

GAMER GUIDE

MONSTER HUNT
RISE EDITION



the need to know you didn't know you needed

QU'EST-CE QUE C'EST ?



Monster Hunter Rise est un jeu de rôle d'action développé et publié par Capcom. Il s'agit du sixième titre de la franchise et a été créé spécifiquement pour la Nintendo Switch. Il est sorti mondialement en mars 2021, et une version PC est sortie en janvier 2022. *Monster Hunter Rise* a été loué pour ses nouvelles mécaniques de mouvement et a été bien reçu par les fans de la franchise, résultant en plus de 11 millions d'exemplaires vendus en août 2022, ce qui en fait le deuxième titre le plus vendu de la série.

Le jeu s'appuie sur de nombreux mécanismes et conventions établis dans *Monster Hunter : World* tout en introduisant simultanément ses propres nouveautés. Comme dans tous les titres précédents, vous jouez le rôle d'un (vous l'avez deviné) chasseur de monstres chargé de traquer et de vaincre les monstres menaçants dans les environs du village de Kamura. Les joueurs peuvent s'attaquer à leurs missions seul ou s'associer dans un jeu coopératif en ligne pour vaincre les bêtes les plus difficiles.

Aiguiser vos épées, car ce guide vous donne tous les détails sur tout ce que vous devez savoir pour devenir le chasseur ultime !



DÉCOMPOSER LES BASES

Gameplay

Le gameplay de Monster Hunter est très cohérent d'un jeu à l'autre. Il y a un modèle à suivre !

- Choisissez un monstre à combattre
- Se rendre dans la région où il se trouve
- Trouvez le monstre cible et tuez-le
- Fabriquez de nouveaux équipements à partir du butin



Chasse, combat, artisanat, répétition ! C'est facile, non ?

Lorsque vous arrivez au village de Kamura, on vous accompagne et on vous présente les différents villageois et les rôles qu'ils jouent. Une fois que vous aurez fait le tour du village, vous partirez pour votre première expédition et de nombreux tutoriels apparaîtront pour vous aider à naviguer dans le monde et dans les mécanismes du jeu.

Une fois que vous serez revenu victorieux, on vous apprendra à transformer ces morceaux de monstres en armes et en équipements neufs et brillants, après beaucoup de nettoyage... avec un peu de chance. Et c'est ainsi que le cycle commence, la difficulté augmentant au fur et à mesure que vous réussissez à chasser.



Cantine Dango



Le Bunny Dango est une spécialité du village qui fournit divers buffs et boosts pour les chasses. Manger le dango avant de partir à la chasse est essentiel car, non seulement vous aurez les boosts, mais il y a une chance qu'ils appliquent des effets spéciaux basés sur leurs compétences associées.

Quand nous disons essentiel, nous voulons dire ESSENTIEL ! Même si vous n'avez pas beaucoup d'argent, il est toujours utile de manger avant de sortir. Si vous négligez de manger avant de commencer la mission, vous vous retrouverez avec une endurance et des HP très faibles. Personne n'aime mourir rapidement, n'est-ce pas ?

Dango fonctionne par trois, chaque saveur que vous choisissiez est corrélée à un avantage, comme une réduction des dégâts ou des objets de récompense supplémentaires pour la chasse. Le jeu calcule la probabilité d'activer ces avantages, vous mangez votre repas, et il vous indique quels avantages ont été appliqués.

Quêtest



Les donneurs de quêtes dans *Monster Hunter Rise* définissent le mode dans lequel vous jouerez, ce qui rend le système très intuitif et immersif, contrairement à la sélection d'une option dans un menu. Les lignes de quêtes principales sont délivrées par les vierges jumelles Hinoa et Minoto.

Joueur unique: Hinoa peut être trouvé près de Steelworks et vous donnera toutes vos quêtes de joueur unique.

Multijoueur: Minoto se trouve dans le hub de rassemblement et elle vous donnera des quêtes qui doivent être accomplies avec une équipe. Techniquement, vous pouvez les jouer en solo, mais pourquoi lutter quand elles sont conçues pour le multijoueur ?

Épreuves spéciales de licence: Débloquez-les auprès d'Hinoa en progressant dans les quêtes solo. Ces missions difficiles vous permettent d'augmenter instantanément le rang des missions multijoueurs sur le Gathering Hub.

