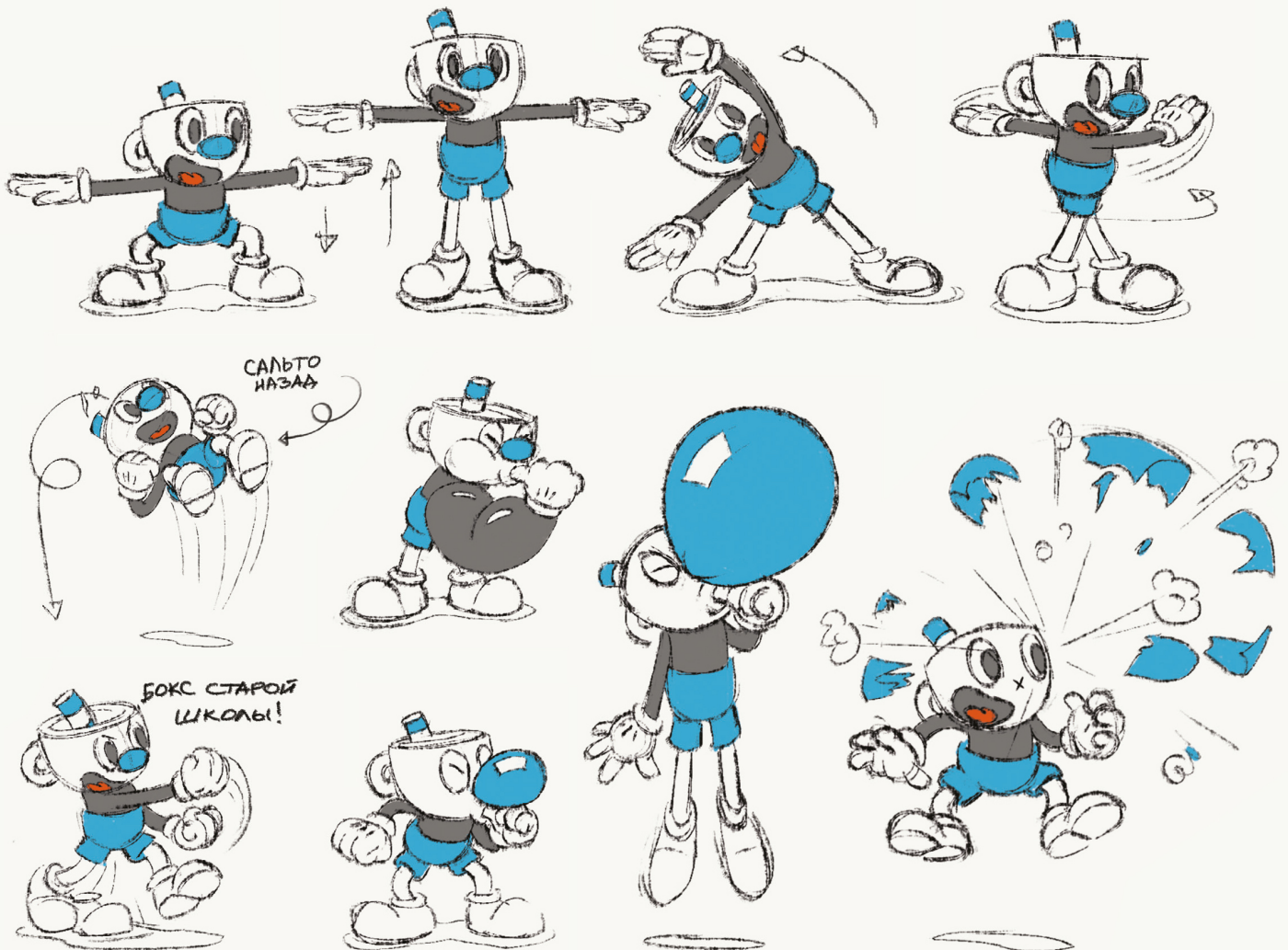
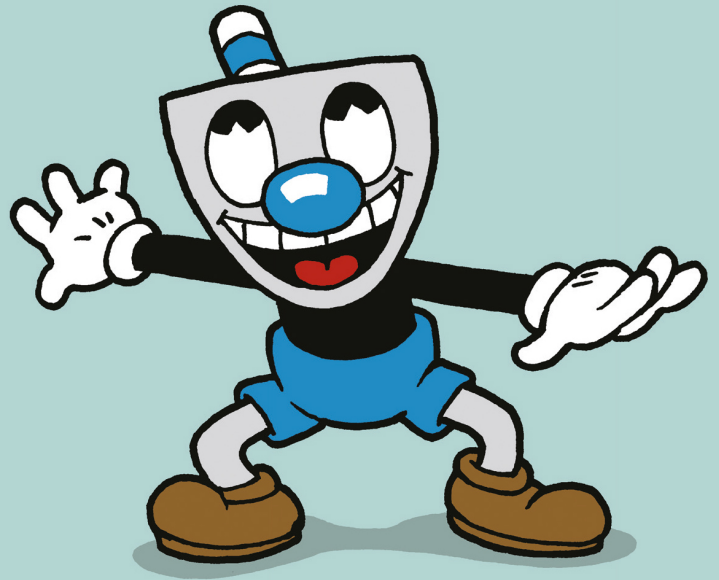


