CHRONICLES

· of ·

ELYNDOR

Design System

Version 1.1



NORTH OWL STUDIO

Eloi MOUTIER - Baptiste ROUZIC - Florian BAUER

PRÉSENTATION DU PROJET

CHRONICLES OF ELYNDOR

Chronicles of Elyndor est un RPG fantasy développé par North Owl Studio. Pour accompagner les joueurs, le studio a développé une application compagnon permettant de consulter et gérer la progression du personnage, l'inventaire, les quêtes, la carte du monde et les informations liées à l'univers d'Elyndor. Elle est disponible sur mobile, tablette et desktop, et doit offrir une expérience cohérente quel que soit le contexte d'utilisation.

LE DESIGN SYSTEM

Le Design System rassemble les principes graphiques, les règles et les composants utilisés pour concevoir les interfaces de l'application. Il constitue un langage commun aux équipes de design et de développement, et garantit cohérence, réutilisabilité et évolutivité au fil des mises à jour.

NOUVEAUTÉS DE LA VERSION 1.1

- **Couleurs en variables** — Primitives → Color : un rôle par couleur, plus aucune valeur en dur.
- **Raretés lisibles sans la couleur — Forme + couleur sur chaque objet, y compris dans la grille ; libellé en plus sur les cartes et le détail.**
- **Contrastes vérifiés** — WCAG 2.2 AA : texte 4,5:1, bordures, icônes et focus 3:1.
- **États distincts** — Hover, actif, sélectionné et focus portent un indice de forme : barre, coche, anneau.
- **Échelles harmonisées** — Espacements en base 4 px, rayons, tailles tactiles et ombres documentés.
- **Lisibilité** — Texte minimum 12 px (la v1 descendait à 10 px).

PROJECT INFORMATION

Produit	Companion App
Genre	Fantasy RPG
Plateformes	Mobile · Tablette · Desktop
Version	1.1 (remplace la 1.0)
Studio	North Owl Studio
Document	Design System
Statut	Documentation interne

SOMMAIRE

1 | FONDATIONS

1.1 Couleurs 05
1.2 Typographie 08
1.3 Grille 09
1.4 Espacements 09
1.5 Rayons & tailles 10
1.6 Ombres 10
1.7 Iconographie 10

2 | COMPOSANTS

2.1 Navigation 12
2.2 Boutons 13
2.3 Cartes 14
2.4 Grille d’inventaire 15
2.5 Badges & Tags 16

3 | PATTERNS & TEMPLATES

3.1 Principes d’agencement 18
3.2 Patterns réutilisables 18
3.3 Template — Écran Inventaire 18

4 | SCREENS

4.1 Accueil à venir
4.2 Personnage à venir
4.3 Inventaire 20–21
4.4 Quêtes à venir
4.5 Carte du monde à venir
4.6 Profil à venir
4.7 Paramètres à venir

5 | GUIDELINES

5.1 Principes d’utilisation 23
5.2 Cohérence graphique 23
5.3 Accessibilité 24
5.4 Do / Don’t 23
5.5 Bonnes pratiques 23

Lecture du sommaire

Les écrans marqués « à venir » n’étaient pas documentés dans la v1.0 et restent à produire. La partie 5.3 détaille la contrainte d’accessibilité retenue : la perception des couleurs.

1 Fondations

Les fondations définissent les principes de l’identité visuelle et de l’interface. Elles constituent la base commune à tous les composants : chaque valeur existe désormais comme variable Figma.

1.1	Couleurs	Primitives, rôles sémantiques, raretés, contrastes	05
1.2	Typographie	Échelle Type/*, minimum 12 px	08
1.3	Grille	12 colonnes, colonne de 61 px	09
1.4	Espacements	Base 4 px, space/1 à space/9	09
1.5	Rayons & tailles	radius/*, size/*, cibles tactiles 44 px	10
1.6	Ombres	Trois niveaux, Shadow/1 à 3	10
1.7	Iconographie	Pictogrammes 24 px dessinés pour l’univers, une icône par concept	10

1.1 | Couleurs

Une couleur = un rôle. Bleu : interaction. Or : récompense, monnaie, XP, niveau. Vert, orange, rouge : états, toujours avec une icône et un texte. Rareté : couleur + forme + libellé.

1 PALETTES PRIMITIVES

NEUTRAL

Fonds, surfaces, bordures et textes. 900 = page, 800 = surface, 700 = surface surélevée et bordure.

950	900	800	700	600	500	400	300	200	100
#0F1114	#16181D	#1F232B	#2A303B	#5A6070	#7E8597	#B0B5C2	#D5D8E1	#E6E9EF	#F2F4F7

PRIMARY · ELYNDOR BLUE

Interaction uniquement : actions, liens, hover, sélection, focus.

900	700	600	500	300	100
#27345E	#3554BB	#4263E8	#5277FF	#91ACFF	#DCE5FF

ACCENT · ELYNDOR GOLD

Récompenses, monnaie, XP, niveau et rareté Légendaire. Jamais pour un état d'interface.

700	500	300	100
#A87516	#D9A441	#F3D18B	#FDF4DE

SUCCESS

États réussis. Toujours avec la coche.

900	500	300
#17402A	#43B66E	#8EDDAB

WARNING

Avertissements. Toujours avec le triangle.

900	500	300
#4A2410	#F2711C	#FFB48A

ERROR · DANGER

Erreurs et actions destructives. Toujours avec la croix ou le triangle.

900	800	700	600	500	300
#3A1219	#7A1F2B	#B3263A	#C22E43	#D9485B	#F08A98

2 ARCHITECTURE DES VARIABLES

Primitives

Valeurs brutes : color/neutral/900, color/blue/700... Ne jamais les appliquer directement à un composant.

→

Sémantiques

Rôles sémantiques : color/bg/surface, color/text/primary, color/action/primary/hover, color/rarity/epique...

→

Composants

N'utilisent que les rôles sémantiques. Aucune valeur hexadécimale en dur.

1.1 | Rôles et raretés

Les composants consomment uniquement des rôles sémantiques (color/bg/*, color/text/*, color/action/*...). Changer une primitive met à jour tous les rôles qui y pointent.

3 RÔLES SÉMANTIQUES

color/bg/page
Neutral 900 · Fond de page

color/bg/surface
Neutral 800 · Cartes, panneaux

color/bg/raised
Neutral 700 · Surface surélevée, badges

color/border/subtle
Neutral 700 · Bordure standard

color/border/strong
Neutral 500 · Bordure d'état (≥ 3:1)

color/text/primary
Neutral 100 · Texte principal

color/text/secondary
Neutral 400 · Texte secondaire

color/neutral/500
Neutral 500 · Texte discret, sur page uniquement

color/action/secondary/text
Blue 300 · Liens, Secondary, Ghost

color/action/primary/default
Blue 700 · Primary au repos

color/action/primary/hover
Blue 600 · Primary survolé

color/action/primary/pressed
Blue 900 · Primary pressé, fond actif

color/focus/ring
Blue 300 · Anneau de focus

color/gold/500
Gold 500 · Récompense, XP, niveau

color/success/500
Success 500 · Icône de succès

color/warning/500
Warning 500 · Icône d'avertissement

color/error/500
Error 500 · Icône d'erreur

color/action/danger/default
Error 700 · Bouton Danger

4 RARETÉ : COULEUR + FORME + LIBELLÉ

Chaque rareté se lit sans la couleur grâce à sa forme et à son nom. Les lignes de simulation montrent la palette vue en protanopie, deutéranopie et tritanopie (matrices de Machado).

	CERCLE	TRIANGLE	CARRÉ	LOSANGE	ÉTOILE	HEXAGONE
Vision normale	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	LÉGENDAIRE	UNIQUE
Deutéranopie	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	LÉGENDAIRE	UNIQUE
Tritanopie	COMMUN	PEU COMMUN	RARE	ÉPIQUE	LÉGENDAIRE	UNIQUE
Token color/rarity/...	commun	peu-commun	rare	epique	legendaire	unique

ⓘ Écart minimal entre deux raretés (ΔE76, toutes simulations confondues) : 24. En deutéranopie, Peu commun et Unique restent séparés par la forme (triangle contre hexagone) et par le libellé.

