

Fragmentum of Treenity

Un viaggio nel tempo, nella luce
e nell'oscurità.

The background of the image is a dramatic cosmic scene. On the right side, there is a bright, glowing orange and yellow sphere, resembling a star or a planet, with long, wispy orange and red filaments trailing outwards. On the left side, there is a dark, swirling vortex of deep blue and purple energy. The two elements appear to be in the process of colliding or interacting, creating a sense of intense cosmic drama.

**Un RPG tattico isometrico
a turni... ma senza turni.**

**In una Terra mutata da un
cataclisma cosmico**

**Ma tu sei l'unica entità che
può cambiare il destino
dell'universo**

sheet

Genre

RPG strategico

Platform

pc-web-mobile

Nb of player

1

Game modes

Single player adventure

Languages

IT-ENG-ES

Production time

18-24 Months

Tech

Unity URP

Fragmentum of Treenity

è un gioco di ruolo strategico a turni continui, ispirato a titoli come final fantasy, wow e dofus e molti altri

Ma reinventato per offrire un'esperienza in single player più semplice e più fluida. Ma comunque profonda e narrativa.

Core idea:

Un sistema di combattimento con PA e PM. Che si ricaricano costantemente con il passare dei secondi e si possono utilizzare appena disponibili.

In cui tutti possono agire simultaneamente, senza aspettare l'arrivo del proprio turno,

Creando un combact sistem strategico, ma anche dinamico, fino a diventare in alcuni casi frenetico.

GAME STRUCTURE



Potrai scegliere una tra 5 classi

Scoprirai il tuo destino

Scoprirai ciò che è successo in **passato**

Diventerai imbattibile

Il destino dell'umanità dipende **da te**

- Diventa un Semi-Dio per garantire la sopravvivenza dell'Universo

esperienza Feels like:

videogame play like:

stile artistico looks like:

- Mistero e scoperta
- Strategia e tensione
- Potere, crescita ed evoluzione visiva
- Impatto delle proprie scelte nel tempo
- Responsabilità cosmica



Game loop



Punti Chiave

- Metodo di combattimento unico ed **innovativo**.
- Lore intrigante ed avvincente.
- Gameplay graduale.
- Dal rilassante al frenetico.



Principali punti vendita

- steam
- play store
 - app store
 - sito ufficiale

Financial Projections

Team e stipendi 2 persone (18-24 mesi)	54.000-72.000 €
Software / licenze	5.000 €
Marketing & promo	15.000 €
QA e testing	10.000 €
Totale stimato	84.000-102.000 €

Timeline 18-24 months



Forecast

Ipotetiche copie vendute

200k

Prezzo

5 €/ \$

Cast:

- Game Designer
- Narrative Designer / Lore Writer
- Level Designer
- UI/UX Designer
- Programmatore Unity
- Technical Designer / Scripter
- 2D Artist Isometrico
- Animator
- Sound Designer
- Composer / Musicista
- QA Tester / Playtester
- Project Manager / Producer
- Marketing & Comunicazione

- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1
- io+1

Sono in cerca di uno o +
Collaboratori attivi e che
credano nel Progetto.



Grazie!

Contatti:

Zambuto.d98@gmail.com

3496198557

