

The background image is a photograph of a long, arched prison corridor. The corridor has multiple levels with metal railings. The walls are made of stone or concrete and have many small, barred windows. The ceiling is arched and has several small lights. The floor is made of stone tiles. The overall atmosphere is dark and institutional.

NGUY KAREN - B2B

CHARTE GRAPHIQUE

Eastern State Penitentiary.

FUTURE

HOPE

DARKNESS



LONELINESS

LOST SOUL

JUSTIFICATION

ASPECT ABANDONNÉ

Mon moodboard essaie de faire ressortir le côté solitaire de la prison avec des images très vides, sans présence humaine et déserte sur la première ligne.

J'ai aussi voulu faire ressentir ce côté "lieu abandonné" avec des textures de rouilles et de fer, et avec la présence morose du fantôme dans une forêt abandonné et sinistre. Le côté obscure du moodboard joue aussi sur cette ambiance.

ASPECT ESPOIR

Mais à côté de cela, même si la prison est un lieu de solitude menant à une folie exacerbée. L'espoir est présente sur toutes les photos et même dans le choix des couleurs, le jaune allant à l'encontre de l'obscurité pour apporter une lumière d'espoir pour les prisonniers et donc une échapatoire.

Le contraste clair/obscur est important dans mon Moodboard afin d'accentuer le contraste entre lueur d'espoir et sinistre fin. Un côté surnaturel, voire magique peut aussi se faire ressentir autour du bleu.

MOTS CLES

NOTES D'INTENTION - TONALITÉ

HORREUR - FOLIE - SOLITUDE - DESESPOIR - ABANDON - AME
PERDU - ESPOIR - AVENIR - MAGIQUE

L'objectif de la charte graphique est de représenter l'horreur et le sentiment des prisonniers lorsqu'ils étaient mis en isolement : la solitude, un abandon, un rejet qui les menait alors à la folie. Mais, tous ont toujours eu cette petite lueur d'espoir de s'en sortir et d'imaginer son avenir en dehors de la prison ; car l'imaginaire est la seule chose qui leur restait. C'est l'état que je vais essayer de recréer pour nos joueurs : "Vous êtes enfermés, pas de chance mais vous pouvez toujours vous en sortir, ne devenez pas fou."

Tonalité : magique, tragédie



LOGO

REPRÉSENTATION DE LA PRISON

Reprise du centre de l'Eastern State Penitentiary. Les traits sur les deux côtés est un rappel au grille et aux cellules de la prison, quand aux étoiles sur la branche en haut à gauche, c'est un rappel aux barbelés.

RAPPEL DE L'ESCAPE GAME

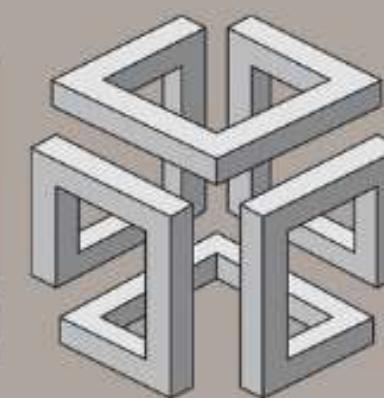
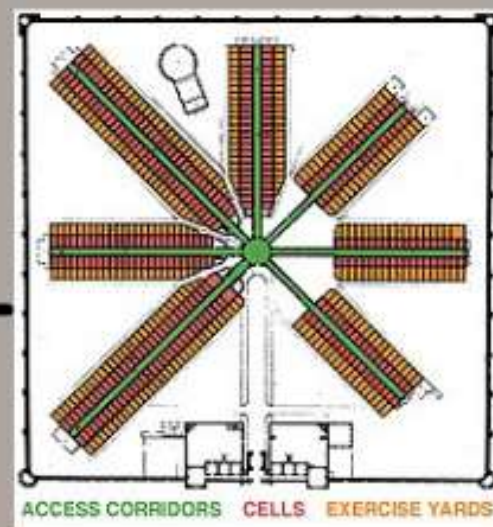
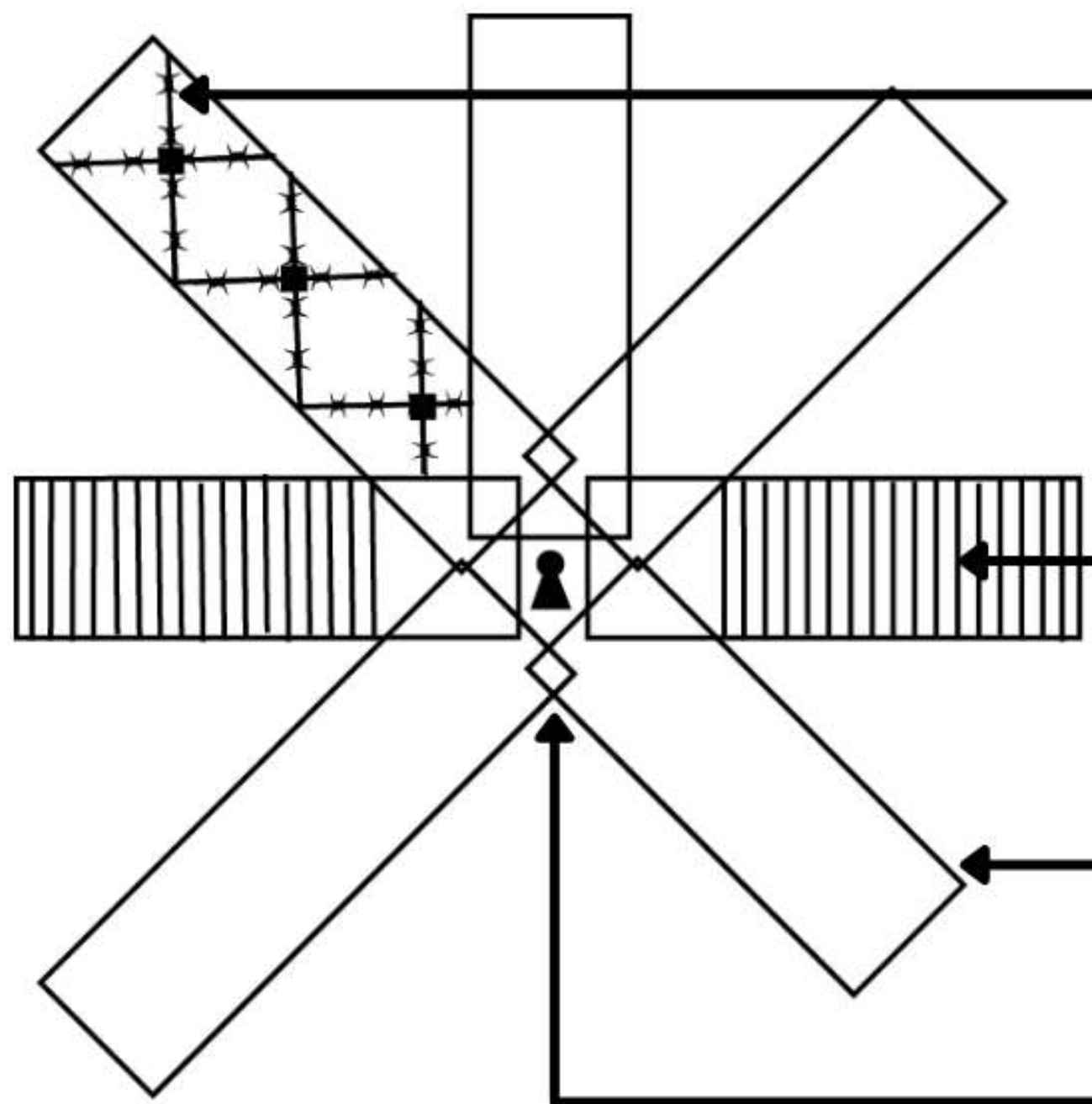
Le centre du sigle rappelle un cadena et l'aspect géométrique d'un labyrinthe. On ne sait pas trop où est le début, où est la fin comme dans dans un labyrinthe on est un peu perdu tout l'objectif d'un escape game.

