

ODYSSEY RAGNAROK

INTERACTIVE

Technisches Dossier für Investoren

Das eigene Spielestudio von Odyssey Ecosystem. Wir entwickeln und veröffentlichen unsere eigenen Spiele.

Zu 100 % im Besitz von Odyssey Ecosystem (odecosys.com) · unterstützt von den Schwestersparten JH Duo und EOS Connecting (eosconnecting.com)

Mitglied von NVIDIA Inception Program

Oktober 2026 · Alle Zahlen sind Schätzungen

Die Karte der Saga (Inhalt)

01	Die Saga des Studios	Zusammenfassung
02	Der Schwur	Vision und Identität
03	Der Rat der Krieger	Gründer und Team
04	Die Neun Welten des Marktes	Marktchance
05	Die Sagen der Schmiede	Spieleportfolio
06	Das Spiel der Knoten	Das Spiel: Knots & Blades
07	Die Schmiede	Technischer Stack
08	Das Arsenal	Hardwareanforderungen
09	Der Clan und seine Handwerke	Produktionspipeline und Teamplan
10	Die Route des Drachenboots	Fahrplan
11	Die Kriegskasse	Budget nach Phase und Szenario
12	Die Beute	Erlösmodell und KPIs
13	Das Kriegshorn	Markteinführung
14	Die Runen des Schicksals	Risiken und Gegenmaßnahmen
15	Der Schildpakt	Das Angebot: Tickets zu 15.000 USD
16	Die Chroniken	Quellen und Annahmen

Die Saga des Studios

Zusammenfassung

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Odyssey Ragnarok Interactive ist das neue Spielestudio, das zu 100 % Odyssey Ecosystem (Jean Pagliarani und Henry Esaa) gehört; JH Duo und EOS Connecting sind Schwestersparten, die es unterstützen (Vertrieb und Technologie). Es ist kein Auftragsentwickler: Das Studio **entwickelt, veröffentlicht und betreibt eigene Spiele**, zuerst für PC (Steam) und Mobile (Android und iOS), später für Mac.

Die Strategie verbindet zwei Motoren. Einen **erzählerischen Leuchtturmtitel** auf Basis der eigenen Saga der Gründer, **Knots & Blades**, der ein geistiges Eigentum mit einem bereits veröffentlichten Buch (Kleithros, der Prolog; drei weitere in Arbeit) zu einer transmedialen Marke macht (Bücher, Spiel, Audio und Sammlerstücke). Und kleinere **Begleittitel** für Mobile und PC, die früh Erkenntnisse, Daten und Cashflow liefern.

Wir suchen Investoren mit **Tickets zu 15.000 USD**. Wir schlagen drei Rundenszenarien vor: **60.000 USD (4 Tickets)**, **165.000 USD (11 Tickets)** und **330.000 USD (22 Tickets)**. Alle Zahlen in diesem Dokument sind Schätzungen mit offengelegten Annahmen; eine Rendite ist nicht garantiert.

201,6 Mrd. USD
globaler Spielemarkt 2025 (Newzoo)

372 Mio.
Spieler in Lateinamerika 2025 (Newzoo)

15.000 USD
Ticket pro Investor

> Genre, Plattformen und Begleittitel sind vorläufige Vorschläge und werden mit Prototypen und Kennzahlen überprüft.

Der Schwur

Vision und Identität

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Vision. In Lateinamerika geboren, für die Welt gebaut: ein Studio mit eigener epischer Identität, das Welten erschafft, die in vielen Formaten leben: Spiele, Bücher, Audio und Community.

Identität. Die Marke übernimmt die nordische Ästhetik des Logos: Runenbogen, Fenrir, das Drachenboot und eine zwischen Feuer (rot) und Eis (blau) geteilte Welt. Ragnarök steht für das Ende eines Zyklus und den Beginn eines neuen: ein kleines Studio, das große Geschichten erzählen will.

- **Wir veröffentlichen, was uns gehört.** Geistiges Eigentum, Daten und die Beziehung zu den Spielern bleiben im Studio.
- **Realistischer Umfang.** Projekte für ein kleines Team, mit messbaren Meilensteinen und datengestützten Entscheidungen.
- **Multiplattform ab dem ersten Tag.** Eine technische Pipeline für PC, Android, iOS.
- **In Lateinamerika geboren, für die Welt gebaut.** Ein globales Studio für Spieler überall, zu niedrigeren Kosten als in den USA oder Europa.
- **Transparenz für Investoren.** Monatliche Berichte, KPI Dashboard und sichtbare Annahmen.

