Guia del MU Helper - Combate

Trono del Plata

Trono del Plata · Cómo pega, cómo se cura, y las configuraciones que rinden de verdad.

> **El MU Helper está permitido.** Viene integrado en el cliente oficial. Lo prohibido son los bots de afuera (baneo permanente).

1. A quién le pega y con qué

Opción	Qué hace
Rango de caza	De 1 a 8 casillas. Al activarlo se dibuja el círculo.
Concentración de objetivo	En vez del más cercano, apunta **al grupo más numeroso**. Para skills de área es obligatorio.
Contraataque a distancia	Si algo te pega desde fuera del rango, va por él igual.
Línea de visión	No le pega a través de paredes; se acerca caminando si hace falta.

Ataque básico de respaldo: si ninguna skill está disponible (sin maná, en cooldown), pega normal. El alcance del básico depende del **arma equipada** — con arco chequea que tengas flechas.

2. Los 3 slots de skill

Slot	Rol
1	La principal. La que usa por defecto.
2	Condicional.
3	Condicional.

Cada slot condicional se dispara por **tiempo** ("cada X segundos") o por **situación** ("si hay más de N monstruos" / "si me están atacando").

Con la casilla **Combo** tildada, el Helper **rota los tres slots en orden: 1 2 3 1**. Eso es lo que hace posible la sección que sigue.

3. El combo del Blade Knight

Si sos Blade Knight y no tenés esto configurado, estás perdiendo la mitad de tu daño.

El servidor premia encadenar **tres golpes distintos en orden, dentro de 3 segundos**. Cada paso admite varias skills, pero el **orden es obligatorio**.

Paso	Skills válidas
1■ Apertura	Slash · Cyclone · Lunge · Falling Slash · Uppercut
2■ Medio	Twisting Slash · Rageful Blow · Death Stab · **Strike of Destruction**
3■ Cierre	Twisting Slash · Rageful Blow · Death Stab

> **Strike of Destruction sirve de segundo pero NO cierra el combo.** Ponerla en el slot 3 rompe la cadena y perdés el bonus entero. Es el error más común.

Cuánto te da

```
Bonus de combo = 0,5 × (Fuerza + Agilidad + Energía)
```

Se suma como **daño plano al tercer golpe**. Un BK con 1000 de fuerza, 800 de agilidad y 100 de energía se lleva **+950 de daño** en el golpe de cierre. Cada tres golpes. Todo el día.

Cómo configurarlo en el Helper

Como el Helper rota 1 2 3, la configuración se cae de madura:

```
Slot 1:  Cyclone            ← apertura, barata y rápida
Slot 2:  Twisting Slash     ← medio, pega en área
Slot 3:  Death Stab         ← cierre, acá entra el bonus
Combo:   ■ TILDADO
Concentración de objetivo: ■
```

Variante para grupos grandes:

```
Slot 1:  Falling Slash
Slot 2:  Rageful Blow
Slot 3:  Twisting Slash     ← cierra en área
```

> **Solo Blade Knight.** El Dark Knight base (antes de la evolución) no tiene combo. Si sos DK base, usá los 3 slots como skills sueltas y dejá **Combo destildado**.

4. Velocidad de ataque: el arma manda

El Helper no pega más rápido que tu arma. El motor espera a que termine la animación del golpe anterior. No hay configuración que acelere eso: la velocidad la define **el arma que tenés equipada**.

Y la velocidad del arma no solo acelera los golpes: también **acelera los hechizos y los buffs**. Es el mismo número para las dos cosas.

Las armas más rápidas del juego

Vel.	Arma	Tipo	Cae de nivel	Fuerza	Agilidad	Quién la usa
50	**Kris**	Espada	**6**	40	40	**Las 7 clases, desde clase base**
50	Maza Elemental	Maza	90	15	42	Solo elfa de **2ª clase**
50	Mazo Congelado	Maza	121	27	19	Solo elfa de **2ª clase**
45	Mace of The King	Maza	54	80	17	DK · Elfa · MG · DL
45	Battle Scepter	Maza	54	80	17	DL
45	Stinger Bow	Arco	134	32	209	Elfa de 2ª clase
40	Rapier	Espada	20	50	40	DK · Elfa · MG · DL · Summ

> **"Cae de nivel"** es el nivel de monstruo desde el que aparece. Un arma que cae de nivel 121 no la vas a ver hasta muy avanzado.

