

The Forest



Guide du rescapé

version 1.3-0 du 4 juin 2021

Table des matières

Introduction	3
Paramétrage	4
Début du jeu	9
Jauges de santé	10
Inventaire	12
Sauvegardes	17
Bases de la survie	18
Le Guide de survie	20
Chasser et se défendre	39
A la découverte de l'île	42
La spéléologie	45
Architecture et constructions	47
Les plans	50
L'outil coupe-trou	51
Le mode Multijoueurs	59

Introduction

The Forest, une production **EndNight Games**, est un jeu vidéo de type *survival-horror*, sorti en 2014 sur PC et en 2018 sur PS4. On y incarne un rescapé d'un accident d'avion qui s'est crashé sur une île perdue au milieu de nulle part. Il devra trouver comment survivre en construisant un campement, en trouvant nourriture et boisson, armes et autres ressources pour attendre d'éventuels secours à l'abri de cannibales et autres *mutants* bien décidés à manger le nouveau venu...



Échantillon de cannibales et de mutants dans **The Forest**

Ce Guide est un recueil d'informations sur le jeu, son interface et son mode d'emploi. Il ne comporte ni *soluce* ni *spoils*. Si vous voulez vous priver des joies de la découverte de l'univers fantastique que vous propose **The Forest**, libre à vous d'aller visiter YouTube et les deux sites de soluces bien connus, ce n'est pas le but de notre Guide (si on veut résumer l'esprit du Guide, on vous y expose le *Quoi* mais pas le *Comment*). 😊

Il contient les chapitres suivants :

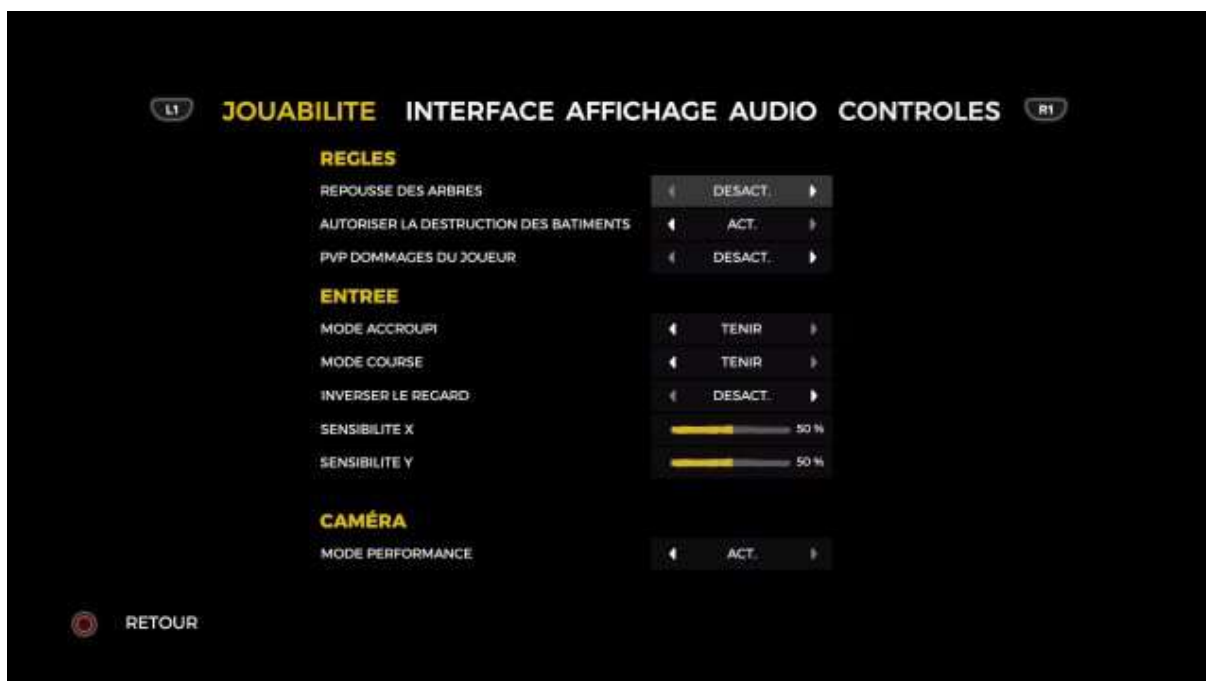
- Paramétrage
- Début du jeu
- Bases de la survie
- Chasser et se défendre
- A la découverte de l'île
- La spéléologie

Paramétrage

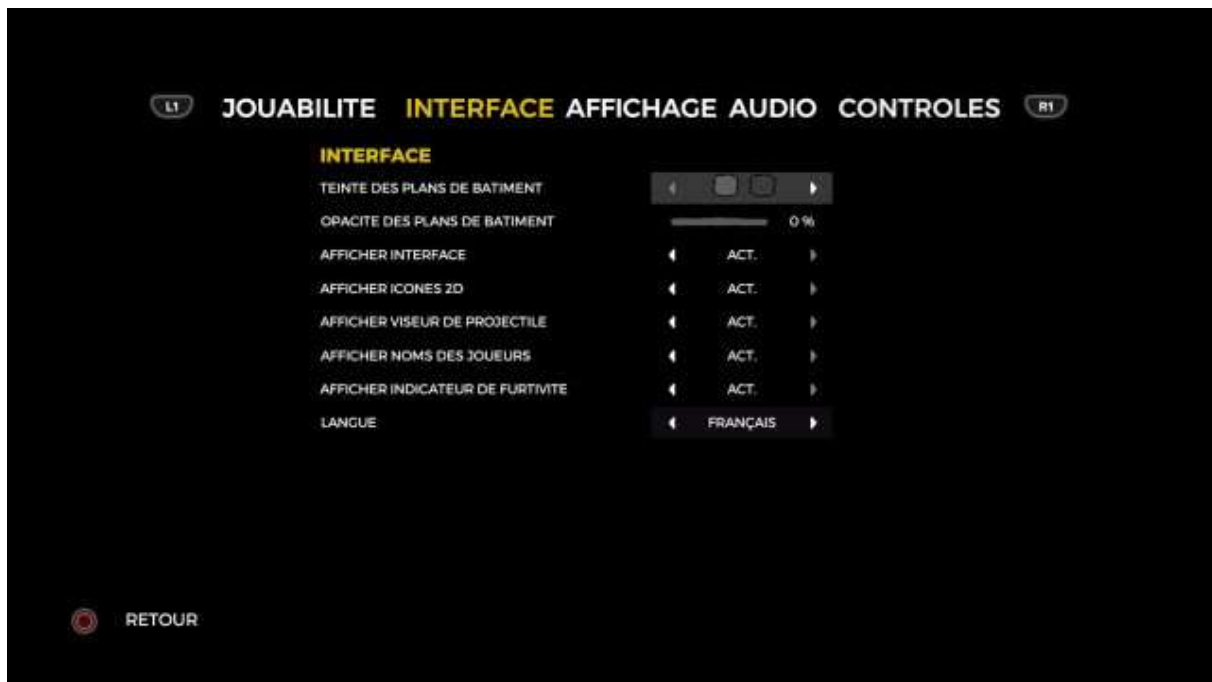
Le jeu propose deux modes : solo et multijoueurs (quatre maximum).