Logo BLOCK à utiliser sur les affiches web ou print.

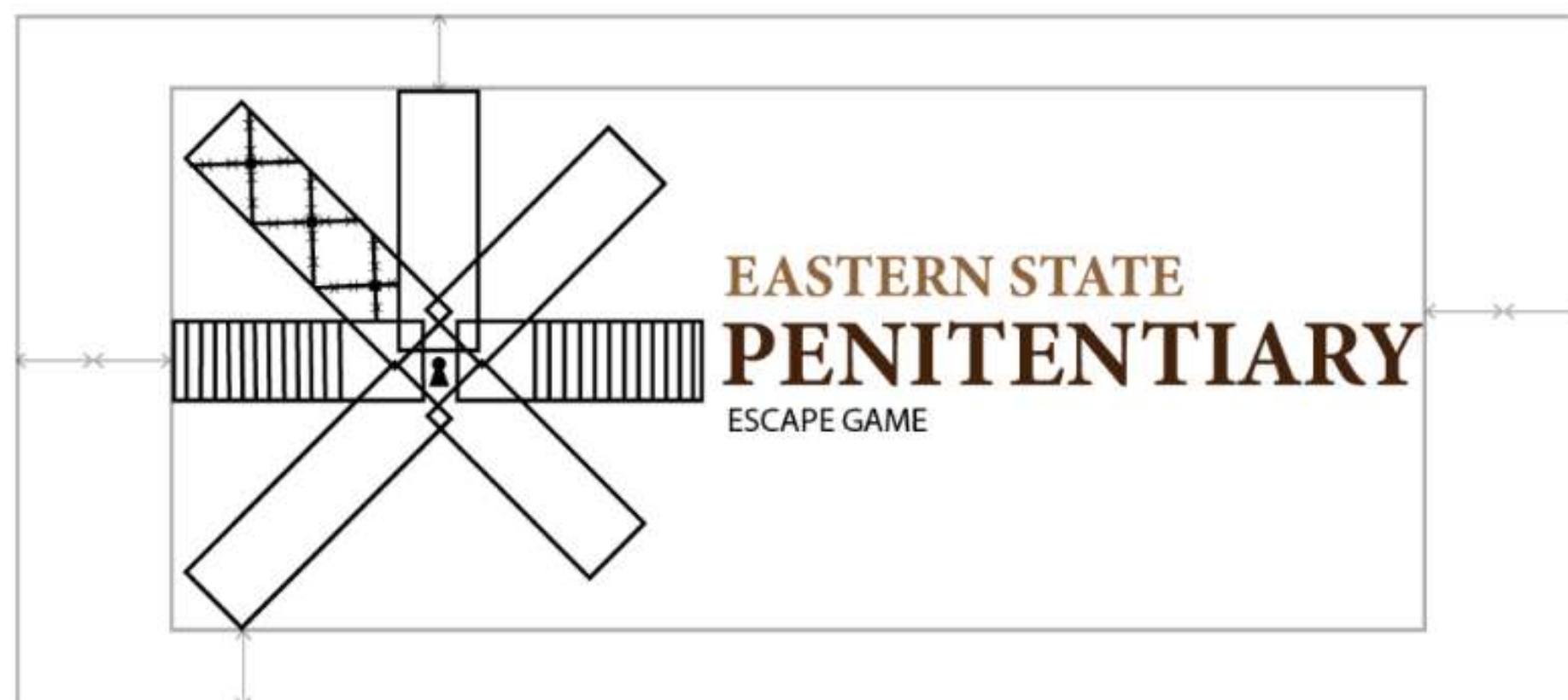