El Kris: velocidad máxima desde el día uno

El **Kris** es la única arma de velocidad **50** que pueden equipar **las siete clases**, y **no hace falta evolucionar**. Pide 40 de fuerza y 40 de agilidad, y aparece desde monstruos de nivel 6. Ninguna arma del juego, por cara que sea, supera esa velocidad.

Y no hace falta farmearlo — se compra:

NPC	Qué vende
Hanzo el Herrero	Kris **+2 con Luck**
Rhea	Kris **+1 con Luck**

Andá, compralo, y ya tenés la velocidad máxima del juego con luck incluido.

Para qué sirve:

- **Elfa de apoyo:** no está para hacer daño, está para **buffear y curar**. Con Kris cicla los buffs bastante más rápido que con un arco pesado.
- **Dark Wizard / Summoner:** los hechizos usan la misma velocidad. Más rápido = más daño por minuto.
- **Cualquiera que recién arranca:** es lo mejor que vas a tener por mucho tiempo.

El upgrade de la elfa, más adelante: cuando llegues a 2ª clase, la **Maza Elemental** (cae de nivel 90) y el **Mazo Congelado** (nivel 121) son igual de rápidas y pegan mucho más. No las busques antes de evolucionar: no las podés equipar.

> **Dos advertencias que cuestan daño**
>
> **1. No le pongas Kris a un pegador.** Si tu daño sale del arma —elfa de agilidad tirando flechas, Blade Knight con Death Stab, Dark Lord con su lanza— el Kris te sube la velocidad pero te desploma el daño por golpe. La regla: **si pegás con hechizos o buffeás, priorizá velocidad; si pegás con el arma, priorizá daño.**
>
> **2. Dos armas NO suman velocidad.** Si llevás un arma en cada mano (DK, MG, Summoner, Rage Fighter), el juego te **descuenta la mitad** de la velocidad sumada: te queda un promedio, no la suma. Ponerte un Kris en la mano libre "para ir más rápido" **te hace ir más lento** si el arma principal era buena.

5. Escudos: cuáles puede usar cada clase

Ordenados por lo accesibles que son (menos requisitos primero).

Para la elfa

Escudo	Defensa	Cae de nivel	Fuerza	Agilidad	Energía	Requisito de clase
Elven Shield	8	**21**	30	100	—	Clase base
Skull Shield	5	15	110	—	—	Clase base
Tower Shield	11	40	130	—	—	Clase base
Serpent Shield	12	45	130	—	—	Clase base
Elemental Shield	11	66	30	60	30	**2ª clase**
Frost Barrier	**14**	99	26	53	26	**2ª clase**

Mientras sos clase base: el **Elven Shield** es tu escudo. 8 de defensa por 30 de fuerza — el Skull Shield pide 110 de fuerza para darte 5.

Cuando evoluciones: la **Barrera Congelada** es la mejor del juego para elfa (14 de defensa por apenas 26 de fuerza), pero cae de bichos de nivel 99. Antes de eso, el **Escudo Elemental**.

> Fijate que la Barrera y el Escudo Elemental **también piden energía**. Si sos elfa de agilidad pura, revisá que llegues.

Para Dark Knight / Blade Knight

Escudo	Defensa	Cae de nivel	Fuerza	Agilidad	Requisito de clase
Dragon Slayer Shield	10	35	100	40	Clase base
Tower Shield	11	40	130	—	Clase base
Serpent Shield	12	45	130	—	Clase base
Bronze Shield	13	54	140	—	Clase base
Dragon Shield	14	60	120	40	Clase base
Crimson Glory	**19**	104	95	48	**Blade Knight**

Como Dark Knight base: el **Dragon Shield** es el techo — 14 de defensa por 120 de fuerza.