Der Rat der Krieger

Gründer und Team

ᚠᚢᚦᚠᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ



Jean Pagliarani

Mitgründer · Entwicklung und Technologie · CEO von JH Duo

Leitet den kommerziellen Motor: Webarchitektur und Geschäftsintegration zwischen Lateinamerika und den USA. Web und Softwareentwickler.



Henry Esaa

Mitgründer · CTO von EOS Connecting

Leitet den Innovationsmotor: individuelle Entwicklung, SaaS Architektur und fortgeschrittene KI. Entwickelt EOS Analytics und EOS Pulse.

Die Gründer betreiben bereits digitale Produkte innerhalb von Odyssey Ecosystem. Laut dem aktuellen Material des Ökosystems **bisher geliefert**: 3 mehrsprachige Websites, eine Live Analytics App, ein MVP für KI gestützte Analyse und 3 KI Assistenten. Die Website der Saga Knots & Blades wurde von JH Duo gebaut.

Die Einstellungen des Studios je Phase stehen in **Der Clan und seine Handwerke**.

Die Neun Welten des Marktes

MARKTCHANCE

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- Der globale Spielemarkt schloss 2025 mit **201,6 Milliarden USD** (+9,1 %): Mobile 113,3 Mrd., Konsole 44,7 Mrd. und PC 43,6 Mrd., mit dem stärksten jährlichen PC Wachstum in der Newzoo Datenreihe (+12 %). Newzoo
- Newzoo erwartet **234,4 Milliarden USD im Jahr 2028** und allein 121,1 Mrd. USD für Mobile im Jahr 2026. Newzoo · PocketGamer.biz
- Auf dem PC stiegen die Ausgaben für Premiumspiele 2025 um 25,3 % auf 14,1 Mrd. USD: Es gibt Platz für gut positionierte Kauftitel. GameDev.net zu Newzoo
- Nutzergewinnung wird teurer: Die globalen Kosten pro Installation (CPI) für Spiele stiegen 2025 laut Adjust, zitiert von Newzoo, um 30 % auf 0,56 USD. Deshalb setzen wir auf organisches Wachstum und Community.

ᛟ Lateinamerika, woher wir kommen (Daten mit Quelle)

- Lateinamerika: **372,3 Millionen Spieler**, **8,3 Milliarden USD** im Jahr 2025 (+6,4 %); 46 % der Spieler zahlen und geben im Schnitt 48,5 USD pro Jahr aus. Mobile 4,4 Mrd. USD; PC und Konsole je rund 2,0 Mrd. USD. Prognose: 9,7 Mrd. USD im Jahr 2028. gamescom latam mit Newzoo Daten
- Die Region wächst laut derselben Quelle schneller als Nordamerika (+4,2 %) und Europa (+3,6 %). gamescom latam
- Nutzergewinnung in der Region ist günstig: Adjust misst einen Spiele CPI von 0,14 USD in Lateinamerika gegenüber 1,71 USD in den USA (Daten 2025, zitiert von SuperScale). Ideal für erste Markttests.
- Google Play fördert lateinamerikanische Indiestudios ohne Beteiligung: 150.000 bis 200.000 USD pro Studio, insgesamt 8 Mio. USD, mit einem kolumbianischen Studio unter den Ausgewählten 2025. Google

Methodischer Hinweis: Der kostenlose Newzoo Bericht von Mitte 2025 schätzte 188,8 Mrd. USD; die endgültige, revidierte Zahl für 2025 ist 201,6 Mrd. USD. Wir verwenden die endgültige Zahl und nennen beide Quellen.

Die Sagen der Schmiede

SPIELEPORTFOLIO

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Leuchtturmtitel: Knots & Blades · Kleithros, der Prolog



> *Ein Mann erwacht eingesperrt in einer sinkenden Metallzelle, neben einem silberhaarigen Fremden, der all seine Geheimnisse zu kennen scheint, und muss sich seinen Dämonen stellen, bevor der letzte Lichtspalt verschwindet.*

Inhalt. Lukas erwacht ohne Erinnerung in einer Metallzelle mit nur einem Lichtspalt. Bei ihm ist Klaus, ein Mann mit Porzellangesicht und silbernem Haar, der mit einer alten Münze spielt und ihn des Mordes bezichtigt. Draußen zischt eine Kreatur und schlägt gegen die Wände, während die Zelle in der Erde versinkt. Zwischen Geständnissen über Angst, Schuld, Familie und Freiheit erinnert sich Lukas an seinen Sohn, an Anna und an ein Land, das ein tyrannisches Regime zerstört hat. Jede Wahrheit bringt den Ausgang näher, hat aber ihren Preis. Am Ende erscheint **Alexander Nasir Levy (Alex)**, der Schriftsteller hinter dem Pseudonym Gregori H. Orlov und Protagonist der fortgesetzten Saga.

