



## Mu Online: O Guia completo

Por: Renan Torres

Ir para [“Perguntas Frequentes”](#)  
Ir para [“Índice do Guia”](#)

### Introdução

Olá jogador, criei este guia para lhe ensinar tudo sobre o jogo Mu Online. O Guia se dividirá em 4 partes: Preparativos, Mu Básico, Mu Intermediário e Mu Avançado. Durante as 4 partes você encontrará diversas informações sobre esse incrível jogo viciante. Espero que este Guia o ajude, e se puder, divulgue-o à outros amigos que queiram jogar Mu Online também!

Obs: Este guia mostra como instalar e jogar o Mu Online, no Server Global, gerenciado pela K2 Network. Mostra também todas as informações sobre o jogo Mu Online. Todo o texto mostrado aqui foi digitado por mim, baseado nos conhecimentos que tenho sobre o jogo e em informações adquiridas em fóruns e sites. Por favor, não copie quaisquer partes deste Guia sem se referir ao meu nome ou ao Guia como fonte de informações.

*Fiz o guia com o objetivo de ser o mais didático possível, portanto tenha paciência para ler e entender as diversas informações do guia. O índice está no final para não interromper no andamento do guia.*

**-Preparativos:**

## Fazendo Download do Jogo

Enquanto lê este guia para estar preparado para os desafios do jogo, já pode ir fazendo o download dele no site oficial do Global Mu Online:

- <http://www.globalmuonline.com>

Na página principal, no menu esquerdo procure por um link chamado **“Download Client”**, clique nesse link, e depois quando a página carregar, clique no link: **“Global Mu Online Version 1.02a full”** ele é o jogo completo. Após fazer o download, instalar e executar o jogo, ele irá fazer uma atualização para a versão mais nova, isso pode demorar um pouco dependendo da sua conexão de Internet.

Obs: Se já quer ir fazendo o download da atualização à parte, clique no link abaixo, faça o download e depois de instalar o Client do Mu, extraia essa atualização na pasta do C:/Arquivos de Programas/Webzen/Mu :

-[http://www.globalmuonline.com/downloads/MU1\\_02a\\_patch\(Eng\).zip](http://www.globalmuonline.com/downloads/MU1_02a_patch(Eng).zip)

### Meu computador roda Mu Online?

É difícil saber se o Mu vai funcionar legal em seu computador, mas pelo que se sabe qualquer computador com pelo menos **500MHz** de processamento e placa de vídeo on-board de **32mb** e com **128MB** de memória pode rodar o Mu Online. Se você possuir uma placa Off-board, procure pelo Driver atualizado dela em algum site de busca ou no site do próprio fabricante da placa.

O Mu online roda em sistemas com Windows 98, XP e Vista, sistemas Linux ou Macintosh não rodam o Mu Online.

-Preparativos:

## Registrando sua Conta de Mu

Sendo Mu um jogo “Online” para ser jogado pela Internet, você precisa ter uma conta para poder jogar, nessa conta você poderá ter até 5 personagens diferentes. Então vamos começar:


Abra o site oficial: <http://www.globalmuonline.com>, vá até a parte “Global Mu Online” e clique em “Register Now”, no menu esquerdo. É nessa parte que fica o “Download Client” também.



Você será levado à uma outra página, a página do G1 (Gamers First). Nessa página você criará uma conta para poder jogar não somente o Global Mu Online, como também outros jogos da empresa K2 Network.

Veja na imagem como colocar seus dados:

Signing up with GamersFirst (G1) gets you access to all K2 Network games with just one G1 account!

<b>Provide account details:</b>	<b>Select a security question:</b>
Username: <input type="text" value="Seu Nome de Usuário"/>	- Select One <input type="text" value="Escolha uma pergunta de segurança"/>
Nickname: <input type="text" value="Apelido para a conta"/>	Answer: <input type="text" value="Digite a resposta"/>
Password: <input type="text" value="Digite sua Senha"/>	
Re-type Password: <input type="text" value="Digite sua senha novamente"/>	<b>Are you a human or a bot?</b>
Email Address: <input type="text" value="Digite seu e-mail para a conta"/>	
Re-type Email: <input type="text" value="Digite o e-mail novamente"/>	Type the code here: <input type="text" value="Digite o código acima"/>
Birthday: Month <input type="text" value="▼"/> Day <input type="text" value="▼"/> Year <input type="text" value="▼"/>	
<b>Escolha o seu aniversário: Mês/Dia/Ano</b>	

Lembre-se de digitar um endereço de e-mail válido. Assim o e-mail de confirmação será enviado na conta de e-mail que você forneceu.

A pergunta de segurança é mostrada caso você esqueça sua senha, portanto digite uma resposta que o faça lembrar da senha caso esqueça a mesma.

## -Preparativos:

☐ Yes! I want to receive the GamersFirst Newsletter and game mailings!

☐ Yes! Occasional third-party offers are okay with me!

**Marque as opções acima para receber e-mails do G1 e outras ofertas**

### IMPORTANT:

To sign up with GamersFirst, you must have a valid email address. To ensure that you receive your validation email, please add "DoNotReply@gamersfirst.com" to your **safe sender list or contacts list**. Your validation email should be received within ten minutes of sign up. If you do not receive the validation email, please check your SPAM folder or contact your email service provider for support.

☐ I have read and agree to the [Terms of Use](#) and [End User License Agreement](#).

**Continue with Sign-Up >>**

**Marque a opção acima, e clique para continuar**

Depois de digitar o código e clicar em **“Continue with Sign-Up >>”**. Você será levado à uma página onde estará escrito que você receberá um e-mail de confirmação na conta de E-mail que você informou.

## Well Done! Sign-Up Completed!

**Remember to check your email for your “Validation Link”.** Validating your email address ensures that you are the true owner of the email address you entered during sign-up.

We successfully created your account for all our games.

**Have you checked your email account, but can't find your validation email?**

1. Did you wait at least 10 minutes before checking your email? Sometimes it takes a little longer.
2. Did you check your Spam/Junk Email folder?
3. Did you enter a working email address? [Find out here](#)

**Essa tela apenas serve de confirmação**

**Também indica que o site mandou um e-mail de validação na conta de e-mail que você forneceu**

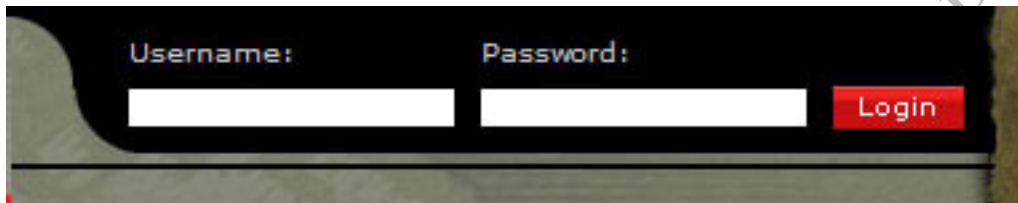
Obs: Geralmente esse e-mail é interpretado como **“Spam”** (propagandas) e o seu serviço de e-mail manda esse e-mail do Global Mu Online na pasta de Lixo Eletrônico, ou pasta de Spam, então preste atenção, senão esse e-mail importante pode ser descartado, e sua conta não pode ser recuperada se não ativá-la.

## Ativando sua Conta

Após receber o e-mail, abra-o e clique no link que ele informa, deverá ser um link que redireciona para uma página do Global Mu Online ou do GamersFirst (provavelmente o segundo), para que você ative sua conta.

Após clicar no link, você será levado à uma página dizendo que sua conta está agora ativada e você pronto para poder jogar o Global Mu Online.

Faça um “Test Drive” em sua nova conta, logando ela no site usando o menu na parte superior mostrado abaixo:

A screenshot of a login interface with a dark background. It features two input fields: one labeled 'Username:' and another labeled 'Password:'. To the right of the password field is a red button with the text 'Login' in white.

Preencha os campos “Username”(Nome de usuário) e “Password” (Senha) e clique em Login.

A página deverá atualizar, e no mesmo menu estará escrito agora seu “Nickname” (Apelido para a conta) junto do link “Logoff” para sair de sua conta quando terminar de utilizar o site. O link “My Account” te redireciona para a página da sua conta, para comprar P2Ps etc.

A screenshot of a user menu interface with a dark background. It displays the text 'You are currently logged in as: Seu Nickname aqui' in white. Below this text are two links: 'My Account' and 'Logout', both in yellow.

Obs: Se não for fazer operações em sua conta de Mu como: Enviar Tickets, Comprar P2Ps, Trocar de Senhas, etc... não é preciso logar sua conta no site.

-Preparativos:

## Iniciando no mundo de Mu Online

Agora que já fez o download do Jogo, registrou sua conta e a ativou você pode abrir o jogo clicando no atalho “MU” na sua área de trabalho.

Clicando nele, abrirá o Launcher do jogo, com 3 botões, “Option” “Connect” e “Exit”.



Imagem: (Exemplo de um Launcher do jogo, são mostradas informações sobre eventos do jogo e etc.)



**-Option:** Aqui você controla algumas opções do jogo.

**MU ONLINE**

Enter your account ID to have it automatically entered upon login.  
**Digite seu Login aqui, assim ele já ficará digitado no jogo**

**MU Online ID**

---

Select the resolution rate. Higher resolutions may enable clearer graphics, but may require higher system specifications.

☐ 800x600    ☒ 1024x768    ☐ 1280x1024

☒ **WindowMode**    **Escolha a resolução do jogo aqui.**

---

Select to enable or disable sound. Selecting option will enable sound.

☒ **SOUND ON/OFF**    ☐ **MUSIC ON/OFF**

**Som Ligado/Desligado**    **Música Ligada/Desligada**

---

You may choose to use an improved chatting window.  
However, if you face any problems in-game please select 'Disable'.

☐ **Auto Select**    ☒ **Enable**    ☐ **Disable**

**Apply**    **Close**

Chat Function: Deixe essa opção em Auto-Select, ela existe porque nas versões anteriores, a função “My Friend” às vezes causava o fechamento do jogo. Clique em Apply depois disso.

**-Connect:** Clique nesse botão para iniciar o jogo. Se ainda não fez o download das atualizações ele o fará agora. Assim como as atualizações do Game Guard, que é a proteção contra Hackers, do Mu Online.

**-Exit:** Clique nesse botão se deseja fechar o Launcher e voltar ao Windows.

Clique em Connect para chegar à Tela de Servers, depois que o jogo carregar.

-Preparativos:

## Mu Online: Tela de Servers

Após o jogo carregar, você verá uma tela com 3 botões, “Midgard” “Helheim” e “Test”. Midgard e Helheim são os novos Servers de jogo, enquanto que Test é um Server destinado apenas aos “MMs”, que o utilizam para testar funções do jogo e atualizações novas antes de as colocar nos servers de jogo.

Agora é com você, escolha seu futuro Server de jogo, lembre-se que, se escolher Midgard ou Helheim, poderá de entrar apenas no Server que escolheu quando for jogar.



Clique em um dos dois Servers, assim abrirá um menu com mais ou menos 13 Sub-Servers, sendo eles:

-**Server 1, 2, e 3:** Servers Free2Play, ou seja, grátis para jogar. Se seu P2P acabar, sua conta será redirecionada pro status de Free2Play, assim você só poderá jogar nos servers 1, 2, e 3.

-**Server 4 e 5:** Servers Pay2Play Silver, nesses servers você só pode logar sua conta se comprar um **Ticket de Pay2Play Silver**. Esses servers são os de acesso aos mapas Valley of Loren, Crywolf e Land of Trials.

-**Server 6 em diante:** Servers Pay2Play Gold, nesses servers você só pode logar sua conta se comprar um **Ticket de Pay2Play Gold**.



## -Preparativos:

### Qual a diferença dos Sub-servers?

Os servers Free2Play, possuem **Experiência em 1X e taxa de Drop de 1%.**

Os servers P2P Silver, possuem **Experiência em 2X e taxa de Drop de 1,5%.**

Os servers P2P Gold, possuem **Experiência em 3X e taxa de Drop de 2%.**

Obs: A taxa de Experiência normal do jogo desde os servers Wigle e Maya era de 1X de experiência, por isso o Server Global ficou conhecido como o mais difícil dos servers para jogar, mas parece que a K2 mudou essa taxa para **2X** ao mudar a atualização do jogo para a Season 2, ficando F2P = **2X**, P2P Silver = **4X** e P2P Gold = **6X**.

Obs 2: Se você começou sua conta agora, você pode jogar até o nível 60 com o seu char primário nos servers P2P (Pay2Play) de graça! Após os 60 níveis você receberá um aviso de “Your individual subscription time is over” significando que seu tempo de P2P acabou, assim, volte a jogar logando nos servers 1, 2 ou 3 F2P (Free2Play).

### Comece a jogar!

Escolha o Server de sua preferência, Midgard ou Helheim, e depois escolha algum Sub-server, escolha o 11 por exemplo. Ao clicar no Sub-server 11 o jogo mostra a sua tela de Login.

Digite seu Login e Senha, caso já tenha digitado seu login na parte “**Option**” ele já estará digitado aqui.



Clique em OK e espere até que sua tela de Chars apareça.

**-Preparativos:**

## **Criando seu Personagem (Char)**

Após logar com sua conta você é levado à tela de Chars, Chars é uma abreviação de Characters, que significa Personagens em Português.

Se criou sua conta agora, ela estará vazia. Para criar seu novo personagem clique em Create no canto da tela, você verá uma tela parecida com esta:



Nela há 3 personagens desbloqueados para você escolher, e mais 2 especiais que são desbloqueados depois de certo nível.

Antes de escolher seu personagem, vamos ver os prós e contras de cada Char, cada um com suas habilidades.

## -Preparativos:

### Personagens do Mu Online (Chars)

#### Chars primários



Os Dark Knights são os cavaleiros do continente de Mu, se especializaram no combate armado, usando principalmente sua força para poder empunhar armas cada vez mais fortes e desferir golpes arrasadores. Prós: Fácil de treinar, possui muita defesa e vida. Contras: Tem que atacar seus oponentes frente a frente, possui pouca mana, char quase inútil em Ks.

Ponto p/ nível	Força (Str)	Agilidade (Agi)	Vitalidade (Vit)	Energia (Ene)	Char primário
5	28	20	25	10	Já desbloqueado
Vida (HP)	Mana	Vida/Nível	Mana/Nível	Vida/Vitalidade	Mana/Energia
110	20	2	0.5	3	1



Os Dark Wizards são os feiticeiros do continente de Mu, se especializaram no uso da Magia como fonte de ataque, possuem o poder mais forte do continente, o Nova. Prós: Ataca à distância, muito útil em Ks, muito difícil de ser vencido em Duelos. Contras: Defesa e vida muito baixas, muito difícil de ser treinado no começo, necessita principalmente de Energia, o que dificulta na hora de montar uma Build diferente.

Ponto p/ Nível	Força (Str)	Agilidade (Agi)	Vitalidade (Vit)	Energia (Ene)	Char primário
5	18	18	15	30	Já desbloqueado
Vida	Mana	Vida/Nível	Mana/Nível	Vida/Vitalidade	Mana/Energia
60	60	1	2	1	2

### -Preparativos:



As Fairy Elfs são as Elfas do continente de Mu, são capazes de conjurar monstros para ajudá-las na batalha contra outros monstros, além disso possuem poderes que dão defesa, ataque e vida para ajudar os chars. Prós: Devido a seu ataque ser baseado em Agilidade possuem boa defesa, podem conjurar monstros, têm magias de cura, defesa e ataque se forem treinadas em Energia. Contras: Se for treinada em Agilidade, será difícil achar party. Se for treinada em Energia, não poderá atacar, e além disso, ambos os tipos de elfs possuem poucos pontos de vida.

Ponto p/ Nível	Força (Str)	Agilidade (Agi)	Vitalidade (Vit)	Energia (Ene)	Char primário
5	22	25	20	15	Já desbloqueado
Vida	Mana	Vida/Nível	Mana/Nível	Vida/Vitalidade	Mana/Energia
80	30	1	1.5	1	1.5

### Chars avançados



Os Magic Gladiators são Guerreiros que além de poderem usar espadas, também podem conjurar feitiços. Possuem um ataque especial chamado Fire Slash, e podem usar espadas especiais. Prós: Se treinado em Força, poderá usar o poderoso ataque Fire Slash além de empunhar espadas com a Skill Power Slash, pode usar armaduras de Dark Wizards e Dark Knights além de suas próprias armaduras. Contras: Magic Gladiators não usam Helm, por isso não ganham Def Rate extra por usar set completo, apenas se usarem seus próprios sets. Se não possuírem muita agilidade, ficam sem defesa, além de terem pouca vida.

Ponto p/ Nível	Força (Str)	Agilidade (Agi)	Vitalidade (Vit)	Energia (Ene)	Char Avançado
7	26	26	26	26	Nível 220
Vida	Mana	Vida/Nível	Mana/Nível	Vida/Vitalidade	Mana/Energia
110	60	1	1	2	2

### -Preparativos:



Os Dark Lords são os senhores da guerra do continente de Mu, eles podem comandar Pets (animais) que atacam sob o seu comando, além de serem muito poderosos no ataque. Prós: Se treinado em Comando, poderá utilizar os Pets que podem atacar por ele, além de poder utilizar todos os poderes dos Dark Lords, têm um ataque rápido e devastador. Contras: Possuem defesa ruim, e pouca vida, seus Pets e sua capa podem dropar (cair) se ele morrer. Se for treinado em Força não poderá utilizar os Pets e nem poderá utilizar todos os poderes dos Dark Lords.

Ponto p/ Nível	Força (Str)	Agilidade (Agi)	Vitalidade (Vit)	Energia (Ene)	Char Avançado
7	26	20	20	15	Nível 250
Vida	Mana	Vida/Nível	Mana/Nível	Vida/Vitalidade	Mana/Energia
90	40	1	1	2	2

Obs: Os chars avançados serão desbloqueados automaticamente assim que você obtiver o nível requerido com um char primário.

Obs2: O Dark Lord possui um status extra, o Command, que tem 25 pontos iniciais.

## Nomeando seu Char

Agora que você escolheu o seu char inicial, você já pode escolher o nome de seu Char. Embaixo da foto do personagem há uma caixa de texto escrita "ID" é nela que você irá nomear seu char. Pense em um nome bem legal, mas lembre-se, há uma regra para nomear seu char.

**-Regra de nomenclatura:** O nome TEM que começar com uma letra maiúscula, e ter todas as outras letras minúsculas, você também pode incluir números no nome do seu char, mas o nome não pode começar com números, e não pode conter símbolos ou palavras ofensivas nele. Exemplos: (Usarei a palavra "Muonline" como exemplo).

-Muonline, MuOnline, Mu0n1in3, MuuuOnline... etc.

Obs: O nome do seu personagem pode conter no mínimo 4 letras e no máximo 10 letras.

Após escolher um nome legal para seu primeiro char, clique em OK.

Essa janela fecha e você vê o personagem que criou na sua tela de chars, com seu respectivo nome e nível. Clique duas vezes nele para começar a jogar.

Agora sim você irá começar a jogar Mu Online, a acabamos com os preparativos, agora entraremos na parte do Guia de Mu Básico.



**-Mu Básico:**

## Mu Online: Básico

Se você iniciou sua jornada com um Dark Knight (Cavaleiro Negro) ou um Dark Wizard (Feiticeiro Negro) você iniciará na cidade de Lorencia.

Caso tenha iniciado com uma Fairy Elf (Elfa) você iniciará na cidade dos elfos, em Noria.

Ao iniciar o jogo você verá uma tela parecida como esta:



Esta é sua tela de jogo, com o seu char no centro da tela, o console de jogo embaixo e a tela de informações na parte superior esquerda, mas antes de começar a andar por aí, vamos aprender os comandos básicos.

Obs: Esse é o meu char principal, Pesterenan, irei usar ele para tirar as fotos do guia =).  
 Você não irá começar com armaduras ou asas, apenas com um Small Axe e dois Rings, que são dropados (jogados) no chão no nível 40 e 80. Ao chegar nesses níveis e dropá-los você recebe um item que pode ser de qualquer classe e nível, ou 100.000 de Zen.

## Lista de botões e atalhos

Irei explicar o que cada letra do seu teclado faz quando apertada, além de algumas funções do jogo.

### Botões do Mouse

**Esquerdo:** Esse botão faz seu Char caminhar no mundo de Mu, apenas clique em algum lugar da tela e ele se moverá para onde você clicou. O char também pode encostar em uma parede ou sentar em um banco se o ícone do Mouse mudar. O botão esquerdo também é usado para acessar todos os itens da tela, como os botões na interface, que mostram seu inventário, janela de party, My Friend e etc.

Obs: Os Chars não correm ou nadam mais rápido dentro das Safe Zones (cidades) mesmo estando equipados com Boots +5 ou Gloves +5.

**Direito:** Esse botão é usado quando você quer usar algum comando da sua tela de comandos (D) e quando você quiser que seu char use alguma habilidade ao atacar. Como por exemplo, Dark Knights utilizam as Skills das armas, para utilizá-las você as escolhe na lista de Skill e clica com o botão direito no monstro para poder usar a skill. Você também usa o botão direito para usar itens, como potes de vida, Ales, e etc.

**Ações do Mouse:** (Observe como o ponteiro muda de acordo com a ação)



## Botões do Teclado

**Q – Usar poções de Vida (Healing Potions)** “Aperte Q para que seu Char tome uma Healing potion, ou coma uma maçã (Apple) assim, seus pontos de vida (Cristal Vermelho) se recuperam”.

**W – Usar poções de Mana (Mana Potions)** “Aperte W para que seu Char tome uma Mana potion, assim sua mana (Cristal Azul) se recupera.”

**E – Usar um item rapidamente** “Aperte E para que seu Char use um item rapidamente, para programar o item a ser usado é só colocar o Mouse em cima do item e pressionar CTRL+E”.

**T – Tela de Quest (Jornada)** “Aperte T para mostrar se seu Char completou ou não a Quest atual”.

**I, V – Tela de Inventário** “Aperte I ou V para abrir seu inventário, com as armaduras que seu char está usando e os itens que você carrega”.

**P – Tela de Party** (Party pode ser traduzido como “um grupo de caça”) “Aperte P para mostrar o estado da sua party no momento, o nome contornado em azul e no topo, é o Party Leader ou Party Master (Líder da Party), mostra também um X, se clicar nele você sai da party. Se você for o Party Leader, você verá um X em frente o nome de cada um na Party, se clicar em algum deles, a pessoa sai da Party, e se clicar no seu X, a Party é desfeita.”

**S – Tela de Store (Loja do Jogador)** “Aperte V e depois S, para que seja aberta sua loja pessoal, nela há espaços para você colocar itens que quer vender a outros jogadores, ou simplesmente itens que queira guardar por falta de espaço no inventário.”

**G – Tela de Guild (Grêmios ou Clã)** “Aperte G para que seja mostrado o seu clã atual, você pode ver quem está online, e em qual Server, que é indicado em frente ao Nick da pessoa”.