Ya como Blade Knight: Crimson Glory, 19 de defensa con **menos fuerza** que el Dragon (95 contra 120). Es la mejor relación del juego para la clase, pero cae de bichos de nivel 104.

6. Buffs automáticos

- **3 espacios de buff.** El Helper los re-castea solo cuando se vencen: los mantenés permanentes sin apretar nada.
- **Por duración** (recastea justo al expirar) o **por intervalo** (cada X segundos).
- **Support Party:** la elfa buffea a los compañeros **automáticamente**, uno por vez, mientras estén a ~10 casillas.

> **Corregido el 2026-09-18:** acá decía que "no corta su ciclo de ataque: intercala". **No era así.** Los buffs que se lanzan con objetivo (Greater Defense, Greater Damage, Soul Barrier, Defense) hacían que el personaje **caminara hacia el compañero y no atacara mientras caminaba** — y, como buffear va antes que curar, **tampoco curaba**. **Arreglado en** `20260918.2118`**:** ahora buffea sólo al que ya está en alcance y al que está lejos lo saltea. El detalle en §8.4.

- **Dark Lord:** poné tu skill de daño crítico en un espacio de buff. Escala con **Energía y Comando**.

7. Poción y curación

Umbral de vida	Cuando tu HP baja de ese %, toma poción. El default ronda 40%.
De dónde la saca	De **cualquier lugar** del inventario. No necesitás slot fijo.
Solo elfa	Además tiene **auto-Heal** propio y **Party Heal**, con su propio umbral.

> **Si "no cura", casi nunca es la configuración de la curación.** El Helper buffea **antes** de curar, y los buffs de party hacían caminar (§8.4): mientras iba hacia el compañero, **el turno de curar no llegaba**. Pasó exactamente así en TDP-127, con `auto-Heal` y `Party Heal` los dos prendidos al 70 % — todo bien puesto. **Arreglado en `20260918.2118`.** Si con el cliente al día sigue sin curar, ahí sí revisá que tenga el **Heal aprendido**, que *Party Heal* esté tildado, y el umbral.

Umbrales recomendados por clase:

Clase	Umbral	Por qué
Elfa	**60%**	Es de papel. Mejor perder pociones que morir.
Dark Wizard / Summoner	**55%**	Poca vida, mucho valor.
Blade Knight	**45%**	Aguanta, pero no lo estires.
Dark Lord	**50%**	Aguanta bien; en mapas duros subilo.

Si te quedás sin pociones, deja de curar. Llevá stock antes de dejarlo solo.

8. Por qué "deja de pegar": las tres formas, y el campo que no te obedece

> **Los tres bugs de esta sección YA ESTÁN ARREGLADOS**
>
> | Qué se arregló | Desde la versión | |---|---| | El campo de segundos ya guarda el número que escribís (§8.1) | `20260918.2034` | | El punto de regreso se actualiza al cambiar de mapa o teletransportarte (§8.3) | `20260918.2034` | | Buffear y curar en party ya no te hacen caminar (§8.4) | `20260918.2118` |
>
> **Actualizá por el launcher y listo.** La sección se deja igual, explicando qué pasaba, por tres razones: para el que juega con un cliente viejo, para el que quiere entender por qué su configuración quedó rara, y porque **el número que te truncó el cliente sigue guardado** — eso no se arregla solo, hay que volver a escribirlo (§8.1).

Lo de acá no es teoría: sale de leer el código del cliente (`sven-n/MuMain`, `src/source/MUHelper/`) y de medir la configuración real de **los 62 personajes** del servidor que tenían el Helper cargado (`deploy/muhelper_decodificar.py`).

8.1 · El campo de segundos se truncaba: arriba de 15 no se guardaba *(arreglado)*

> **Arreglado en `20260918.2034`.** Hoy se guarda el número que escribas. **Pero el valor viejo sigue ahí:** si el cliente te lo había truncado, quedó truncado. Abrí la ventana y **mirá qué número tenés**; si quedó en 0, 1, 2 o 3, ponelo en **10** y guardá.