Drei Aufhänger

1. Zwei Männer in einer Zelle, die sich lebendig begräbt, und nur einer kann hinaus.
2. Eine alte Münze mit dem Motto "vita et mors, lux et umbra" ist der Preis der Freiheit, und Charon kommt, um ihn einzufordern.
3. Das Buch, das der Protagonist schreibt, eröffnet eine Saga über Verschwörungen und verborgene Mächte, in der die Helden die Knoten eines im Schatten gewebten Netzes durchtrennen.

- **Genre:** narrativer Entscheidungsthriller mit Mystery Erkundung (siehe Das Spiel).
- **Plattformen:** zuerst PC (Steam) und Mobil; später Mac.
- **Modell:** einmaliger Premiumkauf, ein kostenpflichtiger Teil für jedes Buch der Saga, ohne Werbung. Der Prolog Kleithros ist immer kostenlos: Demo auf Steam für PC und kostenlose Testversion auf Mobilgeräten.

Eine transmediale IP, die die Investition stärkt



Kleithros

ERSCHIENEN

Das Eröffnungsbuch der Saga: psychologischer Thriller und Prolog.



Dark Labyrinths

IN ARBEIT

Ein künftiger Titel, der Ausmaß und Konflikte der Saga erweitert.



Whispers of Chaos

IN ARBEIT

Ein Band, der das Universum tiefer ins Chaos führt.



Revelations

IN ARBEIT

Ein Titel, in dem verschüttete Wahrheiten ihren Preis fordern.

- Die Saga existiert bereits jenseits des Spiels: **vier Bücher** (Kleithros, Dark Labyrinths, Whispers of Chaos und Revelations). Kleithros ist als digitale Ausgabe auf Englisch, Spanisch, Deutsch und Italienisch erschienen, für 4,99 USD auf knotsandblades.com.
- Aktive eigene Kanäle: Shop, Crowdfunding Kampagne der Saga, Sammlerstücke, Audio auf SoundCloud, YouTube, Instagram und Patreon.
- Ein Partnerprogramm bietet Booktubern bereits ein Gratisexemplar und 15 % Provision: Derselbe Kanal kann die Wunschlisten des Spiels antreiben.
- Jedes Format nährt die anderen: Leser entdecken das Spiel, Spieler kaufen Bücher und Sammlerstücke. Weniger Abhängigkeit von bezahlter Werbung.

> Wesentliche Bedingung: Das geistige Eigentum gehört seinen Autoren. Vor dem Abschluss wird ein Lizenzvertrag zwischen den Rechteinhabern von Knots & Blades und dem Studio unterzeichnet. Die Crowdfunding Kampagne der Bücher (Ziel 30.000 USD) ist unabhängig von dieser Runde.

Begleittitel (Entscheidung ausstehend: Plan B, kleinere Spiele)

Titel	Plattform	Modell	Team und Dauer (Schätzung)
Begleittitel 1: Hybridcasual im nordischen Stil	Android und iOS	Kostenlos mit IAP · Entscheidung ausstehend	2 bis 3 Personen · 5 bis 6 Monate bis zum Soft Launch
Begleittitel 2: taktisches Midcore	Mobile und PC (Steam)	Kostenlos mit IAP und Season Pass · Entscheidung ausstehend	4 bis 6 Personen · 10 bis 12 Monate bis zum Soft Launch

Die Begleittitel liefern früh Erkenntnisse, Daten und Cashflow und können in der nordischen Ästhetik des Studios oder im Universum der Saga spielen.

Das Spiel der Knoten

DAS SPIEL: KNOTS & BLADES

ᚹᚢᚦᚠᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Ein narrativer Entscheidungsthriller. Erkundung und Mystery im Universum von Knots & Blades. Jede Entscheidung hat Folgen und verändert die Geschichte.

