

GUÍA DEL GAMER

SONS OF
THE FOREST
EDITION



la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas



¿QUÉ ES?

INTRODUCCIÓN



Sons of the Forest es un videojuego de supervivencia desarrollado por Endnight Games y publicado por Newnight. Es la secuela del videojuego de 2018 *The Forest*, y fue lanzado al mercado mediante acceso anticipado el 23 de febrero de 2023.

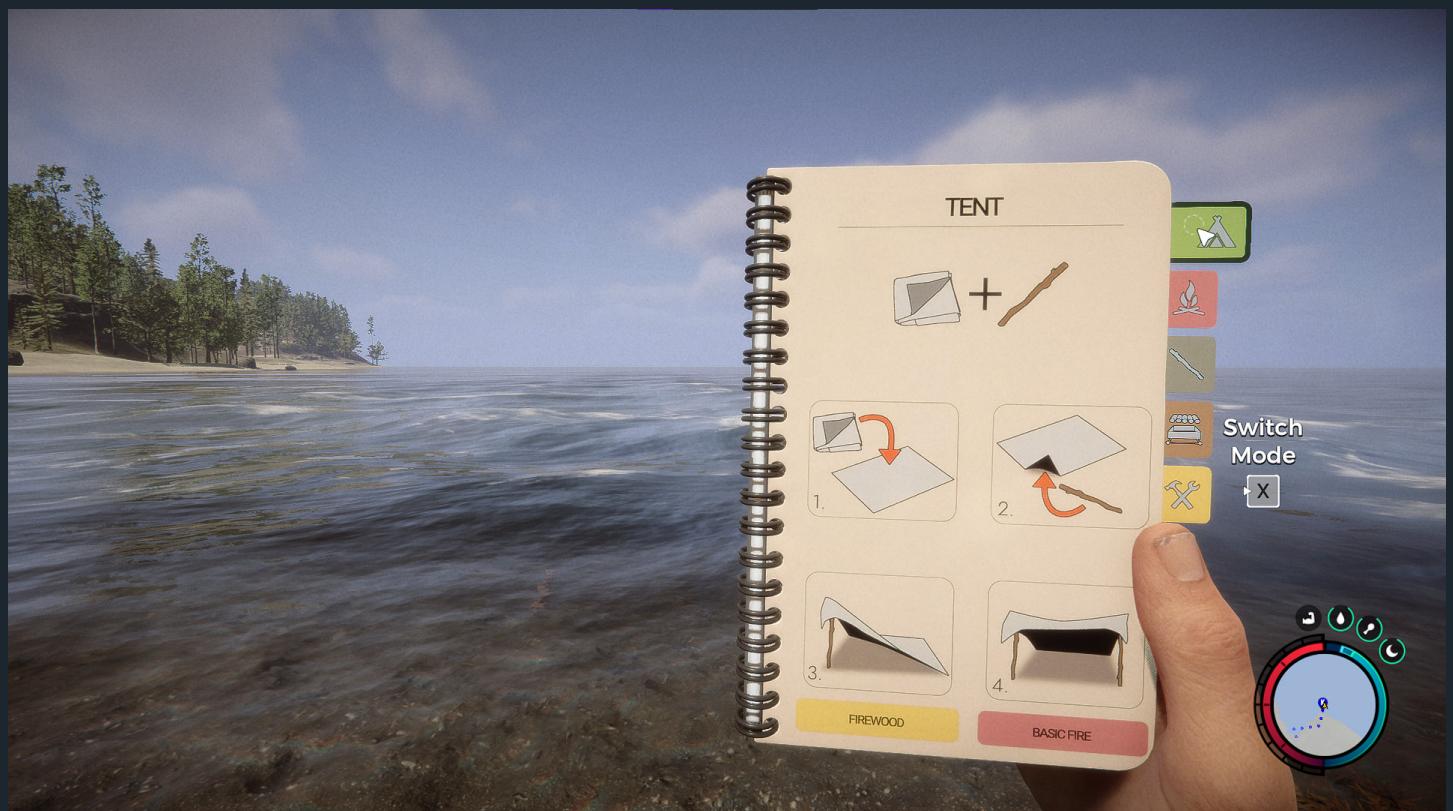
SONS OF THE FOREST

De forma similar a *The Forest*, *Sons of the Forest* pone a los jugadores en control de un protagonista abandonado en una isla habitada por caníbales. Los jugadores pueden construir armas y edificios como ayuda para su supervivencia. Novedad en el juego son los amigables NPCs. El juego admite hasta ocho jugadores en modo multijugador cooperativo, aunque los jugadores también pueden optar por jugar el juego solos.

ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

El juego *Sons of the Forest* está construido sobre la base del juego de supervivencia de mundo abierto *The Forest*, donde usas las armas y herramientas que elaboras manualmente para sobrevivir y contraatacar a los mutantes caníbales. Podrás jugar solo o en sesiones cooperativas multijugador.

En gran medida como *The Forest*, esta secuela se centra intensamente en la fabricación artesanal, la habilidad de cocinar y el combate (lo último ha sido ampliado enormemente para abarcar más tipos de armas). Las armas de fuego serán más predominantes, aunque la munición será limitada, así que el foco de *Sons of the Forest* estará en el combate cuerpo a cuerpo.