**C – Tela de Status do Char** “Aperte C para mostrar sua tela de status, com os atributos de Força (Strength), Agilidade (Agility), Vitalidade (Vitality), Energia (Energy) e ainda Comando (Command) no caso dos Dark Lords. Ao avançar de nível, você ganha pontos para distribuir entre esses atributos para melhorar seu char”.

**M – Tela de Warp (mudar de mapa)** “Aperte M para mostrar sua tela de Warp, nela estão todos os mapas que são possíveis Warp (mover-se) com seus custos em Zen e nível requerido”.

**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 0** – Atalhos para Magia/Habilidade “Aperte 123... 90 para trocar de magia/habilidade de uma forma mais rápida, sem usar o menu de skills. Para programar os atalhos, clique no menu de Skills, posicione o mouse em cima de uma Skill (habilidade) e pressione CTRL+\*, nesse caso, \* é o número da Skill desejada, por exemplo, se colocar o Mouse em cima de uma Skill e pressionar CTRL+1, ela é programada no número 1, e assim que pressionar 1, ele troca rapidamente para a skill armazenada nesse número”.

**SHIFT** – Usado para fazer o char ficar parado, sem andar, mesmo se você clicar para que o char ande e o Shift estiver pressionado, o char irá apenas se virar para a direção do mouse. Também é usado para acessar as Skills da Raven do Dark Lord, utilizando os atalhos Shift+1, Shift+2, Shift+3 ou Shift+4.

**CTRL** – Faz com que o char ataque outros jogadores, isso inicia um sistema de Auto-Defesa entre os dois Chars, isso quer dizer que, se você atacou algum Char ele tem o direito de te atacar ou até matar sem ficar com estado de assassino. O estado de Auto-Defesa (Self-defense) dura de 30 a 60 segundos ou até mais, se o char continuar atacando.

**ALT** – O Alt é utilizado para fazer o Mouse “enxergar” apenas NPCs (Personagens Não-Jogadores) e é uma boa dica quando você estiver tentando acessar algum NPC de Venda de itens, num lugar onde tenha muitos jogadores aglomerados. Alt se apertado uma vez, revela o nome dos itens que estiverem caídos no chão, e se for segurado, ativa a função de “enxergar” apenas NPCs.

**Barra de espaços** – É utilizada para pegar itens do chão automaticamente sem ter de clicar em cada um de cada vez. Se o item for grande demais e/ou não houver espaço para ele no seu inventário, será mostrada a mensagem de “Your Inventory is full”.(Seu inventário está cheio). Caso o item foi dropado (largado) por outra pessoa recentemente, será mostrada a seguinte mensagem “This Item does not belong to you \*Jogador\*” (Este item não pertence à você \*Jogador\*) significando que o item ainda pode ser pego pelo jogador que o dropou (largou, deixou cair) antes que ele possa ser pego por todos.

**Enter – Tela de Chat** “Apertar Enter faz com que seja exibida uma caixa de texto, para que você possa falar com outros personagens do Mu, para falar, aperte Enter, depois digite o que quer dizer, como por exemplo: Olá Lorencia, e depois tecla Enter para que a mensagem seja exibida em cima do seu char, e na tela de informações, junto de seu nome”.

**Page Up e Down** – Subir/descer entre os textos mostrados na tela de informações e de chat.

**Tab** – Faz com que você troque para a caixa de IDs, para poder conversar particularmente com alguém, através do Whisper (Sussurro). Para “Whisper” alguém, aperte Enter, e depois Tab, digite o Nick da pessoa, aperte Enter duas vezes e digite sua mensagem, ao terminar aperte Enter para enviar a mensagem. Somente jogadores no mesmo Server podem enviar Whispers uns aos outros. Para retirar o Nick da pessoa da caixa de Whisper aperte Enter, depois Tab, Delete, e depois Enter novamente.

**Setas cima/baixo** – Fazem com que sejam trocados os Nicks na caixa de IDs.

**F1 – Ajuda do Jogo**

**F2 – Ativar/Desativar a função de Whisper** “Você não recebe os Whispers, mas os outros jogadores os vêem sendo enviados.”

**F3 – Ativar/Desativar o Chat (Conversa)** “Faz com que todo texto digitado por jogadores desapareça, mostrando apenas as informações e Conversas em Guild (Guild Chat) ou em Aliança (Ally Chat)”.

**F4 – Mostrar a tela de Chat** “Faz com que seja ou não exibida a tela de Chat, em 3 diferentes tamanhos”.

**Esc** – Mostra o Menu do jogo, com os botões Exit Game (Sair do jogo), Select Server (Selecionar Server) Switch Character (Voltar à Tela de Char) Options (Opções) e Cancel (Cancelar, e voltar ao jogo). Se clicar em opções, verá o controle de volume de Som, um botão chamado “Beep sound for Whispering Mode” (Som de Bip para modo de Sussurro) se clicar nele, toda vez que receber um Whisper, você ouvirá um som facilitando sua identificação, verá também 5 botões, onde está escrito “Effect Limitation” (Limitação de Efeitos). O Mu utiliza gráficos diferentes para cada tipo de armadura em cada nível diferente, por isso se você quiser limitar o efeito para aumentar o desempenho do jogo, escolha entre os níveis dos Sets “+5,+7,+9+11 e +13”.

**Escrevendo em Guild Chat e Ally Chat** – Existem outros modos de mandar uma mensagem para alguém no server. O Guild Chat é a mensagem que vai apenas para seus amigos de Guild (Clã), para mandar mensagens apenas em Guild, aperte Enter, depois digite @ e a mensagem para seus amigos de guild. Caso queira falar para os membros das alianças também, aperte Enter, depois digite @@ e a mensagem para os membros da aliança.

Deixei as letras D e F para explicar por último, pois desempenham muitas funções, e vou explicá-las em separado. Veja a seguir.



## Menu My Friend



**F** – Abre o menu My Friend, esse menu só é aberto após o Char atingir o nível 6. Nele há 4 botões, “Add Friend” (adicionar amigo) Delete Friend (apagar amigo) “Chat” (conversar) e “Write” (escrever carta).

**-Add Friend:** Se clicar nesse botão, será mostrada uma caixa de textos para que você escreva o nome do seu amigo. Após apertar OK ele receberá uma notificação de que você quer ser amigo dele, se ele aceitar, ele é adicionado à sua Friend List e você poderá ver em qual Server ele está além de poder conversar através do Chat.

**-Delete Friend:** Utilize esse botão para deletar amigos, clique no Nick de algum amigo e aperte Delete Friend para apagar o contato. Geralmente quem te apagou será mostrado em sua Friend List como “Cannot Use” (não pode se comunicar).

**-Chat:** Selecione um Nick na sua janela My Friend e clique em Chat para abrir uma janela de conversa. Esse modo é utilizado em conversa entre jogadores que estão em servers diferentes e que não são da mesma Guild (Clã). Clicar duas vezes no Nick da pessoa na Friend List também abre a janela de Chat.

**-Write:** Caso seu amigo esteja “Offline” você pode mandar uma Letter (carta) para ele, assim quando ele entrar no jogo verá um ícone de carta mostrado no canto da tela. Você também pode mandar cartas para pessoas que não são seus amigos. Apenas digite o nick da pessoa em Nickname: quando for criar sua carta.

## Mail Box



Essa é sua caixa de Letters (cartas), todas as cartas enviadas ao seu personagem aparecem aqui, junto do Nick da pessoa que a mandou e o assunto.

**-Write:** Se clicar neste botão, abre-se uma janela e você pode escrever uma Letter para qualquer um do seu Server. Escreva o Nick da pessoa no campo Receiver, e em Subject escreva o assunto da Letter. Você tem que escrever algo nesses dois campos, caso contrário não será possível enviar uma Letter. Cada Letter tem um custo de 1.000 Zen para ser enviada.

**-Read:** Abre a Letter em uma janela mostrando o texto da carta selecionada.

**-Reply:** Responde a Letter enviada a você.

**-Delete:** Apaga a(s) Letter(s) selecionada(s). (Use as caixas de seleção para selecionar as Letters a serem deletadas)

Obs: O limite de Letters(cartas) é de 50. Portanto sempre apague as mensagens que não precisar. Se sua Mail Box estiver cheia, outros jogadores não poderão te enviar Letters.

## Window List



A Window List apenas mostra quais janelas que você minimizou que ainda estão abertas. O botão Hide All faz com que todas as que estejam abertas fiquem minimizadas. Dica: Não deixe janelas abertas se não as estiver usando, isso causa lentidão no jogo.

Obs: O botão Refuse Chat no canto superior da janela faz com que você não receba nenhum pedido de conversa de outro jogador, assim parece que você está offline.

Obs2: Quando você recebe uma mensagem de alguém, o menu My Friend começa a piscar indicando a nova mensagem, para ver a mensagem, abra o menu My Friend (F) e vá em Window List, deverá aparecer uma nova janela para abrir, com o nome da pessoa que está te mandando a mensagem, apenas clique uma vez e a janela aparece.

Você pode abrir essa janela rapidamente apertando F5 e Enter se estiver recebendo uma mensagem. Se você receber uma Letter “carta” você tem que abrir o menu e ir na parte de Mail Box para poder ler a carta.

### Tela de Comandos do Char

D – Abre a tela de comandos são esses comandos que você usa para interagir com outros chars no mundo de Mu Online.



**-Trade (Troca):** Faz um pedido de troca de itens entre dois jogadores. Se o outro jogador aceitar aparece uma tela de Trade, mostrando o seu inventário e o Trade, assim você poderá trocar, vender ou doar itens a alguém de um modo mais seguro. Para confirmar a troca, clique no círculo (OK) e para cancelar clique no X (Cancel) se deseja pagar uma quantidade de Zen por algum item (Comprar) clique no botão Zen Trade e digite a quantidade que deseja pagar, tecla Enter e ela aparecerá no trade na caixa de texto “Zen”.



**-Buy (Comprar):** Quando outros jogadores abrem suas lojinhas (Stores) você pode ver os itens que eles estão vendendo utilizando esse comando. Você só pode ver a Store de quem está com o Store aberto, esse jogador terá o nome mostrado em Amarelo, numa caixa laranja ao lado do texto [Store] em cima da cabeça. Para comprar um item que esteja na loja é necessário ter o Zen suficiente que o jogador colocou para a venda do item. Se clicar num item para comprá-lo, será exibida uma caixa de texto perguntando se quer realmente comprar o item. Caso não tenha Zen suficiente, será exibida a mensagem “You are short of Zen”. Após clicar em OK, o item é transferido para seu inventário caso tenha espaço suficiente.



**-Party (Grupo):** Você pode “dar party” (recrutar pessoas para o seu grupo de caça) utilizando esse comando. Se você mandar esse comando a alguém, será mostrada uma caixa de texto na tela dele, informando que você o está convidando para Party. Se ele aceitar os dois terão uma barra de vida em cima de suas cabeças, facilitando a visualização da HP (Pontos de Vida) de ambos. Você pode convidar até 5 pessoas para Party.



**-Whisper (Sussurrar):** Utilize esse comando para digitar automaticamente o nick da outra pessoa na caixa de ID. Assim que você clicar com o botão direito na outra pessoa, o Nick dela já aparece na caixa de ID.



**-Guild (Clã):** Você pode ingressar em um Clã utilizando esse comando. Converse com o Guild Master (Mestre do clã) e envie um pedido de Guild, se ele aceitar, você entra no clã, e o nome do clã é mostrado junto ao seu nome quando seu char disser algo.

**-Alliance (Aliança entre Clãs):** Essa função permite que você se alie à algum Guild Master amigo seu. Os requerimentos para a aliança são: As Guilds que quiserem se aliar tem que ter ao menos 20 membros em cada uma. Os Guild Masters têm que estar no nível 200 pelo menos.

**-Hostility guild (Hostilidade entre Clãs):** Às vezes você poderá arranjar inimigos no Mu Online... Esse comando faz com que dois Clãs fiquem Arquinimigos e possam se matar a vontade, porque a penalidade de status de PK não é aplicada, mesmo assim ainda podem ocorrer drop de itens dos personagens se estiverem ou não em estado de PK.

**-Suspend hostilities (Suspender hostilidades):** Este comando serve para cancelar a hostilidade. Também faz com quem peça o fim da Hostility, execute o comando /Respect automaticamente, em sinal de respeito à outra guild.





**-Add Friend (Adicionar Amigos):** Este comando é um modo mais rápido de se adicionar amigos. Enquanto você está conversando com a pessoa frente a frente e pergunta se ela quer ser sua amiga, clique com o botão direito nela utilizando esse comando para enviar um pedido de amizade. Se o outro jogador aceitar o nick dele aparecerá na sua Friend List da janela My Friend junto do Server onde a pessoa se encontra.



**-Follow (Seguir):** Este comando é muito útil em party, se você ainda não consegue matar monstros rapidamente, e está em uma party na qual o Party Master está andando e matando os monstros para você, você pode usar esse comando para fazer seu Char seguir automaticamente qualquer um da Party.



**-Duel (Duelar):** Matar monstros depois de algum tempo se torna cansativo. Utilizando o comando Duel você pode convidar um oponente para um Duelo. Se ele aceitar, surge uma capa de duelo nas costas de cada um e é mostrado um placar na parte de cima da tela. Quem matar o oponente 10 vezes ganha o Duelo e são estourados fogos de artifício acima da cabeça do vencedor.

Obs: Você não perde nenhuma quantia de Zen ou nenhum item se perder um duelo, é apenas um modo de se divertir ou de treinar suas habilidades.

## Console do Jogador



Este é o Console ou Painel do jogador. Irei descrever cada uma das partes mostradas nele.



### Console – Esquerda

Essa parte do console mostra o botão para a tela de comandos (D), suas coordenadas, sua barra de SD (Shield Defense) e seu Cristal de Vida (HP ou Hit Points).



### Console – Centro

Essa parte do console mostra os atalhos Q (Poções de Vida) W(Poções de mana) e E(Atalho para itens), sua Barra de Exp, junto com o número da barra na qual você está, sua Lista de Skills, e os atalhos P (Menu de Party), C (Tela de Status) e V (Inventário).

Obs: Os atalhos Q,W e E, podem ser trocados utilizando-se a tecla CTRL, posicione o mouse sobre um item, (Apple, Ale, Remedy of Love... etc.) e pressione CTRL+E, e o item será registrado na tecla E.



### Console – Direita

Essa parte do console mostra seu Cristal de Mana (MP ou Mana Points), sua Barra de AG (Agility Gauge), sua Tela de Guild (G), e o Menu My Friend (F).



### Tela de Informações

A quantidade de experiência, Zen ou itens obtidos, e várias outras informações são mostradas aqui, ela fica na parte superior esquerda na sua tela de jogo, as informações são mostradas em textos azuis.

Conversas entre pessoas que estão na sua tela de jogo também são mostradas ali, em letras brancas com fundo escuro.

Conversas em Guild são mostradas em letras pretas com fundo verde.

Conversas em Aliança são mostradas em letras pretas com fundo amarelo.

Conversas em Whisper são mostradas em letras pretas com fundo dourado.

## Navegação e Coordenadas

No Mu Online não há um mini-mapa para que você possa se localizar nas cidades, mas há o sistema de coordenadas, ele é mostrado abaixo do botão de comandos (D) e elas indicam em qual coordenada seu char está. Essas coordenadas variam de 1 a 255, a primeira coordenada se refere ao movimento cima-baixo do seu char (Para baixo o número aumenta, para cima, o número diminui), e a segunda ao movimento esquerda-direita do char (Para a esquerda o número diminui, para a direita, o número aumenta).

Veja na imagem como ver as coordenadas e as direções do mapa:



Então, se quiser falar aos seus companheiros de Guild onde você está, você pode dizer, por exemplo: “Estou em Lorencia, Server 11 Coordenadas 88 127” e eles poderão te encontrar.



## Mapas do Mu Online

### Lorencia

Lorencia é uma das principais cidades do Mu Online, é onde iniciam os Dark Knights, Dark Wizards, Magic Gladiators e Dark Lords. Em Lorencia você encontra as entradas para os mapas Noria, Devias, Dungeon e Valley of Loren.



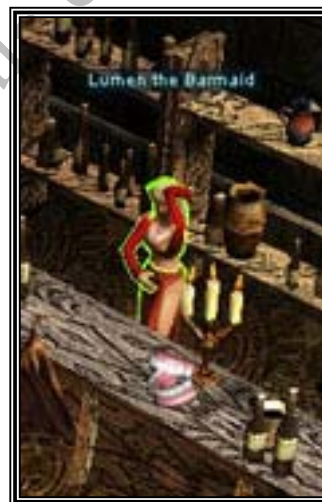
### NPCs de Lorencia



Alex, Coords: 63 131



Hanzo, Coords: 117 142



Lumen, Coords: 123 133



Pasi, Coords: 119 113



Trainer, Coords: 123 111

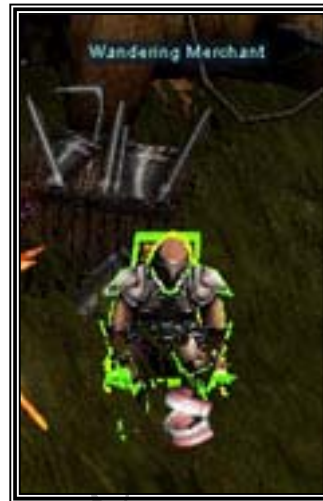


Potion Girl, Coords: 127 85





**Merchant, Coords: 6 144**



**Merchant, Coords: 183 136**

**Obs:** Há também em Lorencia os NPCs: Marlon (saída da Potion Girl), Guard, e Baz the Vault Keeper (dois deles dentro da cidade).



**Lorencia-Devias, Coords: 7 40**



**Lorencia-Dungeon, Coords: 121 231**



**Lorencia-Noria, Coords: 213 244**



**Lorencia-Loren, Coords: 238 14**



## Noria

Noria é a cidade das Elfas, nela as Fairy Elfs iniciam o seu jogo. Em Noria você encontra as entradas para os mapas de Aida, Lorencia, e Atlans, além dos NPCs Chaos Machine e Charon.

### NPCs de Noria



Elf Lala, Coords: 173 126



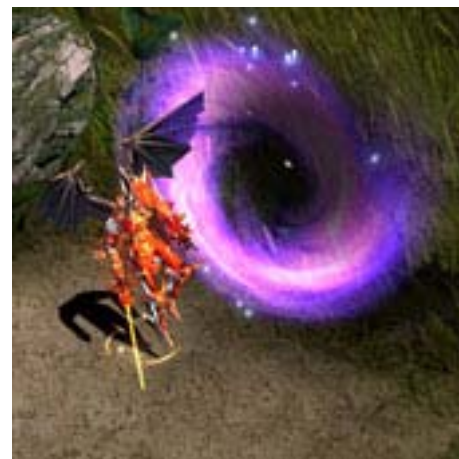
Charon, Coords 172 106



Eo, Coords: 194 123



Noria-Atlans, Coords: 239 241



Noria-Aida, Coords: 222 28



## Devias

Devias é a cidade congelada, nela há 2 castelos, além de uma igreja. Em Devias você encontra as entradas para os mapas de Lorencia e Lost Tower, além dos NPCs Messenger of Archangel e Guild Master.



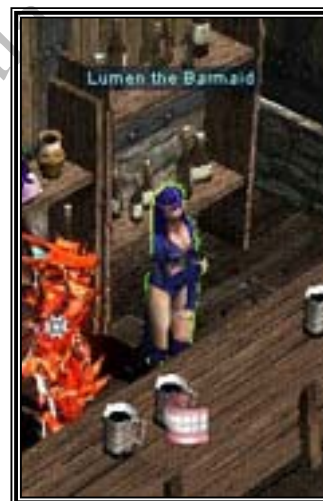
## NPCs de Devias



Wizard, Coords: 225 40



Zienna, Coords: 180 48



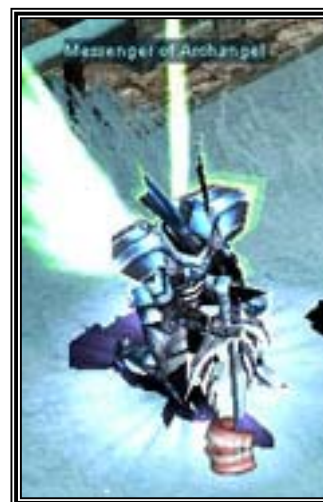
Lumen, Coords: 220 24



Guild Master, Coords: 214 44



Thompson Kenel, Coords: 9 78



Messenger of Archangel: 220 10



**Lahap, Coords: 192 18**



**Sebina, Coords: 183 31**

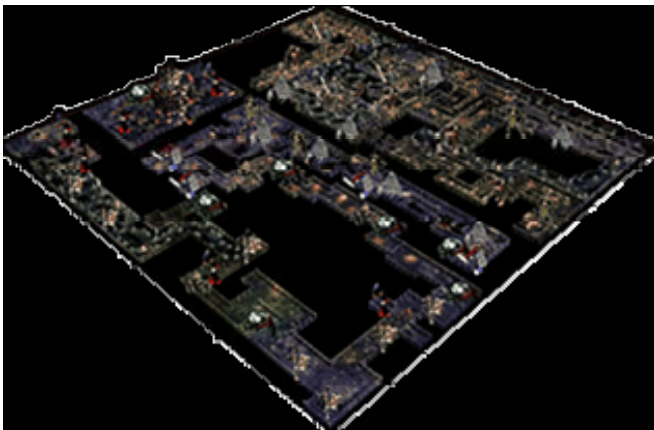


**Messenger of Archangel: 208 29**



**Devias-Lost Tower, Coords: 4 247**

**Obs:** A Entrada de Lost Tower em Devias só aparece quando o jogador adquire o nível necessário para entrar em Lost Tower.



### Dungeon

Dungeon é basicamente uma caverna escura, nela há 3 níveis, e ela não possui uma Safe Zone. Você encontrará as entradas para Dungeon 2 e 3, e Lorencia.

**Nível para entrar:**

**Dungeon: 20**

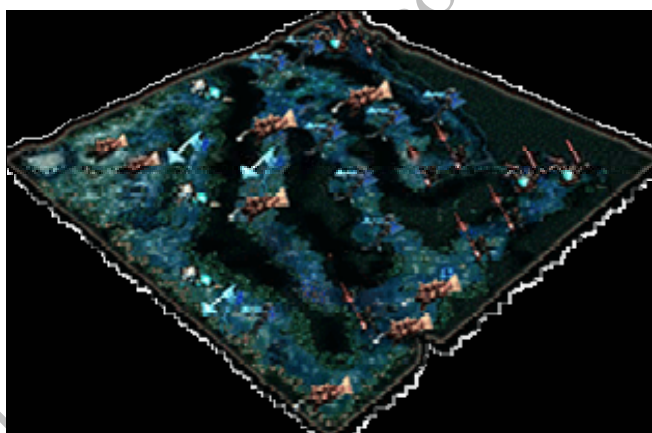
**Dungeon 2: 40**

**Dungeon 3: 50**

### Atlans:

Atlans é o mundo submarino de Mu, nele você encontra as entradas para Noria e Tarkan.

**Nível para entrar: 60**



### Lost Tower

Lost Tower é uma torre que possui 7 andares, variando o nível de dificuldade dos monstros a cada andar. Nela você encontra as entradas para Devias, Lost Tower 2, 3, 4, 5, 6, 7 e para Icarus. Após entrar em algum andar, você não pode voltar pelo mesmo ponto de Warp.

