PLASMA CORP

SAYOZ

GUIA NOXZ

PLASMA SURVIVAL · TUDO PRA MANDAR BEM NA RUN

ENTRAR NA RUN | DC & HORÁRIOS | ARMAS | FUNÇÕES

BOSS | TC & ATK | LOJAS | HEALER SHOP

ÍNDICE

SUMÁRIO

Tudo o que você vai aprender neste guia

01	O QUE É O PLASMA	03
02	OS MODOS DO PLASMA	04
03	COMO ENTRAR NUMA RUN	05
04	DC & HORÁRIOS	06
05	ARMAS E ITENS	07
06	AS FUNÇÕES DA RUN	08
07	CONHECENDO A ARENA	09
08	TOP DG — TOP DARTGUN	10
09	TOP H — TOP HEALER	11
10	WALL — WALL HEALER	12
11	BOT H — BOTTOM HEALER	13
12	LH — LOCK HEALER	14
13	PH — PERSONAL HEALER	15
14	PH R — PERSONAL HEALER DIREITA	16
15	PH MID — PERSONAL HEALER MEIO	17
16	SÓ 1 PH MID?	18
17	PH L — PERSONAL HEALER ESQUERDA	19
18	WAVES DE BOSS	20
19	TC & ATTACKERS	21
20	TC — OS CAMINHOS	22
21	MELHORES ITENS	23
22	MELEE PRA SIDE	24
23	TC OFICIAL	25
24	O QUE COMPRAR	26
25	HEALER SHOP	27
26	REGRAS DE OURO	28
27	VALEU!	29

01 // INTRODUÇÃO

O QUE É O PLASMA

Plasma Corp & Plasma Survival no GraalOnline Era

Fala, aqui é o **Sayoz**! Esse é o **Guia NOXZ**, com tudo o que você precisa pra mandar bem no Plasma: como entrar numa run, horários do DC, armas, cada função passo a passo, bosses e o que comprar. Bora!

O **Plasma Corp** é um prédio/área do GraalOnline Era (procure "Plasma Corp" no mapa do jogador). Lá dentro fica o modo **Plasma Survival**: um modo cooperativo em **ondas (waves)** onde um grupo de jogadores segura hordas de bots (Gangsters/Cops) o máximo de waves possível. Quanto mais longe a run vai, mais **Plasma Coins** o grupo ganha — a moeda usada nas lojas do Plasma Corp (Plasma Mall, lojas de evento como Halloween/Winter, Jigoku Anti-Matter).

Como a run funciona

01	**Waves contínuas:** a próxima wave começa assim que o último inimigo da wave atual morre. No HUD aparecem *Remaining Players*, *Enemies Remaining* e *Wave*.
02	**Bosses:** a cada 10 waves (10, 20, 30...) vem o boss do Plasma, o **Jellyfish Overlord**. Prepare o grupo nessas waves.
03	**Moedas:** os indicadores de Plasma Coins aparecem para todos. Existe também um timer de **moedas em dobro** — diga `doublecheck` no chat para conferir.
04	**Sair:** diga `leave` no chat para sair (funciona em todos os níveis).
05	**Morreu ou caiu?** Morrer ou desconectar te tira da run, e **não tem como voltar**. Internet boa e atenção!
06	**Mapa:** líderes, co-líderes e rank 5 podem escolher o mapa antes de entrar na fila.

> **RECADO DO SAYOZ**
>
> Em cada função eu marquei nos prints **onde você fica** e **pra onde atira**. Lê com calma, olha as imagens e na próxima run você já entra sabendo o que fazer.

02 // MODOS

OS MODOS DO PLASMA

Photon Survival, Antimatter PvP e Plasma Events

O Plasma fica no **prédio roxo escuro** do mapa principal do Era. Lá dentro tem 3 modos, e eles são a **única fonte de Plasma Coins**, a moeda do **Plasma Mall** (alguns itens ainda pedem requisitos pra liberar a compra).

Photon Survival (PvE)

01 É o modo **contra bots** e o melhor jeito de farmar muita Plasma Coin.

02 Você entra com a sua gang (**até 25 jogadores**) e segura waves de bots que ficam mais fortes e em maior número a cada wave.

03 A cada **10 waves** vem o boss, o **Jellyfish Overlord**.

04 Uma run normal dura **umas 2h30**. Morreu ou desconectou, está fora, e não tem como voltar.

05 Você ganha moeda a cada **5 waves** sobrevividas, e o **dobro no Double Coins** (que roda num ciclo de 5 em 5 horas). Por isso as runs são marcadas em volta do DC.

Antimatter PvP

01 Modo **PvP**: você cai num mapa com outros jogadores, com **uma arma e uma melee**. Dura **30 minutos** e também roda a cada 5 horas.

02 Armas do PvP: **Antimatter SMG, Antimatter Prototype, Photon SMG, Magma Coffin e Soul Hunter**. Cada uma tem freeze e cadência diferentes (e são versões buffadas, não os itens normais).

03 Cada morte dá gralats, cada kill dá mais. **A cada 2 kills** você ganha **1 Plasma Coin**.

04 Kill = **+1** de score, morte = **−1**. No fim, o **top 3** ganha moedas extras e o **top 1** leva a **Win/MVP**, que é requisito de alguns itens.

PLASMA EVENTS

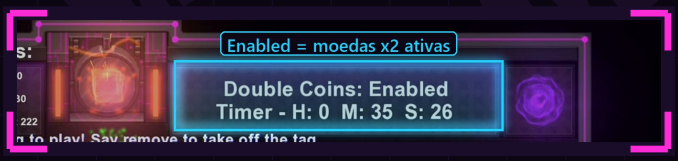
Plasma Events: eventos que a staff do Era hospeda de vez em quando. Fica de olho no grupo **NOXZ** que eu aviso.

03 // ANTES DA RUN

COMO ENTRAR NUMA RUN

Localização, recrutamento (rec), horários e moedas





Esq.: o Plasma Corp no mapa (perto do Spar Complex). Dir.: o timer de Double Coins no lobby.

01 Abra o mapa e vá até o **Plasma Corp**. Lá existem 3 modos: **Plasma Survival**, **Antimatter PvP** e **Plasma events** (quando um admin hospeda).

02 Para ser recrutado ("rec") como Plasma player, a 1ª exigência é ter **15k+ darts**. Também dá para entrar como TC (com a foice da Jigoku ou arma de 10 de dano ou mais), mas aí você precisa saber guiar os bots.

03 As runs são feitas por **gangs**: peça a tag ao líder e diga `remove` para tirar. Só o líder ou rank 5 aperta o Join na sala Survival.

04 No lobby tem um **relógio de Double Coins (DC)**: "Enabled" = moedas em dobro ativas. Veja a próxima página.

05 Pergunte se a gang vai **hospedar a próxima run** antes de pedir rec. Depois do rec, esteja online na hora de começar e **leia sempre o chat da gang**.

