

MULAN, THE REVENGED EMPIRE

BY:

Sheikh Aryan

 Vazzana Gabriele

Di Nunzio Alex

Perez Daniele



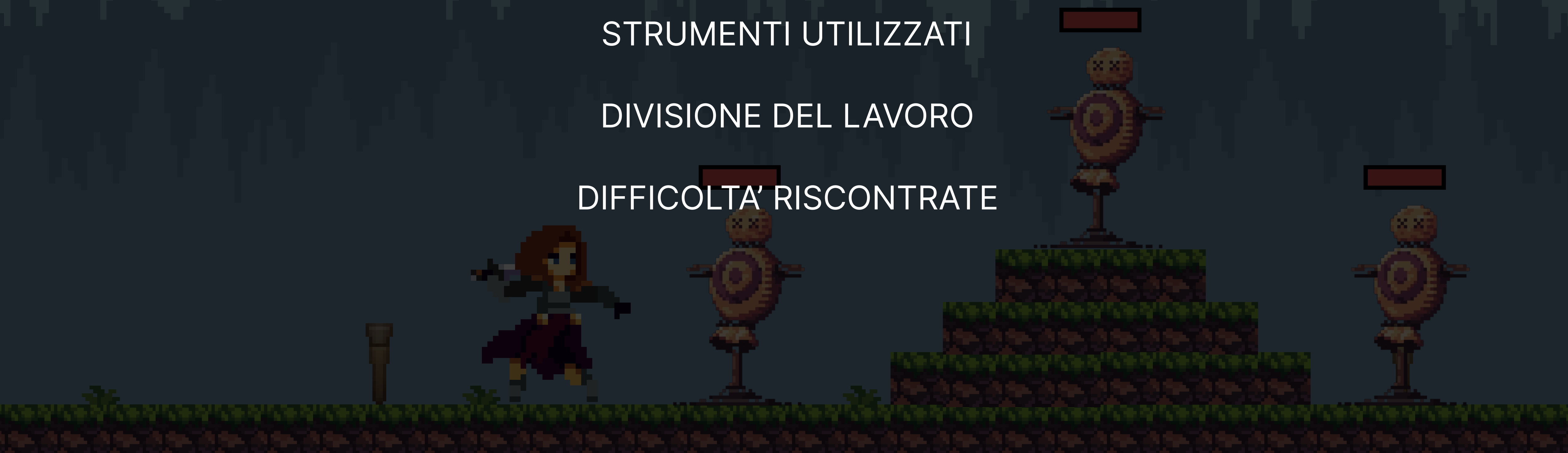
INDICE:

STRUTTURA PROGETTO

STRUMENTI UTILIZZATI

DIVISIONE DEL LAVORO

DIFFICOLTA' RISCONTRATE



STRUTTURA PROGETTO

03

Ricerca
personaggio

Creazione storia
del gioco

Creazione
mappa e
elementi grafici/
uditivi

Implementazione
idee in Gdevelop e
creazione gioco



STRUMENTI UTILIZZATI

04

Game Engine

Gdevelop

Strumenti Grafici

Figma
Gimp

Manipolazione audio

Audacity

Organizzazione Progetto

Trello

Comunicazione

Discord
Whatsapp

DIVISIONE DEL LAVORO

05

Project Manager

Sheikh Aryan

**Programmatore
principale**

Vazzana Gabriele

Programmatore

secondario

Sheikh Aryan

Narrative

Designer

Perez Daniele

Ricercatore

Assets

Di Nunzio

Alex

Game Tester

Vazzana

Gabriele



DIFFICOLTA' RISCONTRATE

06

Abbiamo riscontrato particolari difficoltà nelle meccaniche di gioco e nella ricerca degli assets.

Inoltre abbiamo riscontrato leggere difficoltà all'inizio del progetto dovendo imparare da capo il come utilizzare programmi e strumenti finora mai utilizzati