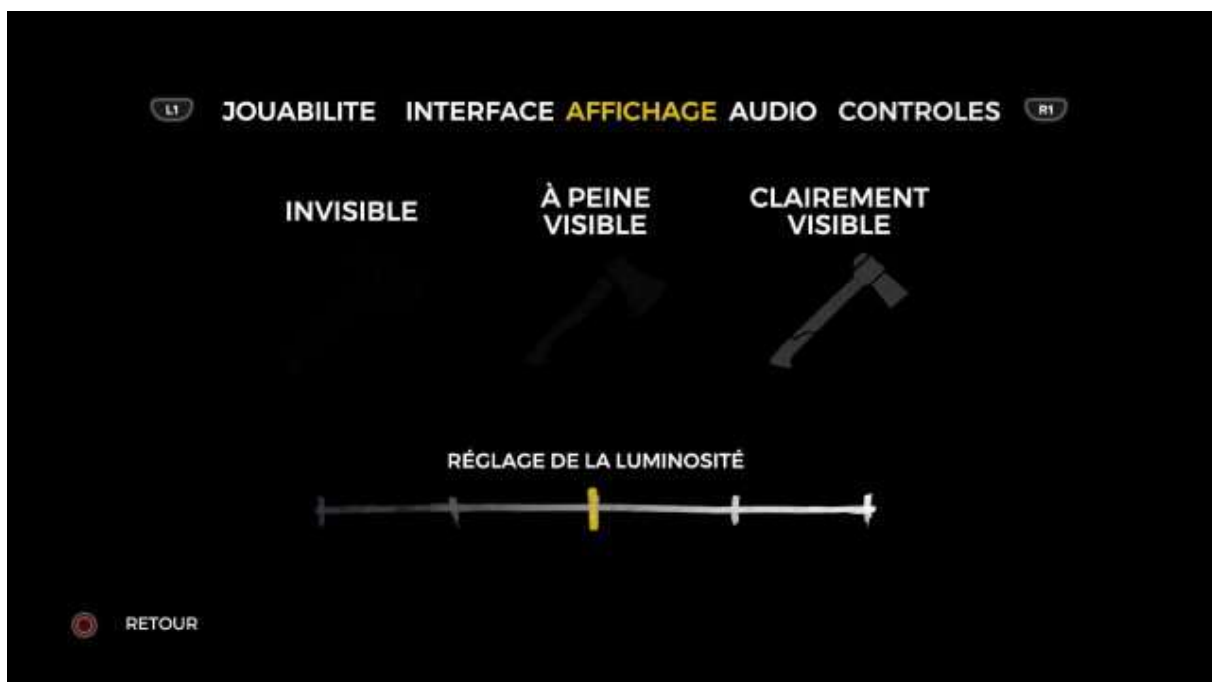
Le menu *Options* comporte cinq paramétrages :



REMARQUE L'option *Autoriser la destruction des bâtiments* doit être impérativement positionnée sur **Désactivé**, sinon le premier hostile un tant soit peu agressif et musclé vous démolira votre (vos) construction(s) d'une claque alors que vous n'aviez pas récemment sauvegardé votre session !



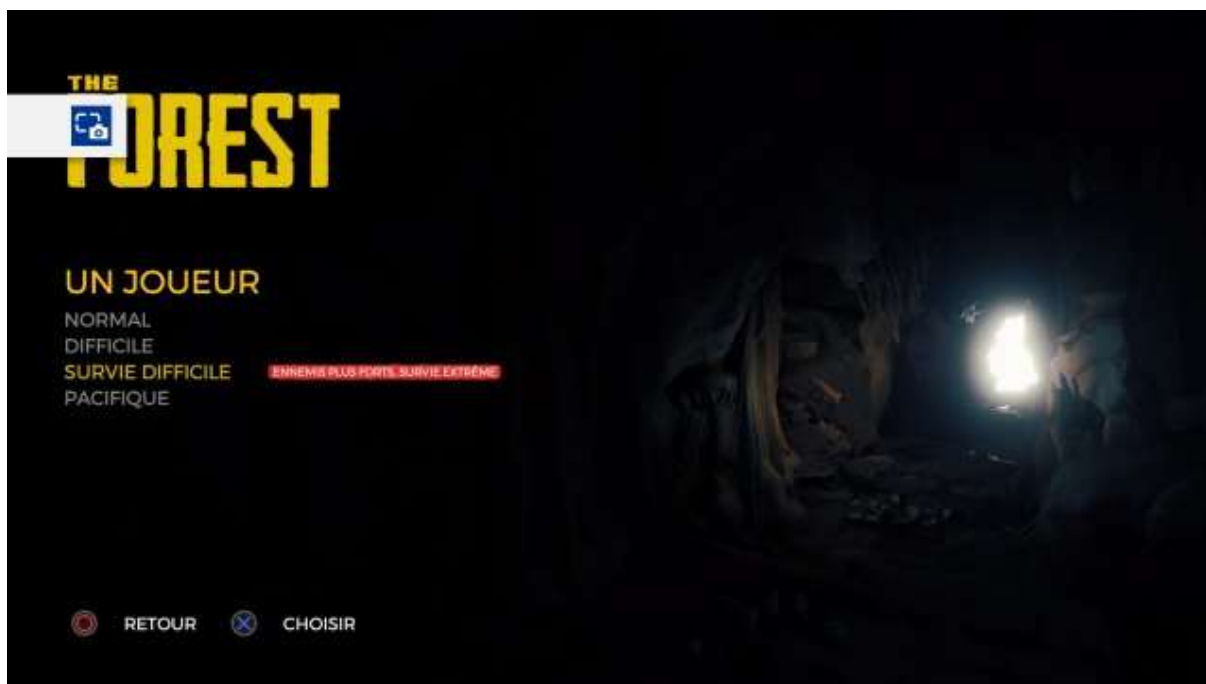
Pour ce qui est de l'affichage, vu que vous allez passer la moitié du temps dans la nuit, on vous conseille de régler la luminosité à fond :





Le mode *Solo* propose quatre niveaux de difficulté :





En mode *Pacifique*, il n'y a pas d'ennemis, certes (très pratique pour faire une doc...) mais vous pouvez quand-même mourir de faim, de froid, d'une mauvaise chute, d'asphyxie ou de noyade !

Don't panic, vous pourrez respawnner (mais on ne vous dira ici ni où ni comment). 😊

Début du jeu

Bon, au début du jeu votre avion s'écrase sur une île, vous l'avez compris. Si la cinématique vous gonfle, cliquez sur Triangle (ce document a été fait à partir du jeu sur PS4) :



Vous êtes blessé, fatigué, en mauvaise santé, affamé (mais pas trop assoiffé) et couvert de sang :



Jauges de santé

Voici le détail de vos jauges de santé :



- 1 : santé générale (pas de souci, indicateur bleu foncé au maximum)
- 2 : stamina (énergie) : idem (indicateur bleu clair). C'est votre niveau de fatigue, votre capacité à faire des efforts. Quand vous courez, elle diminue.
- 3 : satiété de nourriture (estomac plein ou presque) : vous n'avez pas faim.
- 4 : niveau de protection (armure) : actuellement à zéro.
- 5 : résistance à la douleur : quand la jauge diminue, vous souffrez, quand elle passe à zéro, vous mourrez.
- 6 : satiété de boisson : vous n'avez presque pas soif.
- 7 : début de carence en nourriture et boisson.