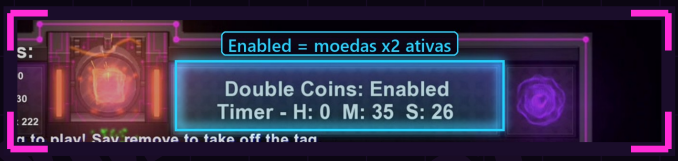
A PARTIR DA WAVE	MOEDAS / 5 WAVES	COM DOUBLE COINS
15	2	4
25	3	6
35	6	12
50	12	24
75	20	40

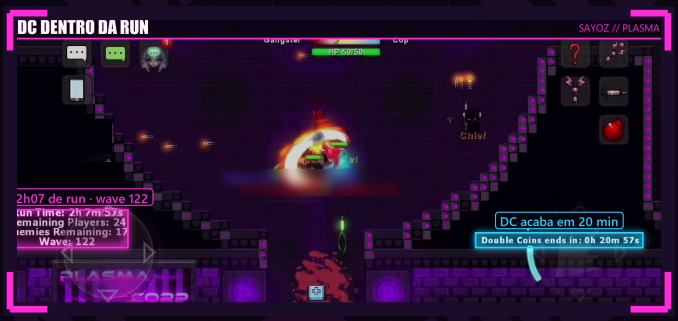
Plasma Coins ganhas na run (quadro do lobby). O Plasma Survival vai até a wave 250.

04 // DOUBLE COINS

DC & HORÁRIOS

Como ler o timer e quando entrar nas runs





Esq.: relógio do lobby (Enabled/Disabled + tempo). Dir.: run com 2h07 na wave 122 e o DC acabando em 20 min.

01 **DC = Double Coins**: Plasma Coins em dobro. Ex.: wave 75 = 20 moedas sem DC, **40 com DC**.

02 Os horários usados pelos jogadores são **leituras do timer do DC** (quanto falta para ele começar), não horas do relógio.

03 **Minha regra:** com **2:00** no timer, procure uma gang. Com **1:40**, a run começa.

04 Por quê: a run leva umas 2h30. Começando ~1h40 antes do DC, as waves altas (as que pagam mais) caem dentro do DC. No print: com 2h07 de run, faltavam 20 min de DC.

05 Dentro da run, o tempo de run e o "Double Coins ends in" aparecem na tela. Também dá para dizer **doublecheck** no chat.

SITUAÇÃO	TIMER (FALTA P/ O DC)	OBSERVAÇÃO
Procure uma gang / peça rec	**2:00**	Aviso no grupo NOXZ
A run começa	**1:40**	Esteja online e na tag
Gangs de iniciantes	**1:00 – 1:35**	Runs mais curtas (wave 65–90)
Durante o DC	**~1h ativo**	Waves altas valem o dobro

GRUPO NOXZ

Os avisos de run, horário de DC e a lista de funções eu passo no grupo **NOXZ** no WhatsApp. Entra lá que você não perde nenhuma run:

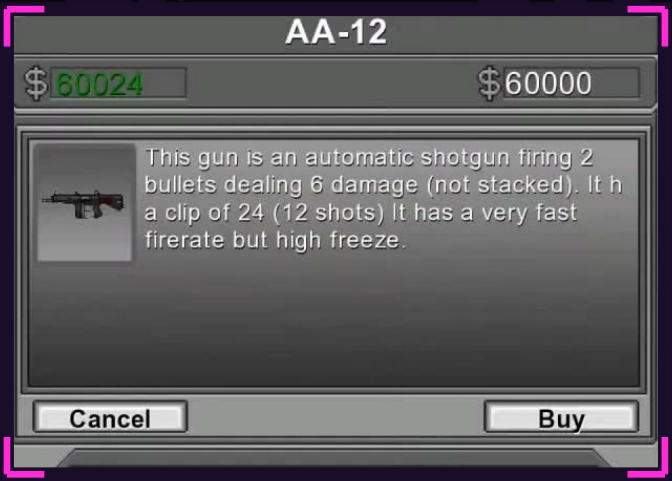
https://chat.whatsapp.com/HoChSMeofwGDGilrR4dkV8

05 // EQUIPAMENTO

ARMAS E ITENS

O que eu levo para uma run





Esq.: as lojas no mapa. Dir.: a AA-12 na loja de armas (60.000 gralats).

01 **Darts** são a munição do healer. Compre com gralats e entre na run com **pelo menos 10–15k** (muitas gangs pedem 15k+).

02 **Dartgun**: obrigatória para fazer **Top Dg**. Ela fica na **Healer Shop** do Plasma Corp e é liberada quando você chega a **1 milhão de darts** usados.

03 **AM Hellstorm Scythe** — **Jigoku Shop** (7.500 Plasma). É a melee que quase todo mundo do Plasma usa hoje.

04 **AA-12** — loja de armas, **60.000 gralats**. A única arma com dano extra nas turrets: boa pra solo/duo.

DICA DO SAYOZ

Healer só precisa de darts e, se for Top Dg, da Dartgun. Melee e AA-12 são pra quem vai de side/TC (veja a página **MELEE PRA SIDE**). E não esquece: healer sem darts não cura ninguém.

06 // CONHECIMENTO ESSENCIAL

AS FUNÇÕES DA RUN

Toda run de Plasma tem 3 papéis principais: Healer, Turret Clear e Attacker

SIGLA	NOME	O QUE FAZ
H	**Healer**	Cura o time atirando darts (dardos). Base de toda run.
TC	**Turret Clear**	Limpa as turrets e guia os bots.
L / M / R	**Attackers**	Atacantes da Esquerda, Meio e Direita. Matam os bots.
Top Dg	**Top Dartgun**	Fica no topo da wall com Dartgun e cura o Top H.
Top H	**Top Healer**	Fica em cima do Top Dg, spamma darts e cura o Top Dg.
Wall	**Wall Healer**	Fica parado na linha da parede spammando darts.
Bot H	**Bottom Healer**	Último da wall; cura o meio e os TCs abaixo da wall.
Lh	**Lock Healer**	Dupla frente a frente que cura um ao outro.
Ph	**Personal Healer**	Segue e cura um attacker (Left, Mid x2, Right).