1.1 | Contrastes

Toutes les paires utilisées par les composants sont mesurées selon WCAG 2.2 : texte 4,5:1 minimum, éléments non textuels (bordures, icônes, focus) 3:1 minimum. La colonne v1.0 montre ce qui a été corrigé.

APERÇU	RATIO	PAIRE	V1.0	VERDICT
Aa	14,29	Texte principal · N100 sur N800	—	AA
Aa	7,67	Texte secondaire · N400 sur N800	—	AA
Aa	4,81	Texte discret · N500 sur page N900 (4,27 sur N800 : réservé à la page)	—	AA sur page
Aa	7,16	Lien · Blue 300 sur N800	—	AA
Aa	6,08	Primary default · N100 sur Blue 700	6,08	AA
Aa	4,56	Primary hover · N100 sur Blue 600	3,50 ✕	AA
Aa	10,96	Primary pressed · N100 sur Blue 900	—	AA
Aa	7,16	Secondary / Ghost · Blue 300 sur N800	2,52 ✕	AA
Aa	5,86	Danger default · N100 sur Error 700	3,79 ✕	AA
Aa	5,06	Danger hover · N100 sur Error 600	—	AA
Aa	8,41	Texte sur Or · N950 sur Gold 500	2,25 ✕	AA
Aa	7,34	Texte sur Success · N950 sur Success 500	2,34 ✕	AA
Aa	7,25 · 7,83 · 6,87	Texte d’état · 300 sur 900 (Success, Warning, Error)	—	AA
	4,27	Bordure forte · N500 sur N800	—	Non-texte ≥ 3
	7,16	Anneau de focus · Blue 300 sur N800	—	Non-texte ≥ 3
	6,12 · 5,36 · 3,77	Icônes d’état · Success, Warning, Error 500 sur N800	—	Non-texte ≥ 3

RÈGLES D’USAGE COULEUR

- Interaction (hover, pressed, focus, sélectionné, actif) : famille Primary uniquement, plus un indicateur de forme (barre, coche, graisse).
- Or : récompenses, monnaie, XP, niveau, rareté Légendaire. Jamais pour un état d’interface.
- Success, Warning, Error : toujours accompagnés d’une icône distincte (coche, triangle, croix) et d’un texte.
- Warning et Or restent proches en daltonisme (ΔE 11 à 13) : seuls l’icône triangle et le libellé les distinguent. Ne jamais les placer côte à côte sans libellé.
- Rareté : forme obligatoire partout, y compris dans la grille d’inventaire (symbole Small) ; libellé sur toute carte d’objet et dans le détail.

1.2 | Typographie

La typographie structure les contenus, hiérarchise l'information et garantit une lecture confortable sur tous les supports. Chaque niveau existe comme style de texte Figma (Type/*).

Mukta

Police de l'interface : titres, textes courants et informations fonctionnelles.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

Regular · **Medium** · **Semi Bold** · **Bold**

Metamorphous

Police d'ambiance, réservée aux titres d'univers : couverture, logo, écrans de chargement. Elle n'est pas utilisée pour les textes fonctionnels de l'interface.

ÉCHELLE TYPOGRAPHIQUE

STYLE	EXEMPLE	TAILLE / INTERLIGNE	GRAISSE	USAGE
Type/H1	**Aventure**	40 / 48	Bold	Titres principaux
Type/H2	**Quête principale**	32 / 40	Bold	Titres de section
Type/H3	**Inventaire**	24 / 32	Semi Bold	Sous-titres
Type/H4	**Personnage**	20 / 28	Semi Bold	Titres de bloc, noms de cartes
Type/Body Large	Explorez le monde d'Elyndor	18 / 28	Regular	Textes d'introduction
Type/Body	Gérez votre équipement.	16 / 24	Regular	Textes courants
Type/Body Strong	**Équiper**	16 / 24	Semi Bold	Boutons, valeurs importantes
Type/Small	Disponible prochainement	14 / 20	Regular	Informations secondaires
Type/Caption	Niveau requis 10	12 / 16	Medium	Légendes, annotations
Type/Label	**Épique · Nouveau**	12 / 16 · +4 %	Semi Bold	Badges, tags, navigation

PRINCIPES D'UTILISATION

Minimum 12 px

Aucun texte sous 12 px (la v1 descendait à 10 px sur les badges et tags).

Majuscules contrôlées

Réservées au style Label, avec un interlettrage de 4 %.

Hiérarchie

Un seul H1 par écran ; on passe d'un niveau à l'autre sans en sauter.

Styles uniquement

Toujours appliquer un style Type/*, jamais une taille libre.

1.3 | Grille

Une grille de 12 colonnes structure toutes les interfaces et garantit l'alignement des blocs. La v1 indiquait une colonne de 60 px, ce qui ne donnait que 852 px de contenu au lieu de 864 px : la colonne mesure 61 px.

Viewport de référence	**960 × 1358 px**
Marges (tous côtés)	**48 px · space/7**
Colonnes	**12**
Gouttière	**12 px · space/3**
Colonne	**61 px (v1 : 60 px)**
Zone de contenu	**864 × 1262 px**



Contrôle : 48 + 12 × 61 + 11 × 12 + 48 = 960 px

Mobile
360–599 px
4 col. · marges 16

Tablette
600–1023 px
8 col. · marges 24

Desktop
≥ 1024 px
12 col. · marges 48

Points de rupture proposés, à valider avec le développement.

1.4 | Espacements

Échelle sur base 4 px. Le 7 px de la v1 disparaît : la grille d'inventaire passe à 8 px dans les deux sens.

TOKEN	VALEUR	ÉCHELLE	USAGE
space/1	4 px		Micro : icône <—> libellé
space/2	8 px		Gap des grilles, cartes, badges
space/3	12 px		Gouttières de la grille principale
space/4	16 px		Padding interne des cartes
space/5	24 px		Padding horizontal des boutons, blocs
space/6	32 px		Séparation de sections
space/7	48 px		Marges de page
space/8	64 px		Grands blocs
space/9	96 px		Blocs majeurs

1.5 | Rayons & tailles

Rayons uniformisés : la v1 mélangeait 4, 6 et 12 px sans documentation. Les éléments interactifs visent une zone tactile de 44 px (minimum WCAG 2.2 : 24 px).

radius/xs · 4 px

Badges, tags

radius/sm · 6 px

Boutons, cellules

radius/md · 12 px

Cartes

radius/lg · 16 px

Panneaux

radius/full · 999 px

Pastilles, avatars

TOKEN	VALEUR	USAGE
size/touch-min	44 px	Zone tactile minimale (agrandir la zone de toucher sans agrandir le visuel)
size/control-height	48 px	Hauteur des boutons
size/tag-height	32 px	Tags de catégorie
size/badge-height	28 px	Badges de rareté (Default 28 px ; symbole Small 16 px)
size/icon	24 px	Icônes de navigation
size/border · strong · focus-ring	1 · 2 · 2 px	Bordure, bordure d’état, anneau de focus

1.6 | Ombres

Shadow/1

0 1 2 · 35 %

Éléments au repos

Shadow/2

0 4 12 · 40 %

Cartes (niveau par défaut)

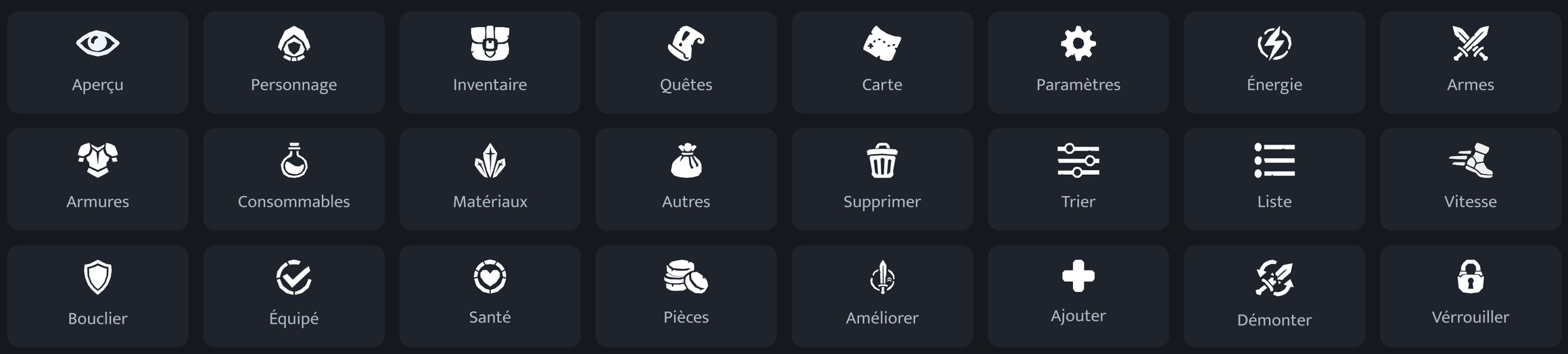
Shadow/3

0 12 32 · 50 %

Menus, modales

1.7 | Iconographie

Pictogrammes pleins dessinés pour l’univers d’Elyndor, calés sur une grille de 24 px et colorés par variable (color/text/*, jamais en dur). Une icône = un concept : le même pictogramme représente toujours la même action.