Hay algunos lugares diferentes donde puedes comenzar tu periplo de supervivencia en *Sons of the Forest*, y si no te gusta el punto donde comienzas solo tienes que reiniciar el juego. Para tener la mejor ventaja inicial, recomendamos comenzar una partida en la que haces un aterrizaje de emergencia en el bosque. Está justo en mitad de la acción y ubicado convenientemente al lado de algunos de los puntos de interés más importantes y cuevas subterráneas como elementos clave.

Lo primero que eliges antes incluso de asumir control de tu personaje es el mantel artesanal (con una ingeniosa mochila incluida), así como un paquete de emergencia. Pulsa I y se abrirá el mantel artesanal, luego pasa el cursor sobre el paquete de emergencia y comienza a familiarizarte con tu equipo de arranque.

En el interior encontrarás:

- Un rastreador GPS
- Un encendedor
- Una hacha
- Un manual de supervivencia que te muestra cómo crear estructuras

Tu rastreador GPS actuará como mapa. Solo tienes que pulsar M para que se abra y verás los puntos de interés alrededor de tu posición de inicio. Puedes comenzar el juego en diferentes ubicaciones de inicio, pero los elementos, recursos y equipo estarán en las mismas cuevas subterráneas o puntos de interés.

Tu mochila puede utilizarse como menú rápido de elementos, así que abre el mantel artesanal dando un toque en I, ve a tu mochila y podrás recoger y elegir aquello a lo que tengas rápido acceso. Mantén pulsado la I para que aparezca este Quick Pack (paquete rápido) y evites tener que abrir completamente el mantel artesanal cada vez.

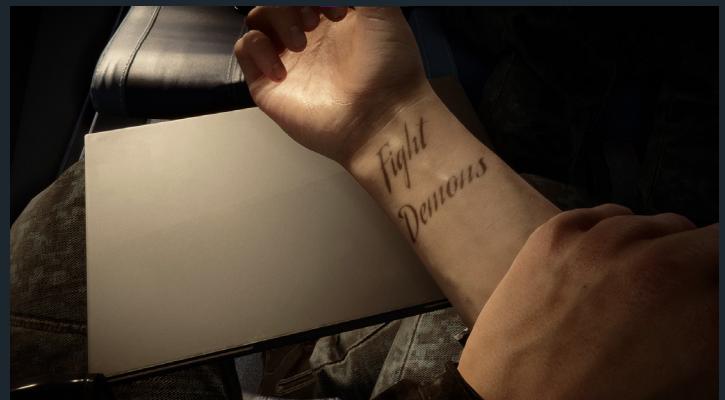


Compañeros

Unos de los cambios más significativos entre *The Forest* y *Sons of the Forest* es un nuevo sistema de IA apodado 'V.A.I.L.', una herramienta que gobierna el comportamiento del NPC. Los personajes se verán afectados por el hambre, la sed y su estado mental, que pueden alterar sus rutinas y reacciones ante acontecimientos.