EASTERN STATE PENITENTIARY

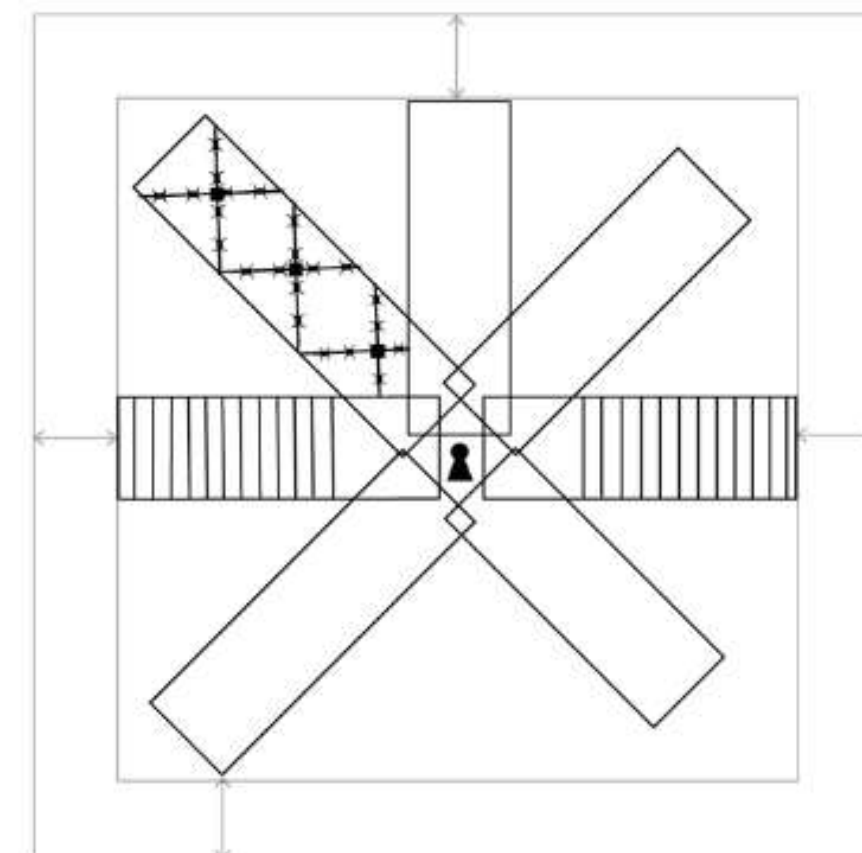
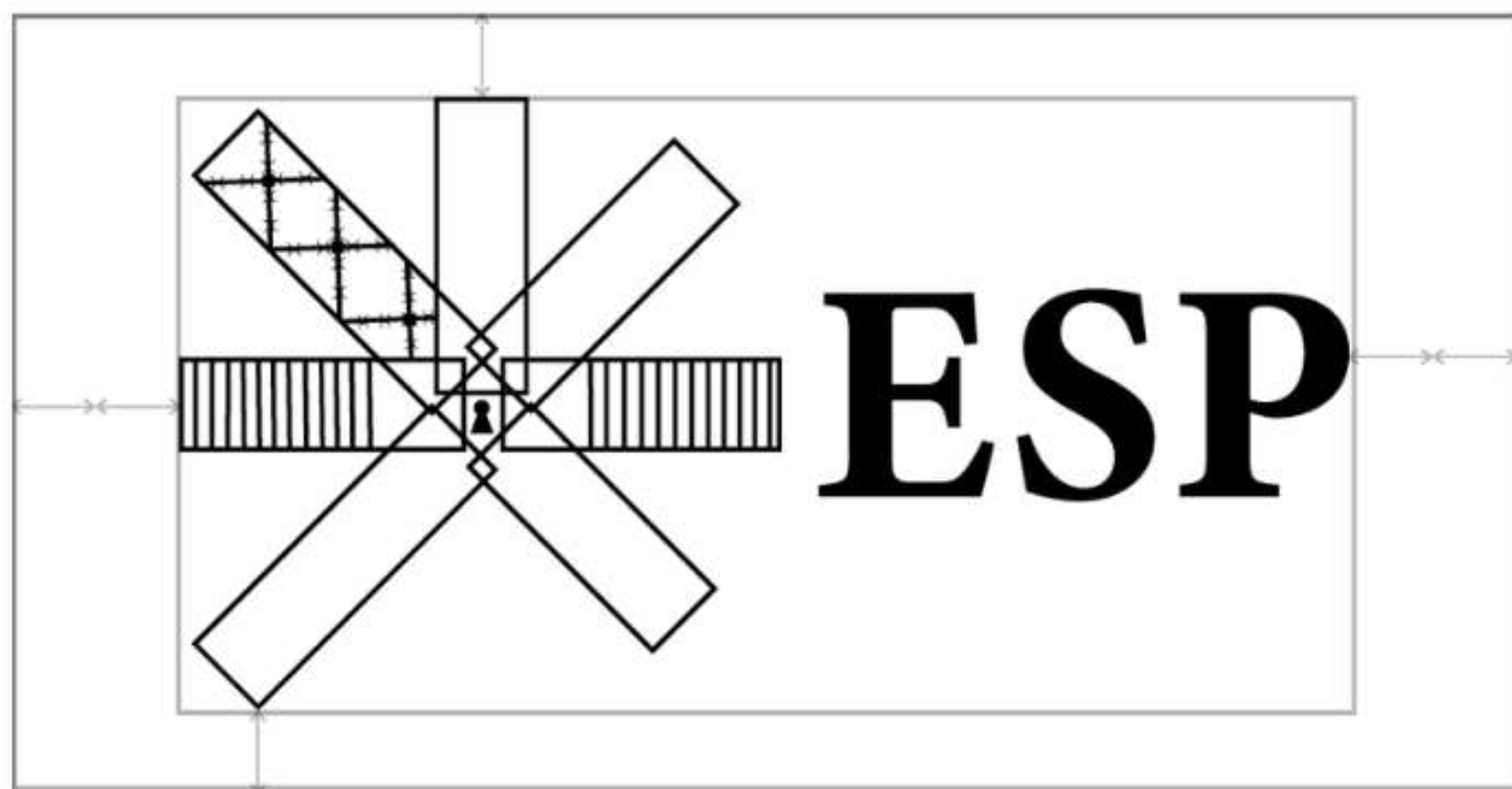