Des icônes personnalisées

La v1 utilisait des icônes venues de bibliothèques au lieu de transmettre son univers dans l’iconographie

Vitesse : icône dédiée

La v1 réutilisait le cœur, déjà pris par la Santé.

2 Composants

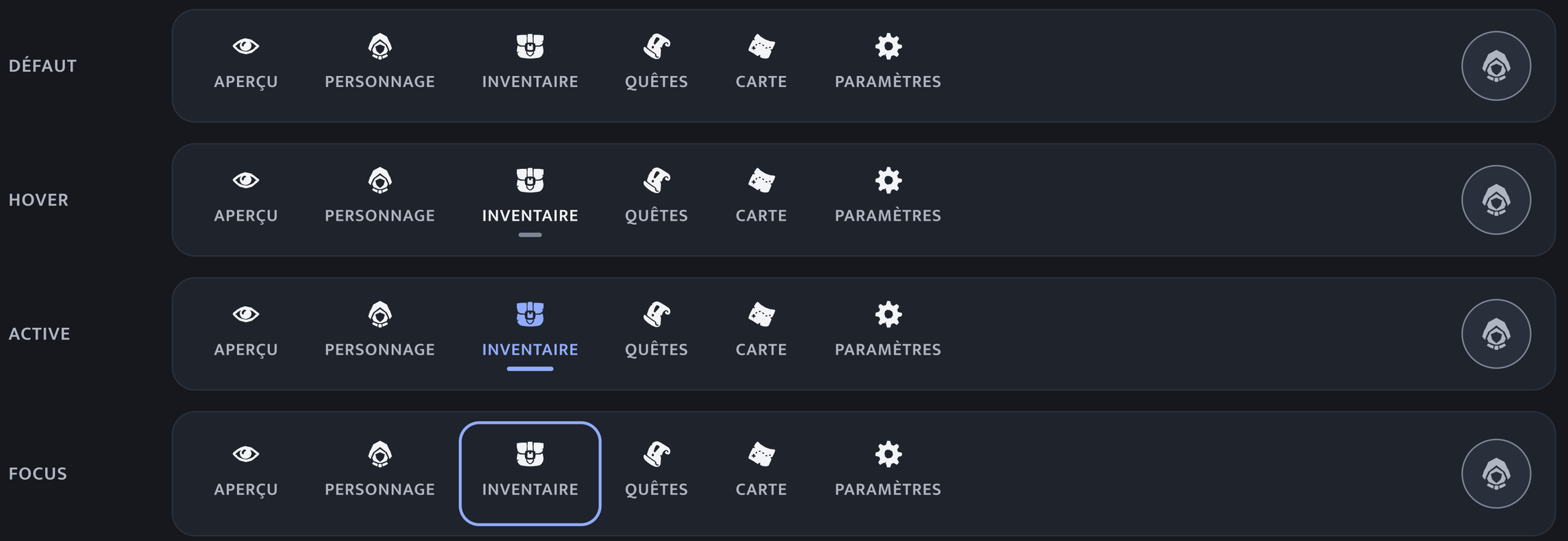
Les composants sont les éléments fonctionnels de l’interface. Chacun porte tous ses états (Default, Hover, Pressed, Focus, Disabled) et un indice qui ne dépend pas de la couleur.

2.1	Navigation	Nav Item : barre active, fond teinté, icône	12
2.2	Boutons	Button : 4 styles × 5 états	13
2.3	Cartes	Item Card : rareté par forme et libellé	14
2.4	Grille d’inventaire	5 × 4, gap 8 px dans les deux sens	15
2.5	Badges & Tags	Rarity Badge, Category Tag, tags d’information	16

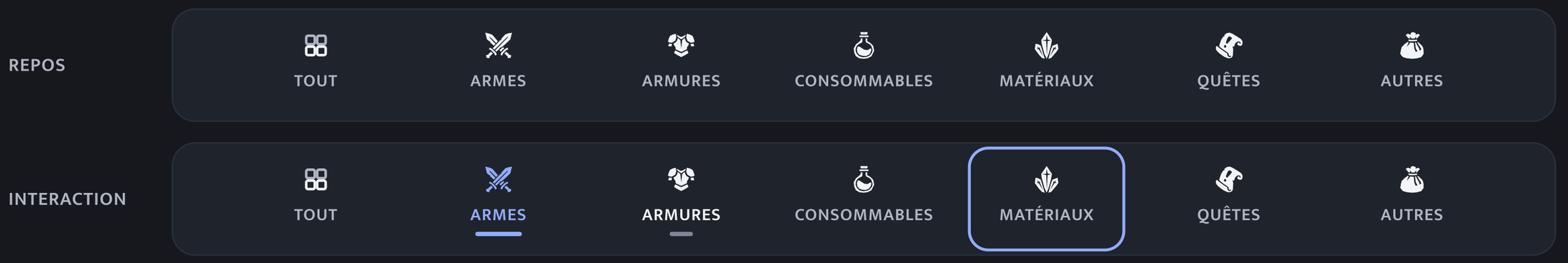
2.1 | Navigation

Les composants de navigation permettent d'explorer les sections, de filtrer le contenu et de changer la vue. L'état actif se reconnaît à une barre de 3 px, à l'icône sur fond teinté et à la couleur Primary ; le hover affiche seulement une barre courte neutre.

1 MAIN NAVIGATION



2 CATEGORY NAVIGATION

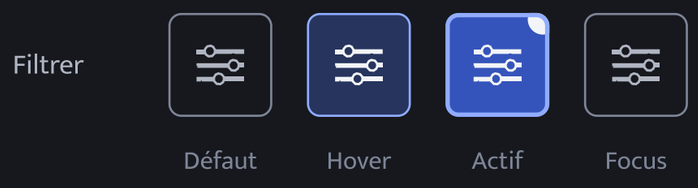


SPÉCIFICATIONS Hauteur 64 px · Icône 24 px (size/icon) · Libellé Type/Label 12 px · Barre active 3 px · Barre hover 16 px

3 VIEW CONTROLS

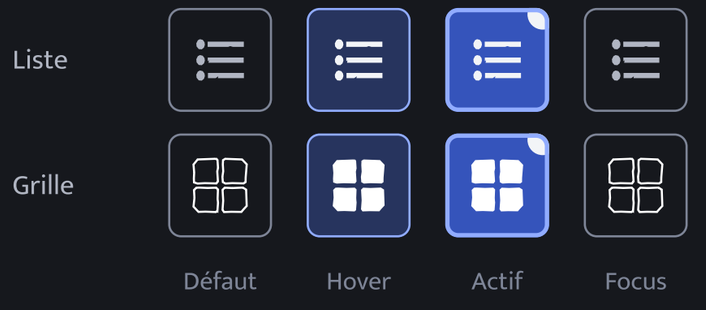
A. Actions

Ouvrent un panneau. Une seule icône par action.



B. Mode d'affichage

Bascule exclusive : l'actif est rempli et coché.