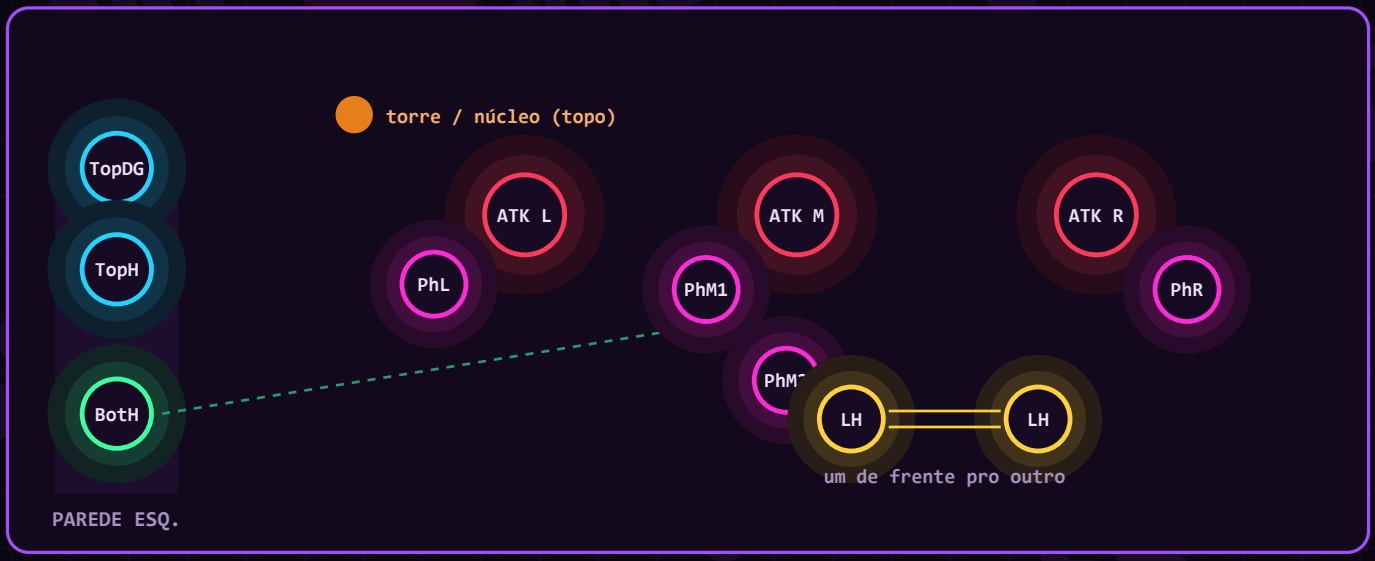
REQUISITOS

Para entrar numa run como Healer você precisa ter **pelo menos 10.000–15.000 darts** (muitas gangs pedem 15k+). Sem munição suficiente você não consegue spammar a run inteira e o time morre.

Para **Top Dg** é obrigatório ter uma **Dartgun** — darts normais não conseguem curar o Top Healer.

HEALER

Healer usa **Nuclear Darts** ou a **Nuclear Dartgun** e é a função que eu **recomendo pra quem está começando**. As posições são **Ph, Top Dg, Top H, Bot H e LH**. Todo healer que não está numa dessas é **Wall Healer**.



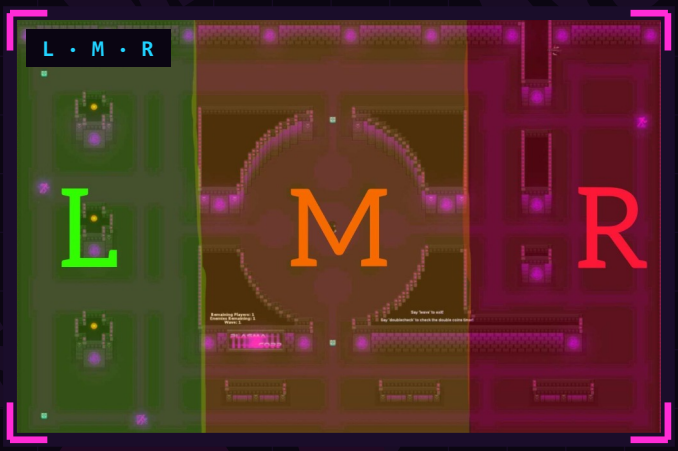
Onde cada healer fica em relação aos attackers.

07 // MAPA

CONHECENDO A ARENA

Onde fica cada coisa na tela durante uma run





Esq.: run na wave 41 com a wall, a torre e o HUD. Dir.: o mapa dividido nos lados Left, Mid e Right.

01	**HUD da wave:** mostra jogadores vivos, inimigos restantes e o número da wave. A próxima wave começa assim que o último inimigo morre.
02	**Linha da wall:** a fila de healers encostada na parede esquerda (Top Dg, Top H, Wall e Bot H, de cima para baixo).
03	**Torre/núcleo:** a estrutura em cruz no topo, referência para o Top Dg/Top H. Os TCs (Turret Clear) cuidam das turrets.
04	**Attackers:** os attackers (L/M/R) puxam os bots pelo mapa, e cada Ph vai junto com o seu.
05	**Seu HP:** fique de olho na barra. Se estiver caindo, você saiu da área de cura (wall/Lh/Bot H).

08 // FUNÇÃO

TOP DG — TOP DARTGUN

Primeiro da wall, no topo. Somente com Dartgun.





Esq.: o Top Dg (azul) encostado na parede, o Top H (rosa) acima e a direção dos darts. Dir.: no clipe, o círculo mostra a posição.

01	Equipe a **Dartgun**. Sem ela você não pode fazer Top Dg — só a Dartgun cura o Top Healer.
02	Vá até o **topo da parede esquerda**, próximo à estrutura em cruz (torre/núcleo). Sua missão é **spammar sem parar e manter o Top H vivo**.
03	Use a **parede como guia**: encoste nela e suba até a posição mais alta da linha de healers.
04	Quando estiver na posição, simplesmente spamme os darts sem parar.
05	Fique parado — sua posição é a referência para o **Top H**, que vai ficar em cima de você e te curar.

DICA DO SAYOZ

Por que só Dartgun? O Top H fica numa posição que os darts comuns não alcançam do jeito certo. O disparo da Dartgun é o único capaz de chegar até ele e manter os dois vivos.

ATENÇÃO — 30 FPS

Agora o Top Dg e o Top H precisam rodar o jogo a **30 FPS ou mais** pra conseguir se curar. Com FPS baixo os darts não pegam e a dupla morre. Se o seu celular/PC não segura 30 FPS, pega outra função.

09 // FUNÇÃO

TOP H — TOP HEALER

Fica em cima do Top Dg, cura ele e é curado por ele.





Esq.: zoom na dupla, os darts de um curam o outro. Dir.: no clipe, o círculo mostra a posição.

01	Posicione-se **em cima do Top Dg** e comece a spammar darts.
02	Ajuste a posição com cuidado: se ficar no lugar errado você não consegue curar o Top Dg e nem ser curado por ele.
03	**Teste da posição certa:** posicione-se de forma que você **NÃO consiga ver os darts do Top Dg**.
04	Se os darts do Top Dg estão invisíveis pra você, é porque estão descendo e te curando — você está no lugar certo.
05	Se começar a ver os darts dele passando, corrija a posição até eles sumirem de novo.

