**The forest save Tutorial**

# Konfiguracja pobierania i zapisywania saveów

1. **Jeżeli nie kminisz o co chodzi w krokach 1 i 2 to masz zrób to co na filmiku: https://www.youtube.com/watch?v=ILMQLrJfNCE&ab\_channel=Bossable**
2. Pobierz i zainstaluj <https://git-scm.com/download/win>. Przez instalacje przeklikaj się losowo.  
   Graphical user interface, text, application

   Description automatically generated with medium confidence
3. Ustaw zmienną środowiskową gita
4. Stwórz konto na Github.com
5. Zaproś użytkownika Kubaone i daj mi znać żebym Cię przyjął, **potem potwierdź maila z zaproszeniem**.
6. Wejdź w folder C:\Uzytkownicy\%NAZWAUZYTKOWNIKA%\AppData\LocalLow\SKS\TheForest\76561198057867207
7. Przenieś folder Multiplayer w inne miejsce, lepiej go nie usuwaj.
8. W pasku wyszukiwania wpisz cmd i enter.
9. Wklej w wiersz poleceń „git clone <https://github.com/Kubaone/TheForest.git> Multiplayer”. Wciśnij enter.
10. Stwórz skrót każdego z 3 plików który powstał

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Graphical user interface, table

Description automatically generated

1. Przenieś te skróty na pulpit

# Użycie plików z pulpitu

Żeby uruchomić plik naciśnij prawym na niego i „Uruchom przez powershell”

* Save as CLIENT – uruchamiaj po grze **TYLKO JEŚLI MASZ KOZAK LOOTA LEPSZEGO NIŻ INNI** – w tym wypadku każdy kto pobierze twojego save’a będzie miał twój loot przy następnym uruchomieniu.
* Save as HOST – **URUCHAMIAJ ZAWSZE JAK JESTEŚ HOSTEM** (chyba że giera jest nie warta zapisywania
* Read new saves – uruchamiaj przed każdym odpaleniem giery. Pobiera on zapisy gry z chmury za równo klienta jak i hosta. Przy odpaleniu giery będziesz miał ostatnio zapisanego hosta oraz ostatnio zapisanego klienta (tego kto ostatnio uruchomił plik „Save as CLIENT”