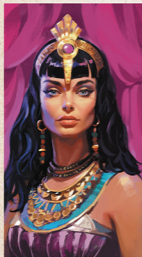


## Заметки

Настоящий детектив всегда ведёт заметки. Ведь только тогда он вооружен знанием о том, что заставляет сердце города биться – его жителей. Как они живут, чем занимаются, каковы их привычки, как на них отражается их работа. Каждая мелочь может стать недостающим звеном мозаики, которую складывает убийца. Осталось только её найти...

*Издательство Hobby World предлагает заглянуть за кулисы и ознакомиться с рабочими файлами, которые использовали дизайнеры, работая над обликом игры «Городской убийца». Описания персонажей и особенности эпохи от автора Артура Ходжикова соседствуют с комментариями разработчика игры Павла Ильина.*



В Голливуде 50-х были популярны пеплумы, фильмы с историческими сюжетами, чаще всего про Древний Рим или Египет. Актрису можно изобразить в образе Клеопатры, царицы Египта.

Достоверность и историчность реквизитов мало волновала Голливуд. Образы героев напоминали карнавальные костюмы – яркие и привлекающие внимание. Впрочем, некоторые детали стали лицом жанра и воспроизводились из раза в раз, например, чёрное каре, корона, украшения на шее.

*Наша актриса вдохновлена Элизабет Тейлор из «Клеопатры», лебединой песней пеплумов. Этот референс и получившийся арт стал одним из поводов «перезда» игры в 60-е.*

Бейсболисты играют в 3 разных позициях. Вот основные:

1. Питчер – с перчаткой, бросает мяч.
2. Бэттер – с битой, отбивает мяч.
3. Кэтчер – в броне и шлеме, ловит мяч.

Бейсболиста в игре изобразите во 2-ой позиции – бэттера, с битой в руках, готового отбить мяч. Сейчас бейсболисты используют специальный бейсбольный шлем, защищающий голову. Но в 1950-х шлем только вводили в правила и он выглядел совсем не так, как сейчас. Поэтому, изобразите бейсболиста не в шлеме, а в кепке.

*Спорт в 60-е был одним из немногих карьерных лифтов для чернокожих подростков, пусть сегрегация и была ещё сильна. Это позволило нам включить в соцгруппу «Богема» не только потапков колонистов с Мэйфлауэра, не переписывая при этом историю.*





Аптекарь в 1950-х, как и сейчас, должен был знать свои препараты и уметь понять запрос клиента. То есть — иметь фармакологическое образование. Старшим аптекарем, заведующим магазином, всегда был мужчина, а вот остальные сотрудники почти всегда были женщинами.

Аптекари носили белые халаты, иногда форму медсестер, но чаще всего — гражданскую одежду с забавным бейджем. На нём было написано имя, пример одного из вопросов, который мог задать клиент, или даже реклама какого-либо лекарства. Бейдж был напечатан на яркой цветной бумаге и прикреплялся поверх одежды.

*Соцгруппу медиков в итоговом дизайне объединяет приглушённо-зелёный цвет. Поэтому Хирург, Медсестра и Санитар на иллюстрациях к игре одеты в форму, близкую к современной, а не более аутентичные белые халаты. Яркий бэдж и строгое платье с широким воротником позволили выделить Аптекаря из других персонажей в халатах.*

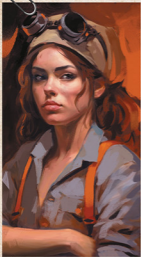


Начиная с 1915 года, Секретная служба занимается расследованием всех случаев шпионажа в США, а уже в 1940-х она непосредственно участвовала в создании Управления стратегических служб и ЦРУ. Агенты Секретной службы всегда одевались в консервативные деловые костюмы чёрного цвета. Отчасти поэтому ко многим федеральным служащим приклеилась кличка «suits» — буквально «костюм».

Важной составляющей поведения агентов являлась их «невидимость» и они ни в коем случае не должны были привлекать к себе внимание. Изобразить агента нужно в весеннем лёгком пальто. Как вариант, лицо может быть частично скрыто за газетой, или же он должен держать её в руках, якобы «читая».

*Secret Agent в США (у нас просто Агент, для краткости) — это не американский коллега Джеймса Бонда, а рядовой сотрудник спецслужб. Концепт персонажа сложился сразу и не менялся: молодой, но старомодно одетый мужчина с пристальным взглядом. Только пальто мы ему дали не чёрное, а серо-сиреневое, в единой гамме с Мэром и Конгрессменом.*





Во времена Второй мировой войны в Штатах проводилась широкая мобилизация женского населения на заводы военной промышленности и женщины работали наравне с мужчинами. Тогда было много пропагандистских плакатов со «Сварщицей Вэнди» и «Клепальщицей Розой». Позднее эти образы закрепились в американской культуре как иконы феминистического движения.

Будет интересно показать в игре «настоящую» трудящуюся женщину, будто сошедшую с агитационных плакатов 1940-х: «We Can Do It!» – в рабочем комбинезоне и практичной одежде. Волосы обязательно должны быть убраны и перехвачены головным убором, ведь они могли намататься на движущиеся части станков и привести к травмам на производстве.