Knotie, die eigene autonome KI des Spiels

Knotie: die eigene, autonome KI des Spiels, die die Geschichte an die Entscheidungen der Spielenden anpasst (geplante Vision). Sie ist eine unabhängige KI, getrennt von Vera. Heute ist sie eine Designvision: Sie ist noch nicht gebaut.

Ein entscheidungsbasiertes Spiel

Jede Entscheidung hat Folgen und verändert die Geschichte. Du spielst nie zweimal denselben Durchlauf: Jeder Durchgang soll anders sein. So ist das Design gedacht.

Genre und Mechaniken

Genre: narrativer Entscheidungsthriller mit Erkundung und Mystery.

- **Ermittlung:** Hinweise sammeln und Zusammenhänge erkennen.
- **Entscheidungen mit Folgen:** Jede Wahl hinterlässt Spuren in der Geschichte.
- **Symbolische Rätsel:** Symbole, Münzen, Spiegel und Knoten.
- **Kampf:** Nicht nur mit Schwertern.
- **Schleichen:** Mit Verfolgungsjagden.

Ton: Mystery und eine Verschwörung im Verborgenen, mit Momenten des Schreckens, einer Prise Humor und der ganzen Gefühlswelt von Alex.

Visueller Stil

Gemalter Realismus, düster, mit starkem Helldunkel: Das Licht schält die Figuren aus dem Schatten. Stilreferenz: Clair Obscur: Expedition 33.

Struktur: vom Prolog zum ersten Buch

Kleithros ist zweierlei: das bereits veröffentlichte Vorgängerbuch der Saga und der kurze, kostenlose Prolog, mit dem das Spiel beginnen wird. Im selben Spiel geht dieser Prolog in das erste Buch über, Dark Labyrinths. Jedes Buch der Saga wird ein kostenpflichtiger Teil. Noch ist nichts spielbar.

- **Kleithros:** Veröffentlichtes Buch · geplanter spielbarer Prolog, immer kostenlos
- **Dark Labyrinths:** Buch 1 · erster kostenpflichtiger Teil
- **Whispers of Chaos · Revelations:** Künftige Teile, einer pro Buch

Modell und Plattformen

- **Einmaliger Premiumkauf:** Ohne Werbung. Ein kostenpflichtiger Teil für jedes Buch der Saga.
- **Prolog immer kostenlos:** Kleithros: kostenlose Demo auf Steam für PC und kostenlose Testversion auf Mobilgeräten.
- **Plattformen:** Zuerst PC (Steam) und Mobil; später Mac.

Preis: noch festzulegen.

Drei Phasen

1. **Demo des Prologs:** Kostenlose Demo des Prologs Kleithros auf Steam, mit Präsenz bei einem Steam Next Fest.
2. **Wunschlisten und Investition:** Wunschlistenkampagne und Investorensuche mit diesen Daten.
3. **Vollständiges Spiel:** Das vollständige Spiel, beginnend mit Dark Labyrinths.

Termine noch festzulegen.

> **Aktueller Stand:** Noch ist nichts spielbar, die Engine ist noch nicht entschieden und Knotie ist eine geplante Vision. Kleithros gibt es bereits als veröffentlichtes Buch; die spielbare Version ist geplant. Alles in diesem Abschnitt ist Designabsicht.



Die Schmiede

TECHNISCHER STACK

ᚠ ᚢ ᚦ ᚨ ᚱ ᚲ ᚷ ᚹ ᚺ ᚾ ᛁ ᛃ ᛇ ᛈ ᛉ ᛊ ᛏ ᛒ ᛖ ᛗ ᛚ ᛜ ᛞ ᛟ

Engine in Prüfung (noch nicht entschieden): Unity 6 mit C#. Gründe: Reife im Mobilbereich, Ökosystem für IAP, Export nach Android, iOS, Windows und Mac aus einem Projekt sowie eine Sprache (C#), die der Erfahrung des Teams in Web und Softwareentwicklung nahe ist. Unity Personal ist kostenlos, solange Umsatz und Finanzierung zusammen 200.000 USD in 12 Monaten nicht überschreiten; darüber ist Unity Pro nötig (2.310 USD pro Platz und Jahr in 2026). Unity

Geprüfte Alternativen. Godot 4 (MIT Lizenz, kostenlos) ist hervorragend für 2D und Prototypen, mit kleinerem Ökosystem an Mobil und Konsolen SDKs. Unreal Engine 5 ist stark im hochwertigen 3D, erfordert aber C++ und stärkere Hardware. **Entscheidungspunkt:** Die Engine des Leuchtturmtitels wird vor Monat 9 festgelegt.

