

Justification charte graphique

Treep

Kromm Studio



Kristen Couty - Romain Dischamp - Oscar Cornut
Mahé De Berranger - Milo Moisson

D1

Mai 2025

KROMM

1 Identité visuelle de l'entreprise - Logo de l'entreprise

Le logo de KROMM Studio est bien plus qu'un simple visuel : il incarne l'identité du studio, son histoire, ses valeurs, et sa vision. Dès la conception, il a été pensé comme un élément central de communication, capable de représenter le groupe dans des contextes variés, tout en conservant une forte personnalité graphique.

Le nom KROMM est l'acronyme formé à partir des initiales des prénoms des membres fondateurs du studio. Le choix d'inclure le chiffre 2 symbolise la présence de deux personnes portant un prénom commençant par "M", mettant en avant la dimension collective du projet, où chaque membre joue un rôle essentiel. Ce nom court, impactant et unique crée immédiatement une identité mémorable, tout en donnant un aperçu du lien personnel et humain derrière le projet.

Le logo se distingue par une typographie géométrique et pixelisée, composée de blocs rectangulaires parfaitement alignés. Ce style visuel rappelle directement l'univers du jeu vidéo, du code et du pixel art, des domaines étroitement liés à l'activité du studio. Les lettres sont volontairement stylisées, jouant avec la profondeur, tout en restant lisibles.

Ce choix graphique a une double fonction : d'un côté, il donne un caractère technologique et moderne au logo essentiel dans un secteur visuel et concurrentiel comme celui du jeu vidéo.

Le logo adopte une palette de gris, avec du gris foncé au gris clair. Ce choix volontairement neutre et élégant traduit plusieurs valeurs :

- Sérieux et professionnalisme : des tons sobres qui inspirent confiance.
- Polyvalence : le logo peut être apposé sur des fonds clairs comme foncés sans perdre en lisibilité.
- Modernité : Les deux couleurs ajoutent du relief et une touche contemporaine à une forme statique.

Le gris est aussi une couleur qui laisse toute la place au contenu : il ne distrait pas, mais soutient visuellement les supports où il est utilisé, que ce soit dans le jeu ou sur les documents professionnels.

Conscient de la diversité des supports de communication actuels, le logo a été décliné en deux formats complémentaires :

- Une version horizontale, utilisée notamment sur les documents officiels, les présentations, les entêtes ou encore les supports imprimés.
- Une version carrée, conçue pour s'adapter aux formats compacts comme les icônes.

Ce dernier usage est particulièrement stratégique : lors du lancement du jeu, le logo s'affiche pour annoncer le studio responsable du développement. Cela renforce

la notoriété de KROMM et permet au joueur de rapidement associer une esthétique et un style à un nom.

Le design graphique du logo reflète enfin la démarche collaborative qui anime le studio. Il est le fruit d'une réflexion collective autour de l'identité commune des membres du groupe, de leur complémentarité et de leur vision partagée du jeu vidéo.

2 Identité visuelle du jeu - Logo du jeu

Le logo sans animation est utilisé comme *favicon* du site web de Treep, comme icône du jeu et enfin comme logo pour les différents rapports et cahiers des charges réalisés tout au long de l'année.

Ce logo est constitué d'un arbre, seul au milieu d'une plaine, avec un ciel bleu clair. Cet arbre est l'arbre que le joueur aura le loisir de parcourir tout le long de son aventure, le choix des couleurs, à la fois flashy et pastels, crée une atmosphère calme et reposant, en contradiction avec le jeu Treep qui est sombre. De plus, les lianes qui pendent de part et d'autre de l'arbre rappellent la longévité de l'arbre.

Enfin, le logo est très circulaire, dans sa forme générale, mais aussi dans celle de l'arbre ou dans le dégradé du ciel. Cela donne établi, encore une fois, une atmosphère de douceur, de passivité, mais aussi de mystère.

Ce logo est assez simple et facilement reconnaissable, ce n'est qu'un arbre au centre d'un cercle. On peut d'ailleurs retrouver ce logo sur le trône de la reine des fourmis dans la fourmilière.