## Кружек

ЭТО ЧУТЬ БОЛЕЕ ОСТОРОЖНЫЙ И БЛАГОРАЗУМНЫЙ, но столь же озорной и верный младший брат Чашек. Втайне он обожает приключения, в которые его втягивает Чашек, но зачастую переживает из-за возможных последствий. Мы сразу знали, что в *Cuphead* обязательно должна быть возможность совместного прохождения, но окончательный дизайн Кружека появился лишь спустя некоторое время после начала разработки... уже после создания дизайна для боссов вроде Грозной Гвоздики и капитана Дорогоборода. Прочёсывая ранние мультфильмы про Бимбо, мы заметили, что некоторые художники изображают его чуть иначе, например делают очень большой нос. Стоило нам взять это за основу, как дизайн Кружека (который должен был походить на Чашек) начал быстро собираться. Фирменная синяя расцветка Кружека не только хорошо контрастирует с Чашеком (так как это два базовых цвета), но и удобно совпадает с цветами, которыми обозначены первый и второй игрок в нашей любимой серии игр детства, *Contra*.

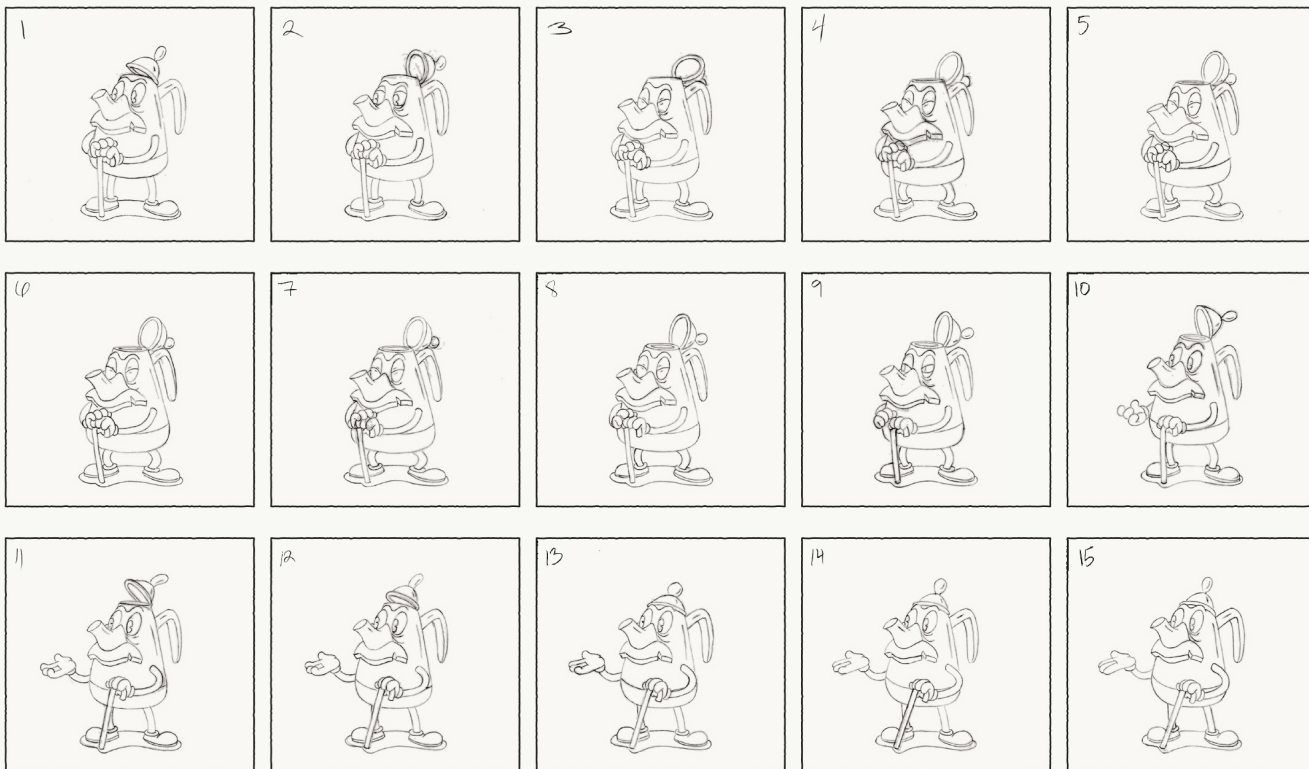