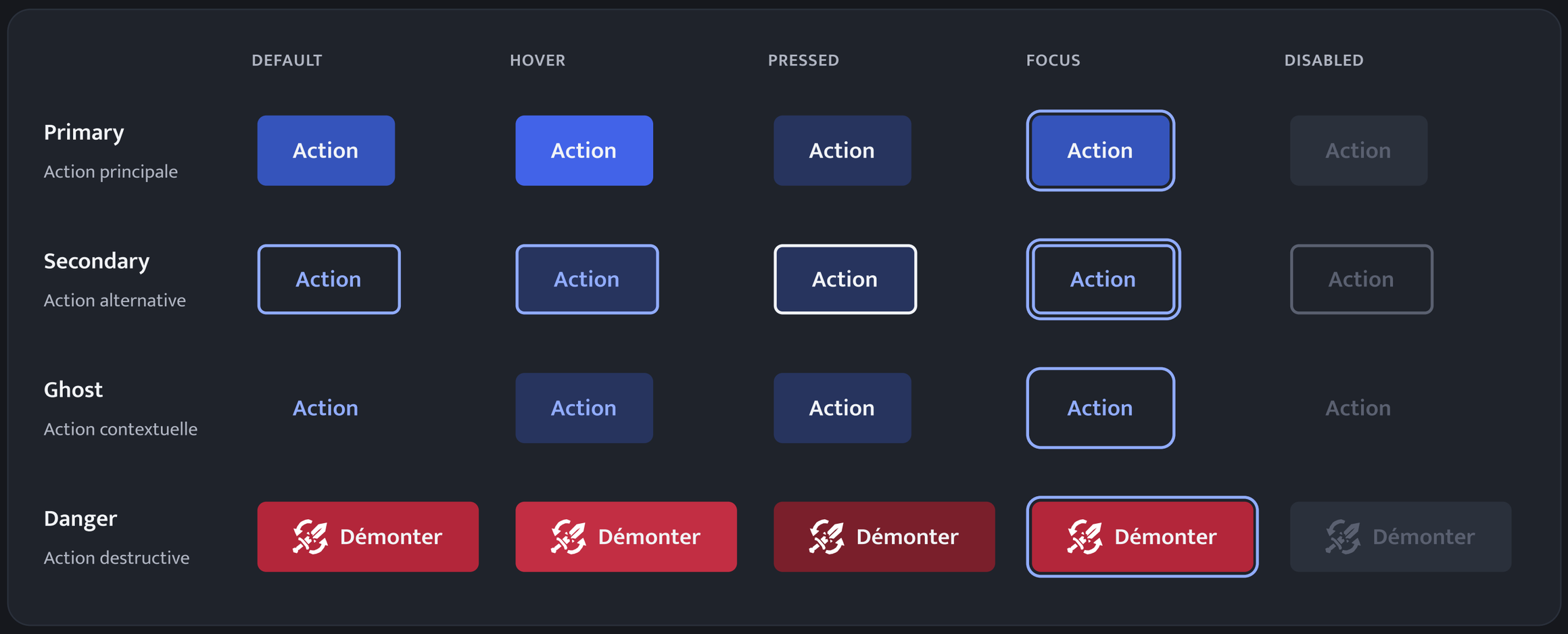


RÈGLES D'UTILISATION

- L'état actif combine trois indices : barre de 3 px, fond teinté sous l'icône, couleur Primary. Jamais la couleur seule.
- L'or n'est plus utilisé pour la navigation : en v1.0, hover et actif étaient tous deux dorés et se confondaient.
- Les boutons icône gardent un libellé accessible (« Trier », « Filtrer ») et une zone tactile de 44 px minimum.

2.2 | Boutons

Les boutons déclenchent des actions. Chaque style a cinq états réellement distincts : le hover reste lisible, le pressed s'assombrit, le focus ajoute un anneau Blue 300 à 4 px, le disabled perd son contraste.



SPÉCIFICATIONS

Hauteur	48 px · size/control-height
Padding horizontal	24 px · space/5
Rayon	6 px · radius/sm
Typographie	Type/Body Strong 16 px
Fond Primary	action/primary : default · hover · pressed
Texte	color/text/on-action (Neutral 100)
Focus	Anneau color/focus/ring 2 px, décalé de 4 px
Danger	Icône dédiée + libellé explicite

PRINCIPES CLÉS

- Un seul Primary par vue, pour l'action principale.
- Secondary pour l'alternative, Ghost pour l'action contextuelle.
- Danger avec parcimonie, toujours avec son icône dédiée et un verbe explicite (« Démonter », jamais « OK »).
- Jamais de style de bouton personnalisé hors de ces quatre.

CORRECTIONS v1.0 → v1.1

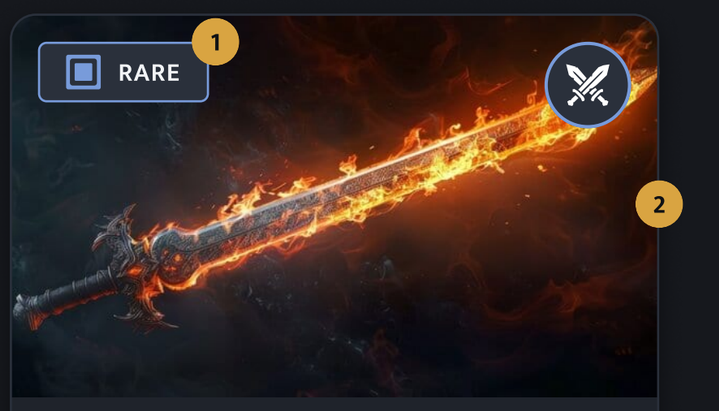
Danger	Default, Hover et Press identiques	5 états distincts, icône dédiée
Secondary / Ghost	Texte Blue 700 : 2,52:1	Texte Blue 300 : 7,16:1
Primary hover	Blanc sur Blue 500 : 3,50:1	Blanc sur Blue 600 : 4,56:1
Danger default	Blanc sur rouge vif : 3,79:1	Blanc sur Error 700 : 5,86:1
Focus	Absent	Anneau Blue 300 sur tous les styles

2.3 | Cartes

Les cartes présentent les entités clés de manière structurée : image, texte et métadonnées. La rareté y est portée par le badge (forme + libellé), jamais par la seule couleur du cadre ou du nom.

EXEMPLES DE CARTES

ANATOMIE D’UNE CARTE OBJET



1. **Badge de rareté**
   Rarity Badge · forme + libellé, posé en haut à gauche de l’image sur fond sombre
2. **Visuel**
   Image pleine largeur, sans marge, ratio ≈ 16:9 · voile dégradé vers color/bg/surface · pastille de catégorie et emblème d’icône
3. **Titre**
   Type/H4 · color/text/primary, jamais coloré selon la rareté
4. **Statistiques**
   Type/Small · libellé secondaire à gauche, valeur en Semi Bold à droite
5. **Niveau**
   Pastille Type/Small Semi Bold · color/gold/500, toujours précédé de « Niv. »
6. **Conteneur**
   color/bg/surface · bordure color/border/subtle 1 px · radius/md 12 px · Shadow/2 · corps en padding space/4 16 px · gap space/2 8 px · action en pied de carte