REGRA DE OURO DO TOP H

Não ver os darts = posição certa. Ver os darts = você está fora do alcance da cura.

ATENÇÃO — 30 FPS

Igual ao Top Dg: o Top H precisa de **30 FPS ou mais**, senão vocês dois não se curam.

10 // FUNÇÃO

WALL — WALL HEALER

A função mais fácil da run. Fique parado e spamme.



A caixa marca a faixa da parede onde o Wall Healer pode ficar.

01	Todo healer que **não está em outra função** (Ph, Top Dg, Top H, Bot H, LH) é Wall. Vá pra **linha da parede esquerda**, abaixo do Top Dg / Top H.
02	Fique **dentro da faixa marcada** — encostado na parede, alinhado com os outros healers.
03	Spamme darts o tempo todo. Não precisa se mexer para curar.
04	Você **não toma mais warp por ficar parado**, então pode ficar firme na posição a run inteira.
05	Mas spamme **na mão**: quem usa macro/auto-clicker está sendo **banido** com muito mais frequência.

ATENÇÃO — MACRO = BAN

O warp por AFK acabou, mas o **ban por macro** ficou bem mais comum. Isso vale pra **TODOS os healers**: nada de macro, nada de auto-clicker.

11 // FUNÇÃO

BOT H — BOTTOM HEALER

O healer de baixo da wall: um “personal” que vem da parede.



Esq.: a wall completa, com o Bot H por último atirando pro mid. Dir.: no clipe, o círculo mostra a posição.

01	Fique na **última posição de baixo** da linha da wall.
02	Direcione seus darts para o **meio (mid)** — o Bot H spamma darts em direção ao mid.
03	Cure os **TCs (Turret Clear)** que ficam AFK abaixo da wall.
04	Garanta que os **Phs do mid** estão sendo curados o tempo todo — é você quem impede que eles morram.
05	Não é tão obrigatório quanto Top H, Top Dg ou LH, mas quando tem Bot H o pessoal de baixo da wall (quase sempre TCs) fica vivo. Não abandone a posição.

RESUMO

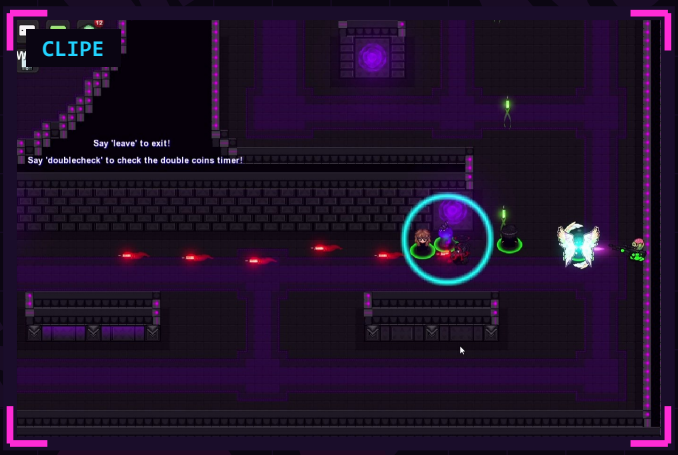
Pense no Bot H como um **personal healer saindo da wall**: em vez de seguir um attacker, ele mantém uma linha de cura fixa para o meio do mapa.

12 // FUNÇÃO

LH — LOCK HEALER

Dois healers frente a frente, travados curando um ao outro.





Esq.: os dois Lh frente a frente, com o círculo do chão como guia. Dir.: no clipe, o círculo mostra a posição.

01	São **2 jogadores** virados um para o outro, cada um spammando darts na direção do outro.
02	Use o **círculo do chão** como guia para saber onde ficar.
03	Em geral o **Lh de cima** fica no meio do círculo ou um pouco atrás dele.
04	Mesmo teste do Top H: se você **não está vendo os darts do seu parceiro**, está na posição certa.
05	O Lh mantém um **fluxo constante de darts no lado direito**. Os dois jogadores dessa posição são chamados de Lh.
06	Mantenha a posição — os Phs contam com a cura do Lh (o Ph Right, por exemplo, precisa estar sendo curado pelo Lh).

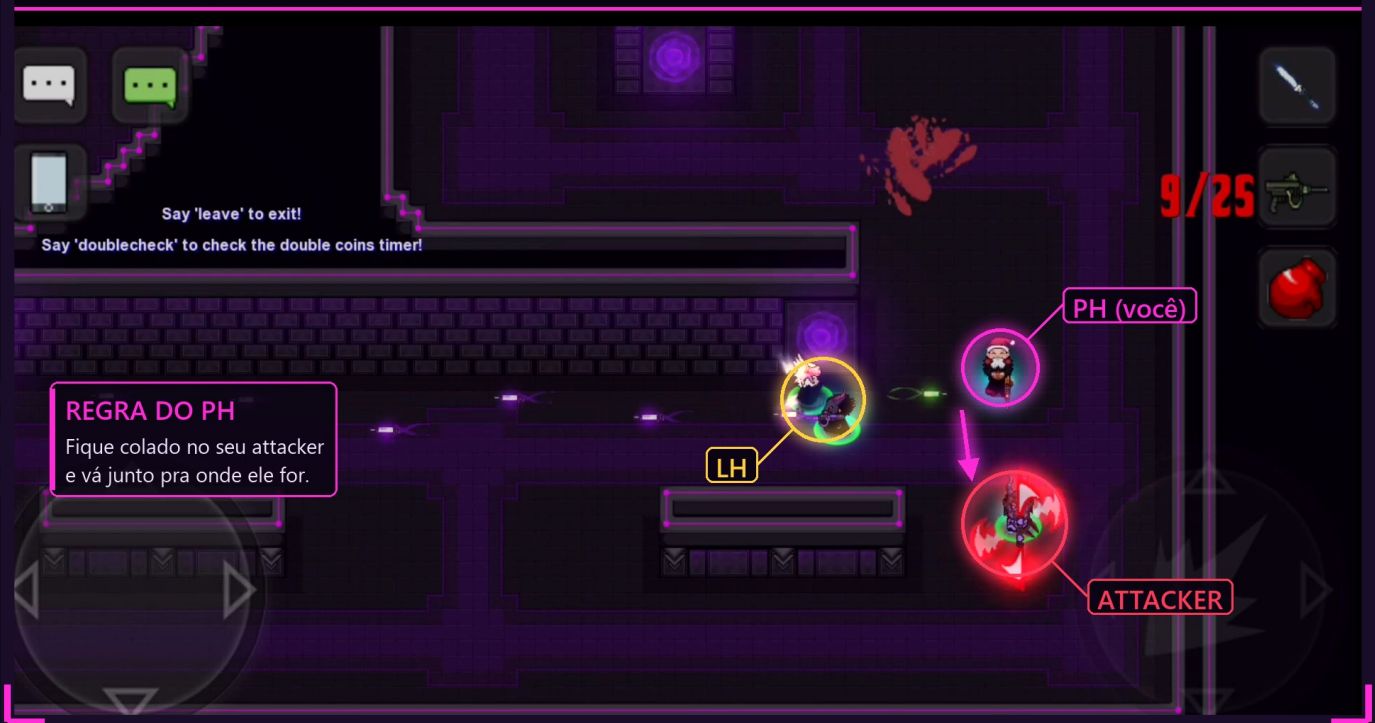
13 // FUNÇÃO

PH — PERSONAL HEALER

Cura apenas os attackers que pegam os lados (Left, Mid, Right).