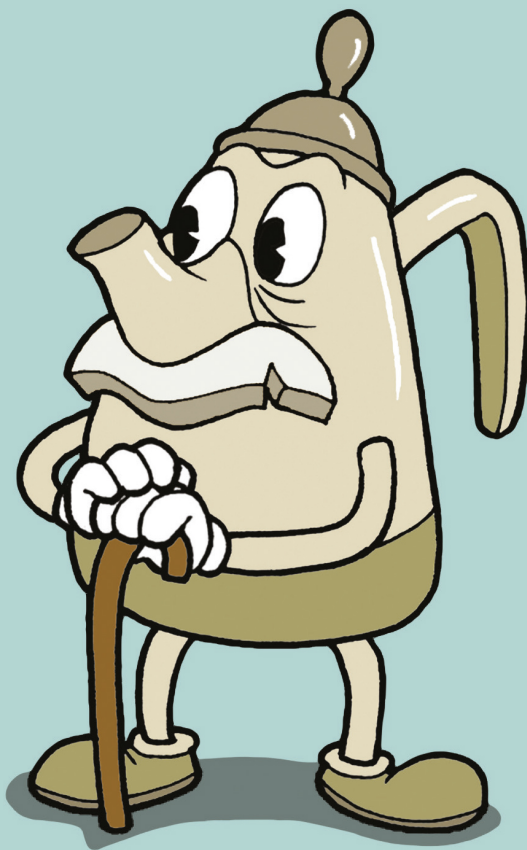


## Старый Чайник

**МУДРЫЙ СТАРЫЙ ЗАВАРНИК** — обладает огромным запасом знаний о Чернильных островах, которые он получил за много лет странствований. Он нравственное ядро истории *Cuphead*, защитник и наставник фарфоровых братьев. Старый Чайник изо всех сил пытается уберечь озорной дуэт от попадания в неприятности, но на сей раз у него это не получится.

Как только мы закончили работу над основным сюжетом, нужно было создать некий метафорический антипод Дьявола: милого и заботливого дяденьку, к которому можно прибежать в час нужды за советом и помощью в приключениях. Изначально мы хотели и его сделать чашкой, но старой, но затем решили выбрать посуду, которая сама показывала бы возраст персонажа. Усы со сколами и зелёный цвет выдавали, что Чайник прожил долгую жизнь. Мы хотели сделать его таким, чтобы с ним было приятно находиться рядом.

В жизни Старого Чайника много тайн, а его способность создавать из воздуха могущественные зелья, как показано в раскадровке ниже, — лишь малая толика сил старика.

