# Descripción del juego

Se trata de un juego de Rol, tipo Zelda, en el que tienes que controlar a un personaje principal. Este personaje tiene varios tipos de ataque con los que poder hacer frente a los enemigos que irán apareciendo por el mapa, además con la espada podrá destruir objetos del mapa con el fin de ganar vida, bombas, rupias….

El juego posee un mapa principal con varias entradas a mazmorras, en las que se encontrarán los enemigos, entre ellos el enemigo jefe. Dichas mazmorras poseen además interruptores a través de los que el personaje podrá abrir distintas puertas. En estas mazmorras el jugador al matar a los enemigos irá consiguiendo premios que saldrán de un cofre.

El objetivo del juego es conseguir derrotar a un enemigo jefe.

# Control del personaje

El jugador podrá moverse tanto en el eje X como en el eje Y, para ello se utilizarán las teclas WASD, para moverse arriba, izquierda, abajo y derecha respectivamente. Además de caminar el personaje también se puede desplazar rodando, para ello es necesario pulsar la tecla N, con la que el personaje dará una voltereta en la dirección que se esté moviendo.

Además el personaje también puede atacar, posee un ataque con espada, por defecto, en la tecla M. Y también tiene otro ataque en la letra K, el arma de éste último ataque se puede elegir entre las que se enumerarán a continuación. El arma activa aparece indicado en la parte superior derecha de la pantalla, y para cambiar de arma solo hay que pulsar en el menú de Ítems, abajo a la izquierda, y seleccionar el arma que se desea.

# Armas

* **Espada:** El personaje ataca con una espada, haciendo daño a los enemigos que se encuentran en el rango de impacto de la misma.
* **Boomerang:** El personaje lanza un boomerang, que después recoge, este artefacto daña tanto a los enemigos con los que colisiona a la ida como a la vuelta. La velocidad con la que el boomerang vuelve hacia el personaje es mayor que durante el lanzamiento del mismo.
* **Bomba:** El personaje deja una bomba en el suelo, que explota a lo largo de un tiempo y daña a todos los enemigos que ese encuentran alrededor de la misma. El jugador tiene un número limitado de bombas, por lo que deberá administrarlas bien.
* **Arco:** El personaje lanza una flecha, con un arco, y hace daño a los enemigos que encuentra a su paso. Al igual que las bombas, el usuario tiene un número finito de flechas que podrá lanzar.

# Enemigos

* **Octorok:** Este enemigo se mueve en los ejes X e Y de forma aleatoria e independientemente de donde esté el jugador. Cada cierto tiempo dispara una bola que hace daño al jugador en caso de colisión. Éste disparo se eliminará cuando colisione con otro elemento del mapa.
* **Soldados:** Este tipo de enemigos se mueven en los ejes X e Y, y posee dos modos de movimiento.
  + Un modo de vigilar que se mueve en una de las cuatro direcciones de forma aleatoria.
  + Un modo de ataque, que se activa cuando el jugador está a una determinada distancia del soldado, por lo tanto éste se mueve hacia el jugador.
* **Keaton:**

# Interaccionables

* **Cofres:** Este tipo de objetos aparecerán en las mazmorras, cuando por ejemplo se eliminen a todos los enemigos de una sala. El jugador los podrá abrir con la espada y en su interior podrá haber rupias o llaves.
* **Jarrones:** Este tipo de objetos el usuario los encontrará por todo el mapa, y el jugador los podrá destruir con la espada. En su interior puede contener algún recolectable o estar vacío.
* **Bloques:**
* **Interruptores:**

# Recolectables

* **Corazones:** Con este recolectable, el jugador se cura si ya ha sido dañado, o si no se le aumenta su vida máxima. El contador de vidas aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.
* **Rupias:** Este recolectable puede ser de distintos colores, verde, roja, azul o amarilla y puede valer 1, 5, 10 o 20 puntos respectivamente. El contador de puntos se podrá ver en la parte inferior en el centro.
* **Bombas:** Ya que el jugador tiene un número finito de bombas, el sistema para que nunca se terminen es ir recogiéndolas por el mapa, el jugador solo puede tener un máximo de 10 bombas. Por lo que si ya tiene el máximo y recoge otra, esta desaparecerá pero no aumentará el número de bombas del jugador.
* **Flechas:** Al igual que con las bombas el jugador podrá recoger flechas, que disparará con su arco.
* **Llaves:**

# Guardado de partida