Le symbole qui ressemble à *Pacman* indique un aliment que vous pouvez consommer directement sans cuisson (ou alors il est déjà cuit) :



Ah, on commence à se remplir l'estomac et la jauge de stamina réagit en conséquence :



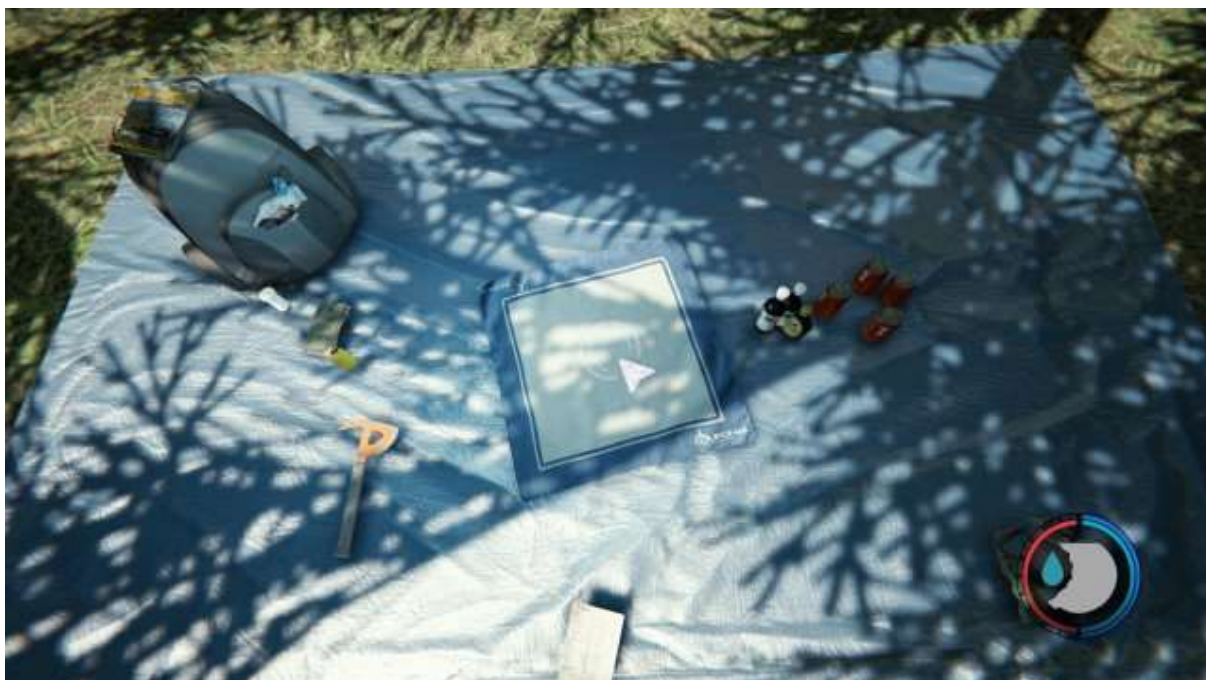
Vous avez trouvé des vêtements et la *hache de secours* de l'avion :





Inventaire

Ouvrez votre inventaire (pavé tactile sur PS4), vous y verrez tout ce que vous avez ramassé :













Le tapis central est la zone de « crafting » où vous pourrez combiner plusieurs articles afin d'en faire un nouveau. Le *Guide de survie* que l'on verra plus loin explique très bien comment faire.

Sauvegardes

Un mot sur les sauvegardes et le passage du temps. Dans chaque abri que vous construisez (ou découvrez), vous pouvez sauvegarder votre session de jeu mais aussi accélérer le temps si la nuit ne vous plaît pas :



à droite, l'icône de sauvegarde, à gauche, celle du passage de la nuit au jour.

Bases de la survie

La survie. D'abord, deux ou trois trucs à savoir avant de continuer : Votre souci principal va être de pouvoir manger, boire, vous reposer pour reprendre des forces, vous protéger d'ennemis éventuels et sauvegarder vos sessions de jeu, ces deux derniers éléments allant de paire.

Pour ce faire, voici ce à quoi doit ressembler *a minima* votre premier campement :



On y voit :

- un feu pour cuire des aliments (animaux tués et dépecés) et se réchauffer quand vous irez affronter les neiges éternelles (si)
- une carapace de tortue pour recueillir de l'eau de pluie
- un banc pour se reposer (on ne peut pas dormir dans l'abri)
- un abri pour sauvegarder sa partie et faire avancer l'horloge si on veut passer de la nuit au jour (attention, cela consomme de la nourriture selon l'adage bien connu : *qui dort dîne*)
- des drapeaux.

Le symbole de la maison avec la porte jaune représente votre campement. S'il comporte une maison, vous pouvez y sauvegarder, sinon c'est juste (c'est son prénom) un repère. Les drapeaux verts sont des poteaux indicateurs qui ont été posés par vous (construits avec deux bâtons, trois pierres et un tissu de couleur) pour repérer ce que vous voulez. Ici, ce sont

des entrées de souterrains menant à des grottes, intéressantes vu qu'il y a des tonnes de trucs dans les grottes :

- des *lurking grues*
- des cadavres aux poches pleines de choses utiles (carte, boussole, ...)
- des canettes de soda
- des barres énergétiques
- des jerricans de carburant (pour tronconneuse)
- des bouts de tissu
- des valises et caisses à piller
- des médicaments
- des carreaux d'arbalète (pour arbalète)
- des piles de lampe-torche (pour lampe-torche)
- etc. etc.



On pourrait croire que le Monsieur lit ses mail mais non, il est décédé...

Et si vous visitez toutes les grottes, vous pourriez trouver aussi, par exemple :

- une tronconneuse
- un katana (attention, il coupe)
- un respirateur de plongée sous-marine
- une arbalète
- des plans pour construire une église (?), un deltaplane (re-?), ...
- etc.

Elle est pas belle, la vie de spéléologue ?

Le Guide de survie

En plus de tout ce que vous avez déjà trouvé, vous disposez aussi d'un *Guide de survie* qui est la seule documentation disponible dans le jeu (mais il lui manque des pages que vous devrez ramasser ici ou là...)

