PRZEWODNIK GRACZA

SONS OF THE FOREST EDYCJA

potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

Esports Central

NIBBLE

WPROWADZENIE

O CO TU CHODZI?

Sons of the Forest to survivalowa gra wideo opracowana przez Endnight Games i wydana przez Newnight. Jest to również kontynuacja gry wideo The Forest z 2018 r., udostępniona we wczesnym dostępie 23 lutego 2023r.

Podobnie jak w przypadku The Forest, w *Sons of the Forest* gracze sterują postacią, która musi przetrwać na wyspie zamieszkanej przez kanibali. Może ona konstruować broń i wznosić budynki, aby zwiększyć swoje szanse na przetrwanie. Nowością w grze są przyjaźni bohaterowie niezależni. Dostępny jest kooperacyjny tryb dla ośmiu graczy, chociaż można również grać w pojedynkę.

PODSTAWY

Sons of the Forest wykorzystuje znany z The Forest i charakterystyczny dla gier survivalowych mechanizm otwartego świata, w którym wytworzona broń i narzędzia służą do przetrwania i odpierania ataków mutantów-kanibali. Gracz może grać w pojedynkę lub wybrać kooperacyjne sesje wieloosobowe.

Podobnie jak w przypadku The Forest, gra w dużym stopniu skupia się na rzemieślnictwie, gotowaniu i pojedynkach. Dostępna broń została urozmaicona, dzięki czemu walka oferuje graczom znacznie więcej możliwości. Dostęp do pistoletów jest łatwiejszy, ale ponieważ ilość amunicji jest raczej ograniczona, pojedynki w świecie *Sons of the Forest* odbywają się głównie przy użyciu broni ręcznej.

Mechanika gry

Walka o przetrwanie może rozpocząć się w kilku różnych miejscach świata *Sons of the Forest*, a jeśli graczowi nie podoba się początkowa lokalizacja, może po prostu zrestartować grę! Aby zapewnić sobie dobry start w lesie, najlepiej od razu rozpocząć bieg w miejscu lądowania. Znajduje się ono w samym centrum akcji i nieopodal najważniejszych obiektów oraz podziemnych jaskiń, które skrywają kluczowe przedmioty.

Pierwszą rzeczą, którą należy podnieść jeszcze przed przejęciem kontroli na postacią, jest mata rzemieślnicza (wraz z dołączonym praktycznym plecakiem), a także zestaw przetrwania. Aby uzyskać dostęp do wyposażenia startowego, wystarczy nacisnąć I i otworzyć matę rzemieślniczą, a następnie najechać kursorem na zestaw przetrwania.

W środku znajduje się:

- Tracker GPS
- Zapalniczka
- Siekiera
- Podręcznik przetrwania z opisem, jak wznosić konstrukcje

Tracker GPS pełni funkcje mapy. Wystarczy nacisnąć M, aby go otworzyć i zobaczyć ważne obiekty wokół lokalizacji startowej. Grę można rozpocząć w różnych miejscach, lecz przedmioty, zasoby i wyposażenie zawsze znajdują się w tych samych podziemnych jaskiniach i ważnych obiektach.

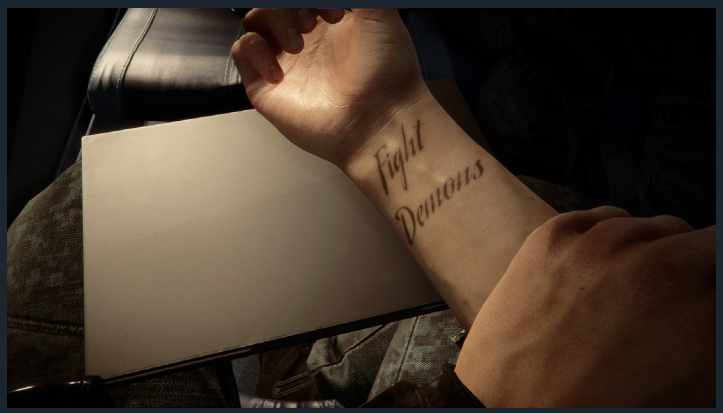
Plecak można wykorzystać jako punkt szybkiego dostępu do przedmiotów – wystarczy otworzyć matę rzemieślniczą za pomocą klawisza I, przejść do plecaka i wybrać przedmioty, do których gracz chce mieć szybki dostęp. Później trzeba tylko nacisnąć i przytrzymać I, aby przejść do plecaka szybkiego dostępu i uniknąć konieczności otwierania maty rzemieślniczej za każdym razem.