Los enemigos también tienen sus propios ecosistemas y tus acciones ayudan a influir en si los mutantes más probablemente se quedan en su red de cuevas subterráneas o vagan por la zona silvestre en la parte superior; además, el desarrollador ha bromado con la probabilidad de que los caníbales encontrarán costosos medios para coordinar sus ataques, y que incluso puedes usar el miedo como arma contra ellos si eres inteligente con tus recursos.

También hay compañeros en *Sons of the Forest* que puedes conseguir para que te ayuden a emitir órdenes. Estos ayudantes de IA pueden reunir recursos y hacer otras tareas que consumen tiempo, lo cual te ayudará mucho en tus esfuerzos de supervivencia.





Recopilación de recursos

Desde el momento en que despiertes, dondequiera que hayas aterrizando, encontrarás algunas maletas que puedes abrir. El juego deja claro que reunir recursos inmediatamente es algo clave; y cualquiera que haya jugado a The Forest sabrá que cuantos más tengas mejor será tu protección, exploración y combate.

Según vayas recogiendo estos elementos iniciales, desbloquearás recetas artesanales. Cualquiera que sea la dirección que decidas tomar, recoge todo lo que te encuentres a lo largo del camino hasta que ya no puedas portar más; esto será esencial para construir tu primera base/refugio cuando anochezca por primera vez.

Una vez que hayas comenzado a crear tu base, te convendrá hacer gran cantidad de soportes para rocas, troncos, huesos y otras cosas. De este modo te aseguras de tener un buen suministro en todo momento y podrás continuar expandiendo la base.



Trabajos de construcción y artesanía

Sons of the Forest ofrece sistemas de cocina, artesanía y construcción más robustos. Endnight ha introducido un mecánico de excavación y la capacidad de usar una impresora 3D para crear elementos más elaborados y complejos, bien sea para contribuir a tu supervivencia o para crear diferentes objetos de colores que te sirvan para destacar entre tus amigos en las sesiones multijugador.

La construcción seguirá siendo un foco central en *Sons of the Forest* y deberás contar con una serie más fundamentada de sistemas que contribuyan a sumergirte más en el mundo. Por ejemplo, si quieras añadir una ventana a la base que estás construyendo, solo tienes que agarrar el hacha y cortar el espacio para una; las lanzas se crean afilando palos de madera y los fuegos de campamento se crean rompiendo ramitas y prendiéndolas fuego. *Sons of the Forest* sigue siendo en esencia un juego de horror por la supervivencia, así que gestionar tus recursos y condiciones seguirá siendo la clave, incluso a medida que se implementen más sistemas artesanales de difícil ejecución.

En tu mantel artesanal podrás ver todo tu equipamiento, artículos y recursos. Puedes elaborar recetas aquí, incluyendo armas como arcos, garrotes y lanzas.

El engranaje en el lado derecho de la zona de artesanía mostrará un signo de exclamación de color rojo cuando haya una nueva receta que puedes hacer a partir de los recursos que has reunido. También es fácil ver lo que no puedes combinar, ya que una vez que añadas un elemento al área de artesanía, cualquier cosa que no sea compatible aparecerá atenuada.

¿Necesitas crear varios elementos? No hay problema. Ya no tienes que crear uno a la vez. Selecciona varios recursos y con solo hacer clic en el engranaje podrás crear esas recetas.

Abrir el manual te permite elaborar estructuras y te muestra dos métodos de elaboración artesanal. Hay una forma rápida de poder hacer estructuras, fuego y refugios, y un método que es similar a *The Forest* que te permite poner en el suelo estructuras prefabricadas y solo tienes que encontrar los recursos para completarlas.





Quick Crafting

Utiliza este método cuando tengas que colocar rápidamente un toldo como protección, o crear un fuego para asar algo de carne. Tu libro guía te ofrecerá diagramas paso a paso para mostrarte cómo crear rápidamente estructuras.