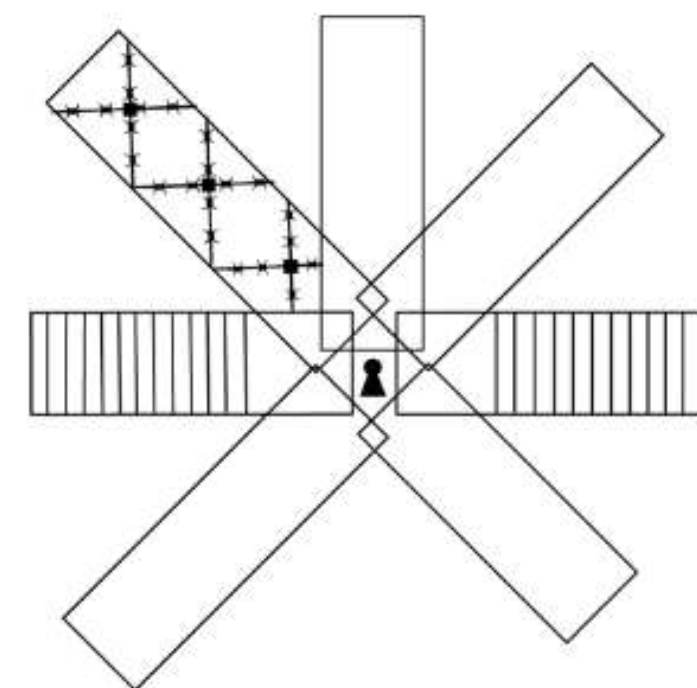
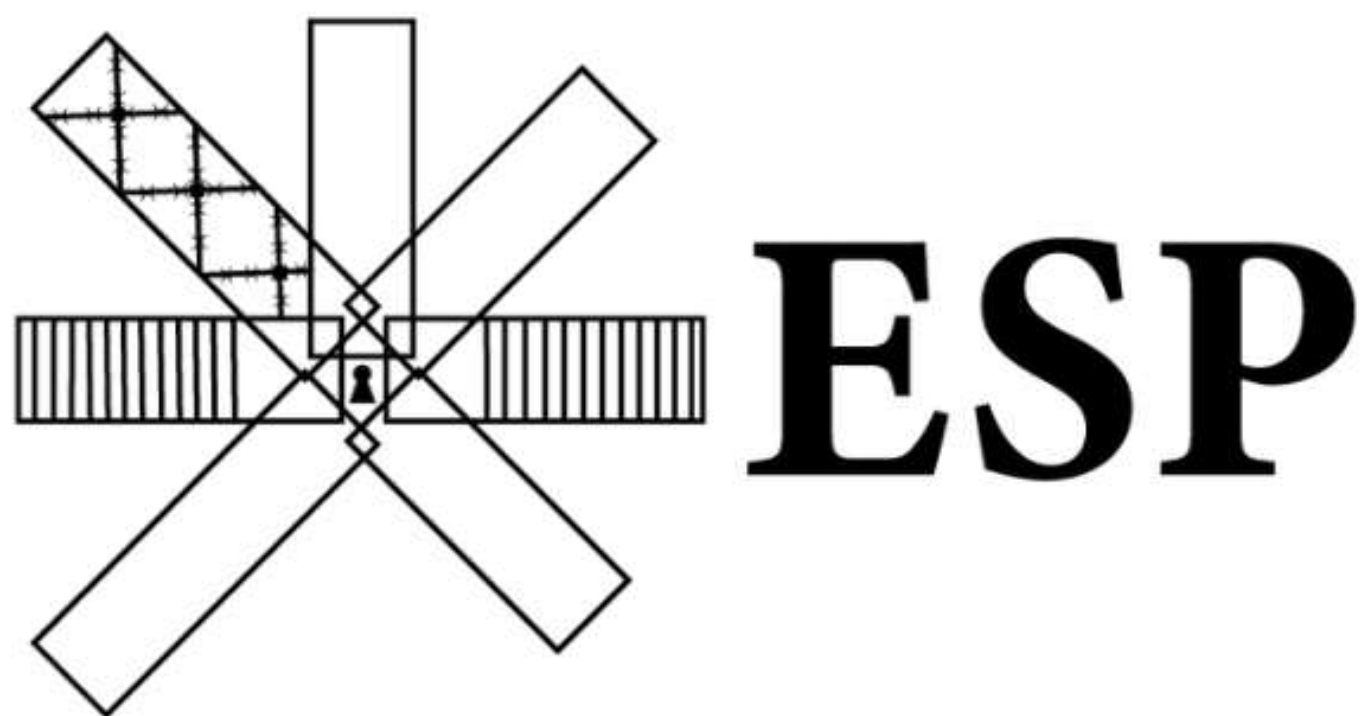
— ESCAPE GAME —