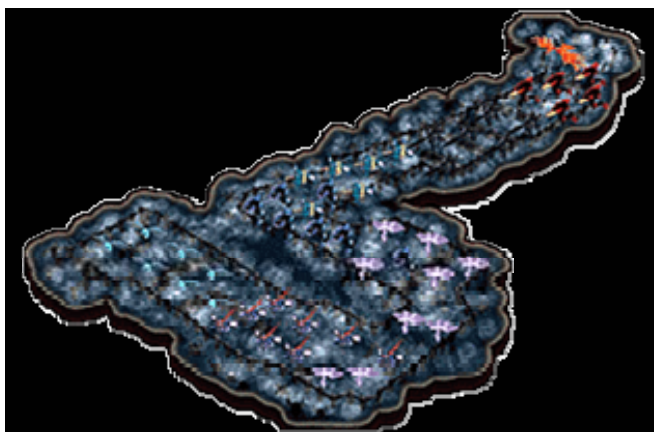
**Nível para entrar: 80**



## Tarkan

Tarkan é o deserto de Mu, é um dos mapas mais difíceis do Mu Online, possui monstros muitos fortes. Nele você encontra as entradas para Tarkan 2, Atlans 3 e Kanturu.

**Nível para entrar: 130**



## Icarus

Icarus representa os céus, também é um dos mapas mais difíceis do Mu Online, nele você encontra um dos chefes mais temíveis, a Phoenix of Darkness (Fênix), além da entrada para Lost Tower 7.

**Nível para entrar: 160**

**Requerimento: Wings ou Dinorant**

## Arena:

Arena é um mapa onde todos podem ir para repotar (comprar poções) e também participarem de Jogos de Futebol (Battle Soccer) entre 10 jogadores, 5 jogadores em cada time. A parte bloqueada do mapa de Arena, nomeada Stadium, é utilizada como prisão pela K2 para os jogadores que não cumpriram as regras.

**Nível para entrar: 50, apenas por Warp (M)**

## Aida:

Aida é uma floresta escondida nos campos de Noria, aqui você encontra monstros de baixo, médio e alto nível de dificuldade, e também as entradas para Aida 2 e para Noria, além dos NPCs Osbourne e Jerridon, que são utilizados em operações com a Jewel of Harmony.

### **Kanturu:**

Kanturu é o Laboratório de Kundun, em Kanturu 3 (o laboratório) são criados os monstros que povoam o mundo de Mu. Esse mapa é o que tem monstros mais fortes no momento. Nele você encontra a floresta que cerca o laboratório (Kanturu 1 e 2) e a entrada para Tarkan e Kanturu 3.

### **Valley of Loren:**

Valley of Loren é onde está localizado o Loren Castle. Esse castelo é do dono da Guild que o conquistou, através do evento Castle Siege. Esse mapa é o único que tem um mini-mapa no canto direito inferior da tela, para que você reconheça os jogadores e saiba as instruções durante o Castle Siege. Nele você encontra as entradas para o Land of Trials, e para Crywolf.

### **Land of Trials:**

Land of Trials é um mapa utilizado apenas pelos membros das alianças que estão como donos do Loren Castle. Outros jogadores podem utilizá-lo se o dono do castelo permitir, através da cobrança de uma taxa de zen.

### **Crywolf Fortress:**

Crywolf Fortress é um mapa de evento, mas também pode se treinar lá, é onde acontece um dos eventos mais legais do jogo, o ataque de Balgass à estátua de Crywolf.

Obs: Os níveis de Warp aqui, mudam quando você está jogando com um MG ou DL, eles podem entrar nesses mapas com apenas 2/3 do nível requerido.

**Os níveis de Warp mudaram durante a mudança da Season 2, os que são mostrados aqui são os níveis antigos.**

### **Outros NPCs**



**Guard:** Esse NPC irá atacar qualquer PK que chegar perto. Ficam em Lorencia e Devias.



**Baz the Vault Keeper:** Esse NPC guarda o seu baú, há dois deles em Lorencia, um em Noria e outro em Devias.

## -Mu Básico:

### Matando Monstros

Dê uma volta com seu char pela cidade inicial, repare que, quando você sair dos limites da cidade, o char automaticamente mostra a arma que está usando, e está preparado para matar os monstros. Se estiver em Lorencia, saia pela saída de baixo primeiro, você encontrará algumas **aranhas** (Spiders) e **dragõezinhos** (Budge Dragons) eles são os monstros de nível mais baixo em **Lorencia**.

Se estiver em Noria e tiver começado com uma Fairy Elf, saia pela saída da esquerda, e vá um pouco para baixo, você encontrará **Goblins** e alguns **escorpiões** (Chain Scorpion) para matar, eles são os monstros de nível mais baixo de **Noria**.

Ao ver um monstro, clique nele com o botão esquerdo para que seu char comece a atacar o monstro.

No início pode ser difícil matar os monstros sem algum tipo de ajuda, mas depois do lançamento da Season 1, foi dada uma ajuda aos jogadores, uma Elf muito forte que dá poderes especiais para jogadores iniciantes. Ela se chama Elf Soldier.

### Elf Soldier



A Elf Soldier é um NPC (Char não controlado pelo Jogador) que fica nas saídas das cidades. Em Lorencia ela fica na saída de cima, em Noria na saída de cima também e em Devias, ela está na saída da direita. Para receber os poderes (Buffs) apenas dê um clique com o botão esquerdo nela.

Esses Buffs (poderes) da Elf Soldier por serem especiais, duram 30 minutos, ao contrário dos Buffs comuns da Fairy Elf, que duram apenas 1 minuto cada.

Quando você recebe o Buff uma vez, aparece a mensagem na sua tela de informações, “Defense and Attack have been Increased” (Defesa e Ataque foram aumentados).

Se você tentar pegar o Buff duas vezes, aparecerá a mensagem “You already have been blessed” (Você já foi abençoado), portanto você tem que esperar o Buff acabar para pegá-lo novamente.

**Obs:** Você pode utilizar o Buff da Elf Soldier até o nível 180, após isso ela não lhe dará mais o Buff.

## **-Mu Básico:**

### **Status de Player Killer (Assassino de Jogadores)**

No mundo de Mu, os jogadores estão livres para matarem uns aos outros segurando a tecla “CTRL” e clicando com o mouse. Mas, isso implica no estado de PK (Player Killer ou, Jogador Assassino), este estado indica que se char pode ou não ser morto sem penalidade, e se ele pode perder itens ao morrer.

**Hero:** Um char adquire o estágio de Hero após matar ao menos 3 vezes um char ou mais chars que estejam no estágio de Outlaw Stage 2nd (PK Lvl 2).

**Commoner:** Um char está em estágio Commoner (Comum) quando seu nome está escrito em azul claro, esse estágio é o normal, se alguém te matar passará para o próximo estágio que é Outlaw Warning.

**Outlaw Warning:** Este estágio indica que você já matou um jogador, e se alguém te matar também fica em estágio de Outlaw Warning. O estágio de Outlaw deixa o nome do char em laranja.

**Outlaw Stage 1st:** Este estágio significa que você matou duas pessoas, os outros jogadores podem te atacar ou até matar sem sofrerem penalidades, mas têm que segurar o botão CTRL para poderem atacar. O estágio de PK Lvl 1 (Outlaw Stage 1st) deixa o nome do char em vermelho claro e não muda a cor do char.

**Outlaw Stage 2nd:** Este estágio indica que você matou três ou mais pessoas, os jogadores podem te atacar sem sofrerem penalidades, ao contrário, eles podem pegar o status de Hero se te matarem 3 vezes. Os chars podem te atacar ou matar sem segurarem o botão de CTRL para atacar. O estágio de PK Lvl 2 (Outlaw Stage 2nd) deixa o nome do char em vermelho escuro, além de deixar o char completamente preto e suas armas e asas ficam vermelhas.

#### **Como faço para voltar ao estágio Commoner?**

A cada pessoa que matar, será adicionado um tempo de 3 horas de penalidade até que o char volte ao normal. Então dependendo do número de pessoas que matou, mais tempo vai demorar para voltar ao estágio Commoner, por exemplo: Seu char matou 5 pessoas, ficando PK Lvl 2, então apenas multiplique 5 por 3, que é 15. Você terá que esperar 15 horas até que seu char volte ao normal. Essas horas têm que ser Online, se deslogar sua conta, a contagem das horas é pausada até que relogue novamente no char.

#### **O número de horas de Estágio PK é infinito? Não tem como ele voltar mais rápido?**

O número máximo de horas que você pode esperar até que o nível de PK volte à Commoner é 99 horas, ou 33 jogadores mortos. Para fazer o nível de PK voltar mais rapidamente, você pode ir caçar monstros, cada monstro tem um nível, e cada nível é contado como segundos reduzidos no seu tempo de PK.

## **-Mu Básico:**

### **Taxa de drop de itens para cada estágio do char**

**Hero:** Tem a taxa de drop quase nula, a taxa é de 1% ou 1/100. Um char Hero dificilmente irá dropar algum item quando morto.

**Commoner:** Sua taxa de drop é de 6,25% ou de 1/12. Um char commoner só dropa itens se for acertado por algum ataque muito forte, de um monstro ou de um jogador.

**Outlaw Warning:** Sua taxa de drop é de 12,5% ou 1/8. Um char Outlaw pode dropar itens se for acertado por algum ataque forte de algum monstro ou jogador.

**Outlaw Stage 1st:** Sua taxa de drop é de 25% ou 1/4. Um char PK Lvl 1 pode dropar itens facilmente, porque pode ser atacado sem o outro jogador ser penalizado.

**Outlaw Stage 2nd:** Sua taxa de drop é de 50% ou 1/2. Um char PK Lvl 2 dropa itens facilmente já que pode ser atacado por qualquer jogador.

**Obs:** Como penalidade, jogadores com qualquer nível de Outlaw, não podem entrar no Chaos Castle, Blood Castle e Devil's Square. Além disso, Outlaw Stage 1st e 2nd não podem utilizar NPCs de compra e venda.

Agora que você já aprendeu os comandos, sobre os mapas do Mu, sobre os NPCs, e sobre as informações na tela, iremos passar para o Mu Intermediário.

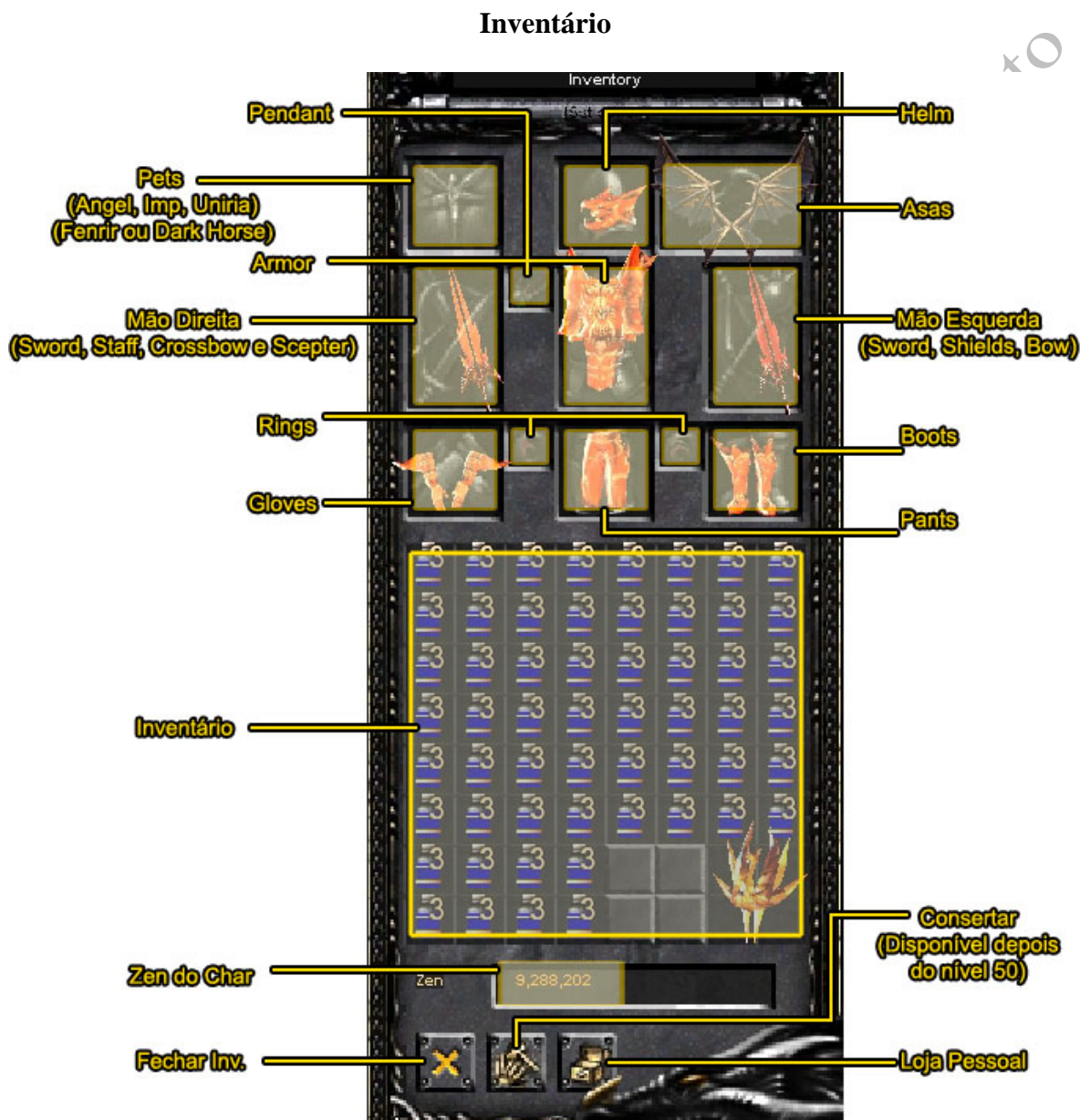
**Obs:** Nem todos os NPCs do jogo foram citados acima, alguns deles serão citados na continuidade do Guia.



-Mu Intermediário:

## Mu Online: Intermediário

Nessa parte do Guia vamos começar aprendendo sobre como equipar as armas, armaduras, e itens do Mu Online.



Esse é o seu inventário (Tecla I ou V) nele é onde você equipa os itens no seu char, e também onde ficam todos os itens que você pegar.

Veja na imagem onde cada item é equipado. Para consertar algum item que esteja danificado, clique em Consertar e depois clique no item, você ouvirá o som de uma martelada. Consertar requer um pouco de zen, dependendo de quanto o item foi danificado.

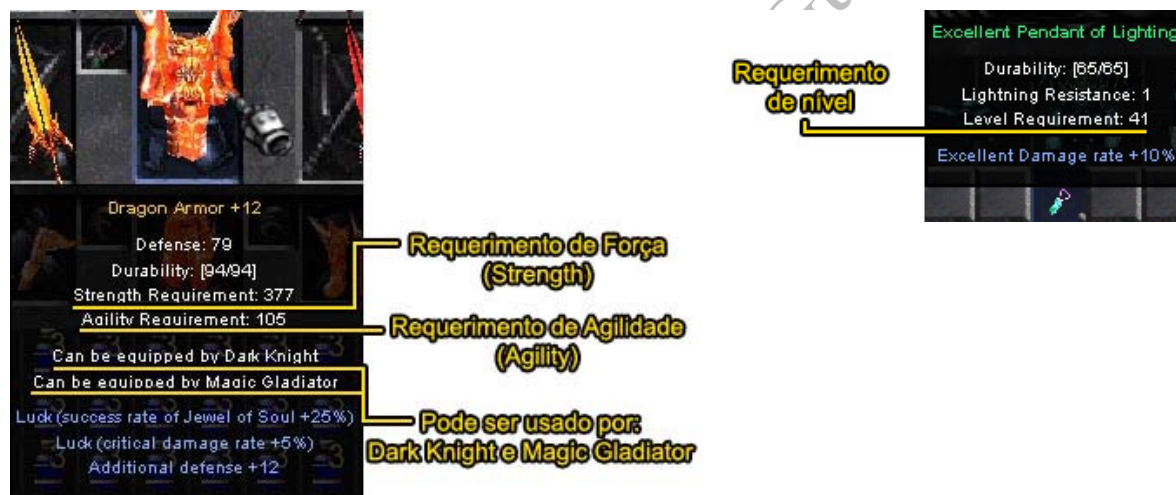
Para equipar alguma arma ou armadura, apenas clique uma vez em cima do item, e depois clique na área correspondente do corpo do seu char.

Para você poder equipar algum item, é necessário que você tenha os requerimentos para usar o item, caso contrário, a área onde o item vai ser colocado fica vermelha.

Cada char tem seu tipo de armadura específico, observe que, se você tentar equipar algum item de Fairy Elf em um Dark Knight por exemplo, a área onde o item vai ser colocado fica vermelha, indicando que este item não pode ser equipado pelo Dark Knight.

## Requerimentos

Para poder equipar itens, sejam eles Rings, Pendants, Armaduras, Armas, Asas ou Escudos você tem que ter pontos suficientes em Força, Agilidade e em alguns casos, Energia. As novas Armaduras e Armas de nível 380, também requerem que o personagem seja nível 380 no mínimo para poder equipá-las. Rings, Pendants e Asas tem apenas Requerimento de nível. Outros itens como: Angel, Imp, Horn of Uniria, Horn of Dinorant, Fenrir e Dark Horse também requerem um certo nível para equipar. Veja a seguir alguns exemplos:



**Obs:** Cada char tem seus tipos de armaduras, asas e escudos, apenas o Magic Gladiator pode usar ALGUMAS armaduras de Dark Knight e Dark Wizard. Todos os chars podem usar Pets, Pendants e Rings. Apenas o Dark Lord pode utilizar a Raven e o Dark Horse. O Dark Lord pode usar os Sets Leather, Bronze e Scale do Dark Knight.

Elfs precisam de Flechas para atirar, portanto ao usar um Bow (arco) as flechas vão na mão direita, e o Bow na mão esquerda. Caso use um Crossbow, os Bolts (tiros) vão na mão esquerda e o Crossbow na mão direita.

Apenas Magic Gladiators e Dark Knights podem usar duas armas, uma em cada mão.

## Nível e opções dos itens

Um item pode ser Normal, Excelente ou Ancient (antiguidade). Todos os itens variam de nível entre +0 até +13. Veja como são digitados os dados de um item no jogo:

### Itens normais

Tem opções de Luck e Skill e adicionais de defesa/ataque, por exemplo:

**Dragon Armor +12+12+L**

Nesse caso “Dragon Armor” é o nome do item, “+12” é o nível do item “+12” é o adicional de defesa do item, significa que ele tem 12 a mais de defesa além do que é mostrado no ítem, e o “+L” significa que o item possui “Luck”. Luck é uma opção que faz o char acertar danos críticos (100% de dano) em monstros ou jogadores. Cada parte com Luck dá 5% de chances de isso acontecer.

Obs: Itens normais podem ou não cair com Luck e Skill. Os nomes dos itens normais variam de acordo com o nível: +0, +1 e +2(cor branca) +3 e +4 (cor vermelha) +5 e +6 (cor azul) +7, +8, +9, +10, +11, +12 e +13(cor amarela). Itens acima do nível +5 não dropam do char.

### Itens Excelentes

Tem opção de Luck e Skill, adicionais de defesa/ataque e opções Excelentes ou “Exc”

**XDouble Blade +7+0+S+2%+Speed/7**

Nesse caso o “X” junto do nome do item indica que ele é Excelente, “Double Blade” é o nome do item, “+7” é o nível do item “+0” é o adicional de ataque (como não há adicional, ele nem é mostrado no item, serve apenas para informação) “+S” indica que o item possui Skill (habilidade) e “2% e Speed /7” são as opções excelentes do item.

Obs: O nome dos itens excelentes não variam de cor conforme seu nível. Todas as armas excelentes têm skill, se encontrar alguma que não tenha, é porque provavelmente ela também não tem skill caso seja Normal. Itens excelentes não dropam, não importa o nível deles. Itens excelentes podem cair dos monstros com Luck e/ou com Skill e com no máximo 2 opções excelentes.

## Itens Ancients

Esses itens foram introduzidos após a Season 1 com o lançamento do evento Chaos Castle. São itens que formam sets completos com opções fantásticas. Itens Ancients podem ter Luck, Skill, adicionais de defesa/ataque além das opções “Ancients”.

**Hyon Dragon Gloves +9+16+10+L**

Nesse caso “Hyon” indica o nome do set ancient, “Dragon Gloves” é o nome do item, “+9” é o nível do item, “+16” é o adicional de defesa “+10” indica o adicional de Stamina (Vitality) e “+L” indica Luck.

Obs: Os nomes de itens Ancients também não variam de cor conforme seu nível. Itens Ancients não dropam, não importa o nível deles. Itens ancients podem cair com Luck, Skill e já vêm com todas as opções do set bloqueadas. Para desbloqueá-las, complete o set equipando as outras partes do mesmo. Você pode ver as opções que desbloqueou passando o mouse em cima do item Ancient equipado ou passando em cima da flecha “Set Option” no seu inventário. Sets Ancients podem conter partes de Armadura, Armas, Rings, Pendants e Escudos.

## Rings e Pendants

Rings e Pendants (Anéis e Pingentes) são itens que seu char usa para evitar alguns efeitos causados por ataque de magia vindo de monstros ou de outros jogadores, além de terem efeitos de recuperação de vida. Veja alguns Rings e Pendants e a descrição de cada um.

Pendant of Lighting: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Lighting (raios).

Pendant of Fire: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Fire (fogo).

Pendant of Water: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Water (água).

Pendant of Ice: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Ice (gelo).

Pendant of Wind: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Wind (vento).

Pendant of Ability: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de Stern (paralisia do char) \*sem provas\*.

Ring of Fire: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Fire (fogo).

Ring of Ice: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Ice (gelo).

Ring of Wind: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Wind (vento).

Ring of Poison: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Poison (veneno).

Ring of Earth: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de atributo Earth (terra), e evita que seu char seja empurrado no Chaos Castle devido às explosões de monstros.\*sem provas\*

Ring of Magic: Faz com que seu char esquive (receba Miss) de ataques de Mana (monstros que roubam mana) \*sem provas\*

Obs: Os itens que estão “\*sem provas\*” podem ser verdade. Todos os Rings e Pendants com exceção do Ring of Magic e Pendant of Ability têm a opção de “HP Recovery X%” onde X pode ser 1, 2 ou até 3%. Rings e Pendants podem ser Excelentes e Ancients, mas não podem ser upados. Rings e Pendants não possuem adicional de defesa/ataque nem Skill ou Luck, e apenas tem requerimento de nível para serem usados.

**Obs: Não há como transformar algum item em Excellent, ou Ancient, eles já dropam (caem dos monstros) assim.**

### Asas (Wings) nível 1 e 2

#### Wings Nível 1

As asas que os chars básicos podem usar requerem apenas nível para serem equipadas. Possuem adicionais de defesa ou HP Recovery e Luck. Magic Gladiators podem equipar tanto a asa nível 1 de Dark Knight quanto a asa nível 1 de Dark Wizard, Dark Lords não equipam asas, apenas sua capa, que pode dropar se ele morrer em combate se estiver em estado PK.

