

# PROHIBEAST

## ARTISTIC DESIGN DOCUMENT



# Sommaire

<b>1. Informations graphiques générales</b>	<b>4</b>
<b>1.1 Direction Artistique</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Contexte</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Niveau d'anthropomorphisme</b>	<b>6</b>
<b>1.4 Ambiance</b>	<b>7</b>
<b>2. Personnages</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Playable Characters</b>	<b>8</b>
<b>2.1.1 Police - "Good Guys"</b>	<b>8</b>
Eliot Seanness	9
Malone B. Clonan	10
Frank E. Eager	Error! Bookmark not defined.
<b>2.1.2 Mafia - "Bad Guys"</b>	<b>12</b>
Alphonso "Al" Gattone	13
Riley McGuts "Bullgator"	14
Tracy Raskova	15
<b>2.2 NPCs</b>	<b>16</b>
<b>2.3.1 Police - "Good Guys"</b>	<b>16</b>
Suricate	16
Coq	17
Renard	17
Caméléon	18
Hippopotame	18
<b>2.3.2 Mafia - "Bad Guys"</b>	<b>19</b>
Rat	19
Vautour	20
Loup	20
Dragon de Komodo	21
Ours	21
<b>2.3.3 Civils</b>	<b>22</b>
Mouton	22
Lapin	22
Castor	23



<b>3. Décors</b>	24
<b>3.1 Environnement- Global</b>	24
<b>3.2 Lieux</b>	25
<b>3.2.1 Zone Urbaine</b>	26
Les Extérieurs :	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Les Intérieurs :	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>3.2.2 Zone Industrielle</b>	32
Hangars/ Docks :	32
Entrepôts/ Usines :	33
Abattoir :	35
<b>4. Univers anthropomorphe</b>	37
Références :	37
<b>5. Interfaces (GUI)</b>	41
<b>5.1 Généralités</b>	41
<b>5.2 Menu</b>	41
<b>5.3 Interface in Game</b>	43



# 1. Informations graphiques générales

## 1.1 Direction Artistique

Prohibeabst vise un style plutôt **réaliste** (70% de réalisme pour 30% cartoon) concernant aussi bien les personnages que l'environnement. Le tout est complété par un niveau de détails plutôt fourni.

Les personnages sont des animaux **anthropomorphes aux proportions humaines** et les décors sont inspirés de la société américaine à l'époque de la prohibition.

Les couleurs utilisées sont principalement saturées pour ce qui concerne les personnages, certains assets et éléments du HUD, et à l'inverse peu saturées pour les décors et l'ambiance. Les formes sont quant à elles plutôt détaillées et correctement proportionnées.

Le jeu s'inspire principalement d'œuvres telles que Blacksad, Beyond Good and Evil ou encore Jack Wolfgang pour les designs des personnages anthropomorphes, et de Empire of Sin, la série Mafia, ou encore Batman, pour les vêtements des personnages, les décors et l'ambiance générale du jeu.



