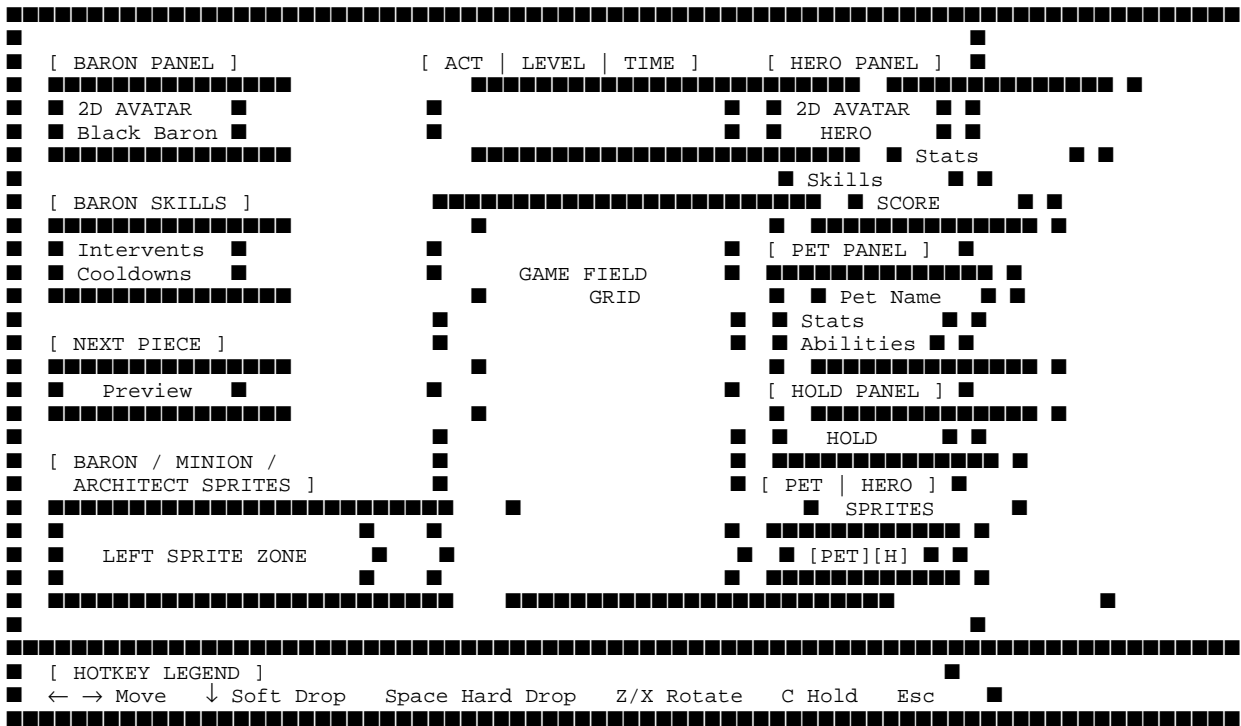### 34. Canonical UI Architecture Scheme

This page defines the canonical static UI layout of the gameplay screen. The scheme below is authoritative and must not be altered without explicit canon revision.

```
████████████████████████████████████████████████████████████████████████████
█                                                                        █
█   [ BARON PANEL ]          [ ACT | LEVEL | TIME ]      [ HERO PANEL ] █
█   ████████████████         ████████████████████████   ████████████████   █
█   ■ 2D AVATAR   ■          ■                   ■ ■ 2D AVATAR   ■ ■
█   ■ Black Baron ■          ■                   ■ ■    HERO     ■ ■
█   ████████████████         ████████████████████████   ■ Stats      ■ ■
█                                                    ■ Skills        ■ ■
█   [ BARON SKILLS ]        ████████████████████████  ■ SCORE      ■ ■
█   ████████████████         ■                   ■  ████████████████ ■
█   ■ Intervents   ■         ■                   ■  [ PET PANEL ]  ■
█   ■ Cooldowns    ■         ■   GAME FIELD       ■  ████████████████ ■
█   ████████████████         ■      GRID          ■  ■ Pet Name    ■ ■
█                            ■                   ■  ■ Stats         ■ ■
█   [ NEXT PIECE ]           ■                   ■  ■ Abilities  ■ ■
█   ████████████████         ■                   ■  ████████████████ ■
█   ■   Preview   ■          ■                   ■  [ HOLD PANEL ] ■
█   ████████████████         ■                   ■  ████████████████ ■
█                            ■                   ■     HOLD       ■ ■
█   [ BARON / MINION /       ■                   ■  ████████████████ ■
█     ARCHITECT SPRITES ]    ■                   ■  [ PET | HERO ] ■
█   ██████████████████████████████          ■     SPRITES       ■
█   ■                           ■       ■  ■  ████████████████ ■
█   ■   LEFT SPRITE ZONE    ■   ■       ■  ■  [PET][H]  ■ ■
█   ■                       ■   ■       ■  ████████████████ ■
█   ████████████████████████████   ████████████████████████       ■
█                                                                        █
█████████████████████████████████████████████████████████████████████████████
█   [ HOTKEY LEGEND ]                                              ■
█   ← → Move   ↓ Soft Drop   Space Hard Drop   Z/X Rotate   C Hold   Esc   ■
█████████████████████████████████████████████████████████████████████████████
```

Canonical Notes
- The *[ACT | LEVEL | TIME]* block is a dynamic placeholder populated by the game at runtime.
- No example values are displayed in the UI scheme to avoid ambiguity.
- This block represents global run progression and does not belong to either Baron or Hero panels.