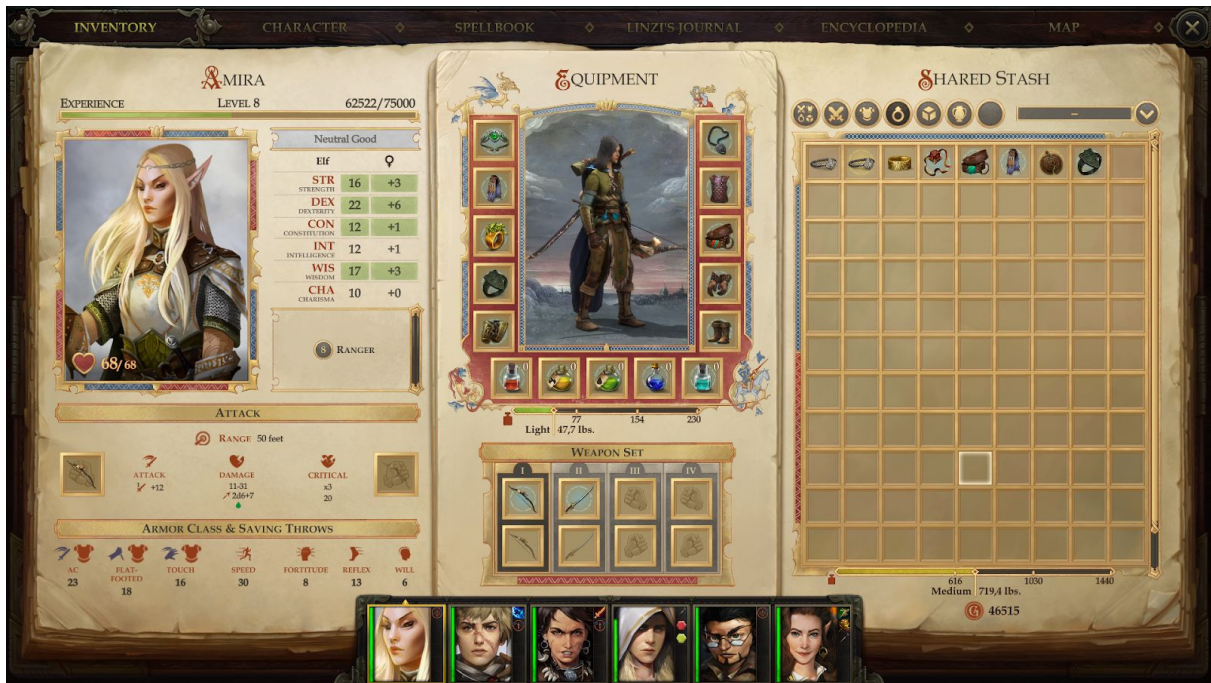


Elementy interfejsu: Pathfinder Kingmaker

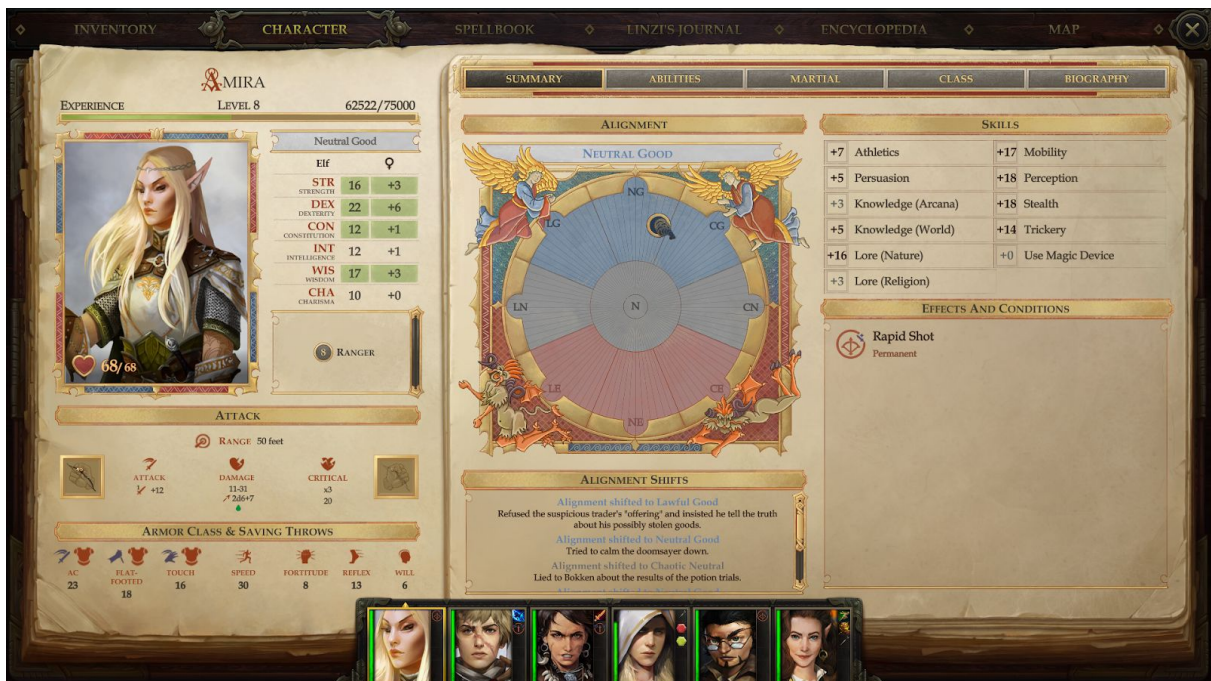


1. HUD
 - a. ikony
 - i. menu: ekwipunek, postać, dziennik, księga czarów, mapa, odpoczynek, ustawienia, inspekcja, zaznaczenie zespołu, anuluj akcje, stop
 - b. klepsydra czasu
 - c. dziennik walki (typo+strona dziennika) + buttony
 - d. sekcja prezentująca postaci: ikony postaci, pasek życia, ikony stanów i aktywnych efektów, lista kontekstowa: strona z dziennika, typo
 - e. lista czarów i umiejętności: ikony akcji, znaki przypisanych klawiszy, ikony SI i skradania, ikony rozdzielające akcje: czary, umiejętności, przedmioty, strona z dziennika na tło
 - f. wstążka ze stanem gry (pauza, zapisywanie, zapisano)
2. menu główne
 - a. otwarta księga, kartki papieru, list, złożona mapa, typografia
3. Wczytaj grę
 - a. buttony, lista: zdjęcie, typo, miniatury bohaterów
4. Ustawienia
 - a. ilustracja, duży slider, ozdobniki, slidery mały i duży, duże buttony, pasek z kategoriami (na górze)
5. Wczytywanie się mapy
 - a. obramowanie księgi i wczytanie obrazu lokacji, pole z podpowiedzią
6. Ekwipunek
 - a. nagłówek, pasek stanu doświadczenia, tabela statystyk, subheadery ze złotym ozdobnikiem, ikony (10), ikony ekwipunku (zbroje, naszyjniki, pierścienie, peleryny, buty, rękawice, pasy, mikstury, zwoje, bronie (175 rodzajów), ikony kategorii (6), ikona monet, slider, tabela