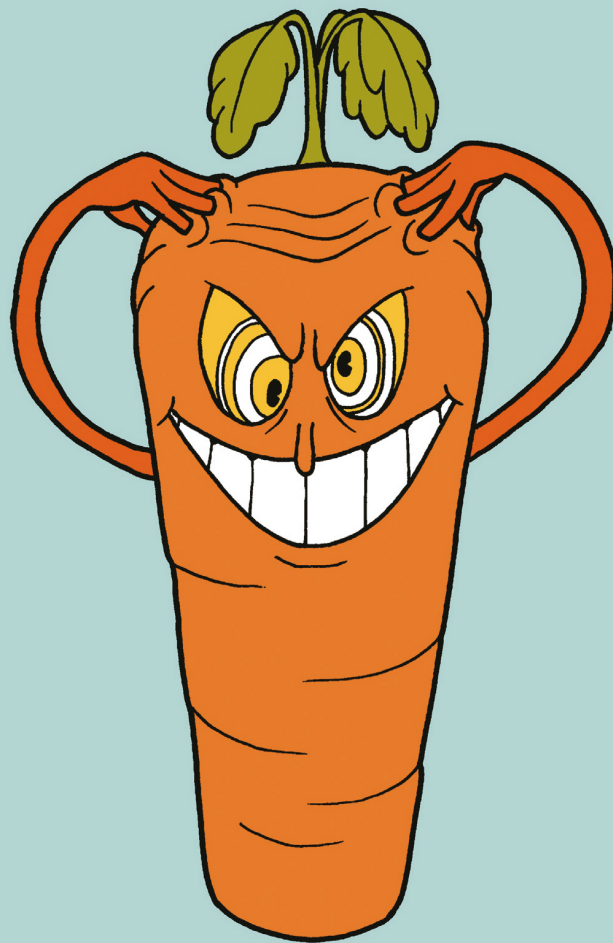


## Чанси Шантане

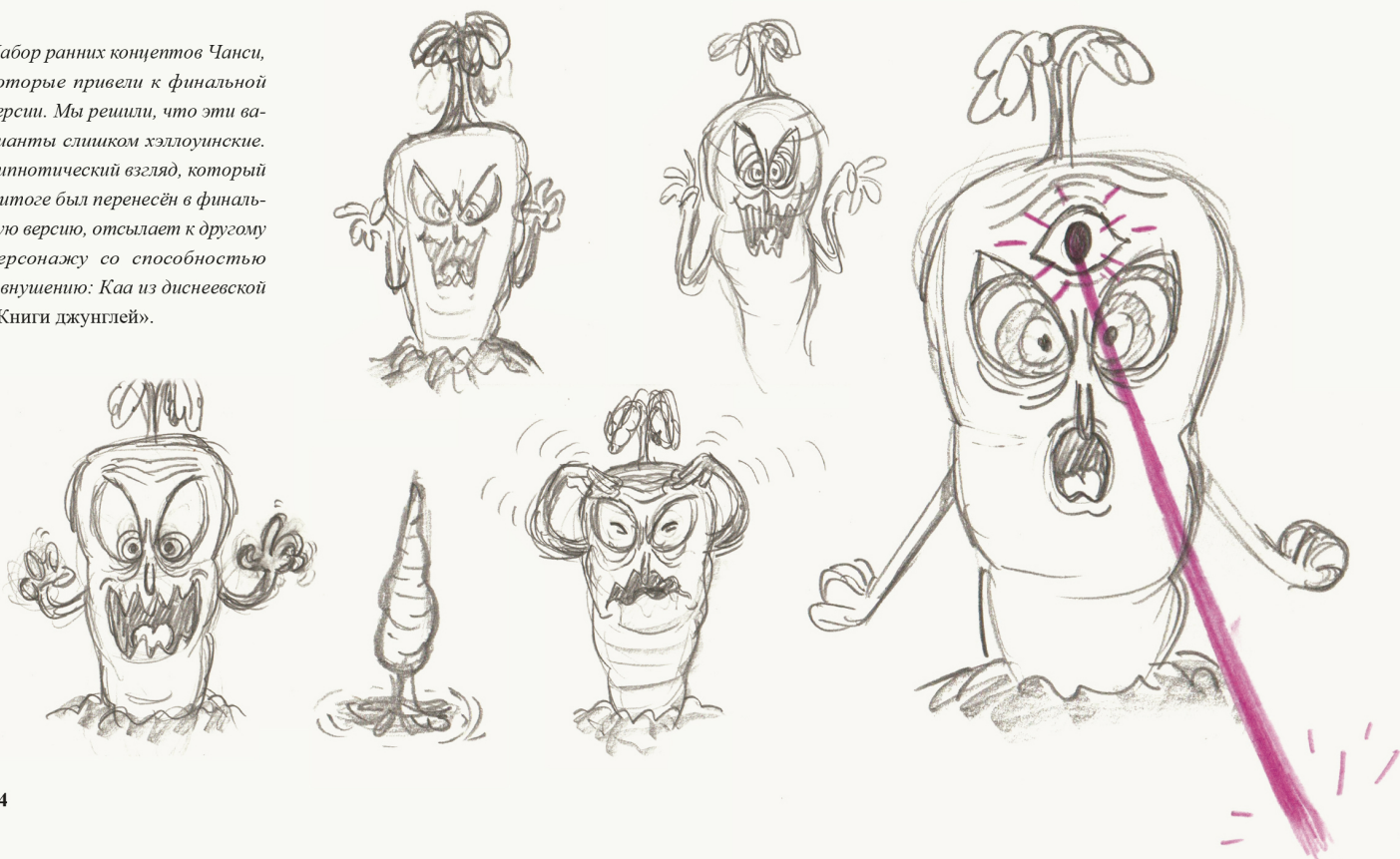
ЗЛОБНЫЙ, ЗАГАДОЧНЫЙ И ЗЛОРАДНЫЙ Чанси Шантане является лидером Овощебанды. Несмотря на то, что Сэл и Олли большие и круглые, мы довольно быстро решили, что в кульминации битвы должна появиться худая морковь, которая стреляет маленькими морковками в Чашека.

