

PRZEWODNIK GRACZA

MONSTER HUNT
RISE EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?



Monster Hunter Rise to pełna akcji gra RPG opracowana i opublikowana przez Capcom. To szósty tytuł w całej franczyzie, stworzony specjalnie na platformę Nintendo Switch. Gra została wydana na rynku globalnym w marcu 2021 roku, a wersja na komputery – w styczniu 2022 roku. *Monster Hunter Rise* została doceniona za nową mechanikę ruchu i była dobrze przyjęta przez fanów franczyzy, co przełożyło się na sprzedaż 11 milionów kopii do sierpnia 2022 roku – to drugi najczęściej kupowany tytuł serii.

Gra wykorzystuje wiele z elementów mechaniki i standardów znanych z *Monster Hunter: World*, oferując jednocześnie nowe, różnorodne funkcje. Podobnie jak w przypadku poprzednich wydawnictw, gracz wciela się w łowcę potworów (dokładnie), który musi tropić i eliminować niebezpieczne bestie grasujące w okolicach wioski Kamura. Gracze mogą wykonywać misję samodzielnie lub zespołowo w drużynach online, aby powalić więcej niebezpiecznych potworów.

Naostrz miecze – w tym przewodników znajdziesz sekrety, które pozwolą Ci stać się najlepszym łowcą!



PODSTAWY

Rozgrywka

Rozgrywka w Monster Hunter toczy się bardzo podobnie w kolejnych odsłonach serii. U podstaw gry leży pewien wzorzec.

- Wybierz potwora do zgładzenia
- Udaj się do krainy, w której żeruje
- Znajdź potwora i uśmierć go
- Wytwórz nowy sprzęt z elementów łupu



Poluj, walcz, wytwarzaj, powtarzaj! Proste, prawda?

Po przybyciu do wioski Kamura gracz zostaje po niej oprowadzony i poznaje wielu mieszkańców oraz role, jakie pełnią. Następnie wyrusza na pierwszą ekspedycję, kierując się często wyskakującymi komentarzami instruktażowymi, które pomagają mu przemierzać świat i poznawać mechanikę gry.

Po zgładzeniu potwora gracz wraca do wioski, gdzie uczy się przekształcania części bestii w nowiutką broń i sprzęt; musi jednak najpierw wykonać porządne czyszczenie... Tak rozpoczyna się cykl powtarzających się wydarzeń, a poziom trudności wzrasta wraz z ukończeniem kolejnych misji.



Kantyna Dango



Bunny Dango to tutejsza specjalność, która zapewnia wzmocnienie i energię na czas polowania. Spożycie dango przed podróżą ma zasadnicze znaczenie, gdyż gwarantuje nie tylko wzrost energii, ale również stwarza szansę na uzyskanie efektów specjalnych w zależności od powiązanych umiejętności.

Ma to naprawdę ZASADNICZE znaczenie! Nie ważne, że może zabraknąć Ci pieniędzy – zjedz dango przed wyprawą, a nie pożałujesz. Jeśli tego nie zrobisz, Twoja wytrzymałość i zdrowie będą słabe. Nikt nie chce umrzeć za szybko, czyż nie?

Potrawa obejmuje trzy dango, a każdy wybrany smak odpowiada dodatkowo takiemu jak redukcja obrażeń lub nagroda myśliwska. Po zjedzeniu posiłku obliczane jest prawdopodobieństwo aktywacji tych dodatków – gracz dowiaduje się, który z nich będzie stosowany.

Wyprawy



Zleceniodawcy w *Monster Hunter Rise* określają tryb, w jakim będzie toczyć się akcja, dzięki czemu system jest niezwykle intuicyjny i angażujący w przeciwieństwie do konieczności wyboru opcji w menu.

Główne wyprawy zlecane są przez bliźniaczki Hinoa i Minoto.

Gra w pojedynkę: Hinoę można znaleźć nieopodal huty stali. Zleca ona wszystkie wyprawy osobom grającym w pojedynkę.

Gra zespołowa: Minoto przebywa w Centrum Zgromadzeń i zleca misje, które należy wykonać w zespole. W rzeczywistości można podjąć się ich w pojedynkę, ale po co sobie komplikować grę, skoro tryb stworzono dla wielu graczy?

Gry testowe na specjalnej licencji: Możesz je odblokować u Hinoi po pomyślnych wyprawach w pojedynkę. Te trudne misje umożliwiają natychmiastowe zwiększenie rangi misji dla wielu graczy w Centrum Zgromadzeń.