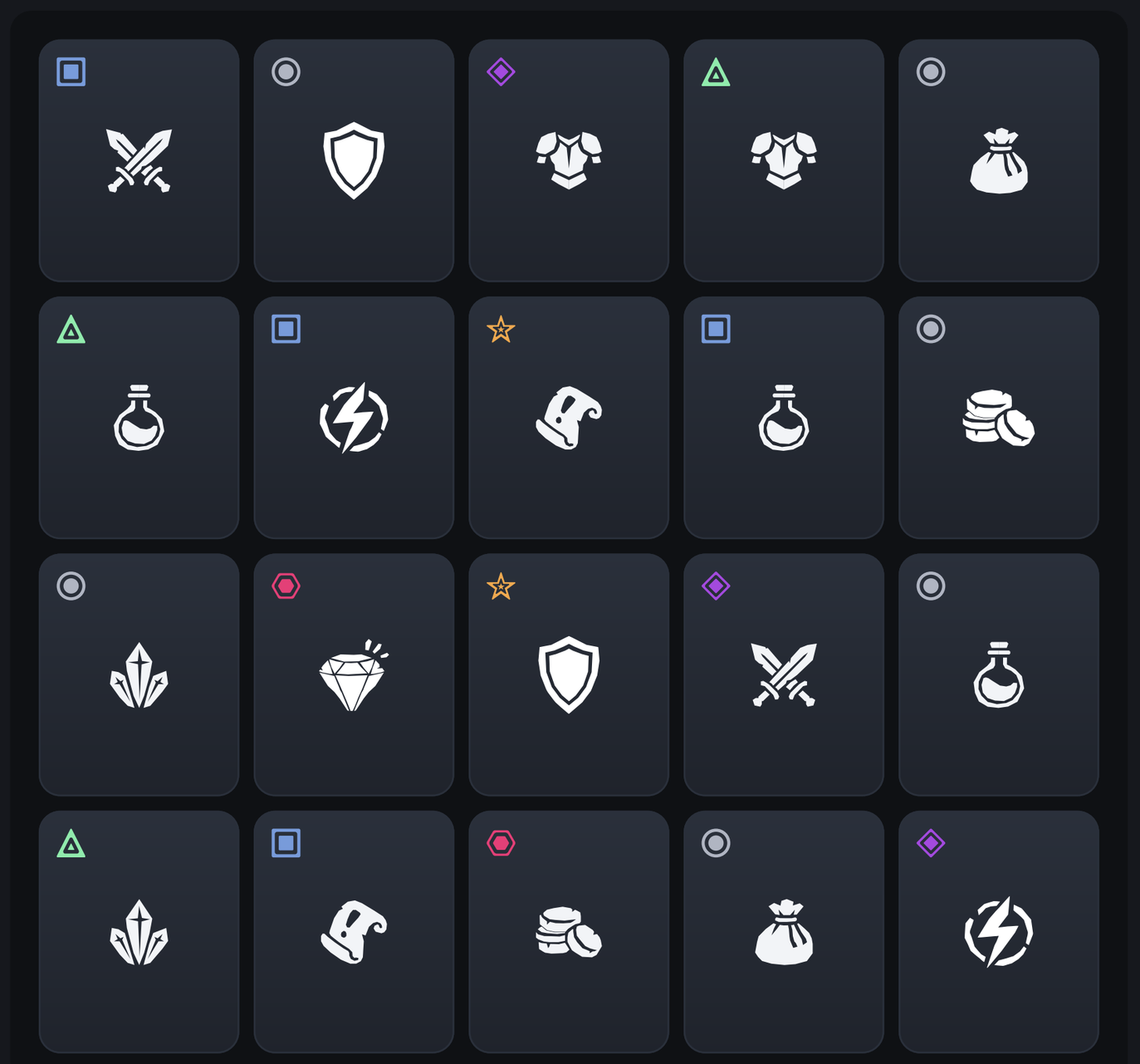
BONNES PRATIQUES

- Le nom de l’objet reste en texte principal : en v1.0, le colorer selon la rareté rendait Rare et Épique indiscernables en daltonisme.
- Le niveau n’emprunte plus le bleu de la rareté Rare : il passe en or, réservé à la progression.
- L’image occupe toute la largeur du haut de la carte ; les informations suivent toujours le même ordre : titre, sous-titre, statistiques, action.

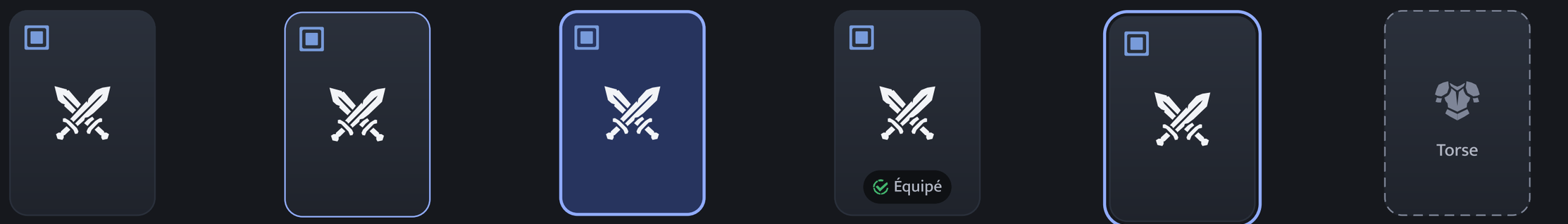
2.4 | Grille d’inventaire

La grille imbriquée de l’inventaire organise les objets en 5 colonnes × 4 lignes. Le gap passe à 8 px dans les deux sens (la v1 mélangeait 8 px et 7 px) et chaque case affiche la rareté par un badge compact.

Colonnes × lignes	**5 × 4**
Case	**96 × 135 px**
Gap	**8 px · space/2 (v1 : 8 × 7 px)**
Zone	**512 × 564 px (v1 : 561,596 px)**
Rayon	**12 px · radius/md**
Contour	**1 px · color/border/subtle (v1 : 0,5 pt)**
Rareté	**Symbole de rareté Small (16 px) en haut à gauche de la case**



ÉTATS D’UNE CASE



Défaut
Bordure subtile

Hover
Bordure Blue 300

Sélectionné
Bordure 2 px + coche

Équipé
Pastille « Équipé » discrète

Focus
Anneau à 4 px

Vide
Pictogramme + nom du slot

RÈGLES

- Pas de bordure colorée seule pour la rareté : en v1.0, toutes les cases avaient la même bordure or et la rareté n’apparaissait qu’après sélection.
- La sélection se lit sans la couleur : bordure 2 px + coche. Le focus clavier ou manette ajoute un anneau.
- Les emplacements d’équipement vides affichent le pictogramme et le nom du slot (Tête, Torse, Mains…).

2.5 | Badges & Tags

Les badges et tags identifient la rareté, le statut et la catégorie d'un élément. Texte minimum 12 px (la v1 descendait à 10 px), et toujours un second indice en plus de la couleur.

1 BADGES DE RARETÉ

DEFAULT · 28 px — COMMUN · PEU COMMUN · RARE · ÉPIQUE · LÉGENDAIRE · UNIQUE

SMALL · 16 px · symbole seul — COM. · PEU. · RARE · ÉPIQ. · LÉG. · UNIQ.

ICON · 8 px · icone seul

2 TAGS DE CATÉGORIE

DÉFAUT	ARME · ARMURE · CONSOMMABLE · MATÉRIAU · QUÊTE · AUTRE
HOVER	ARME · ARMURE · CONSOMMABLE · MATÉRIAU · QUÊTE · AUTRE
SÉLECTIONNÉ	ARME ✓ · ARMURE ✓ · CONSOMMABLE ✓ · MATÉRIAU ✓ · QUÊTE ✓ · AUTRE ✓
FOCUS	ARME · ARMURE · CONSOMMABLE · MATÉRIAU · QUÊTE · AUTRE
DÉSACTIVÉ	ARME · ARMURE · CONSOMMABLE · MATÉRIAU · QUÊTE · AUTRE

Le sélectionné se reconnaît au remplissage bleu, à la bordure 2 px et à la coche, jamais à la couleur seule. En v1.0, il était doré, comme le hover.

3 TAGS D'INFORMATION

Nouveau · Équipé · Verrouillé · Exclusif

Icône + libellé. Le tag « Épique » de la v1 est supprimé : il doublonnait le badge de rareté.

4 EXEMPLES D'UTILISATION

Équipé

Épée d'Eldrath

Arme · Épique

Dégâts **75–95** — Niv. 20

Nouveau

Potion de soin

Consommable · Rare

Soin **250 PV**

Verrouillé

Heaume d'Elior

Armure · Légendaire

Défense **+18** — Niv. 20

3 Patterns & Templates

Les patterns et templates définissent la manière dont les composants s’assemblent. Ils organisent les structures récurrentes, les zones fonctionnelles et les principes d’agencement avant la réalisation des écrans.