## 1.2 Contexte

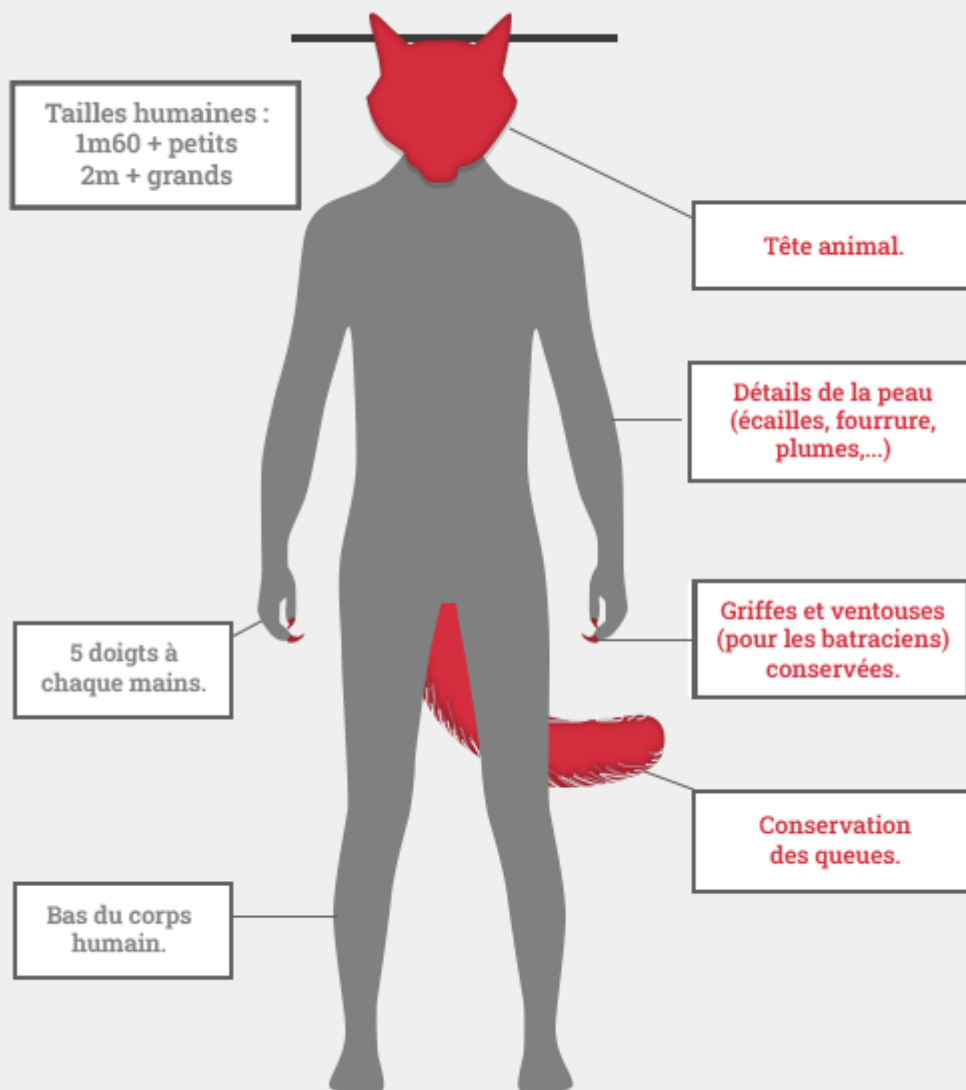
Le jeu se déroule dans les années 1920, dans la ville de Chicago, à l'époque de la Prohibition, mais où la viande est prohibée à la place de l'alcool. Chicago est un lieu de luxure, à cette époque tout ou presque est interdit, la ville devient alors le centre du crime et de l'illégalité. L'histoire se déroule dans un contexte de guerre de gangs et de corruption, où l'on retrouve d'un côté, la mafia menée par Al Capone et ses sous-fifres, et de l'autre, la police menée par les Incorruptibles.



## 1.3 Niveau d'anthropomorphisme

Le niveau d'anthropomorphisme est plutôt réaliste, visant 70% Humain pour 30% Animal. Nous conservons aussi bien des proportions humaines pour l'ensemble du corps que des propriétés animales (fourrure, écaille, griffe et queue) :

- Tailles humaines : 1.60m pour les plus petits, 2.00m pour les plus grands.
- Pieds et 5 doigts à chaque main, tout en conservant les griffes, ventouses et autres propriétés animales.



# PROHIBED BEAST

Le jeu s'inspire principalement de Blacksad et de Beyond Good and Evil pour le niveau d'anthropomorphisme.



## 1.4 Ambiance

L'ambiance générale du jeu est sombre, désaturée, aux décors urbains et industriels, et à la météo froide et nocturne. La seule lumière provient de l'éclairage des rues et des néons des enseignes. Nous sommes dans une ambiance de films noirs de l'époque, d'histoires policières, de détective, à la manière de Empire of Sin ou de Batman.





## 2. Personnages

Les personnages présentent de fortes complémentarités pour une grande variété d'actions et de stratégies.

### 2.1 Playable Characters

#### 2.1.1 Police - "Good Guys"

L'objectif est d'avoir des personnages visuellement gentils sans tomber dans la caricature et l'abus. Nous nous sommes basés sur les archétypes de la police de l'époque.





## Eliot Seaness

Shollie

Eliot Seaness est le personnage **principal** du côté **Incorruptibles**. C'est un homme de 27 ans, 1.80 m, élancé et plutôt musclé, aux yeux marrons, le visage jeune.

- Chapeau noir avec un **bandeau bleu**
- Costume 3 pièces bleu foncé avec un veston bleu clair
- Cravate **bleu assortie**
- Chaussures en cuir noir

Sa couleur dominante est le **bleu**, symbole de la **justice** et de **la police** mais également de la **loyauté** et de **l'intelligence**.





