



Monster Hunter Generations

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Monster Hunter Generations

autor: Piotr "Maxim" Kulka

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-422-3

Producent Capcom, Wydawca Capcom
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Monster Hunter Generations - poradnik do gry	4
Tworzenie postaci	4
Wybór klasy broni	6
Wybór stylu polowania	8
Dekoracje i umiejętności łowieckie	10
Crafting - ulepszanie ekwipunku i pozyskiwanie materiałów	12
Koci towarzysze - Palico	21
Wioski i questy	27
Polowanie	37
Walka	41
Multiplayer	50
Porady ogólne i linki do pomocnych stron internetowych	54
Linki	54
Zbiór porad dla początkujących	55

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Niniejszym poradnik do *Monster Hunter Generations* skierowany jest głównie do graczy, którzy dopiero rozpoczynają swoją przygodę z tą serią gier, lub do tych, którzy wracają do niej po latach. W pierwszych kilku krokach przedstawione zostały informacje dotyczące dosyć nietypowej dla tego rodzaju gier mechanice rozwoju postaci.

Kolejne kroki przedstawiają zagadnienia związane z podstawami rozgrywki, takimi jak **pozyskiwanie materiałów i uzbrojenia, zarządzaniem kocimi towarzyszami oraz wykonywaniem questów w trybie dla jednego gracza**. Końcowa część poradnika skupia się na tym, co w *Monster Hunterze* najważniejsze, czyli polowaniu na potwory, rozgrywce wieloosobowej oraz na **ogólnych poradach, obejmujących dobre praktyki, które łatwo przeoczyć będąc nowym graczem**.

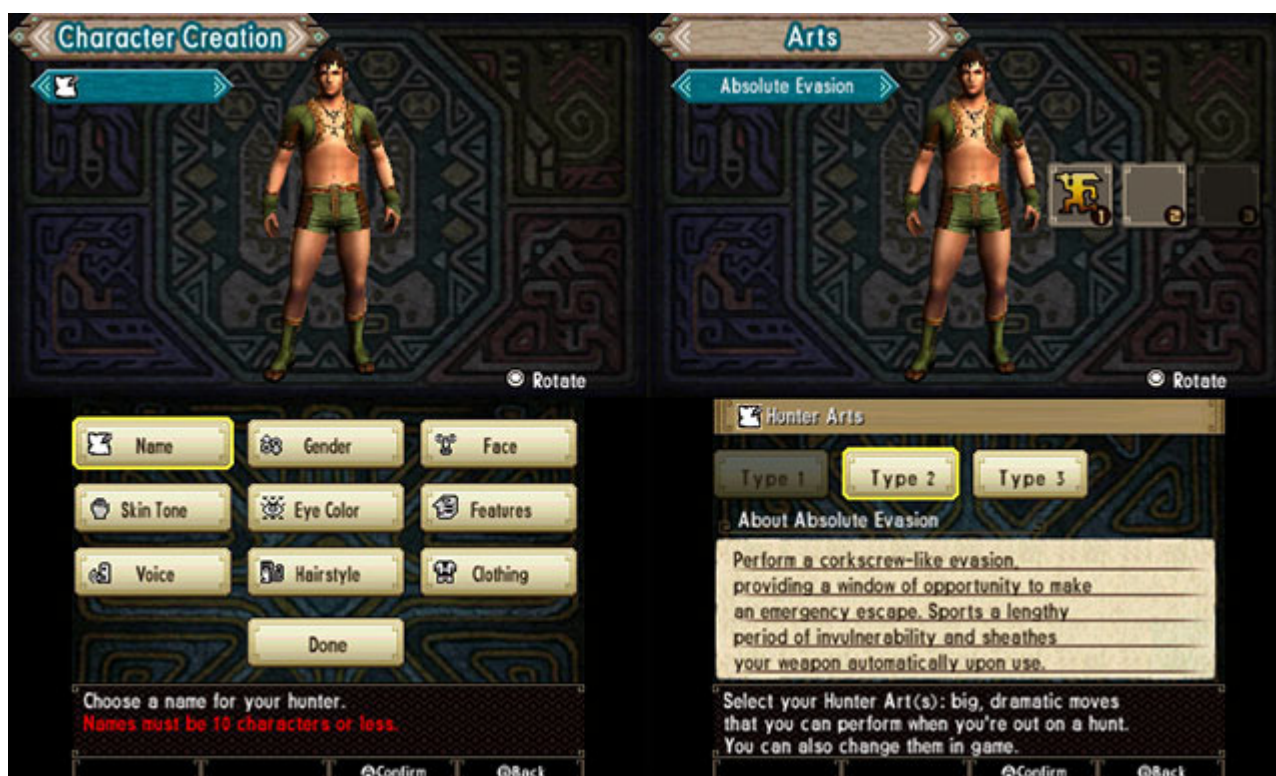
Monster Hunter Generations jest najnowszą odsłoną serii, która święci triumfy na całym świecie już 12 lat. Spowodowane jest to niesamowitą immersją, jaką oferuje świat tej gry, praktycznie niekończącą się rozgrywką, genialnym trybem kooperacji oraz przede wszystkim bardzo satysfakcjonującą jak i bardzo wymagającą mechaniką walki. Świat *Monster Huntera* jest barwny, lekkostrawny i przyprawiony steampunkowymi elementami. Rozgrywka jest jednak bardzo techniczna i poziomem trudności może niejednokrotnie przypominać gry z serii *Dark Souls*, co czyni *Monster Hunter Generations* jedną z najbardziej wymagających gier akcji z elementami RPG.

