

Charte Graphique - Branly's Gambit

1. Palette de Couleurs

Élément	Couleur Hex	Usage
Texte normal	#FFFFFF	Texte principal, labels, menus
Texte actif / interactif	#F7A515	Boutons actifs, éléments survolés, mises en avant
Texte désactivé	#7B605F	Options non disponibles, info secondaire
Fond sombre	#2B2C38	Arrière-plan général, panneaux, zones de contenu
Fond de bouton	#1A2E55	Boutons inactifs ou par défaut
Bouton survolé	#496F9A	Feedback visuel au survol
Bouton actif / cliqué	#F7A515	État actif ou sélectionné d'un bouton
Barre de vie (HP)	#D85E22	Indicateur de points de vie
Barre de bouclier	#496F9A	Indicateur de protection / shield
Barre de charge	#EAC52B	Accumulation de points de charge pour attaques spéciales
Anneau de cible	#F7A515	Indique la sélection ou la cible actuelle
Fond de barre	#2B2C38	Fond des barres de vie, bouclier, charge

Les couleurs choisies visent un **contraste élevé sur fond sombre**, tout en conservant un style **moderne et lisible**.

2. Typographie

Élément	Police	Style	Usage
Texte principal	Sans-serif moderne	Normal	Menus, dialogues, descriptions
Texte accent / bouton actif	Sans-serif moderne	Gras ou couleur active	Boutons sélectionnés, titres de section
Texte désactivé	Sans-serif moderne	Italique ou couleur grisée	Options non disponibles

Recommandation :

Utiliser des polices simples et lisibles pour maintenir une interface claire dans un jeu où la lecture rapide des informations est cruciale.

3. Boutons et Interactions

État	Fond	Texte	Description
Normal	#1A2E55	#FFFFFF	État par défaut du bouton
Survolé	#496F9A	#FFFFFF	Feedback visuel lors du passage de la souris ou sélection clavier
Actif / cliqué	#F7A515	#1A2E55 ou #FFFFFF	Bouton sélectionné ou activé

Les boutons doivent être **rectangulaires avec coins légèrement arrondis**, et disposer d'un **feedback visuel clair** sur l'état actif et survolé.

4. Composants UI

Composant	Couleur(s)	Usage
Panneau / Background	#2B2C38	Fond des menus, zones d'information, HUD
Label / texte	#FFFFFF (normal), #F7A515 (actif)	Informations texte, étiquettes, menus
Barres de statut	HP: #D85E22, Shield: #496F9A, Charge: #EAC52B	Visualisation rapide des stats des personnages
TextBox	Fond: #2B2C38, Texte: #FFFFFF	Entrées utilisateur, messages de combat

5. Style Général

- **Thème sombre et contrasté** pour un confort visuel prolongé.
- **Accent doré (#F7A515)** pour attirer l'attention sur les éléments interactifs.
- **Cohérence des couleurs** pour les différents indicateurs de jeu (HP, shield, charge).
- **Minimalisme graphique**, afin que les mécaniques restent claires et lisibles.
- **Feedback visuel clair** pour les interactions : survol, sélection, action réussie.

6. Iconographie et Feedback

- Utiliser des **icônes simples et facilement identifiables** pour les actions et statuts.
- Indiquer la cible ou l'action en cours avec **l'anneau de sélection #F7A515**.
- Les barres de progression doivent être **remplies de gauche à droite**, avec le fond sombre (#2B2C38) visible en arrière-plan.

7. Exemple de Couleurs en Situation

[PANEL / HUD]

Fond: #2B2C38

[BUTTON]

Normal: #1A2E55 / Texte: #FFFFFF

Survolé: #496F9A / Texte: #FFFFFF

Actif: #F7A515 / Texte: #1A2E55

[HP BAR]

Barre: #D85E22 / Fond: #2B2C38

[Shield Bar]

Barre: #496F9A / Fond: #2B2C38

[Charge Bar]

Barre: #EAC52B / Fond: #2B2C38

[TEXT]

Normal: #FFFFFF

Actif: #F7A515

Cette charte graphique peut être utilisée comme **référence pour le développement de l'interface, des menus, et de l'expérience visuelle globale**, et elle assure une **cohérence entre gameplay, lisibilité et esthétique**.