Si escribías 30 segundos y el Helper se comportaba como si fueran 14, no estabas loco. El campo **"segundos fuera de posición"** se guardaba con **4 bits**, o sea que **no podía pasar de 15**. La cajita te deja escribir tres cifras y, al guardar, el cliente tiraba lo que sobraba. No era al azar: era el resto de dividir por 16.

Escribís	Se guarda
10	10
15	15
20	**4**
24	**8**
30	**14**
60	**12**

Cómo se supo: un jugador escribió *"nunca pude editar el tiempo, le pongo uno y se pone uno aleatorio o un 8"*. Tenía razón. Está en `MuHelperData.cpp:12` — al guardar hace `iMaxSecondsAway & 0x0F`, mientras el campo del paquete es un `WORD` de 16 bits y al **leer** usa los 16. Asimetría, y silenciosa.

Y explica algo más grande: de los 62 personajes medidos antes del arreglo, **ninguno tenía un valor mayor a 15**, y había 16 parados en la banda 0-3, que es la peor. **Nadie eligió eso** — se lo truncó el cliente. Por eso el consejo de arriba no es un detalle: la mayoría de los que sufrían el problema lo tienen guardado todavía.

Y así se comprobó que el arreglo entró de verdad: con el cliente viejo, 15 era un techo **infranqueable**, así que un valor de 30 guardado en el servidor sólo puede haberlo escrito el programa nuevo. El día del arreglo apareció el primero.

¿Y qué número conviene? Ahora que el punto de regreso también se arregló (§8.3), volver dejó de ser peligroso y **el 10 de fábrica está bien para la mayoría**. Lo que importa es no quedar en la banda de abajo:

Número	Qué hace
0 a 3	Apenas se aleja un paso, abandona y vuelve. Tira y afloja constante, y mientras camina no pega.
10	Persigue, mata, y recién ahí vuelve.
30, 60	Prácticamente no vuelve solo.
Casilla destildada	No vuelve nunca. También es una opción válida.

8.2 · El Helper hace sus tareas EN FILA, y la que se traba corta el turno de pegar

Esto explica por qué síntomas que parecen distintos son el mismo bicho. Cada vuelta, el Helper hace esto **en orden**:

```
mascota → buffear → curar → levantar del piso → volver a la posición → ATACAR
```

Cualquier paso que se quede esperando corta la fila, y el ataque nunca llega. De ahí salen las tres formas de "deja de pegar":

Lo que ves	Qué paso se trabó
Rodeado de bichos, no reacciona	**Levantar del piso.** Hay un ítem al que no puede llegar porque los bichos ocupan las celdas de al lado. Insiste, y no ataca.
Camina y no pega, y vuelve siempre al mismo punto	**Volver a la posición.** Ver 8.1 y 8.3.
La elfa buffea pero no cura	**Buffear**, que va *antes* de curar. Mientras camina hacia el compañero para buffearlo, el turno de curar no llega.

8.3 · El punto al que vuelve se guardaba UNA vez y no se actualizaba *(arreglado)*

> **Arreglado en `20260918.2034`.** Ahora el punto se re-ancla solo al cambiar de mapa o al teletransportarte. **No hay nada que hacer de tu lado.**

El Helper anota dónde lo prendiste y vuelve caminando ahí cuando se aleja. El problema era que **ese punto se fijaba al prenderlo y no se refrescaba nunca**: ni al morir y reaparecer, ni al teletransportarte, ni al cambiar de mapa.

Así que después de un warp **te caminaba hacia coordenadas viejas en el mapa donde estabas ahora** — en línea recta, sin atacar, y sin llegar nunca. Un jugador lo describió exacto: *"se iba en línea recta hasta donde haga tope… no siendo el lugar donde activé el helper"*.

Morir ya estaba cubierto por otro lado: entrar a una **zona segura apaga el Helper**, así que reaparecer en pueblo lo dejaba apagado y el punto se volvía a fijar al prenderlo de nuevo.

