



LA GRANDE AVENTURE DE GUS'

CHARTRE GRAPHIQUE

1 Préface.

p. 4-5

3 Couleurs.

p. 17-27

5 Print.

p. 31-34

2 Logotype.

p. 6-16

4 Typos.

p. 28-30

6 Concept Art.

p. 35-43

Préface.

1

INTRODUCTION

En France, comme dans le monde entier, la place du jeu vidéo dans l'industrie culturelle a connu une fulgurante ascension ces 10 dernières années et ne peut plus être dissimulée. Alors même qu'il représente un art à part entière et s'accompagne de ses propres codes et de sa propre culture, le jeu vidéo apporte aujourd'hui bien plus qu'une expérience ludique. Il est devenu un véritable outil de démonstration, de mise en situation et d'apprentissage.

Prenons par exemple les jeux-vidéos historiques, comme Assassin's Creed Unity et sa reproduction fidèle de Paris sous la Révolution Française, ou la franchise Age of Empires qui plonge le joueur dans les époques antiques, médiévales, et modernes. Ces œuvres ouvrent la porte à une nouvelle forme de découverte et d'apprentissage de l'Histoire et de la culture, plus ludique et captivante. Le jeu vidéo n'est alors plus seulement une forme de divertissement mais un outil accessible pour enrichir sa culture.

C'est avec cette volonté de rendre la culture divertissante et plus accessible que l'agence Studio Baguette est née, en décembre 2021. Composée de sept membres passionnés du jeu vidéo, Studio Baguette est une agence de production de jeux mobiles à la patte graphique forte et reconnaissable. Parmi les réalisations de l'agence, on compte La Grande Aventure de Gus, un jeu mobile destiné à découvrir le patrimoine culturel français au travers d'une histoire d'espionnage palpitante. Vous retrouverez dans ce document, la charte graphique dédiée à l'agence Studio Baguette.

Logotype.



1. PRÉSENTATION DU LOGOTYPE

Le logo de notre projet se base sur le nom du jeu vidéo «La Grande Aventure de Gus», auquel sont ajoutés quelques éléments pour le distinguer.

Tout d'abord, un béret est posé sur la lettre G du mot «Grande», pour rappeler l'accessoire culte de notre personnage principal Gus. Il permet d'attirer l'œil avec sa couleur contrastée du texte, de l'habiller et de se démarquer.

La police utilisée possède un style pixelisé qui rappelle le style rétro de notre jeu vidéo. Elle est également uniquement en capitales, ce qui permet de rendre le titre plus dramatique, et ainsi mettre l'accent sur la grandeur de l'aventure qui attend nos joueurs.

Les couleurs du logo respectent la palette de couleurs utilisée pour le personnage de Gus, dans le but de mettre le personnage en avant, et aussi de rappeler que le jeu se déroule en France grâce aux nuances de bleu, blanc et rouge.



2. DÉCLINAISONS HORIZONTALES

Vous retrouverez ci-contre, les différentes déclinaisons de notre logotype horizontal, en 2 coloris (bleu marine et rouge rubis) ainsi que les utilisations de celui-ci, de haut en bas :

SUR FOND CLAIR

SUR FOND COLORÉ

SUR FOND CLAIR

Remarque : la police de caractère utilisée pour ce logotype est la **STAY PIXEL**.



LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'



LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'



LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'

3. DÉCLINAISONS VERTICALES

Vous retrouverez ci-contre, les différentes déclinaisons de notre logotype vertical, en 2 coloris (bleu marine et rouge rubis) ainsi que les utilisations de celui-ci, de gauche à droite :

SUR FOND CLAIR

SUR FOND COLORÉ

SUR FOND CLAIR

Attention : le choix du logotype vertical ou horizontal, se fait selon le support d'affichage de celui-ci. Le choix est libre mais doit-être fait dans l'optique d'avoir la plus grande lisibilité possible.



4. SCHÉMAS DE CONSTRUCTION

Les tracés aide à la compréhension de la conception du logotype.

Il est important de veiller à l'intégrité du dessin du logotype sur tous les supports.