Towarzysze

Jedną z największych różnic między grą *Sons of the Forest* a jej poprzedniczką jest wykorzystanie nowego systemu sztucznej inteligencji, zwanego V.A.I.L. Jest to narzędzie, które steruje zachowaniem bohaterów niezależnych. Postaciom będzie doskwierać głód, pragnienie i zmęczenie psychiczne, co może wpłynąć na ich rutynowe działania i sposób reagowania na zdarzenia.

Wrogowie zamieszkują różne ekosystemy, a działania gracza będą miały wpływ na to, czy mutanci pozostaną w sieci podziemnych jaskiń, czy też raczej zdecydują się na wędrówki w dziczy. Programiści wyposażyli kanibali w umiejętność przeprowadzania różnorodnych, skoordynowanych ataków. Co więcej, dzięki ich pomysłowości mądre użycie zasobów umożliwia graczowi wykorzystanie strachu jako broni.

W *Sons of the Forest* można skorzystać z pomocy towarzyszy – wystarczy wydać polecenia. Dzięki sztucznej inteligencji pomocnicy potrafią zdobywać zasoby i wykonywać czasochłonne zadania, co znacznie zwiększa szanse na przetrwanie postaci.



Gromadzenie zasobów

Bez względu na to, gdzie wylądowała postać, tuż po przebudzeniu znajdzie wokół siebie walizki, które powinna otworzyć. W grze kluczowe znaczenie ma szybkie gromadzenie zasobów, a każda osoba, która miała okazję zetknąć się z grą The Forest wie, że większa liczba zdobytych przedmiotów oznacza lepsze schrony i skuteczniejszą eksploracja oraz walkę.

Po zebraniu pierwszych przedmiotów gracz może odblokować receptury rzemieślnicze. Bez względu na wybrany kierunek podróży powinien on zbierać wszystko, co znajdzie na swojej drodze, dopóki nie będzie mógł nieść ze sobą niczego więcej. Wszystkie te rzeczy posłużą do wzniesienia pierwszej bazy lub schronu jeszcze przed nastaniem dnia.

Po przystąpieniu do budowy bazy gracz powinien wyznaczyć dużą przestrzeń magazynową na skały, kłody, kości i inne przedmioty. W ten sposób zapewni sobie nieustanny dopływ zasobów, dzięki którym będzie mógł rozbudować swój schron.

Budowanie i rzemieślnictwo

Sons of the Forest oferuje solidniejsze systemy gotowania, rzemieślnictwa i budowania. Firma Endnight opracowała mechanizm kopania i dała graczom możliwość korzystania z drukarki 3D w celu wytworzenia bardziej wymyślnych i złożonych przedmiotów – może ona zwiększyć szanse na przetrwanie lub sprawić, że gracz będzie wyróżniać się wśród swoich przyjaciół podczas sesji wieloosobowych, a to dzięki zastosowaniu wielokolorowych przedmiotów.

Budowanie jest w *Sons of the Forest* główną aktywnością, a gracz może oczekiwać solidniejszej serii systemów, które pomogą mu jeszcze bardziej zagłębić się w świat gry. Aby na przykład dodać okno do budowanej bazy, wystarczy wyciągnąć siekierę i zacząć rąbać w odpowiedniej przestrzeni; włócznie można zrobić, ostrząc kawałki drewna, zaś ogniska – łamiąc gałązki i zapalając je. Sednem *Sons of the Forest* jest konieczność przetrwania w świecie horroru, więc zarządzanie zasobami i warunkami ma tu zasadnicze znaczenie nawet po wdrożeniu bardziej wymagających systemów rzemieślnictwa.