Para crear un fuego, por ejemplo, ahora solamente se requiere que tengas un palo y luego lo apunes hacia el suelo. Entonces verás un pequeño contorno de dónde se van a colocar los palos de madera para el fuego, y solo tendrás que partirlos y arrojarlos al suelo. Puedes añadir palos al fuego, pero ten cuidado de dónde los colocas porque el fuego se puede propagar en este juego.

Este método es también lo que tendrás que usar para construir libremente. Puedes hacerte con un tronco, por ejemplo, y luego colocarlo sobre el suelo para comenzar a construir los cimientos de tu base. Cambia la orientación haciendo clic con el botón derecho del ratón y podrás comenzar a construir una pared. Conviértela en una valla con púas simplemente cortando la parte superior de los troncos. O crea una puerta construyendo una pared de troncos y luego cortando en la sección del medio. Hay mucho con lo que jugar en este modo artesanal, para tener tu base exactamente como tú la quieres.

Para algunas estructuras, como suelos, necesitarás medios troncos o algo más pequeño. Afortunadamente, solo tienes que reunir troncos para esto y automáticamente serán cortados a medida, en función de dónde los vas a colocar. Si los usas para suelos, los troncos serán cortado automáticamente en dos partes. Si no te gusta lo que has hecho o has cometido un error, solo tienes que pulsar C para deshacer tu creación.

Estructuras prefabricadas

Si has jugado a The Forest o simplemente no eres un fan de la construcción libre, puedes cambiar el modo artesanal a estructuras prefabricadas. Estas incluyen refugios, fuegos, trampas y almacenamiento. Cuando estás en este modo, solo tienes que encontrar el lugar donde quieras colocar tu estructura y el diseño aparecerá. Entonces tendrás el número de recursos necesarios, que se mostrarán a la izquierda de la HUD. Recuerda utilizar tu compañero de IA aquí, que te ayudará a reunir elementos rápidamente.



Cocina y salud

Ya no es necesario queexamines gran cantidad de opciones para cocinar. Cuando has preparado un fuego, todo lo que tienes que hacer es pulsar E para abrir el paquete que te muestra todo lo que puedes poner al fuego. ¿Tienes algo de carne que está podrida y quieres deshacerte de ella? Abre tu mantel artesanal y haz clic con el botón derecho para descartar estos elementos.

Cuando los caníbales comienzan a aparecer y te sigan por todas partes, te interesará deshacerte de ellos en el fuego también. De esto modo obtendrás huesos que te permitirán elaborar una armadura ósea, entre otras cosas.

Encontrarás medicamentos durante el proceso, pero te interesa ser conservador a la hora de usarlos. En vez de eso, tómate el tiempo para alimentar tu salud con comida. Algunos alimentos se pudrirán, así que te interesa consumir esos antes y conservar los macarrones, cereales y barras energéticas para cuando estés desesperado. Además, es más fácil obtener armadura en este juego, en particular de los mutantes, a quienes se puede despellejar para conseguir aterradoras armaduras.

Combate

Te encontrarás con muchos caníbales y mutantes en las cuevas subterráneas. Finalmente, los caníbales comenzarán a intentar localizarte yemergerán de las profundidades. Aproximadamente el día 4, podrás esperar que más y más caníbales comiencen a acecharte en el bosque.

Tómate los primeros días como días de exploración y pasa tiempo construyendo tu base. Durante los días iniciales uno o dos, los caníbales tenderán a dejarte tranquilo y solo te vigilarán. No te metas con ellos en este momento para evitar que inicien ataques de larga duración.

A medida que transcurren las primeras semanas, será fundamental que comiences a instalar defensas y trampas. Comenzarán a atacarte a ti y a tu base y provocarán daños significativos con rapidez. En este momento, necesitarás una herramienta de reparación y tus estantes del almacén llenos para mantener tu base en una buena condición.