## Malone B. Clonan

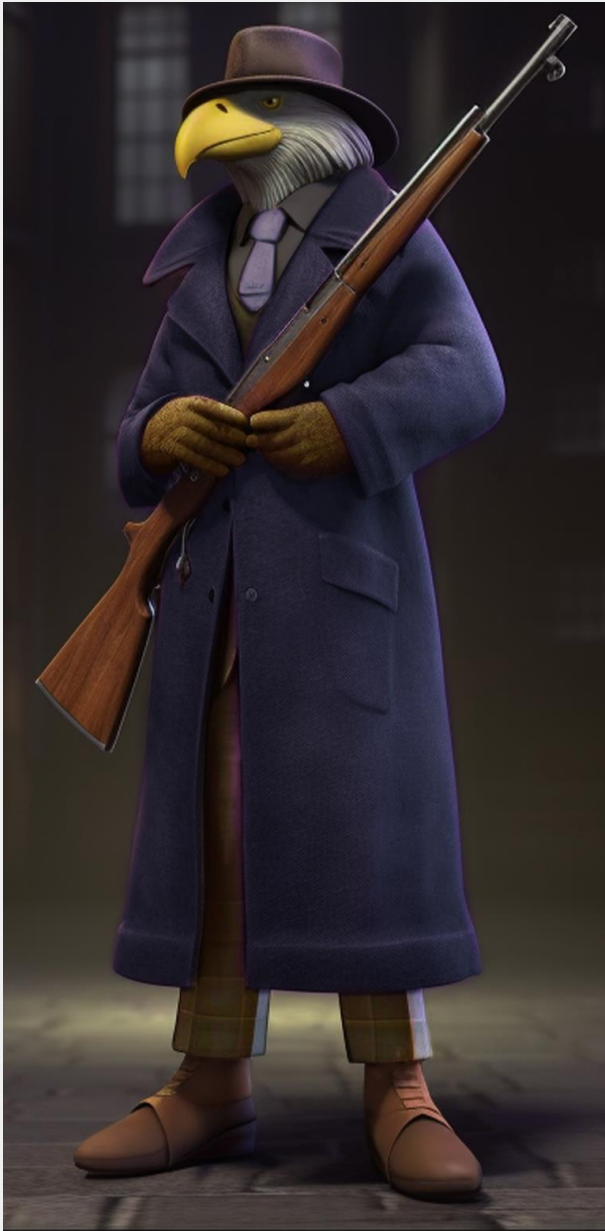
### Éléphant

**Malone B. Clonan** est le **bras droit d'Eliot**. C'est un éléphant anthropomorphe chauve de 57 ans. Du haut de ces 2m, il est plutôt musclé, les yeux verts et le visage assez ridé.

- Lunettes de vue
- Chemise blanche
- Cravate orange
- Pantalon beige en toile
- Chaussures en cuir noir

Sa couleur dominante est le **orange**, symbole de **dynamisme** et de **bonne humeur** mais également d'**optimisme** et de **générosité**.





## Frank E. Eager

Pygargue

Frank E. Eager est le **tireur d'élite** de la **police**. C'est un homme possédant une carrure standard, il mesure 1m80 et est âgé de 47 ans, Frank est un **sniper de talent**.

- Long manteau violet
- Chapeau violet foncé avec un **bandeau violet clair**
- Chemise violette foncé
- Cravate **violette clair**
- Pantalon en toile violet/gris
- Bottes en cuir

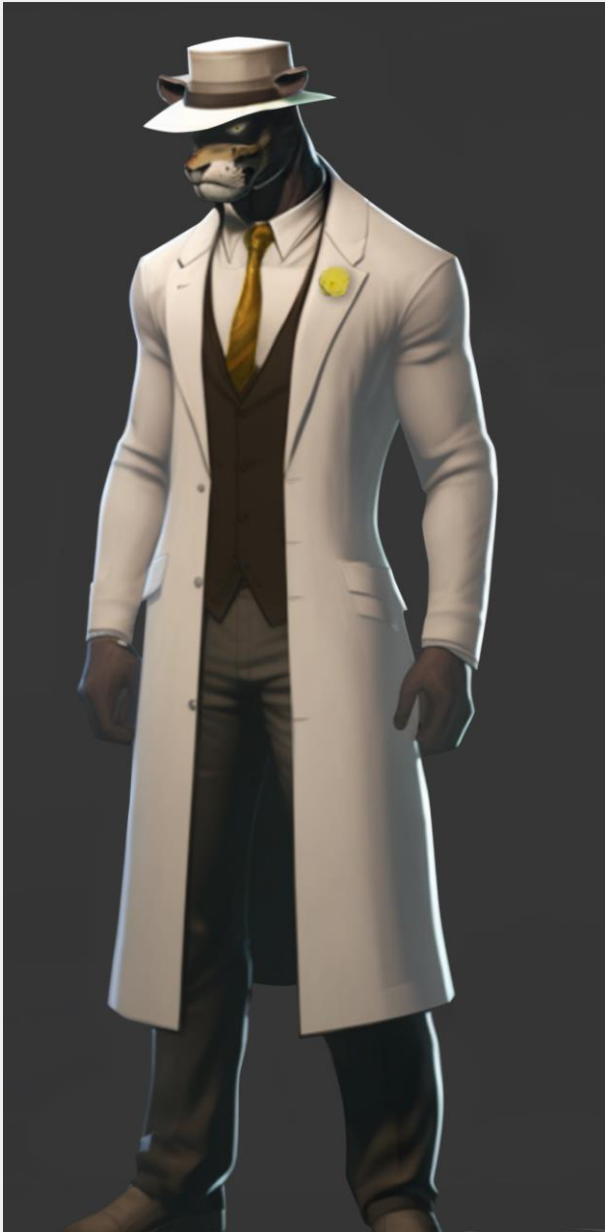
Sa couleur est le **violet** qui est la couleur de **l'orgueil** et de **la mort** mais également du **calme** et de la **sagesse**.