Ebene	Vorgeschlagene Wahl
Engine und Sprache	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions), bereits bei EOS im Einsatz · Spieldienste auf Render · CDN und Speicher bei Cloudflare
Analytics	GameAnalytics und Firebase (Analytics und Crashlytics); Attribution mit einem MMP, sobald bezahlte Medien laufen
IAP	Unity IAP oder RevenueCat · serverseitige Belegprüfung
LiveOps	Remote Config, Eventkalender, Season Pass, A/B Tests
CI/CD	GitHub Actions mit GameCI · eigener Runner auf einer Workstation · fastlane für TestFlight und Play Console · SteamPipe für Steam
Versionskontrolle	Git mit Git LFS auf GitHub (oder Unity Version Control für große Grafikdateien)
Cloud Speicherstände	Steam Cloud auf PC · Supabase mit Google Play Games und iCloud auf Mobile
Anticheat	Serverautoritative Prüfung für PvP, Ökonomie und Ranglisten; kein Anticheat auf Kernelebene
Multiplattform Pipeline	Ein Projekt, Qualitätsprofile pro Plattform, Addressables, automatische Tests auf echten Geräten

Das Arsenal

Hardwareanforderungen

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟᛗᛟ

Referenzpreise vom 15. Oktober 2026, in USD aus US Shops, ohne Steuern; jede Zahl verlinkt ihre Quelle. GPU und Speicherpreise schwanken 2026 stark: Gartner erwartet 130 % höhere DRAM und SSD Preise und 17 % teurere PCs, IDC sieht keine Entspannung vor Ende 2027 (Gartner · IDC). In Kolumbien kommt die Mehrwertsteuer (19 %) hinzu; Importkosten werden beim Kauf angefragt.

ᛟ 1. Kompletter Arbeitsplatz pro Person (3 Plätze)

Posten	Modell, Referenzpreis und Quelle	USD
Workstation	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (je nach Händler: 2.155 / 7.200; budgetiert 6.500; gpu.org · videocardprices.com) · 128 GB DDR5 (2.720, rams.live) · NVMe Samsung 990 Pro 4 TB (1.140, ssd.live)	10.899
2 Monitore 32" 4K	MSI MPG 321CURX QD-OLED, 31,5" 1700R 4K 240 Hz: 882,99 je Stück (Newegg)	1.766
Tastatur und Maus	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199,99 (Logitech)	200
Headset mit Mikrofon	HyperX Cloud III: Listenpreis 99,99 (HyperX)	100
USV	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299,99 (B&H · Micro Center))	300
Zwischensumme pro Platz		**13.265**
3 Plätze		**39.795**

Warum 3 x RTX 5090 und nicht RTX 5090 + RTX 6000 Ada: das ganze Team programmiert und erstellen Inhalte in Echtzeit. Die RTX 5090 (32 GB,

Blackwell Generation) ist neuer als die RTX 6000 Ada (48 GB, Vorgängergeneration), kostet weniger (die 6000 Ada Karte allein 6.664) und gehört zur selben GPU Familie wie bei den Spielern, so wird auf repräsentativer Hardware profiliert. Identische Workstations sind austauschbar, falls eine ausfällt. 32 GB reichen für Unity, Bakes und mittlere lokale KI; größere Lasten laufen stundenweise auf Cloud GPUs. **Kein Buildserver:** bei 2 Personen laufen Windows und Android Builds auf den Workstations (GameCI) und Apple Builds auf dem Mac mini; er lohnt sich erst mit wachsendem Team. **Zwei 32" Monitore pro Platz:** übliche Ausstattung in der Spieleentwicklung, einer für Editor oder Szene, einer für Code, Doku und Profiler.

2. Gemeinsam genutzt

Posten	Modell, Referenzpreis und Quelle	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1.699
Stiftdisplay	Wacom Cintiq Pro 22: 2.999,95 (Wacom)	3.000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
Zwischensumme gemeinsam		**5.488**
Hardware gesamt		**45.283**

USV: die BR1500MS2 liefert 900 W; mit der RTX 5090 unter Volllast kann der Verbrauch nahe an diese Grenze kommen, daher wird vor dem Kauf real gemessen und bei Bedarf ein größeres Modell angefragt. **Ohne Betrag** (vor dem Kauf angefragt und über die Reserve gedeckt): Mainboard, Netzteil, Gehäuse und Kühlung je Workstation, Stuhl und Tisch, Webcam, mobile Testgeräte, NAS und Backup Router.