#### Wings of Heaven +7+12+L

Nesse caso “Heaven” é o nome da asa, “+7” é o nível, “+12” é o adicional de defesa e “+L” é o Luck.

Asas nível 1 são feitas na Chaos Machine, e não podem ser excelentes nem Ancient.

Veja o nome das Wings nível 1 para cada char:

**Dark Knight:** Satan Wings

**Dark Wizard:** Wings of Heaven

**Fairy Elf:** Butterfly Wings

Obs: Todas as asas nível 1 requerem o nível 180 no mínimo e 4 níveis do char pra cada nível da Asa. Exemplo:

Satan Wings +0 requer nível 180, +1 requer nível 184, +2 requer nível 188, +3 requer nível 212 e assim por diante.



## Wings Nível 2

Essas são asas avançadas que os chars básicos usam quando avançam de classe. Possuem mais opções, têm mais absorção e mais defesa do que as asas nível 1. E também requerem nível maior para serem usadas. Nenhuma Wings nível 2 pode ser equipada por mais de um char, o Dark Lord não tem Wing nível 2, apenas tem sua Cape of Lord.

### Wings of Dragon +13+16+L+IGN

Nesse caso “Dragon” é o nome da asa, “+13” é o nível, “+16” é o adicional de defesa, “+L” é o Luck e “+IGN” é a opção da asa nível 2.

Asas nível 2 são feitas na Chaos Machine, e não podem ser excelentes nem Ancient. Veja o nome das Wings nível 2 para cada char:

**Blade Knight:** Dragon Wings

**Soul Master:** Wings of Soul

**Muse Elf:** Spirit Wings

**Magic Gladiator:** Darkness Wings

**Dark Lord:** Cape of Lord

Obs: Todas as asas nível 2, menos a Cape of Lord, precisam de nível 215 no mínimo para serem usadas e 5 níveis do char para cada nível da asa. A Cape of Lord funciona como uma asa nível 1, mas tem options de asas nível 2. Exemplos:

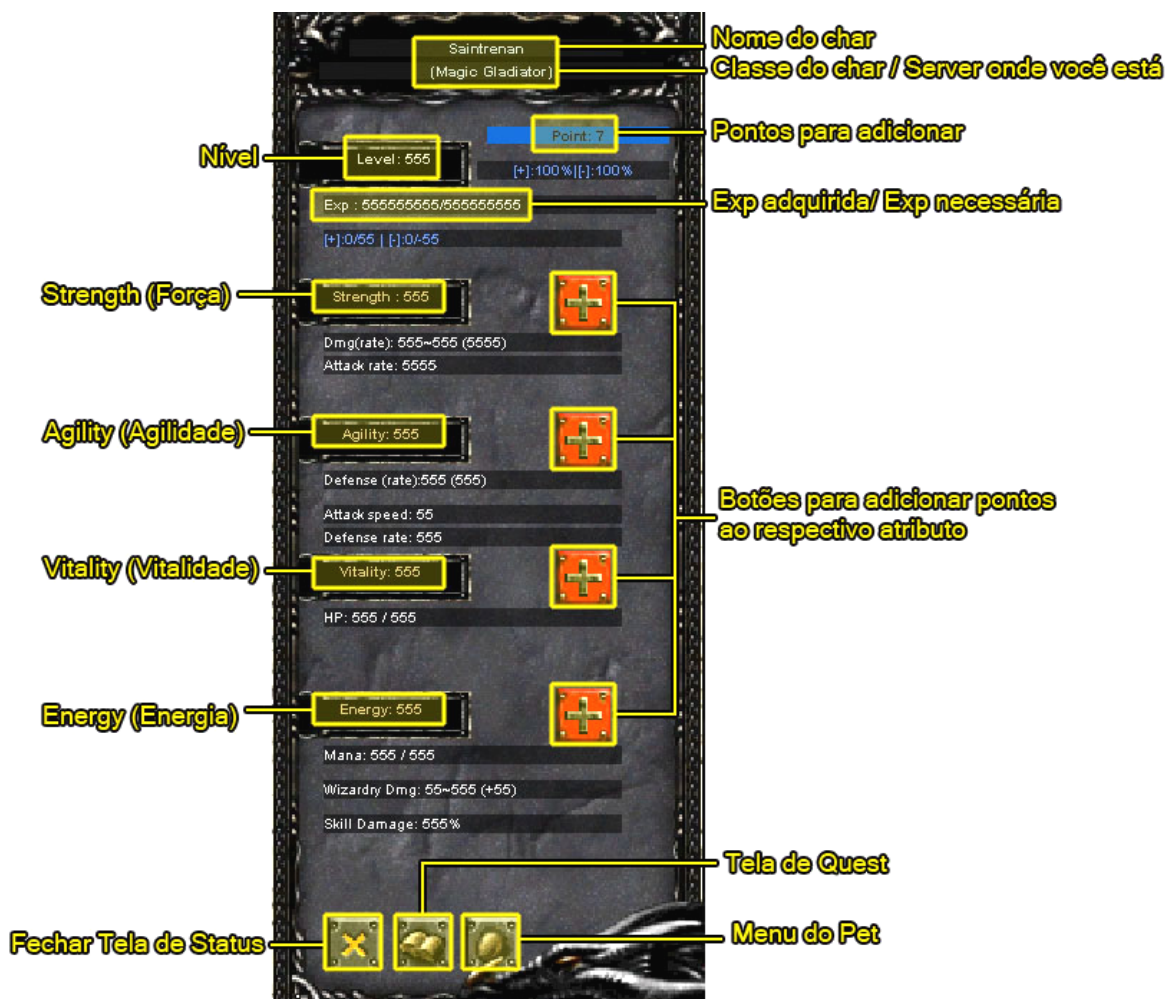
**Wings nível 2:**+0 requer nível 215, +1 requer nível 220, +2 requer nível 225 e assim por diante.

**Cape of Lord:**+0 requer nível 180, +1 requer nível 184, +2 requer nível 188 e assim por diante.

Como você viu, pra cada tipo de item é necessário Força, Agilidade, Energia e até Nível para equipá-los. Vamos ver agora sobre a tela de Status do Char e sobre as informações que você encontra nela.

## Tela de Status do Char (C)

Essa é a tela de Status do seu char, é onde você pode ver quanta força, agilidade, vitalidade e energia seu char tem, além do Command que é exclusivo para os Dark Lords.



Obs: Veja que quando você passa de nível, aparecem botões vermelhos com um símbolo de "+" neles. Ao clicar em algum botão desses, você adiciona 1 dos seus pontos disponíveis ao atributo (status) que você escolheu. Por exemplo: você pode clicar no botão na frente de Strength 3 vezes para adicionar 3 pontos em força, e 2 vezes no botão na frente de Agility, para adicionar 2 pontos em agilidade ou vice-versa.

Na tela de status também é possível ver em qual nível seu char está, o Server em que você se encontra, a experiência obtida até agora, e a experiência necessária pro próximo nível.

Abaixo de cada atributo você pode ver os status como: Ataque mínimo~Ataque máximo (chance de ataque) ou sua Defesa(chance de defesa). Veja na imagem abaixo onde ver esses status:



*Cada status é conseguido através de um cálculo, baseado em quanta força, agilidade, vitalidade ou energia que o seu char tiver. Iremos ver esses cálculos na parte do Mu Avançado, onde vamos ver os cálculos de cada status.*

### Menu do Pet

Esse menu mostra os Status dos Pets que o Dark Lord usa, mostra o nível, experiência obtida e experiência necessária para o próximo nível, mostra também os ataques disponíveis, velocidade do Pet, ataque mínimo e máximo e o nível/Command necessário para poder equipá-lo.

### Tela de Quest

Essa tela mostra se você completou ou não a Quest atual, ou se ela está em andamento. Se ainda não fez a Quest, aparecerá "Quest: Unfinished", caso esteja fazendo a Quest, aparecerá "Quest: In Progress" e se já tiver terminado a quest, irá aparecer "Quest: Finished".

## Loja Pessoal do Char

Essa parte do inventário é chamada de Store (lojinha) por outros jogadores. Para poder vender itens para outros jogadores você apenas tem que colocá-los nessa parte, e automaticamente o jogo pede que você coloque o preço em Zen. O preço máximo é 99 milhões de Zen. Após digitar o preço clique em OK ou dê Enter. O item fica na store com o preço. Para que outros jogadores possam ver sua store, você tem que “abri-la”, clique em “Enter the Store name” e digite um nome, como por exemplo: “*Pesterenan’s Store*” e clique em Open. Veja na imagem abaixo um exemplo de uma Store:



Obs: Caso algum item esteja sem preço, a loja não abre até que você coloque um preço no item. Cada vez que você desloga ou troca de Server, os preços dos itens somem. Sempre cheque duas vezes o preço do item para não vender mais barato, essa dica também serve para quando estiver comprando itens de outros jogadores.

**Obs: Alguns jogadores conseguem colocar itens muito caros em suas stores por 99M. Mas mesmo que você tenha o Zen suficiente e tente comprar, aparecerá uma mensagem dizendo que não há zen suficiente. O que ocorre é uma limitação do jogo. O jogador de quem você está tentando comprar está com 2 Bilhões de Zen (2.000.000.000), e isso é o máximo que um char pode carregar.**



## Tela de Trade

Essa tela aparece quando você quer fazer uma troca de itens com outro jogador no Mu. Seja para comprar itens por Jóias ou para entregar poções à um char PK, você usa o comando de Trade no outro char, assim que ele aceitar essa tela aparece.



Nela você vê o nome do outro jogador, junto do “About: \*Nível\*”, a guild e o símbolo da mesma, a parte do trade do outro jogador e a sua parte, a quantia de zen, o botão de OK, e o de Cancelar assim como o botão para colocar uma quantia em zen no trade.

A troca de itens só é realizada se os dois jogadores apertarem o OK, se algum deles apertar o “X” a tela se fecha e o trade é cancelado. Se o outro char desconectar do jogo, o trade também é cancelado.

No trade é possível trocar itens por itens, jóias por itens, zen por itens ou jóias etc. Para adicionar Zen no trade, clique no botão “Zen Trade” e digite a quantia, depois dê Enter e essa quantia aparece no trade.

**Sempre verifique duas vezes o item que está comprando, a maioria dos casos de roubo no Mu Online acontece por desatenção do Jogador, quando este está fazendo o trade.**



## Emotiactions

Emotiaction é um termo usado para descrever as palavras que fazem com que seu char execute uma ação, por exemplo, se digitar “Haha” ou “^^” o char ergue os ombros indicando que está dando risada. Veja a seguir alguns exemplos de Emotiactions no Mu e abaixo a lista completa deles:



^^

Respect

T\_T

Look around

Cheer

Dance

Ações do Char	Texto do Chat				
Rir	^^	^_^	Haha	Hoho	^.^
Ajoelhar	Respect	Defeated			
Coçar a cabeça	Sorry	^;	;		
Chorar	Cry	Sad	T_T		
Avante!	Rush	Go go			
Dar tchau	Bye	Goodbye			
Bater Palmas	Good	Nice	Wow		
Cumprimentar	Hi	Welcome	Thanks	Hello	
Cruzar os braços	Huh	-_-	:-		
Levantar os braços	Great	Beat it			
Com frio	Cold	Hurts			
Dizer não	Not	Never	Don't		
Concordar	OK				
Saudar	Sir				
Apontar	That	There			
Vitória	Victory	Win			
Com sono	Tired	Sleep			
Dançar	Hustle	Dance	Cheer		
Olhar em volta	Look around				
Chamar para duelo	come on				
Chamar para seguir	Come				

**Obs:** Apenas digite esses textos no Chat para o char executar a ação. Esses comandos podem ser escritos com uma barra “/” antes para não aparecerem como texto.

## Alguns itens do jogo

Além de armaduras e armas que o seu char pode equipar, há outros itens que ele pode usar para por exemplo: Aprender uma skill/magia/poder novo, recuperar mana, aumentar a velocidade de ataque, utilizar para entrar em algum evento... etc. Veja abaixo alguns dos itens que você pode encontrar no jogo.

**Orbs:** Esses itens dão poderes aos Dark Knights e Elfs. Para utilizá-las apenas clique com o botão direito sobre elas, se você tiver o requerimento correto o poder é adicionado à sua Lista de Skills.

**Scrolls (livro):** Esses livros são os poderes que os Dark Wizards e Magic Gladiators podem aprender. Utilize do mesmo jeito que as Orbs, clicando com o botão direito sobre eles.

**Scrolls (pergaminho):** Esses pergaminhos são apenas para os Dark Lords. Utilize do mesmo jeito que as Orbs, clicando com o botão direito sobre eles.

**Potions:** Essas são as poções de vida e mana que você pode comprar para seu char usar para utilizá-las, clique com o botão direito sobre elas ou use os atalhos do teclado como você já viu anteriormente.

**Small, Large e Complex Potions:** Essas poções fazem o char recuperar Vida e SD ao mesmo tempo.

**Small, Large e SD Potions:** Essas poções fazem o char recuperar apenas SD.

**Arrows e Bolts:** Esses itens são apenas para Fairy Elfs, são os tiros dos arcos que elas usam. Se tentar atacar com um Arco e não tiver Arrows/Bolts disponíveis, será mostrada a mensagem "No more arrows" na sua tela de informações.

**Ale, Remedy of Love e Olive of Love:** Esses itens modificam os status do char. A Ale dá 20 pontos a mais de velocidade de ataque, o Remedy of Love dá mais poder de ataque ao char, e o Olive of Love é uma combinação dos dois.

**Scroll of Archangel e Blood Bone:** Esses itens servem para o jogador fazer convites para o evento de Blood Castle. Eles vêm acompanhado de um nível (+1,+2,+3,+4,+5,+6 ou +7) que é a divisão de níveis do Blood Castle. Não tente combinar Scrolls e Bones com níveis diferentes, ou a combinação falhará. Caso a combinação dê certo, você obtém um **Cloak of Invisibility +X** onde X é o nível dos itens que você combinou.

**Devil's Key e Devil's Eye:** Esses itens servem para o jogador fazer convites para o evento do Devil Square. Eles vêm acompanhado de um nível (+1,+2,+3,+4,+5 ou +6) que é a divisão de níveis do Devil Square. Não tente combinar Keys e Eyes com níveis diferentes, ou a combinação falhará. Caso a combinação dê certo, você obtém um **Devil's Invitation +X** onde X é o nível dos itens que você combinou.

**Armor of Guardsmen:** Esse item é o convite para que você possa entrar no evento Chaos Castle. Você compra essa armadura apenas na cidade de Devias, na “Wizard”. Para entrar no Chaos Castle, espere até que o anúncio do evento apareça na tela e clique com o botão direito sobre a armadura, após isso clique OK.

**Symbol of Kundun +X:** Esse item é um **Kalima Map** incompleto. Para completá-lo, pegue mais symbols do mesmo número. Ao completar 5 você ouve um “Plin!” como o de uma jóia caindo no chão e aparece um Kalima Map +X no seu inventário. Os symbols só se agrupam se forem do mesmo nível, e cada Kalima Map já tem o nível de entrada mostrado no item. Para ir para Kalima jogue um mapa no chão, irá abrir um portal com o seu nome e o nível do mapa de Kalima, após jogar, atravesse-o e você é “Warpado” para Kalima.

**Box of Luck/Kundun/Heaven:** Se essas caixinhas forem jogadas no chão, elas podem dropar itens ou Zen.

**Heart of Love/ Silver Medal/ Gold Medal/:** Esses itens são itens de evento, ao jogá-los no chão eles podem dropar itens de níveis até +9 (no caso de Hearts of Love) ou itens de nível até +6 e Zen (no caso de Silver e Gold medals). Todos eles também podem dropar Jewel of Bless, Jewel of Soul e Jewel of Chaos, além dos Pets: Horn of Uniria, Imp e Guardian Angel.

**Box of red/green/blue ribbon:** Esses são itens de evento especiais, que sempre dropam itens excelentes quando são jogados no chão.

**Heart of Dark Lord:** Esse item cai de monstros em mapas de nível baixo como Devias ou Lorencia. Ele pode dropar itens se que o estiver jogando no chão tiver nível abaixo de 100. Caso contrário ele dropa 10K de Zen (10.000)

**Sign of Lord:** Esse item serve para o registro das guilds no evento de Castle Siege. Você pode juntá-los até obter 255 em cada pacote.

**Guardian Angel, Imp, Horn of Uniria e Dinorant:** Esses itens são Pets que todos os chars podem usar, todos eles dropam de monstros, com exceção do Dinorant que é feito na Chaos Machine. Todos eles tem requerimento de nível. O Guardian Angel adiciona 50 pontos a mais em sua HP e dá 20% de absorção de dano. O Imp dá 30% a mais de Ataque. O Horn of Uniria é uma montaria para que o char ande mais rápido e o Dinorant também é uma montaria, mas por ter Asas você pode usá-lo para entrar em Icarus.

**Obs:** O Horn of Uniria permite que o Dark Knight ou Magic Gladiator utilize a Skill “Impale” que é uma Skill usada apenas com uma arma do tipo “Spear” (lança). O Dinorant também tem uma skill especial que é usada apenas por Dark Knights.

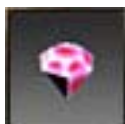
**Town Portal Scroll:** Este item quando utilizado faz você voltar para a Safe Zone mais próxima. Caso esteja em algum evento você volta para a cidade especificada pelo evento.

## Jóias e como upar itens

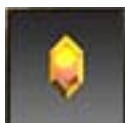
As armaduras, armas, escudos e asas no Mu podem ser “upados”, isso significa que você pode subir o nível de algum item utilizando jóias. Primeiro vamos ver cada Jewel e o que ela faz.



**Jewel of Bless:** Esta jóia roxa, quando jogada em algum item, faz com que ele suba de nível (upe) com 100% de chances, mas o item sobe até o nível **+6** no máximo.



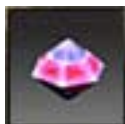
**Jewel of Soul:** Esta jóia rosa, quando jogada em algum item, faz com que ele suba de nível (upe) com **50%** de chances se o item não tiver Luck, e caso tenha ele terá **75%** de chances de subir de nível, o item sobe até o nível **+9** no máximo. Você pode usar Souls para upar um item desde o nível **+0**, mas é arriscado. Caso não dê certo, o item volta ao nível anterior se estiver num nível entre **+1** e **+6**. Caso esteja no nível **+7** ou **+8** e dê errado, ele volta ao nível **+0**. Portanto tenha cuidado.



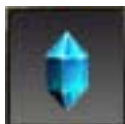
**Jewel of Chaos:** Esta jóia amarela é usada para fazer combinações na Chaos Machine. Todas as combinações necessitam de uma Jewel of Chaos. Não é possível jogar Chaos em itens.



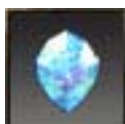
**Jewel of Life:** Esta jóia marrom, quando jogada em algum item, faz com que sua option suba de nível (upe) com 50% de chances, não importando se o item tem ou não Luck. A option de ataque/defesa sobe de 4 em 4 pontos, podendo ir de **+0** até **+16**, ou de 5 em 5 pontos de defesa no caso de Shields podendo ir de **+0** até **+20**, e também sobe de 1% em 1% podendo ir de **1%** até **4%** no caso da opção de recuperação de vida nas Wings.



**Jewel of Creation:** Esta jóia roxa e rosa, só é usada em combinações de Chaos Machine para fazer Frutas que dão pontos adicionais ao status do Char. Também é usada para ressuscitar os espíritos dos Pets do Dark Lord (Raven e Dark Horse) no NPC Trainer.



**Jewel of Guardian:** Essa jóia azul clara só é usada para fortalecer as estátuas e portões no Evento Castle Siege e na combinação para adicionar as opções das armas e sets de nível 380.



**Jewel of Harmony:** Essa jóia quase branca só é obtida através do refinamento da Gemstone, na Refinery Tower, dentro de Kanturu3. Ao ser jogada em algum item ela pode dar opções excelentes à itens Normais e Excelentes, essas opções são chamadas de “JoH Options” ou opções de Jewel of Harmony. Caso algum item tenha alguma dessas opções, ele não pode ser trocado, nem vendido, e nem colocado na Store. O item fica trancado no char até que a opção seja retirada utilizando-se o NPC de Aida.

**Para “upar” algum item você pode utilizar Jewels of Bless para subir o nível até +6, e após isso usar Jewels of Soul para subir de +6 até +9, e para subir o nível de +9 até +13 você utiliza a Chaos Machine. E é esse NPC que veremos a seguir no Guia.**

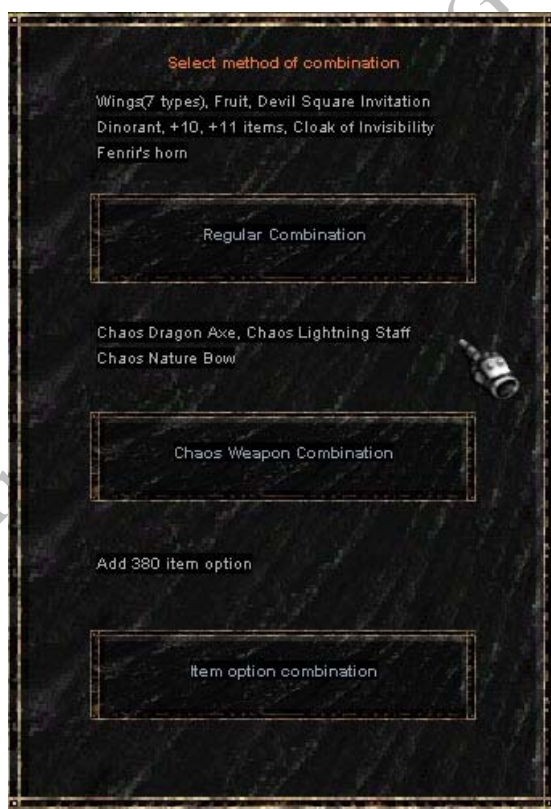
## Chaos Machine



A Chaos Machine é um NPC localizado em Noria, onde podem ser feitas 3 armas Chaos, e várias outras combinações de itens, além de permitir ao jogador, upar seus itens até o nível +13, fazer asas, e adicionar opções aos itens de nível 380.

Esse Npc é chamado de ladrão por muitos jogadores, porque, como funciona com um sistema de porcentagem, às vezes itens são perdidos nele. Para iniciar o funcionamento da Chaos Machine você tem apenas que clicar no Goblin, se estiver com uma store aberta, feche-a, caso contrário não poderá ativar a Chaos Machine.

Ao clicar no Goblin são exibidas 3 opções, veja na imagem abaixo:



**Regular Combination:** Utilizando essa opção você pode fazer muitas das combinações disponíveis no jogo, como: upar itens até o nível +13, fazer um Dinorant etc...