7. Postać:

- podsumowanie: ilustracja alingmentu, pole tekstowe
- umiejętności: ikony umiejętności (300) i typografia, tooltip
- klasa postaci: obramowanie podtytułu2, tabela z podziałem na poziomy (rozdzielenia kolorystyczne), wydzielony obszar tekstowy



INVENTORY

CHARACTER

SPELLBOOK

LINZ'S JOURNAL

ENCYCLOPEDIA

MAP

MIRA

EXPERIENCE

LEVEL 8

62522/75000



68/68

Neutral Good

Elf

♀

STR 16 +3

DEX 22 +6

CON 12 +1

INT 12 +1

WIS 17 +3

CHA 10 +0

RANGER

ATTACK

RANGE 50 feet

ATTACK ✓ +12

DAMAGE 11-31 2d6+7

CRITICAL x3 20

ARMOR CLASS & SAVING THROWS

AC 23

FLAT-FOOTED 18

TOUCH 16

SPEED 30

FORTITUDE 8

REFLEX 13

WILL 6

SPECIAL ABILITIES

Charge Special

Treat Affliction Special

Demoralize (Persuasion) Special

Hunter's Bond Extraordinary

Dazzling Display Special

Fighting Defensively

Acrobatics (Mobility)

Rapid Shot

Elf

Feat

FEATS

Armor Proficiency (Light Armor)

Armor Proficiency (Medium Armor)

Simple Weapon Proficiency

Martial Weapons Proficiency

Precise Shot

Endurance

Weapon Focus (Long Bow)

Dazzling Display

TRAITS

SIZE Medium

SPEED 30 feet

Keen Senses

Elven Magic

Elven Immunities

Elven Weapon Familiarity

Martial Weapons Proficiency

You become proficient with all Martial Weapons.