## 2.1.2 Mafia - “Bad Guys”

L’objectif est d’avoir des personnages visuellement méchants sans tomber dans la caricature et l’abus. Nous nous sommes basés sur les archétypes de gangsters et de mafieux.





## Alphonso "Al" Gattone

Puma

Alphonso "Al" Gattone est le **personnage principal** du côté **Mafia**. C'est un homme de carrure standard, âgé de 32 ans et mesurant 1m80. Il affiche une cicatrice à son œil droit et un cigare à la bouche.

- Costume trois pièces
- Cravate **jaune**
- Long manteau blanc
- Chapeau Homburg blanc avec un bandeau gris
- Great Gatsby 1920's

Sa couleur est le **jaune**, ce qui symbolise la **puissance**, **l'énergie** et la **connaissance**, mais également la **tromperie** et **l'orgueil**.





## Riley McGuts "Bullgator"

Alligator

Riley McGuts "Bullgator" est le bras droit d'Al Gattone. C'est un homme albinos à la carrure imposante, âgé de 30 ans et mesurant 2m de haut.

- Long manteau d'époque anthracite
- Costume de la même couleur
- Chemise blanche
- Cravate turquoise
- Chapeau type Fedora anthracite avec un bandeau turquoise
- Patent Leather Oxford noires

Sa couleur est le **turquoise**, ce qui symbolise la **responsabilité**, la **concentration** et l'**exotisme**, mais également l'**envie** et l'**appréhension**.





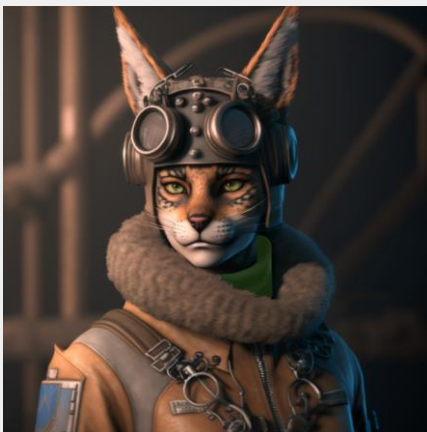
## Tracy Raskova

Lynx

**Tracy Raskova** est la **tireuse d'élite** de la Mafia. C'est une femme à la carrure svelte et athlétique, âgée de 47 ans et mesurant 1m80. Elle a une légère cicatrice sur le nez.

- Veste en cuir type pilote brune à fourrure
- Pull à col roulé vert
- Bandoulière à cartouches
- Pantalon kaki avec deux autres ceintures
- Gantelet en cuir brun
- Bonnet d'aviateur en cuir brun avec des lunettes de pilote
- Bottes hautes en cuir militaires brunes/noires

Sa couleur est le **vert**, ce qui symbolise la **liberté** et la **concentration**, mais également **l'infortune** et **l'échec**.



## 2.2 NPCs

Il existe 5 espèces différentes :

Petit Mammifères  
1 m 60



Chemise  
( + Veston )

Volatiles  
1 m 60



Chemise  
( + Veston )

Canidés  
1 m 80



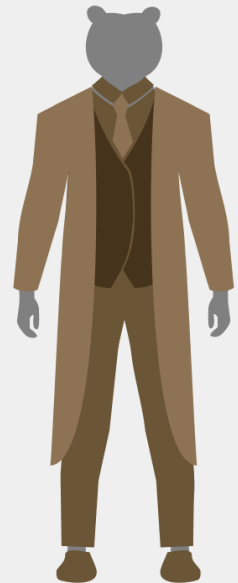
Costume / Uniformes  
fermés

Reptiles  
1 m 80



Costume / Uniformes  
ouverts  
( + Veston )

Grands Mammifères  
2 m



Long Manteau  
( + Veston )

