

Funcionalidad del juego

- Te mueves con el pad táctil que hay abajo a la izquierda o con las teclas A W S D
- Se puede atacar con la espada usando el botón táctil que hay abajo a la derecha o con la tecla J
- Se puede atacar a distancia usando un disparo de magia con el botón táctil que hay a la derecha encima del anterior o con la tecla K
- Hay 3 niveles. Se puede elegir por cual empezar en la actividad de seleccionar el nivel. Cuando terminas un nivel te lleva al siguiente, menos en el caso del ultimo nivel, que te devuelve a la pantalla de seleccionar nivel. El nivel 1 es el más completo, los otros dos son más pequeños. (Se podría haber hecho un nivel sin que los “bordes” del mapa estuvieran delimitados por bloques, es decir, el scroll al borde del mapa funciona bien; pero he considerado que quedaba mejor así).
- Arriba a la izquierda se muestran las vidas del jugador. Inicialmente tiene 3 vidas, pero puede llegar a tener hasta un máximo de 5 en función de los corazones que recoja (es decir, si tiene 5 y recoge otro corazón, sigue teniendo 5. Y si tiene 1 y le quitan una vida, se acaba la partida)
- Arriba a la derecha se muestran las rupias que tiene el jugador en el nivel actual (son como monedas).
- La parte superior de la pantalla (donde se muestran las vidas y las rupias) tiene una línea de gris oscuro transparente, para que se viesen mejor dichos elementos.
- Si mueres o pasas al siguiente nivel se reinician tanto las vidas como las rupias.
- Cuando el jugador es golpeado por el enemigo, aparte de quitarle una vida, se le pone en estado de inmunidad durante unos segundos. En dicho estado, el jugador esta de un color más transparente y no recibe daño de los enemigos.
- Hay 3 tipos de enemigos. Cada x segundos cambia la orientación hacia la que se mueven de forma aleatoria.
- Cada uno de los enemigos tiene una velocidad y un tiempo de cambio de dirección distintos. Para el cambio de dirección se añade una cierta aleatoriedad.
- Cada enemigo tiene también una vida distinta (la serpiente tiene 1 de vida, el rojo 2 y el azul 4).
- Cada enemigo tiene una barra de vida, que muestra la vida actual que tiene (excepto cuando están muriendo, que no se muestra dicha barra)
- Al golpear a un enemigo, si sigue con vida, se le aplica un impulso en la misma dirección con la que iba el disparo del jugador (espada o magia), simulando un pequeño retroceso.
- Si el enemigo se queda sin vidas, pasa a un estado temporal MURIENDO donde se le pone una animación de una “explosión”. Mientras están en ese estado ni se mueven ni atacan ni hacen nada. Tampoco le afectan al jugador mientras están en ese estado.
- El enemigo rojo tiene la capacidad de disparar. Cada x segundos (mas un tiempo de aleatoriedad) lanza un disparo.

- Al morir, los enemigos pueden soltar aleatoriamente un objeto (o no). Las probabilidades de que suelten algo son las siguientes:
 - 50% de probabilidades de NO soltar nada
 - 25% de probabilidades de soltar una Rupia (moneda)
 - 15% de probabilidades de soltar un Corazón (vida)
 - 15% de probabilidades de soltar un Powerup de Inmunidad
- El powerup de Inmunidad te da 5 segundos de inmunidad, en los cuales no recibes daño de los enemigos.
- Todo tiene efectos de sonido:
 - Jugador al atacar (disparo y magia)
 - Jugador al recibir impacto (y también al morir)
 - Enemigo al recibir impacto (y también al morir)
 - Al recoger un corazón
 - Al recoger una rupia
 - Al recoger una poción de inmunidad
 - Al matar a todos los enemigos y aparecer la llave
 - Al recoger la llave
 - Al desbloquear la puerta (ocurre al recoger la llave, pero son dos efectos de sonido distintos que se ejecutan a la vez)
 - Al entrar por una puerta
 - Al recoger la trifuerza
- También hay una música de fondo al estar en un nivel.
- Al entrar por una puerta, he quitado durante medio segundo mas o menos la posibilidad de que se mueva el jugador, para que al tener que entrar caminando hacia arriba y salir por la otra puerta, no vuelva a entrar a la puerta otra vez sin querer.
- Al entrar por la puerta y salir por la otra le cambio la orientación para que pase a mirar hacia abajo
- Se pueden colocar puertas “normales” por el mapa (como las que hay en el nivel 3 en la parte superior del mapa (a ambos lados).
- Luego están las puertas secretas, que aparecen cuando recoges la llave, y que te lleva a la zona secreta donde está la trifuerza.
- Para que aparezca la llave tienes que eliminar a todos los enemigos. (Si no aparece es que te queda alguno por eliminar). Al matarlos a todos suena el mítico sonido de descubrir algo de los juegos de la saga.
- Al recoger la trifuerza te salta una animación de Link levantándola, en la cual el jugador no se puede mover ni disparar. Nada más terminar la animación, se pasa al siguiente nivel (si estás en el 3 nivel te devuelve al menú de selección de nivel)
- En cada nivel, la primera vez que recoges un ítem te muestra un mensaje explicándote para que sirve.
- La aplicación Android tiene un icono personalizado.
- Los pads de ataque y movimiento han sido remarcados con bordes negros para que se distinguiesen mejor al jugar.
- Las imágenes de los tiles (árboles, piedras, muros de piedra, etc) han sido escaladas a 32 píxeles con una página web, para que no se viesan tan pixeladas por culpa del escalado que hace Android.

- Los mensajes de cómo jugar y de los recolectables han sido realizados por mí (salvo las imágenes que tiene que han sido sacadas de internet)