



# FANTASY REALM

ONLINE

## CHARTE GRAPHIQUE

Version 3.0

DÉVELOPPÉ PAR



2026



# SOMMAIRE

Table des matières

01	INTRODUCTION	3
	Philosophie, principes directeurs et bonnes pratiques	
02	PALETTE DE COULEURS	4
	Couleurs principales, accents, neutres dark et light	
03	COULEURS & TYPOGRAPHIE	5
	Couleurs de texte, états sémantiques, dégradés et polices	
04	ICONOGRAPHIE	6
	Bibliothèque d'icônes RPG Awesome, tailles et couleurs	
05	TOKENS & ESPACEMENTS	7
	Spacing, border-radius, shadows, autres tokens	
06	COMPOSANTS DE BASE	8
	Boutons, inputs, cards, badges et formulaires	
07	ACCESSIBILITÉ	9
	Conformité RGAA, contrastes WCAG, focus et navigation	



# INTRODUCTION

Philosophie et principes de design

## À PROPOS DE FANTASY REALM ONLINE

**Fantasy Realm Online** est un MMORPG d'aventure médiévale-fantastique développé par PixelVerse Studios. Cette charte graphique définit l'identité visuelle de l'application de gestion de personnages, garantissant une expérience cohérente et immersive.

## PHILOSOPHIE DES COULEURS



### Or & Bronze

Couleur signature évoquant la noblesse, les trésors et l'époque. Utilisée pour les éléments d'action et les accents importants.



### Tons sombres

Fonds profonds inspirés des donjons et de la nuit. Favorisent la lisibilité et réduisent la fatigue visuelle.



### Accents magiques

Violet arcane, bleu mystique et vert nature pour représenter les différentes écoles de magie et classes.



### Rouge sang

Réserve aux alertes, erreurs et actions destructives. Évoque le danger et le combat.

## PRINCIPES DIRECTEURS

### 01 Cohérence

Utiliser les tokens définis. Ne jamais improviser de couleurs ou espacements.

### 02 Immersion

Chaque élément doit renforcer l'univers médiéval-fantastique.

### 03 Accessibilité

Respecter les contrastes WCAG AA. L'interface doit être utilisable par tous.

### 04 Hiérarchie

L'or guide l'œil vers les actions principales. Le reste reste discret.

## BONNES PRATIQUES

### ✓ À faire

- Utiliser l'or pour les CTA principaux
- Conserver des fonds sombres cohérents
- Respecter l'échelle d'espacements
- Tester les contrastes avant validation

### X À éviter

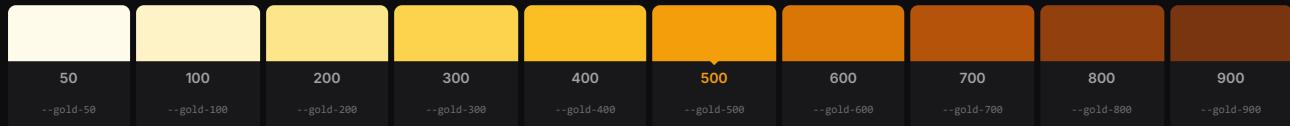
- Mélanger plusieurs couleurs vives
- Utiliser du texte clair sur fond clair
- Créer des espacements arbitraires
- Surcharger l'interface d'éléments dorés