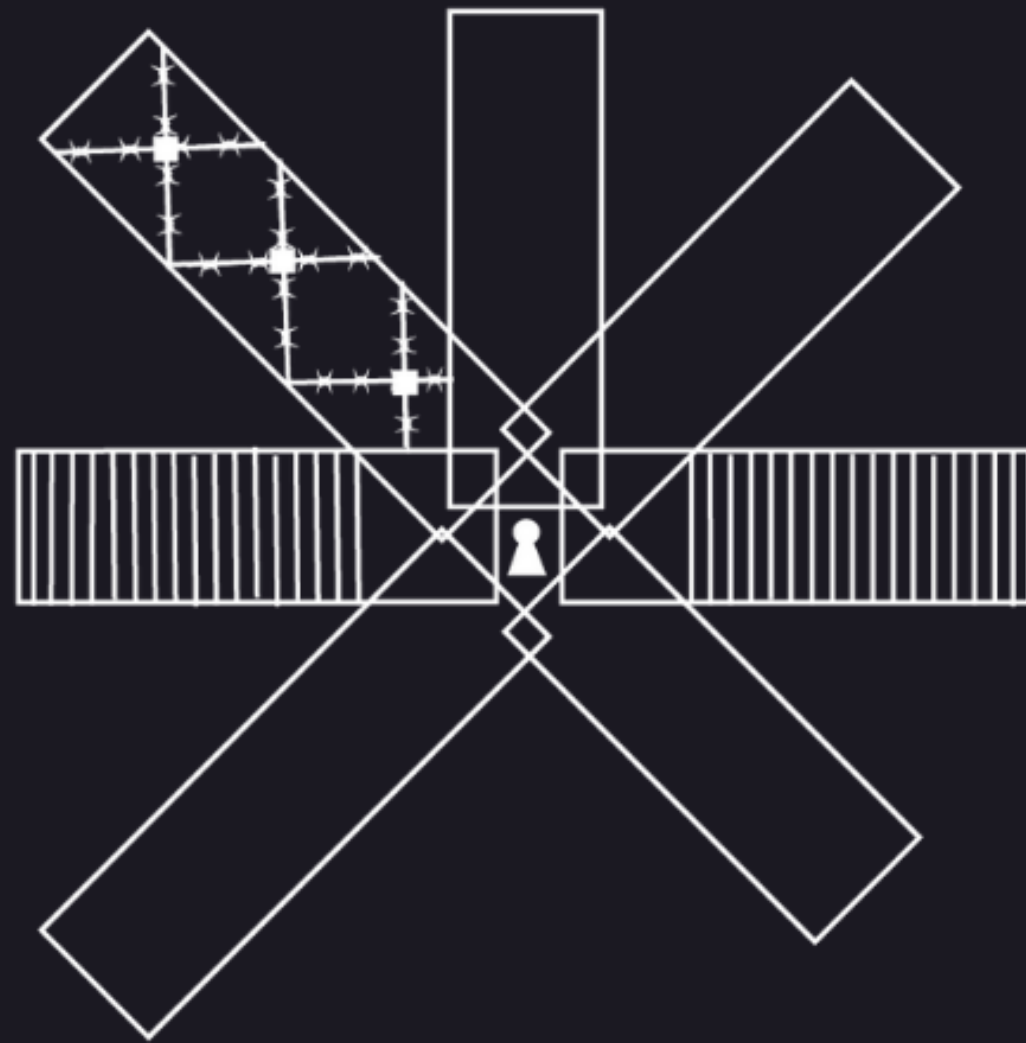
Déclinaison 1 : LOGO Inline (lettres, mails, sites)



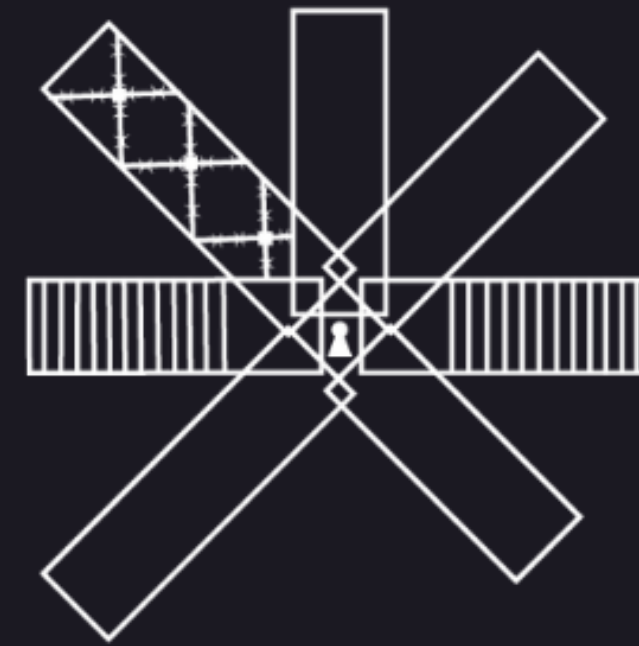
Déclinaison 2 et 3 - Responsive web



LOGO EN BLANC



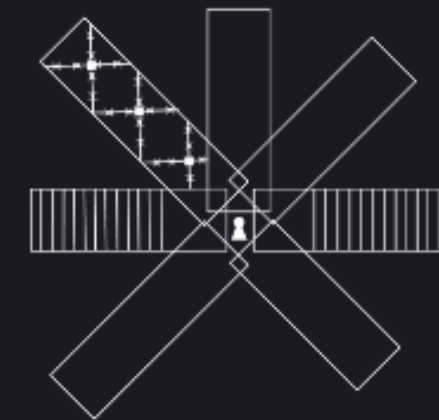
EASTERN STATE
PENITENTIARY
—ESCAPE GAME—



