



# FANTASY REALM

ONLINE

## CHARTRE GRAPHIQUE

Version 3.0

DÉVELOPPÉ PAR



PIXELVERSE  
STUDIOS

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'épique. 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

Réservé 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

### ✗ À éviter

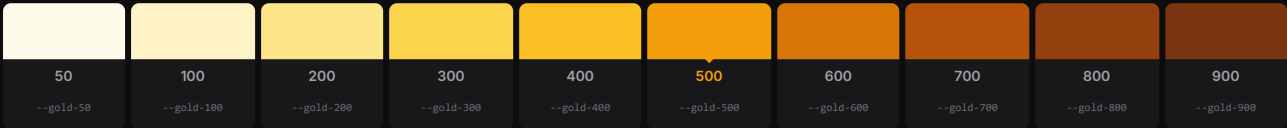
- Mélanger plusieurs couleurs vives
- Utiliser du texte clair sur fond clair
- Créer des espacements arbitraires
- Surcharger l'interface d'éléments dorés



# PALETTE DE COULEURS

Système de couleurs pour l'univers Fantasy Realm Online

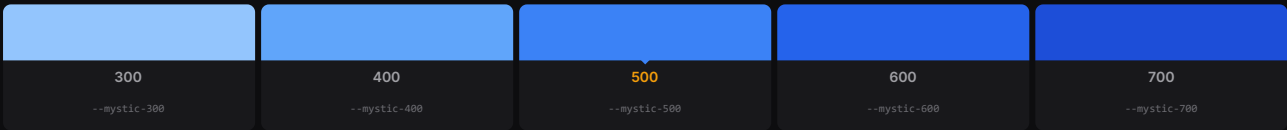
## OR / BRONZE — Couleur principale



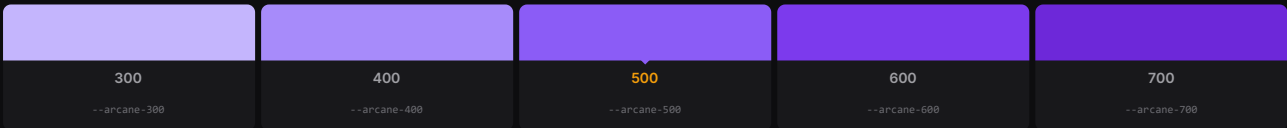
## ROUGE SANG — Danger / Accent



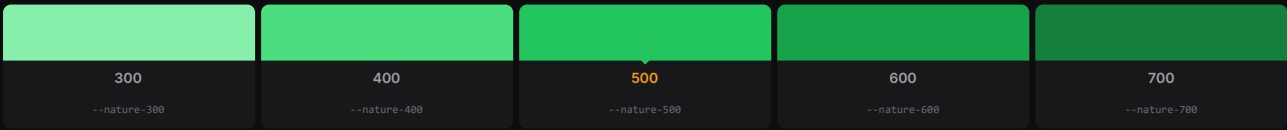
## BLEU MYSTIQUE — Information



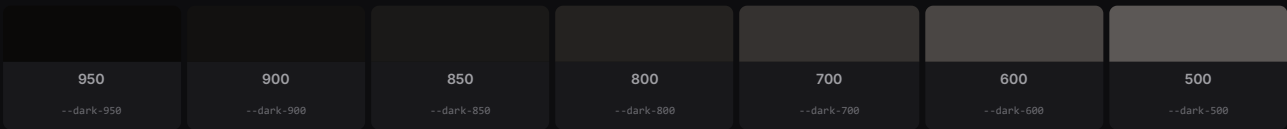
## VIOLET ARCANES — Accent secondaire



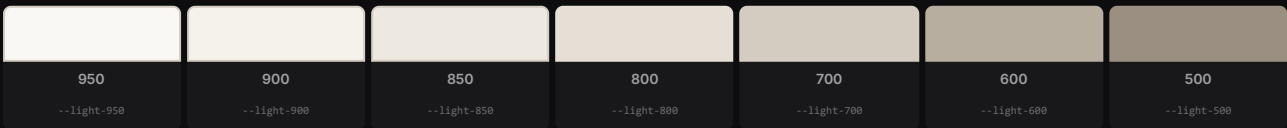
## VERT NATURE — Succès / Validation



## NEUTRES SOMBRES — Fonds Dark Theme



## NEUTRES CLAIRS — Fonds Light Theme





# COULEURS & TYPOGRAPHIE

Couleurs fonctionnelles et système typographique

## COULEURS DE TEXTE

DARK THEME

Primary	Secondary	Muted	Disabled
--text-primary	--text-secondary	--text-muted	--text-disabled