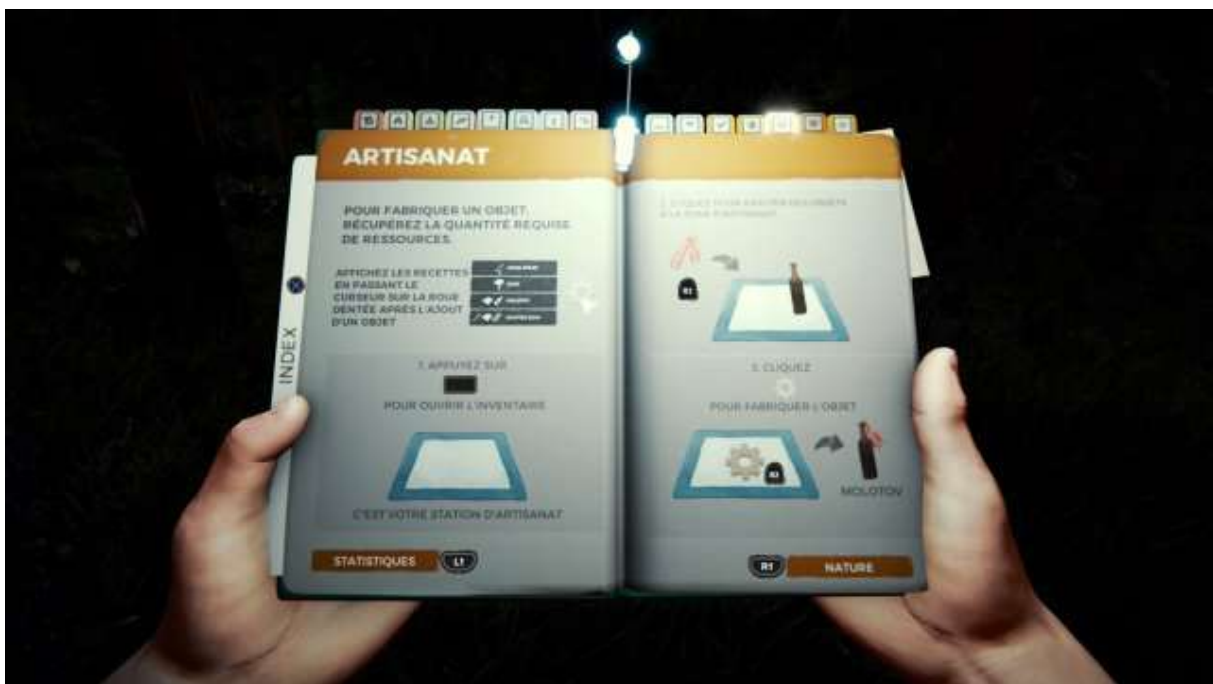
Ce guide, tel que vous l'avez trouvé dans l'avion, contient les indications suivantes.

Trois pages sur les bases de la survie :





Une page sur l'artisanat (*crafting*) :



Une table des matières :



Pour chaque construction, le guide vous indique le nombre et le type de ressources nécessaires :



Par exemple, pour faire un *abri temporaire*, il vous faudra 26 feuilles et 14 bâtons :

(voir image page suivante)



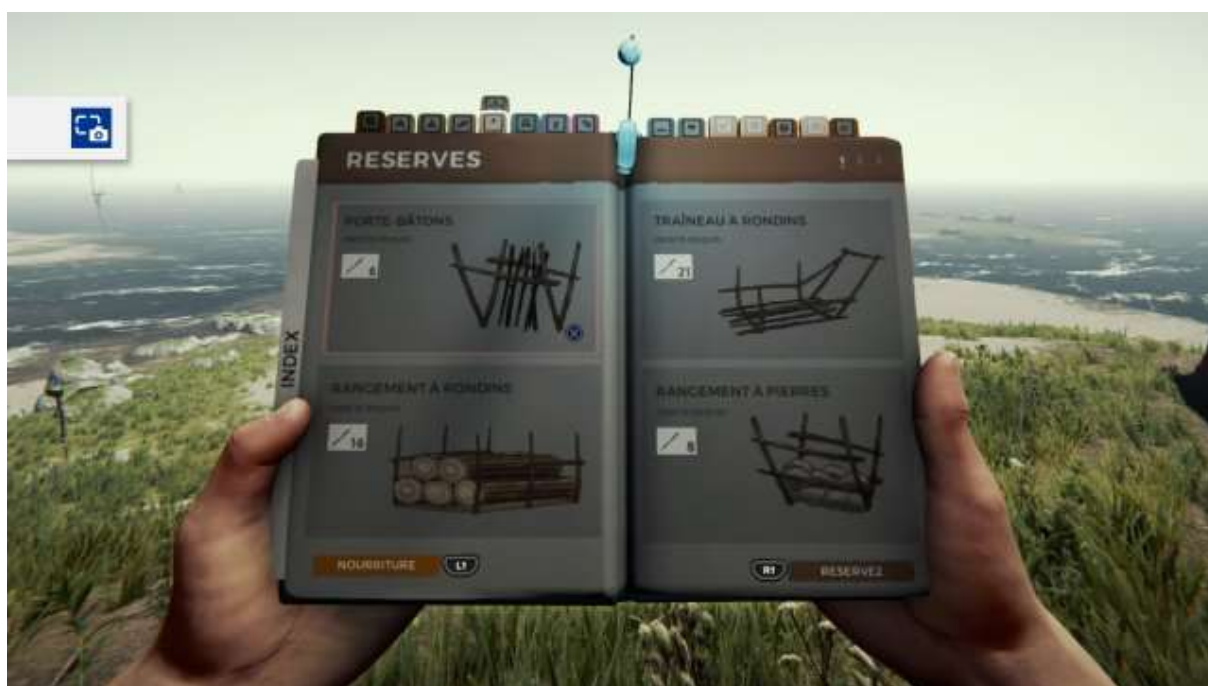
Les abris :

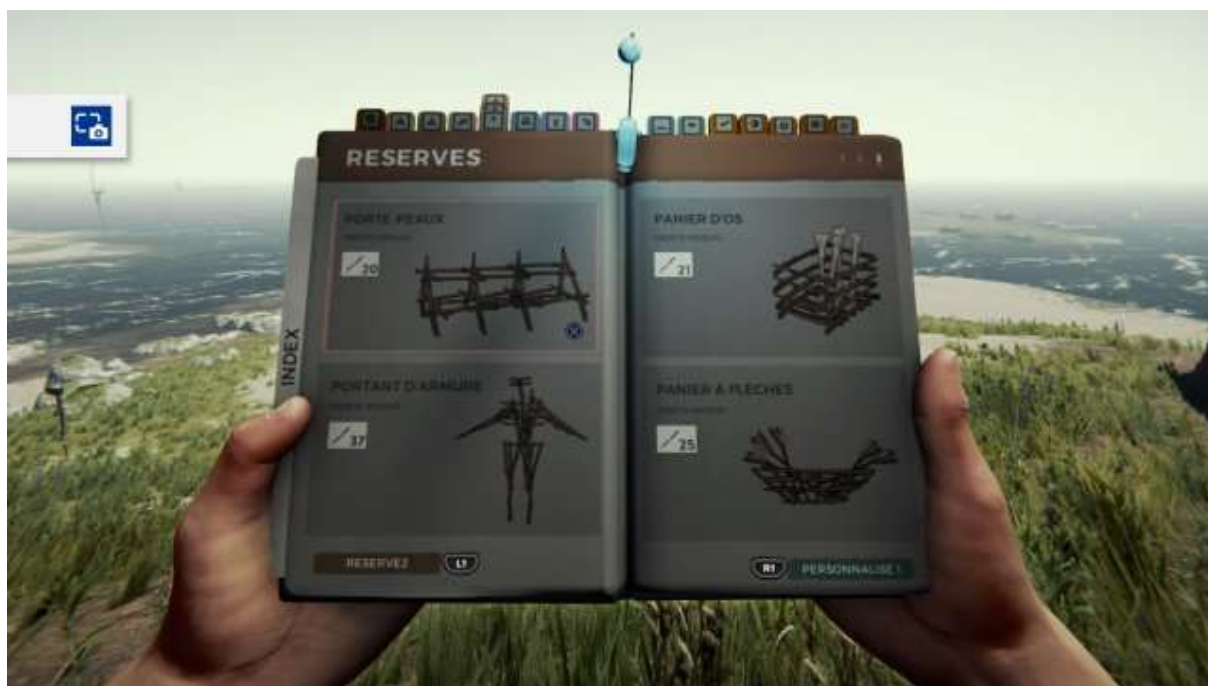


Conservation de la nourriture et recueil des eaux de pluie :



Stockage de matières premières :





Autres constructions :



Le signe *infini* dans la quantité indique que la construction peut faire la taille que vous voulez mais bon, construire un escalier de mille marches pour accéder au fond d'un cratère aux pentes abruptes risque de vous prendre du temps rien que pour couper votre bois, même avec une tronçonneuse¹...