Por todo el mapa, hay variedad de elementos esperando ser descubiertos. Lo agradable de *Sons of the Forest* es que comienzas con un rastreador GPS, que viene con algunas áreas clave de interés ya destacadas. Abre el rastreador GPS pulsando M para ver el mapa. Luego pulsa el botón medio del ratón para acercar y alejar la imagen y ver esos puntos de interés.

- Los puntos verdes parpadeantes muestran puntos de interés.
- Los iconos blancos te muestran dónde están las cuevas.
- Los iconos púrpura muestran dónde puedes encontrar rastreadores GPS y elementos clave de los miembros del equipo.

Visita todos estos puntos y estarás bien equipado en poco tiempo. Recomendamos comenzar con los puntos de interés verdes parpadeantes y los iconos púrpura antes de aventurarte en las cuevas. Estas cuevas pueden ser largas y estar llenas de mutantes y caníbales; te convendrá asegurarte de estar adecuadamente equipado antes de introducirte en ellas.

A continuación explicaremos cada uno de los puntos principales de interés con más detalle, y por qué es importante que los jugadores los completen en el orden que se ha indicado antes.

Puntos de generación

Como puedes saber a estas alturas, hay tres diferentes puntos de generación posibles en *Sons of the Forest*, así que cuando comienzas un nuevo juego puede que no siempre comiences en la misma ubicación. De los tres puntos de generación posibles, el de la playa es probablemente el peor porque es el que está más lejos de los elementos de inicio cuyo acopio debe ser prioridad en tu primero o dos primeros días. Pero, por otro lado, no hay mucha diferencia entre los tres puntos de generación.



Modern Axe

Lo primero que deberías hacer en la mayoría de sesiones de *Sons of the Forest* es recoger la Modern Axe (hacha moderna). No está guarneida por enemigos y es un avance significativo con respecto a la Tactical Axe (hacha táctica) con la que comienzas, tanto para cortar árboles como para cortar mutantes. Sigue nuestra guía para averiguar exactamente cómo obtener la Modern Axe en *Sons of the Forest*.

Flashlight

La Flashlight (linterna) es otro elemento inicial excelente y completamente desguarnecido, y no está lejos de la Modern Axe, así que deberías pensar en cogerla tu primer día. La ubicación ya está marcada en el mapa por uno de los tres indicadores púrpura, por tanto es fácil de encontrar; y una vez que cortes el cadáver que cuelga ahí del acantilado, podrás iluminar las cuevas mucho más fácilmente con la linterna que acabas de encontrar.

Machete

Una fantástica arma inicial, el Machete puede encontrarse en la costa Norte de la isla, prácticamente la única cosa positiva que el depósito/vivero norte de la playa tiene. Una vez más, no está guarnecido, lo que significa que puedes ir directamente a por el Machete el primer día y terminar el día con una excelente arma que te servirá bien a mitad del juego.

Stun Baton

Si bien el Machete es excelente para matar mutantes ordinarios, no es ideal para combatir a los caníbales, que son más grandes y empuñan garrotes, o a los más peligrosos mutantes que viven en cuevas. Por eso tu siguiente parada debería ser al lado de la cascada marcada en el mapa, donde encontrarás el Stun Baton (bastón aturdidor) que sobresale entre una pila de calaveras. Realmente no es algo sobresaliente para matar enemigos, pero si mantienes pulsado el botón izquierdo emite una descarga que paraliza a los objetivos, lo que te permite cambiar rápidamente a otra arma más letal y eliminarlos de forma segura.

Impresora 3D

En realidad, hay varias marcadas con puntos por todo el mapa, pero justo aquí está la primera impresora 3D con la que probablemente te encontrarás en *Sons of the Forest*. A diferencia de la mayoría de los otros marcadores en el mapa, la impresora no es algo que te puedas llevar contigo; está fija permanentemente en su ubicación. Pero puedes utilizarla para elaborar algunos elementos singulares muy útiles. En particular, te animaríamos a que fabiques una botella o petaca (Flask) en tu primero o segundo día, que podrás llenar a chorro para disponer fácilmente de una fuente de agua.