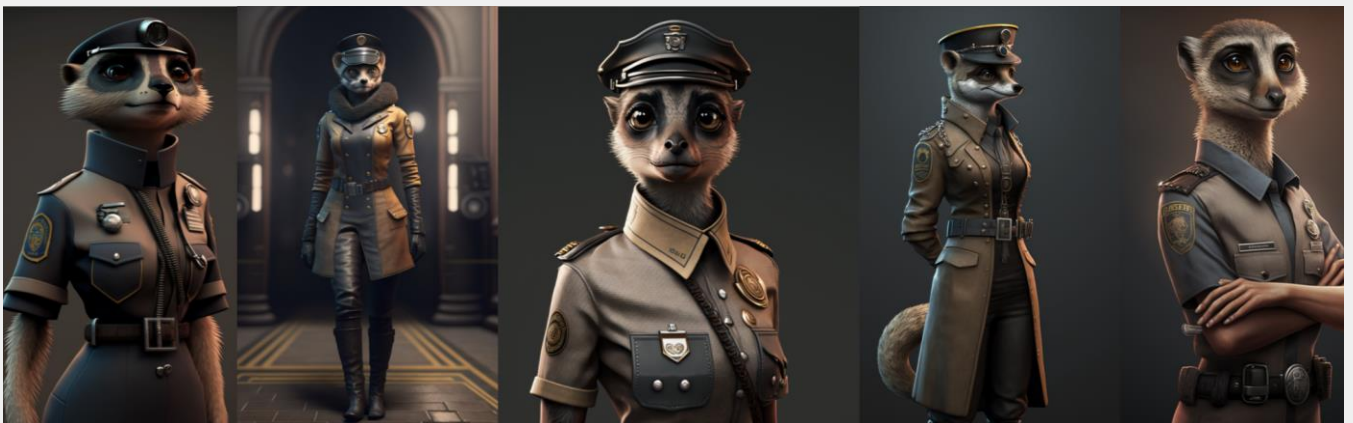
### 2.3.1 Police - "Good Guys"

Éléments aidant à l'identification :

- Cravate bleu
- Uniforme de policier
- Highlight rouge
- Insigne de police

Suricate

Femelle



# PROHIBED BEAST

Suricate anthropomorphe possédant une carrure mince et mesurant 1m60.

## Description du suricate:

- **Cravate bleu**
- Bottes hautes
- Long manteau faisant partie de l'**uniforme de police**
- **Insigne de police au niveau du coeur**

## Coq

Mâle



Coq anthropomorphe possédant une carrure mince et mesurant 1m60.

## Description du coq:

- **Cravate bleu**
- Casquette de policier
- **Insigne de police au niveau du coeur**
- Veste de policier
- Chemise blanche

## Renard

Femelle



Renard anthropomorphe possédant une carrure standard et mesurant 1m80.

## Description du renard:

- **Cravate bleu**
- Bottines à talons
- Veste faisant partie de l'**uniforme de police**
- Chemise blanche
- **Insigne de police au niveau du coeur**

## Caméléon

Mâle



Caméléon anthropomorphe de carrure standard et mesurant 1m80.

## Description du caméléon:

- **Cravate bleu**
- Chemise blanche
- **Insigne de police au niveau du coeur**
- Ceinture avec une boucle doré

## Hippopotame

Femelle



Hippopotame anthropomorphe de carrure imposante et mesurant 2m.

## Description de l'hippopotame:

- Cravate bleu
- Casquette de policier
- Uniforme de policier fermé
- Insigne de police au niveau du coeur

## 2.3.2 Mafia - "Bad Guys"

### Éléments aidant à l'identification :

- Cravate rouge
- Marque de griffure rouge et blanche dans le dos
- Manteau/veste/gilet rouge
- Gants en cuir noir
- Highlight rouge
- Chaussure en cuir noir
- Pantalon en laine gris clair

### Rat

Mâle/Femelle



Rat anthropomorphe possédant une carrure mince et mesurant 1m60.

### Description du rat:

- Cravate rouge
- Chemise blanche
- Gilet de costume gris fermé avec une griffure rouge dans le dos
- Pantalon de costume en toile

## Vautour

Mâle



Vautour anthropomorphe possédant une carrure mince et mesurant 1m60.

### Description du vautour :

- Chaussures en cuir noir
- Pantalon de costume en laine Gris clair
- Chemise grise foncée avec les manches retroussées aux coudes,
- Gilet de costume rouge fermé avec des boutons noir/gris ainsi qu'une **marque de griffe rouge et blanche** dans le dos
- Cravate rouge

## Loup

Mâle



Loup anthropomorphe possédant une carrure standard et mesurant 1m80.

### Description du loup :

- Chaussure en cuir noir
- Pantalon en laine Gris clair
- **Gants en cuir noir**
- Veste de costume rouge fermée avec des poches et des boutons noir/gris ainsi qu'une **marque de griffure rouge et blanche** dans le dos
- Chemise blanche
- Cravate rouge

## Dragon de Komodo

Mâle



Varan anthropomorphe possédant une carrure standard et mesurant 2m.