EASTERN STATE
PENITENTIARY
ESCAPE GAME



ESP



LES INTERDITS

Ne pas déformer le logo

Utiliser d'autres couleurs que celles présentent dans la charte logo

Changer les mots

Rogner le logotype

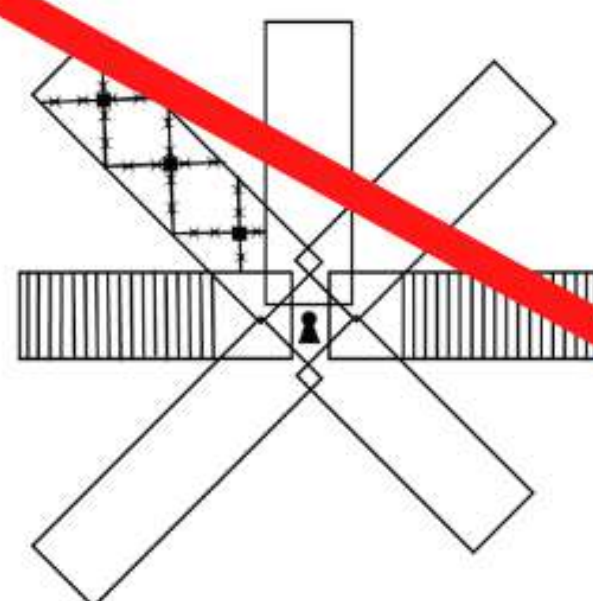
Changer la typographie

Faire subir des rotation au logo

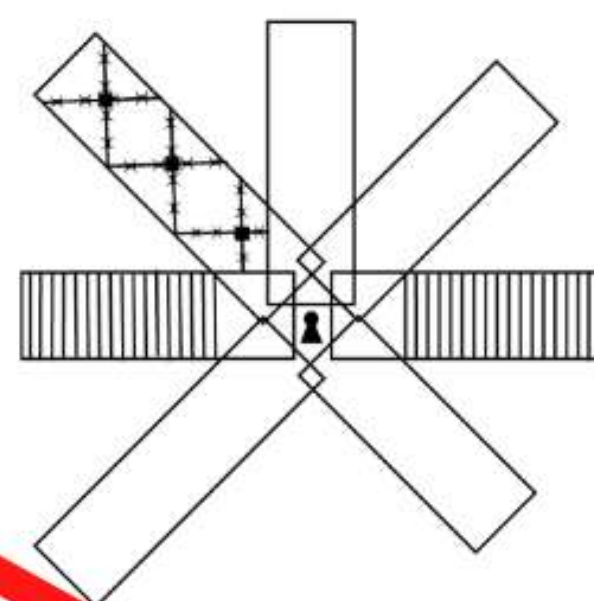
Mettre le logo dans une autre forme (un cercle...)

Faire respecter la zone de protection autour du logo

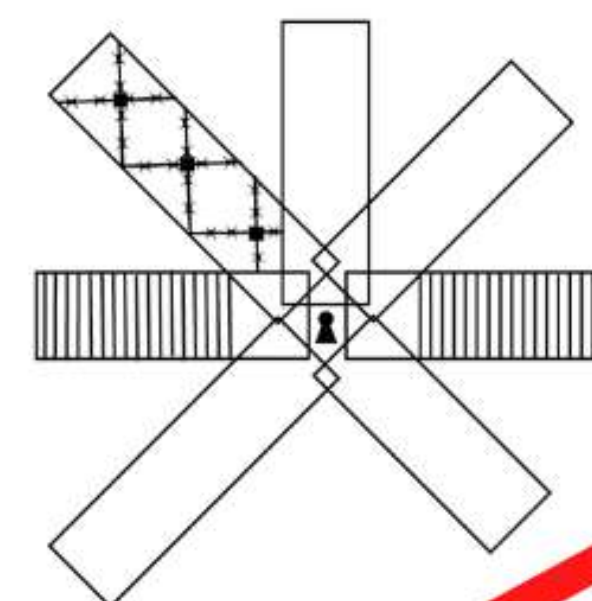
Ne jamais les mettre sur un fond dégradé.



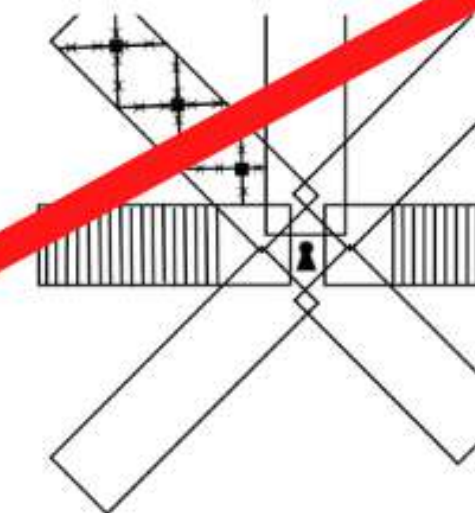
EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —



