

Lista de Assets utilizados en el juego “Bombhead”

GRAFICOS:

Cabe mencionar que la mayor parte de gráficos, animaciones, fondos, logo, entre otros; fueron creados por Oscar Juárez y José Pablo Cifuentes, creadores del juego.

No obstante, el diseño de las plataformas fue basados en los assets de Kenney:

- Jumper Pack
By: Kenney Vleugels for Kenney (www.kenney.nl)
License (Creative Commons Zero, CC0)
<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

Juego (diseños):

- **Fondo:** El fondo del juego
- **ground_floor** (Keney Assets, Jumper Pack): El suelo del juego
- **ground_grass** (Keney Assets, Jumper Pack): Plataforma mediana
- **ground_grass_large** (Keney Assets, Jumper Pack): Plataforma grande
- **ground_grass_small** (Keney Assets, Jumper Pack): Plataforma pequeña
- **montanas:** Montañas utilizadas durante el juego
- **nube** (1,2,3 y 4): Nubes utilizadas durante el juego
- **barril:** Objeto que se encuentra en el mapa
- **bomba:** el personaje principal
- **Dos:** power que otorga un salto doble
- **punteo:** La cantidad de puntos actual durante el juego
- **MarcoTimer:** El maco del timer de la bomba
- **FondoTimer:** El fondo del timer de la bomba
- **TimerBlanco:** La barra que representa el tiempo que posee la bomba
- **bombaMala:** enemigo que explota al personaje principal al tener contacto con él
- **mecha:** Provee tiempo de vida adicional al jugador

Menú principal:

- **BombheadTxt2**
- **help1:** Botón que lleva a la escena del tutorial
- **Cartel1:** Cartel en donde se muestra el botón de play.
- **fondoMenu:** El fondo del menú principal.
- **creditos:** Diseño del botón que lleva a la escena de créditos
- **record:** Diseño en donde se encuentra el record del usuario

Tutorial:

- **imagen** (1,2,3,4,5 y 6): Usadas únicamente en el tutorial

Otros:

- **Icono**: El icono de la aplicación

Animaciones:

- **Explosion (1,2,3)**: Explosiones que se reproducen cuando la bomba muere

MUSICA Y EFECTOS DE SONIDO:

Música: Tomada principalmente del juego “Rayman Origins”, creado por Ubisoft.

Canciones:

- Gourmand Land - Billy Martin
- The Lum King - Christophe Héral & Billy Martin

Los efectos de sonido fueron extraídos y editados del juego “Geometry Dash”, creado por Robtop Games.