**Chaos Weapon Combination:** Utilizando essa opção você pode fazer armas Chaos, utilizando itens comuns.

**Item option combination:** Essa opção é exclusiva para itens de nível 380, onde você desbloqueia as opções rosas.



## Combinando itens na Chaos Machine

### Regular Combination (1ª opção)

Irei explicar cada combinação de itens na Chaos Machine a seguir, utilizando a opção Regular Combination. Todas as combinações de Chaos Machine utilizam uma Chaos, menos as combinações de SD Potions.

Obs: Se falhar ou acertar uma combinação e quiser fazer outra, você tem que fechar e abrir a Chaos Machine denovo.

#### Upando para +10:

Para upar um item para +10, você vai precisar de:

- 1 Item no nível +9
- 1 Jewel of Bless
- 1 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Chaos
- 2 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** O item se torna +10, o Zen e as Jewels somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine, e depois clique em OK para combinar, as chances são de **75%** para itens com **Luck**, e **50%** para itens **sem Luck**.

#### Upando para +11:

Para upar um item para +11, você vai precisar de:

- 1 Item no nível +10
- 2 Jewel of Bless
- 2 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Chaos
- 4 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** O item se torna +11, o Zen e as Jewels somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine, e depois clique em OK para combinar, as chances são de **70%** para itens com **Luck**, e **45%** para itens **sem Luck**.

### Upando para +12:

Para upar um item para +12, você vai precisar de:

- 1 Item no nível +11
- 3 Jewel of Bless
- 3 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Chaos
- 6 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** O item se torna +12, o Zen e as Jewels somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine, e depois clique em OK para combinar, as chances são de **70%** para itens com **Luck**, e **45%** para itens **sem Luck**.

### Upando para +13:

Para upar um item para +13, você vai precisar de:

- 1 Item no nível +12
- 4 Jewel of Bless
- 4 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Chaos
- 8 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** O item se torna +13, o Zen e as Jewels somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine, e depois clique em OK para combinar, as chances são de **65%** para itens com **Luck**, e **40%** para itens **sem Luck**.

**Obs:** As mesmas combinações podem ser feitas em itens Excelentes e Ancients, assim como em Asas nível 1 ou 2.

### Fazendo Frutas

Para fazer uma "Fruit" aleatoriamente você vai precisar de:

- 1 Jewel of Creation
- 1 Jewel of Chaos
- 3 Milhões de Zen



**Resultado: Sucesso:** Uma fruta de qualquer tipo aparece, o Zen e as Jewels somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine, e depois clique em OK para combinar, as chances são de **90%** sempre, caso tenha sucesso na combinação, sairá uma Fruit aleatoriamente podendo ela ser: **Strength Fruits, Agility Fruits, Stamina Fruits, Energy Fruits** ou **Command Fruits** (para DLs).

### Fazendo um Dinorant

Para fazer um Dinorant você vai precisar de:

**-10 Horn of Uniria com vida cheia (Life: 255)**

**-1 Jewel of Chaos**

**-500 Mil de Zen**

**Resultado: Sucesso:** Um Dinorant com ou sem options aparece, o Zen e os itens somem.

**Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine, e depois clique em OK para combinar, as chances são de **70%** sempre. Caso tenha sucesso na combinação sairá um Dinorant.

Obs: O Dinorant pode ou não sair com alguma opção adicional. Por possuir asas, você pode entrar com um Dinorant em Icarus.

### Fazendo um Fenrir



O Fenrir é um Pet que todos os chars podem usar, mas para que possam equipá-lo é necessário no mínimo o nível 300. Para se fazer um Fenrir são necessárias 3 combinações de item, o que o torna um item bem caro e difícil de se fazer. O Fenrir possui um ataque muito bom, se chama Plasma Storm (Mana 50 AG 20). Tem 255 de Vida e para recuperá-la você tem que jogar uma Bless no **Horn of Fenrir**, caso consiga, a vida é recuperada, caso contrário a sua Bless some.

#### 1ª Combinação: Conseguir Fragments of Horn

Para fazer essa combinação você precisa de:

**-1 Jewel of Chaos**

**-1 Splinter of Armor 20/20**

**-1 Bless of Guardian 20/20**

**Resultado: Sucesso:** Um Fragment of Horn aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:**

Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine e depois em OK para combinar. As chances são de **70%**. Cada combinação resulta em apenas **UM** Fragment of Horn.

Obs: Cada Splinter ou Bless of Guardian que você pega é contado como 1/20. Você tem que pegar 20 deles para conseguir um Splinter ou B. of Guardian 20/20. Esses itens dropam dos primeiros monstros de Crywolf.

## **2ª Combinação: Conseguindo um Broken Horn**

Para fazer essa combinação você precisa de:

- 1 Jewel of Chaos
- 1 Claw of Beast 10/10
- 5 Fragments of Horn

**Resultado: Sucesso:** Um Broken Horn aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine e depois em OK para combinar. As chances são de **50%**. Se conseguir, você consegue um **Broken Horn**.

## **3ª Combinação: Finalmente conseguindo o Horn of Fenrir**

Para fazer essa combinação você vai precisar de:

- 1 Broken Horn
- 3 Jewels of Life
- 1 Jewel of Chaos
- 10 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** Um Horn of Fenrir aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine e depois em OK para combinar. As chances são de **30%**. Essa combinação final resulta num **Horn of Fenrir**, que pode ser equipado por qualquer char nível 300 no mínimo.

**Obs: Em nenhuma das combinações do Fenrir, há como mudar a porcentagem.**

### **Dando Upgrade no Fenrir**

Você pode transformar seu Fenrir Vermelho em um Fenrir Azul ( Defesa) ou Preto (Ataque), para isso, faça o seguinte:

Vá na Chaos Machine, e utilize a primeira opção (Regular Combination) e utilize estes itens:

- 1 Horn of Fenrir
- 5 Jewels of Life
- 1 Armadura de nível +4+0 no mínimo (para criar o Fenrir Azul, “Protection”)
- 1 Arma de nível +4+0 no mínimo (para criar o Fenrir Preto, “Destruction”)
- 1 Jewel of Chaos

A combinação resultará num Fenrir Destruction ou Protection, mas lembre-se de que se a combinação falhar, **TODOS os itens são perdidos**, inclusive o Horn of Fenrir.

## Fazendo Wings (Asas) Nível 1 e 2

A primeira dúvida da maioria dos iniciantes no Mu Online, é: “Como faço uma asa?” “Onde eu consigo uma asa?” e etc.

Bom, para se ter uma asa nível 1 é preciso estar no nível 180 no mínimo, na maioria das vezes é mais fácil comprar ela no Server 1, que geralmente é o mercado de cada Reino. Vamos ver agora as combinações das Wings nível 1 e 2.

### Wings Nível 1

Para fazer uma Wings nível 1 você vai precisar de:

- 1 Item Chaos (CDA, CNB ou CLS) no nível +4+4 no mínimo
- 1 Jewel of Chaos
- Alguns itens normais de nível +4+4 no mínimo para ajudar na porcentagem
- O Zen necessário depende da porcentagem final

**Resultado: Sucesso:** Uma Wings de qualquer tipo e nível aparece, o Zen e os itens somem.

**Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine e depois em OK para fazer a combinação. Quanto maior o nível dos itens em questão, mais chances de conseguir a porcentagem mais alta (100%). Exemplos:

-Uma CDA +7+12 e uma Dragon Gloves +7+12 juntas dão mais chances de acerto do que uma CDA +4+4 e uma Pad Gloves +4+4. Portanto tente diferentes itens antes de fazer uma asa, e lembre-se que é mais arriscado tentar uma asa com apenas 20% do que com 80%, apesar de ambas as combinações terem uma chance de falhar.

### Wings nível 2

Para fazer uma Wings nível 2 você vai precisar de:

- 1 Wings nível 1 no nível +4+0 no mínimo
- 1 Loch's Feather
- 1 Jewel of Chaos
- Alguns itens excelentes de nível +4+4 no mínimo para ajudar na porcentagem
- O Zen necessário depende da porcentagem final

**Resultado: Sucesso:** Uma Wings nível 2 de qualquer tipo e nível aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, clique em Combine e depois em OK para fazer a combinação. Quanto maior o nível dos itens em questão, mais chances de conseguir a porcentagem mais alta (90%). Exemplos:



-Uma Satan Wings +7+12 e uma XBrass Pants +7+12+DD juntas dão mais chances de acerto do que uma Wings of Heaven +4+4 e uma XPad Gloves +4+4+MM. Portanto tente diferentes itens antes de fazer uma asa, e lembre-se que é mais arriscado tentar uma asa com apenas 20% do que com 80%, apesar de ambas terem uma chance de falhar.

**Para fazer uma Cape of Lord, use o mesmo procedimento, só que ao invés de usar uma Loch's Feather, coloque uma Crest of Monarch no lugar. Caso dê certo, uma Cape of Lord surge com ou sem Options de asa nível 2.**

### **Fazendo SD Potions**

Para fazer SD Potions (poções que recuperam a barra SD) você precisa de Large Healing Potions +1 ou de Small Complex Potions, veja as combinações abaixo.

- 1 Large Healing Potion +1(3) +100K de Zen = 1 Small SD Potion (50% de chances)**
- 1 Small Complex Potion (3) +500K de Zen = 1 SD Potion (30% de chances)**
- 1 Complex Potion (3) +700K de Zen = 1 Large SD Potion (30% de chances)**

**Resultado: Sucesso:** Uma das potions mostradas acima aparecem, o Zen e os itens somem.  
**Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Obs: o “(3)” indica que o item é um pacote de três potions iguais juntas. Para fazer essas combinações, apenas coloque o item indicado na área da Chaos Machine, clique em Combine e depois em OK para combinar.

### **Chaos Weapon Combination (2ª opção)**

Essa opção é exclusiva apenas para fazer Itens Chaos, ou Chaos Weapons se preferir. Para fazer um Chaos Weapon você vai precisar de:

- Itens Normais de nível +4+4 no mínimo**
- 1 Jewel of Chaos**

**Resultado: Sucesso:** Um Chaos Weapon de qualquer tipo, nível e option aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:** Os níveis dos itens usados podem diminuir, assim como suas options, as Jewels e o Zen somem.

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, e veja que, a porcentagem com certeza será baixa. Para aumentar as chances, você pode usar mais itens +4+4 no mínimo e jóias também. Cada Chaos adicional te dá 2% a mais de chances, cada Soul dá 4% e cada Bless 5%. Itens como uma Plate Gloves +7+12 darão mais chances do que itens como uma Vine Gloves +4+4.

Obs: Apesar de aumentarem a porcentagem, não é tão lucrativo utilizar Souls ou Bless nessa combinação, já que o item pode sair +0+0 e sem Skill.

### Item option combination (3ª Opção)

Essa opção é exclusiva para sets e armas de nível 380. Com ela você adiciona as options PvP ou option 380, que são mostradas em rosa no item. Para adicionar uma option à algum item desse tipo você vai precisar de:

- 1 Item de nível 380, de qualquer nível (+0,+1,+2...+12+13) com option no mínimo +4
- 1 Jewel of Harmony
- 1 Jewel of Guardian
- O Zen gasto depende da porcentagem final

Coloque esses itens na área da Chaos Machine, a porcentagem depende do nível do item 380 se ele for de nível +0 a +6 vai dar 50% de chances, de +7 até +9 é 60% e de +10 até +13 é 70%. Caso a combinação falhe somente as Jewels e o Zen somem, o item continua como estava.

Há outros npcs que fazem combinações, veremos a seguir o **Trainer** (para Dark Lords), os npcs Osbourne e Jerridon, e o Lord's Mix.

#### Trainer



Esse NPC é exclusivo para os Dark Lords, mas para reviver os Pets do DL, qualquer char pode utilizar esse NPC. A primeira opção **“Repair Pet’s HP”** serve para restaurar os pontos de vida dos Pets do DL (Dark Raven e Dark Horse), para utilizar essa opção você tem que estar com o Pet equipado, ou seja, você tem que ser um Dark Lord. Após clicar nessa opção, clique no botão do Pet correspondente, Dark Horse ou Dark Raven. Abaixo do botão aparece a quantidade de Zen necessária para restaurar a vida do Pet.

A segunda opção **“Resurrect Pet spirit”** serve para transformar um Dark Horse Spirit em Dark Horse ou um Dark Raven Spirit em Dark Raven. Veja a seguir os itens necessários para fazer as combinações.

#### Criando uma Dark Raven

Para obter uma Dark Raven você vai precisar de:

- 1 Dark Raven Spirit
- 1 Jewel of Creation
- 1 Jewel of Bless
- 1 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Chaos
- 2 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** Uma Dark Raven aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

## Criando um Dark Horse

Para obter um Dark Horse você vai precisar de:

- 1 Dark Horse Spirit
- 1 Jewel of Creation
- 5 Jewel of Bless
- 5 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Chaos
- 5 Milhões de Zen

**Resultado: Sucesso:** Um Dark Horse aparece, o Zen e os itens somem. **Falha:** Todos os itens somem junto com o Zen gasto.

Coloque os itens da combinação correspondente na área do Trainer e aperte em **Ressurect Pet**, para combinar. As chances são sempre de **60%**. Não há como modificar essa porcentagem em nenhuma das combinações.

## Osbourne e Jerridon

Esses novos NPCs apareceram depois da Season 2, com eles você pode refinar itens para conseguir pedras de refinamento para aumentar as opção da Jewel of Harmony, ou retirar uma JoH Option de algum item para que ele possa ser trocado novamente.



### Osbourne

Esse primeiro Goblin refina itens comuns ou excelentes em pedras de refinamento, chamadas :Low Refining Stone e High Refining Stone.

Para fazer uma Low Refining Stone você vai precisar de:

- 1 item comum de nível +0+0 no mínimo e que não seja comprado nos NPCs do jogo (tem que ser dropado)
- O Zen gasto depende da porcentagem final.

Coloque esses itens na área de combinação e clique em Refine. Não é possível refinar Rings e Pendants.

Para fazer uma High Refining Stone você vai precisar de:

- 1 item excelente de nível +0+0 no mínimo
- O Zen gasto depende da porcentagem final.

Coloque esses itens na área de combinação e clique em Refine. Não é possível refinar Rings e Pendants.

Obs: Geralmente itens comuns dão 20% de chances, e itens excelentes dão 50% de chances.

**Jogue essas pedras em cima de algum item com uma JoH option para aumentar o nível da opção. Elas não farão nada se jogadas em qualquer outro item.**

### Jerridon



Este segundo Goblin **RETIRA** as opções colocadas por uma Jewel of Harmony por uma quantia de Zen. Pra que serve este goblin? Na maioria das vezes que você jogar uma Jewel of Harmony, você pode não querer a opção que apareceu.

Para remover uma “JoH Option” de algum item, apenas coloque-o na área de combinação e clique em “**Restore**”

A quantidade de Zen gasto depende da opção e do item do qual será retirada a opção.

Após clicar em Restore, o item volta ao normal, sem a JoH Option, mas com o nível normal.

### Lord's Mix



Esse NPC é exclusivo para o dono do Castelo do Vale de Loren, ou Loren's Castle, ele fica localizado na Dragon Tower, onde o GM da aliança que é dona do castelo pode fazer itens excelentes fortes com até 4 Options Excelentes sem contar Luck e adicionais de defesa/ataque. Para utilizar a Lord's Mix fale com o NPC Senior no topo da Dragon Tower e escolha a opção Lord's Mix.

Para fazer um item de nível alto excelente você vai precisar de:

- 1 Pack de 30 Jewels of Bless
- 1 Pack de 30 Jewels of Soul
- 30 Jewels of Guardian
- 1 Bilhão de Zen (1.000.000.000)

A porcentagem final é sempre 100%, apenas clique em Combine, e um item excelente aleatório aparece.

**Obs: Apenas o Guild Master da Guild que está dominando o castelo, pode fazer itens no Lord's Mix.**

## Criando uma Guild (Clã)

Quando um char alcança o nível 100, ele pode criar uma Guild (Clã) com um nome e símbolo para seus amigos.

O char que cria a Guild é o Guild Master, ele pode ter um assistente, o Assistant Guild master, e dois mestres de batalha, os Battle Masters, veja abaixo com criar uma Guild.



### Guild Master

Primeiro vá até o Guild Master, em Devias, após ter conseguido no mínimo o nível 100. Clique nele e escolha a opção Create, após isso escolha um nome para sua Guild e desenhe um símbolo para ela, esse símbolo aparecerá no braço direito dos chars que forem da mesma guild.

Não é possível fazer nenhuma edição depois que a guild é criada, portanto escolha corretamente o nome e o desenho.

O nome não pode ser igual a um nome que já exista, e também tem que ter 4 letras no mínimo.

### Observações sobre as Guilds:

- O número de pessoas que cabem na Guild é igual à 10% do nível do Guild master, exemplo: Se o Guild Master tem nível 260, caberão 26 membros na Guild.
- Para entrar em uma Guild, use a Tela de Comandos e o comando “Guild” em cima de um Guild master, ou digite “/guild” com o mouse em cima do Guild master, e dê Enter.
- Para iniciar uma Guerra entre Guilds (Guild War) digite: /guildwar \*Nome da Guild\*, assim que o outro Guild Master aceitar, as guilds entram em guerra até que uma delas faça 20 pontos matando os chars inimigos.
- Para jogar futebol com uma outra guild (Battle Soccer) digite: /battlesoccer (Nome da Guild\*, assim que o outro Guild Master aceitar, os membros em party com o Guild Master das duas guilds vão junto com ele para o mata de Arena, dentro do estádio. Quem fizer 100 pontos ganha.
- O Guild Master pode colocar avisos para os membros da guild digitando “@>” e a mensagem a seguir.
- O número máximo de pessoas em uma Guild é de 40, mas o Dark Lord pode colocar até 80 pessoas em sua Guild.
- O número máximo de alianças que você pode fazer é de 4, assim, são mostradas 5 guilds no menu “Alliance”.



## Fazendo a Quest do seu Char

### Quest Primária



Após completar nível 150, os chars primários podem evoluir de classe, para usarem outros itens e também ganharem pontos para serem distribuídos.

Para iniciar a Quest vá em Devias, e fale com o NPC “Sebina, the Priest”.

Ela irá te contar sobre um pouco da história do Mu e do que você deve fazer para adquirir o conhecimento de Muren. Também irá falar que você deve encontrar o item **Scroll of Emperor** e trazê-lo de volta. Essa é a primeira parte da Quest.

#### 1ª Parte (Em busca do Scroll of Emperor):

- Inicie a Quest falando com o NPC “Sebina de Priest”, pague 2 Milhões de Zen.
- Vá até o mapa Atlans ou Lost Tower 1, e comece a matar monstros, até que o Scroll of Emperor drope.
- Retorne à Devias com esse item e fale novamente com o mesmo NPC para concluir a primeira parte da Quest.
- Você ganha 10 pontos para distribuir ao terminá-la.

#### 2ª Parte:

Fale com o mesmo NPC novamente para poder iniciar a segunda parte da Quest. Ela irá te falar mais sobre a história do Mu.

- Inicie a Quest falando com o NPC “Sebina the priest” novamente, pague 3 Milhões de Zen dessa vez.
- Vá até o mapa Lost Tower 6 ou 7 ou Atlans 2, e comece a matar monstros até que o item da sua classe de char drope.
- Retorne à Devias com esse item e fale novamente com o mesmo NPC para concluir a segunda parte da Quest.
- Você ganha mais 10 pontos além de seu char mudar de Classe.

### Itens de Quest

-**Scroll of Emperor**: Esse item parece um livro aberto, e é necessário para concluir a primeira parte da Quest de todos os chars primários.

-**Broken Sword**: Esse item é uma espada quebrada, e é necessário para concluir a segunda parte da Quest de um **Dark Knight**.

-**Soul Shard of Wizard**: Esse item é um cristal azul, e é necessário para concluir a segunda parte da Quest de um **Dark Wizard**.

-**Tear of Elf**: Esse item é uma lágrima azul, e é necessário para concluir a segunda parte da Quest de uma **Fairy Elf**.

Após completar a Quest com sucesso, seu char se transforma, recebendo um novo tipo de Classe, veja abaixo as imagens dos chars já evoluídos junto com seus itens de Quest:



Obs: Faça as duas partes da Quest, **SEM PARTY**, senão o item não dropará. Caso não consiga matar monstros nos mapas mostrados aqui, peça ajuda à algum outro player que tenha uma Elf de Energia, assim ele poderá te dar Buffs de Defesa e Ataque.

Certifique-se de que a Quest começou, apertando a tecla T. Se mostrar Quest: In Progress, significa que a Quest está em andamento.

## Quest Avançada



Após completar nível 220, os chars primários podem fazer a Quest Avançada, que fará o char ganhar 6 pontos por nível, ao invés de 5. Essa quest é necessária para os Blade Knights poderem usar o **Combo**. Para iniciar a Quest procure o NPC Marlon em Lorencia, Noria, Devias ou Atlans, e fale com ele.

### 1ª Parte:

- Inicie a Quest falando com o NPC “Marlon”, pague 3 Milhões de Zen.
- Vá até o mapa Tarkan ou Icarus, e comece a matar monstros, até que o Ring of Honor drope.
- Retorne até o Marlon com esse item e fale novamente com ele para concluir a primeira parte da Quest.
- Você passa a ganhar 6 pontos para distribuir ao terminá-la.

### 2ª Parte (Apenas para Blade Knights)

A segunda parte da quest do Marlon é destinada apenas aos Blade Knights, para eles poderem fazer o Combo.

- Inicie a Quest falando com o NPC “Marlon”, pague 3 Milhões de Zen.
- Vá até o mapa Tarkan ou Icarus, e comece a matar monstros, até que a Dark Stone drope.
- Retorne até o Marlon com esse item e fale novamente com ele para concluir a segunda parte da Quest.
- Ao concluí-la você poderá fazer o Combo.

Itens de Quest:

- Ring of Honor:** Esse item é um Anel com uma pedra Azul, e é necessário para concluir a segunda Quest de todos os chars primários.
- Dark Stone:** Esse item é uma pedra preta com letras vermelhas, e é necessário para os BKs concluírem a Quest do **Combo**.

Agora iremos passar para a parte do Mu Avançado, onde explicarei os Eventos do jogo, as Skills e Options dos Itens, e Operações de Conta no Site do GMO além de é claro, explicar sobre como calcular as builds e as fórmulas de todos os chars.

-Mu Avançado:

## Mu Online: Avançado

Nessa parte do Guia vamos começar aprendendo sobre Eventos do Mu Online. Além dos eventos normais do jogo como o Devil's Square ou Blood Castle, os [MM] também podem fazer eventos. Veremos a descrição de cada um à seguir.

### Blood Castle

O Blood Castle é um evento no qual 10 jogadores no máximo entram num castelo para resgatar a arma divina do Arcanjo, ou "Divine Weapon of Archangel". Para recuperar essa arma, os jogadores terão que passar pela ponte, destruir o portão, matar magos 10 especiais, destruir a estátua que guarda a arma, pegá-la e retornar ao início. Tudo isso em apenas 15 minutos. O Blood Castle é dividido em 7 níveis, cada um com seu nível de entrada, variando de 15 até 400.