8.4 · Los buffs que se lanzan CON objetivo hacían caminar al personaje *(arreglado)*

> **Arreglado en `20260918.2118`.** Ahora el Helper sólo buffea (y cura) al compañero que ya está **dentro del alcance de la skill**: si está lejos, lo saltea y sigue peleando en vez de salir caminando. **El precio, dicho de frente:** ese compañero no recibe el buff hasta que se acerque. Farmear cerca sigue siendo lo que más rinde.

No todos los buffs son iguales, y esto importa si farmeás en party:

Buff	Lo lanza
Greater Defense · Greater Damage · Soul Barrier · Defense	**con objetivo** antes, si el compañero no estaba en rango, **caminaba hasta 10 casillas hacia él y no atacaba mientras caminaba**
Swell Life (el "inner") · Infinity Arrow · daño crítico del DL · buffs del Rage Fighter	sin objetivo nunca persiguieron a nadie

Con una elfa de apoyo con Support Party y los dos buffs de party cargados, **frenaba el ataque cada vez que salía a buffear**. Y como buffear va **antes** que curar, tampoco curaba: ése era el reporte de *"la elfa buffea pero no cura"*, con la curación perfectamente bien configurada.

8.5 · Y si tu skill de ataque es dirigida, prendé el golpe básico de respaldo

Death Stab, Impale y las de ese estilo necesitan un objetivo **adelante** y camino hasta él. Cuando estás rodeado no hay camino, la skill no entra… y si tenés **apagado** el "golpe básico de respaldo", el Helper **no hace nada**.

- Para farmear rodeado, una skill **de área** (Twisting Slash) rinde más que una dirigida.
- Y prendé el **golpe básico de respaldo**: cuando la skill no entra, al menos pega.

8.6 · La prueba de 5 segundos (y la corrección de lo que decía antes)

Cuando esté trabado, **intentá levantar un ítem del piso a mano**:

Resultado	Qué es
A mano sí, pero el bot no pega	Es el paso de levantar, o la skill dirigida de 8.5.
Tampoco podés a mano	Casi siempre es un **drop inalcanzable**: los bichos ocupan las celdas de al lado y no llega nadie, ni el bot ni vos. **No es tu conexión.**

> **Acá esta guía decía algo mal.** Hasta el 2026-09-18 la tabla afirmaba que si a mano tampoco podías, era "problema de conexión con el servidor". Es falso, y llevó a un jugador por el camino equivocado: lo medimos y el servidor lo estaba escuchando perfecto —levantó tres pociones en los mismos segundos de la prueba—; el ítem que no podía agarrar era simplemente uno **tapado por bichos**. Si de verdad fuera la conexión, no te andaría nada: ni caminar, ni vender, ni el chat.

9. FAQ: se me traba, ¿qué miro?

*Ordenado por lo que ves, no por la causa. Todo lo de acá salió de casos reales de TDP-126 y TDP-127, medidos — incluidos los que resultaron **no** ser un bug.*

Lo primero, siempre: ¿tenés el cliente al día?

Entrá **por el launcher**, no abriendo el juego directo. Tres de los problemas más reportados se arreglaron en `20260918.2034` y `20260918.2118`; si entrás sin actualizar, seguís con ellos.

"Está rodeado de bichos y no reacciona"

Lo más probable: hay un ítem en el piso que no puede levantar. El Helper hace sus tareas en fila y **levantar va antes que atacar** (§8.2). Si el drop está rodeado de bichos, no llega, reintenta, y el turno de pegar no llega nunca.

Se nota porque **pasa en los spots donde los bichos salen dispersos** y no en los que salen ordenados desde un mismo lado.

Qué hacer, en orden:

1. **Caminá dos pasos a mano.** Suele destrabarlo en el acto.
2. **Bajá el rango de recolección** a 2-3 en esos spots. Menos rango = menos drops candidatos.
3. **Acortá la lista de nombres** del filtro y **vaciá el inventario** (lleno no levanta nada).

