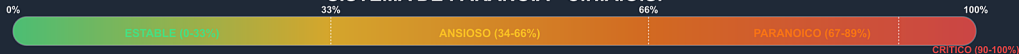


SISTEMA DE PARANOIA - C.H.A.O.S.



INCREMENTA PARANOIA

- Decisiones irracionales +15%
- Errores en puzzles +10%
- Ruidos repentinos +5%
- Interacciones sospechosas +8%
- Tardar en resolver puzzles +3%/min
- Contacto con enemigos +12%
- Blackouts/Alucinaciones +20%
- Rechazo de tratamientos +18%

NOTAS DEL SISTEMA

REGLAS ESPECIALES:

- La paranoia no baja de 0% ni sube de 100%.
- Cada nivel tiene un rango objetivo de paranoia
- Los efectos se acumulan: 67% incluye efectos de 34%

MECÁNICAS AVANZADAS:

- A 90%+: Posibilidad de "reset" temporal a 50%
- Ciertos power-ups solo funcionan en rangos específicos
- El nivel 5 permite manipular la paranoia libremente

FINALES DESBLOQUEABLES:

- Final A: Terminar con paranoia 0-30% • Final B: Terminar 70-100%

DISMINUYE PARANOIA

- Resolver puzzles correctamente -12%
- Decisiones lógicas -8%
- Usar power-ups/habilidades -15%
- Encontrar checkpoints -10%
- Medicación (placebo) -20%
- Interacciones positivas -6%
- Completar objetivos nivel -25%
- Respuestas con humor -5%

EFFECTOS POR RANGO DE PARANOIA

ESTABLE (0-33%)

VISUAL:

- Iluminación normal
- Colores estándar

GAMEPLAY:

- Puzzles lógica normal
- Controles estándar

NARRATIVO:

- Diálogos racionales

ANSIOSO (34-66%)

VISUAL:

- Luces parpadean
- Sombras se mueven

GAMEPLAY:

- Objetos ocultos visibles
- Cursor tiembla levemente

NARRATIVO:

- Opciones paranoides aparecen

PARANOICO (67-89%)

VISUAL:

- Alucinaciones menores
- Paleta más fría

GAMEPLAY:

- Puzzles lógicos
- Enemigos ilusorios

NARRATIVO:

- NPCs actúan sospechoso

CRÍTICO (90-100%)

VISUAL:

- Blackouts temporales
- Distorsión extrema

GAMEPLAY:

- Controles invertidos
- Múltiples enemigos falsos

NARRATIVO:

- Diálogos incoherentes

PROGRESIÓN POR NIVELES



REPRESENTACIÓN EN HUD

Termómetro clínico con escala numérica (0-100%)
Iconografía flotante cambia según rango de paranoia