CHARACTER LIST



INVENTORY

CHARACTER

SPELLBOOK

LINZ'S JOURNAL

ENCYCLOPEDIA

MAP

MIRA

Damage

1d6 Piercing

If your attack succeeds, you deal damage. Your choice of weapon determines the amount of damage you deal. Damage reduces a target's current Hit Points.

MARTIAL QUALITIES

BASE ATTACK BONUS +8

COMBAT MANEUVER BONUS 11

MELEE ATTACKS +11 +6

RANGED ATTACKS +14 +9

INITIATIVE 8

WEAPON PROFICIENCY

Elven Weapon Familiarity

Simple Weapon Proficiency

Martial Weapons Proficiency

Weapon Proficiency (Longbow)

Weapon Proficiency (Shortbow)

DAMAGE REDUCTION

ENERGY RESISTANCE

ATTACK

RANGE 50 feet

MAIN HAND

ATTACK ✓ +12

DAMAGE 11-31 2d6+7

CRITICAL x3 20

OFF-HAND

RAY

RANGE 50 feet

ATTACK ✓ +12

DAMAGE Spell

CRITICAL x2 20

TOUCH

MELEE

ATTACK ✓ +11

DAMAGE Spell

CRITICAL x2 20

CHARACTER LIST



INVENTORYCHARACTERSPELLBOOKLINZ'S JOURNALENCYCLOPEDIAMAP

MIRA

Damage

♥ 1-6 Damage

1d6 Piercing

If your attack succeeds, you deal damage. Your choice of weapon determines the amount of damage you deal. Damage reduces a target's current Hit Points.

SUMMARYABILITIESMARTIALCLASSBIOGRAPHY

LEVEL1234567891011121314151617181920

FEATS

SPECIAL ABILITIES

RANGER LEVEL 8

INVENTORYCHARACTERSPELLBOOKLINZ'S JOURNALENCYCLOPEDIAMAP

MIRA

SUMMARYABILITIESMARTIALCLASSBIOGRAPHY

ALIGNMENT

ALIGNMENT SHIFTS

Helped the desperate hunters get down from the rock.

Alignment shifted to **Neutral Good**

Paid respect to the kobold shrine.

Alignment shifted to **Lawful Neutral**

Condemned Eemee for his law and drawing others into his "holy war" against Jaethal.

Alignment shifted to **Lawful Good**

Realized that some evil schemer drew you into the conflict with innocent elves and expressed your indignation.

Alignment shifted to **Chaotic Good**

Did not allow Jaethal to keep the animated dead.

Alignment shifted to **Lawful Good**

Reproached Jublost for his impoliteness.

Alignment shifted to **Lawful Good**

Told Jublost that power is a duty.

Alignment shifted to **Neutral Good**

Advised Ekm to keep the wolf.

Alignment shifted to **Neutral Good**

Consoled Ekm's grief.

Alignment shifted to **Neutral Good**

Healed the wounded lizardfolk.

Alignment shifted to **Chaotic Good**

Convinced the gardeners lizardfolk not to fear the ancestor spirits.

Alignment shifted to **Neutral**

Left Oleg's Trading Post for Brevoy.

Alignment shifted to **Neutral Good**

Put some flowers on Nyta's corpse.

Alignment shifted to **Lawful Good**

Offered to kill the Scythe Tree for free.

Alignment shifted to **Lawful Neutral**

Left the leaderless kobolds alone.

Alignment shifted to **Neutral Evil**

Taunted the kobold king before executing him.