5. ZONES DE SÉCURITÉ

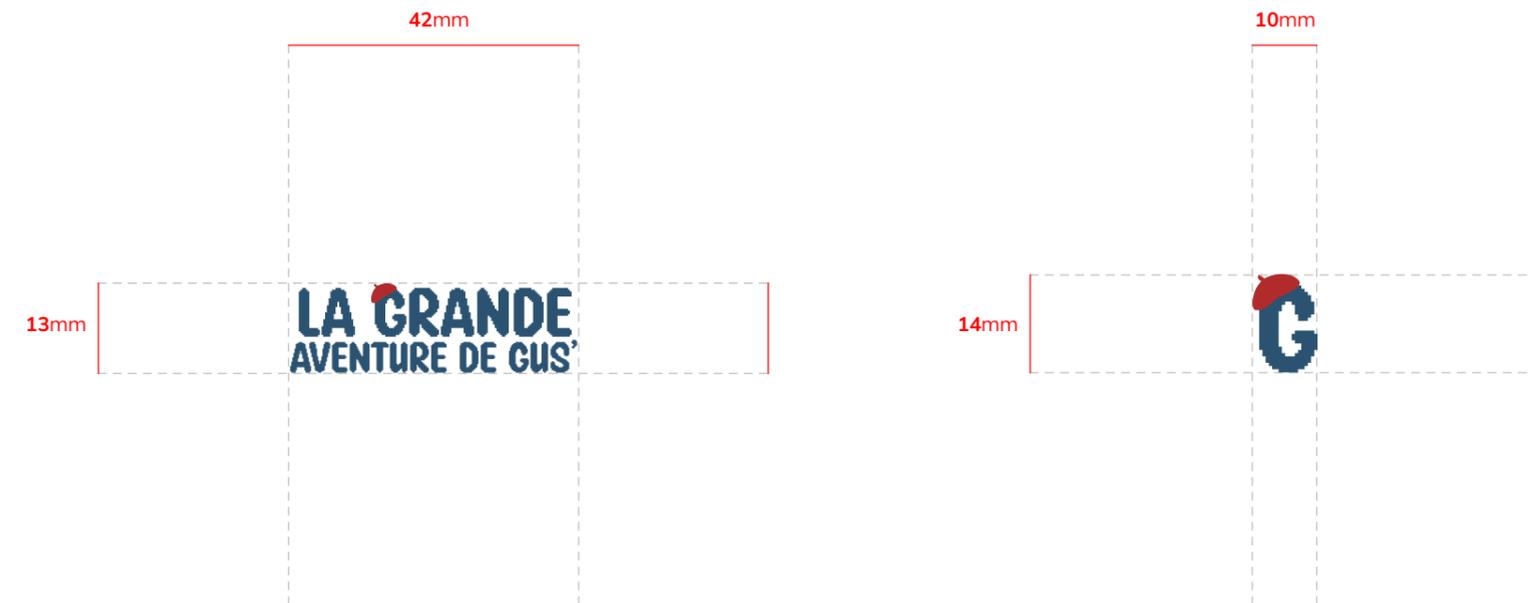
Une zone minimale de protection est nécessaire afin de garantir la stabilité et la lisibilité du logo.

Cette zone doit impérativement rester vierge, aucun élément perturbant ne doit figurer dans cet espace.



6. TAILLES MINIMALES

Afin de garantir la lisibilité du logo, la largeur de celui-ci ne doit pas être avoir une taille inférieure à 42mm pour la déclinaison horizontale et 10mm pour la déclinaison verticale.



7. NIVEAUX DE GRIS

Vous retrouverez ci-dessous, les différentes déclinaisons de notre logotype en niveaux de gris, ainsi que leur utilisation selon la couleur de fond.

LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'



8. COULEURS DU LOGOTYPE

Vous retrouverez ci-dessous, les différentes déclinaisons de couleurs de notre logotype.

Chaque coloris est détaillé en code hexadécimal, RVB, CMJN et Pantone. Privilégier l'emploi de ces tons selon l'utilisation faite du logotype (affichage numérique, impression...).

À noter que les versions monochromes, blanche et noire ne sont pas détaillées.



BLEU MARINE

C80 M27 J34 N10 HEXA #178495
R23 V132 B149 Pantone 7712C



ROUGE RUBIS

C95 M48 J56 N46 HEXA #00404D
R0 V64 B77 Pantone 548C



BLANC

C0 M0 J0 N0 HEXA #FFFFFF
R255 V255 B255



NIVEAU DE GRIS

C62 M49 J47 N16 HEXA #646C6F
R100 V108 B111 Pantone 424C

9. UTILISATIONS DU LOGOTYPE SUR DES IMAGES

Suivant les variantes de fond sur lesquels le logotype est utilisé, il convient de sélectionner la version la mieux adaptée (pour les fonds monochromes, cela a été détaillé dans une partie précédente).

Sur un fond imagé, le logotype utilisé de préférence est soit blanc, soit noir. Si le logotype n'est pas assez visible, l'ajout d'une légère ombre de la couleur opposé celle du logotype est conseillée.

Il est possible de conserver le logotype en couleurs, à condition d'ajouter un cadre blanc en opacité 90% avec des bords arrondis, en prenant bien en compte les zones de sécurité.



10. LES INTERDITS

Il est impératif de respecter l'intégrité du logotype, dans n'importe quel cas d'utilisation.



interdiction de **modifier l'inclinaison**



interdiction de **déformer/étirer**



la palette de couleur définie
n'est pas respectée



les zones de sécurité **ne sont pas respectées** et le logotype doit être utilisé en **blanc sur un fond coloré**



ne pas **modifier les couleurs**
du logotype



ne pas **ajouter d'éléments**



Couleurs.

3

1. PRÉSENTATION DE LA PALETTE COLORIMÉTRIQUE

Les couleurs jouent un rôle majeur dans l'identité graphique de La Grande Aventure de Gus, elles participent à la construction de son atmosphère et donnent aux joueurs une ambiance de jeu importante.

