

# MU Online

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **MU Online**

**autor: Szymon „SirGoldi” Błaszczak**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Początki bywają trudne</b>	<b>4</b>
<b>Postacie</b>	<b>7</b>
<b>Dark Knight</b>	<b>7</b>
<b>Dark Knight – Skille</b>	<b>8</b>
<b>Elf</b>	<b>10</b>
<b>Elf – magia</b>	<b>11</b>
<b>Dark Wizard</b>	<b>14</b>
<b>Dark Wizard – magia</b>	<b>15</b>
<b>Magic Gladiator</b>	<b>19</b>
<b>Interfejs</b>	<b>20</b>
<b>Party</b>	<b>22</b>
<b>Panel Character</b>	<b>23</b>
<b>Transport w MuOnline</b>	<b>25</b>
<b>Przedmioty rzadkie i podstawowe</b>	<b>26</b>
<b>Magiczne kamienie</b>	<b>27</b>
<b>Chaos Machine</b>	<b>29</b>
<b>Friends List</b>	<b>32</b>
<b>Lokacje</b>	<b>35</b>
<b>Lorencia</b>	<b>35</b>
<b>Lorencia - przeciwnicy</b>	<b>36</b>
<b>Noria</b>	<b>39</b>
<b>Noria - przeciwnicy</b>	<b>40</b>
<b>Dungeon</b>	<b>43</b>
<b>Dungeon - przeciwnicy</b>	<b>44</b>
<b>Davias</b>	<b>48</b>
<b>Devias - przeciwnicy</b>	<b>49</b>
<b>Lost Tower</b>	<b>52</b>
<b>Lost Tower - przeciwnicy</b>	<b>53</b>
<b>Atlans</b>	<b>56</b>
<b>Atlans - przeciwnicy</b>	<b>57</b>
<b>Informacje dodatkowe</b>	<b>60</b>

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 GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



### Wstęp

Witam wszystkich fanów internetowych hack'n'slashy i RPG-ów zwanych MMORPG-ami. Postaram się wam podać jak największy zbiór informacji na temat gry zatytułowanej MuOnline. Gra jest przejrzysta i banalna, aczkolwiek z pewnymi wyjątkami, które pomogę wam odkryć. Naturalnie nie pominę informacji podstawowych, takich jak opisy poszczególnych lokacji, mapek oraz innych charakterystycznych dla MuOnline opcji. Znajdziecie w nim też sporo interesujących informacji, między innymi jak uchronić się przed hackerami, których niemało.

Zapraszam do lektury!

## Początki bywają trudne

Oczywiście jedynym sposobem na rozpoczęcie rozgrywki w *MuOnline* jest posiadanie samej gry (klienta) oraz uprzednia rejestracja na stronie producenta. Postaram się szczegółowo i jasno opisać po kolei każdy z kroków tego nudnego procesu. Następnie wyjaśnię kilka spraw dotyczących samego początku gry.

Wchodzimy na stronę [www.muonline.com](http://www.muonline.com) a następnie klikamy na wyraz REGISTRATION umiejscowiony w lewym górnym rogu pod logiem gry. Powita nas chaotyczny zlepek angielskich zdań przedstawiający warunki rejestracji – zainteresowani mogą poczytać, ale zapewniam, że nic ciekawego tam nie znajdziecie. Pod tymi niezbyt ciekawymi informacjami znajdują się dwa przyciski, I AGREE oraz I DON'T AGREE – oczywiście klikamy na ten pierwszy i błyskawicznie przenosimy się do następnego okienka. Nadszedł czas na wypełnienie odpowiedniego formularza.

**MuOnline ID** – tutaj wpisujemy trudny do odgadnięcia, a łatwy do zapamiętania (dla nas) login, dzięki któremu nasze konto będzie unikalne i niedostępne dla osób trzecich. Może składać się z 6-10 liter i cyferek, taki właśnie układ polecam.

**Password** – zasady w konstrukcji hasła są takie same jak w ID z tą różnicą, że polecam wymyślić hasło całkiem inne od ID oraz nick'a naszej przyszłej postaci.

**Confirm Password** – potwierdzamy hasło przez nas wymyślone w celu uniknięcia pomyłki.

**Enter your password for in-game vault** – z pozoru nieistotna aczkolwiek bardzo przydatna i ważna informacja, chroniąca nas przed utratą całego dobytku w razie ataku hakerskiego. Jest to osobne hasło składające się z 7 cyfr – zakładamy go na nasz vault (miejsce, w którym przechowywać będziemy większość ekwipunku). Jedyna wada to ciągle wpisywanie go, gdy będziemy chcieli pobrać pieniądze bądź przedmiot – bezpieczeństwo najważniejsze. Hasło to służy również do usuwania naszych postaci.