Alignment shifted to **Lawful Neutral**

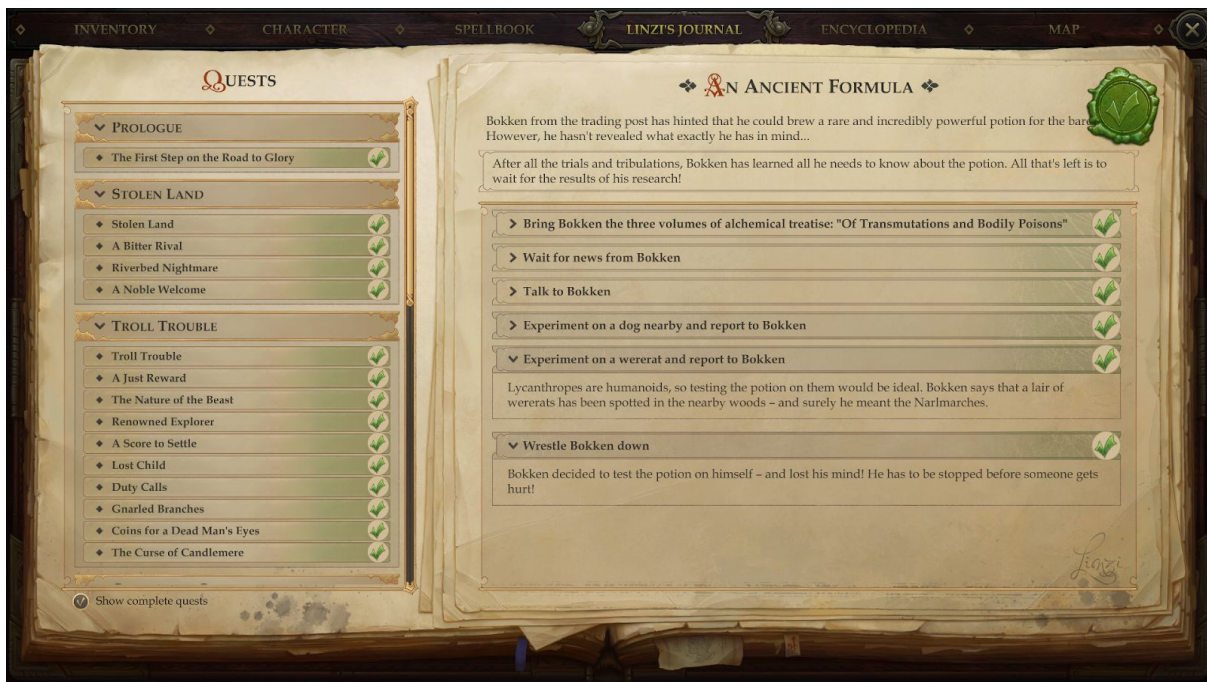
Told the trolls the reason to fight them was to protect the barony.



8. Księga czarów:

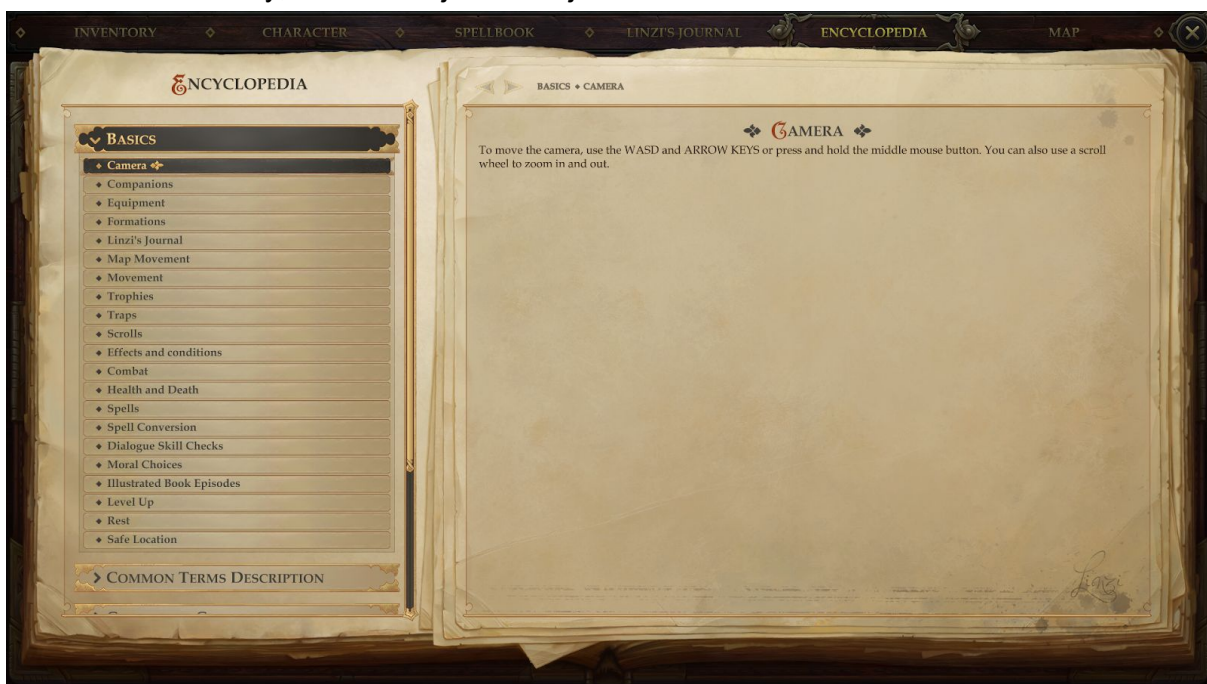
- ikony czarów (300), obramowania czaru, ikony na poziomy czaru na głównej stronie i jako zakładki, obramowanie czarów specjalizacyjnych (tak jak zwykle tylko wypełnione złotą teksturą),