Rampage: Ces quêtes de type tour de défense consistent à défendre Kamura contre des vagues de monstres. Repoussez les monstres à l'aide d'installations de chasse pour défendre la forteresse et tenez bon jusqu'à ce que la dernière vague ait été vaincue ou que le monstre de menace majeure ait été tué.



Compagnons

Aucun chasseur ne traverse les contrées sauvages seul. *Monster Hunter Rise* dispose des compagnons les plus mignons pour vous aider dans vos quêtes : le Canyne Palamute et le Felyne Palico.

Ils fournissent des buffs passifs ainsi qu'une aide au combat.

Les Palicos agissent seuls pour soutenir le joueur, tandis que les Palamutes travaillent en synchronisation avec le chasseur lorsqu'il se déplace et attaque.

Les Palamutes sont également des montures et peuvent vous faire économiser beaucoup d'endurance.



Types de support Palico



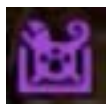
Combat : Augmentation des dégâts d'attaque et amélioration de l'attaque du chasseur well



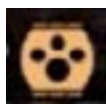
Guérisseur : Récupère des HP pour lui-même et le chasseur + élimine les anomalies d'état



Collecte : Taux de collecte plus élevé pour les matériaux supplémentaires



Assister : Posez des pièges pour aider le chasseur



Bombardier : Soutient le chasseur avec des bombes

Monstres

Il existe plus de 70 monstres différents dans le jeu. Chacun a ses propres forces et faiblesses, il est donc impossible de tous les couvrir dans ce guide, mais voici les principaux types que vous pouvez vous attendre à trouver :



Amphibians



Bird Wyverns



Brute Wyverns



Elder Dragons



Fanged Beasts



Fanged Wyverns



Fishes



Flying Wyverns



Herbivores



Leviathans



Lynians



Neoptérons



Piscine Wyverns



Snake Wyverns



Temnocerans

Environnement

Sites

Il existe cinq lieux de chasse différents dans *Monster Hunter Rise* :



RUINES DU SANCTUAIRE

Zone humide et luxuriante, les ruines du sanctuaire présentent de grandes falaises et collines que le chasseur peut escalader à l'aide de l'épieu.

Parsemées dans la zone, les ruines d'un ancien sanctuaire cachent des secrets dans leurs murs effrités et moussus.



FORÊT INONDÉE

Cette forêt est une région dense d'un vert profond et sombre. En raison d'un flux constant d'eau, la majorité de cette forêt a été submergée.

Les ruines accrocheuses qui s'y trouvent peuvent être escaladées en utilisant le Wirebug.



ÎLES DE GIVRE

Comme son nom l'indique, les îles de givre sont un endroit glacial avec beaucoup de neige, de glace et d'eau, ainsi que des grottes. Les îles de givre étaient autrefois le nid d'un gigantesque dragon. De nombreux héros ont perdu la vie en essayant de tuer la bête, transformant l'endroit en un lieu stérile de désolation et de mort.



PLAINES SABLONNEUSES

Une terre désolée, remplie de monstres agressifs qui ont faim de chair et de sang.

Pendant la journée, le soleil tape sans pitié sur les plaines, mais la nuit, elles sont éclairées par la fraîche lumière de la lune.



CAVERNES DE LAVE

Ce grand système de cavernes est divisé en une zone brûlante avec de la lave qui coule, et une zone fraîche avec de l'eau merveilleusement pure.

Ce serait un environnement merveilleusement mystique s'il ne grouillait pas de monstres...

La vie endémique

Les vies endémiques dans *Monster Hunter Rise* sont des créatures qui vivent dans différentes régions et qui, lorsqu'elles sont trouvées, accordent une variété de bienfaits aux chasseurs. Ces créatures peuvent être capturées et certaines espèces vont de pair avec certains équipements. Par exemple, le pollen libéré par le Spiribird s'attache à une pièce d'équipement appelée The Petalace, qui enveloppe le chasseur d'un parfum doux et énergisant qui lui confère un statut permanent jusqu'à la fin de la quête.





Permabuffers: Fournissent aux chasseurs un buff permanent qui dure jusqu'à la fin de la chasse.

Les Tampons Temporaires: Fournissent aux chasseurs un tampon temporaire, comme une attaque accrue ou une consommation d'endurance réduite, qui ne dure qu'un certain temps.

Aides de Chasse: Peuvent être transportés dans une cage d'aide et déployés pour divers effets spéciaux qui peuvent aider dans la bataille.

Ensnaring Life: Peut être déclenché par le chasseur afin d'endommager ou de piéger un monstre qui se trouve à proximité.



