AGREGAR AL FINAL INFORMANDO DE DONDE SE SACO ALGUNOS ASSETS.

Player and monsters: Justin Nichol from “OpenGameArt.Org”

Objects Icons: https://game-icons.net

JUEGO EN SI:

- se puede buscar datos del FLYFF para ver las estadisticas y valores?

- clasico rpg por turnos

- lo mismo que en el anterior proyecto, ir de CIUDAD a MAZMORRA con las ubicaciones de cada uno.

- la mazmorra por pisos que tenga unos niveles, ej: piso 1 - lv1 to lv 10

- colocar opcion de buscar y que si si sale un mounstruo salga uno entre los valores determinados del piso.

- que se pueda huir, (antes de luchar, que diga que encontro un enemigo identificado y decida si luchar o retirarse)

- si lucha y quiere huir ahi temar en cuenta las probabilidades....INVESTIGAR

- AGREGAR ESTADISTICA DE STAMINA: que se consume con acciones fuera de la pelea.

- si se agota la ESTAMINA vuelve a ciudad o muere?

-------------------------------------------------

- ~~GENERAR UN NUMERO RANDOM DE 20 DIGITOS Y LO GUARDE EN EL USUARIO AL REGISTRARSE. (que verifique si ya existe y lo vuelva a generar si es asi)~~

-Se necesitan 3 tablas, 1 personaje (estado en el momento de guardar, estadísticas actuales), 2 inventario (todo el tema de equipos, cantidad, posiciones), 3 JUEGO (datos como misiones, ubicación, tiempo) ESTO ES “POO” REVISAR CURSO.

-GENERAR MENU PRINCIPAL (background, titulo, opciones {nueva partida, cargar}) generar archivo game.html.

OBJETOS:

* Potion
* Sword
* Shield
* Paper (mission)
* Eyes
* Fang
* Hand
* Wand
* Staff
* Money
* Helmet
* Armor
* Core (núcleo monstruo)
* Ore
* Potion MP
* Torch?
* Camp
* Food

ESTRUCTURA Diseño de Ubicaciones:

* Battle
* City
* Shop
* Dungeon
  + Diferencia cada ciertos pisos
  + Cambia dependiendo de la acción (buscar, acampar…)
* Guild
* Inn (posada)
  + Recepcion
  + Habitacion