PH — SIGA O SEU ATTACKER

SAYOZ // PLASMA



O Ph colado no attacker, dentro da cura do Lh.

01	O Ph é um **healer pessoal**: ele só cura o attacker do lado dele.
02	Sua missão é garantir que o attacker esteja **sendo curado o tempo todo** e se mantenha vivo.
03	**Siga o attacker para onde ele for.** Se ele andar, você anda junto.
04	Mantenha-se também dentro da cura da wall / Lh para não morrer enquanto segue.

QUANTOS PHS?

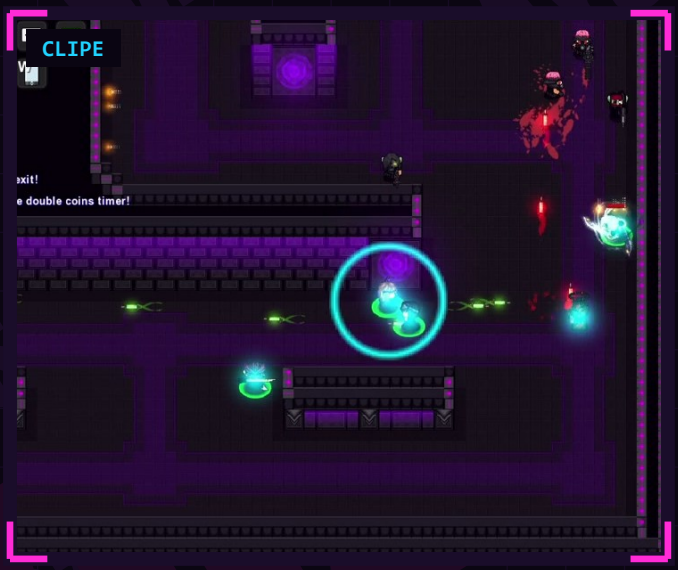
São **4 Phs no total**: **1 Ph Left** · **2 Phs Mid** · **1 Ph Right**

14 // FUNÇÃO

PH R — PERSONAL HEALER DIREITA

Spot fixo, darts só pra cima e 60 FPS.





Esq.: o Ph R no spot, ao lado do attacker, atirando só pra cima. Dir.: no clipe, o círculo mostra a posição.

01	Sua missão é **curar o attacker da direita o tempo todo**. Agora o Ph R tem um **spot fixo**: vai pro seu ponto, ao lado dele, e fica lá.
02	**Você não precisa mais se mexer**, nem quando o attacker andar. O spot já cobre ele.
03	Atire seus darts **só pra cima** ↑, o tempo todo.
04	Jogue a **60 FPS**. Com 60 FPS os bots e tudo ficam uma loucura, e o Ph R acaba **guiando um Assault e um Mercenary**.
05	Sempre confira se **você está sendo curado pelo Lh**.

DICA DO SAYOZ

Não sabe o spot exato? Pede pro host te mostrar antes da run começar. Achou o ponto, não sai mais dele.

15 // FUNÇÃO

PH MID — PERSONAL HEALER MEIO

Mesma ideia do Ph R, mas com 2 Phs trabalhando em cadeia.





Esq.: wave 31, o Ph Mid 1 cura o attacker e o Ph Mid 2 cura o Ph Mid 1. Dir.: no clipe, o círculo mostra a posição.

01	**Ph Mid 1** cura o **attacker do meio**.
02	**Ph Mid 2** cura o **Ph Mid 1** (o Ph que está curando o attacker).
03	Assim nenhum dos dois morre caso não consigam pegar os darts do **Bot H** se algo der errado na run.
04	Siga o attacker do meio para onde ele for, mantendo a corrente de cura: Ph 2 → Ph 1 → Attacker.
05	Dá pra **ajudar a guiar bots** quando der, mas a prioridade é **manter o attacker vivo**.

RESUMO

Parece confuso, mas é simples: **um cura o attacker, o outro cura quem está curando**.

16 // SITUAÇÃO ESPECIAL

SÓ 1 PH MID?

Quando falta gente, você faz o mid sozinho.

SÓ 1 PH MID — FIQUE AO LADO

SAYOZ // PLASMA



Wave 36 com só 1 Ph Mid: ao lado do attacker você cura ele e escapa dos tiros dos bots.

01	Às vezes acontecem problemas e o time fica com apenas 1 Ph Mid. Fica mais difícil:
02	Você vai ter que **pegar os darts sozinho** (do Bot H) — senão você morre.
03	Recomendado: faça o Ph **pelo lado** — fique à esquerda ou à direita do attacker para curá-lo.
04	Do lado, você chega pouco dart do Bot H, mas também se protege dos tiros dos bots e cura o attacker ao mesmo tempo.
05	Posicione-se **ao lado do attacker**, como no print acima — nunca atrás dele.

17 // FUNÇÃO

PH L — PERSONAL HEALER ESQUERDA

O Ph mais fácil — com um detalhe no início de cada wave.



Wave 41: o Ph L fica na caixa no fim da linha da wall e spamma para cima enquanto o Left attacker desce.

01	Mesmo conceito do Ph M e Ph R: **siga e cure o attacker da esquerda**.
02	A diferença: **no início de cada wave, spamme darts para CIMA ↑**.
03	Por quê? O Left attacker fica no canto superior esquerdo e depois desce correndo — seus darts para cima garantem que ele chegue bem.
04	Fique na **caixa marcada**, no fim da linha da wall, para spammar para cima.
05	Depois, **siga o Left attacker para onde ele for**, sempre ficando dentro da cura da wall.

18 // WAVES DE BOSS

WAVES DE BOSS

A cada 10 waves vem um boss: o healer segura o time

01	O boss vem sempre nas waves **10, 20, 30...**. Como a próxima wave começa assim que o último inimigo morre, **se prepara na wave anterior** (9, 19, 29...).
02	Confira seus **darts** antes. Acabar a munição no boss derruba o time inteiro.
03	**Wall, Bot H e Lh:** não saiam da posição por nada. No boss, é a linha de cura que segura todo mundo.
04	**Ph:** cola ainda mais no seu attacker, porque é ele que vai tomar a maior parte do dano.
05	Morreu alguém? Segue o **host** no chat da gang: ele reorganiza as funções.

