

Gel La Tinoso en “TRETA EN EL LÉGAMO”



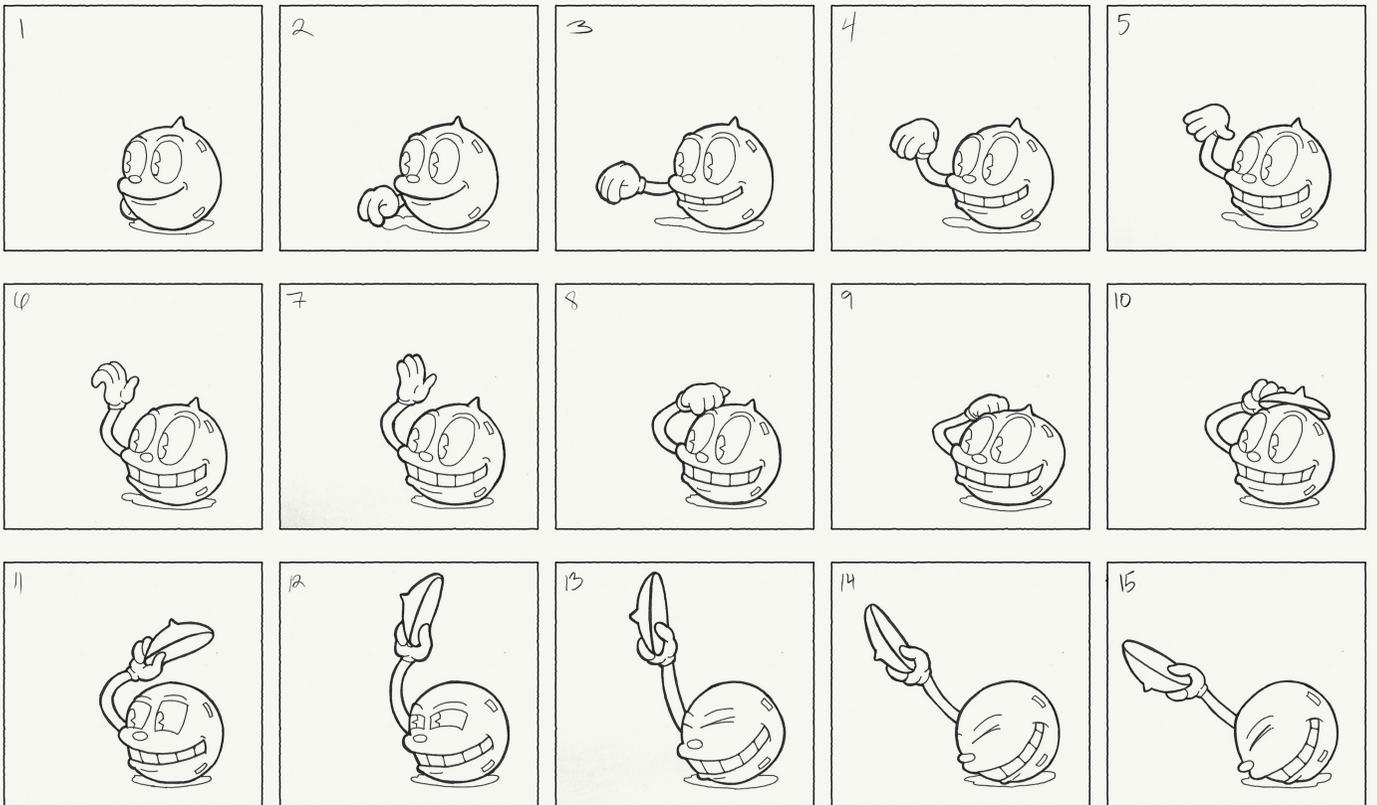
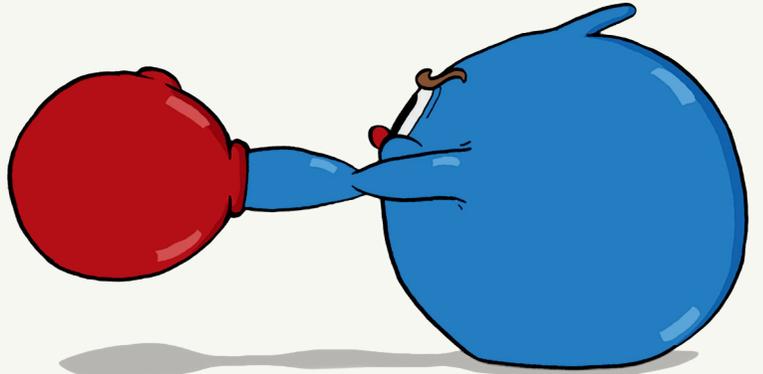
EN EL TRÁILER DE PRESENTACIÓN de *Cuphead* que desvelamos en 2013, aparecía una versión muy inicial de un jefe que terminaría por convertirse en Gel La Tinoso, que se dividía en dos limos más pequeños que empezaban a dar brincos por la pantalla. Entre ese momento y el lanzamiento del juego en el año 2017, Gel fue uno de los jefes que sufrió más cambios artísticos y de diseño de todo el juego. Después de enseñar aquel prototipo, ideamos una versión de Gel que se transformaba en unas manos enormes cual guiño al piedra, papel o tijera, pero nos dimos cuenta de que perdía mucha personalidad con tantos trucos visuales.