Pistola

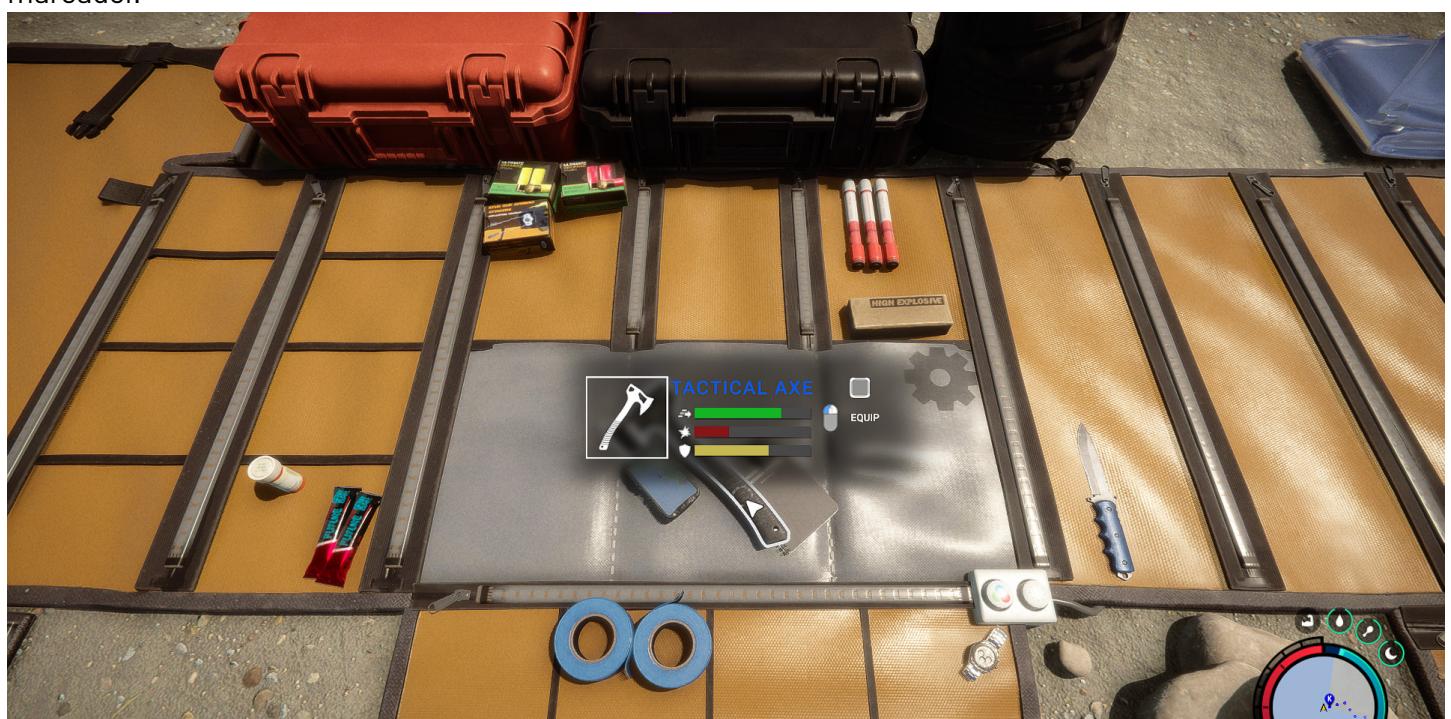
El segundo marcador púrpura en el mapa te dirige hacia el mar en la costa del Noroeste, donde tendrás que nadar hasta un bote salvavidas que contiene un cadáver y la primera arma de fuego que conseguirás en el juego. Teniendo en cuenta su efectividad para matar mutantes, la Pistola es muy fácil de obtener al comienzo. La munición es otra historia, por supuesto, así que te recomendamos que dispare lo menos posible hasta que hayas explorado más cuevas y contenedores y te hayas apropiado de un buen número de paquetes de munición.