Metas da run

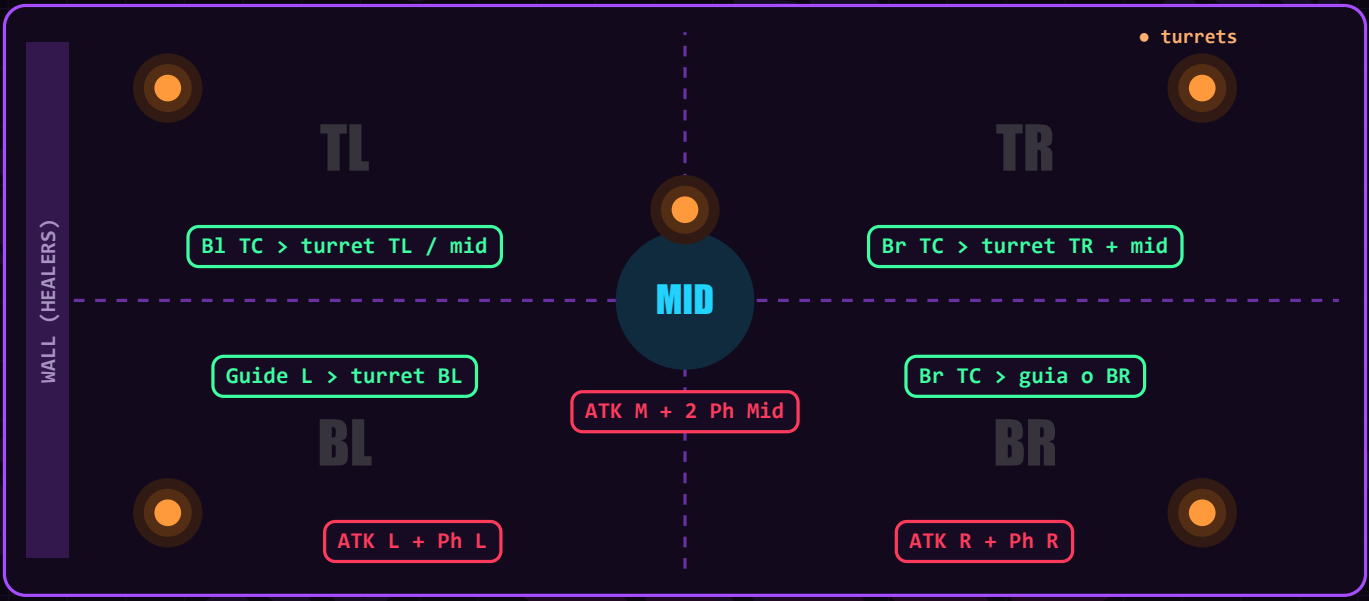
WAVE	O QUE ACONTECE
10, 20, 30…	Boss (sempre a cada 10 waves)
15	Começa a pingar moeda: 2 a cada 5 waves
25 / 35	Sobe para 3 e depois 6 moedas a cada 5 waves
50	12 moedas a cada 5 waves
75+	20 moedas a cada 5 waves
250	Fim do survival: 808 moedas no total (1.616 com DC)

Quanto mais longe a run vai, mais cada wave paga. Por isso vale segurar o time vivo nas waves de boss.

19 // OUTRAS FUNÇÕES

TC & ATTACKERS

Para o healer entender quem ele está curando



O mapa dividido por lados e quem cuida de cada um.

01 **Lados do mapa:** Bl = inferior esquerdo, Tl = superior esquerdo, Br = inferior direito, Tr = superior direito.

02 **Bl TC:** acampa a turret Tl ou o mid e volta para o mid para destruir o que sobrou.

03 **Guide L:** guia os bots do Bl que foram divididos pela wall e mata a turret Bl.

04 **Br TC:** acampa o mid, guia o Br, mata a turret Tr e limpa os bots do mid.

05 **Acampar o mid** = ficar no ponto onde a turret nasce antes da wave mudar, matar a turret e depois voltar para br/bl.

06 **Attackers (Left, Mid, Right):** cada um acampa uma turret do seu lado. É menos arriscado que ser TC porque os attackers têm Ph.

POR QUE SABER ISSO

Sabendo o lado de cada um, você entende para onde a cura precisa ir quando os bots se dividem pelo mapa.

20 // TURRET CLEARER

TC — OS CAMINHOS

Camping Left e Camping Right, frame a frame



O **TC (Turret Clearer)** destrói as turrets da run. É a função que eu recomendo pra quem quer **aprender a se mexer no mapa e guiar bots**.

TC também pode **ajudar a guiar e matar bots**, mas tem que saber **a hora certa**: fazer isso errado sabota a run.

TC camping Left



Um caminho básico de TC: acampa a turret, destrói e volta pra wall.

> **CUIDADO**
>
> No clipe o TC vai **pra esquerda** logo depois de destruir a turret. Isso **não é muito recomendado**, principalmente sem um bom item de dash. O certo: **desce primeiro e depois vai pra esquerda**.

TC camping Right



Outro caminho de TC, pelo lado direito do mapa.

21 // EQUIPAMENTO

MELHORES ITENS

Ranking das melees pro Plasma, da mais forte pra mais fraca

#	ITEM	DANO	VELOCIDADE / ALCANCE
1	**Neutron Claws**	**17,5**	Muito rápida · sem alcance
2	**Jigoku Katana**	**15**	Muito rápida · sem alcance
3	**Antimatter Katana**	**12,5**	Muito rápida · sem alcance
4	**AM Hellstorm Scythe**	**15 (só em turret)**	Muito rápida · sem alcance
5	**Hellfire Katana**	**12**	Muito rápida · alcance alto
6	**Antimatter Shadowclaws**	**11,75**	Muito rápida · sem alcance
7	**Photon Staff**	**11,25**	Muito rápida · sem alcance
8	**AM Jigoku Gauntlets**	**11**	Muito rápida · sem alcance
9	**Scourge and Siren**	**10,5**	Muito rápida · sem alcance
10	**Shrouded Edge**	**10**	Muito rápida · MAIOR alcance
11	**Ice Mage / Ornament Spear**	**10**	Muito rápida · alcance alto
12	**Pirate Cutlass**	**10**	Rápida · pouco alcance
—	**Outras melees de 10**	**10**	—
—	**Range de 9 (GBFK)**	**9**	À distância
—	**Melees de 9**	**9**	—

DICA DO SAYOZ

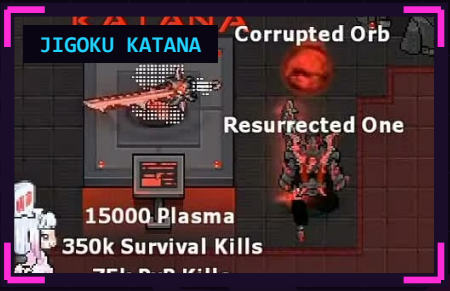
A **AM Hellstorm Scythe** só bate 15 nas **turrets**: é a arma do TC. Pra matar bot no side, o top é **Neutron Claws**, **Jigoku Katana** e **Antimatter Katana**. Sem dinheiro? Qualquer melee de 10 de dano já serve pra começar.