Terminamos por pulir un diseño que resaltaba esa maleabilidad tan propia de un limo, al tiempo que también nos centramos en crear un diseño divertido con gestos faciales exagerados. Además, queríamos rendir homenaje a juegos clásicos como *Dragon Quest* y al corto de dibujos animados *Balloon Land*, de Ub Iwerks. ¡Hasta llegamos a colar un guiño a uno de nuestros juegos actuales favoritos, *A Boy and His Blob*, cuando Gel se come una gominola que le hace crecer!

Cuando cambiamos a Gel, tuvimos que eliminar un ataque secreto que nos gustaba mucho y que estaba basado en *Mike Tyson's Punch Out!!*, pero si uno presta mucha atención, verá que el personaje parpadea de una manera que aún recuerda un poco a ese guiño.

¿Una de las cosas que no cambió durante todo el proceso? Las primeras animaciones dibujadas a mano del director de arte, Chad Moldenhauer, son las mismas que llegaron a la versión final del juego.





Esta reverencia en quince fotografías es un guiño (literal) al Félix el Gato de Otto Messmer, personaje que solía quitarse partes del cuerpo para hacer bromas muy visuales.

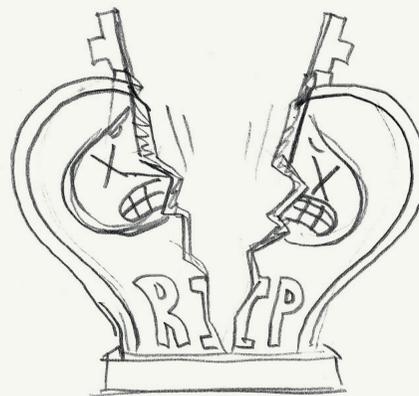
«Rezad vuestras oraciones...,
¡que voy a dilapidar
vuestras opciones!»

Queríamos que los jefes de *Cuphead* sufriesen transformaciones físicas inesperadas y desmesuradas. Poner las cosas difíciles a los jugadores con los patrones y la variedad de ataques también era una prioridad del diseño del jefe. Esto fue lo que nos llevó a que, en la última fase del combate, Gel adquiriese la forma de una tumba «viviente». Justo cuando crees que se ha terminado todo, el pugilístico limo vuelve (de la tumba) para vengarse.

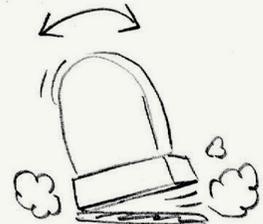
El animador Jake Clark experimentó con la idea de que Gel se dividiese en dos al vencerle, pero terminamos por darnos cuenta de que la versión en forma de lápida sin manos lucía mucho más limpia y casaba mejor con los patrones de esa fase del enfrentamiento.



Rips himself in half like paper



Rock back n' forth



Slide w/
← dirt fx



Turn around, dizzy wobble loop, fall down

He RIPs in half (epic lol)
Maybe also heart shaped?
The two halves just bob in
and out subtly