### Description du dragon de komodo :

- Chaussure en cuir
- Long manteau noir ouvert avec des poches et une marque de **griffure rouge** dans le dos
- Gilet de costume
- Chemise blanche
- **Gants en cuir noir**
- **Cravate rouge**

## Ours

Mâle



Ours anthropomorphe possédant une carrure imposante et mesurant 2m.

### Description de l'ours :

- Chaussure en cuir noir
- Pantalon en laine gris clair
- Ceinture noir avec une boucle dorée
- Gilet de costume blanc avec des boutons gris foncée
- **Gants en cuir noir**
- Long manteau rouge ouvert (avec des poches) avec la **marque de griffure rouge et blanche** dans le dos
- Chemise grise
- **Cravate rouge**

## 2.3.3 Civils

[WIP]

Les civils sont représentés par des moutons/lapins/castors anthropomorphes, habillés dans le style commun de l'époque : costume pour les hommes, avec chapeau et/ou nœud (papillon ou pas), et en robe pour les femmes, avec chapeau et/ou manteau. Ils seront colorés avec des **teintes peu saturées**, afin que les héros restent facilement distinguables parmi une foule de civils. Ils seront entourés d'un **highlight jaune**.

### Mouton

Mâle/femelle



Mouton anthropomorphe de carrure standard et mesurant 1m80.

### Lapin

Mâle/Femelle



Lièvre anthropomorphe de carrure mince et mesurant 1m60.

## Castor

Mâle/Femelle



Castor anthropomorphe de carrure mince et mesurant 1m60.



## 3. Décors

### 3.1 Environnement- Global

L'univers de notre jeu se déroulant à l'époque de la Prohibition (1920-1933), l'environnement choisi est la ville de Chicago.

Il est essentiellement constitué de rues et de ruelles pavées avec pour seuls éclairages les lampadaires et les néons des boutiques. Les ruelles sont surplombées par des buildings.



Empire of Sin / Blacksad

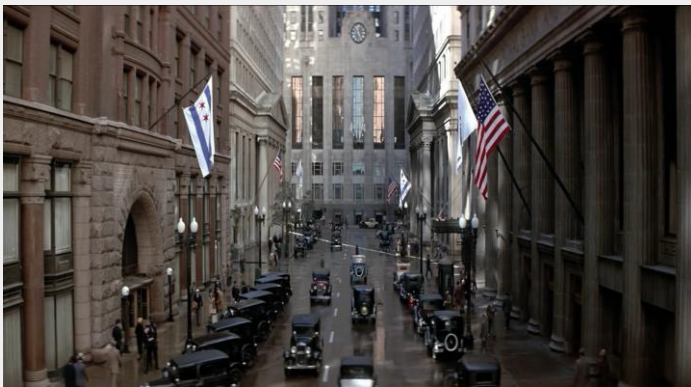
## 3.2 Lieux



### Rues, Ruelles

Les zones de circulation, de passages, seront des zones neutres de jours mais pas de nuits. Le jeu aura alors des nuances de gris, pour la majeure partie, des nuances de bleu lorsqu'il fera nuit, et des nuances de rouge pour les murs en briques des bâtiments, tout cela dans des teintes sombres et désaturées.

Seules les lumières des lampadaires ou des enseignes publicitaires amèneraient des teintes plus vives et chaleureuses.



## 3.2.1 Quartier Chic



### Théâtre

Le quartier chic a pour centre le lieu le plus emblématique de Chicago : le théâtre. C'est un environnement luxueux et chargé de détails tels que des ornements, mais aussi des couleurs un peu plus vives tels que le rouge ou le doré. Il est inspiré du théâtre se trouvant dans la rue 171 N state St à Chicago.



## Hôtel

L'hôtel se situe juste en face du théâtre et fait, lui aussi, partie d'un environnement plutôt chic. Il est muni de divers ornements ainsi que de piliers et de formes relativement onéreuses.





## Restaurant

Le restaurant se trouvant à côté du théâtre vient compléter la scène et ajoute du réalisme. Comme le théâtre, il fait partie d'un environnement luxueux mais avec tout de même moins de détails et d'ornements que celui-ci.



## 3.2.2 Zone neutres



### Magasins / Bar

Les magasins et le bar ajoutent de la diversité et du réalisme. ils restent des environnement neutre et décoratif, ils possèdent donc des couleurs neutres et pas d'ornement mais plutôt des détails plus basique comme des renforcement ou de simples piliers.