Vibrantes et profondes, elles expriment la personnalité de notre image et permettent de rendre plus visibles nos messages. La palette de couleurs à utiliser est précisément définie et à respecter.

Les couleurs principales de du jeu La Grande Aventure de Gus sont le **Bleu Marine**, le **Rouge Rubis**, **Biscotte** et **Glacier** :

			
BLEU MARINE	ROUGE RUBIS	BISCOTTE	GLACIER
C96 M81 J37 N34 R33 V50 B85	HEXA #213255 Pantone 534C	C20 M100 J100 N15 R174 V0 B0	HEXA #AE0000 Pantone 1805C
C17 M32 J72 N5 R210 V168 B87	HEXA #D2A857 Pantone 7407C	C13 M17 J2 N0 R228 V233 B244	HEXA #E4E9F4 Pantone 649C

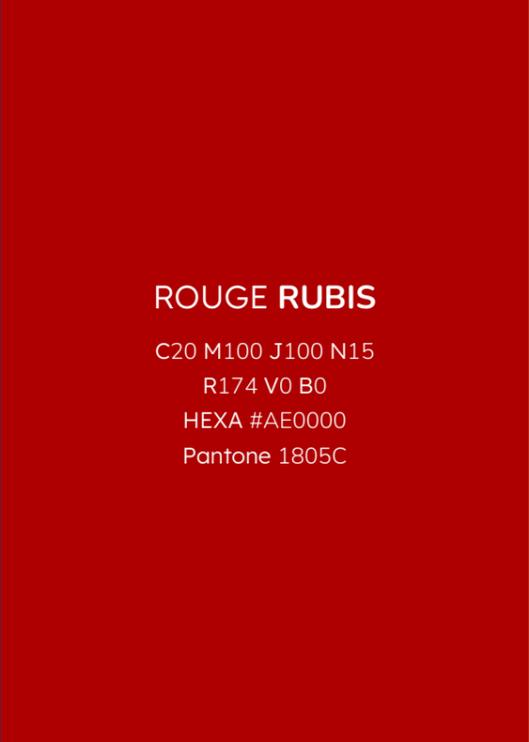
Les couleurs s'utilisent exclusivement à l'aplatissement ou en dégradé, les effets de texture sont interdits.

Les teintes neutres comme le blanc ou les gris doivent être utilisées pour faire respirer les messages, créer du contraste et améliorer la visibilité du message.

Il est recommandé de toujours associer des couleurs toniques à des teintes neutres comme le blanc ou les gris :

- si le blanc ou les gris dominent, utiliser la couleur par touche.
- si une couleur vive domine, utiliser le blanc ou le gris en arrière-plan.

Par ailleurs, il est important de sélectionner les couleurs en fonction du support et des autres éléments intégrés à la composition graphique : il ne faut pas utiliser trop de couleurs vives en même temps.

			
BLEU MARINE	ROUGE RUBIS	BISCOTTE	GLACIER
C96 M81 J37 N34 R33 V50 B85 HEXA #213255 Pantone 534C	C20 M100 J100 N15 R174 V0 B0 HEXA #AE0000 Pantone 1805C	C17 M32 J72 N5 R210 V168 B87 HEXA #D2A857 Pantone 7407C	C13 M17 J2 N0 R228 V233 B244 HEXA #E4E9F4 Pantone 649C

2. EXPLICATIONS DES CHOIX COLORIMÉTRIQUES

Le choix de ces couleurs n'est pas le fruit du hasard. Il est issu d'une longue réflexion sur le sens et le message porté par chaque teinte dans la culture française et occidentale.

LE BLEU

La couleur bleue représente à la fois le ciel et la mer et est associée aux grands espaces, à la liberté, à l'intuition, à l'imagination, à l'inspiration et à la sensibilité. Le bleu représente également des significations de profondeur, de confiance, de loyauté, de sincérité, de sagesse, de stabilité, de foi et d'intelligence. La couleur bleue a des effets positifs sur l'esprit et le corps. En tant que couleur de l'esprit, elle invoque le repos et peut amener le corps à produire des substances chimiques apaisantes et dégagant un sentiment de tranquillité.

C'est cette caractéristique apaisante que nous recherchons dans notre identité. En effet, il nous tient à cœur d'inspirer de la confiance et de la tranquillité à nos utilisateurs, pour leur permettre de se diriger au travers du jeu sans stress ou doute.



LE JAUNE

La couleur jaune quant à elle est une teinte gaie qui éclaire, elle évoque des sensations agréables, captivantes et joyeuses. Elle a un certain niveau d'innocence qui résonne fortement avec les enfants. C'est la couleur de l'optimisme et elle est associée à l'espoir et à la créativité. Au-delà de cela, le jaune donne de l'énergie et est une couleur dynamique qui motive une prise de décision rapide et encourage également la communication.

Enfin, le jaune est une couleur pratique qui insuffle une pensée analytique et est censée stimuler le côté gauche du cerveau, aidant à une pensée claire, améliorant la créativité et aidant à trouver des solutions logiques. La Grande Aventure de Gus a pour but d'encourager les utilisateurs à découvrir la culture Française au travers du jeu, le jaune nous semble être un très bon vecteur pour favoriser cette découverte.