Na macie rzemieślniczej można przejrzeć wszystkie posiadane elementy wyposażenia, przedmioty i zasoby. Można tu również tworzyć receptury, np. broni takiej jak łuki, maczugi i włócznie.

Jeśli pojawi się możliwość utworzenia nowej receptury z zebranych zasobów, w kółku zębatym po prawej stronie obszaru rzemieślniczego wyświetli się czerwony wykrzyknik. Łatwo również zorientować się, czego nie można ze sobą połączyć – po dodaniu przedmiotu do obszaru rzemieślnictwa niekompatybilne rzeczy zostaną wyszarzone.

Gracz może też bezproblemowo wytwarzać wiele różnych przedmiotów na raz, co oznacza, że nie musi zadowalać się tylko jedną rzeczą. Wystarczy zebrać kilka potrzebnych zasobów i klikać kółko zębate, aby utworzyć receptury.

Podręcznik opisuje sposoby wykonywania konstrukcji i dwie metody rzemieślnictwa. Budowle, ogniska i schrony można wykonać w prosty sposób, a metoda przypomina technikę z gry The Forest – wystarczy ułożyć prefabrykowane konstrukcje i znaleźć zasoby potrzebne do ukończenia budowli.

Szybkie rzemieślnictwo

Warto skorzystać z tej metody, gdy zaistnieje konieczność szybkiego przekształcenia brezentu w schron lub rozpalenia ogniska pod rożen. W podręczniku znajdują się schematy, które pokazują krok po kroku, jak szybko zbudować konstrukcje.

Przykładowo, przygotowanie ogniska wymaga teraz tylko wycelowania patyka w ziemię. Pojawi się mały kontur oznaczający miejsce, w którym zostaną umieszczone patyki, a gracz musi je tylko połamać i rzucić na ziemię. Do ogniska można dorzucać gałęzie, ale trzeba uważać, gdzie się je dorzuca, bo ogień może się w tej grze rozprzestrzeniać.

Opisana wyżej metoda jest również stosowana w swobodnym budownictwie. Przykładowo, znalezioną kłodę można umieścić na ziemi, aby rozpocząć budowę fundamentów pod bazę. Aby rozpocząć wznoszenie ścian, wystarczy zmienić orientację za pomocą prawego przycisku myszy. Odrąbanie kawałków drewna z jednego końca kłód zamieni je w ostry płot. Aby utworzyć drzwi, po wzniesieniu ściany z kłód wystarczy wyciąć w środku otwór. Ten tryb rzemieślniczy oferuje mnóstwo możliwości, dzięki czemu gracz będzie mógł zbudować bazę na miarę swoich oczekiwań.

W przypadku niektórych konstrukcji, np. podłóg, konieczne będzie wykorzystanie połówek kłód lub jeszcze mniejszych kawałków. Na szczęście można w tym celu zebrać klika kłód, a zostaną one automatycznie pocięte na kawałki o odpowiedniej wielkości, w zależności od miejsca zastosowania. W przypadku podłogi kłody zostaną automatycznie pocięte na dwie połówki. Jeśli graczowi nie podoba się jego dzieło lub jeśli wzniósł coś przez przypadek, wystarczy nacisnąć C, a konstrukcja zostanie zdemontowana.

Konstrukcje prefabrykowane

Osoby znające grę The Forest lub niebędące miłośnikami swobodnego budowania mogą zamienić tryb rzemieślniczy na tryb konstrukcji prefabrykowanych. Dotyczy on schronów, ognisk, pułapek i magazynów. Po przejściu w ten tryb wystarczy znaleźć miejsce pod konstrukcję, a pojawi się kontur. Po lewej stronie wyświetlacza HUD wyświetli się liczba wymaganych zasobów. Warto w tym miejscu przypomnieć o możliwości skorzystania z pomocy towarzyszy sterowanych sztuczną inteligencją, którzy pomogą graczowi szybko zebrać potrzebne przedmioty.

Gotowanie i zdrowie

Gracz nie musi już przełączać między niezliczonymi opcjami, aby coś ugotować! Po rozpaleniu ogniska wystarczy nacisnąć E, aby otworzyć plecak i wyświetlić wszystkie przedmioty, które można rzucić w ogień. Zepsutego mięsa można się pozbyć, otwierając matę rzemieślniczą i klikając prawy przycisk myszy – mięso zostanie upuszczone.

