Guia del MU Helper - Loot

Trono del Plata

Trono del Plata · Qué levanta el Helper, qué no, y cómo escribir un filtro que funcione.

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

0. Dónde se configura

El Helper es **parte del cliente**, no un programa aparte. Se abre con la tecla de acceso del Helper en tu HUD, y adentro hay pestañas para caza, skills, buffs, poción y **obtener ítems** — esa última es la que trata toda esta guía.

Tres cosas que conviene saber antes de tocar nada:

- **La configuración se guarda en el servidor**, atada a tu personaje. La recuperás aunque entres desde otra PC, y cada personaje tiene la suya.
- **Cuesta Zen tenerlo prendido**, y el costo sube cuanto más tiempo seguido lo dejes.
- **Si tu inventario se llena, deja de levantar.** El Helper no revisa si tenés lugar antes de ir a buscar un ítem: camina hasta él, falla, y vuelve a intentar. Vaciá seguido.

1. Cómo decide qué levantar

El Helper mira cada ítem que cae y lo levanta si cumple **alguna** de estas reglas. Son independientes: alcanza con que una diga que sí.

Regla	Qué agarra
Zen	El dinero que cae.
Joya / Gema	Seis joyas puntuales (§2).
Set Item	Todos los ancient / de set.
Excelente	Todos los excelentes.
Lista de texto	Cualquier ítem cuyo nombre **contenga** lo que escribiste.
Recoger todo	Absolutamente todo lo que caiga.

Si un ítem no matchea ninguna regla prendida, se queda en el piso.

No hay lista negra. Ningún ítem está excluido "por diseño": ni los de quest, ni las plumas, ni nada. Si algo no se levanta, es porque no matcheó ninguna regla.

2. Las 6 joyas que cubre la casilla — y las 2 que no

La casilla **"Joya / Gema"** cubre exactamente seis:

	Joya	Se llama en español
	Jewel of Bless	Joya de Bendición
	Jewel of Soul	Joya de Alma

	Joya	Se llama en español
	Jewel of Life	Joya de Vida
	Jewel of Chaos	Joya de Caos
	Jewel of Creation	Joya de la Creación
	Jewel of Guardian	Joya de Guardián

Estas dos NO las cubre. Si las querés, van a mano en la lista de texto:

	Joya	Se llama	Escribí
	Jewel of Harmony	Joya de la Armonía	`Joya de la A`
	Gemstone	Gema	`Gema`

> Con la casilla prendida no gastás ninguna de tus 12 entradas de texto en las seis de arriba. Reservá la lista para lo que la casilla no llega.

3. Filtrar por +Luck, +Option, +Skill y por nivel

Esto casi nadie lo usa y es lo que más plata te hace ganar.

El Helper no compara contra el nombre pelado del ítem: compara contra el nombre **con los sufijos pegados**. Un drop de una armadura buena, por dentro, es un texto así:

```
Storm Crow Armor +3+Skill+Option+Luck
```

Y como el filtro busca **coincidencia de texto**, podés apuntarle a los sufijos directamente:

Escribí	Levanta
`+Luck`	Cualquier ítem con luck, sea lo que sea
`+Option`	Cualquier ítem con opción adicional
`+Skill`	Cualquier ítem con skill
`+3`	Los ítems de nivel +3
`+Option+Luck`	Solo los que tienen **las dos** cosas

Por qué +3 es el número que importa

Un ítem que **cae de un monstruo** nunca viene arriba de +3. El servidor lo calcula así:

```
nivel del ítem = (nivel del bicho − nivel base del ítem) ÷ 3
```

…y solo puede caer si esa resta es menor a 12. División entera, así que el techo es **3**.

Traducción: `+3` es lo mejor que te puede tirar un bicho. Poner `+7` o `+13` en el filtro es tirar una entrada a la basura: no existen como drop de monstruo.

> **Excepción:** los ítems que salen de **cajas** (Caja de Kundun, cajas de evento) **no** pasan por esa fórmula — cada caja define su propio rango de niveles y puede darte más de +3. Pero esos los abrís vos a mano, no los levanta el Helper del piso.

Combinaciones que valen la pena

```
+Option+Luck     ← el ítem que vale plata de verdad
+3               ← el techo del drop, sin importar qué ítem sea
+Skill           ← armas con skill, para vender o usar
```

Ojo con `+1`: también matchea `+13`, `+12`, etc. porque es coincidencia de texto. Para niveles bajos conviene ser específico o directamente ir por `+3`.

4. Cómo escribir una palabra que funcione

Cuatro reglas. Si una falla, la entrada no levanta nada y el juego no te avisa.

Respetá las MAYÚSCULAS

`joya` no matchea `Joya de Alma`. Tiene que estar escrito **igual que en el juego**.

Escribí en el idioma de TU cliente

El Helper compara contra el nombre que **vos** ves en pantalla. Si jugás en español, `Feather` no sirve — el ítem se llama **Pluma de Loch**. En inglés, al revés.