Nous avons mis un point d'honneur à utiliser une couleur porteuse de sensations créatives, dynamiques et favorisant l'analyse.



LE ROUGE



La couleur rouge est une couleur intense qui regorge d'émotions allant de l'amour passionné et intense à la colère et à la violence - représentant à la fois Cupidon et le diable. C'est une couleur chaude, forte et stimulante qui représente l'excitation et l'énergie. Des études montrent que la couleur rouge peut créer des effets physiques tels qu'un enthousiasme accru, des niveaux d'énergie plus élevés et une confiance accrue.

La couleur rouge est une couleur très visible qui est capable d'attirer rapidement l'attention et d'amener les gens à prendre des décisions rapides. Le rouge représente le pouvoir et le courage. De par l'ambivalence de ses significations, le rouge est à utiliser avec parcimonie et sagesse. Il est important de l'utiliser par touche pour ne pas intimider nos utilisateurs.

La Grande Aventure de Gus, et notamment son personnage principal Gustave, contient des touches de rouge pour stimuler les joueurs et les encourager à se lancer dans l'exploration du jeu.

3. SPÉCIFICITÉS TECHNIQUES

Nos couleurs ont également été pensées et consciencieusement choisies pour être lisibles par les daltoniens. Nous souhaitons permettre à tous de découvrir notre univers sans difficulté et de manière fluide.

Les couleurs de notre palette possèdent des références précises qui doivent être respectées selon le support sur lequel la communication est réalisée : pour les impressions et tons direct, il est nécessaire d'utiliser les références **Pantone**, pour les impressions en quadrichromie, ce sont les références **CMJN** à utiliser, pour l'affichage sur écran, les références **RVB** et **codes Hexadécimaux**.

Les palettes de couleurs principales et complémentaires sont toutes deux précisément annotées et contiennent toutes les références nécessaires à la création de contenus graphiques.



4. VARIATIONS DE LA PALETTE COLORIMÉTRIQUE

COULEURS COMPLÉMENTAIRES, NOIRS, GRIS ET BLANCS

Afin de compléter la palette de couleurs principales du jeu, nous avons introduit une variété de couleurs complémentaires afin de produire des contenus riches et fournis. On retrouve alors le Vert Sapin, Vert Mousse, Beige, Tortillas, Tronc et Clémentine :

			
VERT SAPIN	VERT MOUSSE	BEIGE	TORTILLA
C72 M47 J63 N48 R60 V78 B67 HEXA #3C4E43 Pantone 7735C	C48 M40 J78 N29 R122 V114 B64 HEXA #7A7240 Pantone 7749C	C10 M16 J24 N0 R232 V215 B196 HEXA #E8D7C4 Pantone 7604C	C33 M32 J51 N14 R167 V151 B120 HEXA #A79778 Pantone 7530C
			
TRONC	CLÉMENTINE		
C38 M61 J73 N49 R109 V72 B48 HEXA #6D4830 Pantone 7568C	C5 M48 J88 N0 R235 V149 B46 HEXA #EB952E Pantone 715C		

Chaque palette se décline en 12 teintes permettant un travail en monochrome et la construction d'éléments graphiques plus doux et nuancés. Il est possible d'utiliser ces deux palettes déclinées ainsi que les couleurs des monuments et lieux culturels choisis. Par ailleurs, les nuances de noirs, gris et blancs pourront être utilisées dans la création de contenu du jeu.