Szałość: Te misje w stylu „obrony wieży” polegają na obronie wioski Kamura przed hordami potworów. Odstraszasz bestie za pomocą instalacji łowieckich, aby bronić twierdzy do czasu, aż ostatnia fala zostanie pokonana lub uśmiercony zostanie potwór stwarzający główne zagrożenie.



Towarzysze

Żaden łowca nie przemierza dzikich obszarów samotnie. *Monster Hunter Rise* oferuje graczom najbardziej uroczych towarzyszy podróży – to Canyne Palamute i Felyne Palico.

Stworzenia te zapewniają pasywne wzmocnienie i pomoc w walce.

Palico działa samodzielnie, aby wspomóc gracza, zaś Palamutes synchronizuje się z łowcą podczas poruszania się i ataku.

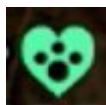
Gracz może również ujeżdżać Palamutes, dzięki czemu zaoszczędzi wiele punktów wytrzymałości.



Rodzaje wsparcia, jakie oferuje Palico



Walka: Większe obrażenia podczas ataku + wzmocnienie ataków łowcy



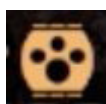
Uzdrawianie: Umożliwia odzyskanie punktów zdrowia swoich i łowcy + czyści nieprawidłowości statusowe



Zbieranie: Wyższy współczynnik zbierania w przypadku dodatkowych materiałów



Pomoc: Zakłada pułapki, aby wspomóc łowcę



Bombardier: Wspomaga łowcę za pomocą bomb

Potwory

W grze można napotkać ponad 70 różnych potworów. Każdy z nich ma swoje własne mocne i słabe strony, więc nie możemy opisać ich wszystkich. Poniżej znajdują się główne rodzaje:



Płazy



Ptasie wiwerny



Brutalne wiwerny



Starsze smoki



Bestie z kłami



Wiwerny z kłami



Ryby



Latające wiwerny



Roślinożercy



Molochy



Liniany



Neopterony



Wiwerny basenowe



Wiwerny węzowe



Temnocerany

Środowisko

Lokalizacje

W świecie *Monster Hunter Rise* dostępnych jest pięć głównych lokalizacji łowieckich.



RUINY ŚWIĄTYNI

Ruiny Świątyni – bujny, wilgotny obszar – to rejon z wielkimi klifami i wzgórzami; łowca może się tu dostać za pomocą drucianego robaka.

Ruiny starej świątyni rozsiane są po całym obszarze. Ich skruszałe i pokryte mchem ściany skrywają prawdziwe sekrety.



ZALANY LAS

Ten gęsty las pokryty jest głęboką, ciemną zielenią. Na skutek stałego przepływu wody większość terenu jest zatopiona.

Za pomocą drucianego robaka można skalować znajdujące się tu atrakcyjne ruiny.



MROŻNE WISPY

Mroźne Wyspy, jak sugeruje nazwa, to zimna kraina pełna śniegu, lodu i wody, a także jaskiń.

Była niegdyś siedziskiem gigantycznego smoka. Wiele bohaterów poświęciło własne życie, aby uśmiercić potwora, przekształcając wyspy w jałową krainę zniszczenia i śmierci.



PIASZCZYZSTE RÓWNINY

Odludne pustkowia zamieszkiwane przez agresywne potwory, które żywią się ciałem i krwią.

W dzień słońce bezlitośnie przypieka równiny, zaś w porze nocnej księżyc rozjaśnia je swoim chłodnym światłem.



JASKINIE LAWY

Ten olbrzymi system jaskiń dzieli się na obszar wypełniony palącą lawą i przyjemny, chłodny rejon obfitujący w krystalicznie czystą wodę.

Byłoby to naprawdę cudowne, mistyczne środowisko, gdyby nie czyhające wszędzie potwory...

Życie endemiczne

Życie endemiczne w świecie *Monster Hunter Rise* to stworzenia, które zamieszkują różnorodne obszary i które są prawdziwym dobrodziejstwem dla łowców. Stworzenia te można schwytać; niektóre świetnie współgrają z pewnymi elementami wyposażenia. Przykładowo, pyłki uwalniane przez duchowego ptaka łączą się ze sprzętem zwanym florią, na skutek czego łowca zostaje spowity słodkim, energetyzującym aromatem, który aż do końca wyprawy zapewnia wzmocnienie statusu.





Stała ochrona: Zapewnia łowcom wzmocnienie aż do końca wyprawy.

Tymczasowa ochrona: Zapewnia łowcom tymczasowe wzmocnienie, np. lepsze ataki lub mniejsze zużycie punktów wytrzymałości, które trwa jedynie przez pewien czas.

