

# NeedTime()

CHARTE GRAPHIQUE

---



# NeedTime()

## EXPLICATION DE LA CHARTE

Logo du jeu



Lors de la création de notre logo, nous avons joué avec un mélange de bleu foncé et de bleu clair pour mettre en relief le sablier.

Dans le détail, nous avons également mis en second plan un viseur qui représente l'hostilité des autres joueurs et du temps dans notre jeu.

Notre site web <https://needtime.pages.dev>, a été conceptualisé de sorte que le joueur s'immerge dans un environnement sombre.

Des animations avec des couleurs sombres sont utilisées avec une hiérarchie, un fond mélangé noir, des titres blancs et des descriptions vertes.

Site web



Jeu vidéo (MVP)



L'expérience de notre jeu est principalement centralisée dans une forêt tropicale, d'où la volonté d'utiliser plusieurs nuances de verts.

De plus, elle se déroule sur une île perdue ce qui fait qu'elle regroupe toutes les couleurs par ses éléments naturels et sa luminosité sombre.

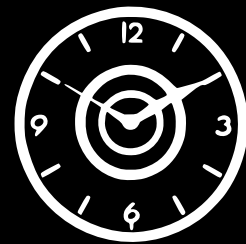
# NeedTime()

## PLANCHE DE MARQUE

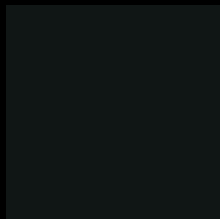
### LOGO PRINCIPAL



### LOGO SECONDAIRE



### COULEURS



#101615



#041424



#53936A



#1C3F28

### TYPOGRAPHIE

NeedTime()

*needtime()*

Notre Jeu

### ANIMATIONS