# PALETTE DE COULEURS

Système de couleurs pour l'univers Fantasy Realm Online

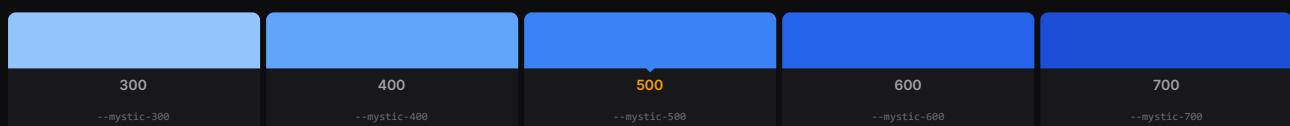
## OR / BRONZE — Couleur principale



## ROUGE SANG — Danger / Accent



## BLEU MYSTIQUE — Information



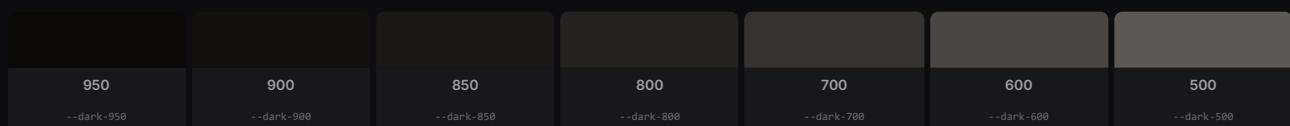
## VIOLET ARCANE — Accent secondaire



## VERT NATURE — Succès / Validation



## NEUTRES SOMBRES — Fonds Dark Theme



## NEUTRES CLAIRS — Fonds Light Theme



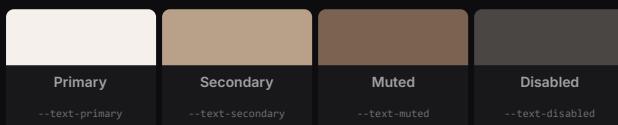


# COULEURS & TYPOGRAPHIE

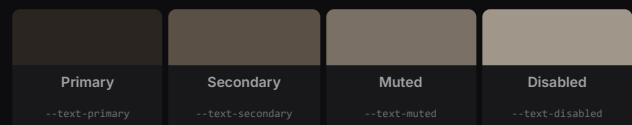
Couleurs fonctionnelles et système typographique

## COULEURS DE TEXTE

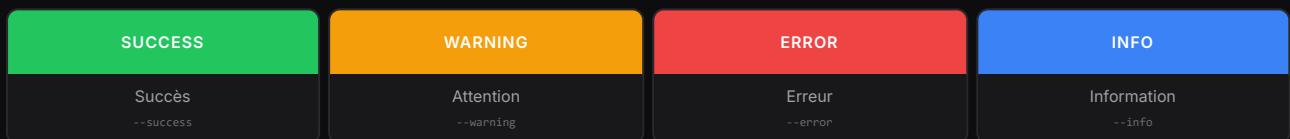
DARK THEME



LIGHT THEME



## ÉTATS SÉMANTIQUES — Feedback utilisateur



## DÉGRADÉS — Accents visuels



## TYPOGRAPHIE — Système de polices

POLICE D'AFFICHAGE

### CINZEL

Titres, en-têtes, éléments de marque  
`--font-display: 'cinzel', Georgia, serif`

AA AA AA

Regular    SemiBold    Bold

POLICE DE CORPS

### Inter

Texte courant, interface, formulaires  
`--font-body: 'Inter', system-ui, sans-serif`

Aa Aa Aa Aa

Regular    Medium    SemiBold    Bold

**Utilisation :** Cinzel est réservée aux titres de niveau h1-h3, logos et éléments d'identité de marque. Inter est utilisée pour tout le reste de l'interface : paragraphes, boutons, labels, formulaires.



