

Sistema de Mutaciones – ON A

Versión: v0.2.0

Fecha: Mar 29, 2025

Descripción General

Las **mutaciones** son mejoras temporales que el jugador obtiene al completar cada sala o nivel.

- Solo duran durante la **partida actual (run)**.
 - Al finalizar la run, ya sea ganando o perdiendo, se eliminan.
 - Funcionan mediante la asignación de **radiaciones** en distintos **sistemas corporales** del personaje.
-

Objetivos

- Ofrecer variedad estratégica en cada partida, generando builds únicas.
 - Reforzar la progresión temporal del jugador dentro de una run.
 - Generar sinergias entre radiaciones, sistemas y estilo de juego.
 - Mantener rejugabilidad mediante elecciones aleatorias.
-

Criterios de Éxito

- El jugador recibe siempre **3 opciones aleatorias de radiaciones** al completar una sala.
 - Cada elección tiene **impacto inmediato y reconocible** en el estilo de juego.
 - El sistema escala con **mejoras pasivas** (hasta nivel 4) si se repiten elecciones.
 - La combinación de radiaciones + sistema produce efectos diferenciados y claros.
-

Mecánicas y Componentes

Componente	Descripción
Sistemas corporales	Nervioso, Tegumentario y Muscular. Cada uno tiene 2 slots: una Mutación Mayor y una Mutación Menor.
Radiaciones	Gamma, Alfa, Beta, Neutrones, Impulso Temporal , Cherenkov.
Mutación Mayor	Primera radiación en un sistema vacío. Efectos potentes y definitorios.
Mutación Menor	Segunda radiación distinta en un sistema. Efectos secundarios o de apoyo.
Mejora pasiva	Radiación repetida en un sistema con slots llenos. Incrementa potencia (+1 nivel, máx. 4).
Selección	Tras cada sala, aparecen 3 radiaciones aleatorias. El jugador elige una y la asigna a un sistema.

Mutaciones Mayores y Menores

Sistema Nervioso

- **Gamma**
 - Mayor: Aumenta la cantidad sanada por los orbes vitales, pero incrementa el consumo de vida por segundo.
 - Menor: Atrae de más lejos los orbes de curación.
- **Alfa**
 - Mayor: Cada orbe recogido otorga un breve periodo de invulnerabilidad (con cooldown).
 - Menor: Cada orbe da un mini-burst de invulnerabilidad muy breve (sin cooldown).
- **Beta**
 - Mayor: Aumenta la velocidad de movimiento y dash.
 - Menor: Incrementa ligeramente la velocidad de movimiento.
- **Neutrones (Tiempo Vital)**
 - Mayor: Cada orbe vital recogido añade +5s de tiempo vital (máx. 120s).
 - Menor: Cada orbe vital recogido añade +2s.

- **Microondas (Quemaduras)**
 - Mayor: Disparos aplican quemadura de 3s. Si el enemigo ya está quemado, el disparo hace más daño inicial.
 - Menor: Disparos aplican quemadura leve de 1-2s.
- **Cherenkov**
 - Mayor: Los enemigos marcados sueltan orbes adicionales al morir.
 - Menor: Enemigos marcados sueltan 1 orbe extra en vez de varios.

Sistema Tegumentario

- **Gamma**
 - Mayor: Aura radial de alta energía que inflige daño continuo a enemigos cercanos.
 - Menor: Aura radial más débil, se activa cada X segundos (no constante).
- **Alfa**
 - Mayor: Al recibir golpes, libera una onda corta que inflige daño elevado a enemigos cercanos.
 - Menor: Al recibir daño, libera onda corta que empuja a los enemigos.
- **Beta**
 - Mayor: Campo de fricción que reduce la velocidad de enemigos cercanos.
 - Menor: Reduce la velocidad de algunos enemigos cercanos (efecto aleatorio).
- **Neutrones (Tiempo Vital)**
 - Mayor: Al recibir daño, existe un 20% de probabilidad de recuperar +2s de tiempo vital.
 - Menor: Activar el campo ralentiza el consumo de tiempo vital durante 3s.
- **Microondas (Quemaduras)**
 - Mayor: Campo térmico alrededor del jugador que aplica quemadura de 3s.
 - Menor: Campo reducido que aplica quemadura breve (1-2s).
- **Cherenkov**

- Mayor: Área que debilita a los enemigos cercanos, haciéndolos recibir más daño.
 - Menor: Área que debilita enemigos cercanos, haciendo que realicen menos daño.
-