9. Dziennik:

- lista wielopoziomowa (Podtytuł2, 3), ikona zaliczenia/ porażki duże i małe, bullety, ikona rozwijania i zwijania



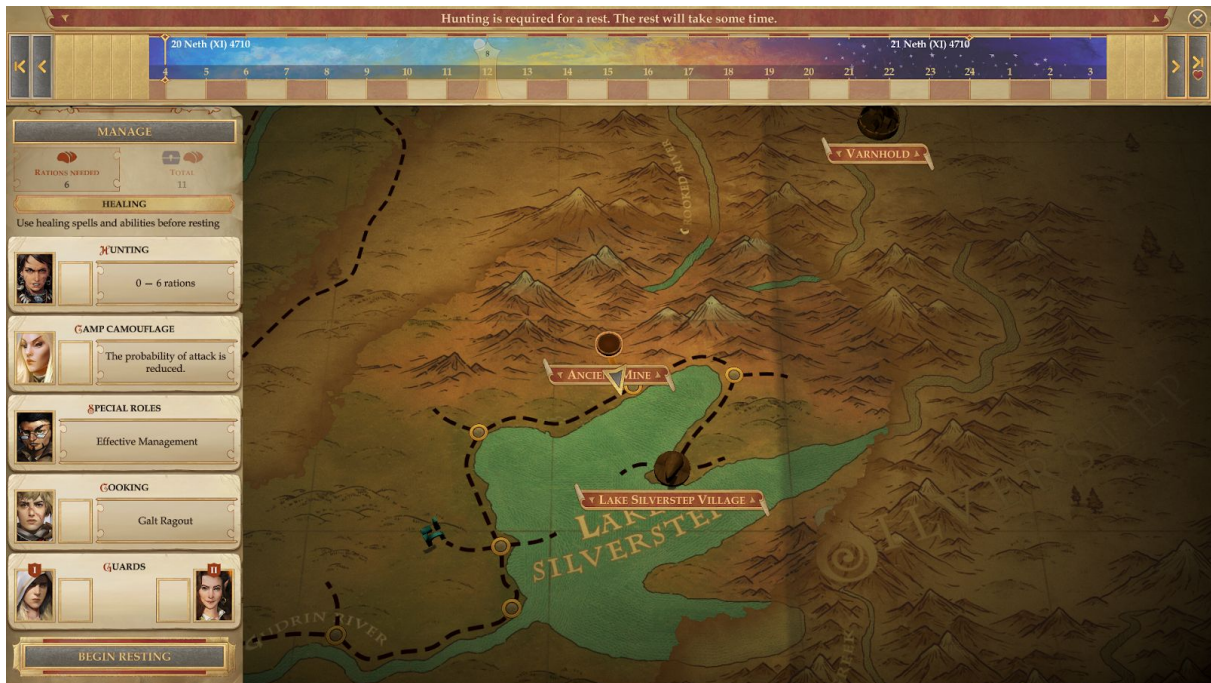


10. Mapa

- mapa lokacji: duża strona, ozdoby strony, obszar mapy, 4 ikony, reprezentacja graczy (okrągłe ikony)
- widok mapy świata: ikona kierunku, ikony lokacji (odwiedzana, w której nie jesteś), figurka gracza, możliwe trasy, zaznaczona trasa, mapa, kalendarz (okrągła tarcza, tekstura, wstążka, czas).







11. Odpoczynek

a. widok ogólny:

