

Funcionalidad del juego

- Te mueves con las teclas A W S D
- Se puede atacar con la espada usando la tecla J
- Se puede atacar con el arco (lanzando una flecha) usando la tecla K
- Se puede atacar con una piedra (que rebota) usando la tecla L
- El ataque con la espada hace que el jugador tenga un pequeño impulso, y durante el tiempo que dura el ataque, cuando los enemigos chocan con el jugador, pierden vida.
- El ataque con el arco lanza una flecha que se elimina al golpear en algún sitio (límites, bordes del mapa, enemigos...).
- La piedra lanzada con la tecla L rebota en los límites y en los enemigos, hasta que se sale por el borde del mapa o rebota 5 veces (en el 5 rebote se elimina).
- 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 con una derrota).
- Arriba a la derecha se muestran las monedas que tiene el jugador.
- Cuando el jugador es golpeado por el enemigo, aparte de quitarle una vida, se le pone en estado de inmunidad durante unos segundos.
- Cuando el jugador está en tiempo de inmunidad, se le añaden unas partículas amarillas y no recibe daño de los enemigos.
- Hay 2 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 (el rey tiene 3 de vida y el arquero 2).
- Si el enemigo se queda sin vidas, pasa a un estado temporal MURIENDO donde se le pone una animación de morir. Mientras están en ese estado ni se mueven ni atacan ni hacen nada. Tampoco le afectan al jugador mientras están en ese estado.
- El arquero tiene la capacidad de disparar flechas, similares a las del jugador. Cada 4 segundos (más un tiempo de aleatoriedad) lanza una flecha.
- 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 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 iniciar el ataque con la espada
 - Jugador al iniciar el ataque con el arco/piedra
 - Al impactar una flecha con algo
 - Al rebotar la piedra
 - Al recibir un enemigo un ataque de espada del jugador (cuando el enemigo no esté muriendo ni en tiempo de inmunidad)
 - Jugador al recibir impacto (y también al morir)
 - Enemigo al morir
 - Al recoger un corazón
 - Al recoger una moneda
 - Al recoger una poción de inmunidad
 - Al matar a todos los enemigos y aparecer la meta
 - Al recoger la meta
 - Al abrir y cerrar la puerta
- También hay una música de fondo al estar en la escena del juego.
- Para abrir la puerta hay dos opciones:
 - Colocar la caja de madera encima de la baldosa de madera y la caja de metal encima de la baldosa de metal
 - Tocar la palanca que hay dentro del castillo (de esta forma la puerta se abre, pero solo durante 5 segundos). Pasados esos 5 segundos, si la puerta no está siendo abierta por las baldosas, la cierra.
- Para que aparezca la meta tienes que eliminar a todos los enemigos. (Si no aparece es que te queda alguno por eliminar).
- Cuando salta o el mensaje de victoria o el de derrota, basta con soltar una tecla para volver al menú principal.