La otra causa, si tu skill es dirigida: Death Stab, Impale y parientes necesitan un objetivo **adelante** y camino hasta él. Rodeado no hay camino, la skill no entra, y si tenés **apagado** el *golpe básico de respaldo*, el Helper se queda quieto. Prendelo (§8.5), y para farmear rodeado usá una skill **de área**.

"Camina solo hacia cualquier lado y no pega"

Era el punto de regreso viejo (§8.3). **Arreglado en** `20260918.2034` — actualizá y listo.

Si te sigue pasando **con el cliente al día**, mirá el número de la casilla de segundos: en 0-3 el Helper abandona la pelea apenas se aleja un paso, y el tira y afloja parece exactamente eso.

"La elfa buffea pero no cura"

Casi nunca es la configuración de la curación. En el caso que investigamos, el jugador tenía auto-Heal **y** Party Heal prendidos al 70 %, todo perfecto.

Lo que pasaba: buffear va **antes** que curar, y salir a buffear a un compañero lejos se comía el turno. **Arreglado en** `20260918.2118`**.**

Si con el cliente nuevo sigue sin curar, ahí sí revisá: que tenga el **Heal aprendido**, que *Party Heal* esté tildado, y el umbral de vida al que dispara.

"Le puse un número en los segundos y se pone otro"

Era el bug del truncado (§8.1). **Arreglado en** `20260918.2034`**.**

Pero el número viejo no se arregla solo. Abrí la ventana y miralo: si quedó en 0, 1, 2 o 3, ponelo en **10** y apretá **Guardar**.

"Se me quedó una poción pegada al cursor"

Pasa al **cerrar el inventario con la poción agarrada** con el mouse, y es más fácil que pase si el Helper está levantando pociones al mismo tiempo. Es un problema de la ventana, no del servidor.

Probá cerrar y abrir el inventario. **Si la poción desapareció del inventario en vez de sólo quedar mal dibujada, avisanos**: eso ya no sería un problema de dibujo.

"No me deja levantar nada, ni a mano"

No es tu conexión — y acá esta guía decía lo contrario hasta el 2026-09-18. Lo medimos en el servidor mientras un jugador hacía la prueba: el servidor lo estaba escuchando perfecto, le registró tres pociones levantadas en los mismos segundos.

Lo que pasa es que **el ítem está tapado por bichos** y no llega nadie, ni el bot ni vos. Si de verdad fuera la conexión no te andaría nada: ni caminar, ni vender, ni el chat.

"Se queda sin vida / se muere farmeando"

Mirá si la casilla de **Potion** está tildada. Es de las que más se pasan por alto: sin eso el Helper no toma nada. Umbrales por clase en §7.

"Siento que el buff de la elfa dura poco"

Todavía **no está medido** y puede ser otra cosa: el Helper recastea **por duración** o **por intervalo**, así que un intervalo mal puesto se siente igual que un buff que dura poco. Antes de pensar en el buff, revisá el intervalo de recasteo.

Lo que todavía NO sabemos explicar

Un jugador reporta que al lanzar el **inner del BK** el personaje se va lejos, y que **cuanto más tiempo lleva el Helper prendido, más lejos termina**. No encaja con nada de lo de arriba: el inner se lanza **sin objetivo**, y del lado del servidor verificamos **los 75 buffs del juego, uno por uno: ninguno mueve al personaje**.

El arreglo del punto de regreso puede haberlo tapado, pero **eso no está demostrado**. Si te pasa **eso puntual** con el cliente al día, contanos qué estabas haciendo justo antes — morir, portal, cambio de mapa, o nada de eso. Un video ayuda muchísimo (por link: Discord corta los archivos en 15 MB).