¹ On a dit : « *pas de spoil* ». Ah oui, c'est vrai. 😊









Petit détail sympa qui a son importance, les deux éclairages ci-dessus (lampe et plafonnier) ne s'éteignent jamais, une fois construits.

Très pratique pour jalonner un parcours de nuit.

Parce que courir tout droit en direction de votre campement dans une obscurité complète, votre briquet à la main, est le meilleur moyen de tomber dans un trou ou du haut d'une falaise...

Éléments décoratifs divers



Pièges



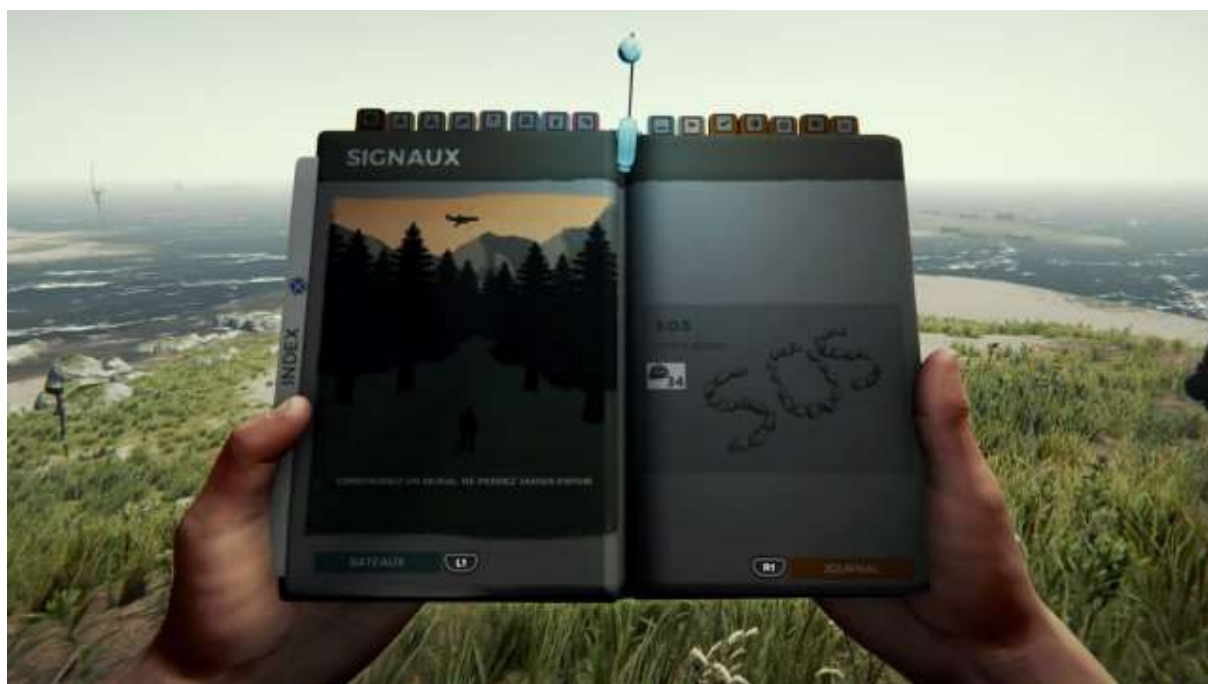
Les « petits pièges » sont pour les animaux, les gros pour les ennemis.

Protections



Et navigation





Enfin, dans le guide, vous trouverez une liste de vos objectifs au fur et à mesure que les prérequis précédents ont été remplis :



En annexe, un résumé de vos « constantes » :



Et la liste de vos « collectibles » à découvrir (tout à fait optionnel, n'intervient pas dans la fin du jeu, soit dit en passant²).



² L'auteur avoue (honteusement) que la chasse aux *collectibles* le gonfle prodigieusement et que le concept de « platiner » un jeu lui est plus qu'étranger...





Et pour terminer, une page où viendront s'empiler les différentes notes que vous pourriez trouver (ici ou là, comme d'habitude). 😊



Chasser et se défendre

Chasser et se défendre, cela va ensemble, car chasser consiste à tuer des animaux pour se nourrir et se défendre consiste à tuer les ennemis rencontrés pour ne pas qu'ils se nourrissent de vous.

Au début de votre aventure, vous disposez de la hache de secours de l'avion. Sachez qu'autant elle peut vous défendre contre des ennemis carencés et épuisés, autant elle ne permet pratiquement pas la chasse (à part pour décapiter une ou deux braves tortues de mer qui passaient par là). Donc, ouvrez votre guide de survie et apprenez à fabriquer un arc si vous ne savez pas déjà comment on fait !

Quand vous aurez récupéré vos deux premiers steaks de tortue, posez-les sur un feu, attendez un peu le temps de la cuisson et, quand *Pacman* apparaît, consommez sans modération :



à taaable !

Si vous êtes adroit au jet de pierres, vous pouvez aussi utiliser cette méthode pour les oiseaux et les petits mammifères :



Pour les gros, la lance, un arc (ou une arbalète si vous en trouvez une) fera plutôt³ l'affaire⁴ :



En ce qui concerne la conservation de nourriture et boisson, vous avez deux catégories, ce qui se conserve et ce qui ne se conserve pas.

Les viandes ne se conservent pas très longtemps dans votre inventaire (indicateur *avarié*), sauf si vous les mettez à sécher sur un portique adapté (voir le guide).

L'eau des mares et étangs est impropre à la consommation car elle est stagnante. A chaque fois que vous mangerez ou boirez quelque chose d'indigeste, un haut le cœur vous le notifiera et votre niveau de santé diminuera.

En revanche, de l'eau de pluie ou de source dans votre gourde (à fabriquer) se conservera, de même que celle recueillie dans une carapace de tortue. Ainsi que les canettes de soda, évidemment.

Pour ce qui est de la nourriture, seules les barres énergétiques ont une durée de conservation infinie, mais il n'y en a pas des tonnes sur l'île. Heureusement, à chaque début de partie, sachez que le stock de *loot* est réapprovisionné !...

³ « C'est l'ami de Mickey – Non, c'est le chien de Mickey ».

⁴ Contrairement aux Datari républicaines.