VERT SAPIN

C72 M47 J63 N48
R60 V78 B67
HEXA #3C4E43
Pantone 7735C

VERT MOUSSE

C48 M40 J78 N29
R122 V114 B64
HEXA #7A7240
Pantone 7749C

BEIGE

C10 M16 J24 N0
R232 V215 B196
HEXA #E8D7C4
Pantone 7604C

TORTILLA

C33 M32 J51 N14
R167 V151 B120
HEXA #A79778
Pantone 7530C

TRONC

C38 M61 J73 N49
R109 V72 B48
HEXA #6D4830
Pantone 7568C

CLÉMENTINE

C5 M48 J88 N0
R235 V149 B46
HEXA #EB952E
Pantone 715C

CARBONE

C62 M57 J59 N65
R60 V55 B50
HEXA #3C3732
Pantone BlackC

ANTHRACITE

C64 M53 J47 N44
R77 V79 B83
HEXA #4D4F53
Pantone 7540C

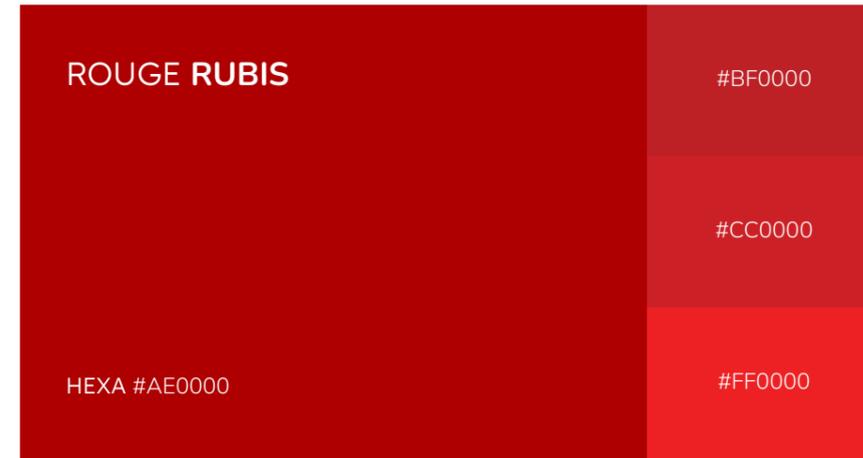
BITUME

C53 M41 J40 N23
R116 V118 B120
HEXA #747678
Pantone 424C

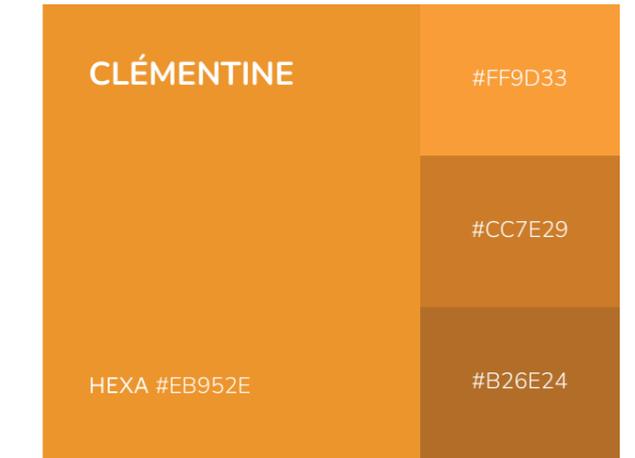
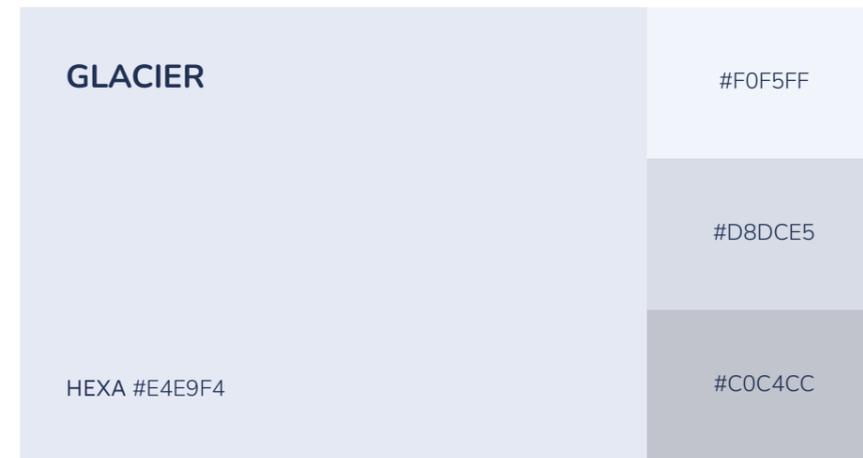
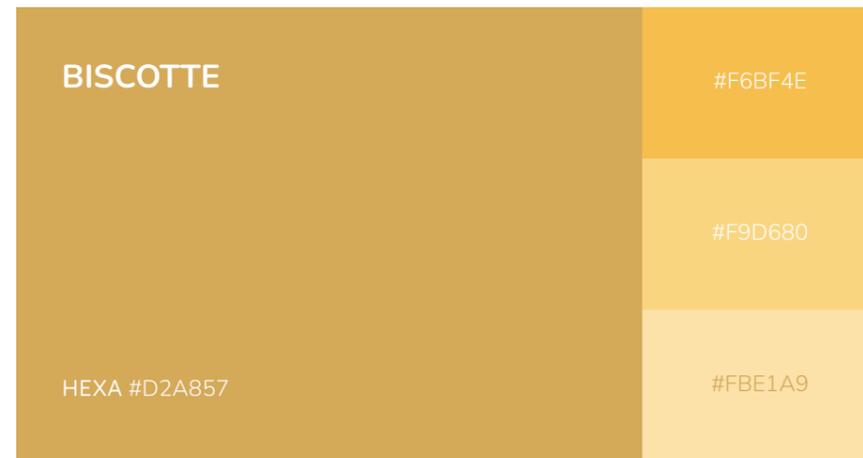
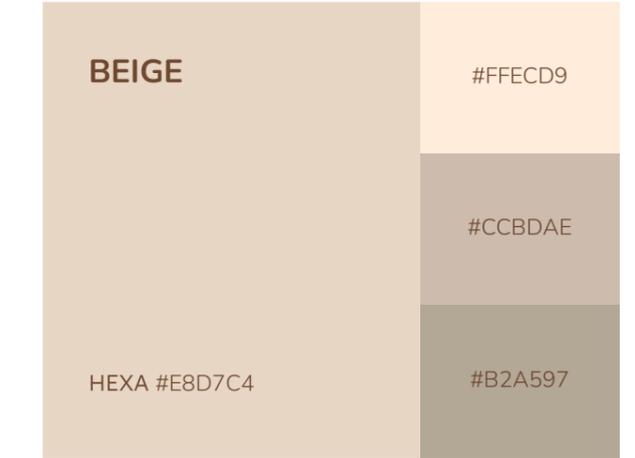
BLANC