22 // OUTRAS FUNÇÕES

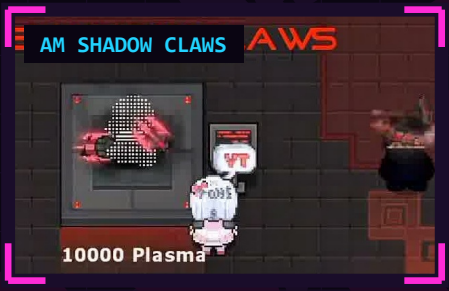
MELEE PRA SIDE

O que a galera usa hoje no Plasma

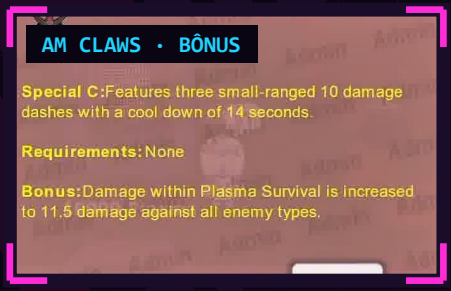
TIPO	OPÇÕES	PRA QUÊ
Melee pra side	Neutron Claws · Jigoku Katana · AM Shadow Claws · Photon Staff	Matar os bots do seu lado
Melee do TC	AM Hellstorm Scythe (a que quase todo mundo usa)	15 de dano em turret
Arma	AA-12	Dano extra nas turrets
Dash	Geometric Shield	Só pra dar dash até a wall



15.000 Plasma · 11,5 de dano



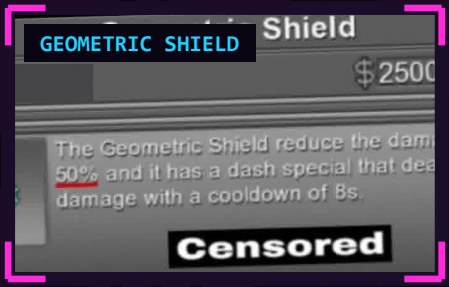
10.000 Plasma · 11,75 no Plasma



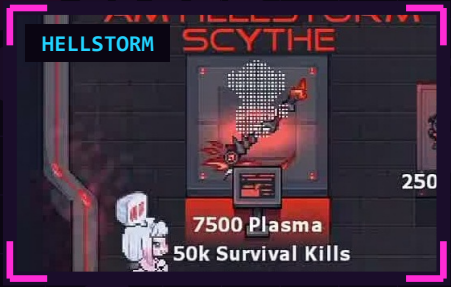
11,75 contra todo inimigo no Plasma



Plasma Corp · 11,25 · rápida



25.000 · dash de 9



7.500 Plasma · 15 na turret

01 **Jigoku Katana**: 11,5 de dano, põe fogo e cura 5 HP por kill; no Plasma Survival o dano sobe pra **15**. Pede 350k Survival Kills, 75k PvP Kills e 10x Wave 250.

02 **AM Shadow Claws**: 10 de dano, muito rápida, três dashes de 10; no Plasma bate **11,75** em todo inimigo. Sem requisito.

03 **Geometric Shield**: a % de redução de dano não funciona mais. Hoje **só serve pro dash até a wall**.

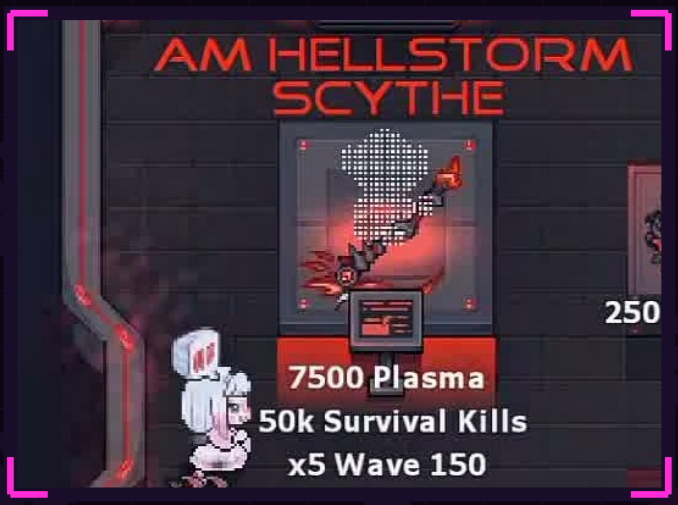
DICA DO SAYOZ

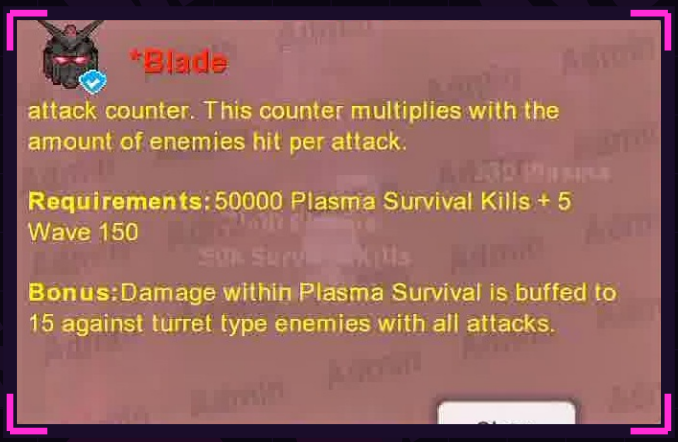
A **Iris** foi nerfada e substituída pela **foice da Jigoku**. Hoje a maioria de quem joga Plasma usa a AM Hellstorm Scythe como melee. Se for comprar uma só, é ela.

23 // OUTRAS FUNÇÕES

TC OFICIAL

A foice da Jigoku, a AA-12 e o pixel da turret





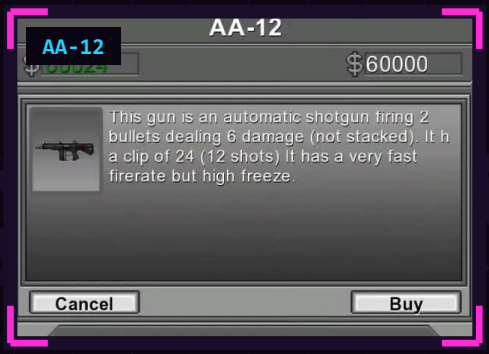
AM Hellstorm Scythe na Jigoku Shop: 7.500 Plasma, pede 50k Survival Kills + 5x Wave 150.

