



Monster Hunter World

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Monster Hunter World

autor: Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-488-1

Producent Capcom, Wydawca Capcom, wydawca PL Cenega S.A.

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady na start	5
Porady ogólne	5
Misje w Monster Hunter World - Typy misji	8
Astera - miasto w Monster Hunter World	9
Astera - mapa miasta	1
Koleżkot - Palico - towarzysz w Monster Hunter World	2
Monster Hunter World w pigułce	4
Czego NIE robić w Monster Hunter World?	6
Tworzenie postaci w Monster Hunter World	9
Multiplayer w Monster Hunter World	12
FAQ - pytania do łowcy potworów	14
Porady dla początkujących Monster Hunter World	14
Jaka jest najlepsza broń w Monster Hunter World?	16
Crafting i ulepszanie ekwipunku w Monster Hunter World	18
Nie mogę pokonać danego wroga, co zrobić?	20
Czy w Monster Hunter World można grać solo?	22
Jak włączyć opcję ukrycia hełmu?	23
Jak zdobyć worki elementarne (wodny, elektryczny itp.) w Monster Hunter World?	24
Jak zdobywać więcej materiałów z wielkich bestii w Monster Hunter World?	28
Jak odblokować ostatnią sekcję mapy w Monster Hunter World?	30
Jak odblokować wszystkie gadżety dla koleżkota w Monster Hunter World?	31
Co daje łowienie ryb w Monster Hunter World?	37
Jak odblokować lepszy pokój w Asterze?	38
Warsztat	39
Zbroje niskiego poziomu w Monster Hunter World	39
Umiejętności pancerzy w Monster Hunter World	67
Amulety w Monster Hunter World	88
Połowanie	93
Zadania główne - spis questów Monster Hunter World	93
Tropienie potworów	104
Walka z potworem - garść porad	106
Jak łapać bestie w Monster Hunter World?	110
Duże potwory	112
Wielki Jagras	112
Kulu Ya Ku	116
Pukei Pukei	119
Barroth	122
Jyuratodus	126
Tobi Kadachi	129
Anjanath	132
Rathiana	135
Tzitzi Ya Ku	138
Paolumu	141
Wielki Girros	144
Radobaan	147
Legiana	150
Odogaron	153
Rathalos	156

Diablos	159
Zorah Magdaros	162
End Game	165
Zorah Magdaros w Monster Hunter World - walka, taktyka, jak pokonać	165
End Game w Monster Hunter World	168
Ślady Bestii Monster Hunter World (??? Rathiana)	169
Bronie	170
Parametry broni Monster Hunter World	170
Bow	171
Charge Blade	173
Dual Blade	175
Gunlance	177
Great Sword	179
Hammer	181
Heavy Bowgun	184
Hunter Horn	186
Insect Glaive	188
Lance	190
Light Bowgun	192
Long Sword	194
Switch Axe	196
Sword & Shield	198

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

W poradniku do Monster Hunter World znajdziesz wszystko co najważniejsze do ukończenia gry. Poznasz szczegóły związane z mechaniką walki, dowiesz się jak tropić potwory i przeczytasz cenne rady. Dowiesz się również jaki oręż będzie dla ciebie najlepszym wyborem i opanujesz podstawowe combosy.

Nim rozpocznieś właściwą rozgrywkę, zapoznaj się z następującymi rozdziałami:

Porady i wskazówki, które pomogą odnaleźć się w potwornym świecie potworów Monster Hunter World - wskazujemy najlepsze bronie, tłumaczymy czym jest rzemiosło i jak ulepszać ekwipunek.

W naszym poradniku do *Monster Hunter World* opisaliśmy wszystkie zbroje początkowe, które możesz zdobyć w pierwszym okresie gry - poznasz m.in. jak wyglądają, dowiesz się, jakie mają cechy i przed czym chronią oraz jakich materiałów potrzebujesz, aby dany set zbroi stworzyć. Opisaliśmy m.in.: pancerz skórzany, pancerz kolczy, łowcy, kościany, Vespoida, Jagrasa, Kulu, Stopu, Pukei, Barrotha, Jyura, Metalu (metalowy), Żuka Królewskiego, Hornetaura, Anja, Rathiany, Tzitzi, Lumu, Girrosa, Baana, Sztabek, Brygady, Legiany, Odogarona, Rathalosa i zbroję Diablosa.

Polowanie to danie główne gry. Dlatego w poradniku znajdziesz trzy rozdziały, które bezpośrednio związane są z tym aspektem gry. Nie zapaomnieliśmy o solucji i poradach do walki z dużymi potworami w Monster Hunter World - nasz poradnik pomoże Ci przeżyć spotkanie z tymi wielkimi bestiami. Przy każdym potworze opisaliśmy jego odporności, mocne i słabe strony, podatności na ataki specjalne i inne słabości. Taktyka przyda się zawsze - zwłaszcza w *Monster Hunter World*.

Wszystkie questy i zadania główne w *Monster Hunter World*, które popychają fabułę do przodu. Oprócz komentarzy zamieściliśmy cele, warunki porażki i zwycięstwa oraz nagrody za wykonanie zadań.