3. Lizenzen

- **Unity Pro:** 2.310 pro Platz und Jahr (Unity); unter Lizenzen budgetiert.

3. Cloud und Infrastruktur

- **Backend:** Supabase Pro ab 25 USD pro Monat und Organisation, 100.000 monatlich aktive Nutzer inklusive (Supabase); Render und Cloudflare nach Nutzung.
- **Backups 3 2 1:** Workstations auf NAS mit Snapshots, NAS in eine externe Cloud und Repositorys auf GitHub.
- **Redundantes Internet:** Glasfaser mit 4G/5G Backup und USV. Remote Team mit eigener Verbindung.

4. Hardware nach Phase (vollständiges Szenario, Referenzpreise)

Phase	Ausstattung	USD
Phase 0 · Gründung	3 komplette Arbeitsplätze (Workstation, 2 Monitore 32", Tastatur und Maus, Headset, USV) (39.795) · Mac mini M5 Pro (1.699)	**41.494**
Phase 1 · Erster Launch	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	**3.789**
Summe		**45.283**
Mittel		41.494
Kleine Seedrunde		10.899

5. Anforderungen für Spieler (vorläufige Ziele)

Zielwerte, die mit Leistungsprofilen validiert werden. Mobile Mindestwerte gemäß Unity 6.x: Android 8.0 (API 26) und iOS 15. Unity

Titel	Minimum	Empfohlen
Begleittitel 1 (Mobile)	Android 8.0, 2 GB RAM, OpenGL ES 3.1 oder Vulkan · iOS 15, iPhone 6s oder neuer	Android 10, 3 GB RAM · iPhone XR (A12) oder neuer
Begleittitel 2 (Mobile)	Android 9, 3 GB RAM, Vulkan · iOS 15, iPhone XR	Android 11, 6 GB RAM · iPhone 12 oder neuer
Begleittitel 2 (PC)	Windows 10/11 64 Bit · Core i3 6100 oder Ryzen 3 1200 · 8 GB · GTX 750 Ti oder Intel UHD 620 · 3 GB	Core i5 8400 oder Ryzen 5 2600 · 8 GB · GTX 1050 Ti
Leuchtturmtitel (PC)	Vorläufig: Core i5 8400 oder Ryzen 5 2600 · 16 GB · GTX 1660 Super · SSD	Vorläufig: Core i5 12400 oder Ryzen 5 5600X · 16 GB · RTX 3060 12 GB · NVMe; Ziel Steam Deck



Der Clan und seine Handwerke

Produktionspipeline und Teamplan

ᚠ ᚢ ᚦ ᚨ ᚱ ᚲ ᚷ ᚹ ᚺ ᚾ ᛁ ᛃ ᛇ ᛈ ᛉ ᛊ ᛏ ᛒ ᛖ ᛗ ᛚ ᛜ ᛞ ᛟ

Pipeline pro Titel: Konzept und schnelle Prototypen, Vorproduktion mit Designdokument und Leistungsbudget, Produktion in zweiwöchigen Sprints, Alpha mit geschlossenen Tests, Beta oder Soft Launch mit Kennzahlen, Launch und LiveOps. Jeder Phasenwechsel setzt das Bestehen eines KPI Tors voraus.

Phase	Rollen (vollständiges Szenario)	Monatskosten (Schätz.)
F0 · M1 bis M3	2 Gründer (reduziertes Honorar) · 1 Unity Entwickler · 1 2D Artist in Teilzeit	3.500
F1 · M4 bis M9	+1 Unity Entwickler · 2D Artist in Vollzeit · QA in Teilzeit	6.000
F2 · M10 bis M16	+1 Senior Entwickler · +1 3D Artist (QA über Community Tests)	9.500
F3 · M17 bis M24	+ QA und Community Management in Teilzeit · Ton und Musik im Auftrag	10.500

- **Kostenannahmen (Schätzungen):** Unity Entwickler 1.500 USD/Monat, Senior 2.300, 2D Artist 1.300, 3D Artist 1.600, Gründer je 650 während der Runde.
- **Lateinamerikanischer Kostenvorteil:** In Kolumbien liegt das Durchschnittsgehalt eines Spieleentwicklers bei rund 3,4 Millionen COP im Monat, in einer Spanne von 3 bis 8 Millionen laut Glassdoor, zitiert von Semana. In den USA lag das mittlere Jahresgehalt eines Softwareentwicklers im Mai 2025 bei 135.980 USD (BLS). Das gesamte Studioteam kostet im Jahr weniger als ein einzelner Entwickler in den USA.