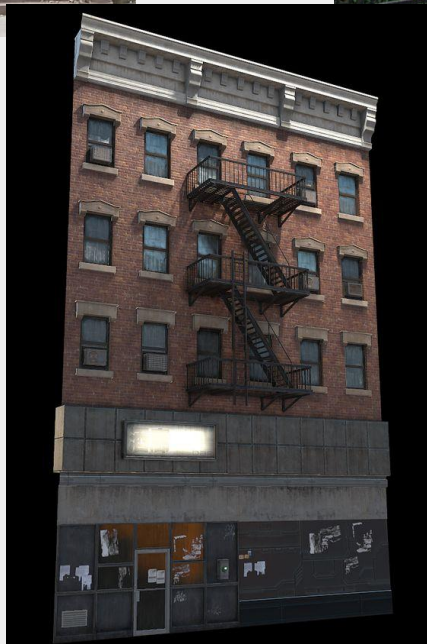


## 3.2.3 Zone Parcs



Résidence / building

Les résidences et les building sont directement inspirés de celle typique de Chicago, on retrouve les iconiques briques rouges et la forme des fenêtres particulières.





## Parcs

Le parc se trouvant en face des résidences ajoute du réalisme et de la végétation. Il est inspiré des compositions florales que l'on peut retrouver dans de nombreux parcs au Etat-unis. Au centre de ce parc se situe une fontaine, chaque chemin menant à la fontaine est fait de pavées.



## 3.2.4 Zone Industrielle

Il s'agit ici des lieux potentiels des trafics de viande.

Ces derniers se trouveraient, en premier lieu, aux abords de la ville, dans des zones vastes et reculées. On y retrouve des complexes de bâtiments, certains abandonnés, d'autres en activités, composés de hangars ou de grands entrepôts.

En second lieu, le jeu peut avoir quelques bâtiments en ville de type usines ou petits entrepôts.

- Les **Hangars** sont en tôles et possèdent une structure métallique imposante. La palette de couleur associée se compose essentiellement de nuances de gris avec la possibilité d'avoir des nuances de bleu, de vert ou de jaune.
- Les **Usines** sont quant à elles en briques avec beaucoup de fenêtres. On y trouvera ici des nuances de rouge.
- Les **Entrepôts** sont un entre deux, de tailles et de couleurs variées. Cependant, la construction est majoritairement en briques et/ou en béton.
- **L'Abattoir** est un lieu spécifique qui se confond dans un bâtiment ordinaire d'extérieur avec une ambiance sombre, lugubre et oppressante.

### Hangars/ Docks :

Intérieurs et Extérieurs



## Entrepôts/ Usines : Intérieurs et Extérieurs

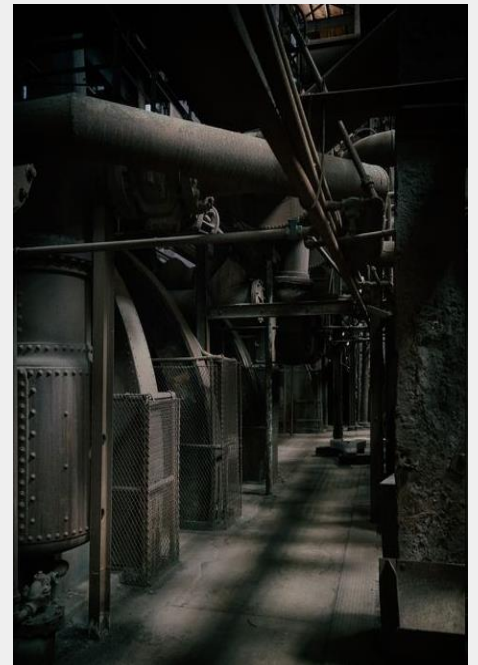


# PROHIBIT



## Abattoir :

Intérieur / Extérieur



## Usine abandonnée / Décharge : Extérieur

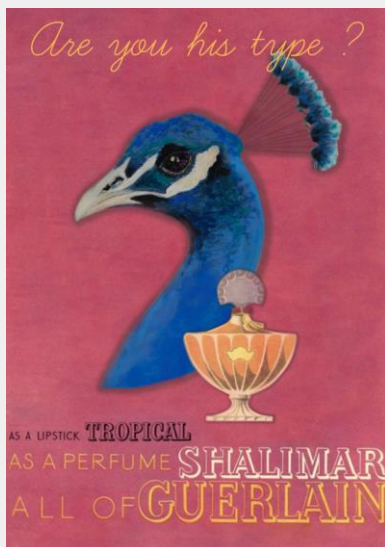


## 4. Univers anthropomorphe

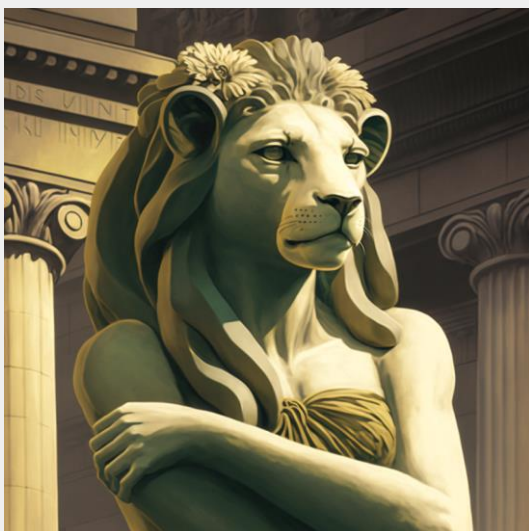
Certains éléments de la vie quotidienne sont transposés dans l'univers anthropomorphe. Cela va se retrouver essentiellement au niveau des objets, notamment sur des affiches ou bien des statues à l'effigie des personnages.