Gra nie kończy się po pokonaniu Zorah Magdaros - dowiedz się, jak rozpocząć end game content w *Monster Hunter World*.

Wyposażenie jest dla łowcy najważniejsze. W poradniku znajdziesz najważniejsze informacje o swoim ekwipunku, jak również zapoznasz się z strategią użycia każdej z 14 broni w grze.

Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

Porady na start

Porady ogólne

Poniżej znajdziesz porady ogólne, które pomogą ci zapoznać się z różnymi mechanizmami rozgrywki:



Gdy masz mało życia - odejdź od wroga i ulecz się z pomocą np. potionów.

- **Leczenie.** Uleczysz się za pomocą używania potionów. Jeśli podczas gry zbierzesz miód, możesz połączyć go z potionami, by stworzyć mega potion, który jest skuteczniejszy.
- **Skrzynie z wyposażeniem.** Zaraz po rozpoczęciu polowania, możesz podejść do wielkich skrzyń, w których znajdziesz darmowe przedmioty na start. Będą to zazwyczaj medykamenty i inne przedmioty służące za zaopatrzenie.
- **Ostrość broni.** Bronie do walki wręcz tępią się podczas atakowania, czy blokowania ciosów. Gdy ostrość broni spada, twoje ciosy mogą być nieskuteczne. Aby naostrzyć broń, musisz skorzystać z whetstones.



Uniki, bieg i odskoki zużywają staminę. Gdy spadnie ona do zera, twoja postać będzie wyczerpana i podatna na ataki.

- **Stamina.** Praktycznie każde działanie związane z ruchem - uskoki, przewroty itp. zużywają pasek staminy. Gdy dojdzie on do zera, twoja postać będzie wyczerpana i podatna na ataki. Zauważ, że maksymalny pasek staminy ulega zmniejszeniu wraz z czasem gry - aby temu zapobiec, musisz regularnie spożywać posiłki.
- **Wypożyczenie na polowanie.** Przed wyruszeniem na polowanie dobrze dobierz swój ekwipunek. Wybierz najlepszą broń/zbroję, gadżety dla Palico itp. **W przeciwieństwie do poprzednich odsłon - możesz zmienić swoje wyposażenie w obozie, w którym rozpoczynasz polowanie.**
- **Żywioty.** W grze znajdziesz 5 żywiołów: fire, thunder, water, ice i dragon. Każdy stwór jest podatniejszy/odporniejszy na dany żywioł.



Skradając się, możesz podejść bardzo blisko do wroga i np. zaatakować go z ukrycia.

- **Skradanie.** Naciśnij przycisk odpowiedzialny za unik, gdy stoisz w miejscu, a twoja postać zacznie się skradać. Dzięki temu możesz niepostrzeżenie zbliżyć się do wroga. Dodatkowo, jeśli będziesz kuczał w krzakach, będziesz mógł schować się przed potworami i np. przerwać pościg.
- **Wskakiwanie na potwora.** Choć w grze nieobecny jest skok, to jeśli wykonasz combos powietrzny lub wykonasz skok z krawędzi (unik i w kierunku stwora i atak) to twoja postać wskoczy na grzbiet bestii. Będziesz musiał unikać zrzucenia, przy okazji atakując, co może doprowadzić do powalenia potwora.
- **The Canteen.** Możesz skorzystać z tego miejsca, by zamówić jedzenie, które na jakiś czas zwiększy twoje życie, staminę, czy inne współczynniki. Zjedanie posiłków i buffowanie postaci przed polowaniem to klucz do sukcesu. Efekt zjedzonego posiłku zostanie przerwany jeśli: ukończysz polowanie, wyjdiesz z misji, nie uda ci się zmieścić w czasie lub jeśli w czasie walki twoja postać zostanie powalona (faint).



Podczas treningu będziesz mógł łatwo przyswoić sobie różne sekwencje ataków.

- **Korzystanie z broni.** Każda broń w grze ma swoje plusy i minusy, ale łączy je jedno - żadna z nich nie jest błyskawiczna do opanowania. Warto przeznaczyć trochę czasu na naukę w specjalnym trybie treningowym, gdzie możesz trenować uskoki i combosy. W ogniu walki nie będzie zbyt dużo czasu na trening, a potwory potrafią być bezwzględne.
- **Fast Travel.** W każdym momencie możesz skorzystać z opcji Fast Travel, by wrócić do obozowiska. Rzecz jasna nie możesz skorzystać z tej opcji, gdy jesteś w trakcie walki lub stwór został zaalarmowany twoją obecnością.
- **Powalenie.** Gdy twoje życie spadnie do zera i zostaniesz pokonany w walce, zostaniesz powalony (faint). Trafisz wtedy do obozu, gdzie odnowisz swoje siły. Podczas wyboru misji znajdziesz informację, ile razy możesz zostać pokonany - gdy przekroczysz podaną liczbę, misja zakończy się niepowodzeniem. **Za każde powalenie, twoja nagroda za wykonanie misji się pogarsza.**