

CUPHEAD™

"DON'T DEAL WITH
THE DEVIL"

SOMMAIRE



1. Famille du jeu
Histoire du genre
Histoire de la compagnie

2. Inspiration
Techniques
Direction artistique

3. Contenu
Game Design
Structure

4. Anecdotes
Suites et Remake

1.

LA FAMILLE DE CUPHEAD

Cuphead est un jeu à deux genres, il mélange :

- Beat them all (Battez les tous) et plateforme. Le Beat them all a pour principe d'avancer dans des couloirs ou des zones remplis d'ennemis qui gêne votre progression.
- Le genre plateforme est basé sur le principe d'avancer tout droit en sautant sur des plateformes suspendues dans les airs, il y aussi des ennemis à éliminer mais beaucoup moins que dans le Beat them all.



Un niveau Run and Gun

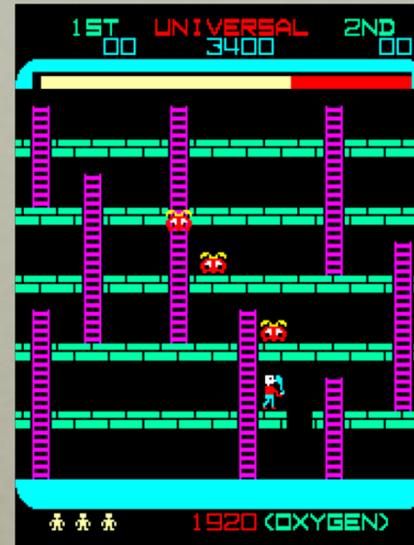


Un boss du jeu

1.

HISTOIRE DU GENRE

- Le premier jeu de plateforme est apparu en 1980 : *Space Panic* de Universal. Le jeu se passait entièrement sur un écran fixe, le joueur ne peut pas sauter mais tombe.
- C'est en 1982 que l'on passe d'un gameplay sur un seul écran fixe à un gameplay qui enchaîne les écrans fixes dans un même niveau. Celui qui illustre le mieux ce système est le célèbre *Prince of Persia* produit par la firme Broderbund en 1989.



Space Panic (1980)



Super Mario Bros (1985)

1.

HISTOIRE DE LA COMPANIE

Le jeu fut développé principalement par le Studio MDHR, fondé par deux frères : Chad et Jared Moldenhauer, le 25 Octobre 2013.

Leur studio de développement est actuellement composé de dix-sept personnes, dont quatre animateurs. Le nom du studio est composé des consonnes de leur nom de famille.



Logo du studio MDHR



Chad et Jared Moldenhauer

INSPIRATIONS

- Le jeu *Cuphead* a une ambiance purement cartoonesque tiré des dessins animés des années trente.
- Mais *Cuphead* ne s'inspire pas que des vieux cartoons, il s'inspire aussi d'autres jeux vidéos comme *Super Probotector : Alien Rebels*, un Run and Gun développé par Konami sur Super-nintendo en 1992.
- On notera aussi l'hommage rendu à *Super Mario World* : sa musique Athletic-theme a été reprise pour faire la bande-son Funfair Fever, musique du deuxième Run and Gun du jeu.



Betty Boop et
Koko le clown (à gauche)



Mortimer Mouse

TECHNIQUE



- Le personnage peut se déplacer à gauche comme à droite, se baisser, sauter, dasher (faire une accélération) sur le sol comme dans les airs, passer à travers des plateformes, tirer des projectiles, dans 8 angles différents, locker son tir et changer d'arme.



- On peut également réaliser une attaque spéciale
- On notera aussi du peu d'information pendant les niveaux : pas de barre de vie pour les boss, pas de timer, juste nos vies
- La caméra est une caméra de profil. Pendant les combats de Boss, la caméra est presque fixe, mais elle se déplace légèrement sur le coté lorsque le personnage est au bord de l'écran afin de donner une meilleure lisibilité. Pendant les niveaux Run and Gun, la caméra suit le joueur de manière à ce que le scrolling se déplace dans la direction du joueur.



DIRECTION ARTISTIQUE

- La direction artistique tourne principalement autour des cartoons des années trente. Particulièrement ceux de studios Fleischer, Warner et Walt Disney. Mais surtout, chaque niveau - que ce soit un niveau Run and Gun ou un niveau de boss - a son propre univers, ses propres ennemis et son propre style de plateformes.
- Ce schéma qui consiste à mélanger un thème et l'esprit vieux cartoons se répète sur tout les boss et Run and Gun, tout en restant unique à chaque niveau. Notons tout de même que si les ennemis, les plateformes et notre personnage sont très cartoons, le décor est dans un style plus discret, semblant avoir été dessiné au crayon de couleur et non à la peinture. Ce choix permet une meilleure lecture du jeu et de différencier avec quel élément on peut interagir.
- Les animations sont entièrement faites à la main et le nombre d'images par seconde correspond à celui en moyenne des cartoons des années trente.