10. Configuraciones completas

Blade Knight combero (solo)

> **Acá NO va el Kris.** El daño del combo sale de tu arma. Usá la espada de más daño que puedas equipar, y una sola: dos armas te bajan la velocidad.

```
Arma:      la de más daño que aguantes  ·  Escudo: Dragon Shield / Crimson Glory
Skills:    1 Cyclone  ·  2 Twisting Slash  ·  3 Death Stab
Combo:     ■         Concentración de objetivo: ■
Rango de caza:  5-6
Buffs:     Swell Life en permanente
Poción:    45%
Segundos fuera de posición: 10   ← el de fábrica; nunca 0-3 (§8.1)
Loot:      Joya ■ Zen ■ Excelente ■ · lista: +Option+Luck
Rango de recolección: 3
```

El rango de recolección bajo es a propósito: el combo necesita que **no te muevas**.

Dúo: Elfa de energía + Blade Knight

La elfa (apoyo, no pega):

```
Arma:      Mazo Congelado o Kris   ← velocidad 50, cicla buffs rápido
Escudo:    Barrera Congelada
Buffs:     los de party  ·  Support Party ■  ·  modo permanente
Curación:  Party Heal al 70% + auto-poción propia al 60%
Loot:      SOLO Zen ■
Rango de recolección: 7-8   ← barre la plata de toda la zona
```

El Blade Knight (daño):

```
Skills:    combo completo (ver arriba)  ·  Combo ■
Rango de caza: 6
Loot:      Joya ■ Set ■ · lista: +Option+Luck, +3
Rango de recolección: 2-3
Poción:    45%
```

Por qué funciona: la elfa sostiene los buffs y junta el zen mientras el BK **nunca deja de pegar el combo**. Ninguno de los dos toca el teclado salvo para vender.

Dark Lord de fuerza

```
Skills:    1 tu área principal  ·  2-3 con condición "más de N monstruos"
Combo:     ■ (el DL no tiene combo)
Concentración de objetivo: ■   ← clave para el área
Buffs:     daño crítico en permanente
Rango de caza: 6
Poción:    50%
Loot:      Joya ■ Set ■ Zen ■
```

Farmeo solo, cualquier clase

```
Buffs:     los propios en permanente
Skills:    1-2 en combo
Poción:    según la tabla de §7
Loot:      Zen ■ Joya ■ Excelente ■
Rango de caza: 5   ·  recolección: 4
Segundos fuera de posición: 10   ← el de fábrica; nunca 0-3 (§8.1)
```

Es el 90% de los casos.

11. Checklist antes de dejarlo solo

- [ ] **Pociones en el inventario**, con stock para las horas que lo vas a dejar
- [ ] **Flechas**, si usás arco
- [ ] **Inventario con lugar** — si se llena, deja de levantar
- [ ] **Cliente al día** (`20260918.2118` o posterior): tres de los problemas más reportados se arreglaron ahí. Entrá por el launcher, no abriendo el juego directo
- [ ] **"Segundos fuera de posición" NO en 0, 1, 2 ni 3.** El 10 de fábrica está bien (§8.1). Si el cliente viejo te lo había truncado, sigue truncado hasta que lo reescribas
- [ ] **"Golpe básico de respaldo" prendido**, sobre todo si tu skill es dirigida (§8.5)
- [ ] **Concentración de objetivo** tildada si usás skills de área
- [ ] **Combo** tildado solo si sos Blade Knight y los slots están en orden
- [ ] Miraste `tronodelplata.online/drops` para saber qué cae en tu spot
- [ ] **Cuesta Zen** tenerlo prendido, y el costo sube con las horas seguidas

Guía verificada contra el código del cliente y las definiciones reales del servidor: combos, velocidad de ataque de cada arma y requisitos de cada escudo. Trono del Plata · `tronodelplata.online`

De dónde sale la §8 (para la próxima sesión que la toque)

No hace falta re-descubrir nada de esto. Las fuentes, con archivo y línea:

