

# Cuphead: dimissioni e ipoteca sulle case

Durante una lunga intervista rilasciata a **Gamesradar.com** gli sviluppatori dell'ormai famosissimo vintage platformer in via di sviluppo **Cuphead** confidano all'outlet le loro iniziali difficoltà economiche avute durante la prima fase di sviluppo del gioco ma anche grande ambizione e forza di volontà.

**"We realized that there were a lot of people out there that wanted what we were doing"**

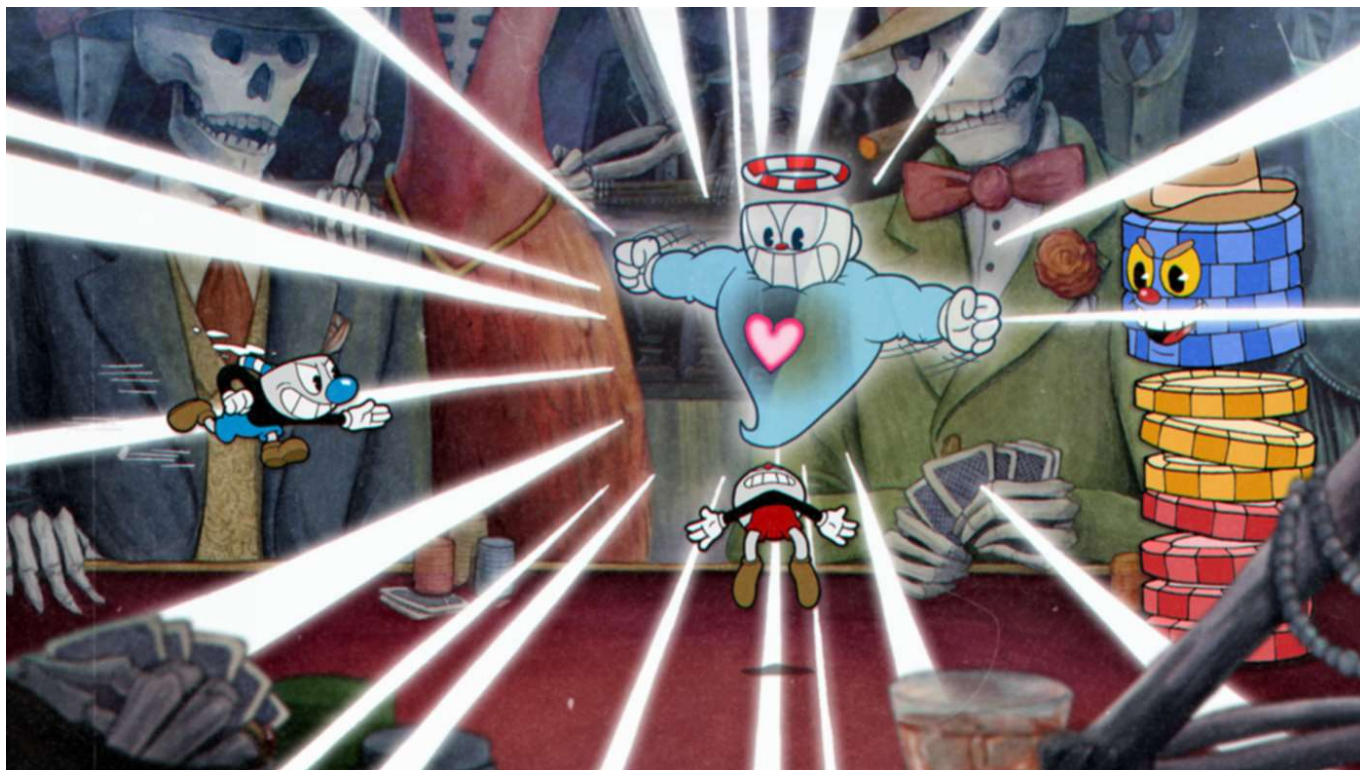
"Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto"



**"My brother and I quit our jobs, remortgaged our houses and began expanding the team. This was our chance to actually deliver the game we wanted to make all along, rather than the cut-scope game we originally planned with a three person team."**

"Dopo aver lasciato il nostro lavoro ed ipotecato le nostre case io e mio fratello cominciammo ad espandere il team. Questa era l'unica chance possibile per riuscire a portare a termine il gioco che

noi avevamo sempre sognato di sviluppare al contrario avremmo dovuto rinunciare ed accontentarci del progetto iniziale disegnato attorno ad un team di sole tre persone.”



**Cuphead** è annunciato in uscita per il 2018 ed è sviluppato da **StudioMDHR Entertainment** come esclusiva **Microsoft Windows & Xbox One**