Para poder fazer uma **Invisibility Cloak** que é o convite para entrar no BC, você precisa encontrar e combinar os itens: **Blood Bone** e **Scroll of Archangel** de mesmo nível com uma Jewel of Chaos, na Chaos Machine utilizando a primeira opção (Regular Combination). A porcentagem e o Zen consumido variam de acordo com o nível do Convite que você está tentando fazer. Veja nas Tabelas abaixo os níveis de drop de cada item, e os níveis de entrada no evento.

Ítems	Nível de Drop dos Monstros
Scroll of Archangel e Blood Bone +1	Acima do lvl 2 (Spider)
Scroll of Archangel e Blood Bone +2	Acima do lvl 32 (Ghost)
Scroll of Archangel e Blood Bone +3	Acima do lvl 45 (Vepar)
Scroll of Archangel e Blood Bone +4	Acima do lvl 57 (Death Cow)
Scroll of Archangel e Blood Bone +5	Acima do lvl 68 (Silver Valkirie)
Scroll of Archangel e Blood Bone +6	Acima do lvl 76 (Bloody Wolf)
Scroll of Archangel e Blood Bone +7	Acima do lvl 84 (Beam Knight)

Nível do BC	Nível do Char	Nível do DL/MG
Blood Castle 1	15 até 80	15 até 60
Blood Castle 2	81 até 130	61 até 110
Blood Castle 3	131 até 180	111 até 160
Blood Castle 4	181 até 230	161 até 210
Blood Castle 5	231 até 280	211 até 260
Blood Castle 6	281 até 330	261 até 310
Blood Castle 7	331 até 400	311 até 400

## Devil's Square

O Devil Square é um evento no qual 10 jogadores no máximo entram em uma batalha contra monstros durante 15 minutos, variando o nível de dificuldade a cada 5 minutos. O Devil Square também é dividido em níveis, 6 para ser exato, cada um com seu respectivo nível de entrada, variando de 15 até 400

Para poder fazer o convite do Devil Square, o **Devil's Invitation**, você vai precisar encontrar e combinar os itens: **Devil's Eye** e **Devil's Key** de mesmo nível com uma Jewel of Chaos, na Chaos machine utilizando a primeira opção (Regular Combination). A porcentagem e o Zen consumido variam de acordo com o nível do Convite que você está tentando fazer. Veja nas tabelas abaixo os níveis de drop de cada item, e os níveis de entrada no evento.

Ítems	Nível de Drop dos Monstros
Devil's Eye e Devil's Key +1	Acima do lvl 3 (Goblin)
Devil's Eye e Devil's Key +2	Acima do lvl 36 (Ghost)
Devil's Eye e Devil's Key +3	Acima do lvl 47 (Shadow)
Devil's Eye e Devil's Key +4	Acima do lvl 60 (Death Knight)
Devil's Eye e Devil's Key +5	Acima do lvl 70 (Lizard King)
Devil's Eye e Devil's Key +6	Acima do lvl 80 (Iron Wheel)

Nível do BC	Nível do Char	Nível do DL/MG
Devil Square 1	15 até 130	11 até 110
Devil Square 2	131 até 180	111 até 160
Devil Square 3	181 até 230	161 até 210
Devil Square 4	231 até 280	211 até 260
Devil Square 5	281 até 330	261 até 310
Devil Square 6	331 até 400	311 até 400

Este evento é apenas para experiência, mas também podem dropar Jóias dos monstros, e itens excelentes.

### Observações sobre os Eventos Blood Castle e Devil's Square:

- O comando de Warp pode ser usado depois de entrar no BC e DS (Tecla M)
- Depois que os 10 lugares forem preenchidos, ninguém mais poderá entrar
- Depois que seu char for morto no Blood Castle ele retornará em Devias, e se for morto no Devil's Square, retornará em Noria.
- O modo PK não é permitido no BC e DS.
- Chars com qualquer nível de Outlaw, não podem entrar nesses eventos.



## Chaos Castle

O Chaos Castle é um evento no qual chars entram no topo de um castelo e lutam até que apenas um sobreviva. O Chaos Castle também é dividido em níveis, e você pode ver os níveis de entrada de cada char quando compra uma **Armor of Guardsmen** que é o convite de entrada neste evento. Para quem fica no final é dado como prêmio um item Ancient, ou Jóias, entre elas Bless, Souls, Jewels of Life, e Jewels of Creation. No meio do evento também são dropadas de monstros, aleatoriamente, Jewels of Bless e Soul (apenas para os CC2, 3, 4, 5 e 6). Veja abaixo os níveis de entrada de cada tipo de char, junto com seu respectivo nível de Chaos Castle e o Zen gasto para entrar no Evento.

Nível do CC	Nível do Char	Nível do DL/MG	Qtd. de Zen
Chaos Castle 1	15 até 49	11 até 29	25,000
Chaos Castle 2	50 até 119	30 até 99	80,000
Chaos Castle 3	120 até 179	100 até 159	150,000
Chaos Castle 4	180 até 239	160 até 219	250,000
Chaos Castle 5	240 até 299	220 até 279	400,000
Chaos Castle 6	300 até 400	280 até 400	650,000

### Observações sobre o Evento Chaos Castle:

- São necessários pelo menos 2 jogadores dentro do Chaos Castle, para o evento começar.
- O número máximo de ocupantes no Chaos Castle é de 70 Jogadores e 30 monstros.
- Qualquer que seja a quantidade de jogadores, o restante é preenchido com monstros.
- Não dá pra distinguir um char de outro dentro do Chaos Castle, todos utilizam a mesma armadura. Apenas se distingue as Classes, BK SM e Elf.
- O Armor of Guardsmen está a venda na Wizard, em Devias.
- A Arena do Chaos Castle diminui de acordo com o número de monstros mortos.
- Existem monstros-bomba que explodem junto com o seu char, fazendo-o perder instantaneamente.
- Caso você morra dentro do Chaos Castle, retornará em Devias.
- Chars com qualquer nível de Outlaw não podem entrar no Chaos Castle.

Os eventos acima, tem um número limitado de pessoas que podem participar, além de serem em mapas especiais.

Veremos agora outros eventos em que muitos jogadores participam simultaneamente.

## Balgass Attack the Crywolf Statue



Este evento é um evento que só acontece no mapa de **Crywolf**. Neste evento, Balgass, que é um comandante do exército dos monstros tenta atacar a estátua de Crywolf, que de tempos em tempos se torna fraca.

Muitos jogadores podem participar deste evento, eles só tem que entrar no mapa de Crywolf durante o anúncio do evento. Assim que a batalha começa, a câmera de jogo deixa de focar o seu char, e vai mostrando todo o caminho por onde o Balgass irá passar, assim como a localização dos monstros que tem que ser derrotados.

O objetivo deste evento é proteger a estátua de Crywolf, que é um Lobo e está rodeada por altares. Cada um desses altares suporta uma Elf de nível 350 no mínimo, quando pelo menos um altar está preenchido, a soma da vida da Elf em cada altar é igual à vida da estátua.

Os outros jogadores tem que defender os altares contra os ataques dos monstros, assim como as Elfs que estão sobre eles.

O evento termina em sucesso se a estátua sobreviver ou se Balgass for derrotado junto com as **Dark Elfs** e os outros monstros e termina em derrota caso Balgass consiga destruir a estátua de **Crywolf**.

Caso o evento termine em sucesso, mudanças em todo o Reino acontecem, veja:

- **A vida dos monstros durante o evento em todos os mapas diminui 10%.**
- **São dados 5% a mais de chances ara combinações de Convites de evento (BC, DS)**

Em caso de derrota, mudanças também acontecem, veja:

- **A taxa de Drop da Jewel of Guardian em Land of Trials diminui.**

## Kanturu Event – Nightmare and Maya Hands

Neste evento, até 15 jogadores podem participar sendo que a cada fase, se houverem menos do que 15 jogadores, outros jogadores poderão ingressar. A entrada para este evento fica no mapa de Kanturu 3, e é um portal enorme que brilha quando o evento está em andamento. Os jogadores que irão participar do evento, tem que ter equipado um **Moonstone Pendant**, que pode ser obtido através de drops dos monstros de Kanturu 2.

### A primeira batalha

**1ª Fase:** Ao entrar no evento os jogadores esperam um tempo para se prepararem, após esse tempo, 40 monstros aparecem para os jogadores matarem. Existe um tempo limite de 15 minutos para isto ser feito, caso contrário os participantes voltam para a Safe Zone de Kanturu.

Após esses 15 minutos uma das mãos de Maya (Left Hand ou Right Hand) vem para a batalha e depois, são dados 2 minutos de descanso para os jogadores. Caso o número de jogadores no evento esteja abaixo de 15, outros jogadores podem ingressar no evento.

**2ª Fase:** Depois de matar a primeira mão de Maya, aparecem mais 40 monstros para os jogadores matarem. Novamente é dado um tempo limite de 15 minutos para isto ser feito, caso contrário os participantes voltam para a Safe Zone de Kanturu.

Após esses 15 minutos uma das mãos de Maya (Left Hand ou Right Hand) vem para a batalha e depois, são dados 2 minutos de descanso para os jogadores. Caso o número de jogadores no evento esteja abaixo de 15, outros jogadores podem ingressar no evento.

**3ª Fase:** Após matar essa nova onda de monstros e a segunda mão, é a hora do terceiro ataque dos monstros, desta vez eles são 50, e após matá-los as duas mãos aparecem juntas para que os jogadores as derrotem. O tempo limite para esta fase é de 20 minutos. Quando as duas mãos forem derrotadas, inicia-se a segunda batalha, contra o Nightmare.

### A segunda batalha

Os jogadores devem matar o Nightmare em menos de 20 minutos, que é o tempo limite dessa batalha. Este chefe chamará monstros 3 vezes durante o evento e depois teleportará. É possível atacá-lo sem matar os monstros, mas eles atrapalharão muito, portanto é recomendável matar os monstros também.

**Sucesso:** Em caso de Sucesso no evento, a torre de refinaria fica aberta por 23 horas a partir do momento em que é encerrado o evento. Qualquer pessoa poderá entrar na Tower of Refine sem ter um Moonstone Pendant.

**Derrota:** A torre continua fechada até o início do próximo evento.

**Obs:** Mesmo tendo vencido este evento em um Server, as refinarias dos outros servers continuam fechadas. Como cada Server tem um mapa de Kanturu, a refinaria apenas fica aberta no Server onde o evento teve sucesso.

## Valley of Loren Invasion

Neste evento, quaisquer número de jogadores podem participar entrando no Valley of Loren, através do server 4 ou 5.

Monstros irão nascer em todo o campo de batalha, fora do castelo, variando a dificuldade de tempos em tempos.

Ao final de cada onda, aparece um monstro-chefe muito forte. O nome de quem o matar aparece no Server, junto com uma mensagem falando sobre o monstro que o jogador matou.

O anúncio do evento é dado em qualquer server, mas o server em que o evento acontece é somente o server 20, que é um server separado dos demais.

### Test your speed against the MM!

Nesse evento de MM, algum MM está correndo por algum mapa e você tem que encontrá-lo. Geralmente o prêmio por encontrá-lo e ser o PRIMEIRO a dar Trade no MM em questão, ganha 1 Jewel of Bless e 1 Jewel of Soul.

Ao começar o evento, o próprio MM informa o mapa onde está, e você tem que caçá-lo, caso consiga, o MM diz o seu nome junto do prêmio que você recebeu.

### The MM is lost! Find it!

Nesse evento de MM, algum MM está escondido em algum mapa, ele não irá se mexer até alguém encontrá-lo. Geralmente o prêmio por encontrá-lo e ser o PRIMEIRO a dar Trade no MM em questão, ganha 1 Jewel of Bless e 1 Jewel of Soul.

Quando o evento começa, o próprio MM informa o mapa onde está, e você tem que caçá-lo, caso consiga, o MM diz o seu nome junto do prêmio que você recebeu. Se depois de algum tempo ninguém encontrá-lo, ele pode dar alguma dica da sua localização.

### Find the items for the MM!

Nesse evento de MM, um MM está em um mapa que ele mesmo fala no início, só que diferente dos outros eventos, ele não está correndo e nem escondido. Ele quer que algum jogador lhe traga os itens que ele pediu no anúncio do server. Caso você consiga ser rápido o bastante para encontrar esses itens e mostrá-los no trade para o MM ele te recompensa com 1 Jewel of Bless e 1 Jewel of Soul.

O item que é pedido pode ser de qualquer nível, como também pode ser comprado num NPC do jogo.

Exemplo:

*"...I need a **Leather Boots**, an **Apple**, and a **Small Axe**..."*

Nesse caso a Leather Boots e o Small Axe podem ser de qualquer nível. (+0+1+2...etc.)

## **Castle Siege**

Este é um dos maiores eventos do Mu Online. O Castle Siege é uma batalha entre aproximadamente 1600 pessoas ao mesmo tempo para determinar a Aliança que tomará o Castelo do Vale de Loren.

Neste evento os jogadores participantes terão que atacar a aliança defensora do castelo, ou defendê-lo caso façam parte da aliança defensora.

Existe um, e apenas um castelo para cada Reino, um no Midgard, e outro no Helheim.

-Para entrar no Valley of Loren, onde acontece o evento, os jogadores que irão participar tem que ir em Lorencia nas coordenadas 239, 13, mas apenas pelos servers 4 ou 5. Caso você tente entrar por outro Server, o jogo dá erro e fecha.

-Não a limitação de nível para entrar no Valley of Loren

-O mapa de Valley of Loren é PvP (Jogadores podem se atacar apertando CTRL) mesmo que você tenha vindo de um Server Non-PvP.

-Durante o evento do Castle Siege, você pode atacar os oponentes sem apertar a tecla CTRL.

-Itens que poderiam dropar quando você morresse com status de Outlaw, não dropam durante o evento.

### **Requerimentos dos participantes da Siege**

-Todas as guilds participantes tem que ter um Guild Master que é pelo menos nível 200 ou maior (Sem restrição de classe).

-Todas as guilds participantes tem que ter ao menos 20 membros ou mais.

-Para interagir com as funções e dispositivos do castelo, ou até mesmo para vencer o evento, a Guild tem que ser parte de uma aliança.

-Qualquer um que esteja no Valley of Loren durante o evento pode “participar” ou interagir com os jogadores, mas esses jogadores ou guilds que não se inscreveram não podem vencer o evento sozinhos.

-Se a guild que está como dona do castelo é desfeita, o castelo fica sem nenhum dono.

-Só podem ter apenas 3 guilds atacantes durante o evento.

### **Como se registrar para a Siege**

As guilds que desejam participar tem que ir até o NPC Guardsman e clicar em “Announce”, assim seu registro será aceito. Somente o Guild Master da aliança principal pode executar essa operação.

Todos os membros das guilds podem começar a coletar Signs of Lord depois que a guild for anunciada, para ajudar no registro da guild.

Quando o NPC Guardsman é clicado, o nome da guild e suas guilds aliadas são mostrados no registro.

As guilds que vão batalhar no evento são escolhidas por diversos fatores, incluindo quantas Signs of Lord elas obtiveram até agora.



Somente as 3 primeiras guilds e suas alianças terão prioridade na Siege.

**Fórmula para escolha das guilds no Rank:**

Rank de registro = ((Número de Signs of Lord registradas X5) + Número dos membros da guild) + Nível do Guild Master /4

**Status da Siege**

**“Truce Period”**

-Começa no final da Siege anterior, até o começa da próxima Siege. **As Alianças podem apenas ser feitas e desfeitas durante esse tempo!**

**“Siege Registration Announcement”**

-Durante este período as guilds anunciam as suas intenções de participar do evento.

**“Registration period”**

-Durante este período as guilds competem pelos 3 primeiros lugares, usando as Signs of Lord para aumentar seu número no Ranking.

**“Announcement of Qualified Guilds”**

-Anúncio das guilds que foram aceitas no Evento do Castle Siege

**“Siege Start”**

-Período de início do Castle Siege

**Obs:** Os jogadores podem adquirir Signs of Lord caçando qualquer monstro. Elas podem ser juntadas, quando estiver com dois ou mais e quiser juntá-los dropo um no chão e pegue novamente.

**Instruções da durante a Batalha do Castle Siege**

Quando o registro das guilds está completo, o time invasor e seus aliados terão um ícone de espada, e o time defensor e seus aliados terão um ícone de escudo em cima de suas cabeças.

- A Penalidade de PK não se aplica aos times invasores e ao time defensor
- A condição acima só vale para o mapa de Valley of Loren durante o Castle Siege.
- Os jogadores que estão participando do evento diretamente (alianças atacantes e defensoras) não podem ficar PK por matar qualquer outro char, mas outros jogadores de guilds que não estejam participando, se matarem qualquer outro char, poderão ficar PK.
- Os Guild Masters das alianças terão um ícone de Coroa em cima de suas cabeças ao invés de um ícone de espada ou escudo.
- Jogadores neutros, que estejam fora do evento não terão ícones.
- Registrar ou desfazer uma guild durante a batalha não é permitido.

## Jogadores dentro do Castle Siege



**Guild Master da aliança atacante**



**Jogador da aliança atacante**



**Guild Master da aliança defensora**



**Jogador da aliança defensora**

## Desenvolvimento

### Política básica e condição de vitória

- As Alianças dos times atacantes e defensor serão automaticamente ordenadas nos times invasores/denfesores.
- É possível atacar seus próprios companheiros de time apertando CTRL, assim como magias de área irão causar dano aos seus aliados.
- Ataques de área causam 20% de dano aos seus companheiros de time e 40% de dano aos outros jogadores.
- Para vencer o Castle Siege, o selo oficial do Guild Master tem que ser registrado no pedestal localizado na Dragon Tower, e se for registrado com sucesso, o dono do castelo é atualizado com o Player que o registrou.

- Somente o Guild Master pode registrar o selo oficial no pedestal.
- Para registrar 2 botões tem que ser apertados, além do pedestal, durante 30 segundos. Se os dois botões que são necessários para o registro são cancelados, ou se o char é morto por alguém, o registro falhará.
- Se ainda houver tempo restante, mesmo que o registro tenha sucesso, a batalha continuará, mas os dois campos dos times invasor e defensor, serão trocados.
- A guild que tiver o selo oficial registrado no final da Siege será a dona do castelo.
- A guild que ganha o castelo (incluindo suas alianças) podem warpar dentro do Valley of Loren para ir dentro do castelo\*.



Botão para ativação do registro



Pedestal onde é registrado o selo oficial

\*O comando de Warp não pode ser usado durante o período de batalha do Castle Siege, mas o time defensor pode warpar para a frente do castle utilizando o “Town Portal Scroll”

## Funções no Castle Siege

### Componentes de maior importância no Castelo



#### Portões do Castelo

-Os portões do castelo tem força defensiva/durabilidade (HP) e podem apenas ser atacados durante a batalha pelo Castelo. A durabilidade da arma é reduzida rapidamente quando se está atacando os portões do castelo, sendo assim é altamente recomendável tomar uma Potion of Bless ou Soul antes de atacar.

-Quando uma aliança ganha o castelo enquanto os portões estiverem destruídos, os portões não serão reparados até que a Siege acabe.

-Os portões podem ter sua força defensiva/durabilidade atualizada até 3 vezes. (atualização dos portões não é possível durante a batalha.

Os portões do castelo estão divididos em 3 partes, os de fora, os do meio e o de dentro. Os jogadores podem invadir o castelo mesmo que apenas um portão seja destruído.



### Estátuas Guardiãs

- Quando todas as 4 estátuas guardiãs forem destruídas, o escudo que protege a entrada na Dragon Tower irá desaparecer.
- Somente jogadores do time defensor podem entrar pelo escudo.
- A recuperação de HP/MP/AG em volta das estátuas guardiãs podem ser atualizados em até 3 estágios.
- As estátuas guardiãs tem força defensiva/durabilidade (HP) e podem apenas ser atacadas durante a batalha. A

durabilidade da arma é reduzida rapidamente quando se está atacando as estátuas, sendo assim é altamente recomendável tomar uma Potion of Bless ou Soul antes de atacar.

-As estátuas guardiãs podem ter sua força defensiva/durabilidade atualizadas em até 3 vezes. (atualizar e recuperar as estátuas não é possível durante a batalha)

**Obs: O time invasor tem que destruir as 4 estátuas guardiãs para poderem entrar na Dragon Tower, caso contrário o escudo ainda fica ativo na entrada da Torre.**



### Torres de Guarda

- As torres de guarda protegem as estátuas guardiãs assim que a batalha começa.
- As torres de guarda atacam os membros do time invasor que estiverem perto delas.
- As torres de guarda podem ser atacadas do mesmo modo que as estátuas guardiãs ou os portões do castelo



### Dragon Tower

- Essa enorme torre é localizada no topo do castelo. A torre é dividida em uma entrada com escudo e um andar superior.
- O andar superior da Dragon Tower hospeda um pedestal com o selo oficial do dono do castelo.
- A entrada do castelo é protegida por um escudo que bloqueia a entrada dos invasores.
- Para penetrar na Dragon Tower é necessário que as 4 Estátuas guardiãs sejam destruídas.



### Registrando o selo oficial

- Quando Guild Master da aliança atacante consegue registrar o selo oficial no pedestal, os seus símbolos de espadas virarão símbolos de escudo e eles terão agora que defender o castelo.
- A guild com o selo oficial registrado no final do Siege será a nova dona do castelo.



### Catapultas de combate



- As Catapultas de combate são colocadas nos respectivos campos do time invasor e defensor.
- Clique na Catapulta, para ver o menu e escolher o local de ataque.
- Os jogadores apenas podem ver o local que está sendo atacado enquanto usam as Catapultas de combate.

### Items especiais para o Castle Siege

#### Potion of Bless e Potion of Soul

Essas poções são necessárias para destruir os portões do castelo e as estátuas.

- A durabilidade da arma rapidamente se acaba quando você atacar os portões ou as estátuas sem usar as poções, o que reduz muito o poder de ataque da arma.



**Potion of Bless:** Duração de 60 segundos quando usada, aumenta 20% do dano quando se está atacando os portões e estátuas, mas não tem efeito no combate PvP.



**Potion of Soul:** Duração de 30 minutos quando usada, aumenta 8 a mais na recuperação da barra AG. Aumenta 50% da força defensiva contra ataques de "Ice" (gelo) e "lightning" (raio). Aumenta 20 na velocidade de ataque.



## Características:

- As Potions of Bless e Potion of Soul podem ser usadas do mesmo modo que poções comuns através dos atalhos Q/W/E, lembre-se que o atalho pode ser mudado utilizando a tecla Ctrl enquanto estiver apontando o mouse sobre o item correspondente.
- Quando um Player usa uma Potion of Bless ou Potion of Soul, o uso delas será indicado no topo da tela. Quando elas acabarem os ícones somem do topo da tela.

## Método de criação dessas Potions

Para fazer uma Potion of Bless ou Soul veja como fazer, abaixo:

- Vá até a **Chaos Machine** em Noria e selecione a opção Regular Combination
- Para Potion of Bless: **5 Poções** serão criadas utilizando-se **uma** Jewel of Bless.
- Para Potion of Soul: **5 Poções** serão criadas utilizando-se **uma** Jewel of Soul.
- O requerimento de Zen é 100.000 por cada combinação com Jewel of Bless, e 50.000 por cada combinação com Jewel of Soul.
- Exemplo:** Se forem usadas **5 Bless** para fazer potions, sairão **25** Potions of Bless.