# ICONOGRAPHIE

Système d'icônes pour l'univers Fantasy Realm

## BIBLIOTHÈQUE



Licence : SIL OFL 1.1 / MIT

Syntaxe : <i class="ra ra-{icon}">

## COULEURS



Default



Gold



Muted



Success



Error

## TAILLES



16px

24px

32px

48px

## ICÔNES PRINCIPALES — Sélection pour Fantasy Realm

NAVIGATION & INTERFACE



ra-player



ra-perspective-  
dice-six



ra-gear-hammer



ra-compass



ra-scroll-unfur-  
led



ra-quill-ink



ra-book



ra-crown

CLASSES DE PERSONNAGES



ra-knight-helmet  
t



ra-fairy-wand



ra-hood



ra-health



ra-muscle-up



ra-targeted



ra-dragon



ra-fire

ÉQUIPEMENT & OBJETS



ra-sword



ra-shield



ra-axe



ra-crossed-sab-  
ers



ra-helmet



ra-vest



ra-gem



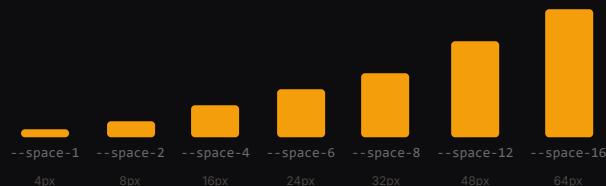
ra-trophy



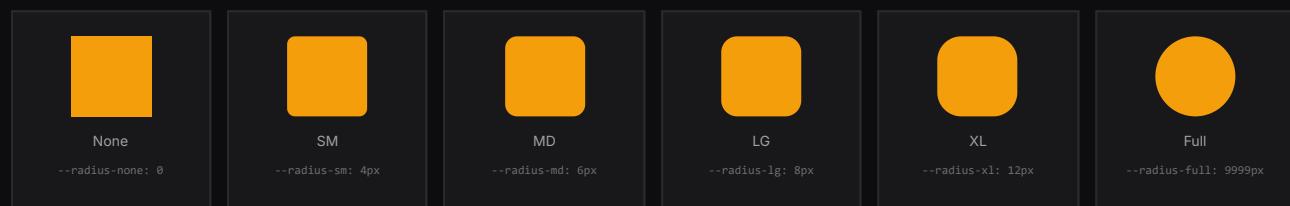
# TOKENS & ESPACEMENTS

Système de spacing, rayons et ombres

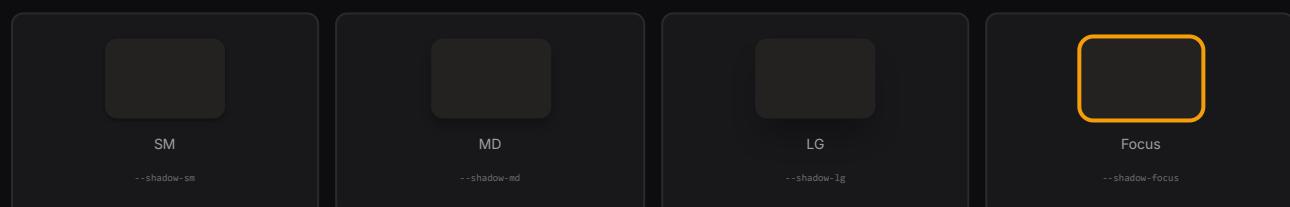
## ÉCHELLE D'ESPACEMENTS — Base 4px



## BORDER RADIUS



## OMBRES



## AUTRES TOKENS

TRANSITIONS	Z-INDEX	BREAKPOINTS	LINE HEIGHT
Fast	150ms	Dropdown	10
Normal	200ms	Modal	50
Slow	300ms	Toast	100
		SM	640px
		MD	768px
		LG	1024px
			Tight 1.25
			Normal 1.5
			Relaxed 1.625



# COMPOSANTS DE BASE

Éléments d'interface réutilisables

## BOUTONS

### VARIANTES



### TAILLES



## CHAMPS DE FORMULAIRE

### INPUT TEXT

Placeholder...

Valeur saisie

### ÉTATS

Erreur

Disabled

### SELECT

Choisir une option▼

### CHECKBOX

Activée  Désactivée

## BADGES



## CARDS

### Titre de la card

Description courte du contenu de cette card.

### Card Gold

Variante avec accent doré.

## ÉTATS D'INTERACTION

### BOUTON PRIMARY



Disabled

### INPUT FOCUS

Focus state

**Utilisation :** Ces composants sont les briques de base de l'interface. Ils respectent les tokens définis (couleurs, espacements, rayons) et doivent être utilisés de manière cohérente dans toute l'application.



# ACCESSIBILITÉ

Conformité RGAA 4.1 et WCAG 2.1 niveau AA

## RATIOS DE CONTRASTE VALIDÉS — WCAG AA ( $\geq 4.5:1$ texte, $\geq 3:1$ UI)

### Texte / Fond sombre

#E8E4DE sur #0D0D0F

15.3:1

### Or / Fond sombre

#F59E0B sur #0D0D0F

9.04:1

### Texte / Bouton Or

#0D0D0F sur #F59E0B

9.04:1

### Texte secondaire

#A0A0A5 sur #18181B

6.8:1

## ÉTATS DE FOCUS

Focus

Outline

- ✓ Outline 2px minimum, couleur #F59E0B
- ✓ Jamais supprimé (outline: none interdit)

## NAVIGATION CLAVIER

- ✓ Éléments interactifs accessibles au clavier
- ✓ Ordre de tabulation logique
- ✓ Liens d'évitement, pas de piège clavier

## TAILLES MINIMALES

- ✓ Texte : 14px min (12px secondaire)
- ✓ Zone cliquable : 44x44px
- ✓ Icônes interactives : 24px

## ARIA & SÉMANTIQUE

- ✓ Régions ARIA (main, nav, aside)
- ✓ Hiérarchie des titres h1→h6
- ✓ Étiquettes et alternatives textuelles

**Méthodologie :** Les ratios de contraste sont calculés avec WebAIM Contrast Checker ([webaim.org/resources/contrastchecker](http://webaim.org/resources/contrastchecker)). WCAG 2.1 AA exige  $\geq 4.5:1$  pour le texte et  $\geq 3:1$  pour les éléments UI.

**RGAA 4.1 :** Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité, obligatoire pour les services publics français. Documentation complète sur [accessibilite.numerique.gouv.fr](http://accessibilite.numerique.gouv.fr)