Gdy kanibale w końcu zaczną się pojawiać i podążać za graczem, można się ich pozbyć, wrzucając do ogniska. W ten sposób gracz pozyska kości, które posłużą do produkcji m.in. kostnego pancerza.

W wielu miejscach można również znaleźć lekarstwa, jednak trzeba z nich korzystać rozważnie i odzyskiwać punkty zdrowia za pomocą produktów spożywczych. Część żywności ulega gniciu, więc najlepiej spożyć ją w pierwszej kolejności, a kluski, płatki i batoniki energetyczne stosować tylko wtedy, gdy będą naprawdę potrzebne. Warto też pamiętać, że znalezienie pancerza jest w tej grze znacznie łatwiejsze. Co więcej, można go zedrzeć z mutantów, aby uzyskać przerażający efekt.

Walka

W podziemnych jaskiniach gracz natknie się na hordy kanibali i mutantów, które jednak w końcu zaczną wyłazić na powierzchnię. Wraz z początkiem dnia 4. gracz może oczekiwać coraz większej liczby panoszących się po lesie i podążających za nim kanibali.

Pierwsze kilka dni najlepiej poświęcić na eksplorację i budowę bazy. Przez pierwsze 48 godzin kanibale zwykle pozostawiają graczy w spokoju i przyglądają się ich działaniom. Na tym etapie najlepiej nic nie robić – dzięki temu mutanci dłużej będą powstrzymywać się od ataku.

Pod koniec pierwszego tygodnia gracz powinien jednak rozpocząć budowę systemów obronnych i zakładanie pułapek, bo kanibale przystąpią do ataku i szybko zaczną wyrządzać znaczne szkody. Właśnie na tym etapie gracz powinien skupić się na naprawie narzędzi i uzupełnieniu zapasów w magazynie, aby upewnić się, że w bazie niczego nie brakuje.

Środowisko

We wszystkich zakątkach mapy znajdują się liczne przedmioty czekające na odkrycie. Dobra wiadomość jest taka, że gracz rozpoczyna *Sons of the Forest* z trackerem GPS, który wstępnie pokazuje kilka kluczowych, ważnych obiektów. Aby otworzyć tracker GPS i wyświetlić mapę, wystarczy nacisnąć M. Następnie za pomocą środkowego przycisku myszy można powiększać lub zmniejszać te obiekty.

- Pulsujące na zielono punkty to właśnie ważne obiekty.
- Białe ikony wskazują lokalizację jaskiń.
- Purpurowe ikony wskazują miejsca, w których można znaleźć trackery GPS i kluczowe przedmioty dla członków drużyny.

Warto jak najszybciej odwiedzić wszystkie obiekty, aby dobrze się wyposażyć. Najlepiej zacząć od pulsujących na zielono punktów, a purpurowe ikony sprawdzić przed udaniem się do jaskiń. Jaskinie są zwykle długie i pełne mutantów i kanibali, więc przed zagłębieniem się w podziemną sieć gracz powinien upewnić się, że ma wszystko, czego mu potrzeba do przetrwania.

Poniżej znajduje się szczegółowy opis wszystkich głównych ważnych obiektów wraz z wyjaśnieniem, dlaczego należy je odwiedzać w kolejności opisanej powyżej.

Punkty spawnowania

Być może gracz domyślił się, że w *Sons of the Forest* istnieją trzy różne punkty spawnowania, więc po rozpoczęciu nowej gry początkowa lokalizacja nie musi być taka sama. Ze wszystkich tych punktów plaża jest prawdopodobnie najgorszym miejscem, bo znajduje się daleko od przedmiotów startowych, które powinny zostać zebrane w ciągu pierwszego lub dwóch pierwszych dni. To główna różnica między trzema punktami spawnowania.