01 Hoje o **TC oficial** é quem tem a **AM Hellstorm Scythe**: foice rápida de **9,5** de dano que deixa o inimigo lento (Jigoku Slow). Ela substituiu a **Iris**, que foi nerfada.

02 **Bônus no Plasma Survival:** contra turret ela bate **15** com todos os ataques. É por isso que virou a arma do TC.

03 **Especial:** um ataque à distância de 12,5 (recarga de 8 s). Se acertar, a foice entra no modo buff: cada golpe vira à distância e rouba **2 HP**.

ARMA	PREÇO	DANO NOS BOTS	DANO NA TURRET
AM Hellstorm Scythe	7.500 Plasma	9,5	15
AA-12	60.000 gralats	7,8	9,5



01 A **AA-12** (60.000 gralats na loja de armas) é a **única arma com dano extra nas turrets**.

02 No Plasma ela bate **7,8** nos bots e **9,5** nas turrets.

03 Ótima pra **solo/duo**: dá pra limpar turret sem depender de melee.

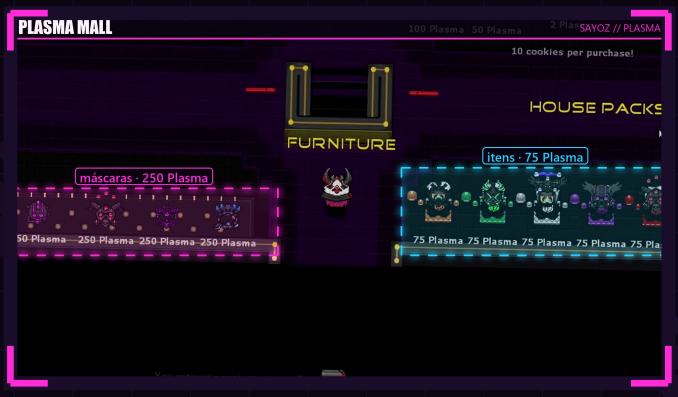
SEGREDO DO TC — PIXEL DA TURRET

Cada **plasma turret** tem um **pixel especial** onde você não toma dano dela. Achou o pixel, acampa ali e mata a turret sem perder vida. Pede pro host te mostrar na primeira run.

24 // LOJAS

O QUE COMPRAR

Onde gastar suas Plasma Coins





Esq.: Plasma Mall, com máscaras e itens. Dir.: uma loja de evento (Halloween).

01 **Plasma Mall** (dentro do Plasma Corp): máscaras (**250 Plasma**), itens (**75 Plasma**), móveis, house packs, armas e skins.

02 **Lojas de evento** (Halloween, Winter, Dia dos Namorados...): ficam abertas por tempo limitado e trazem armas especiais. Nas que eu vi, as armas iam de **2.500 a 8.000 Plasma** e as máscaras custavam 250.

03 **Anti-Matter Jigoku**: loja fixa (entrada no corredor das lojas de feriado, no Plasma Mall) com 4 skins de armas Plasma, 10 chapéus e 8 armas novas. Metade pede progresso de fim de jogo, como a **AM Hellstorm Scythe** do TC.

04 Dá para gastar em quase tudo: **chapéus, carros, espadas, armas, skins e móveis** para a sua casa.

DICA DO SAYOZ

Junta moeda nas runs com DC: é o jeito mais rápido de chegar nos itens caros.

25 // HEALER SHOP

HEALER SHOP

Os prêmios de quem cura: quanto mais dart, mais item



01 Fica dentro do Plasma Corp e não usa moeda: os prêmios saem pelos **darts que você já usou**.

02 **Máscaras:** 150k, 200k, 500k e 750k darts.

03 **Battle Healer Gas Mask:** 250k darts + 50k kills.

04 **Nuclear Overlord Gas Mask** e a **Dartgun**: 1 milhão de darts.

05 **Skins de Dartgun:** pedem wave 200, 50k kills e kills no PvP, conforme a skin.

06 **Chapéus nucleares:** usando nuclear darts no survival, com 10k, 25k, 50k e 75k. Diga `shownucleardarts` para ver o seu progresso.

DICA DO SAYOZ

Todo dart que você spamma na wall conta. Healer que joga muito Plasma sai cheio de máscara e skin.

26 // CHECKLIST

REGRAS DE OURO

O que eu cobro de todo healer antes e durante a run

01	Tenha **10k–15k darts** antes de entrar (e Dartgun se for fazer Top Dg).
02	**Todo healer pode fazer Ph.** Se o host pedir uma função, faça.
03	Recusar a função que o **host** pediu pode te deixar **banido das próximas runs**. Preste atenção e siga as regras.
04	Não existe mais warp por AFK, mas **macro dá ban**: spamme sempre na mão.
05	**FPS:** Top Dg e Top H a **30 FPS ou mais**; Ph R a **60 FPS**.
06	Teste de posição (Top H / Lh): **não ver os darts do parceiro = posição certa**.
07	Ph: siga seu attacker sempre e confira se você está sendo curado (wall / Lh / Bot H).
08	Prepare o time nas **waves de boss** (a cada 10 waves).
09	Use `doublecheck` para ver o timer de moedas em dobro e `leave` para sair. Caiu? `/resumerun` em até 5 min.

Erros comuns

EVITE

- Top H vendo os darts do Top Dg → está fora de posição, ninguém cura ninguém.
- Usar macro/auto-clicker pra spammar → ban.
- Ph R correndo atrás do attacker → agora o Ph R tem spot fixo, fica nele.
- Ph L esquecendo de spammar para cima no começo da wave → Left attacker morre ao descer.
- Apenas 1 Ph Mid ficando atrás do attacker → fique ao lado dele.

PRÓXIMO PASSO

Dominou as funções de healer? O próximo passo é aprender **Turret Clear (TC)**: acampar as turrets e guiar os bots.

27 // FIM

VALEU!

Agora é com você

RECADO FINAL

É isso! Agora você sabe tudo pra mandar bem no Plasma. Respeita o host, fica na sua posição, não usa macro e spamma sem dó.

Nos vemos na próxima run. **— SAYOZ**

ENTRA NO GRUPO

NOXZ

Avisos de run, horário de DC e funções.
Aponta a câmera no QR code ou toca no link:

https://chat.whatsapp.com/HoChSMeofwGDGilrR4dkV8

SAYOZ

GUIA NOXZ // PLASMA CORP // GOOD RUNS