C46 M54 J0 N0
R172 V127 B224
HEXA #AC7FE0
Pantone 2645C

PALETTE PRINCIPALE MONOCHROMATIQUE



PALETTE COMPLÉMENTAIRE MONOCHROMATIQUE





1. LA TYPOGRAPHIE TITRES, SOUS-TITRES ET CORPS

Pour les polices d'écriture de notre projet, nous avons décidé de continuer dans le style pixelisé déjà présent, dans le but de ne pas créer un contraste trop fort par rapport aux graphismes du jeu et ses illustrations.

Les titres et sous-titres seront en Terminal Grotesque, respectivement 20px et 18px. Elle est suffisamment grasse pour donner de l'importance au texte, et la subtile pixellisation ne gêne pas à la lecture.

Le texte sera en IBM Plex Sans Regular 16px, et les boutons en Medium 18px. Ce sont les seules polices qui ne comportent pas le style pixel pour maximiser la lisibilité, étant donné que ces textes seront les plus lus et avec lesquels il y aura une interaction (boutons).

Aa

Terminal Grotesque

Aa Bb Cc Dd Ee Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx
Yy Zz

0123456789
!@#%&*?/)

Aa

IBM Plex Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz

0123456789
!@#%&*?/)

Aa

IBM Plex Medium

Aa Bb Cc Dd Ee Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789
!@#%&*?/)

2. LA TYPOGRAPHIE DES DIALOGUES

Une attention toute particulière est apportée avec la police 6809 Chargen 16px. Nous souhaitons apporter un plus à l'ambiance des cinématiques grâce à cette police très rétro «8-bit», qui sera utilisée pour les sous-titres des dialogues.

Aa

6809 Chargen

Aa Bb Cc Dd Ee Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

!@#\$%^&*?/

LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'

Print.

5

1. SIGNALÉTIQUE



2. TEXTILE



3. AFFICHE



LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'

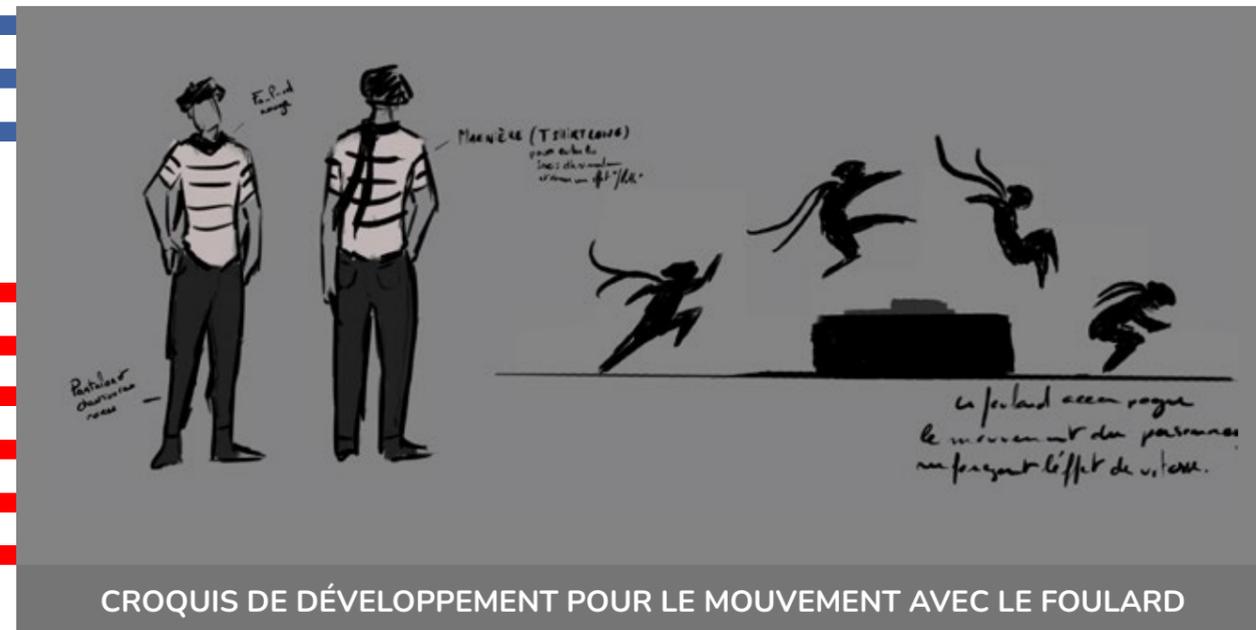
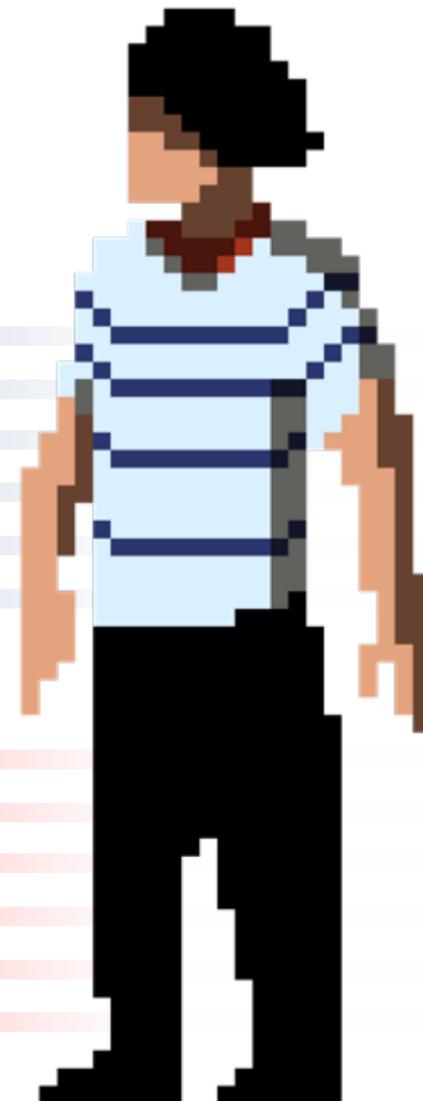