Quelques conseils avant de partir à la chasse

Emportez le maximum des articles suivants :

- de l'alcool pour faire des flèches incendiaires (contre les mutants)
- de l'ibuprofène pour remonter votre santé en cas de mauvaise rencontre
- des cannettes de soda qui apaisent la soif et redonnent de l'énergie
- des barres vitaminées si vous n'avez plus rien à manger au retour
- une gourde pleine
- un stock de flèches pour votre arc
- un stock de carreaux pour votre arbalète (tue en un coup tout animal)
- un stock de bâtons (14 minimum) pour construire un abri (sauvegarde/nuit)
- un stock de feuilles (28 minimum, idem)
- des pierres pour planter un ou des drapeaux
- de la nourriture fraîche
- des piles de rechange pour la torche

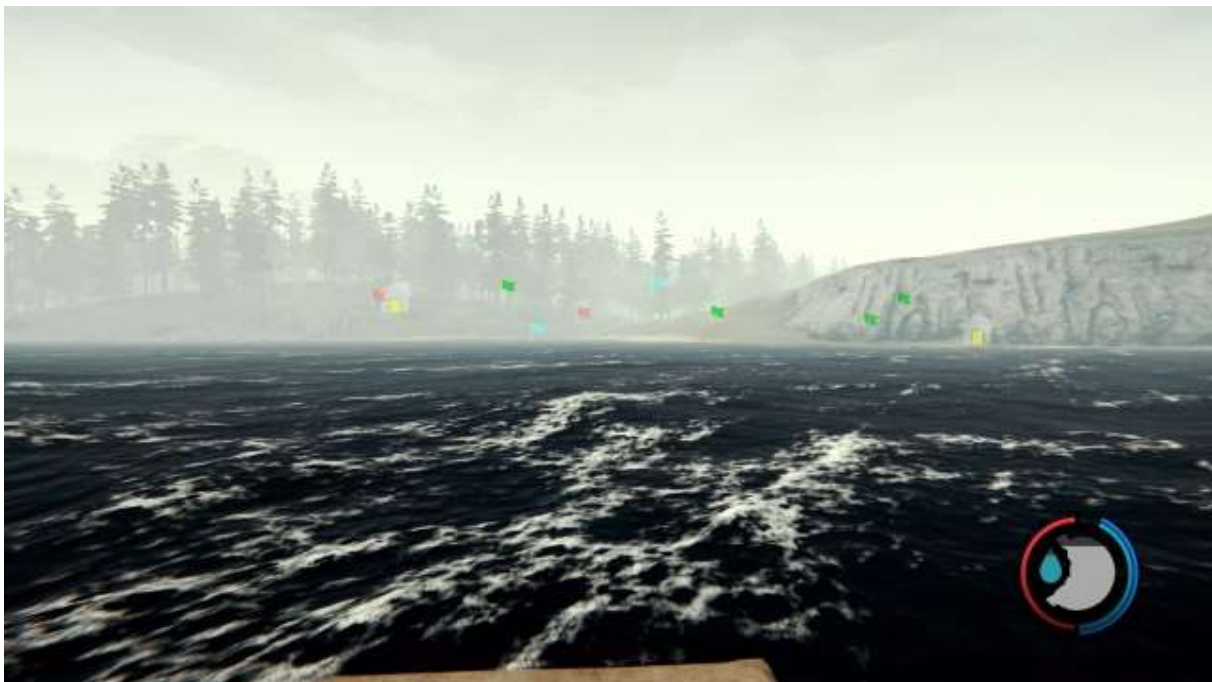
Avec tout ça, vous devriez vous en sortir et rentrer vivant.

A la découverte de l'île

Lisez toutes les pages du *Guide de survie* et vous y trouverez vos objectifs à atteindre. Pour ce faire, évidemment, il ne s'agira pas pour vous de vous installer confortablement pour bronzer au soleil vu que – ce n'est pas un secret – après le crash vous avez constaté que votre fils *Timmy* a survécu mais qu'il a disparu, probablement enlevé par les autochtones du coin. Votre mission, si vous l'acceptez, est donc de partir à sa recherche, et ensuite très éventuellement de trouver un moyen pour retourner à la civilisation...

On a déjà parlé de drapeaux. Ils servent à marquer des emplacements et sont visibles dans le paysage qui vous entoure où que vous soyez (même sous terre). Donc, usez et abusez des drapeaux. Une astuce pratique consiste à établir un code de couleurs. Par exemple :

- jaune pour votre campement de base (automatique) et tous les abris que vous construirez ici ou là pour sauvegarder vos sessions
- vert pour indiquer les entrées des grottes et autres souterrains
- rouge pour indiquer des dangers particuliers (village occupé, etc.)
- bleu pour marquer des points de repère particuliers
- etc.



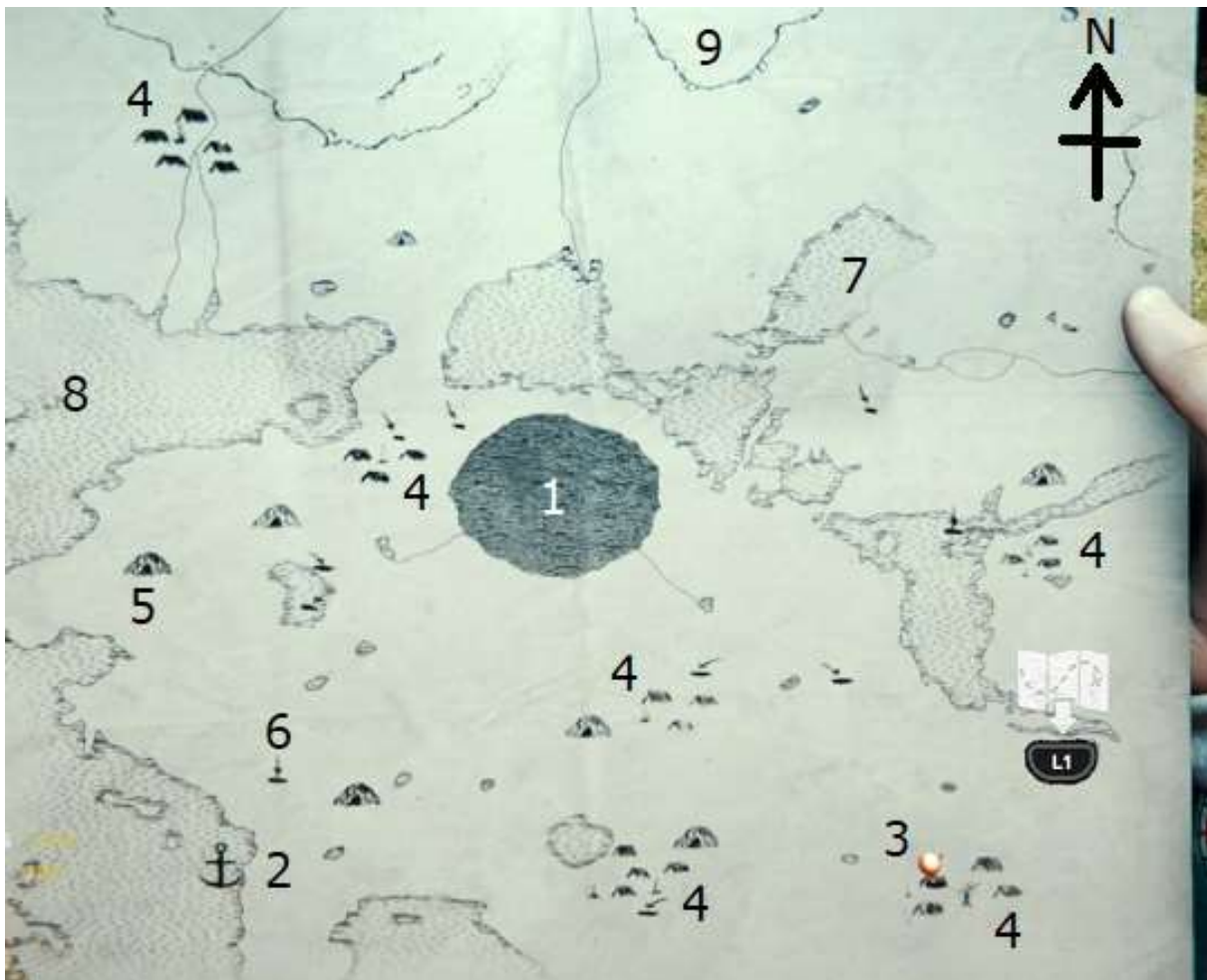
Si vous avez la chance de trouver quelque part une carte de l'île qui aurait été réalisée par de précédents explorateurs, volontaires cette fois, sachez qu'elle se met à jour au fur et à mesure de vos déplacements. Par conséquent, c'est une bonne idée de la chercher, de la trouver et de parcourir l'île en tous sens afin qu'elle se mette à jour automatiquement.