## NPCs Soldados



NPC Archer



NPC Spearman

- Por o time invasor ser maior do que o time defensor com 3 Guilds unidas, o time defensor tem a opção de usar NPCs Soldados.
- O time defensor pode comprar esses NPCs dentro do castelo, eles podem escolher entre os do tipo arqueiro ou com lança.
- Somente o Guild Master e o Assistant Guild Master podem colocar NPCs Soldados.
- Um máximo de 100 soldados podem ser colocados a qualquer hora. Jogue os Soldados no local desejado e eles serão invocados assim que a batalha começar.
- Eles começarão a atacar o time invasor assim que forem invocados.



## Life Stone

Apenas o Guild Master do time invasor pode usar a Life Stone. Quando ela é criada, funciona como um ponto de nascimento pra guild toda. Quando algum char do time invasor é morto, ele nascerá na Life Stone e não mais fora do castelo.

- Quando os membros do time invasor (incluindo suas alianças) forem mortos, eles nascerão perto da Life Stone.
- Este item só pode ser usado pelo time invasor
- A um tempo de 60 segundos para colocar a Life Stone
- Devido aos seus poderes especiais, ela irá recuperar HP/MP/AG para os chars do time invasor que estiverem em volta dela (3 quadrados de distância).
- As Life Stones podem ser destruídas quando atacadas pelo time invasor/defensor.



## Criando uma Life Stone

Você vai precisar de:

- 5 Jewel of Bless
- 5 Jewel of Soul
- 1 Jewel of Guardian
- 1 Jewel of Chaos
- 5 Milhões de Zen



Coloque esses itens na área de combinação da Chaos Machine e clique em Combine para combinar. A porcentagem é sempre 100%. A combinação resulta em apenas uma Life Stone.

## Land of Trials

Este mapa é exclusivo para os membros da aliança que ganhou o castelo, apenas o dono da aliança terá autoridade para gerenciar o Land of Trials. A entrada de outros jogadores é proibida a não ser que o dono do castelo os permita entrar.



### Comandos Básicos

- Clique no Guard NPC para entrar no Land of Trials.
- O Dono do castelo e os membros de sua aliança podem entrar neste mapa sem restrições.
- Jogadores comuns que não pertençam a aliança do dono do castelo podem ou não entrar no mapa dependendo da escolha do dono do castelo.
- As coordenadas de entrada do Land of Trials são: 140, 101 a partir do Valley of Loren.
- Quando um jogador é morto dentro do Land of Trials, ele renascerá no Valley of Loren.
- Os monstros de Land of Trials, além de droparem itens comuns, também são os únicos que dropam itens Ancient.

### Restrições

O dono do castelo pode cobrar uma taxa de entrada através do Guard NPC ou restringir jogadores de entrar no Land of Trials.

Após essas explicações sobre os eventos, irei explicar agora sobre as fórmulas e cálculos importantes de todos os chars. Após isso, explicarei as Skills, Orbs, e opções de itens Exc.

## Fórmulas, fórmulas e mais fórmulas

Nessa parte do guia irei explicar as diversas fórmulas que todos os chars têm. Como isso envolve alguma matemática, pode ser chato ficar lendo tudo, mas espero que tenha paciência de ler, assim como eu tive ao escrever.



### Dark Knight / Blade Knight – Fórmulas

<b>Dano Mínimo:</b>	$\text{Strength} / 6$
<b>Dano Máximo:</b>	$\text{Strength} / 4$
<b>Attack Speed:</b>	$\text{Agility} / 15$
<b>Defense:</b>	$\text{Agility} / 3$
<b>Attack Rate para PvM:</b>	$\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 3) / 2) + (\text{Strength} / 4)$
<b>Defense Rate para PvM:</b>	$\text{Agility} / 3$
<b>Attack Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 3 + \text{Agility} * 4,5$
<b>Defense Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 2 + \text{Agility} * 0,5$
<b>Cristal de HP:</b>	$35 + ((\text{Nível} - 1) * 2) + (\text{Vitality} * 3)$
<b>Cristal de Mana:</b>	$10 + ((\text{Nível} - 1) * 0,5) + \text{Energy}$
<b>Barra AG (Roxa):</b>	$\text{Energy} + (\text{Vitality} * 0,3) + (\text{Agility} * 0,2) + (\text{Strength} * 0,15)$
<b>Barra SD (Laranja):</b>	$(\text{Str} + \text{Agi} + \text{Vit} + \text{Ene}) * 1,2 + (\text{Defense} / 2) + (\text{Nível} * \text{Nível}) / 30$
<b>Constante Combo Bônus:</b>	$(\text{Strength} + \text{Agility} + \text{Energy}) / 2$
<b>Skill Damage:</b>	$200 + (\text{Energy} / 10)$
<b>Great Fortitude:</b>	$12 + (\text{Vitality} / 100) + (\text{Energy} / 20) = \text{Resultado em \% (+1\% pra cada char a mais na party)}$
<b>Duração do Fortitude:</b>	$60 \text{ segundos} + \text{Energy} / 10 = \text{Resultado em Segundos}$

### Exemplo de Fórmula:

Cálculo de Attack Rate para PvM de um BK cujo status são:

Strength: 500    Nível 220  
Agility: 400  
Vitality: 100  
Energy: 100

“Fórmula: Ataque Rate para PvM:  $\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 3) / 2) + (\text{Strength} / 4)$ ”

Cálculo:  $220 * 5 + ((400 * 3) / 2) + (500 / 4)$

$1100 + 600 + 125 = 1825 <- \text{Attack Rate PvM}$



## Dark Wizard / Soul Master – Fórmulas

<b>Dano Mágico Mínimo:</b>	Energy / 9
<b>Dano Mágico Máximo:</b>	Energy / 4
<b>Attack Speed:</b>	Agility / 10
<b>Defense:</b>	Agility / 4
<b>Attack Rate para PvM:</b>	Nível*5 + ((Agility*3) / 2) + (Strength / 4)
<b>Defense Rate para PvM:</b>	Agility / 3
<b>Attack Rate para PvP:</b>	Nível*3 + Agility*4
<b>Defense Rate para PvP:</b>	Nível*2 + Agility*0,25
<b>Cristal de HP:</b>	30+(Nível-1)+(Vitality*2)
<b>Cristal de Mana:</b>	30+((Nível-1)*2)+(Energy*2)
<b>Barra AG (Roxa):</b>	(Energy*0,2)+(Vitality*0,3)+(Agility*0,4)+(Strength*0,2)
<b>Barra SD (Laranja):</b>	(Str+Agi+Vit+Ene)*1,2+(Defense / 2)+(Nível*Nível) / 30
<b>Soul Barrier:</b>	10+(Agility/50)+(Energy/200) = Resultado em %

### Exemplo de Fórmula:

Cálculo de Dano Final PvM de um SM cujo status são:

Strength:	100	Nível 220
Agility:	100	
Vitality:	100	Utilizando a Magia Power Wave que tem dano de 14 ~ 21
Energy:	750	Utilizando uma Staff com Rise de 40%

“Fórmula de Dano Mágico Final: Energy / 4 + Dano Máximo do Scroll + % de Rise do Staff”

Essa fórmula de Dano Máximo do SM é um pouco complicada, mas vamos ao cálculo:  
 $(750 / 4) = 187,5$  (Sempre arredonde para baixo os decimais) = 187

Adicionamos o dano máximo do Scroll Power Wave:  $187+21 = 208$

Adicionamos o Rise de 40%:  $208*1,40 = 291,2$  (Arredonde pra baixo) = 291

Para o Dano Mínimo da mesma magia usamos este cálculo:

$(750 / 9) = 83,33...$  (Sempre arredonde para baixo os decimais) = 83

Adicionamos o dano mínimo do Scroll Power Wave:  $83+14 = 97$

Adicionamos o Rise de 40%:  $97*1,40 = 135,8$  (Arredonde pra baixo) = 135

Então o Dano Mágico Final desse SM será de 135~291 utilizando a magia Power Wave.





## Fairy Elf / Muse Elf – Fórmulas

<b>Dano Mínimo:</b>	$\text{Strength} / 14 + \text{Agility} / 7$
<b>Dano Máximo:</b>	$\text{Strength} / 8 + \text{Agility} / 4$
<b>Attack Speed:</b>	$\text{Agility} / 50$
<b>Defense:</b>	$\text{Agility} / 10$
<b>Attack Rate para PvM:</b>	$\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 3) / 2) + (\text{Strength} / 4)$
<b>Defense Rate para PvM:</b>	$\text{Agility} / 4$
<b>Attack Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 3 + \text{Agility} * 0,6$
<b>Defense Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 2 + \text{Agility} * 0,1$
<b>Cristal de HP:</b>	$40 + (\text{Nível} - 1) + (\text{Vitality} * 2)$
<b>Cristal de Mana:</b>	$15 + ((\text{Nível} - 1) * 1,5) + \text{Energy}$
<b>Barra AG (Roxa):</b>	$(\text{Energy} * 0,2) + (\text{Vitality} * 0,3) + (\text{Agility} * 0,2) + (\text{Strength} * 0,3)$
<b>Barra SD (Laranja):</b>	$(\text{Str} + \text{Agi} + \text{Vit} + \text{Ene}) * 1,2 + (\text{Defense} / 2) + (\text{Nível} * \text{Nível}) / 30$
<b>Buff de Dano (Dmg Buff):</b>	$(\text{Energy} / 7) + 3$
<b>Buff de Defesa (Def Buff):</b>	$(\text{Energy} / 8) + 2$
<b>Buff de Vida (Heal Buff):</b>	$(\text{Energy} / 5) + 5$

### Exemplo de Fórmula:

Cálculo de Attack Rate para PvM de uma AE cujo status são:

Strength: 200    Nível 220  
 Agility: 700  
 Vitality: 100  
 Energy: 100

“Fórmula: Ataque Rate para PvM:  $\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 3) / 2) + (\text{Strength} / 4)$ ”

Cálculo:  $220 * 5 + ((700 * 3) / 2) + (200 / 4)$   
 $1100 + 1050 + 50 = \underline{2200} \leftarrow \text{Attack Rate PvM}$



## Magic Gladiator – Fórmulas

<b>Dano Mínimo:</b>	$(\text{Strength} / 6) + (\text{Energy} / 12)$
<b>Dano Máximo:</b>	$(\text{Strength} / 4) + (\text{Energy} / 8)$
<b>Dano Mágico Mínimo:</b>	$\text{Energy} / 9$
<b>Dano Mágico Máximo:</b>	$\text{Energy} / 4$
<b>Attack Speed:</b>	$\text{Agility} / 15$
<b>Defense:</b>	$\text{Agility} / 5$
<b>Attack Rate para PvM:</b>	$\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 3) / 2) + (\text{Strength} / 4)$
<b>Defense Rate para PvM:</b>	$\text{Agility} / 3$
<b>Attack Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 3 + \text{Agility} * 3,5$
<b>Defense Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 2 + \text{Agility} * 0,25$
<b>Cristal de HP:</b>	$58 + (\text{Nível} - 1) + (\text{Vitality} * 2)$
<b>Cristal de Mana:</b>	$8 + (\text{Nível} - 1) + (\text{Energy} * 2)$
<b>Barra AG (Roxa):</b>	$(\text{Energy} * 0,15) + (\text{Vitality} * 0,3) + (\text{Agility} * 0,25) + (\text{Strength} * 0,2)$
<b>Barra SD (Laranja):</b>	$(\text{Str} + \text{Agi} + \text{Vit} + \text{Ene}) * 1,2 + (\text{Defense} / 2) + (\text{Nível} * \text{Nível}) / 30$
<b>Skill Damage:</b>	Sempre é 200%, esse valor não muda.

## Exemplo de Fórmula:

Cálculo de HP e Mana de um MG cujo status são:

Strength: 400    Nível 220  
 Agility: 200  
 Vitality: 300  
 Energy: 400

“Fórmula: Cristal de HP:  $58 + (\text{Nível} - 1) + (\text{Vitality} * 2)$ ”  
 Cálculo:  $58 + (220 - 1) + (300 * 2)$   
 $58 + 219 + 600 = 877$  <- Cristal de HP

“Fórmula: Cristal de Mana:  $8 + (\text{Nível} - 1) + (\text{Energy} * 2)$ ”  
 Cálculo:  $8 + (220 - 1) + (400 * 2)$   
 $8 + 219 + 800 = 1027$  <- Cristal de Mana



## Dark Lord – Fórmulas

<b>Dano Mínimo:</b>	$(\text{Strength} / 7) + (\text{Energy} / 14)$
<b>Dano Máximo:</b>	$(\text{Strength} / 5) + (\text{Energy} / 10)$
<b>Attack Speed:</b>	$\text{Agility} / 10$
<b>Defense:</b>	$\text{Agility} / 7$
<b>Attack Rate para PvM:</b>	$\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 5) / 2) + (\text{Strength} / 6) + (\text{Command} / 10)$
<b>Defense Rate para PvM:</b>	$\text{Agility} / 7$
<b>Attack Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 3 + \text{Agility} * 4$
<b>Defense Rate para PvP:</b>	$\text{Nível} * 2 + \text{Agility} * 0,5$
<b>Cristal de HP:</b>	$50 + ((\text{Nível} - 1) * 1,5) + (\text{Vitality} * 2)$
<b>Cristal de Mana:</b>	$40 + (\text{Nível} - 1) + (\text{Energy} - 15) * 1,5$
<b>Barra AG (Roxa):</b>	$(\text{Ene} * 0,15) + (\text{Vit} * 0,1) + (\text{Agi} * 0,2) + (\text{Str} * 0,3) + (\text{Cmd} * 0,3)$
<b>Barra SD (Laranja):</b>	$(\text{Str} + \text{Agi} + \text{Vit} + \text{Ene}) * 1,2 + (\text{Defense} / 2) + (\text{Nível} * \text{Nível}) / 30$
<b>Skill Damage:</b>	$200 + (\text{Energy} / 20) = \text{Resultado em \%}$
<b>Fireburst Bônus Dano Mínimo:</b>	$100 + (\text{Strength} / 25) + (\text{Energy} / 50)$
<b>Fireburst Bônus Dano Máximo:</b>	$150 + (\text{Strength} / 25) + (\text{Energy} / 50)$
<b>Critical Damage:</b>	$(\text{Command} / 25) + (\text{Strength} / 30)$
<b>Dark Horse Bônus Dano:</b>	$100 + (\text{Nível do Horse} * 10) + (\text{Nível do DL} * 2,5) + (\text{Strength} / 10) + (\text{Command} / 5)$
<b>Dano Mínimo da Raven:</b>	$180 + (\text{Nível da Raven} * 15) + (\text{Command} / 8)$
<b>Dano Máximo da Raven:</b>	$200 + (\text{Nível da Raven} * 15) + (\text{Command} / 4)$
<b>Attack Speed da Raven:</b>	$20 + ((\text{Nível da Raven} * 4) / 5) + (\text{Command} / 50)$
<b>Número de Membros na Guild:</b>	$(\text{Nível do DL} / 10) + (\text{Command} / 10)$

### Exemplo de Fórmula:

Cálculo de Attack Rate para PvM de um DL cujo status são:

Strength:	500	Nível 300
Agility:	400	
Vitality:	200	
Energy:	200	
Command:	700	

“Fórmula: Atk Rate PvM:  $\text{Nível} * 5 + ((\text{Agility} * 5) / 2) + (\text{Strength} / 6) + (\text{Command} / 10)$ ”

Cálculo:  $300 * 5 + ((400 * 5) / 2) + (500 / 6) + (700 / 10)$   
 $1500 + 1000 + 83,33... (\text{Arredonda pra baixo}) + 70 = \underline{2653} <- \text{Attack Rate PvM}$

## Skills, Poderes e Magias dos Chars

Segue abaixo uma lista com as Skills e poderes de cada char, e os seus requerimentos. Cada char possui seus poderes característicos, que são adquiridos através de Orbs, ou Scrolls. O Magic Gladiator pode aprender alguns poderes do Dark Knight assim como Magias do Dark Wizard. Se algum poder ou magia tiver uma fórmula, tentarei explicá-la brevemente.

### Dark Knight / Blade Knight – Skills e Orbs

A maioria das Skills (habilidades) do DK/BK são conseguidas pelas armas que eles equipam, como por exemplo, uma **Heliacal Sword** que tem a Skill **Falling Slash**, sendo assim mostrarei os nomes das skills que as armas podem ter, assim como custo de mana e AG por ataque.

Nomes das Skills	Mana	AG	Arma/Orb	Requerimentos
<b>Falling Slash Skill</b>	10	0	Arma	Arma
<b>Uppercut Skill</b>	8	0	Arma	Arma
<b>Cyclone Slash Skill</b>	9	0	Arma	Arma
<b>Lunge Skill</b>	9	0	Arma	Arma
<b>Slash Skill</b>	10	0	Arma	Arma
<b>Impale</b>	8	0	Orb of Impale	Nível 28 - Uniria
<b>Twisting Slash</b>	10	10	Orb of Twisting Slash	Nível 80
<b>Fire Breath Skill</b>	10	0	Habilidade do Dinorant	Nível 110 - Dinorant
<b>Greater Fortitude</b>	22	24	Orb of Greater Fortitude	Nível 120
<b>Death Stab</b>	15	10	Orb of Death Stab	Nível 160 - Quest
<b>Rageful Blow</b>	25	20	Orb of Rageful Blow	Nível 170 - Quest

As fórmulas para as Skills do Dark Knight são sempre as mesmas, a não ser o Greater Fortitude, Death Stab e Rageful Blow, veja abaixo como calcular.

Dano de Skill:  $(\text{Strength} / 4 + \text{Dano máximo da arma}) + (\text{Skill Damage})$

**Exemplo:** Um BK de **800** de Strength, **240%** de Skill Damage, usando uma arma com **120** de dano máximo.

$$(800 / 4 + 120) + (240\%) = \text{Dano de Skill}$$

$$(200 + 120) * 2,40 = \text{Dano de Skill}$$

$$320 * 2,40 = \underline{768}$$

*Porque coloquei 2,40? Porque o ataque comum do char já é 100% no ataque final, 240% não é nada mais que 240 / 100 certo? Então colocamos **2,40** facilitando o cálculo.*

Para o Death Stab, além de fazer a conta acima você acrescenta “**+105**” à fórmula.

Para o Ragefull Blow, a mesma conta, acrescentando “**+80**” à fórmula.

**Exemplos:**

**Death Stab:**  $768 + 105 = \underline{873}$

**Ragefull Blow:**  $768 + 80 = \underline{848}$

## Dark Wizard / Soul Master – Scrolls de Magia

Os Dark Wizards, ao contrário dos Dark Knights, apenas aprendem novas habilidades através de Scrolls (livros). Para cada Magia há uma fórmula que é baseada no dano do Scroll que aparece no livro ANTES de você o ler (usar).

Nomes dos Scrolls	Mana	AG	Requerimentos	Dano do Scroll
Energy Ball	1	0	Já vem com o Char	---
Scroll of Fire Ball	3	0	40 Energy	8~12
Scroll of Power Wave	5	0	56 Energy	14~21
Scroll of Lightning	15	0	72 Energy	17~25
Scroll of Teleport	30	0	88 Energy	---
Scroll of Meteorite	12	0	104 Energy	21~31
Scroll of Ice	38	0	120 Energy	10~15
Scroll of Poison	42	0	140 Energy	12~18
Scroll of Flame	50	0	160 Energy	25~37
Scroll of Twister	60	0	180 Energy	35~52
Scroll of Evil Spirits	90	0	220 Energy	45~67
Scroll of Hellfire	160	0	260 Energy	120~180
Scroll of Aqua Beam	140	0	345 Energy	80~120
Scroll of Soul Barrier	70	22	408 Energy	---
Scroll of Cometfall	150	0	500 Energy	70~102
Scroll of Teleport Ally	90	25	644 Energy – Quest	---
Scroll of Inferno	200	0	724 Energy	100~150
Scroll of Ice Storm	100	5	849 Energy – Quest	80~120
Scroll of Decay	110	7	953 Energy – Quest	95~142
Scroll of Nova	180	45	1052 Energy – Quest	Fórmula abaixo

Todas as magias do DW/SM com exceção do Soul Barrier, e Nova, tem a mesma fórmula para se descobrir o dano final, a qual eu já digitei nas fórmulas de Dark Wizard como exemplo, para descobrir o dano de cada scroll apenas troque o dano da magia.

A **Fórmula do Nova** é baseada no tempo de carregamento, que é no máximo de 6 segundos, sendo assim, a cada meio segundo o dano muda, e por isso é necessária uma fórmula para calcular o dano.

### Variável de dano do Nova (N)

Tempo	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0
Dano	20	50	99	160	225	325	425	550	700	880	1090	1320

Após saber o dano, fica fácil, é só usar a mesma fórmula das outras magias:

**Dano Máximo:**  $(\text{Energy} / 4 + \text{N} + \text{Strength} / 2) + (\text{Rise do Staff})$

**Dano Máximo:**  $(\text{Energy} / 4 + \text{N} + \text{Strength} / 2) + (\text{Rise do Staff})$

**N** é o valor do dano, do tempo de carregamento.

Obs: Mesmo que você segure o Nova mais do que 6 segundos, o valor ainda vai ser 1320.



## Fairy Elf / Muse Elf – Skills e Orbs

As Skills (habilidades) que as elfs usam, estão nas armas (Bows, Crossbows) que elas equipam, como por exemplo, um **Celestial Bow** que tem a Skill **Triple Shot**, sendo assim mostrarei os nomes das skills além dos summons da elf, assim como custo de mana e AG.

Nomes das Skills	Mana	AG	Arma/Orb	Requerimentos
<b>Triple Shot Skill</b>	5	0	Arma	Arma
<b>Heal Buff</b>	20	0	Orb of Healing	52 Energy
<b>Defense Buff</b>	30	0	Orb of Greater Fortitude	72 Energy
<b>Attack Buff</b>	40	0	Orb of Greater Damage	92 Energy
<b>Penetration</b>	7	9	Orb of Penetration	Nível 130
<b>Ice Arrow</b>	10	12	Orb of Ice Arrow	646 Agility – Quest
<b>Infinity Arrows</b>	50	10	Poder adquirido após a Quest	2ª Quest completa
<b>Goblin</b>	40	0	Orb of Summon Goblin	30 Energy
<b>Stone Golem</b>	70	0	Orb of Summon Stone Golem	60 Energy
<b>Assassin</b>	110	0	Orb of Summon Assassin	90 Energy
<b>Elite Yeti</b>	160	0	Orb of Summon Elite Yeti	180 Energy
<b>Dark Knight</b>	200	0	Orb of Summon Dark Knight	210 Energy
<b>Bali</b>	250	0	Orb of Summon Bali	250 Energy
<b>Soldier</b>	350	0	Orb of Summon Soldier	300 Energy

**Triple Shot Skill:** Apesar de a Elf atirar 3 flechas usando essa skill, o dano não é multiplicado por 3, mas como são atiradas 3 flechas, o dano causado nos monstros é maior.