Le logo animé quant à lui est utilisé sur le site web ainsi que sur la page de démarrage du jeu. Ce logo offre une première réelle expérience du jeu au joueur, car là où le premier logo est assez loin de la réalité, ce logo reprend directement les assets du jeu comme les décors, les personnages ou les animations.

En effet, on peut y voir un joueur courir de lettres en lettres, pour ensuite tuer un ennemi et enfin monter une échelle pour sortir de l'animation et resurgir de l'autre côté pour faire une boucle. Ici la dimension de parcours, mais aussi de combats de notre jeu est illustré dans cette animation. Enfin, le personnage, décors et ennemi sont miniaturisés pour rappeler aux joueurs que nous ne jouons qu'une fourmi, devant combattre une menace bien plus grande qu'absurde.

3 Identité visuelle du site internet

L'esthétique du site web est très épurée, deux couleurs ressortent : le blanc et le marron. Le blanc est là pour garder un professionnalisme dans le site et le marron est présent grâce aux images in-game du jeu.

Le premier élément que peuvent voir les visiteurs de ce site est une bannière avec une image in-game du jeu avec le nom de notre jeu *Treep*, écrit au milieu de l'écran, mais aussi l'animation du logo Treep en haut à droite.

Quand les visiteurs arrivent sur ce site, ils ont quatre options, ils peuvent scroller la page et découvrir notre jeu à travers différentes fonctionnalités illustrées chacune par des images exclusives au jeu. Quand les visiteurs du site arrivent à la fin, ils peuvent télécharger le jeu, avoir mis ce bouton en fin de page permet de, d’abord expliquer le jeu, et plus le visiteur est intéressé, plus il scrolle, comme ça seulement les joueurs vraiment intéressés par le jeu le téléchargerons, ce qui permettra d’acquérir un public conscient de ce à quoi il va jouer et ne pas être étonné par différents choix artistiques ou techniques faits par Kromm Studio lors de la réalisation du jeu. En dessous des boutons pour le téléchargement du jeu, les mentions légales et contact permettent de garder une norme professionnelle.

Ensuite, les joueurs peuvent aussi cliquer en haut à gauche sur “About” pour en apprendre un peu plus sur le studio ainsi que les membres de Kromm Studio.

Toujours au même endroit, “Project execution” mène les visiteurs sur la zone du site renseignant les statistiques techniques sur le jeu. Premièrement un graphe détaillé de l’avancement du jeu. Chaque partie est liée à une jauge variant d’orange à vert en fonction de l’avancement de la tâche. Une partie “Problems and Solution” détaille les problèmes que Kromm Studio a pu avoir lors de la réalisation de Treep.

Enfin, “Appendices” regroupe la documentation du jeu. Cette documentation est composée des outils utilisés pour la réalisation de Treep ainsi que les différents documents liés au jeu (Spécifications techniques, présentation et autre).

4 Identité visuelle du packaging

Le packaging de notre jeu a été conçu comme une extension physique de son univers. La boîte, fabriquée en bois, présente une devanture recouverte d’écorce, accentuant l’ancrage naturel du jeu et renforçant l’identité visuelle du studio.

Le logo de Treep y est pyrogravé à même le bois, dans une démarche volontairement authentique et minimaliste. Ce choix de gravure renforce le lien avec les éléments naturels et traduit une volonté de préserver la matière brute, sans recourir à des ajouts plastiques, autocollants ou artificiels. La pyrogravure, à la fois discrète et symbolique, s’inscrit pleinement dans l’univers du jeu, où le respect de la nature et l’immersion dans un monde organique sont au cœur de l’expérience.

À l’intérieur, on découvre une mousse blanche qui occupe l’ensemble de l’espace. Ce choix n’est pas anodin : cette mousse fait directement écho à l’histoire du jeu, car elle représente l’élément hostile que le joueur doit affronter, créant ainsi une mise en scène immersive dès l’ouverture de la boîte. En son centre repose la clé USB contenant le jeu, comme un artefact précieux protégé au cœur de cet environnement.

Ce packaging original et symbolique reflète la volonté du studio de proposer une expérience complète, aussi bien dans le jeu que dans son objet de présentation.