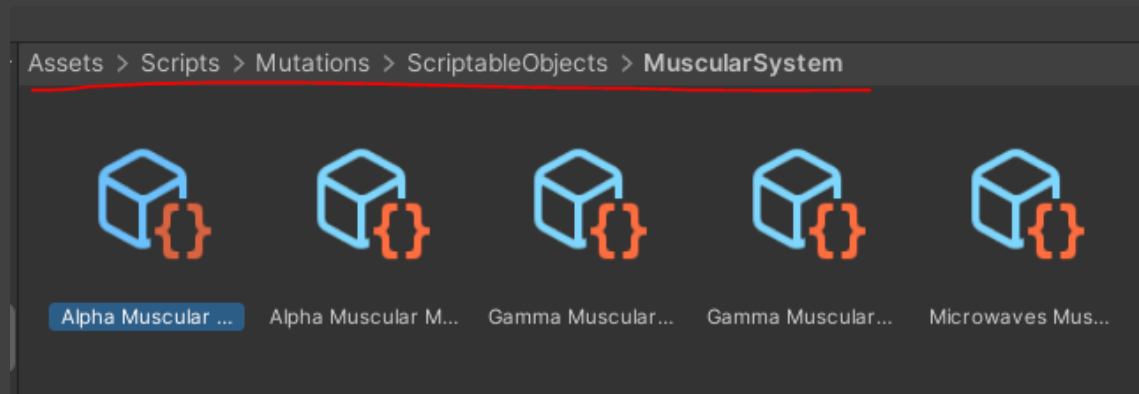


Mutaciones de Disparos

Los SO se encuentran dentro de la carpeta Mutations, acá un ejemplo de los musculares:



Alpha Muscular Major (Alpha Muscular M ⓘ ⚙ ⋮)

Open

Script AlphaMuscularMajorEffect ⓘ

Basic Info

Radiation Type Alpha ▾

System Type Muscular ▾

Slot Type Major ▾

Effect Data

Effect Name Alpha Muscular Major

Description

Disparos con mucho más daño pero cadencia reducida.

Icon None (Sprite) ⓘ

Upgrade

Base Value 0

Upgrade Multiplier 1.2

Max Level 4

Stat Modifier Settings

Stat Type Shooting Buff ▾

Is Multiplier ☒

Is Temporary ☐

Temporary Duration 5

Alpha Muscular Major Settings

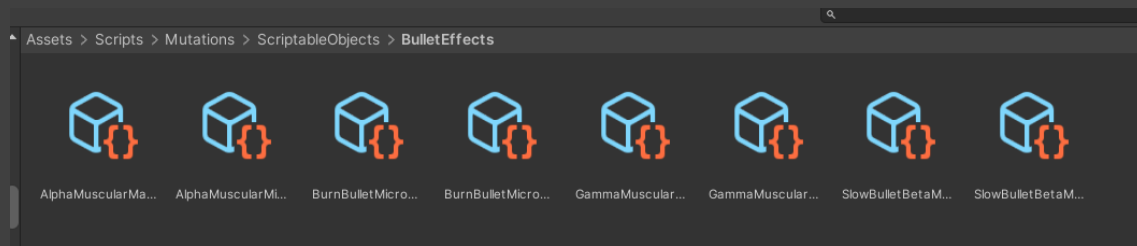
Damage Multiplier 2

Fire Rate Penalty 4

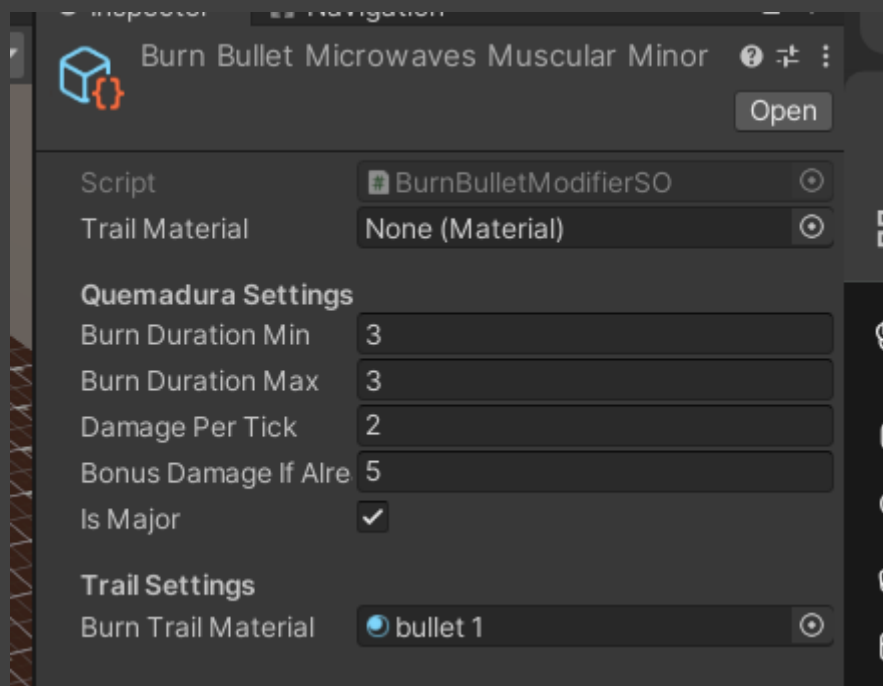
Bullet Modifier

Trail Effect Modifier S ⓘ AlphaMuscularMajorTrailEffect ⓘ

Luego cada uno de estos tendrá sus variables de Settings y otro ScriptableObject que será el comportamiento específico de la bala. Esto ya viene seteado por default igualmente.



Ahora bien cada Bala de Cada mutación tiene su comportamiento en particular en la ruta de la imagen pueden encontrar todos los SO de las balubis.



Aca SI se setean los comportamientos de la bala que por ende son los de cada mutación. Tambien en la parte de “Trail Settings” van los materiales para el TrailRender que había pedido Lorenzo. Cada efecto de bala tiene su material para que se vea en pantalla.