3.1 Principes d’agencement — Zones fonctionnelles récurrentes — 18

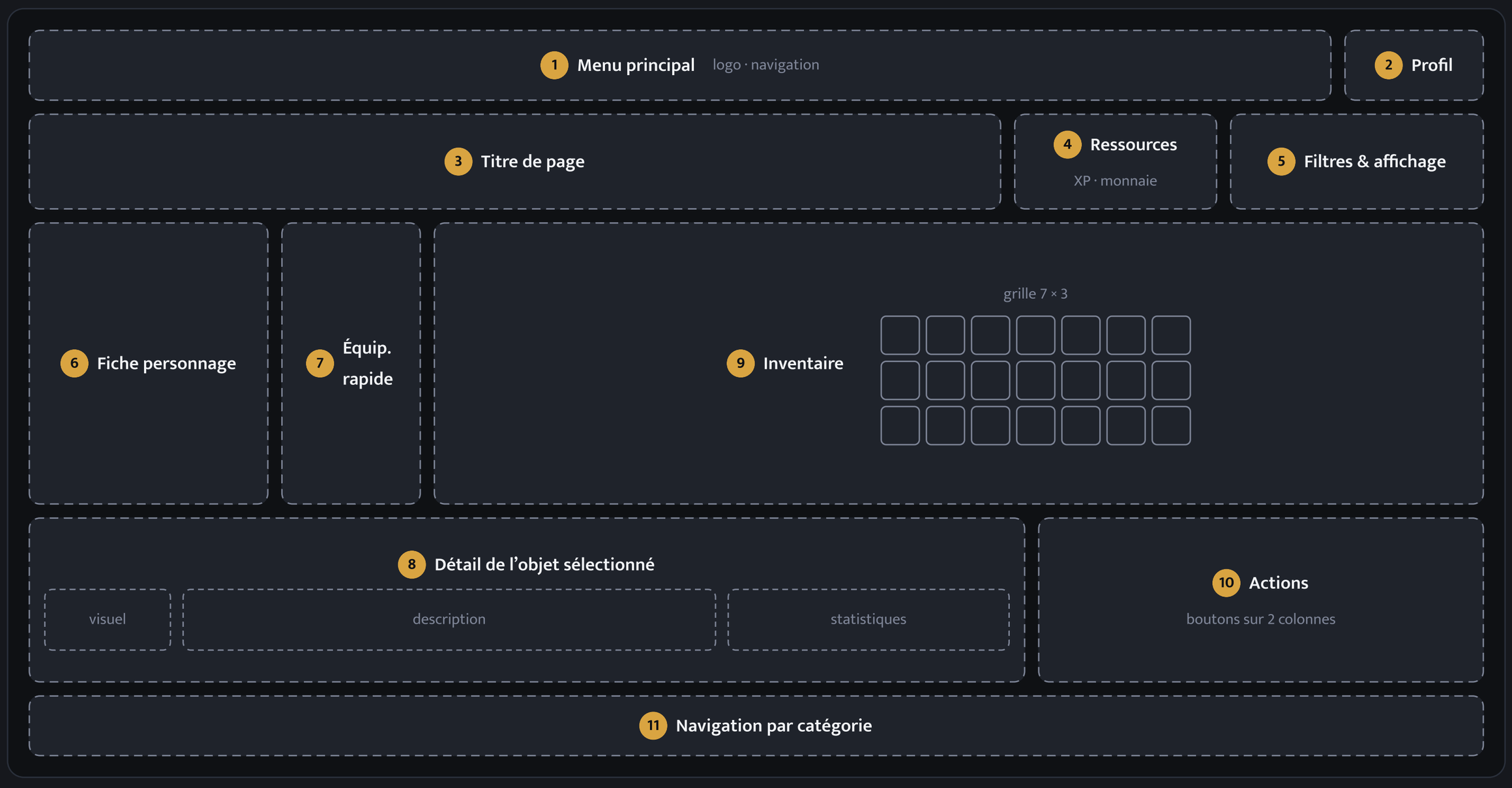
3.2 Patterns réutilisables — Header, grille d’inventaire, détail & actions — 18

3.3 Template — Écran Inventaire — Structure avant contenu final — 18

3.1 | Principes d’agencement

Chaque écran s’organise autour de zones fonctionnelles récurrentes : navigation, informations contextuelles, contenu principal, détail sélectionné et actions. Les zones s’alignent sur la grille de 12 colonnes et ne se chevauchent jamais.

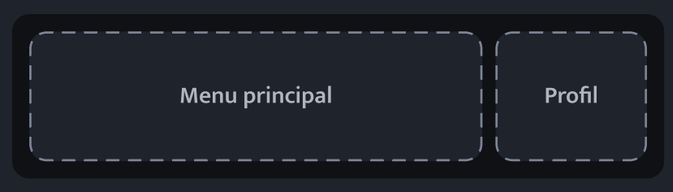
1 STRUCTURE GLOBALE



2 PATTERNS RÉUTILISABLES

PATTERN 01 — Header & navigation

Assemble la navigation principale, le profil joueur, les ressources et les contrôles d’affichage.



Composants : Nav Item · View controls · Avatar

PATTERN 02 — Grille d’inventaire

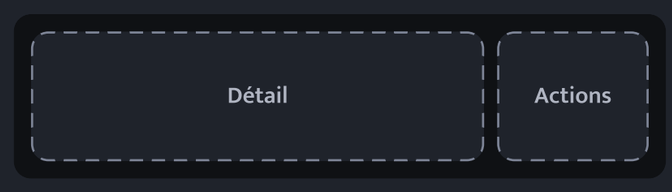
Combine la navigation par catégorie, la grille d’objets et les badges de rareté pour trier et consulter.



Composants : Nav Item · Case d’inventaire · Rarity Badge (symbole Small)

PATTERN 03 — Détail & actions

Associe la fiche de l’objet sélectionné aux actions principales et secondaires.



Composants : Card · Stat block · Button · Tags

3 TEMPLATE — ÉCRAN INVENTAIRE

Le template fixe la structure avant le contenu final : grille 7 × 3, détail en trois colonnes (visuel, description, statistiques), actions sur 2 colonnes. Base commune des écrans de consultation ; application complète en page 20.

4 RÈGLES D’UTILISATION

Hiérarchie claire

Prioriser les zones essentielles et guider la lecture de gauche à droite, de haut en bas.

Réutilisation

Réemployer les mêmes patterns sur plusieurs écrans.

Cohérence

Respecter la grille, les espacements et les styles définis.

Évolutivité

Adapter un pattern sans casser le système : toute variante est documentée.

