



Contatti

stefano.e.fiorentini@gmail.com
aureliano.buonfino@gmail.com
info@tinypixel-studios.com

Social

[facebook.com/tinypixelstudios](https://www.facebook.com/tinypixelstudios)

tinypixel-studios.com/

https://www.youtube.com/channel/UCeZ2xppAFgPH7_94JJ3Pwug

Descrizione

Siamo un team indipendente di sviluppo di videogiochi, fondato nel 2015 e con sede a Milano. Durante il corso di Videogame Design & Programming del Politecnico di Milano, Stefano realizza un primo prototipo di quello che sarà Boss Defiance. Successivamente, insieme ad Aureliano, decide di far evolvere il gioco da semplice progetto universitario a prodotto completo. Lorenzo si unisce poco dopo al gruppo, spinto dalla stessa passione per il progetto.

Da allora abbiamo continuato a sviluppare il gioco spinti dal nostro entusiasmo e desiderio di vederlo un giorno pubblicato, nonostante i nostri impegni lavorativi e di studio.

Parallelamente allo sviluppo del gioco abbiamo partecipato a numerose fiere del settore in Italia, cosa che ci ha permesso di entrare in contatto con la scena degli sviluppatori di videogiochi indipendenti italiani e moltissimi giocatori. Il loro contributo è stato importantissimo nel corso dello sviluppo.

Durante la nostra partecipazione alla Gamesweek nel 2016, decidiamo di lanciare la campagna di Steam Greenlight in maniera indipendente e senza publisher. Dopo due settimane, il gioco viene approvato dalla comunità di Steam.

Da allora siamo stati impegnati a completare lo sviluppo, e siamo finalmente pronti a lanciare il gioco sul mercato.

Il Team

Stefano Emanuele Fiorentini, 28 anni
Lead Programmer
Ingegnere Informatico, Sviluppatore Web da 8 anni

Aureliano Buonfino, 31 anni
Game Designer & Level Designer
Autore di svariati giochi in scatola (Steam Park e Dungeon Fighter tra gli altri)

Lorenzo Rizzoni, 26 anni
Pixel Artist & Graphic Designer
Studente in design della comunicazione e grafico
freelancer