**Name** – nasze imię. Oczywiście nie musi być prawdziwe.

**Nickname** – ksywka.

**E-mail Address** – warto podać prawdziwego maila, gdyż tylko z jego pomocą odzyskamy utracone bądź zapomniane hasło.

**Birthday** – data urodzin.

**Security Question & Answer** – wybieramy odpowiednie pytanie, a następnie wpisujemy pamiętaną przez nas w przyszłości odpowiedź. Konieczne do odzyskania hasła bądź jego zmiany.

**Age** – nasz wiek.

**Adress** – adres zamieszkania.

**Country** – państwo, w którym mieszkamy.

**Phone Numer** – nasz numer telefonu. Po co takie informacje twórcom? Nie mam zielonego pojęcia.

**Job** – zawód przez nas wykonywany.

**Internet Connection Speed** – szybkość naszego łącza – mało istotne, ale można wybrać.

**Internet Provider** – dostawca naszego łącza.

**How many hours a day do you usually play games?** – pytanie dotyczy godzin spędzonych przez nas na graniu w gry komputerowe.

**Around what time do you usually play games?** – mniej więcej, o jakiej porze gramy.

**Where do you usually play games?** – jw. ale gdzie.

**How did you find out about Mu?** – skąd zaczerpnęliśmy informacje o istnieniu *MuOnline*.

**Which game related websites or magazines do you usually read or invite?** – tym razem pytani jesteśmy o to, jakie strony internetowe poświęcone grom komputerowym najczęściej odwiedzamy – zalecam zaznaczyć Other i napisać Gry-Online.pl ;)

**I would like to receive newsletter on MuOnline** – porcja najnowszych informacji ze świata *MuOnline* – Wasz wybór, wysyłane są one na podanego przez Was e-mail'a.

Cudem dochodzimy do końca i klikamy Confirm.

Pojawia się okienko z gratulacjami, (jeśli wszystkie pola zostały wypełnione) – znów klikamy Confirm.

Jak już zapewne zdążyliście się przekonać, dopiero po rejestracji otrzymujemy dostęp do serwerów *MuOnline* i możemy ściągnąć klienta oraz patch'a. Możliwości są dwie, w formacie exe bądź spakowane zipem (i ten właśnie polecam) – nie ma zbyt dużej różnicy między tymi klientami poza rozszerzeniem i rzadkimi problemami z exe.

Poniżej znajdziemy jeszcze kilka innych, zbędnych, ale przydatnych bajerków umilających naszą grę lub poprawiających błędy w razie nieuniknionych kłopotów (np. na Windowsie 95). Wymagania sprzętowe znajdują się jeszcze niżej – pominąłem je, gdyż zapewne wasze maszyny bez problemu je spełniają.

OK, zakładam, że gra jest już na waszych dyskach. Czas na rozpakowanie (zip) klienta oraz patch'a do jednego katalogu bądź wcześniejsze rozpakowanie klienta i podmienienie jego plików z pomocą patch'a 98h. I jakoś udało się dobrać do końca, no prawie...

Uruchamiamy grę klikając na pliczek startowy main.exe bądź mu.exe. Pojawia się okienko, w którym mamy trzy przyciski – opcje (rozdzielczość, dźwięk itp.), connect (za jego pomocą wkroczymy w progi *MuOnline*) oraz close. Wybieramy Connect, czekamy, aż GameGuard (system chroniący grę w tym nasze konta przed hakerami, niestety – dziurawy jak sito) ściągnie niezbędne uaktualnienie, i wchodzimy do gry. W oczy od razu rzucają się dwa magiczne słowa umiejscowione na środku ekranu mianowicie – Wiggle oraz Maya. Są to nazwy serwerów, na których mamy możliwość gry. Wybór należy do Was, polecam Mayę, gdyż właśnie na tym serwerze gram ja. ;) Aby nie było tłoku na serwerach (mimo wszystko i tak jest), twórcy podzielili jeden na kilka mniejszych – tu nie ma różnicy, jeśli stworzymy postać na Maya 2 będziemy mogli również nią grać na Maya 15.

Czas na ostateczne zalogowanie. Wpisujemy ID oraz password (nie in-game vault, ale to pierwsze!) i stajemy przed najważniejszym wyborem a konkretnie wyborem postaci (których opis zawarty jest w niniejszym poradniku). Dark Knight, Dark Wizard oraz Elf – kolejno są to: wojownik, mag oraz elf. Wybieramy postać i dajemy OK.