3.

- Près d'une trentaine de Boss, sans compter les ennemis des niveaux Run and Gun. 6 Niveaux Run and Gun. 6 Armes différentes. 3 Attaques Spéciales. 6 Charmes. En Moyenne 12 Heures de Jeu.
- Il faut un certain nombre de contrats pour passer à l'île suivante.
- Il faut battre les boss en regular pour obtenir les contrats et avancer le mode easy est un tuto

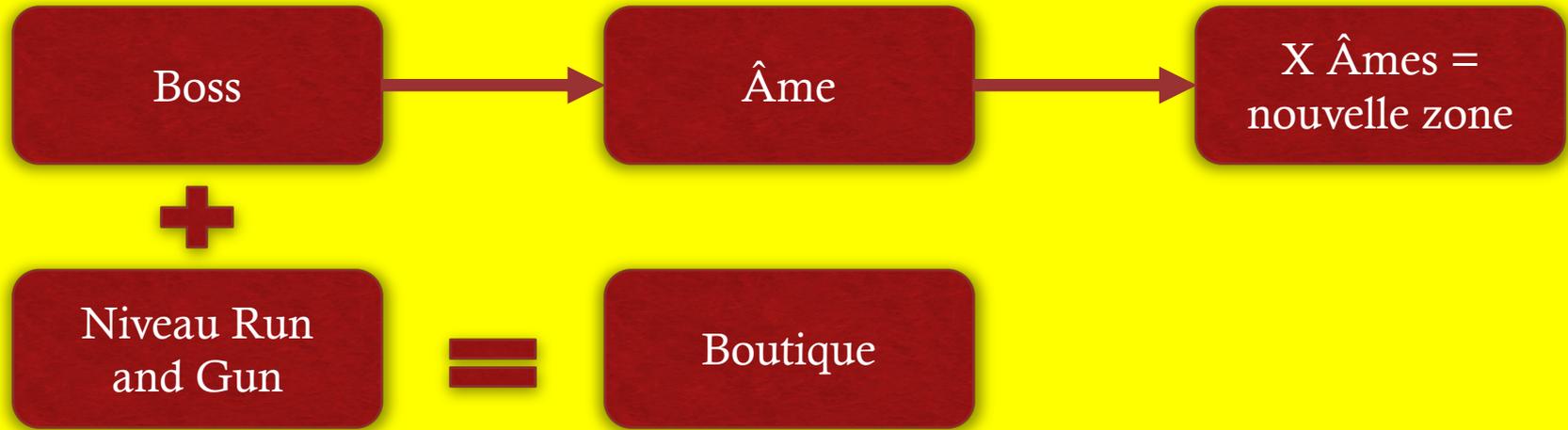


CONTENU

Le gameplay de Cuphead se base sur des combats de boss, entrecoupés de niveaux Run and Gun. L'action est rapide, fluide et surtout très nerveuse, ce qui a pour résultat un jeu avec une difficulté très élevée. Heureusement, le jeu contient des vies infinies (un boss battu le restera même si on meurt dans un autre niveau) et l'équipement est maintenu entre chaque mort. Ces objets, le joueur peut les acheter chez Porkrind's Emporium. Ils sont divisés en 3 catégories : les armes, les attaques spéciales et les charmes. Pour les acheter, il faudra récolter des pièces d'or sur la carte ou dans les niveaux Run and Gun.

GAME DESIGN

3.



STRUCTURE

ANECDOTES



- L'interface des boss a souvent changé, la barre de vie de Cuphead notamment : représenté par trois cœurs et un sourire qui se modifiait selon le nombre de cœur restant indiquant la charge d'attaque spéciale. Il y a eu aussi un timer, qui a été enlevé bien que le temps influt sur le score à la fin des niveaux. Et les boss clignotaient en rouge quand on les touchait.
- Les 2 frères racontent : « Avant Cuphead, Jared et moi parlions d'abord de créer un jeu très court avec juste 5 à 8 boss ».
- 3 mètres de papier pour toute l'animation du jeu
- Cuphead possède 3 prix important obtenu durant les Games Awards : The Best Independent Game, The Best Art Direction and The Best Indie Game.

SUITES ET REMAKES



- Un nouveau contenu jouable sur Cuphead est annoncé. Pas de dates de sortie pour le moment mais quelques informations bien juteuses vous attendent ! Dans Cuphead : The Delicious Last Course, Cuphead et Mugman rencontrent et accueillent Ms. Chalice pour un nouveau DLC plein d'ajouts sur une nouvelle île. Joignez la nouvelle aventure de Cuphead à la sortie du DLC.
- Lors d'une interview, le studio MDHR ont fait part de leur envie de travailler avec Nintendo et plus particulièrement de sa série Zelda.

CUPHEAD^{IN}

"DON'T DEAL WITH
THE DEVIL"