Sistema Muscular

- **Gamma**
 - Mayor: Disparos con gran penetración que atraviesan múltiples enemigos.
 - Menor: Disparos atraviesan obstáculos del escenario, pero no enemigos adicionales.
 - **Alfa**
 - Mayor: Disparos de alto daño, pero con cadencia más lenta.
 - Menor: Aumenta el daño del disparo, pero limita la penetración a 2 objetivos.
 - **Beta**
 - Mayor: Disparos rápidos que aplican ralentización a los enemigos.
 - Menor: Disparos aplican ralentización básica.
 - **Neutrones (Tiempo Vital)**
 - Mayor: Cada 10 enemigos eliminados otorgan +10s de tiempo vital (máx. 120s).
 - Menor: Cada 15 disparos acertados sin fallar devuelven +3s de tiempo vital.
 - **Microondas (Quemaduras)**
 - Mayor: Disparos aplican quemadura de 3s.
 - Menor: Disparos aplican quemadura corta (1-2s).
 - **Cherenkov**
 - Mayor: Disparos que marcan a los enemigos, aumentando el daño que reciben de todas las fuentes.
 - Menor: Disparos marcan enemigos, solo aumentan un poco el daño recibido.
-

Melee (Secundario)

- **Gamma**

- Mayor: El combo melee emite una onda alrededor del jugador que daña en área y prolonga la inmovilización inicial.
- Menor: El segundo golpe del combo libera un pulso que ralentiza brevemente.

- **Alfa**

- Mayor: Al recibir golpes carga el arma, haciendo que el siguiente ataque inflija más daño y empuje.
- Menor: Golpear con melee empuja a los enemigos.

- **Beta**

- Mayor: Los golpes melee aplican ralentización fuerte durante un instante.
- Menor: El primer golpe genera un campo de fricción mínimo que reduce velocidad.

- **Neutrones (Tiempo Vital)**

- Mayor: Cada enemigo derrotado con melee devuelve +1s de tiempo vital.
- Menor: El segundo golpe del combo ralentiza el consumo de tiempo vital durante 2s.

- **Microondas (Quemaduras)**

- Mayor: Cada golpe del combo aplica quemadura de 3s. Si el enemigo ya estaba quemado, aumenta la inmovilización.
- Menor: Golpes aplican quemadura leve de 1s.

- **Cherenkov**

- Mayor: Melee marca enemigos, haciéndolos recibir más daño.
- Menor: Enemigos marcados infligen menos daño por unos segundos.

Sistema Endocrino (Granadas)

- **Gamma**

- Mayor: La explosión genera un campo radiactivo persistente que daña continuamente.
- Menor: La explosión deja un rastro radiactivo breve.

- **Alfa**
 - Mayor: La granada inflige daño inicial mucho mayor, pero con radio más pequeño.
 - Menor: La explosión empuja a los enemigos.
- **Beta**
 - Mayor: La explosión crea un campo de fricción que ralentiza a todos los enemigos.
 - Menor: Los enemigos alcanzados sufren ralentización leve.
- **Neutrones (Tiempo Vital)**
 - Mayor: Cada enemigo alcanzado por la granada devuelve +1s de tiempo vital (máx. +5s).
 - Menor: Si la granada impacta directo, devuelve +2s de tiempo vital.
- **Microondas (Quemaduras)**
 - Mayor: La explosión deja un campo ardiente que aplica quemadura de 3s.
 - Menor: La explosión aplica quemadura básica de 2s a todos los alcanzados.
- **Cherenkov**
 - Mayor: La explosión marca a todos los enemigos alcanzados, haciéndolos recibir más daño.
 - Menor: Enemigos alcanzados infligen menos daño mientras dure la marca.

Lógica

1. El jugador completa una sala/nivel.
 2. Se generan **3 radiaciones aleatorias**.
 3. El jugador elige una radiación:
 - Sistema vacío → **Mutación Mayor**.
 - Sistema con Mayor → **Mutación Menor**.
 - Sistema con ambas y radiación repetida → **Mejora pasiva** (+1 nivel, máx. 4).
 4. El proceso se repite hasta finalizar la run.
-

Configuración del Sistema

Variable	Valor
NumSistemas	3 (Nervioso, Tegumentario, Muscular)
Slots por sistema	2 (Mayor + Menor)
Radiaciones disponibles	6 (Gamma, Alfa, Beta, Neutrones, Microondas, Cherenkov)
Opciones por sala	3 aleatorias
Nivel máximo de mejora pasiva	4
Tiempo vital base	60s (máx. 120s)