

Partidas	
PK	id_partida INT
FK	id_jugador INT
	fecha_inicio DATETIME
	fecha_fin DATETIME
	tiempo_partida TIME

Jugadores	
PK	id_jugador INT
	nombre_usuario VARCHAR(15)
	clave VARCHAR(15)
	tipo_cuenta ENUM('registrado', 'invitado')
	nivel_xp INT
	cantidad_xp INT
	salud INT
	daño INT
	resistencia INT

Estadísticas	
PK	id_estadisticas
FK	id_jugador
	tiempo_mejor_partida TIME
	numero_muertes INT
	enemigos_derrotados INT
	daño_infligido INT
	daño_recibido INT
	partidas_completadas INT

Partida_Nivel_Sala	
PK	id_partida INT
FK	id_nivel INT
FK	id_sala INT

Niveles	
PK	id_nivel INT
FK	id_partida INT
	nombre_nivel ENUM('nivel 1', 'nivel 2', 'nivel 3')
	tematica ENUM('escuela', 'laboratorio', 'fabrica')
	numero_salas INT

Jugadores_Habilidades	
PK	id_jugador INT
FK	id_habilidad INT
FK	id_jugador INT
FK	id_habilidad INT

Habilidades	
PK	id_habilidad INT
	tipo ENUM('mejora de estadísticas', 'movilidad')
	nombre ENUM('salud', 'daño', 'protección', 'doble salto', 'dash')
	desbloqueado BOOL
	velocidad_uso FLOAT

Enemigos	
PK	id_enemigo INT
	tipo ENUM('normal', 'pesado', 'volador', 'jefe')
	salud INT
	daño INT
	movimiento ENUM('seguir_jugador', 'ignorar_jugador')
	fase_ataque ENUM('NULL', 'normal', 'salto')
	velocidad_movimiento FLOAT
	recompensa_xp INT

Enemigos_Salas	
PK	id_sala INT
FK	id_enemigo INT
	enemigos_derrotados BOOL

Salas	
PK	id_sala INT
FK	id_nivel INT
	tipo TEXT
	explorada BOOL
	completada BOOL
	num_objetos INT
	num_enemigos INT
	num_orbes_xp

Inventarios	
PK	id_jugador INT
FK	id_arma cuerpo INT
FK	id_arma distancia INT
	estado_pocion BOOL
	curacion_pocion INT

Armas	
PK	id_arma
	nombre ENUM('brazo robótico', 'llave de acero', 'pistola láser lenta', 'pistola láser rápida')
	tipo ENUM('cuerpo a cuerpo', 'distancia')
	daño INT
	velocidad_ataque FLOAT
	desbloqueo_nivel INT

Objetos	
PK	id_objeto INT
	nombre ENUM('puerta', 'escalera', 'caja', 'tubería', 'picos', 'boton')
	tipo ENUM('obstaculo', 'interactivo')
	afecta_jugador BOOL
	efecto ('daño', 'colision', 'activar')

Objetos_Salas	
PK	id_sala INT
FK	id_objeto INT
	desbloquee_sala_final BOOL
	estado ENUM('NA', 'activado', 'desactivado')