Для большего контраста мы хотели, чтобы Чанси выглядел экстравагантно и вёл себя соответствующе. Пришлось использовать ещё больше отсылок к мультипликации, — даже выйти за пределы 30-х. В частности, обратиться к классическому персонажу Уолтера Ланца и Бена Хардавэя Дятлу Вуди, вдохновившись которым, мы сделали центральной темой анимации Чанси филярство. Всё сложилось на стадии концептов нашего аниматора, Ханны Аби-Ханны.

Работая над персонажем, Ханна набросал версию с третьим глазом во лбу, который стрелял лучом (как показано ниже). Это было похоже на наше видение персонажа, и мы решили добавить в список его атак психокинетические заряды, что привело к появлению «энергетического кольца». В разработке артовой составляющей игр часто мечешься от одного к другому, и Чанси стал примером того, когда одна отличная визуальная идея помогла достроить все прочие составляющие персонажа.



Набор ранних концептов Чанси, которые привели к финальной версии. Мы решили, что эти варианты слишком хэллоуинские. Гипнотический взгляд, который в итоге был перенесён в финальную версию, отсылает к другому персонажу со способностью к внушению: Каа из диснеевской «Книги джунглей».



## Рибби и Квак в эпизоде «ВСЁ ЭТО КВАБАРЕ»

**В**ЫРОСШИМ НА БОЛОТЕ Рибби и Кваку повезло, как почти никому в этой игре: они, как Чашек и Кружек, братья. Мы всегда воспринимали их как добродушных и энергичных хулиганов... иногда даже *слишком* энергичных. При создании этих боевых амфибий мы вдохновлялись в основном лягушонком Флипом Аба Айверкса и серией игр *Street Fighter*, в которую мы постоянно рубились в детстве (а точнее, знаменитыми Рю и Кеном, подарившим костюмы Рибби и Кваку).





Финальная фаза трансформации Хильды Берг, где она яростно машет руками, прежде чем превратиться в шар и стать огромной ретрофутуристичной луной, была нашей самой амбициозной идеей. Работа над *Cuphead* была полна трудностей, но это превращение и последующая битва стали настоящим испытанием. Несмотря на звёздную тему и то, что всё происходило в небе, мы хотели, чтобы кульминацией стало сражение с неким огромным тяжёлым объектом, и по сей день мы очень рады видеть, что этот момент находит отклик у фанатов.

Будет тяжело выбрать какой-то определённый фильм или мультфильм, на котором была основана эта фаза, так как многие классические произведения использовали концепт «луны с лицом». Но, конечно, всё это берёт начало в «Путешествии на Луну» Жоржа Мельеса, и мы были рады продолжить данную традицию. Ниже вы сможете найти наброски Джозефа, которые впоследствии станут основой финальной НЛО-атаки Хильды, в том числе довольно жестокую версию трансформации с черепом.

