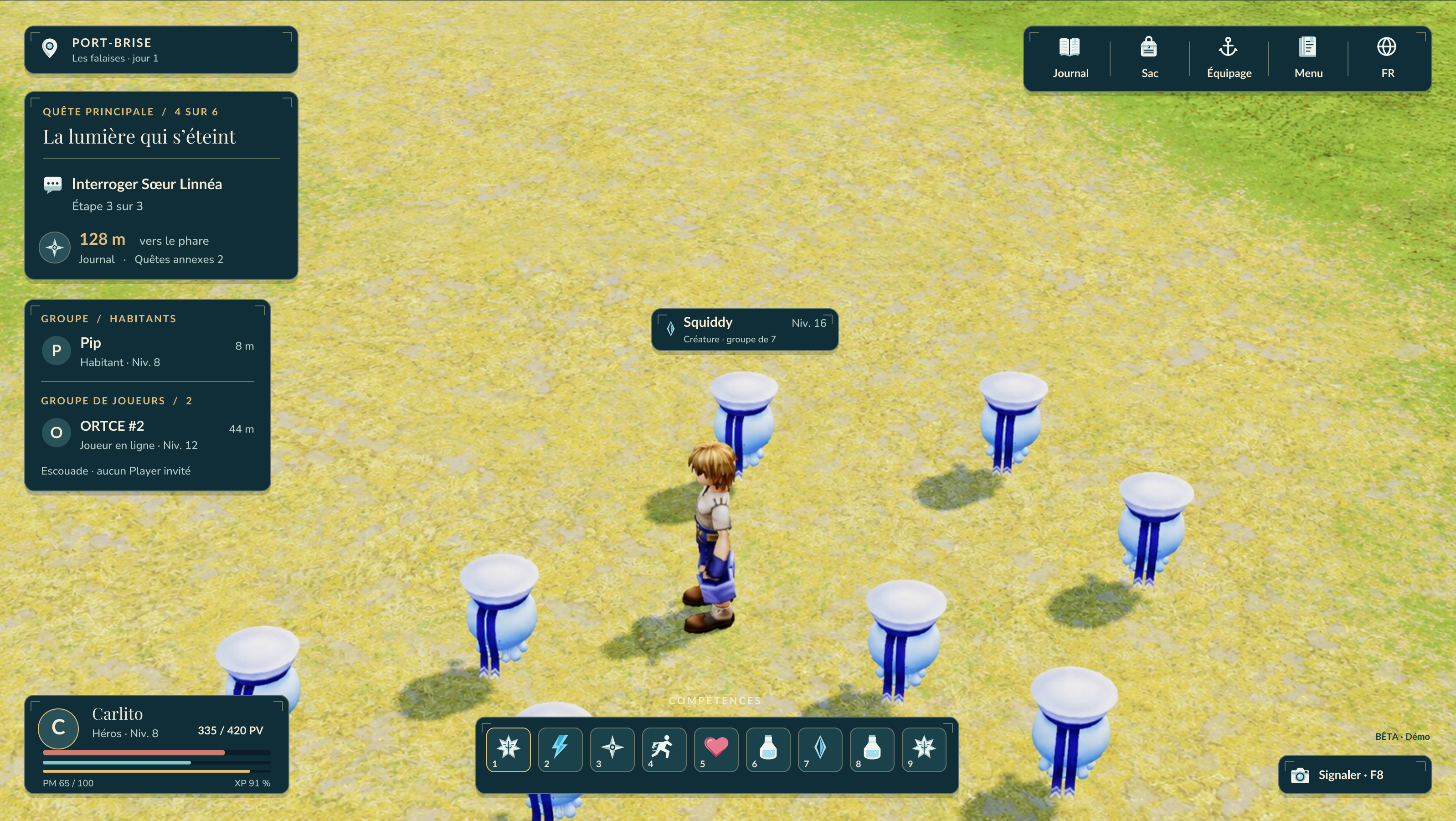


A Atlas des marées

Marine profonde · laiton patiné · repères de navigation

EXPLORATION



Recommandation : un caractère maritime marqué, avec une hiérarchie calme.

Maquette : données d'exemple. Fond reconstitué par IA depuis vos captures ; aucun changement du moteur 3D.