Máximo 13 letras

La casilla te deja escribir más, pero al guardar se borra sola. Como es coincidencia de texto, **un pedacito alcanza y sobra**.

Sin tildes

Una tilde borra la entrada igual que pasarse de largo. Cuando el nombre tiene tilde, escribí el pedazo **anterior** a la tilde.

Tabla lista para copiar (cliente en español)

	Lo que buscás	Se llama	Escribí
	Loch's Feather	Pluma de Loch	`Pluma de Loch`
	Condor Feather	Pluma de Cóndor	`Pluma de C`
	Condor Flame	Llama de Cóndor	`Llama de C`
	Jewel of Harmony	Joya de la Armonía	`Joya de la A`
	Gemstone	Gema	`Gema`
	Box of Luck	Caja de la Suerte	`Caja de la`
	Symbol of Kundun	Símbolo de Kundun	`mbolo de`
	Splinter of Armor	Astilla de Armadura	`Astilla de`
	Horn of Uniria	Cuerno de Uniria	`Cuerno de Un`
	Dark Horse	Caballo Oscuro	`Caballo Oscu`
	■ Dark Raven	Cuervo Oscuro	`Cuervo Oscur`
	Heart	Corazón	`Coraz`

Fijate en `mbolo de` y `Coraz`: cuando hay tilde, se corta antes.

`Pluma de Loch` **mide 13 justas** — está al límite. Si le agregás un espacio de más al final, la entrada se borra sola. Escribila sin espacios sobrantes, o usá `Pluma de Lo`.

Cuántas entradas tenés

12. Ni una más. Por eso conviene usar las casillas de categoría para lo masivo y guardar las 12 para lo puntual.

5. Empezá por /drops

Antes de escribir una sola palabra en el filtro, andá a ver qué cae donde vas a farmear.

`tronodelplata.online/drops`

Es la tabla real de la base del servidor, no una lista copiada de otro server. Te dice, para cada monstruo, exactamente qué puede soltar y con qué probabilidad.

El método, en 4 pasos:

1. Entrá a `/drops` con tu Discord vinculado.
2. Buscá **el monstruo de tu spot** (no el mapa: el monstruo).
3. Anotá lo que valga la pena y **fijate cómo se llama** — ese es el nombre que va al filtro.
4. Abrí el Helper: casillas de categoría para lo masivo, y las 12 entradas para lo puntual.

> **Ejemplo real:** vas a Kanturu. En `/drops` ves que el mob de la zona suelta Joya de Alma, Joya de Caos y piezas del set Dark Master. Resultado: tildás **Joya** y **Set Item**, y te quedan las 12 entradas libres para `+Option+Luck` y el arma que estés buscando.

Si no vinculaste tu cuenta: `tronodelplata.online/cuenta` "Vincular Discord".

6. Ítems de evolución: dónde farmearlos

El error que hace perder más horas es farmear en el lugar equivocado. Cada ítem de evolución sale de una **banda de nivel de monstruo** puntual: matar bichos fuera de esa banda no te lo va a dar nunca, por mucho que insistas.

2ª clase — 0,1% dentro de la banda

	Ítem	Escribí	Banda de nivel
	Broken Sword	`Espada Quebra`	**62 a 76**
	Tear of Elf	`grima de`	**62 a 76**
	Soul Shard of Wizard	`Fragmento de`	**62 a 76**
	Scroll of Emperor	`Pergamino`	**45 a 60**

Y para el segundo tramo, los mismos ítems **en +1**:

	Ítem	Banda de nivel
	Dark Stone *(Espada Quebrada +1)*	**78 a 108**
	Ring of Honor *(Pergamino +1)*	**72 a 108**

Cero por ciento fuera de la banda. Buscá en `/drops` un mapa cuyos bichos entren en el rango y quedate ahí.

3ª clase — acá cambia todo

Estos **no** son 0,1% ni salen de una banda: caen de **un monstruo puntual**, y con una probabilidad muchísimo más alta.

Ítem	Cae de	Mapa	Probabilidad
Flame of Death Beam Knight	Death Beam Knight	Tarkan	**3%**
Horn of Hell Maine	Hell Maine	Aida	**4%**
Feather of Dark Phoenix	Dark Phoenix	Icarus	**5%**

5% es 1 de cada 20. Son perfectamente farmeables: encontrás el monstruo correcto y en un rato lo tenés. Nada que ver con el 0,1% de los de 2ª clase.

> **Para los de 2ª clase, comprárselos a BkPino es el camino corto** — 0,1% es mucho RNG. Para los de 3ª clase no hace falta: andá al monstruo y farmealo.

Cómo ponerlos en el filtro

Ninguno de estos es joya, ni excelente, ni ancient: **las casillas no los agarran**. O los escribís en la lista, o tildás **"Recoger todo"**.