Concept Art.



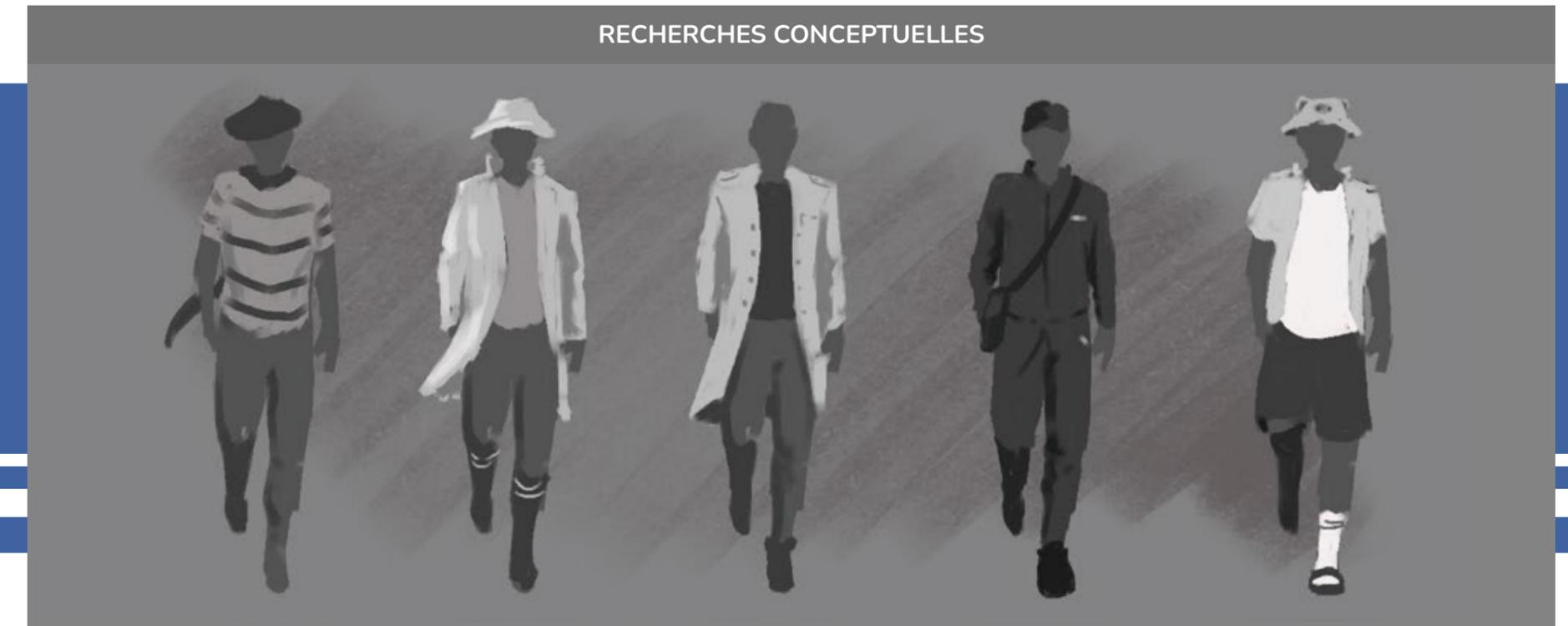
1. LE PERSONNAGE PRINCIPAL

Agent d'élite de l'agence Museum, Gustave est l'espion le plus réputé et le plus efficace de tous les temps, littéralement. Parcourant les époques avec son fidèle béret, il va se retrouver confronté à l'une de ses plus grandes aventures.