Nowoczesna siekiera

Aby poczynić jakiekolwiek postępy w *Sons of the Forest*, należy jak najszybciej znaleźć nowoczesną siekierę. Nie strzegą jej wrogowie, zaś jej zdobycie to ważny krok w kierunku zwiększenia skuteczności w rąbaniu drewna i mutantów, przynajmniej w porównaniu z siekierą taktyczną, która wchodzi w skład wyposażenia startowego. Dalej znajdują się wskazówki umożliwiające odnalezienie tego przedmiotu w świecie *Sons of the Forest*.

Latarka

Latarka to kolejny niestrzeżony i niezwykle użyteczny przedmiot, który można znaleźć na wczesnych etapach gry. Znajduje się niedaleko nowoczesnej siekiery, więc najlepiej zdobyć ją już pierwszego dnia. Lokalizacja jest wstępnie zaznaczona na mapie za pomocą jednego z trzech purpurowych wskaźników, dzięki czemu odnalezienie latarki nie będzie trudne. Po odcięciu zwłok zwisających z klifu i zdobyciu przedmiotu gracz będzie mógł z łatwością przemierzać jaskinie.

Maczeta

Maczeta to znakomita broń, którą można zdobyć na wczesnych etapach gry. Znajduje się na północnym wybrzeżu wyspy i jest to chyba jedyna zaleta spawnowania na plaży w tej okolicy. Maczeta jest niestrzeżona, więc gracz może wyruszyć po nią już pierwszego dnia – przed nastaniem nocy będzie w posiadaniu wspaniałego oręża, który świetnie sprawdzi się w środku gry.

Pałka ogłuszająca

Maczeta doskonale radzi sobie ze zwykłymi mutantami, jednak nie powali większych, dzierżących maczugi kanibali ani niebezpiecznych, zamieszkujących jaskinie mutantów. Właśnie dlatego w następnej kolejności gracz powinien udać się do wodospadu zaznaczonego na mapie, gdzie w stosie czaszek znajdzie pałkę ogłuszającą. W rzeczywistości oręż ten nie zabija wrogów, lecz po naciśnięciu i przytrzymaniu lewego przycisku myszy poraża i paraliżuje przeciwnika, dzięki czemu można go dobić za pomocą śmiercionośnej broni.

Drukarka 3D

Drukarki znajdują się w różnych częściach mapy *Sons of the Forest*, ale to właśnie tutaj gracz natknie się na drukarkę 3D. W przeciwieństwie do innych przedmiotów zaznaczonych na mapie, drukarki nie można tak po prostu wziąć ze sobą – jest na zawsze związana z daną lokalizacją. Można jednak użyć jej do wytworzenia pewnych niezwykle przydatnych i unikalnych przedmiotów. Gracz powinien wytworzyć termos już pierwszego lub drugiego dnia – później będzie mógł go napełnić wodą z potoków.

Pistolet

Drugi purpurowy wskaźnik na mapie prowadzi do nadmorskich rejonów na północno-zachodnim wybrzeżu. Gracz będzie mógł podpłynąć do łodzi ratunkowej, w której znajdują się zwłoki i pierwsza dostępna broń palna. Pistolet skutecznie radzi sobie z mutantami i łatwo zdobyć go na wczesnych etapach gry. Amunicja to jednak zupełnie inna sprawa, więc najlepiej powstrzymać się od strzelania, dopóki gracz nie zbada co najmniej kilku jaskiń i kontenerów i nie zdobędzie paru opakowań naboi.

Aparat oddechowy i pistolet ogłuszający

Gracz powinien udać się do jaskini oznaczonej tym wskaźnikiem, gdzie będzie mógł po raz pierwszy przystąpić do eksploracji jaskiń. Musi mieć przy sobie zapalniczkę i latarkę, poruszać się ostrożnie i zabijać lub omijać każdego kanibala zamieszkującego podziemny świat. Szybko natknie się na rozwidlenie. Jeśli skręci w lewo, znajdzie aparat oddechowy, który będzie mu potrzebny podczas penetrowania kolejnych jaskiń. Jeśli skręci w prawo, znajdzie pistolet ogłuszający – opcjonalne, lecz potężne narzędzie, które w zasadzie jest miotaną wersją pałki ogłuszającej.

