

# Charte Graphique - RetroStory

## Identité visuelle

Nom du projet : RetroStory

Univers : Rétro-gaming, arcade, nostalgie, passion vidéoludique

Cible : Joueurs passionnés, nostalgiques, collectionneurs et curieux du jeu vidéo rétro

## Palette de couleurs

Couleurs inspiré de l'ambiance des salles d'arcade

- Violet foncé (#4D2DB7) : Fond principal, header, footer
- Violet gris (#4d445e) : Dégradé, arrière-plans secondaires
- Rose flashy (#FF90C2) : Titres, liens actifs, bordures
- Orange rétro (#FFA732) : Call-to-action, accents, hover
- Bleu électrique (#1640D6) : Boutons principaux, éléments actifs
- Blanc pur (#FFFFFF) : Textes principaux sur fond foncé

## Typographie

Titres : Anton - police en capitales avec un style arcade vintage, imposante et lisible.

Textes : Noto Sans Mono - police simple, moderne.

## Iconographie & Style

Logo réalisé sur CLIP Studio Paint,  
inspiré d'un joystick d'arcade

# Charte Graphique - RetroStory

Icônes : Font Awesome (fa-user)

Illustrations : Style pixel art, captures de vieux jeux, bornes d'arcade, manettes rétro

Boutons : Bord arrondi, hover : fond orange rétro

## Composants UI

Header : Dégradé violet, ombres portées, navigation horizontale

Bannières : Images rétro avec effet blur

Sections : Dégradés foncés alternés avec images à droite/gauche

Forum/Quiz/Marketplace : Cartes avec ombrage, bordures roses, effet hover