**Summons da Elf:** Essas Orbs dão o poder de invocar monstros que ajudam a Elf a matar os outros monstros, o dano de cada summon não aumenta junto com o nível da Elf, mas a Elf pode dar Buffs de defesa e ataque aos Summons.

**Infinity Arrows:** Essa Skill faz com que a Elf não gaste Arrows/Bolts durante o período de ativação dessa Skill. Ao invés disso, ela consome mais mana por cada tiro de flecha.

**Buffs da Elf:** Essas magias dão mais defesa, ataque, e recuperam vida, de acordo com as fórmulas explicadas abaixo. **Exemplo:** Uma Energy Elf com **1200** de Energy.

**Defense Buff:** (Energy / 8) + 2 | Cálculo:  $(1200 / 8) + 2 = 152$  (Dano absorvido pelo Buff)

**Attack Buff:** (Energy / 7) + 3 | Cálculo:  $(1200 / 7) + 3 = 174$  (Dano aumentado pelo Buff)

**Healing Buff:** (Energy / 5) + 5 | Cálculo:  $(1200 / 5) + 5 = 245$  (Vida aumentada pelo Buff)

**Ice Arrow e Penetration:** Essas Skills tem um dano alto baseado numa fórmula, do mesmo modo que o Death Stab e Rageful Blow, e além disso, o Ice arrow congela o oponente, e o Penetration pode atravessar vários monstros com uma única flecha.

**Dano Mínimo do Ice:**  $(\text{Strength} / 14) + (\text{Agility} / 7) + (100) * 2$

**Dano Máximo do Ice:**  $(\text{Strength} / 8) + (\text{Agility} / 4) + (157) * 2$

**Dano Mínimo do Penetration:**  $(\text{Strength} / 14) + (\text{Agility} / 7) + (70) * 2$

**Dano Máximo do Penetration:**  $(\text{Strength} / 8) + (\text{Agility} / 4) + (105) * 2$

## Magic Gladiator – Skills e Orbs

A maioria das Skills (habilidades) do Magic Gladiator são conseguidas pelas armas que ele equipa, como por exemplo, uma **Rune Blade** que tem a Skill **Power Slash**, sendo assim mostrarei os nomes das skills que os MGs podem usar, assim como custo de mana e AG por ataque.

Nomes das Skills	Mana	AG	Arma/Orb	Requerimentos
<b>Skills do DK</b>	-	-	Armas	Armas
<b>Scrolls do DW</b>	-	-	Scrolls	Os mesmos do DW
<b>Impale</b>	8	0	Orb of Impale	Nível 28 - Uniria
<b>Twisting Slash</b>	10	10	Orb of Twisting Slash	Nível 80
<b>Power Slash</b>	15	0	Skill das Armas de MG	Arma com a Skill
<b>Fire Slash Skill</b>	15	20	Orb of Fire Slash	596 Strength

**Skills do DK, Twisting Slash, Power Slash:** Para saber o dano causado por essas skills, ache o dano máximo do MG e multiplique por 2, depois adicione o dano máximo da Arma, e adicione a Energy dividida por 30. Exemplo: Um MG com **700** de Strength e **200** Energy, com uma arma de 180 de dano máximo.

**Dano de Skill:**  $(\text{Strength} / 4) + (\text{Energy} / 8) * 2 + (\text{Dano da arma}) + (\text{Energy} / 30)$   
 $(700 / 4) + (200 / 8) * 2 + (180) + (200 / 30) = \text{Dano de Skill}$   
 $(175 + 25) * 2 + 180 + 6 = \underline{586}$  de Dano de Skill

**Scrolls do Dark Wizard:** O MG usa todos os scrolls do Dark Wizard, com exceção do “Teleport” e “Soul Barrier”. Para saber o dano, utilize a mesma fórmula dos Dark Wizards.

**Fire Slash Skill:** Essa Skill tem um dano muito alto e pode tirar 10% da defesa do oponente. Veja a fórmula abaixo para o mesmo MG do exemplo acima.

**Fire Slash:**  $(\text{Strength} / 4) + (\text{Energy} / 8) + (\text{Dano da arma}) * 2 + (120)$   
 $175 + 25 + 180 + * 2 + 120$   
 $760 + 120 = \underline{880}$  Dano do Fire Slash

**Dano do Fire Slash:** Dano num oponente com **380** de defesa:  
 $(\text{Dano do Fire Slash}) - (\text{Defesa do oponente} / 2)$   
 $880 - (380 / 2) =$   
 $880 - 190 = \underline{690}$  Fire Slash no oponente

**Dano do segundo ataque se o oponente estiver com “confusão”:**  
 $(\text{Dano do Fire Slash}) - ((\text{Defesa do oponente} * 0,90) / 2)$   
 $880 - ((380 * 0,9) / 2) =$   
 $880 - (342) / 2 =$   
 $880 - 171 = \underline{709}$  Segundo Fire Slash no oponente

Obs: O Fire slash causa dois danos com apenas um ataque.

## Dark Lord – Skills e Scrolls

Os Dark Lords tem apenas uma Skill que já vem no char, as outras são conseguidas através de Scrolls especiais, a skill do Dark Lord “Force” apenas ataca um monstro, mas se o DL estiver equipado com um Scepter com Skill, essa skill se torna “Force Wave” atacando mais monstros ao redor, a seguir mostrarei os nomes das skills e scrolls que os DLs podem ter, assim como custo de mana e AG por ataque.

Nomes das Skills	Mana	AG	Arma/Orb	Requerimentos
Falling Slash Skill	10	0	Arma	Arma
Uppercut Skill	8	0	Arma	Arma
Cyclone Slash Skill	9	0	Arma	Arma
Force	10	0	Já vem com o DL	-
Force Wave	10	0	Arma	Scepter com Skill
Fire Burst	25	0	Scroll of Fireburst	79 Energy
Critical Damage	50	50	Scroll of Critical Damage	102 Ene 300 Cmd
Electric Spark	0	100	Scroll of Electric Spark	126 Ene 340 Cmd
Fire Scream	45	10	Scroll of Fire Scream	150 Ene 70 Cmd
Summon	70	30	Scroll of Summon	153 Ene 400 Cmd
Earthquake	0	50	Habilidade do Dark Horse	Dark Horse

**Force e Force Wave:** A Skill force já vem com o DL e a Force Wave é a skill do Scepter, ambas tem a mesma fórmula:

**Dano Máximo:**  $(\text{Strength} / 5) + (\text{Energy} / 10) + (15) + (\text{Skill damage})$

**Fireburst:** Fireburst é o ataque das correntes, muito popular entre os DLs. Acerta vários mobs em cada ataque, além de acertá-los duas vezes.

**Dano Máximo:**  $(\text{Strength} / 5) + (\text{Energy} / 10) + (150) + (\text{Skill damage})$

**Electric Spark:** Este é muito bom, e tem um tempo de carregamento para ser usado novamente, além é claro de gastar 100 de AG por ataque.

**Dano Máximo:**  $(\text{Str} / 5) + (\text{Ene} / 10) + (375) + (\text{Skill damage} + 1\% \text{ pra cada um na party})$

**Critical Damage:** Esta magia faz com que os chars dêem mais dano crítico nos monstros além de elevar o dano que é causado, através dessa fórmula:

**Dano aumentado:**  $(\text{Command} / 25) + (\text{Energy} / 30)$

**Fire Scream:** Fire Scream é um ataque do DL que é mais forte que o Fireburst, porém exige um pequeno gasto de AG em cada ataque.

**Dano Máximo:**  $(\text{Strength} / 5) + (\text{Energy} / 10) + (195) + (\text{Skill damage})$

**Summon:** Este poder não causa nenhum dano, ele apenas transporta todos os membros da party do DL para o local onde ele está. A pessoa a ser “Summonada” tem que ter no mínimo o nível de entrada no mapa, e que permaneça no local até que o Summon seja completado, se ela se mover, o Summon é cancelado.

## Explicação sobre as Options de todos os itens

**Ítens normais** Os itens normais tem as seguintes options: Luck, e adicionais de defesa e também HP Recovery, no caso de Rings, Pendants e Wings.

**Luck:** Essa option faz o char causar Danos críticos, ou seja de **100%** de Dano. O char dá danos de 100% mesmo sem ter nenhuma peça com Luck, mas utilizando peças com essa option te dá **5%** a mais de chances de causar 100% de dano no Monstro ou jogador oponente. Em um Blade Knight, com o set completo, duas armas, e asas ele terá no máximo **40%** de chances de causar 100% de dano. Os hits críticos são os mostrados em Azul

**Adicionais de defesa/ataque:** Esses adicionais não parecem tão importantes, mas são. Os adicionais de defesa são contados junto com a defesa do set, por exemplo: um Dragon Helm tem 52 + 16 de defesa, então ao todo, terá **68** de defesa. Os adicionais de ataque são contados após você ter conseguido achar o dano máximo do char.

**HP Recovery:** A cada 3 segundos a sua vida se recupera de acordo com a % mostrada em cada item que você tiver com esa option. Exemplo: um BK com 2 Rings +3%, e 1000 de HP. Ao todo ele terá 6% de Recovery, e cada vez que sua vida baixar a menos que 1000, ele recuperará  $(1000 * 0,06) = 60$  de HP.

**Ítens Excelentes** os itens excelentes tem as seguintes options, divididas em Options de Arma e Pendant, e Options de Set, Shield e Rings

Options de Arma e Pendant:

**Excellent Damage +10%:** Esta opção faz com que seu char tenha 10% de acertar danos Excelentes, que são danos de **110%**, cada parte do set que você tiver com essa opção te dará 10% a mais de chances de isso acontecer. Os hits excelentes são mostrados em Verde.

**Level / 20 Increase:** Esta opção adiciona uma quantidade de dano ao seu dano final baseado no nível em que você está, dividido por 20, o dano máximo aumentado por cada peça com essa option é de **20**.

**2% Increase:** Esta opção adiciona 2% de dano ao seu dano final, com o máximo de 6% ao todo no caso de estar usando 2 Armas + Pendant.

**Mana / 8:** Esta option recupera uma quantidade de mana a cada monstro que você matar, a quantidade recuperada é baseada na sua mana dividida por 8. Exemplo, um char com 400 de Mana mata um monstro usando um pendant com essa option, após o monstro ter morrido, ele vai recuperar **50** de mana.

**Life / 8:** Esta option funciona do mesmo modo que a Mana / 8, a única diferença é que ela recupera a HP do char.

### Options de Armaduras e Rings:

**Zen Increase:** Esta option faz o zen que os monstros dropem aumente em 40% por cada peça de set que você estiver usando com esta option. No máximo são 8 peças, dando **320%** a mais de Zen, então, se um monstro dropa 1000 Zen para você, com essas peças ele dropará **3200** de Zen.

**Increase Max HP:** Esta option aumenta o total da sua vida em **4%** por peça, chegando a um total de 8 peças, dando **32%** de aumento. Se um char tiver 2534 de vida, com essas peças equipadas ele terá 3344 de vida.

**Increase Max Mana:** Esta option funciona do mesmo modo que a Max HP a diferença é que ela aumenta a Mana do char.

**Reflect Damage:** Esta option é muito legal, ela reflete o dano causado no char, ao char que causou o dano. Cada peça dá 5% de reflexão de dano, sendo assim, com todas as 8 peças, o char tem **40%** de Reflect. Se um char recebe um dano de 1632, com essas peças ele irá refletir **652** de dano a quem o atacou.

**Damage Decrease:** Esta option faz com que o dano recebido seja diminuído em **4%** baseado na porcentagem de todas as peças equipadas. Sendo assim, com 8 peças você terá **32%** de redução de dano. Se um char recebe um dano de 2382, com essas peças ele receberá **1619** de dano

**Defense Rate:** Esta é uma das melhores options dos itens exc. Cada parte dá 10% de aumento na sua Defense Rate PvM. Mas para fazer o cálculo, você tem que ir acrescentando 10% de cada peça à Def Rate anterior. Vou explicar melhor com um exemplo:

Um BK de **280** de Def Rate, usando um shield +DR com **60** de Def Rate. Primeiramente somamos a Def Rate do char com a do Shield: **280 + 60 = 340**.

Após isso vamos fazendo os cálculos, acrescentando 10% por cada parte equipável e sempre arredondando para baixo os resultados:

**1 Parte DR:**  $(340 * 1,1) = 374$

**2 Partes DR:**  $(374 * 1,1) = 411,4 = \underline{411}$

**3 Partes DR:**  $(411 * 1,1) = 452,1 = \underline{452}$

**4 Partes DR:**  $(452 * 1,1) = 497,2 = \underline{497}$

**5 Partes DR:**  $(497 * 1,1) = 546,7 = \underline{546}$

**6 Partes DR:**  $(546 * 1,1) = 600,6 = \underline{600}$

**7 Partes DR:**  $(600 * 1,1) = \underline{660}$

**8 Partes DR:**  $(660 * 1,1) = \underline{726}$

Portanto, um BK utilizando esse set, terá 726 de Defense Rate PvM.

Obs: Se a Defense Rate PvM do char for maior que o Attack Rate do Monstro, ele absorve **80%** do dano dos ataques, e além disso o monstro erra **97%** dos ataques.



**Ítems Ancients** Os ítems Ancients tem suas opções escritas nos ítems que compõem o set, mas mesmo assim irei explicar as Options dos ítems

**Strength, Agility, Energy, Stamina (+5 / +10):** Cada peça pode ter uma dessas options, com o valor de aumento de 5 ou 10 pontos, esses pontos são os pontos que o char possui, na tela de Char. Obs: Stamina é o mesmo que Vitality.

**Maximum HP + XX:** Adiciona o valor de XX à sua vida.

**Maximum Mana + XX:** Adiciona o valor de XX à sua Mana.

**Maximum AG + XX:** Adiciona o valor de XX à sua barra AG.

**Increase Skill Attack rate:** Adiciona o valor da option ao seu Attack Rate PvM.

**Increase Wizardry Damage:** Aumenta o dano mágico pelo valor da Option.

**Increase Skill Damage:** Aumenta seu dano de Skill pelo valor da Option.

**Increase Excellent Damage:** Aumenta o dano final Exc, pelo valor da Option.

**Increase Critical Damage:** Aumenta o dano final Crítico, pelo valor da Option.

**Critical Damage Rate:** Aumenta a taxa de danos críticos pelo valor da Option.

**Excellent Damage Rate:** Aumenta a taxa de danos excelentes pelo valor da Option.

**Increase Defense:** Aumenta a defesa do char pelo valor da Option.

**Increase AG Regen Rate:** Aumenta a taxa de Regen da barra AG pelo valor da Option.

**Strength +XX, Energy +XX, Vitality +XX, Agility +XX:** Essas options são desbloqueadas quando se usa 2 ou mais partes de um set Ancient.

**Double Damage Rate:** Essa option faz o char tirar duas vezes o Dano final, sendo uma das melhores options de peças Ancient.

**Ignore Enemy's Defense 3%:** Essa option ignora a defesa do oponente, fazendo com que o dano final completo seja causado no oponente, sem contar a defesa dele. Os hits que saem com Ignore, são Azuis claros. Você tem 3% de chances de isso acontecer.

Obs: Nem todas as options dos sets ancients estão aqui, assim como minhas explicações sobre elas podem ou não serem exatas, porque a informação encontrada sobre essas options é muito vaga.

**Wings Nível 2** As asas nível 2 também tem options, que são consideradas do tipo Excelentes. Veja a seguir quais são elas.

**Increase HP +XX:** Aumenta a HP do char baseado na fórmula:  $50 + (\text{Nível da asa} * 5)$

**Increase Mana +XX:** Aumenta a Mana do char baseado na fórmula:  $50 + (\text{Nível da asa} * 5)$

**Ignore Enemy's Defense 3%:** Essa option faz o mesmo que a option dos ítems Ancient, o dano final causado no oponente não é influenciado pela defesa dele.

Option da Capa do Dark Lord:

**Increase Command +XX:** Aumenta os pontos em command do Dark Lord baseado na fórmula:  $10 + (\text{Nível do item} * 5)$

# Options da Jewel of Harmony

Essas options são consideradas do tipo excelente também, mas são em sua maioria direcionadas ao combate PvP, cada tipo de item pode ter suas options especiais, a seguir mostrarei uma tabela com as options de cada tipo de item:

[illegible][illegible][illegible]

## Options dos itens de nível 380

Esses sets tem options muito boas, que servem apenas para combate PvP, veja abaixo essas options assim como a explicação do que fazem. Cada parte do set tem a sua opção, que é desbloqueada através da combinação na Chaos Machine utilizando a última opção “Item Option Combination”

**Helms:** **SD Recovery Rate +20**: Essa option aumenta em 20 a regeneração da barra SD.

**Armor:** **SD Auto Recovery**: Essa option faz com que a barra SD se recupere mesmo estando fora das Safe Zones.

**Gloves:** **Max HP Increase +200**: Essa option adiciona 200 a mais de HP à sua HP atual.

**Pants:** **Defensive Skill +200**: Essa option adiciona 200 de Defense PvP.

**Boots:** **Max SD Increase +700**: Essa option adiciona 700 a mais de SD à sua SD atual.

Obs: Todas as partes do set de nível 380 tem uma segunda opção “**Defense Success Rate Increase +10**” que é adicionada à sua Defense Rate PvP.

**Armas:** Todas as armas de nível 380 tem a option: “**Additional Damage +200**”, essa option adiciona 200 a mais de dano final PvP. Além disso elas tem a segunda option “**Attack Success Rate Increase +10**” que adiciona 10 ao seu Attack Rate PvP.

Obs: As opções das Jewel of Harmony também podem ser adicionadas aos itens de Nível 380 sem problemas, tornando-os mais fortes ainda!

# Agradecimentos

Agradecimentos? Sim, finalmente o guia chegou ao fim ^\_^

Quero agradecer à todos que me ajudaram direta ou indiretamente para adquirir as informações que estão aqui neste guia, e a todos que me ajudaram no jogo também, seja conseguindo itens, níveis ou boas amizades.

Espero que você leitor, faça bom uso desse guia, e se puder, divulgue a todos os seus amigos que jogam ou que queiram jogar Mu Online, creio que vai ajudá-los muito.

Infelizmente não posso confirmar se o meu guia contém TODAS as informações do jogo, ou se todas as fórmulas vão dar os resultados exatos como estão no jogo, mas posso confirmar que foi divertido fazê-lo e que vai ajudar muitos que gostam de Mu Online.

Para mais informações ou se você ainda tem dúvidas, ou se quiser comentar sobre o Guia, clique no link abaixo para ir até a Comunidade Mu Online, no Orkut:

<http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=47293132>

Ou então, na seção do Mu Português do fórum oficial do Global Mu Online:

<http://www.globalmuonline.com/forums/index.php?s=342e7b706823eda796d1b9ba564093df&showforum=12>

Ah e é claro, sempre siga as regras dos fóruns e do jogo, divirta-se bastante e faça muitos amigos no mundo de Mu Online!

Boa sorte no jogo!

~Renan Torres

Ps: Junto com o Guia, no mesmo arquivo compactado (.zip) eu coloquei 5 calculadoras de Build que eu mesmo fiz para cada tipo de Char do Mu Online. Se distribuir esse arquivo, não esqueça de distribuir junto as calculadoras, que estão no formato do Excel.

## Perguntas Frequentes

Criei essa seção para responder algumas das perguntas frequentes sobre o Mu, veja abaixo algumas delas:

1)Onde eu faço o Download do Mu? Como eu crio uma conta?

R: [Clique aqui](#) para ver como fazer o download do Mu, e [clique aqui](#) para saber como fazer uma conta.

2)Depois de clicar duas vezes no ícone do Mu, e clicar em Connect, quando eu entro no jogo fica tudo lento, e a tela fica esverdeada, porque isso?

R: A sua placa de vídeo não está com os drivers mais atualizados, por isso ela só está funcionando com apenas uma parte do desempenho dela, para corrigir, procure no site do Google pelo driver da sua placa digitando o nome dela além das palavras “Driver” e “Download”, ou então entre no site do fabricante da placa.

3)Como faço pra começar a jogar?

R: Primeiramente você clica em um dos Servers e depois escolhe um sub-server, digita sua conta e senha e clica em OK para ir até a Tela de Chars, [clique aqui](#) para ver.

4)Como eu crio um char?E afinal o que é char?

R: Char é uma abreviação de Character, que em português significa personagem, para saber como criar seu personagem [clique aqui](#).

5)Porque não posso escolher o Magic Gladiator ou o Dark Lord?Os nomes que eu coloquei estão dando erro. Porque?

R: O Magic Gladiator só é desbloqueado depois que você alcançar o nível 220 com um personagem básico, o Dark Lord é desbloqueado depois do nível 250. Para saber como nomear seu char corretamente, [clique aqui](#).

6)Que botões eu uso pra jogar? Apertei as flechas do teclado mas meu char não anda.

R: Você usa o Mouse para o seu char se movimentar, [clique aqui](#) para ver a função dos botões do mouse assim como as teclas do teclado.

7)O que eu faço para ganhar níveis e dinheiro?

R: Você mata monstros, coleta o zen deles, ou itens que eles dropam. [Clique aqui](#) para saber como iniciar.

8)Como faço para equipar um item que peguei?

R: [Clique aqui](#) para saber como, o item só pode ser equipado se pertencer à classe do seu char e se você tiver os requerimentos necessários para usá-lo.

9)Como faço uma asa? Que nível preciso ter pra usar uma?

R: Essa é uma das mais frequentes, cada char precisa do nível 180 para usar uma asa lvl 1, e para saber como fazer uma veja a parte de Chaos Machine do guia, [clique aqui](#).



## Índice do Guia Completo

<b>Introdução</b>	Pg 1
-------------------	------

### Preparativos

Fazendo download do Jogo	Pg 2
Registrando sua conta de Mu	Pg 3
Ativando sua Conta	Pg 6
Iniciando no mundo de Mu Online	Pg 7
Mu Online: Tela de Servers	Pg 9
Criando seu Personagem (Char)	Pg 11
Personagens do Mu Online	Pg 12

### Mú Básico

Lista de botões e atalhos	Pg 16
Tela de comandos do Char	Pg 23
Console do Jogador	Pg 26
Navegação e Coordenadas	Pg 28
Matando Monstros	Pg 37
Status de Player Killer	Pg 38

### Mu Intermediário

Inventário	Pg 40
Requerimentos	Pg 41
Tela de Status do char	Pg 46
Loja pessoal do Char	Pg 48
Tela de Trade	Pg 49
Emotiactions	Pg 50
Jóias e como upar itens	Pg 53
Chaos Machine	Pg 54
Criando uma Guild (Clã)	Pg 64
Fazendo a Quest do seu char	Pg 65

### Mu Avançado

Blood Castle	Pg 68
Devil Square	Pg 69
Chaos Castle	Pg 70
Balgass Attacks the Crywolf Statue	Pg 71
Kanturu Event – Nightmare and Maya Hands	Pg 72
Castle Siege	Pg 74
Fórmulas, formulas e mais formulas	Pg 83
Skill poderes e magias dos chars	Pg 88
Explicação sobre as Options de todos os Itens	Pg 93
Options da Jewel of harmony	Pg 96
Options dos itens de nível 380	Pg 97