LIGHT THEME

Primary	Secondary	Muted	Disabled
--text-primary	--text-secondary	--text-muted	--text-disabled

## ÉTATS SÉMANTIQUES — Feedback utilisateur

SUCCESS	WARNING	ERROR	INFO
Succès	Attention	Erreur	Information
--success	--warning	--error	--info

## DÉGRADÉS — Accents visuels

Gold	Blood	Mystic
--gradient-gold	--gradient-blood	--gradient-mystic
Arcane	Nature	Legendary
--gradient-arcane	--gradient-nature	--gradient-legendary

## 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



RPG Awesome

v0.2

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-helme-  
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-swor-  
ds



ra-helmet



ra-vest



ra-gem



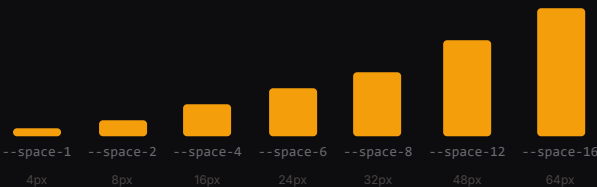
ra-trophy



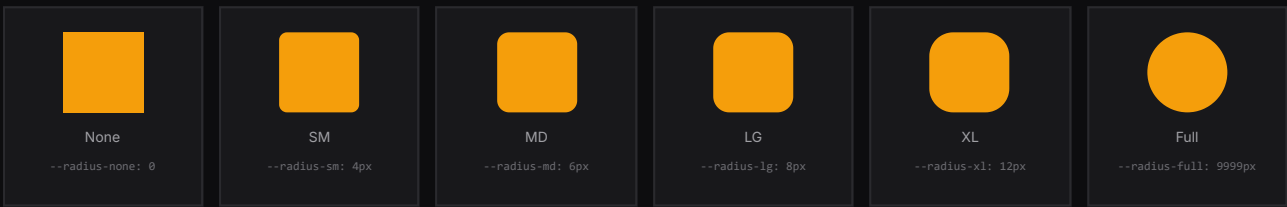
# TOKENS & ESPACEMENTS

Système de spacing, rayons et ombres

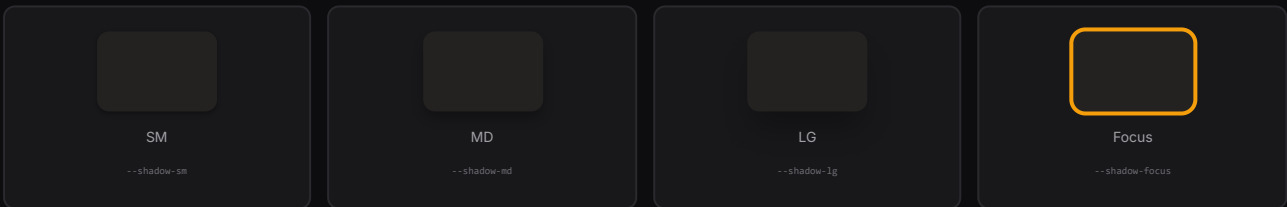
## ÉCHELLE D'ESPACEMENTS — Base 4px



## BORDER RADIUS



## OMBRES



## AUTRES TOKENS

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



# COMPOSANTS DE BASE

Éléments d'interface réutilisables

## BOUTONS

### VARIANTES

Primary

Secondary

Ghost

Danger

### TAILLES

Small

Medium

Large

## BADGES

Légendaire

Validé

Rejeté

Nouveau

Draft

## CARDS

Titre de la card

Description courte du contenu de cette card.

Card Gold

Variante avec accent doré.

## CHAMPS DE FORMULAIRE

### INPUT TEXT

Placeholder...

Valeur saisie

### ÉTATS

Erreur

Disabled

### SELECT

Choisir une option ▼

### CHECKBOX



Activée



Désactivée

## ÉTATS D'INTERACTION

### BOUTON PRIMARY

Default

Hover

Active

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 : 44×44px
- ✓ 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](https://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](https://accessibilite.numerique.gouv.fr)