Un truc sympa est que les accès aux grottes et souterrains apparaissent sur la carte quand vous passez à proximité. Inutile de tomber pile sur un accès pour qu'il soit reporté sur la carte. Donc, apprêtez-vous à crapahuter !

Remarque

Un détail regrettable qui a son importance (à notre avis) :
La programmation de la mise à jour de la carte n'est pas la même selon que vous jouez en mode *Solo* ou *Multi*.

En **mode Solo**, la carte conserve, sessions de jeu après sessions de jeu, tout ce que vous avez découvert comme terrain, au sol et en sous-sol.



carte de surface

- 1 : cratère
- 2 : voilier
- 3 : votre position (épingle rouge)
- 4 : villages d'autochtones cannibales antropophages, agressifs, frénétiques et laids
- 5 : entrée de grotte via une anfractuosit  de rocher
- 6 : entr e de grotte via une corde qui descend dans un puits
- 7 : lacs et rivi res
- 8 : mer
- 9 : montagne enneɡe  (limite Nord de la carte)



carte des grottes

Pour une raison inconnue, en **mode Multi**, quand vous démarrez une session de jeu, votre carte a été réinitialisée, il n'y a plus rien dessus. Pourquoi ? Mystère !

Et pour ce qui est des grottes et des souterrains, lisez-donc soigneusement le chapitre suivant...

La spéléologie

On a dit *No spoil no soluce*, mais il faut quand-même vous affranchir de quelques détails afin de vous éviter découragement, énervement et autres crises cardiaques.

Vous allez probablement trouver au fil de votre exploration des entrées de grottes ou de souterrains (les seconds conduisant généralement aux premières). Les entrées de grottes ressemblent à des tas de pierres superposées en forme de tente de camping, vous ne pouvez pas les rater. Et il y a toujours un bout de corde (jaune) qui dépasse. L'accès à un souterrain⁵ est en général une anfractuosit  dans une paroi rocheuse ou un puits. Dans les deux cas, une fois entr , on y voit rien, on a vite faim, vite soif et on peut y faire des rencontres d sagr ables. Mais on peut y trouver aussi des trucs int ressants, comme d j  dit pr c demment. Donc, voici quelques conseils :

- plantez un drapeau devant chaque acc s, cela vous fera gagner du temps si vous voulez y revenir
- construisez un abri temporaire pour sauvegarder votre partie avant de descendre...
- faites du feu pour vous r chauffer en sortant (ou avant d'y entrer) et aussi pour cuire des aliments.

Cela donne  a :



  gauche, l'entr e d'une grotte, puis un drapeau, puis un rocher, puis un abri et un feu

⁵ Ou *sous-marin*, mais on ne vous en dira pas plus ici.

Ensuite, sachez (sans spoil) qu'il ne sera pas toujours évident de trouver des bâtons et des feuilles pour faire du feu quand vous allez commencer à geler dans des couloirs interminables, donc chargez-vous à fond.

Emportez aussi un maximum de nourriture et de boisson, et des piles pour une lampe-torche que vous pourriez trouver ici ou là. Bon, d'accord, vous avez déjà remarqué que vous disposez d'un briquet à gaz doté d'une autonomie infinie mais, pour rechercher une corde qui pend pour sortir de la grotte où vous êtes arrivé vous ne savez plus comment, c'est plus simple à la lueur d'une torche qu'avec un briquet...

Nous avons parlé d'une carte et de sa fonctionnalité de mise à jour automatique dans le chapitre précédent, sachez que celle-ci se comporte de la même façon quand vous êtes sous terre.

Mise en garde médicale

Pour ce qui est des crises cardiaques (éventuelles), elles pourraient se produire quand vous progressez accroupi dans un boyau obscur et que, au milieu d'un silence assourdissant (magnifique figure de style), une nuée de chauves-souris vous décolle sous le nez en criant ! Vous avez été prévenu.

Fin de la mise en garde médicale

Ah, encore une petite chose.

Vos ballades souterraines ne sont pas uniquement destinées à assouvir votre goût pour la spéléologie.

Vous pourriez trouver (ici ou là) des trucs dont vous aurez ab-so-lu-ment besoin pour finir le jeu...

Donc, n'hésitez pas à parcourir tout le (les ?) réseau(x) souterrain(s).

Si.

Architecture et constructions

Pour survivre, avant de vous soucier de trouver de quoi manger (de quoi boire, oui, car on ne peut s'en passer longtemps), il vous faut construire (ou trouver et adapter) un abri.

Heureusement, une partie de la carlingue de l'avion est restée en bon état après le crash et vous avez là un premier abri, mais il ne vous permet pas de sauvegarder vos sessions de jeu. Pour ce faire, il vous faut construire un abri, voire un simple lit en bâtons recouvert de peaux de lapins.

Et pour construire quoi que ce soit, il vous faut des plans.

Ouvrez votre Guide, vous y trouverez une page « abris » (3^e onglet, après les feux). Choisissez plutôt un abri simple pour commencer, pas un truc à construire avec 63 troncs d'arbres débités en rondins. Avec votre hache de secours, cela risque de vous prendre un moment...



Mon premier abri

Dans cette image, on remarque l'essentiel :

- l'abri/sauvegarde
- de l'eau potable
- un jardin potager
- de la lumière artificielle
- un accès à la mer (pour se protéger des *hostiles* qui ne savent pas nager), et une plage avec des tortues (succulent, rôti, le steak de tortue).

Après une semaine de pratique et l'aide de quelques joueurs de passage⁶, voici mon deuxième « abri » :



à droite, la passerelle mène (en toute sécurité) à un lac poissonneux.



les deux tyroliennes mènent directement aux deux portes d'accès au camp

⁶ Si vous avez besoin de *glitcher du rondin*, créez une session de jeu en mode *multi* avec comme titre « *please help me dup some logs, thanks.* » et en dix minutes vous aurez de quoi construire un château fort (le *glitch* du rondin ne fonctionne pas quand on est Host).



Stock de matériaux de construction (rondins *glitchés*). A droite, l'accès au port.



Entrée de la base (au centre droit), passerelle du lac et deux portes d'accès, au fond.



Le port (oui, on va refaire les photos un jour de grand beau temps)



Bienvenue chez l'auteur. Visite virtuelle dans les tuyaux !

Les plans

Quand votre esquisse apparaît en blanc pâle, validez-la et vous aurez un aperçu de votre construction (murs avec portes, avec fenêtres, sans portes, parquets, toits, etc.) Si l'esquisse ne vous plaît pas, annulez-la. Tant que vous n'avez pas fini de la construire en ajoutant des rondins, des bâtons,

etc. vous pouvez l'annuler (mais vos matériaux de construction seront perdus). Si vous voulez supprimer un mur, un plancher ou une clôture une fois finis, utilisez l'outil **coupe-trou en prenant soin de sauvegarder votre session avant**. L'outil coupe-trou est redoutable en matière de destruction massive... Voir ci-après un paragraphe spécial dédié à l'utilisation de l'outil coupe-trou.

