

- Si un enemigo o un disparo impacta al jugador, el jugador perderá una vida
- Al inicio del juego se mostrarán las instrucciones del mismo. Cuando obtenemos por primera vez un recolectable se mostrará un mensaje indicando su función. Al perder la partida también se mostrará un mensaje y se podrá reiniciar.
- Al pasarte un nivel te salta al siguiente. Si te pasas el ultimo nivel se acaba el juego.

Descripción de los NPC del juego (enemigos, power-ups, elementos recolectables, etc):

- Hay 3 tipos de enemigos:
 - Un enemigo que se mueva en una dirección y cada x segundos se mueve en otra dirección distinta. No tiene ningún tipo de ataque.
 - Uno como el anterior pero que además dispara.
 - Otro que viene a por nosotros para intentar chocar.
- Los enemigos también tienen vida, con lo que para matar a algunos tendremos que darles varios golpes. Se mostrará una barra de vida encima de ellos indicando la vida que tienen.
- Al matar a un enemigo, este podrá soltar aleatoriamente: un corazón, una rupia, un powerup de inmunidad o nada.
- El corazón servirá para restaurarle una vida a nuestro personaje (siempre que no tengas ya el máximo de vidas)
- Al recoger una rupia se nos sumará un punto.
- El power up de inmunidad servirá para darnos un tiempo de inmunidad, en el cual no nos harán daño los enemigos.
- La llave servirá para abrir la puerta. Aparcerá en el nivel cuando hayamos matado a todos los enemigos.
- El triángulo de la trifuerza estará en la zona restringida y al cogerlo habremos completado el nivel.
- Los power ups / recolectables también podrán estar repartidos previamente por el nivel

Descripción del modo de control:

- Joystick virtual para mover al jugador derecha – izquierda – arriba -abajo
- 2 botones para atacar: uno para atacar con la espada y otro para atacar con el arco.

Uso de ficheros en memoria para la representación de niveles: Sí

Un txt con un mapa de tiles