EASTERN STATE
GALANTERIE
— ESCAPE GAME —



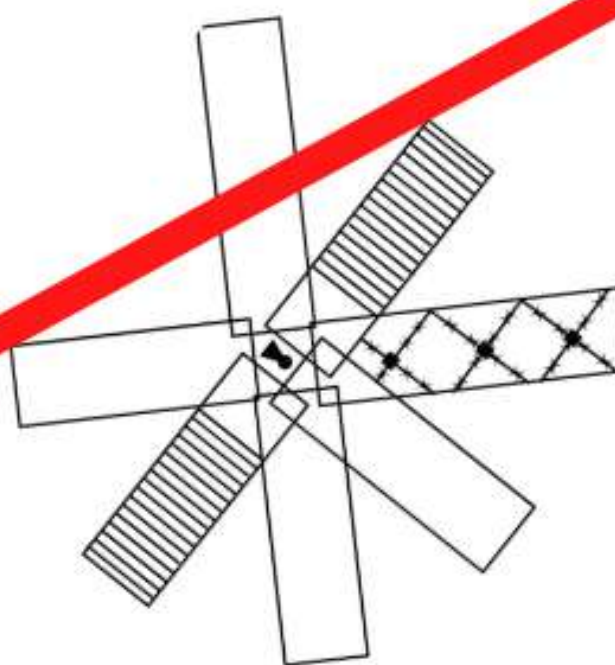
EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —



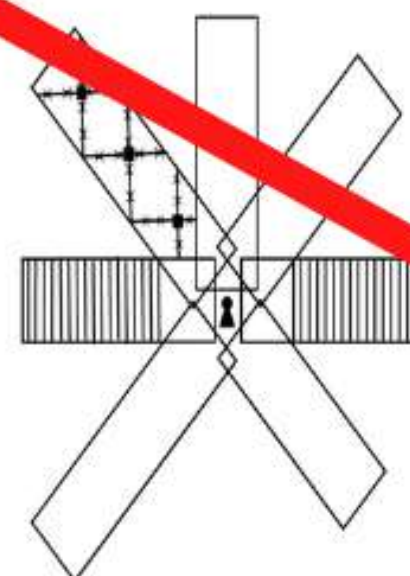
EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —



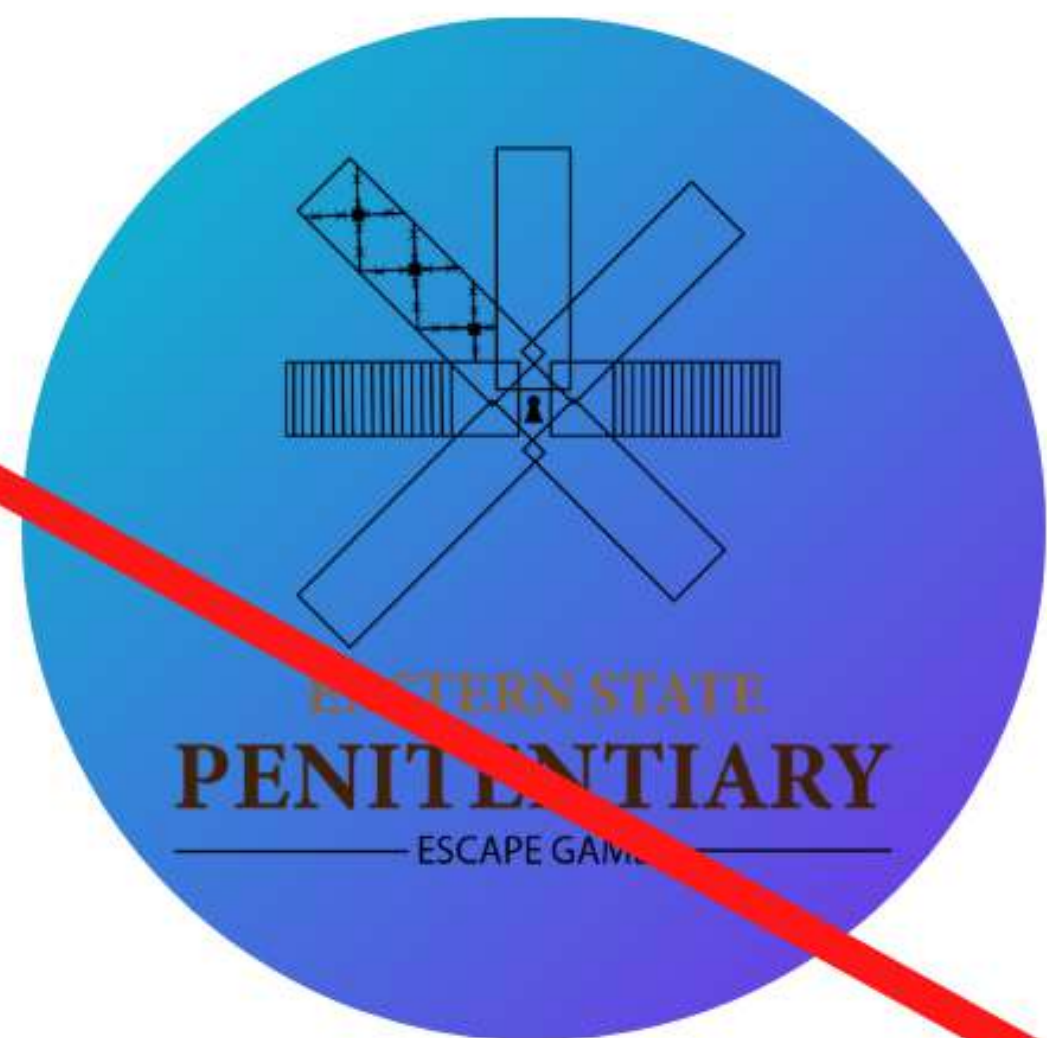
EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —



EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —



EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —



EASTERN STATE
PENITENTIARY
— ESCAPE GAME —

Le surnaturel, les fantômes, le futur une fois sortie, la magie, l'imagination, la mort

#114361

L'espoir de s'en sortir, créer un contraste avec les autres couleurs obscures

#2D313B

#B28735

Côté obscure, délabré, abandonné, la solitude, morose, l'âme qui s'abîme avec le temps comme la rouille

#401F03

#0A0602



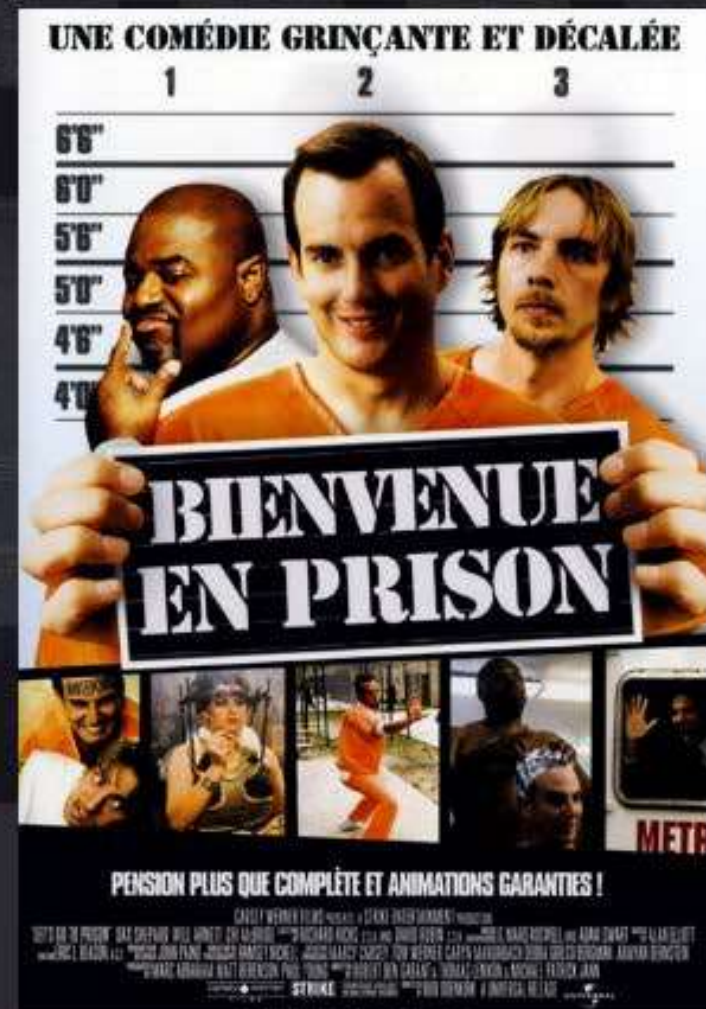
Palette de couleurs (+ le noir)

TYPOGRAPHIE LOGO

Minion Pro Bold Caption </>

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Minion : police d'écriture sérif dessinée par Robert Slimbach en 1990 pour Adobe. Son empattement nous rappelle les polices que l'on peut retrouver dans les prisons ou encore sur certaine affiche de film d'horreur. Elle a cependant des bords très ovales sur le q ou le b qui lui donne un côté doux et qui contraste avec les empattements plus carrés et sévère.



TYPOGRAPHIE TITRES ET PARAGRAPHES

Nunito

Regular ▼



Montserrat

Regular ▼

The spectacle before us was indeed sublime.

Apparently we had reached a great height in the atmosphere, for the sky was a dead black, and the stars had ceased to twinkle. By the same illusion which lifts the horizon of the sea to the level of the spectator on a hillside, the sable cloud beneath was dished out, and the car seemed to float in the middle of an immense dark sphere, whose upper half was strewn with silver. Looking down into the dark gulf below, I could see a ruddy light streaming through a rift in the clouds.

Pour le titre et les paragraphes, je voulais partir sur un style totalement contrasté avec celui du logo pour ne pas lui voler la vedette, et que l'oeil soit directement rediriger vers sa particularité (les empatements). C'est pour cela que je suis parti sur des typographies simples, modernes mais surtout lisibles, car elles ont pour but d'être lu.

Nunito et Montserrat : Bords arrondis, qui adoucit l'expérience pour ne pas tomber dans l'horreur pur avec des coins stridents. Les deux typographies fonctionnent bien ensemble, et je trouve qu'elles ont à côté "histoire" comme une typographie qu'on aurait pu utiliser dans un livre. Et notre escape game raconte aussi une histoire surtout dans les boîte de dialogue. Les deux typographies sont aussi de base destinés au web.

STYLE DES PERSONNAGES / BOITE DE DIALOGUE / PICTO



ICONOGRAPHIE





JUSTIFICATION

ICONOGRAPHIE ET PERSONNAGES

On mélangera la réalité avec l'imaginaire. De fait pour les décors et les fonds on aura des photos réaliste avec un jeu de lumière qui tourne sur le jaune (pour représenter l'espoir). Ce style est mélangé avec des personnages dessinés représenté en bleu pour les esprits/fantômes, car en vrai ceux-ci existent-t-ils vraiment ou n'est-ce pas juste la folie du joueur qui lui joue des tours face à son isolement ? Cet idée rejoint le côté imaginaire de la charte graphique.

De plus, le bleu donne un côté surnaturelle et magique à l'esprit sans le rendre forcément effrayant.