Pour ce qui est des planchers, si votre pièce n'est pas carrée ou rectangulaire, ajoutez du plancher sur du plancher, les raccords ne se voient pas trop...

Pour ce qui est des portes avec verrou, abandonnez tout de suite le concept de « sens d'ouverture » au profit de l'obligation que vous avez de mettre les verrous à l'extérieur des pièces sauf pour la porte d'entrée, en prenant soin d'avoir toujours au moins une porte d'entrée (dérobée) avec un verrou côté extérieur.

Pourquoi ?

Parce que, pour tout jeu vidéo proposant un mode *multi*, vous rencontrerez des cons (en général agés de 10 à 12 ans) et vous aurez un jour un compagnon d'infortune sur votre île qui viendra gentiment vous aider à *glitcher du rondin* et qui, en fait, s'amusera à fermer toutes les portes au verrou, puis à quitter votre session⁷. Si vous n'avez pas au moins une porte qui s'ouvre de l'extérieur, il ne vous restera plus qu'à utiliser l'outil coupe-trou pour démolir un mur et bonjour les dégâts si vous n'en maîtrisez pas l'utilisation !

L'outil coupe-trou

L'outil coupe-trou a deux fonctionnalités :

- la destruction d'un ou de plusieurs éléments
- la découpe dans une surface horizontale

Destruction d'un élément

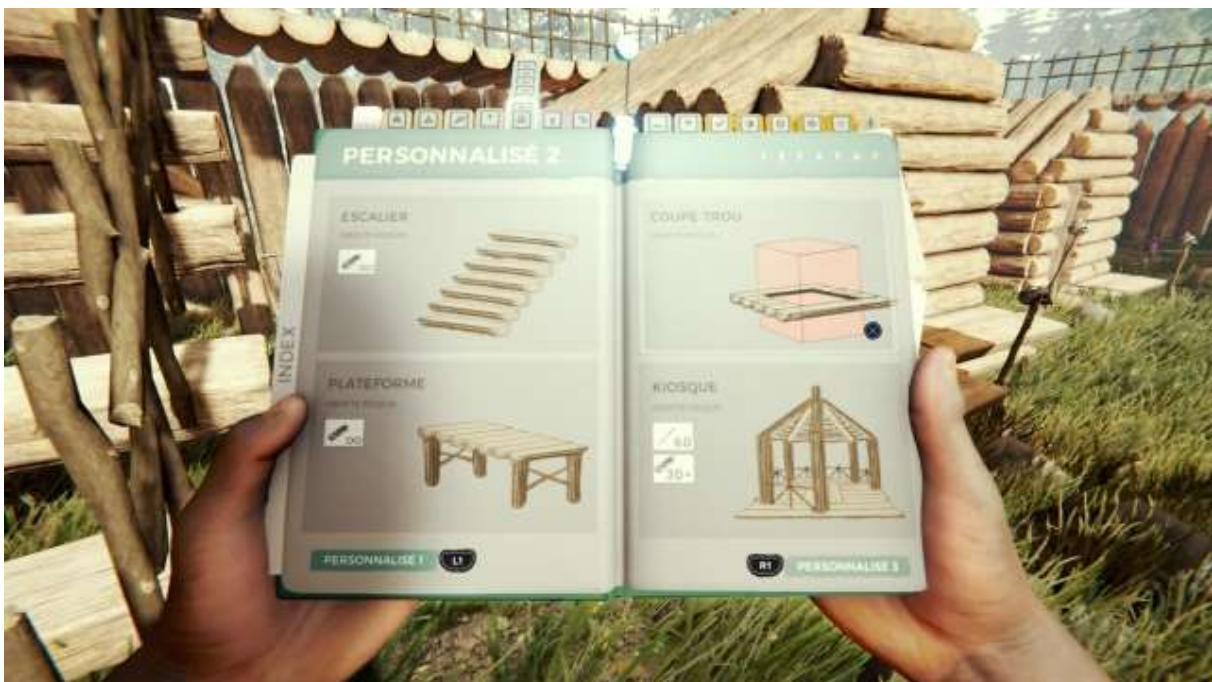
L'outil comporte une zone d'action de forme rectangulaire, de taille non réglable en mode destruction, mais que vous pouvez faire tourner pour présenter soit une face large (pour effacer plusieurs éléments de clôture, par exemple) ou étroite pour être plus précis dans la zone à sélectionner pour destruction.

⁷ Expérience vécue, qui motiva un apprentissage approfondi de l'utilisation de l'outil coupe-trou... (et le changement de position des verrous *stratégiques*).

Les images ci-dessous montrent l'utilisation de l'outil pour détruire un élément.



le casier à rangement de pierres est appelé à changer de place



choisir l'outil coupe-trou dans le Guide



la zone d'action apparaît avec, en surbrillance rouge, les éléments qu'elle a sélectionnés.



en faisant tourner l'outil, on peut présenter sa face large



ou sa face étroite



en s'approchant, on élimine peu à peu les éléments non désirés



jusqu'à n'avoir que l'objet à détruire qui soit sélectionné



on valide l'action de l'outil et l'objet disparaît



et voilà !

Découpe d'une surface horizontale



plafond dans lequel on veut réaliser une découpe pour placer un escalier



faire tourner l'outil pour obtenir une découpe de la forme désirée
la surface dans laquelle sera réalisée la découpe apparaît en blanc
faire monter ou descendre l'outil pour régler la taille de la découpe



valider, la découpe est faite (n'importe où, visiblement lol...) 😊



vue du dessus, le plancher a disparu



mais rassurez-vous, avec de la pratique, on arrive à faire exactement ce que l'on veut...

Bon à savoir :

- On ne peut pas découper des surfaces verticales
- Monter ou descendre la zone de coupe pour en modifier la largeur
- **Toujours faire une sauvegarde avant d'utiliser l'outil coupe-trou.**

On vous aura prévenus !

Le mode Multijoueurs

Pas grand-chose à dire sur le mode *Multijoueurs*.

On peut être quatre personnages maximum.

Si vous cochez la case « amis seulement », votre session de jeu ne sera pas visible dans la liste des parties disponibles en réseau.

Pour inviter un ami (au sens PSN du terme, pour les utilisateurs de PS4), cochez la case et cliquez sur **Inviter**, puis sélectionnez le ou les amis à inviter qui sont en ligne.

Si vous n'utilisez pas de casque, vos sessions de jeu en *Multi* seront alors du *muet*.

Sachez qu'il existe quelques conventions pour s'exprimer en mode *muet* :

- s'accroupir une fois : bonjour
- s'accroupir deux fois : merci beaucoup
- sauter en l'air : inciter à une action (prendre quelque chose, par exemple)
- sauter en l'air en tournant sur soi-même : manifestation de joie / reconnaissance / pâmoison / etc.
- pointer un joueur avec sa lance : attirer son attention sur un truc important
- hocher la tête : dire oui
- tourner la tête de droite à gauche et de gauche à droite : dire non
- marcher accroupi en tournant autour de quelque chose : chercher

La liste est illimitée.

(à suivre)