Krzyż i pistolet linowy

W bardziej niebezpiecznej jaskini czeka na gracza nagroda, która warta jest podjęcia ryzyka. Krzyż można z łatwością znaleźć na wczesnych etapach eksploracji jaskiń, jednak aż do samego końca gry nie będzie z niego żadnego pożytku. Pistolet linowy to znakomite i wszechstronne narzędzie, z którego można korzystać zarówno na powierzchni, jak i pod ziemią. Gracz będzie go potrzebować (aparatu oddechowego również) przed udaniem się do następnego wskaźnika.

Proca i łopata

W następnej jaskini, znajdującej się nieopodal punktu spawnowania na wierzchołku góry, gracz może przeszukać zwłoki leżące przed wejściem, a znajdzie procę – zadającą słabe obrażenia, ale niezawodną broń miotaną, która zamiast amunicji zużywa kamienie. Po wejściu do jaskini gracz będzie musiał skorzystać z pistoletu linowego i aparatu oddechowego, aby skutecznie poruszać się w głębinach. Na samym końcu znajdzie łopatę. Bez tego przedmiotu nie zrobi żadnych postępów na kolejnych etapach gry, gdy łopata będzie potrzebna do wykonania niemal wszystkich konstrukcji.

Strzelba

Czas udać się do lokalizacji oznaczonej trzecim purpurowym wskaźnikiem. Po zdobyciu łopaty warto odkopać ciało zakopane nieopodal krzyża. Dzięki temu można zdobyć prawdopodobnie najbardziej zabójczą broń w grze – starą, niezawodną strzelbę. Gracz może z niej korzystać podczas krwawych pojedynków w jaskiniach albo wręczyć ją Virginii, która dzięki niej zostanie najważniejszym obrońcą bazy.

Konserwacyjna karta magnetyczna i siekiera strażacka

Następne wskaźniki umożliwiają zdobycie unikalnych kart magnetycznych, rozsianych w północno-wschodniej części wybrzeża na mapie *Sons of the Forest*. Trzeba je gromadzić we wskazanym porządku, gdyż pierwsza karta odblokowuje drugą, a druga trzecią. Po użyciu łopaty ujawnia się właz prowadzący do podziemnego kompleksu. Szybka wyprawa w jego głąb wynagrodzi gracza konserwacyjną kartą magnetyczną i siekierą strażacką, czyli największą, najwolniejszą i najpotężniejszą siekierą dostępną w grze.

Karty magnetyczne VIP i kusza

Za pomocą konserwacyjnej karty magnetycznej można wrócić do obszaru, który być może został odwiedzony już wcześniej – jest to zielona kropka oznaczająca krótką jaskinię, która prowadzi w dół do spiżarni wypełnionej żywnością. Po odblokowaniu drzwi wychodzących ze spiżarni gracz trafia do bardziej niebezpiecznej strefy. Na końcu znajduje się karta magnetyczna VIP i kusza – potężna broń miotana, której można użyć, aby zaoszczędzić naboje.

Gościnne karty magnetyczne, gitara i piła łańcuchowa

Gracz może teraz zdobyć ostatnią kartę magnetyczną. W tym celu musi się udać do lokalizacji oznaczonej na powyższej mapie liczbą 13 – jest to w rzeczywistości to samo miejsce, w którym wcześniej znalazł drukarkę 3D. Za pomocą tego klucza można odblokować znacznie większą część podziemnego obszaru. Po żmudnej walce z napotkanymi wrogami gracz ostatecznie dociera do miejsca, w którym znajduje się gościnna karta magnetyczna. Można tu również znaleźć dwie nowe sztuki broni (powiedzmy): gitarę i piłę łańcuchową.

Łuk bloczkowy

Ten wskaźnik jest w zasadzie opcjonalny, lecz jeśli gracz zamierza zgromadzić większe zapasy broni niewykorzystującej naboi, łuk bloczkowy na pewno będzie zdobyczą wykraczającą poza ograniczenia podstawowego, wytworzonego łuku. Aby zebrać ten przedmiot, trzeba dotrzeć do włazu konserwacyjnego B. Oprócz łuku znajduje się tu także kolejna drukarka 3D, dzięki której można urozmaicić wygląd zdobyczy.