Créatures Artisanales: Donne au chasseur des matériaux qui peuvent être utilisés pour l'artisanat.

Créatures Rares: Elles sont uniques à chaque zone et sont rarement vues. Il faut les photographier pour débloquer les informations contenues dans les Notes du chasseur.

Armes

Les armes sont divisées en quatorze types, chacun ayant des exigences particulières et un jeu de mouvements unique, avec ses forces et ses faiblesses :



Grande Épée: Grande, puissante mais lente pour les dégâts lourds



Épée Longue: Agile et d'une grande portée en mêlée



Epée Bouclier: Équilibré, mobile et adapté aux débutants



Lames Doubles: Lumière avec une rafale d'attaques extrêmement rapides



Marteau: Attaques lentes mais lourdes et étourdissantes



Cor de Chasse : Arme de soutien facile et à longue portée



Lance: Défense et attaque fortes



Gunlance: Offense élevée, portée limitée



Switch Axe: Polyvalent, rapide & dégâts élémentaires



Lame de Charge: Polyvalente, puissante et rapide Insect



Insect Glaive: Mobile, attaques aériennes et buffs



Bow: Attaques rapides et à distance contre les débuffs



Light Bowgun: Arme à distance à grande mobilité et à tir rapide



Heavy Bowgun: Des attaques à distance lentes mais puissantes

Armour



Les armures dans *Monster Hunter Rise* confèrent des propriétés défensives et modifient l'apparence du chasseur et de ses amis. Elle se compose d'ensembles, de pièces d'armure uniques, d'accessoires et de couches cosmétiques d'armure. Tout comme dans *Monster Hunter World/Iceborne*, chaque armure obtenue et fabriquée porte généralement l'aspect et la sensation liés à un monstre.

Il existe cinq emplacements d'armure différents : Armure de tête, Armure de poitrine, Armure de bras, Armure de taille et Armure de jambe. L'utilisation de plusieurs pièces du même ensemble d'armures confère des résistances élémentaires supplémentaires.

Talismans



Tout comme les armures, les talismans sont accompagnés de points de compétence qui contribuent aux compétences équipées du chasseur. Les Talismans sont équipés dans l'emplacement Talisman et sont obtenus en utilisant le Pot de fusion.

Les Talismans et leurs compétences sont en grande partie aléatoires, sans garantie absolue sur les compétences qu'un Talisman fusionné possèdera.

Cependant, ils sont un ajout essentiel à l'arsenal d'un chasseur et l'acquisition de plusieurs combinaisons différentes peut apporter beaucoup de flexibilité à un chargement.

CONSEILS ET ASTUCES



- Il est tout à fait normal de prendre un peu de temps pour vos chasses, surtout si vous explorez et collectez en chemin ! Il est normal de prendre dix minutes ou plus pour les quêtes de village en solo.
- Faites le plein d'articles lorsqu'ils sont en solde, comme les outils de piégeage et les bombes.
- Il n'y a pas de dégâts de chute ! Donc, si vous avez besoin d'aller quelque part en dessous de vous rapidement, il suffit de sauter directement du bord, et vous atterrirez en toute sécurité sans prendre aucun dommage - il en va de même pour vos copains !
- Vous avez oublié de manger avant de partir en quête ? Utilisez la tente de votre camp de base pour préparer votre Dango préféré.
- • Votre sac à objets est limité en espace, alors n'oubliez pas de transférer tous les objets indésirables que vous avez réussi à collecter dans votre boîte à objets. Avant de vaincre le monstre requis, assurez-vous d'avoir quelques espaces libres dans votre sac d'objets, car vous n'aurez qu'un court laps de temps pour sculpter des matériaux avant d'être ramené au village. Ne perdez donc pas ce temps à vider votre sac car vous pourriez manquer de collecter des matériaux précieux.
- Ramassez des objets aléatoires comme des plantes, des champignons, des insectes et des points d'extraction aussi souvent que possible. En gros, chaque fois que vous passez et qu'il est facile d'appuyer sur le bouton A, faites-le. Croyez-nous, vous en aurez besoin.
- N'utilisez pas vos sphères d'armure pour améliorer l'armure de base de départ. Gardez-les pour votre prochain set, que vous conserverez probablement jusqu'à ce que vous atteigniez le haut rang.

CONCLUSION

Même avec toutes les informations contenues dans ce guide, il vous reste encore beaucoup à apprendre et explorer. C'est la beauté de *Monster Hunter Rise* !