Afirmación	Dónde se verifica
Los pasos corren en fila y el que devuelve 0 corta el ataque	`sven-n/MuMain`, `src/source/MUHelper/MuHelper.cpp` `CMuHelper::Work()`
El ítem inalcanzable frena todo	ídem `ObtainItem()`, devuelve 0 si no se puede poner a 2 casillas
Qué buffs persiguen y cuáles no	ídem `BuffTarget()`, el argumento `bNeedsTarget` de cada `case`; el tope es `MAX_ACTIONABLE_DISTANCE = 10`
Buffear va antes de curar	ídem orden de `Work()`; el heal está en `RecoverHealth()`
El punto original se fija una sola vez	ídem `m_posOriginal` se asigna **sólo** en `Start()`; `Regroup()` y `SimulateMove()` devuelven 0 mientras caminan
El campo de segundos se trunca a 4 bits	`src/source/MUHelper/MuHelperData.cpp:12` (`& 0x0F` al guardar) vs `:153` (lee 16 bits) y `Network/Server/WSclient.h:3649` (`WORD DistanceMin`)

Afirmación	Dónde se verifica
Que eso es un bug y no el diseño	los campos vecinos **sí** son nibbles declarados (`WSclient.h:3647-3648`, `HuntingRange : 4` / `ObtainRange : 4`) y el cliente los limita a 6 y 8 (`NewUIMuHelper.cpp:92-93`), así que ahí el mismo `& 0x0F` es inocuo. `DistanceMin` es el único campo de 16 bits enmascarado a 4: es el patrón del vecino copiado donde no correspondía
La cajita acepta 3 dígitos	`src/source/UI/NewUI/NewUIMuHelper.cpp:91` (`MAX_NUMBER_DIGITS = 3`)
Sólo el botón Guardar manda la config	ídem `BUTTON_ID_SAVE_CONFIG` `SaveConfig()`; prender/apagar el Helper no la reescribe
Los números de la población (62 configs, 57 con el flag, 16 en 0-3, 12 con buff que persigue, **0 arriba de 15**)	la config vive en `data."Character".MuHelperConfiguration`; se decodifica con `deploy/muhelper_decodificar.py` y se vuelca con `ordenes_servidor/DIAG_muhelper_config_poblacion_0918.sh`

Y qué se arregló, dónde

Arreglo	Qué se tocó	Versión
El campo de segundos ya no se trunca	`MuHelperData.cpp` — `& 0x0F` & `0xFFFF` con el cast a `WORD`	`20260918.2034`
El punto de regreso se re-ancla	`MuHelper.cpp`/`.h` — `m_posOriginal` se refresca al cambiar `gMapManager.WorldActive` o ante un salto mayor a 6 casillas entre ticks (el timer corre cada 250 ms, así que eso sólo puede ser un teletransporte). **No** se compara contra `m_posOriginal`: alejarse caminando es justo lo que la opción tolera	`20260918.2034`
Buffear y curar en party no persiguen	`MuHelper.cpp` — en `Buff()` y en `Heal()` el gate pasa de `MAX_ACTIONABLE_DISTANCE` a `gSkillManager.GetSkillDistance(...)`	`20260918.2118`

Cómo se verificó que el primero entró de verdad, que es el método reutilizable: con el cliente viejo, 15 era un techo **infranqueable**, así que **un solo valor mayor a 15 en** `data."Character".MuHelperConfiguration` **prueba que el binario nuevo está guardando bien**. Al revés no vale: que no haya ninguno sólo significa que nadie lo probó todavía. Y del lado del paquete, lo que decide no es el sello de versión sino el **SHA-256 del** `Main.exe` **publicado** contra el del build — un sello nuevo sobre un binario viejo es el peor resultado posible, porque parece éxito.

Lo que todavía NO está explicado (y por lo tanto no se afirma acá): un jugador reporta que al lanzar el *inner* el personaje se va lejos y que **cuanto más tiempo lleva el Helper prendido, más lejos termina**. Swell Life se lanza sin objetivo y el guard de `CLASS_KNIGHT + AT_SKILL_SWELL_LIFE` de `GameLogic/Combat/SkillExecution.cpp` tampoco lo mueve, así que el mecanismo del desplazamiento acumulativo sigue abierto. El arreglo del punto de regreso puede haberlo tapado, pero **eso no está demostrado**. Detalle en `issues/open/TDP-126-helper-camina-y-deja-de-pegar.md`.