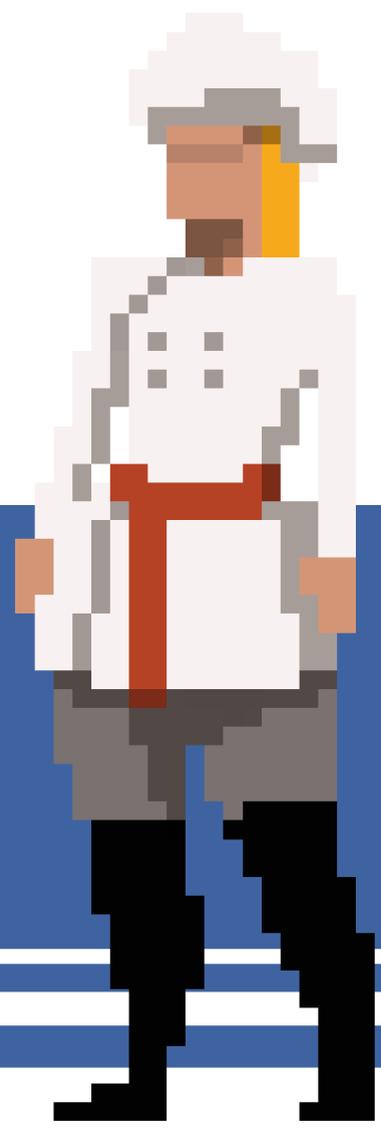
2. L'APPARENCE D'UN HÉROS

De nombreux styles vestimentaires caractérisent les français un peu clichés, de l'artiste qui ne s'est pas encore trouvé, à l'inimitable béret et la manière. Nous avons souhaité explorer tous les styles vestimentaires avant de faire un choix : et si Gustave portait un jogging et une casquette ? Et si Gustave était un breton affirmé armé de son ciré et son bob jaune si caractéristique ? La plupart de ces tenues seront déclinées en tant que skins disponibles dans le jeu.



3. LA BOULANGÈRE

Autre personnage haut en couleur de La Grande Aventure de Gus, la boulangère est une des premières «erreurs» de Gustave. Lors d'une mission où notre héros au béret aurait laissé ouvert un portail, elle se serait fauillée et, après avoir semé le chaos dans les locaux de muséum, a décidé de s'y établir. Depuis, de merveilleuses tartes aux marrons y sont préparées chaque jour.



4. PERSONNAGES SECONDAIRES



5. L'UNIVERS

Le monde de la Grande Aventure de Gus va trouver son premier décor dans la ville de Rambouillet, et quel meilleur décor qu'un magnifique château du 15ème siècle ?



6. LES CINÉMATIQUES

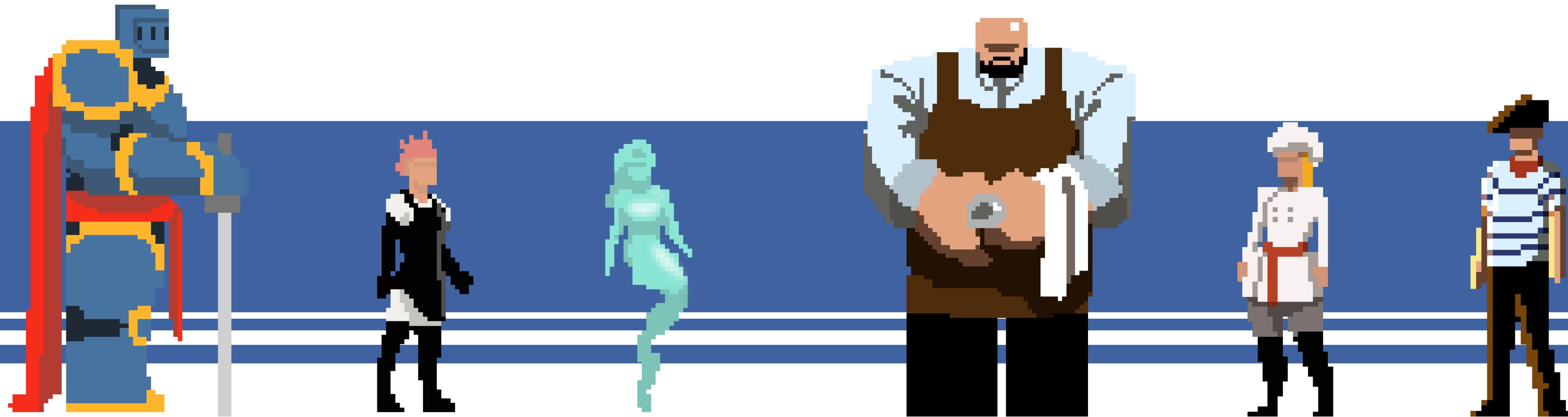
Il existe un bon nombre de façon de réaliser des cinématiques, mais si les RPG* nous ont appris quelque chose, c'est que tant qu'on sait qui parle, tout va bien !



*RPG : Jeu de rôle

7. GALERIE DES PERSONNAGES

Concept des personnages secondaires et de Gus en pixel Art.



LA GRANDE
AVENTURE DE GUS'