Nasza postać narodziła się i trafia do miejsca zwanego Lorencją bądź Norią – zależnie od klasy postaci. Pojawimy się w pobliżu fontanny (DK oraz DW), pozbawieni jakiegokolwiek rynsztunku i początkowo zdani tylko na siebie. Czas ukatrupić kilka niegroźnych potworków i osiąść doświadczenie z ich dusz. Znajdziemy je na południowym wschodzie tj. szukamy jednej z 4 bram znajdujących się właśnie w tym rejonie, a następnie wychodzimy w jedną z nich i szukamy (co nie jest zbyt trudne) pajęczków bądź niewielkich smoków. O ile wojownik nie powinien mieć żadnych problemów z pokonywaniem tych drugich, o tyle mag i owszem, dlatego grając nim, początkowo polecam unikać smoków. Ani się obejrzyysz, a wokół siebie zobaczysz trwającą sekundę jaskrawą aurę – oznacza ona, iż właśnie awansowałeś na drugi poziom. Ale co to oznacza? Wraz ze zdobyciem każdego z leveli nasza postać staje się silniejsza, odporniejsza oraz posiadająca większe zasoby magicznej mocy. Klikamy na przycisk Character (dół ekranu, skrót – c) i zwiększamy odpowiednie dla naszej postaci współczynniki, o czym poczytacie w następnej części poradnika. Po zabiciu kilkunastu przeciwników na pewno drastycznie spadł poziom naszej wytrzymałości, w związku z czym szybko powinniśmy go zregenerować – służą do tego magiczne napoje bądź najzwyczajniejsze jabłka, które zakupicie u sprzedawcy znajdującego się koło bramy. Innym sposobem na pozyskanie jabłek jest po prostu znalezienie ich przy zwłokach przeciwnika.

Cóż, z pewnością nie było łatwo, ale nieraz poświęcenie to podstawa. Gdy już zbieracie odpowiednią sumę pieniędzy tzn. około 2k (1k = 1000, 200k = 200000) możecie udać się do miasta, a następnie zakupić niezbędny ekwipunek. Wraz ze wzrostem level'u ilość potrzebnego doświadczenia do zrobienia kolejnego wzrasta, więc wypadałoby iść na coś mocniejszego. Czas wyruszyć na południowy zachód miasta, zdobyć kilka poziomów, a następnie udać się na północ. Na samym końcu – na wschód Lorencji.

To tyle podstawowych informacji, mam nadzieję, że bez najmniejszych problemów poradziliście sobie i osiągnęliście level pozwalający czuć się odrobinę bezpieczniejszym w tym pogrążonym w chaosie świecie. Czas dowiedzieć się czegoś więcej.

## Postacie

## D a r k   K n i g h t



Na wstępie zaznaczam, iż ta właśnie postać – DK – jest najłatwiejszą do prowadzenia ze wszystkich dostępnych klas (z wyjątkiem Magic Gladiatora, ale to już inna bajka). Co do przyjemności grania nią po długim okresie czasu, zdania są podzielone – osobiście uważam, że w końcu gra staje się monotonna.

Mroczny rycerz potrafi walczyć tylko i wyłącznie za pomocą broni białej (magicznej bądź nie magicznej). Oznacza to, że powinien być zarówno silny jak i wytrzymały. O ile sprawa pierwszej cechy, czyli siły, jest jasna (rozwijamy „z przeplotem” wraz ze zręcznością), to z wytrzymałością nie jest już tak różowo. Bardzo mało osób inwestuje zdobyte ciężko punkty w witalność, dlaczego? Powód jest jeden – za pomocą zręczności z nadwyżką zrekompensujemy mniejszą ilość posiadanego życia – raz, że wraz z zwiększeniem zręczności wzrastają nam zdolności defensywne, a dwa, że dzięki temu nasze ataki będą szybsze. Mimo wszystko jednak polecam przeznaczyć, choć kilka punktów na wytrzymałość – nie raz uratuje nas to przed stratą połowy paska doświadczenia i przed niepotrzebną konsternacją. Ostatnią najmniej istotną cechą dla wojownika jest energia magiczna zwana maną. Kilka punktów do niej można dodać, ale róbmy to z umiarem, gdyż przyda się ona tylko do walki za pomocą skilli, a jej poziom z łatwością zregenerujemy magicznym eliksirem.

Nasz heros zmierzy się z przeciwnikami tylko i wyłącznie w starciach bezpośrednich. Do 80 lvl nasze umiejętności będą ograniczały się do zadawania ran tylko jednemu przeciwnikowi – później będziemy mogli kupić bądź znaleźć Orb Of Twisting Slash, który jest swego rodzaju skilliem, (gdy słowo to jest dla was niejasne zapraszam do następnej części poradnika). Główną cechą odróżniająca go od innych tego typu zdolności są masowe obrażenia tj. możliwość zranienia kilku przeciwników znajdujących się obok siebie (również x2 obrażeń).