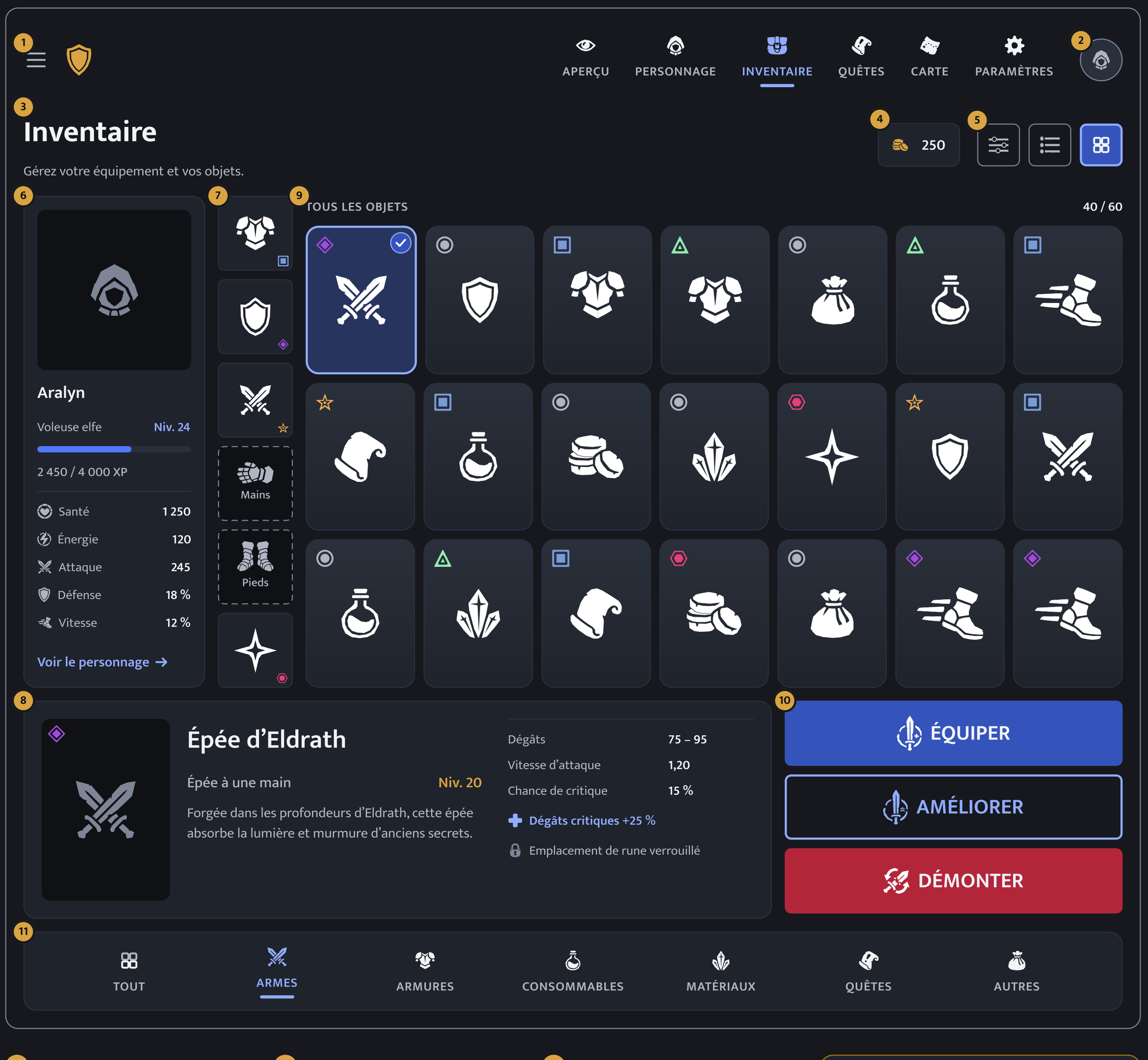
4 Screens

Les écrans montrent l'application concrète du Design System : fondations, composants, patterns et templates s'assemblent pour créer une expérience cohérente. Seul l'écran Inventaire est documenté dans cette version.

4.1	Accueil		à venir
4.2	Personnage		à venir
4.3	Inventaire	Écran de référence de la v1.1	20–21
4.4	Quêtes		à venir
4.5	Carte du monde		à venir
4.6	Profil		à venir
4.7	Paramètres		à venir

4.3 | Inventaire

Écran de référence de la v1.1 : il assemble les composants, patterns et règles du Design System. Chaque information portée par une couleur l'est aussi par une forme, une icône ou un texte.



1 MENU PRINCIPAL
Menu latéral, logo et navigation entre sections.

2 PROFIL JOUEUR
Accès rapide au profil.

3 TITRE DE PAGE
Titre de la section et description.

4 RESSOURCES
XP et monnaie, en or (récompense).

5 FILTRES ET AFFICHAGE
Trier, filtrer, liste ou grille.

6 FICHE PERSONNAGE
Portrait, niveau, XP et statistiques.

7 ÉQUIPEMENT RAPIDE
Objets équipés ; slots vides nommés.

8 DÉTAIL DE L'OBJET
Informations et propriétés de l'objet sélectionné.

9 INVENTAIRE
Grille 7 × 3 ; symbole de rareté dans chaque case.

10 ACTIONS
Équiper, améliorer, comparer, marquer, démonter.

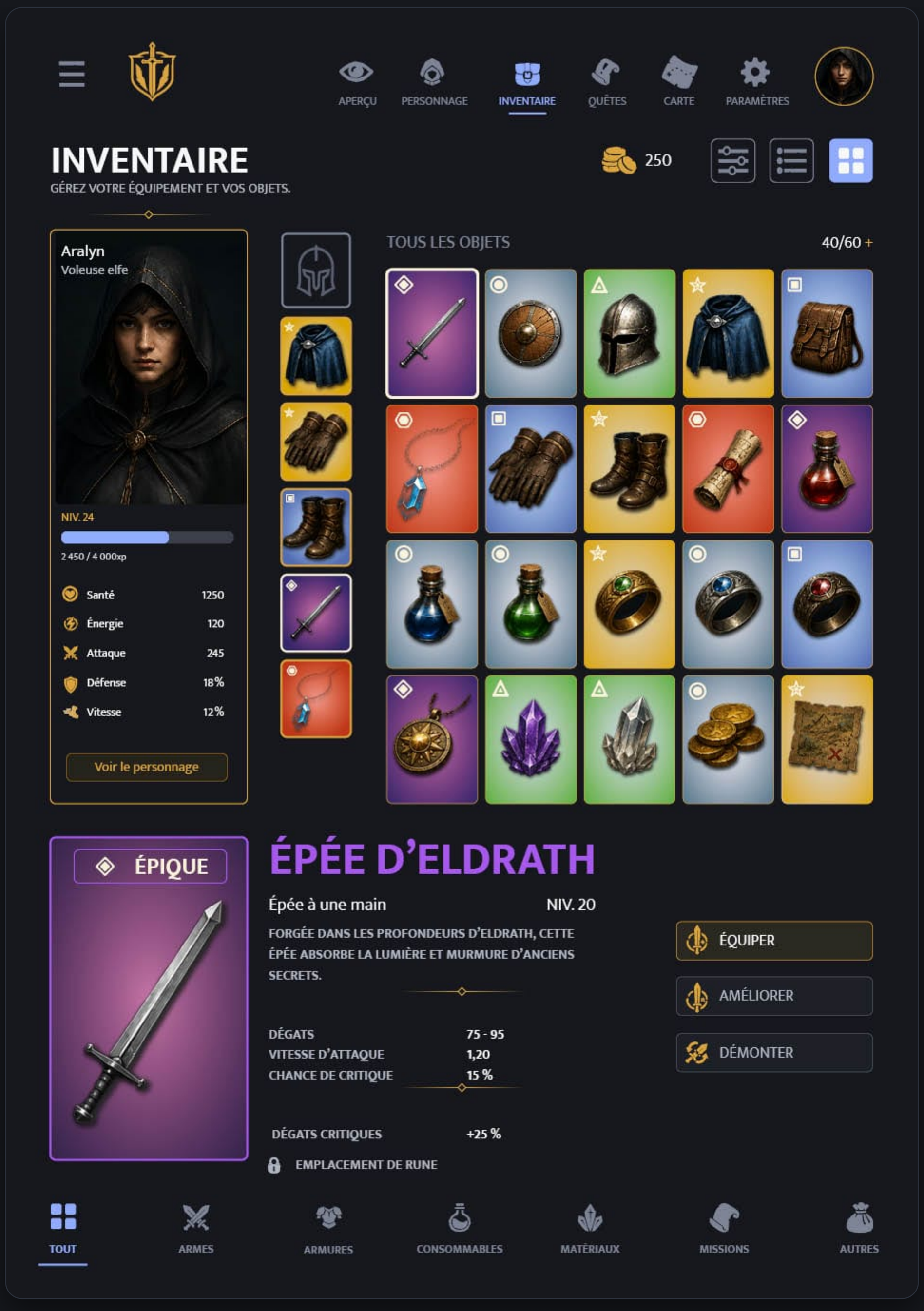
11 NAVIGATION PAR CATÉGORIE
Filtre les objets par catégorie.

CE QUI CHANGE

- Rareté lisible dans chaque case : forme + couleur, libellé dans le détail.
- Nom de l'objet en texte principal.
- Niveau en or, plus en bleu « Rare ».
- Onglet actif : barre + fond teinté, plus doré.
- Slots vides : pictogramme + nom.
- Une seule icône Filtrer ; Vitesse dédiée.
- Description en casse normale, alignée.

4.3 | Maquette Inventaire

Maquette haute fidélité de l'écran Inventaire, réalisée à partir des composants et des règles du Design System v1.1. Elle complète l'écran de référence annoté de la page 20 : même structure, contenu final et illustrations de l'univers.