On peut aussi retrouver certains détails qui nous rappellent cet univers, telle que la représentation d'un signe distinctif : la griffe correspondant à la "marque" du trafic d'Al Capone.

### Affiches/ Posters



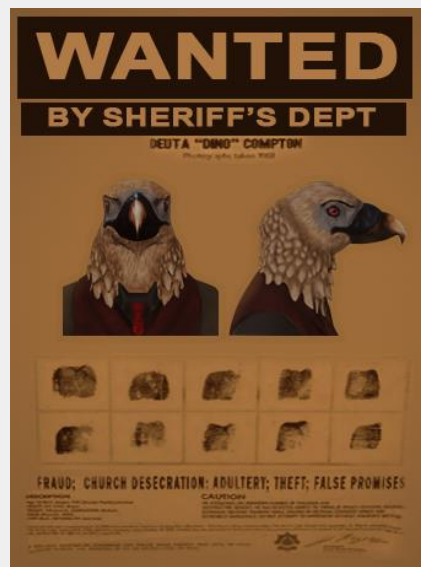
### Statues/mannequins



## Pubs



## Avis de Recherche/ Journaux



## Divers Éléments



## Exemples In Game





## 5. Interfaces (UI)

### 5.1 Généralités

L'interface du jeu est dans un style art déco, typique des années 1920 : épuré, composé de formes géométriques simples, avec quelques ornements décoratifs. La typographie utilisée est la *Bellerose*, similaire à celle utilisée pour le titre du jeu (la police Plaza), s'accordant avec les ornements. Les couleurs utilisées sont en accord avec la direction artistique : peu saturées, à l'exception des éléments raccords avec les couleurs représentatives des personnages jouables (notamment pour ce qui est du HUD in Game), et de certains types de curseurs.

### 5.2 Menu



Le menu se compose d'un background représentant les personnages principaux et/ou l'environnement du jeu (sujet à changements), du titre du jeu et des différents boutons du menu. Le tout reste très épuré, avec pour seuls ornements ceux qui apparaissent autour du bouton Rollover du menu.

PLAZA

PLAZA

PLAZA

BELLEROSE

BELLEROSE

BELLEROSE

Bellerose

Bellerose

Bellerose

PROHIBEST

PROHIBEST

PROHIBEST

PROHIBEST

PROHIBEST

PROHIBEST

Prohibeast

Prohibeast

Prohibeast

## 5.3 Interface In Game



Le HUD en jeu regroupe le menu de pause/sauvegarde/chargement, la liste des personnages jouables, l'icône du personnage actif, la minimap, les barres de capacités et d'inventaires, et les ornements décoratifs. Les différents curseurs viennent s'ajouter par-dessus le tout.

Lorsqu'un personnage est sélectionné, l'inventaire devient coloré avec **la couleur de ce dernier**. Au contraire, lorsqu'aucun personnage n'est sélectionné, rien n'est affiché dans l'inventaire, et celui-ci reste grisé. Dès qu'un personnage ramasse un item, celui-ci s'affiche dans l'une des trois cases de son inventaire, et ajoute 1 au compteur qui lui est associé.

Au-dessus de certaines capacités et des emplacements d'inventaire, viennent s'ajouter des encadrés avec le nombre d'utilisation restante.

En cas de déclenchement d'alarme, un léger **encadré rouge** viendra s'ajouter en transparence sur les bords de l'écran. De la même manière, lors de l'utilisation du mode Affrontement, un **filtre de vieille bande vidéo** s'ajoute à l'écran, appuyant l'inspiration dans les films de gangsters vintage.

# PROHIBED BEAST





# PROHIBIT BEAST

Les curseurs et icônes suivent la même logique : des formes simples afin d'identifier rapidement la signification de chaque curseur et de chaque icône. Les couleurs sont toujours peu saturées, soit en or beige pour ressortir légèrement par rapport au décor, soit en argent gris pour être raccord avec les différents ornements de l'interface. Des variantes en rouge sont disponibles pour certains, et pour d'autres les couleurs sont uniques car plus représentatives (rouge pour l'alarme, vert pour la puanteur, etc...).