Boutons, cadres et textes vectoriels · Icônes du jeu ; raccourcis illustratifs · Version de travail à choisir

B Carnet d'escala

Papier ivoire · encre marine · marque-page corail

EXPLORATION



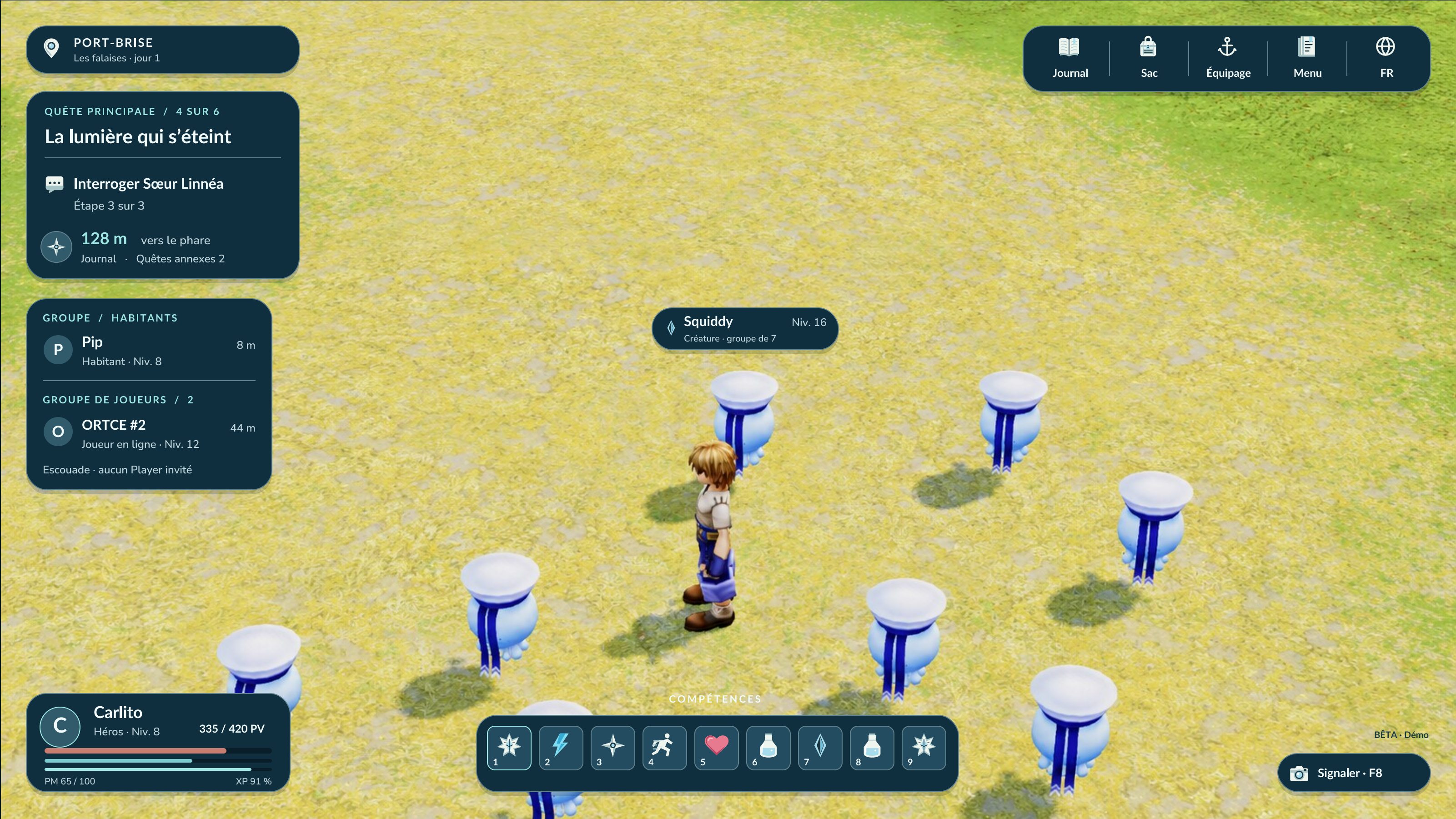
Alternative chaleureuse : le journal devient un carnet de voyage, avec un contraste à surveiller au soleil.

Maquette : données d'exemple. Fond reconstitué par IA depuis vos captures ; aucun changement du moteur 3D.

C Écume

Verre marin · lignes claires · priorité au paysage

EXPLORATION



Alternative légère : des cadres plus doux et moins de décor, avec une identité pirate plus discrète.

Maquette : données d'exemple. Fond reconstitué par IA depuis vos captures ; aucun changement du moteur 3D.

Boutons, cadres et textes vectoriels · Icônes du jeu ; raccourcis illustratifs · Version de travail à choisir

04 Atlas des marées

Marine profonde · laiton patiné · repères de navigation

COMBAT



En combat : la cible prend la priorité ; le journal se replie ; les informations sociales restent compactes.

Maquette : données d'exemple. Fond reconstitué par IA depuis vos captures ; aucun changement du moteur 3D.