Rebreather & Stun Gun

Dirígete a la cueva de este marcador para hacer tu primera aventura de exploración de cuevas. Equipado con tu encendedor o linterna, avanza con cuidado matando o bordeando uno a uno a los caníbales de la cueva. Después de un rato, la ruta se bifurcará. Sigue la ruta de la izquierda para recoger el Rebreather (reinalador), un elemento esencial para poder progresar a través de cuevas más adelante. Sigue la ruta de la derecha para recoger la Stun Gun (pistola aturdidora), una herramienta opcional pero poderosa que esencialmente es una versión con alcance limitado del Stun Baton.

Cross & Rope Gun

Ahora listos para otra cueva, incluso más peligrosa; pero las recompensas hacen que merezca la pena. La cruz (Cross) puede encontrarse al inicio en la cueva, y no te será de ninguna utilidad hasta el mismo final del juego. La pistola de cuerda (Rope Gun) es una excelente herramienta transversal, para uso tanto por encima como por debajo del terreno y la necesitarás (así como el Rebreather) antes de ir a por el próximo objetivo del marcador.





Tirachinas y pala

Dirígete a la siguiente cueva cercana al depósito/vivero de la cima de la montaña, e interactúa con uno de los cadáveres que se encuentran fuera de la entrada para conseguir el tirachinas (Slingshot), una débil pero fiable arma de alcance limitado, que utiliza piedrecitas en vez de munición para infiligr daño. Luego, entra en la cueva y tendrás que usar tanto la pistola de cuerda (Rope Gun) como el reinhalador (Rebreather) para poder adentrarte en sus profundidades, hasta que llegues al mismo final y te encuentres con un elemento tan importante como la pala (Shovel). No te molestes en tratar de progresar más allá de este punto sin recoger la pala, porque la necesitarás para casi todo lo que viene después.

Escopeta

Finalmente, es el momento de abordar ese tercer marcador púrpura. Ahora que tienes la pala, dirígete a esta ubicación y excava para extraer el cuerpo enterrado al lado de la cruz. Merece mucho la pena hacer esto, porque encontrarás probablemente el arma más fuerte en el juego, la antigua y fiable escopeta (Shotgun). Puedes quedártela para cualquier encuentro desagradable en la cueva o dásela a Virginia para que se convierta en la máxima defensora de la base.

Tarjeta de mantenimiento y hacha de bombero

Los siguientes marcadores implican recoger las singulares tarjetas de acceso de *Sons of the Forest* que aparecen marcadas con puntos en el Noroeste de la isla, y tienes que hacerlo en este orden porque la primera tarjeta desbloquea la segunda y la segunda desbloquea la tercera. Utiliza la pala para excavar y exponer la escotilla de entrada a este complejo subterráneo. Una caminata rápida a través del complejo te dará como recompensa la tarjeta de acceso para mantenimiento y el hacha de bombero, la hacha más grande, más lenta y más fuerte de todas las hachas en el juego.

Tarjeta de acceso VIP y arco

Con la tarjeta de acceso para mantenimiento, finalmente podrás volver a una zona que te has encontrado antes: el punto verde que marca una cueva poco profunda que conduce a una despensa llena de alimentos. Desbloquea la puerta de salida de esta despensa y entrarás en una zona más peligrosa que al final te ofrecerá como recompensa la tarjeta de acceso VIP y el arco, una potente arma de alcance limitado que podrás usar cuando quieras conservar balas.

Tarjeta de acceso para invitados, guitarra y motosierra

Ahora puedes conseguir la tarjeta de acceso final en el juego dirigiéndote a la ubicación marcada como "13" en el mapa de arriba, que casualmente es el mismo lugar donde encontraste anteriormente la impresora 3D. Con la tarjeta de acceso VIP puedes desbloquear una sección mucho más grande de esta zona subterránea; y abriéndote camino lentamente mientras combates a tus enemigos, podrás encontrar la tarjeta de acceso para invitados (Guest Keycard). También encontrarás aquí dos armas nuevas (técnicamente): la guitarra y la motosierra.