*Нашу сварщицу — родственницу знаменитой Вэнди, мы нарисовали на пересменке, поэтому из-под платка выбиваются непослушные волосы. И чуть было не пропустили в игру прозрачные очки, к счастью, среди игроков нашёлся настоящий сварщик.*

В США середины века остро стояла проблема сегрегации. Всё громче раздавались голоса за социальное равенство, гражданские права и свободы чернокожих. Лидерами движения были Мартин Лютер Кинг и Малькольм Х, они часто выступали на телевидении и проводили конференции.

Изобразите Диктора в стильном деловом костюме рядом с винтажным микрофоном 50-х годов на ножке. Персонаж может держать листы с текстом или жестикулировать руками, как будто он нападает на несогласного слушателя. Будет уместным изобразить персонажа в одной из реальных характерных поз Малькольма.

*По характеристикам Диктор должен быть мужчиной в возрасте, поэтому мы не опирались на внешность реальных борцов за права. На иллюстрации этого персонажа заметнее всего влияние 60-х: яркий жёлтый пиджак и зачёсанные волосы, покрытые лаком. Такой персонаж мог быть ведущим пиратской радиостанции, авангардом «британского вторжения».*







Мужчины, вернувшиеся с фронтов Второй мировой часто не могли найти себе достойную работу в Америке, и многие просто жили на мизерную военную пенсию, особенно если бы покалечены или контужены на войне. Причем такая судьба ждала не только солдат, но и многих офицеров, так как в мирное время армии США не требовалось такого большого контингента военных. Особенно тяжело было мужчинам средних лет, они были востребованы меньше молодых бойцов-ветеранов.

Можно изобразить ветерана как военного пилота ВВС США, который так и не смог найти себе применение в мирной жизни. Главное — верно отразить военную форму, например, добавить характерный головной убор.

*Учитывая сдвиг сеттинга к 60-м, наш Ветеран скорее воевал в Корее, чем в Германии. Но идея осталась прежней. Проблема интеграции бывших солдат в общество стала повесткой дня только к разгару войны во Вьетнаме, на которую наш герой не попал из-за ранения. Тяжелое финансовое положение и равнодушие людей позволило отнести персонажа к соцгруппе маргиналов, для изображения которой мы использовали землистые оттенки.*

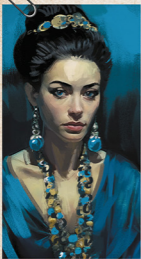


В густонаселенных городах США в 50-х полиция не могла обойтись без информаторов, которых вербовала из числа членов преступных группировок или их приближенных, которые «стучали» полиции за деньги.

Информатора можно изобразить в традиционном цветастом китайском платье без рукавов, с текстурами цветов или рисунком дракона. Чёрные прямые волосы средней длины должны быть аккуратно сложены «полукруглыми волнами» — это очень популярная причёска у девушек Чайнатауна того времени.

У каждого персонажа в игре есть несколько параметров, и Информатор должна быть невысокой и плотно сложенной — отличаться от классического образа «гейши из Чайнатауна». Поэтому главным референсом для этого персонажа стала Стефани Сой, актриса из «Всё везде и сразу» и «Невероятная миссис Мейзел». Впрочем, художник увидел персонажа иначе.





В Америке 50-х были очень популярны передвижные ярмарки, включавшие цирковую труппу и платные мобильные аттракционы. Помимо клоунов, жонглёров и акробатов, на ярмарках почти всегда присутствовали телепаты и гадалки. Как правило, это были цыганки или женщины, которые выдавали себя за цыганок.

Часто гадалки ожидали посетителей в шатрах или специальных гадальных автоматах. Когда монетку опускали в прорезь, шторы внутри раздвигались, и сидящая в автомате гадалка отвечала на вопросы. Гадалки носили традиционные цыганские платья и дешёвую броскую бижутерию на шею и каждой руке. Чем больше украшений — тем лучше!

*Наша Гадалка родом из Восточной Европы, но всё же не цыганка. Образ и бижутерия скорее отсылают к Греции. Украшения из бирюзы подчёркивают голубой цвет содружницы иммигрантов.*



Патрульный должен быть в синей форме, иметь на груди около сердца приколотый жетон и кобуру с револьвером через плечо. Лицо гладко выбрито, волосы аккуратно коротко острижены. Строгое выражение лица, без улыбки. Эти положения были чётко прописаны в уставе, и полисмены должны были неукоснительно их соблюдать.

При этом полицейская униформа варьировалась от штата к штату, и классическая фуражка порой превращалась в что-то экзотическое, например, в Род-Айленде её заменяла широкополая шляпа. Интересный факт: ношение солнцезащитных очков тогда было запрещено.

*К исчерпывающему описанию мы добавили только национальность, наш Патрульный стал ирландцем — карьера в полиции была для них желанной в то время. От экзотики в форме отказались, действие игры происходит в вымышленном городе, и отсылки к конкретному штату были бы неуместны.*