Écran 4.3 · maquette finale — structure et composants détaillés en page 20.

5 | Guidelines

Les guidelines regroupent les recommandations pour une utilisation cohérente, accessible et durable du Design System, en conception comme en développement.

5.1	Principes d’utilisation	Réutiliser avant de créer	23
5.2	Cohérence graphique	Couleurs, typographie, espacements, icônes	23
5.3	Accessibilité	Perception des couleurs : la contrainte du projet	24
5.4	Do / Don’t	Exemples d’application des règles	23
5.5	Bonnes pratiques	Tokens, assets, documentation	23

5 | Guidelines

Recommandations pour assurer une utilisation cohérente, accessible et durable du Design System de Chronicles of Elyndor.

5.1 | Principes d’utilisation

Les composants et modèles existants sont privilégiés pour garantir la cohérence et la maintenabilité du produit.

- Réutiliser les composants existants.
- Respecter les variantes et usages définis.
- Ne pas créer de variante sans la documenter.
- Se référer à la documentation en cas de doute.

5.2 | Cohérence graphique

Les éléments graphiques suivent les fondations : couleurs, typographie, espacements et iconographie, sur tous les écrans.

Couleurs
Rôles color/*, jamais d’hexadécimal.

Typographie
Styles Type/* uniquement.

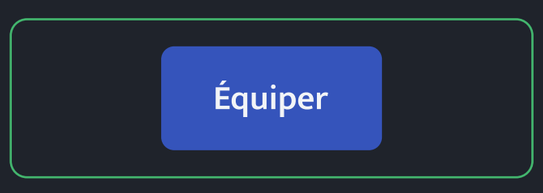
Espacements
Tokens space/*, base 4 px.

Iconographie
Bibliothèque icon/*, pictogrammes pleins dessinés pour l’univers.

5.3 | Accessibilité — L’application est utilisable par tous, quel que soit le contexte ou les capacités de l’utilisateur. La contrainte du projet, la perception des couleurs, est détaillée page 24.

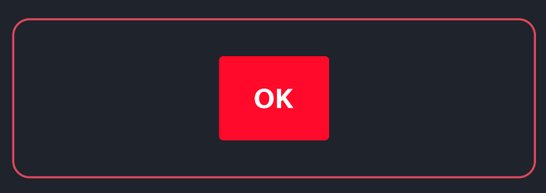
5.4 | Do / Don’t

Utiliser un bouton existant



Do

Utiliser le style Primary défini.



Don’t

Ne pas créer un style personnalisé.

Respecter l’iconographie



Do

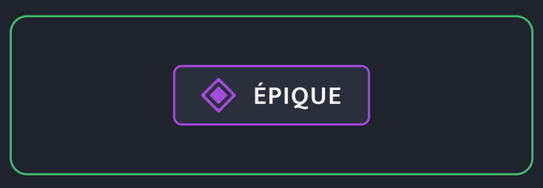
Utiliser les icônes pleine dans le style



Don’t

Pas d’icône de bibliothèque

Afficher la rareté



Do

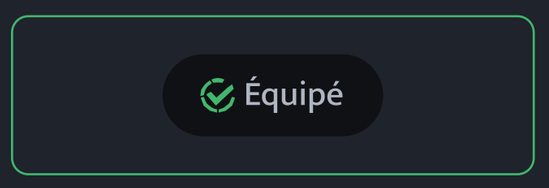
Forme + libellé avec le Rarity Badge ; symbole seul (Small) dans les cases.



Don’t

Ne pas coder la rareté par la seule couleur du nom.

Communiquer un état



Do

Icône + texte + couleur d’état.



Don’t

Pas de pastille de couleur seule.

5.5 | Bonnes pratiques

Réutiliser
Privilégier les composants existants avant de créer.

Vérifier les assets
Fichiers à jour, dimensions et formats définis.

Respecter les tokens
Couleurs, espacements, rayons et ombres du système.

Documenter
Toute nouvelle variante est documentée et justifiée.

5.3 | Accessibilité

Contrainte du projet : la perception des couleurs. Une interface de RPG repose sur la couleur pour la rareté, les états et les alertes. La v1.1 garantit que chacune de ces informations reste compréhensible sans elle.

≈ 8 %

des hommes et ≈ 0,5 % des femmes perçoivent les couleurs différemment : environ un joueur sur douze.

Deutéranopie et protanopie : vert, rouge et brun se confondent, bleu et violet aussi. Tritanopie : bleu et vert se rapprochent. S'y ajoutent les écrans en plein soleil et le mode nuit.

TROIS QUESTIONS POSÉES À CHAQUE COMPOSANT

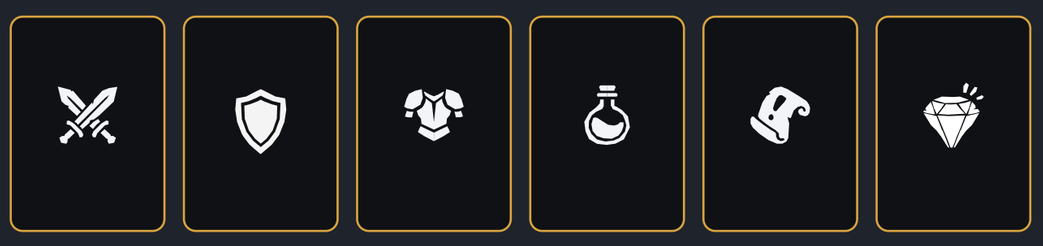
Q1 Quelles informations reposent trop fortement sur la couleur ?

Q2 Les états (hover, actif, sélectionné, désactivé) restent-ils compréhensibles sans elle ?

Q3 Les raretés et les alertes restent-elles identifiables ?

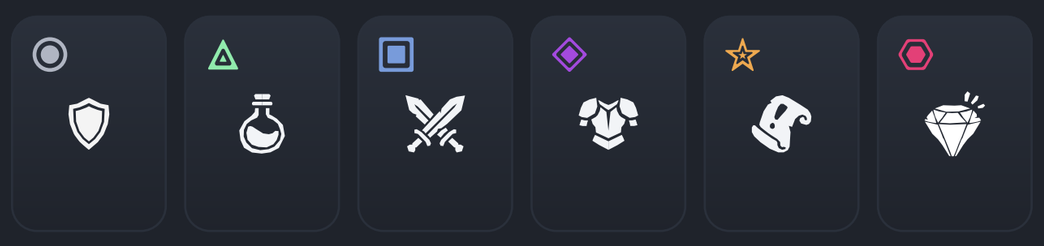
LE MÊME INVENTAIRE, SANS LA COULEUR

v1.0 · grille d'inventaire



Aucune information : même bordure partout.

v1.1 · grille d'inventaire



La rareté reste lisible par la forme.

RÈGLE FONDATRICE : LA COULEUR CONFIRME, ELLE N'INFORME JAMAIS SEULE

Couleur + **Forme ou icône** + **Texte** → au moins deux canaux sur trois, toujours.

R1 · Double codage

Toute information colorée porte aussi une forme, une icône ou un libellé.

R2 · Contraste

Texte ≥ 4,5:1 ; bordures, icônes et focus ≥ 3:1 (WCAG 2.2).

R3 · Écart mesuré

Deux couleurs à distinguer : ΔE ≥ 20 en simulation, sinon la forme les sépare.

R4 · États à deux signaux

Chaque état change la couleur et une autre propriété : barre, bordure, coche, anneau.

R5 · Un sens par couleur

Bleu = interaction. Or = récompense, XP, niveau. Jamais l'or pour un état.

R6 · Vérifier avant de livrer

Test en niveaux de gris et simulateurs dans la checklist de chaque composant.

CHECKLIST DE VALIDATION D'UN COMPOSANT

- Lisible en niveaux de gris (filtre Saturation 0).
- Vérifié en protanopie, deutéranopie, tritanopie.
- Contrastes mesurés et conformes AA.
- État actif ou sélectionné identifiable sans couleur.
- Libellé ou icône présent pour chaque statut.
- Texte ≥ 12 px, zone tactile ≥ 44 px.