Piotr "Maxim" Kulka (www.gry-online.pl)

Monster Hunter Generations - poradnik do gry

Tworzenie postaci

Tworzenie nowej postaci w Monster Hunter Generations, jak i w poprzednich odsłonach tej serii jest procesem nieskomplikowanym i nie niosącym za sobą żadnych konsekwencji. Jest to kreator czysto kosmetyczny, więc żadne wprowadzone tutaj zmiany nie mają wpływu na rozgrywkę. Monster Hunter nie jest typowym przedstawicielem gatunku RPG i o "klasie" gracza decyduje tylko ekwipunek, użyte sztuki łowieckie oraz po prostu styl gry.



Jedyna decyzja podczas tworzenia postaci, która przez nowych graczy często jest postrzegana jako nieodwracalna, to początkowy wybór "Sztuk Łowieckich" (Hunter Arts). Nic bardziej mylnego. Jest to tylko startowy zestaw, który możemy w każdej chwili zmienić. Wrócimy do tego tematu w kolejnych krokach.

Tak wygląd, jak i sztuki łowieckie możemy w każdej chwili zmodyfikować w domu naszej postaci. Używamy do tego celu menu przywoływanego poprzez interakcję ze skrzynią (jakkolwiek dziwnie by to nie zabrzmiało). Jedynymi wyjątkami są tutaj zmiana płci, twarzy oraz imienia. Wybór tych atrybutów jest permanentny.



Kolejnym wyborem podczas tworzenia postaci na który warto zwrócić uwagę, to wybór układu interfejsu użytkownika. Do wyboru mamy Typ A oraz Typ B, które zostały opisane kolejno jako układ dla początkujących oraz układ dla graczy zaznajomionych z serią Monster Hunter. Muszę się z tym nie zgodzić. Typ B jest zdecydowanie układem dla graczy posiadających stare Nintendo 3DS (lub 2DS), bez Circle Pad Pro. Typ A natomiast jest znacznie lepszy dla posiadaczy nowego 3DS, lub starego z dodatkowym analogiem. Posiadacze New 3DS lub 3DS+Circle Pad Pro nie potrzebują przecież dotykowego d-pada do sterowania kamerą. Dodatkowo, Typ A przenosi mini-mapę na dolny ekran konsoli, co znacznie poprawia widoczność podczas walki.

Wybór klasy broni

W tym kroku przybliżymy sobie ideę tworzenia tzw. "klasy postaci" za pomocą doboru odpowiedniej broni. Jak już wspominałem, nasza postać jest de facto bezklasowa i o jej roli oraz stylu walki decyduje głównie użyty ekwipunek (w tym zbroja, broń oraz dekoracje). Najogólniej rzecz biorąc, na początku staniemy przed wyborem między bronią białą oraz dystansową.