Pomocnicy łowcy: Można ich nosić w klatce i wykorzystywać w walce do tworzenia różnych efektów specjalnych.

Złapanie w sidła: Łowca może wyzwolić tę funkcję, aby zadać pobliskiemu potworowi rany lub schwytać go w sidła.



Potwory wytwórcze: Są źródłem materiałów, które łowcy mogą wykorzystać w wytwórstwie.

Rzadkie stworzenia: W każdej strefie występują unikalne stworzenia, które rzadko się ukazują. Aby odblokować informacje w notatkach łowcy, należy zrobić zdjęcie takiemu stworzeniu.

Broń

Broń należy do czternastu kategorii, a każda z nich wiąże się ze specjalnymi wymaganiami i unikalnym zestawem ruchowym, a także posiada swoje mocne i słabe strony:



Wielki miecz: Wielki, potężny lecz wolny oręż zadający duże obrażenia



Długi miecz: Sprawny oręż o dużym zasięgu



Miecz i tarcza: Zrównoważony, mobilny i przyjazny początkującym zestaw



Podwójne ostrza: Lekki oręż zapewniający niezwykle szybkie ataki



Młot: Wolny i ciężki oręż zapewniający oszałamiające ataki



Róg myśliwski: Łatwa w użyciu broń pomocnicza o dużym zasięgu



Lanca: Silna obrona i mocny atak



Pistoletowa lanca: Dobry atak, ograniczony zasięg



Zmienny topór: Wszechstronny i szybki oręż, który zadaje podstawowe obrażenia



Ostrze ładunku: Wszechstronny, potężny i szybki oręż



Owadzi pałasz: Zapewnia mobilne, powietrzne ataki i wzmocnienie



Łuk: Zapewnia szybkie, osłabiające ataki na dużą odległość



Lekki pistoletowy łuk: Zapewnia wysoką mobilność i szybki strzał na dużą odległość