Compound Bow

Este marcador no es algo esencial, pero si quieres completar tu lista de armas de largo alcance sin balas, el arco compuesto (Compound Bow) representa un avance significativo con respecto al arco básico de fabricación artesanal. Es un viaje bastante difícil y prolongado hacia el sur para llegar hasta la escotilla B de mantenimiento (Maintenance Hatch B), donde se guarda el arco compuesto; pero también hay otra impresora 3D aquí que hará que merezca la pena el intento.

Revólver

El arma de largo alcance más divertida del juego (en mi opinión), el revólver, es un arma corta potente, disponible hacia el final del juego, para la que tendrás que viajar lejos hacia el Este si quieres obtenerla. Técnicamente, todo lo que necesitas para conseguir el revólver es la pala, pero tiene sentido realizar todas las tareas de este lado de la isla de una vez. Es un elemento muy fácil de obtener; solo tienes que excavar para exponer la escotilla, meterte dentro y estará esperándote en la primera sala.

Katana + -Armadura dorada

Ahora las cosas están comenzando a ponerse candentes en la historia. Dirígete hasta esta cueva en el Sureste del mapa y podrás disfrutar de la primera escena de corte narrativo en la historia, desde que hiciste el aterrizaje de emergencia al comienzo del juego. Ábrete camino entre los mutantes de este complejo y serás bien recompensado con la katana (una excelente arma para combate cuerpo a cuerpo disponible hacia el final del juego) y la armadura dorada y el casco dorado, ambos obligatorios para completar el marcador final.

Búnker final

Y aquí estamos, al final de *Sons of the Forest*. Dirígete hacia esta ubicación después de obtener la armadura dorada (y preferiblemente la cruz también, del marcador nº 8) y podrás llegar al final del juego. No vamos a desvelar el final aquí, así que haz clic en el enlace para averiguar más sobre lo que ocurre aquí si estás interesado.



CONSEJOS Y TRUCOS



Saquea el lugar del aterrizaje de emergencia

Al igual que en The Forest, el lugar del aterrizaje de emergencia del helicóptero en *Sons of the Forest* está desparramado con pertenencias y elementos que también te acompañaron en el aire. Antes de continuar y tratar de encontrar comida o el espacio perfecto para tu base, asegúrate de llevarte todo lo que hay aquí. Haz una rápida búsqueda por la nieve para asegurarte de que no te dejas nada; puedes encontrar comida y agua que te mantendrán con energía hasta que hayas construido tu base; medicamentos, materiales para fabricación artesanal, munición y otras cosas. De cualquier modo, haz una completa búsqueda ahora para no tener que desperdiciar tiempo más tarde; estas cosas serán muy prácticas.

Haz un campamento al lado del río

Si quieras tener una fuente de agua de fácil acceso en todo momento para que tú y la tripulación nunca tengáis sed, móntalo al lado de un río. Los jugadores pueden beber agua potable y combatir su sed bebiendo agua de los ríos. Usa tu rastreador GPS para encontrar un río si ya te sientes perdido por la isla.

Mantén a Kelvin cerca

Kelvin es algo extraño. Como único amigo nuestro en la isla ahora mismo, realmente no puede oírnos ni hablarnos, pero sin ningún problema aceptará nuestras órdenes escritas a mano y nos ayudará. A pesar de que puede ser tentador destruirlo, no está molestando a nadie, así que pensad en tener algo de compasión con Kelvin. Puede recoger madera para vosotros, pescar para alimentarlos y todas las otras cosas aburridas que no queréis hacer vosotros mismos. Más tarde podréis conocer a otros compañeros, si no sois muy fans de Kelvin. Solo que no os recomendamos que lo destruyáis, porque una vez que lo hagáis no habrá vuelta atrás.



CONCLUSIÓN

Sons of the Forest no te lleva de la mano ni te da mucha orientación sobre lo que deberías hacer. Eso es parcialmente lo que lo hace, así como a su predecesor, tan excelente. Dicho eso, si esperas sobrevivir, te interesará tener algunas cosas en cuenta.