Boutons, cadres et textes vectoriels · Icônes du jeu ; raccourcis illustratifs · Version de travail à choisir

05 Atlas des marées

Marine profonde · laiton patiné · repères de navigation

DIALOGUE DE QUÊTE



Les mots restent sur leurs personnages. Une question, un choix et de l'espace entre les bulles.

Maquette : données d'exemple. Fond reconstitué par IA depuis vos captures ; aucun changement du moteur 3D.

Boutons, cadres et textes vectoriels · Icônes du jeu ; raccourcis illustratifs · Version de travail à choisir

o6 Atlas des marées

Marine profonde · laiton patiné · repères de navigation

SAC & COMPARAISON

PORT-BRISE
Les falaises · jour 1

Journal | Sac | Équipage | Menu | FR

SAC / ÉQUIPEMENT RÉEL40 or · 0 doublon

Prêt pour la prochaine escale.

PORTÉ PAR CARLITO
Héros · Niv. 8

Arme : arc

Torse : veste de débutant

Gants : gants de débutant

Bottes : chaussures de débutant

Apparence
Un onglet séparé, sans effet sur les stats.

OBJETS DU SAC / 14 SUR 24

Icônes de mise en page
Objets illustratifs

COMPARAISON / EXEMPLE VISUEL

Une pièce, une décision claire.

Nom · catégorie · niveau · classe · durabilité

	CELUI-CI	PORTÉ	ÉCART
Défense	18	12	+6
Esquive	4	6	-2
Bonus	+3 FOR	—	+3 FOR

Sur votre héros : défense 24 → 30

Les signes + / – accompagnent les couleurs.

Équiper

Fermer la fiche

Valeurs fictives pour la maquette. Les formules et conditions réelles de Tales of Pirates restent celles du jeu.

BÊTA · Démo

Signaler · F8

Le sac, la comparaison et le HUD partagent les mêmes matières, couleurs, caractères et états.

Maquette : données d'exemple. Fond reconstitué par IA depuis vos captures ; aucun changement du moteur 3D.

Boutons, cadres et textes vectoriels · Icônes du jeu ; raccourcis illustratifs · Version de travail à choisir

07 Même langage, place différente.

Atlas des marées · Quatre formats exigés par le projet, dessinés en pixels CSS réels.

320 × 480



360 × 320



667 × 375



480 × 320



Ce qui se replie

- Le journal garde un seul objectif.
- Les groupes deviennent des accès compacts.
- Les détails s'ouvrent dans un panneau.
- Le menu rassemble langue, réglages et signalement.

Ce qui reste accessible

Sac, menu et commandes : cibles de 44 px minimum.

Le mobile demande de réduire le nombre d'éléments simultanés, pas la taille des lettres.

Plans statiques : les quatre formats ne constituent pas un test du jeu. Fond recadré pour la mise en situation.

À intégrer ensuite : safe areas, clavier ouvert, texte long, zoom, rotation et commandes à huit compétences ou plus.

o8 Une grammaire pour tout le jeu.

Fondations proposées · Les règles communes comptent autant que la palette.

01 / MATIÈRES & COULEURS

Marine

Ivoire

Laiton

Énergie

Vie

L’or signale une priorité.

Il ne décore pas tous les boutons à la fois.

Titres courts · corps lisible · nombres alignés

Échelle : 12 / 14 / 16 / 20 / 28 px

Espaces : 4 / 8 / 12 / 16 / 24 px

Un fond stable protège le texte du décor.

02 / UNE FAMILLE DE COMPOSANTS

Normal

Sélectionné

Indisponible

Focus clavier

Toujours un libellé au focus et au toucher.

Sac

Journal

Équipage

Réglages

Signaler

Icônes du jeu conservées · même taille, même trait, mêmes états · aucune légende coupée

03 / QUAND AFFICHER ?

Exploration : objectif, accès rapides, repères proches.

Combat : cible, PV, effets et compétences.

Dialogue : locuteurs et choix, le reste s’efface.

Fenêtre : un seul panneau principal au premier plan.

Outils admin : contexte d’édition distinct.

04 / QUI EST QUI ?

Héros : vous. Joueur en ligne : une autre personne.

Habitant : dialogue, mémoire et histoire.

Player : joueur automatique ; escouade Tideborn.

Ennemi : humain hostile. Créature : bestiaire.

PNJ du vrai jeu : boutique d’origine.

Une seule source des couleurs, des tailles et des positions. Les modules gardent leurs règles de jeu.

Avant intégration : contraste du texte de 4,5:1 minimum, signes + / –, focus visible, mouvement réduit, cibles tactiles de 44 px minimum.

Les couleurs de sorte proviennent de beings.ts. Les couleurs de combat indiquent la santé ou le danger, sans changer la sorte.