Ciężki pistoletowy łuk: Zapewnia wolne, ale potężne ataki na dużą odległość

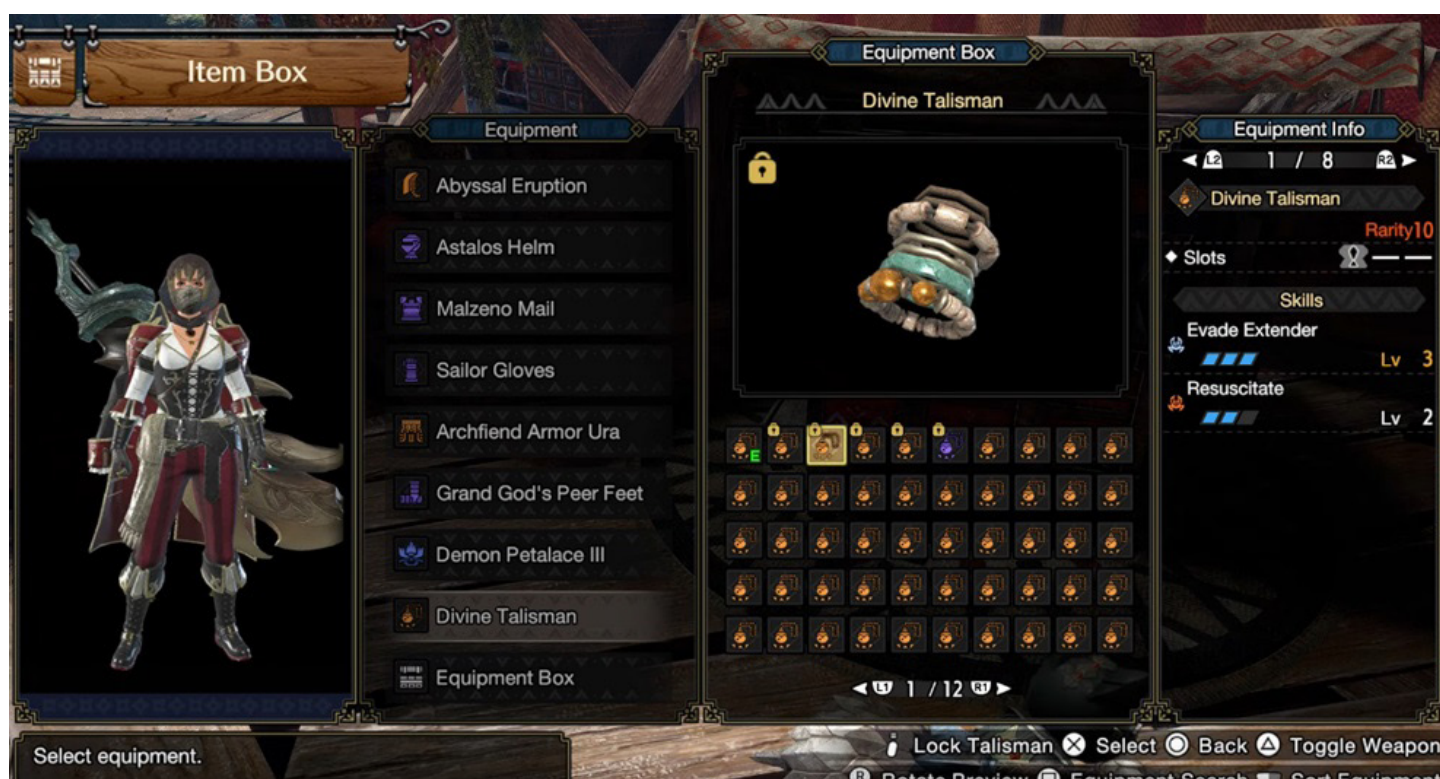


Zbroja

Zbroja w *Monster Hunter Rise* zapewnia ochronę i zmienia wygląd łowcy oraz jego współtowarzyszy. Obejmuje całe zestawy, unikalne elementy, akcesoria i kosmetyczne powłoki. Podobnie jak w grze *Monster Hunter World/Iceborne* każda uzyskana i wytworzona zbroja zwykle odzwierciedla podobieństwo do któregoś z potworów.

Dostępnych jest pięć różnych gniazd na elementy zbroi: ochrona głowy, ochrona klatki piersiowej, ochrona ramion, ochrona talii i ochrona nóg. Korzystanie z różnych elementów tego samego zestawu zapewnia dodatkową elementarną wytrzymałość.

Talizmany



Podobnie jak zbroja talizmany oferują punkty zdolności, które wzbogacają umiejętności wyposażenia łowcy. Talizmany znajdują się w gnieździe talizmanów; uzyskuje się je za pomocą dzbana do łączenia.

Talizmany i umiejętności, które oferują, cechują się dużą losowością – nie ma żadnej pewności co do tego, jakie zdolności będzie posiadać połączony talizman.

Są jednak kluczowym dodatkiem do arsenału łowcy, zaś kilka różnych kombinacji może zapewnić dużą elastyczność wyposażenia.

WSKAZÓWKI I PORADY



- Poświęcenie paru chwil na eksplorację otoczenia i zbiórkę przedmiotów podczas polowania jest zupełnie normalne! Dziesięć lub więcej minut to norma w przypadku samodzielnych wypraw do wioski.
- Rób zapasy przedmiotów, takich jak pułapki i bomby, gdy są w sprzedaży.
- W grze nie można odnieść obrażeń po upadku! Jeśli więc musisz szybko dostać się na niższy poziom, po prostu skocz z krawędzi, a wylądujesz bezpiecznie, bez żadnego urazu – dotyczy to również Twoich współtowarzyszy!
- Zapomniałeś zjeść przed wyruszeniem w drogę? Rozłóż namiot w obozie i ugotuj swoje ulubione dango.
- Torba na przedmioty ma ograniczoną pojemność, więc nie zapomnij przenieść zebranych, ale niepotrzebnych przedmiotów do skrzyni. Przed powaleniem potwora w ramach otrzymanego zlecenia upewnij się, że masz w torbie nieco miejsca – czas na rzeźbienie materiału przed powrotem do wioski jest ograniczony, lepiej więc nie marnować go na opróżnianie torby, bo może ominąć Cię okazja na zebranie wartościowych materiałów.
- Jak najczęściej zbieraj różne przypadkowe przedmioty, takie jak rośliny, grzyby, owady i surowce kopalne. Jeśli naciśnięcie przycisku A nie sprawia żadnych kłopotów, rób tak za każdym razem, gdy przechodzisz. Zobaczysz, że będziesz tego potrzebować.
- Nie staraj się używać sfer zbroi do ulepszenia podstawowej zbroi startowej. Zachowaj je na później, gdy będziesz dysponować następnym zestawem, który prawdopodobnie pozostanie z Tobą aż do osiągnięcia wysokiej rangi.

WNIOSKI

Informacje podane w tym podręczniku to nie wszystko – musisz się jeszcze wiele nauczyć, a więc eksploruj grę, bo na tym polega piękno *Monster Hunter Rise*!