Rewolwer

To prawdopodobnie najciekawsza broń miotana dostępna na późnych etapach gry. Jest skuteczność jest ogromna, a żeby ją zdobyć, gracz będzie musiał udać się w daleką podróż na wschód. W zasadzie łopata to wszystko, czego potrzeba do zdobycia tej broni, ale rozsądne będzie jednoczesne wykonanie wszystkich zadań w tej części wyspy. Rewolwer to przedmiot łatwy do pozyskania – wystarczy dokopać się do włazu, zejść w głąb kompleksu i udać się do pierwszego pomieszczenia.

Katana + złota zbroja

Sytuacja zaczyna robić się coraz bardziej interesująca. Po dotarciu do jaskini w południowo-wschodniej części mapy gracz będzie mieć swoją pierwszą cut-scenkę od chwili katastrofy helikoptera. W tym kompleksie będzie musiał pokonać wrogich mutantów, aby zdobyć katanę – znakomitą broń ręczną, dostępną na późnych etapach gry – oraz złotą zbroję i złoty hełm, które są potrzebne do przetrwania w miejscu oznaczonym ostatnim wskaźnikiem.

Finałowy bunkier

I tak dotarliśmy do finału *Sons of the Forest*. Po zdobyciu złotej zbroi (a najlepiej i kuszy w miejscu oznaczonym liczbą 8) gracza powinien udać się do tej lokalizacji, aby dotrzeć do finału gry. Jeśli chce się dowiedzieć, co go czeka, może kliknąć ten link!

WSKAZÓWKI I PORADY

Przeszukaj miejsce katastrofy

Podobnie jak w przypadku gry The Forest, miejsce katastrofy w *Sons of the Forest* pokryte jest rzeczami, które wraz z postacią znajdowały się na pokładzie helikoptera. Przed wyruszeniem w poszukiwaniu jedzenie lub idealnego miejsca na bazę gracz powinien dokładnie przeszukać miejsce katastrofy. Może również poszperać w śniegu, aby upewnić się, że niczego nie pominął. Znaleziona żywność i woda pomogą mu przetrwać do czasu, aż wybuduje bazę. W takcie wędrówki natknie się również na leki, materiały rzemieślnicze, amunicję i inne przedmioty. Bez względu na to, co postanowi, gracz powinien przeszukać ten obszar właśnie teraz, by później niepotrzebnie nie tracić sił. Odkryty sprzęt będzie naprawdę użyteczny.

Załóż bazę nieopodal rzeki

Dzięki temu woda będzie zawsze łatwo dostępna, a postać i jej towarzysze nigdy nie będą spragnieni. W grze można pić zarówno świeżą wodę, jak i wodę prosto z rzeki. Jeśli gracz zgubił się na wyspie, może użyć trackera GPS, który poprowadzi go do rzeki.

Nie uśmiercaj Kelvina

Kelvin to dziwna osoba. Na początku jest to jedyny przyjaciel gracza. Ponieważ nie słyszy i nie mówi, jedynym sposobem porozumiewania się z nim i wydawania poleceń jest pismo. Choć gracz może mieć pokusę, aby go uśmiercić, w rzeczywistości nikomu nie przeszkadza, więc warto mieć również nieco litości. Kelvin może pomóc w zbieraniu drewna, łowieniu i wykonywaniu wszystkich nudnych zadań, których gracz nie ma ochoty się podjąć. A jeśli gracz zmęczy się jego towarzystwem, na późniejszych etapach gry będzie miał okazję poznać innych bohaterów niezależnych. Naprawdę nie warto zabijać Kelvina, bo po uśmierceniu nigdy już w niczym nie pomoże.

WNIOSKI

Sons of the Forest nie poprowadzi gracza za rączkę ani nie wyjaśni, co powinien zrobić, lecz to właśnie te aspekty sprawiają, że gra, podobnie zresztą jak jej poprzedniczka, jest naprawdę znakomita. Aby więc zwiększyć swoje szanse na przetrwanie, gracz powinien pamiętać o kilku ważnych rzeczach.