Desarrolladores

Cynthia Tristán Álvarez

David Canelada Velasco

Inés Olimpia Primo López

Ariadna Alicia Ruiz Castillo

Nieves Alonso Gilsanz

Diseño

Ariadna Alicia Ruiz Castillo

David Canelada Velasco

Nieves Alonso Gilsanz

Supervisión de diseño

Inés Olimpia Primo López

Arte de menús

Nieves Alonso Gilsanz

Sprites HUD y objetos

Nieves Alonso Gilsanz

Bob

Inés Olimpia Primo López

Alubia y La Parca

Nieves Alonso Gilsanz

Animación objetos

Inés Olimpia Primo López

Nieves Alonso Gilsanz

Animación NPCs

Nieves Alonso Gilsanz

Edición de sprites

Inés Olimpia Primo López

Guión

Nieves Alonso Gilsanz

Logo Divide et Impera

Nieves Alonso Gilsanz

Logo Turbot Works

Merche

Trailer

Cynthia Tristán Álvarez

Assets visuales

Timoteo: Sword Skeleton Pixel Art Character - SanctumPixel en Itch.io

Fondos: Cavernas - Adam Saltsman en Itch.io

Fuentes

Silkscreen - Jason Kottke en Google Fonts

Kiona - Ellen Luff en Dafont

Música

Jazz 1 - Francisco Alvear

Skeleton Waltz - Jonathan Marlin

Dark Dolphin - Nesrality

Jazzy Montage - Soularflair

GrayWalf - YIPPIE but its jazz (tbh creature)

Sonidos

Minecraft skeleton sounds

Pixabay - sfx varios

Dialogue text sound effect - Alan Dalcastagne

Mascotas

Mascatabaco "Masca"

Playtesting

Santiago Alonso Gilsanz

Alicia Isaura Primo Lopez

Olivia María Martínez Mora

Chavales de 4º ESO

Agradecimientos

A Merche por hacernos el logo

A Alicia Primo López por hacer un cómic en francés ampliando el lore del juego

A Inés por ponerle nombre a todos los personajes

A la sopa por ser la comida definitiva

A las grandes personas que hacen memes de esqueletos, sin esos memes la vida sería muy aburrida

A Laura Canelada Velasco por escuchar a su hermano quejarse cuando de repente todo el juego explotaba

A las plataformas y los muelles por romperse constantemente para evitar aburrirnos con el proyecto

A los tíos y padre de Inés por romper el juego y quejarse porque no se les de bien jugar al juego porque no juegan juegos

A Natalia y Vega (amigas de Alicia) por testear y poner voice over a los dialogos en su sesión de testeo