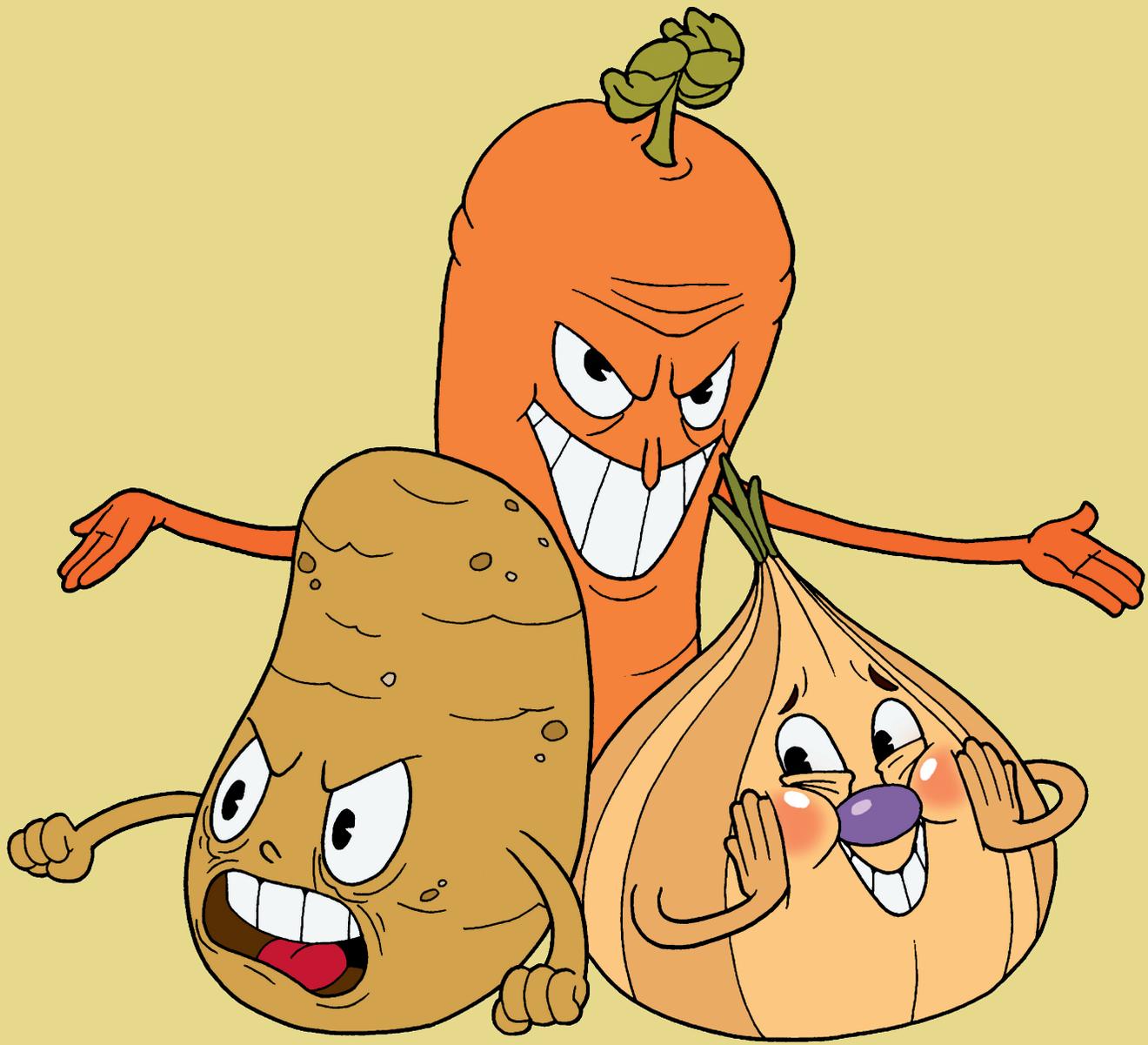
El escenario de Treta en el Légamo

AL IGUAL QUE EL PROPIO GEL LA TINOSO, el escenario sufrió rediseños completos a medida que experimentábamos con varios estilos artísticos para *Cuphead*. Al principio era poco más que un campo pintado con acuarelas bajo un cielo nublado, todo ilustrado por Chad, y luego se cambió para incluir un sendero que llevaba a un castillo que recordaba a los de *Dragon Quest*, escenario que usamos en nuestro tráiler de la Electronic Entertainment Expo de 2015.

El escenario que veis aquí es obra de nuestra pintora, Caitlin Russell, quien se unió al equipo cuando el proyecto comenzó

a crecer. Se podría decir que, en cierta manera, sus cambios reflejan también los que sufrió el juego, que pasó de ser un pequeño proyecto personal entre dos hermanos a un trabajo de equipo mucho mayor del que jamás habíamos soñado.

Caitlin consiguió capturar el aspecto agradable y acogedor de los bosques de los dibujos animados en el producto final, como los que salían en *Blancanieves* y *los siete enanitos*, de Disney. ¿Qué mejor lugar para comenzar una gran aventura?



La Banda Raíz en “PÁNICO BOTÁNICO”

NINGUNO DE LOS JEFES DE *CUPHEAD* se concibió para ser fácil, pero quizá la Banda Raíz sea lo más cercano a un enfrentamiento más amable. ¡Y no es fortuito! Diseñamos el combate para ayudar a los jugadores a hacerse con las riendas de las mecánicas básicas del juego. Pepe Papez, la patata, incentiva a dominar los saltos para evitar las lombrices que dispara. Bruno Bulbo, la cebolla, te obliga a moverte a izquierda y derecha para evitar las lágrimas que hace llover sobre los jugadores, y Acenorio Chantenay, la zanahoria, pone a prueba tu puntería, ya que te fuerza a disparar en diagonal.