De estos ítems solo podés tener uno a la vez. Si ya tenés uno en el inventario y cae otro, no lo vas a poder levantar.

7. Recetas listas para copiar

Cazador de joyas

```
Casillas:  Joya ■   Zen ■   Set ■   Excelente ■   Recoger todo ■
Lista:     Joya de la A
           Gema
Rango:     bajo (3-4)
```

Junta las 8 joyas del juego y nada más. El rango bajo evita que te vayas del spot.

Cazador de excelentes y ancients

```
Casillas:  Excelente ■   Set ■   Joya ■   Zen ■
Lista:     +Option+Luck
           +3
Rango:     medio (5-6)
```

Todo lo que se vende. Las dos entradas pescan lo bueno que no sea excelente ni ancient.

Buscador de un arma puntual

```
Casillas:  Joya ■   Zen ■
Lista:     <las 13 primeras letras del arma, como se llama en tu cliente>
           +Skill
Rango:     medio
```

Mirá primero en `/drops` que el arma caiga de verdad en tu spot.

Apoyo en dúo (el que NO pega)

```
Casillas:  Zen ■   y nada más
Lista:     (vacía)
Rango:     alto (7-8)
```

Barre la plata de toda la zona mientras el pegador no se despega.

Farmeo de evolución

```
Casillas:  Recoger todo ■
Rango:     medio
```

Andá primero al mapa de la banda correcta (§6) — fuera de ella no cae nunca. Vaciá el inventario seguido: con "recoger todo" se llena rapidísimo, y lleno no levanta nada.

8. El rango de recolección te cuesta daño

El Helper **camina hasta el ítem**. No hay recolección a distancia. Cada drop que va a buscar es tiempo que no está pegando.

Rango	Cuándo
1-3	Sos el que hace el daño. Que no se mueva.
4-6	Farmeo solo. Equilibrio entre no perder cosas y no perder DPS.
7-8	Sos el apoyo, o estás juntando zen.

En dúo: el pegador con rango bajo y la lista corta; el apoyo con rango alto y la casilla de Zen. Así el que hace daño no se despega nunca del spot.

El máximo que acepta el cliente es **8** para recolección y **6** para caza; los dos entran enteros en el espacio donde se guardan, así que acá **no hay truncamiento** (a diferencia de "segundos fuera de posición", que sí se trunca — ver §8.1 de la guía de combate).

9. Un ítem que no puede agarrar te frena TODO

Agregado el 2026-09-18, medido en TDP-126. Esto es lo más importante de esta guía y no estaba escrito.

El Helper hace sus tareas **en fila**, y levantar del piso va **antes** de atacar:

```
mascota → buffear → curar → LEVANTAR DEL PISO → volver a la posición → atacar
```

Para levantar algo tiene que **caminar hasta quedar pegado al ítem**. Si no puede —porque los bichos están parados en las celdas de al lado y no hay camino— **no abandona: reintenta**. Y como el paso no termina, **el turno de atacar nunca llega**.

Así se ve desde afuera: estás rodeado de bichos, tenés vida, tenés pociones, la skill está bien puesta… y el personaje no reacciona. Parece que se colgó el juego o que se cayó la conexión. **No es ninguna de las dos.** Hay un drop tapado en el piso.

Qué hacer:

- **Caminá dos pasos a mano.** Con moverte del lugar suele alcanzar: se destraba el camino al ítem o el ítem queda fuera de rango, y vuelve a pegar.
- **Bajá el rango de recolección** (§8). Menos rango = menos drops candidatos = menos chances de que uno tapado te frene. En spots con spawn muy apretado, 2-3 es lo razonable.
- **Acortá la lista de nombres.** Un filtro que levanta todo es un filtro que se traba más.
- **Vaciá el inventario.** Con el inventario lleno no levanta, y hay reportes de la poción quedando pegada al cursor.

> **Es un bug del cliente, no tuyo.** Está identificado (`MuHelper.cpp` `ObtainItem()` devuelve 0 cuando no logra ponerse a 2 casillas del ítem, y ese 0 corta la vuelta entera). Las recomendaciones de arriba son para convivir con él mientras tanto, no la solución.
>
> **Éste NO está arreglado.** De la misma tanda salieron tres arreglos que sí entraron en el cliente (el campo de segundos, el punto de regreso y los buffs de party, versiones `20260918.2034` y `.2118`), pero éste no: sigue vivo. Si el Helper "se cuelga" rodeado de bichos con el cliente al día, es esto.

El FAQ completo de "se me traba" está en la guía de combate, §9 — ahí están ordenados por síntoma todos los casos medidos, incluidos los que resultaron **no** ser un bug (por ejemplo: si no podés levantar un ítem ni a mano, **no es tu conexión**; lo medimos).

Guía verificada contra el código del cliente (`MUHelper/MuHelper.cpp`) y la configuración real del servidor. Los nombres en español salen del archivo de ítems del cliente publicado. Trono del Plata · `tronodelplata.online`
