Tipo de trabajo: individual

Integrantes del grupo: Carlos Sanabria Miranda

Juego similar:

La funcionalidad principal estará basada en el juego The Legend of Zelda.

https://www.youtube.com/watch?v=6ADhznw1zhc&t=204s

El número de ítems será mucho menor que el del original.

El objetivo del juego será matar a todos los enemigos. Cuando lo consigamos aparecerá una llave que nos permitirá abrir una puerta. Esa puerta nos llevará a otra zona, donde habrá un triángulo de la trifuerza. Al cogerlo se acabará el nivel.

Cuando colisionemos con un enemigo o con un disparo de un enemigo perderemos una vida. Si perdemos todas las vidas perderemos la partida.



Descripción de la funcionalidad del juego en puntos generales:

- La vista del juego será aérea. Arriba a la derecha se mostrará la vida del personaje (con corazones) y a la izquierda el número de puntos/rupias.
- El usuario controlará al personaje principal, pudiendo moverlo en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) y pudiendo atacar con la espada (cuerpo a cuerpo) y con el arco (a distancia).
- Hay un único mapa por nivel, con una zona que está restringida por una puerta.
 Para poder abrir esa puerta y acceder a la zona restringida tendremos que cumplir un requisito.
- Ese requisito será obtener la llave que aparecerá cuando matemos a todos los enemigos.
- Los enemigos podrán soltar elementos recolectables.
- Los enemigos se especifican al crear el nivel.
- En el nivel hay varios tipos de enemigos, cada uno con una forma especial de moverse y atacar.
- Para superar el nivel se debe conseguir un triángulo de la trifuerza, que se encuentra dentro de la zona restringida.

- 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.
 - O 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. Aparacerá 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