

# In No Time !

Présentation du logo et des intentions graphiques

# Projet de nom

Puisque le jeu est rapide et demande des réflexes, des noms évoquant la vitesse ont immédiatement été envisagés. Des noms tels que, Quick, Quickie, Speed,... Mais ce type de nom n'était pas vraiment accrocheur. Nous avons donc décidé de chercher un nom qui fait référence à la vitesse indirectement, c'est comme ça que le temps a été déterminé comme référence. C'est ainsi que le nom «in no time» (en un rien de temps) a été trouvé, puis l'ajout d'un point d'exclamation pour accentuer la notion de vitesse. **In No Times !**

## Logo



Comme pour le design du jeu, le design du logo devait être simple et représentatif du jeu. Pour rester un maximum simple, il fallait le titre du jeu et un encadrement. C'est à cela que sert la banderole, simple et toujours dans le style du jeu. Pour éviter d'avoir un visuel trop chargé, seules deux couleurs ont été choisies, le blanc cassé pour la banderole, pour éviter le blanc et garder le côté sobre, ainsi que bleu foncé, pour contraster facilement avec la banderole.

# Moodboard



Flat Design



