

Un HUD taillé pour l’aventure

Laiton patiné · émail marin · ivoires chauds · cibles franches et découpes vectorielles



Fond illustratif reconstitué pour la conception. Contenus et placement donnés en exemple.



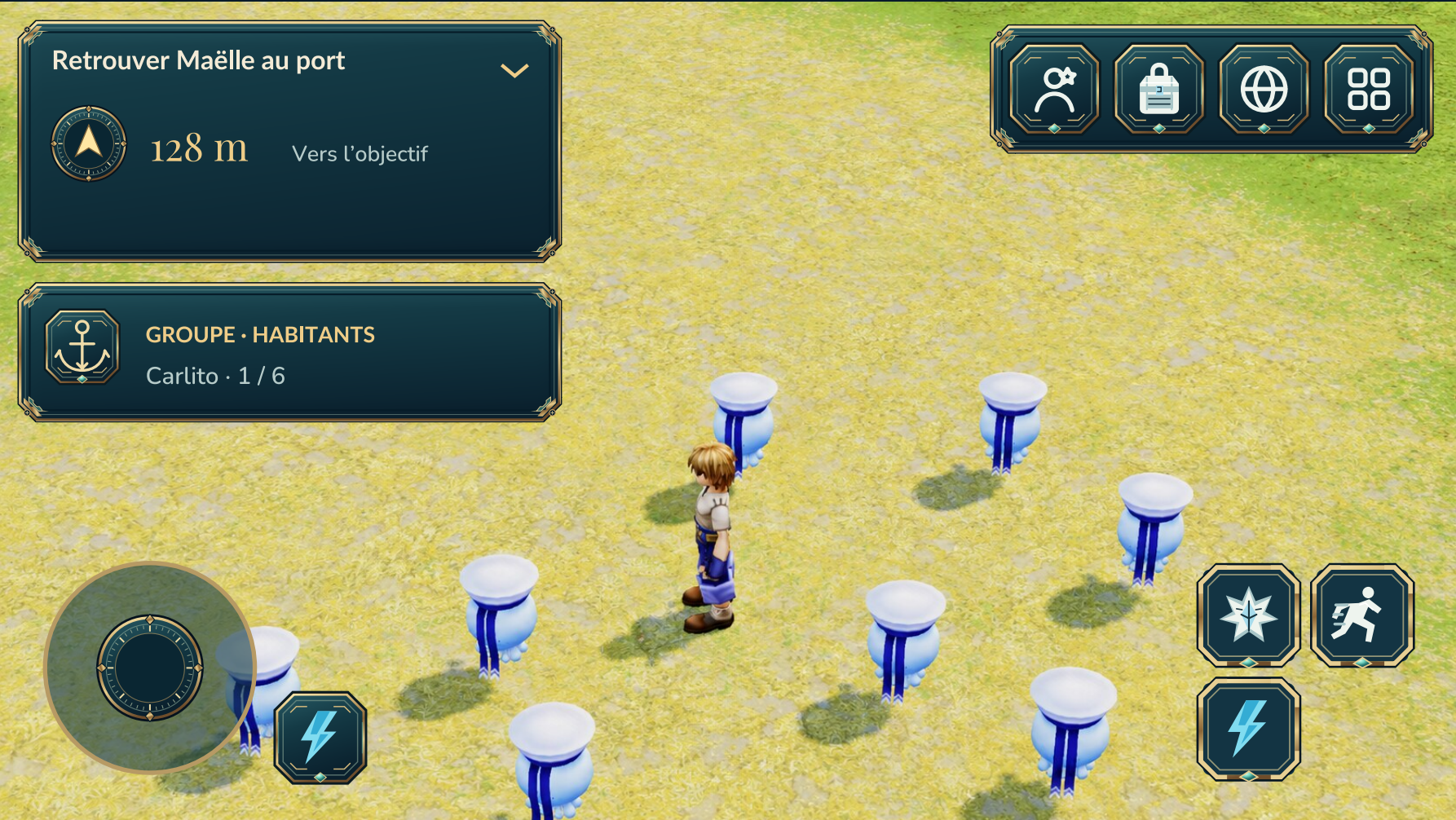
Le même caractère, à portée du pouce

Le décor se simplifie sur téléphone. Les commandes restent à 44 px minimum ; les contenus défilent.

PORTRAIT • 320 × 480



PAYSAGE • 667 × 375



Les contraintes sont dans le code

- 01 Suivi et groupes dans une colonne défilable.
- 02 Menu complet, sans noms tronqués.
- 03 Réglages accessibles même à 360 × 320.
- 04 Pas de décor posé au-dessus des clics.

Fond illustratif reconstitué. Ces compositions ne remplacent pas un essai sur appareil.

Le détail fait le caractère



Cadres en neuf tranches · silhouettes sans étirement des angles · aucun filtre SVG ni animation permanente



Repos



Actif



Direction



Quête



Habitants



Joueurs

Réglages

Votre confort de jeu

Commandes et affichage

Musiques et sons

Qualité de l'image

Joueurs en ligne

Langue et compte

Cadre de quête · vrai SVG à sa taille

ACTE I · CHAPITRE 4 / 6

L'appel du large

Retrouver Maëlle au port

Rejoignez le quai à l'est du village.

128 m

Vers l'objectif

Grand cadre · mêmes coins

Mon équipement

La rareté et les comparaisons gardent leurs couleurs.

Le contenu reste prioritaire

Ivoire sur marine : lecture stable sur la mer et le sable.
Or : objectif, action choisie, navigation.
Turquoise : accents et énergie ; rouge : danger.
Les réglages du monde restent dans les laboratoires.