AGREGAR AL FINAL INFORMANDO DE DONDE SE SACO ALGUNOS ASSETS.

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

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

Logo style: @ pikisuperstar and @ upklyak from freepik

Background index:

For websites:

Please, copy this code on your website to accredit the author:

<a href="http://www.freepik.com">Designed by upklyak / Freepik</a>

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
* PORTAL (cambiar mazmorra a portal, así explica que se mueve a diferentes mundos/dimensiones, lo que explica los fondos aire libre)
* Dungeon
  + Diferencia cada ciertos pisos
  + Cambia dependiendo de la acción (buscar, acampar…)
* Guild
* Inn (posada)
  + Recepcion
  + Habitación

GENERAR TABLA DE CLASIFICACION

Que muestre nombre de usuario, piso alcanzado, oro ganado (todo el oro que gano en el calabozo)

EPS

About us

“Proyect Dungeon” es un programa creado usando ChatGPT como asistente. Se trata de un juego RPG por turnos incluido dentro de la pagina web. Se genero como practica sin un objetivo en específico, simplemente como hobby y práctica. Si se llega a termina estaré muy feliz.

**CIUDAD:**

Superior izq mostrar estado básico del personaje (img, nombre, vida, mana)

Menú inferior:

-Mover a

-Personaje

-Guardar

* Mover a:
  + Posada
  + Tienda
  + Gremio
* Personaje:
  + Inventario (mostrar lista de objetos, detalle del objeto en un menu extra y opción de “Usar,Equipar,Tirar”)
  + Estado (estado detallado del personaje, estadísticas para sumar.)
* Guardar: (deseas guardar?, confirmar sobrescribir, guardar, volver al mismo sitio)

LOGROS-

* 1
  + Registrado
  + Bienvenido a Project Dungeon.
* 2
  + Personaliza
  + Cambiemos un poco el avatar.
* 3
  + Línea de partida
  + Comienza una nueva partida.
* 4
  + Nuevos horizontes
  + Atraviesa el portal por primera vez.
* 5
  + Primer asesinato
  + Vence un enemigo.
* 6
  + Cazador de Goblins
  + Mata 10 Goblins.