Podjęcie decyzji o tym czy chcemy siec czy strzelać będzie miało bardzo poważny wpływ na dalszą rozgrywkę, ponieważ oba style wymagają odpowiednio dostosowanej zbroi. Nie można zatem wyposażyć się w drogą zbroję, przystosowaną dla mistrza mieczy (Blademaster) i użyć w połączeniu z nią broni dla strzelca (Gunner). Taka kombinacja jest niedopuszczalna przez mechanikę gry. Ale spokojnie, nie oznacza to, że musimy podjąć decyzję natychmiast po rozpoczęciu gry i na długo przy niej pozostać. Tak zbroja startowa jak i kilka pierwszych kompletów jakie będziemy mogli stworzyć/kupić na początku naszej kariery, są zbrojami uniwersalnymi (oznaczone jako Blade/Gunner). Dodatkowo, w skrzyni naszego domu znajdziemy po jednym egzemplarzu każdego rodzaju broni dostępnych w grze. Jest to idealny czas aby spróbować wszystkiego, do czego gorąco zachęcam.



W grze *MHGen* mamy do dyspozycji aż 14 klas broni - z czego większość to broń czysto krótkodystansowa, a reszta to broń strzelecka oraz kilka swego rodzaju hybryd. Wybór oręża na pierwszy rzut oka może niektórym wydawać się dość ograniczony (zwłaszcza dla strzelców), ale w rzeczywistości wszystkie klasy broni są od siebie różne w tak znaczącym stopniu, że mało która gra na rynku może poszczycić się takimi osiągnięciami w tej dziedzinie.



Na dobry początek **polecam wszystkim nowym graczom dokładne zapoznanie się z opisami oraz misjami treningowymi dla każdej broni**, albo przynajmniej kilku, które wydadzą się wam interesujące na pierwszy rzut oka. W *Monster Hunterze* nie ma złych wyborów pod tym względem, są tylko ścieżki łatwiejsze do opanowania, lub wymagające znacznie lepszej techniki i opanowania broni. Oręż w *MHGen* potrafi być bardzo wymyślny pod względem mechaniki - od prostej katany, po istne steampunkowe "transformery" (wcale nie przesadzam). *Graczom, którzy nie mają czasu lub cierpliwości, aby testować i uczyć się obsługi skomplikowanych broni polecam na początek Miecz i Tarczę dla krótkodystansowców oraz Łuk dla strzelców*. Są to mniej wyrafinowane, ale bardzo skuteczne narzędzia zniszczenia, które przy okazji nie opustoszą w zastraszającym tempie waszych sakiewek i nie przyprawią o zawrót głowy.

Podczas wyboru między bronią krótką oraz dystansową trzeba wziąć pod uwagę jeszcze jeden istotny czynnik, wpływający na rozgrywkę. **Zbroje dla strzelców (nawet będące bezpośrednim odpowiednikiem takiej samej zbroi dla miecznika) posiadają o połowę mniej ochrony przed atakami fizycznymi**. Nie dotyczy to ochrony przed żywiołami - ta pozostaje taka sama niezależnie czy jest to komplet zbroi Błademaster czy Gunner. Taki stan rzeczy wręcz wymusza styl gry polegający na trzymaniu się z dala od przeciwnika podczas walki dystansowej. Nie można tutaj pozwolić sobie na absurdy nie jednokrotnie widoczne w grach RPG, gdzie łucznik szyje do przeciwnika, który jednocześnie okłada go w zwarciu.

Jeszcze jedną rzeczą którą warto rozważyć przy doborze broni jest wybranie sobie broni zapasowej. Co prawda na polowanie można wziąć tylko jedną broń, ale żadna broń nie jest na tyle uniwersalna, żeby pozwoliła nam uzyskać czasami bardzo pożądane rezultaty, np. kiedy musimy pozyskać z potwora bardzo konkretne materiały, a gramy solo. Tak więc na przykład, dla tarczy i miecza dobrym uzupełnieniem byłby długi miecz, który ma znacznie dłuższy zasięg i znacznie łatwiej dosięgnąć nim wysoko położonych części ciała. Innym dobrym przykładem jest trzymanie w rezerwie młota, mimo, że zazwyczaj walczymy ostrzami. **Niektóre części ciała potworów można zniszczyć tylko używając broni obuchowej**. Działa to oczywiście również w drugą stronę - użytkownicy młotów lub rogów będą mieli wielkie problemy z odcięciem ogona potworowi, więc warto by zaopatrzyli się też w dobre ostrze do zadań specjalnych.