

# Spis treści

1	About.....	1
1.1	Opis wersji 0.1 .....	1
1.1	Jak zagrać.....	1
2	Konfiguracja bohatera.....	2
2.1	Jednostki.....	2
2.2	Artefakty.....	3
2.2.1	Wybór pojedynczy.....	3
2.2.2	Pełna konfiguracja artefaktów.....	3

## 1 About

### 1.1 Opis wersji 0.1

Program zmienia plik mapy na której odbywa się rozgrywka.

Pozwala na edytowanie:

1. Jednostek (2.1)
2. Artefaktów (2.2)

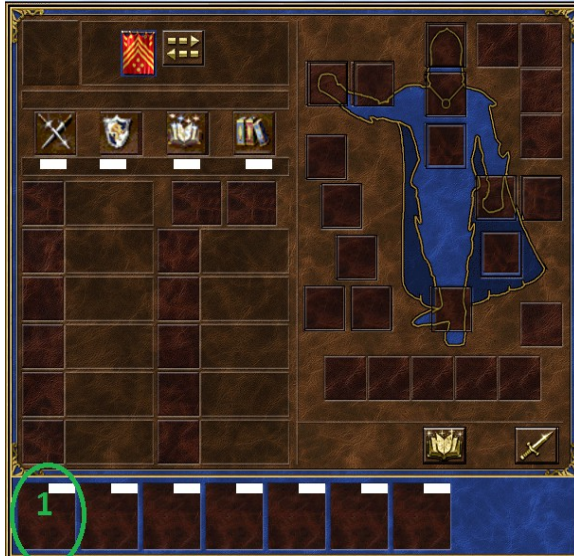
### 1.1 Jak zagrać

1. Włącz grę heroes 3.
2. Odpal nową grę na mapie TosterArena
3. Uruchom program TosterArena.exe
4. Skonfiguruj bohatera (Opisane w sekcji 2)
5. Kliknij przycisk FIGHT
6. Zrestartuj scenariusz
7. Dla następnej rozgrywki powtórz kroki 4-6

## 2 Konfiguracja bohatera

### 2.1 Jednostki

1. W Panelu podglądowym wybierz miejsce które chcesz edytować



2. Po wybraniu, otworzy się panel konfiguracyjny



Najpierw należy wybrać frakcję z panelu filtrującego (1), a następnie daną jednostkę z panelu wyboru (2).

Aby przejść na następne pole należy wybrać ludzika biegnącego w prawo (4)

Aby przejść na poprzednie pole – ludzika biegnącego w lewo (3)

Aby zamknąć panel konfiguracyjny jednostek daj Okejke (5)

## 2.2 Artefakty

### 2.2.1 Wybór pojedynczy


1. Aby otworzyć menu szybkiego wyboru artefaktów dla danego miejsca, kliknij na nie w panelu poglądowym (2.1)



2. Następnie wybierz artefakt (1) , zatwierdź pozycje (3) lub usuń artefakt (2).



### 2.2.2 Pełna konfiguracja artefaktów

1. Wciśnij ikonkę  (2.2) aby otworzyć menu pełnej konfiguracji artefaktów. Otworzy się panel konfiguracyjny.
2. Z panelu filtrującego wybierz odpowiednie miejsce artefaktu (1) .
3. Wzbiery artefakt (2),
4. zatwierdź (3) lub usuń (4).