Die Route des Drachenboots

Fahrplan

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Phase	Ziel
1	Kostenlose Demo des Prologs Kleithros auf Steam, mit Präsenz bei einem Steam Next Fest
2	Wunschlisten Kampagne und Investorensuche mit diesen Daten
3	Vollständiges Spiel, beginnend mit Dark Labyrinths

Termine: noch festzulegen.



Die Kriegskasse

Budget nach Phase und Szenario

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Drei Szenarien, alle **Schätzungen der Gründer**. In jedem Szenario folgt der Leuchtturmtitel den drei genehmigten Phasen: zuerst die **kostenlose Demo des Prologs Kleithros auf Steam**, mit Präsenz bei einem Steam Next Fest, dann die **Wunschlistenkampagne und Investorensuche** mit diesen Daten, danach das **vollständige Spiel, beginnend mit Dark Labyrinths**. **Seed** (12 Monate) bringt Begleittitel 1 und veröffentlicht die Demo des Prologs. **Mittel** (18 Monate) ergänzt LiveOps für Begleittitel 1 und die Wunschlistenkampagne mit Investorensuche. **Vollständig** (24 Monate) ergänzt Begleittitel 2 und startet das vollständige Spiel mit Dark Labyrinths.

Posten	Kleine Seedrunde 60.000 · 12 Monate	Mittel 165.000 · 18 Monate	Vollständig 330.000 · 24 Monate
Team (Honorare und Gehälter)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	41.494	45.283
Engines, Lizenzen und Tools	1.000	4.000	22.000
Cloud, Backend und Internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, Nutzergewinnung und Events	1.000	2.183	30.000
Recht, Marken und Buchhaltung	2.000	4.000	6.000
Externer Ton und Musik	0	3.000	8.000
Reserve	701	5.323	16.917
Summe	**60.000**	**165.000**	**330.000**
Tickets zu 15.000 USD	4	11	22

Vollständiges Szenario nach Phase

Posten	Phase 0 · Gründung M1 bis M3	Phase 1 · Erster Launch M4 bis M9	Phase 2 · Ausbau M10 bis M16	Phase 3 · Leuchtturmtitel M17 bis M24	Summe
Team (Honorare und Gehälter)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	41.494	3.789	0	0	45.283
Engines, Lizenzen und Tools	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Cloud, Backend und Internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, Nutzergewinnung und Events	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Recht, Marken und Buchhaltung	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Externer Ton und Musik	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Reserve	1.882	3.000	6.000	6.035	16.917
Summe	**59.176**	**59.489**	**94.400**	**116.935**	**330.000**

- **Lizenzannahme:** Im vollständigen Szenario übersteigt die Finanzierung 200.000 USD, daher ist Unity Pro budgetiert (3 Plätze im ersten und 4 im zweiten Jahr). Mit Godot ließen sich rund 16.000 USD sparen.

- **Plattformgebühren:** Steam Direct 100 USD pro Spiel (erstattet ab 1.000 USD Umsatz), Apple Developer 99 USD pro Jahr, Google Play einmalig 25 USD. Steamworks · Apple



Die Beute

Erlösmodell und KPIs

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Knots & Blades (PC und Mobil):** einmaliger Premiumkauf, ohne Werbung: ein kostenpflichtiger Teil für jedes Buch der Saga. Der Prolog Kleithros ist immer kostenlos: kostenlose Demo auf Steam für PC und kostenlose Testversion auf Mobilgeräten. Steam behält im Standardtarif 30 % ein; Apple und Google berechnen kleinen Entwicklern in ihren Programmen für kleine Unternehmen 15 %.
- **Begleittitel (Entscheidung ausstehend):** ein Plan B mit kleineren Spielen; das Modell jedes Titels steht im Katalog und würde mit Prototypen geprüft. Es gilt nicht für Knots & Blades.
- **Transmedia:** Querwerbung mit Büchern, Audio und Sammlerstücken von Knots & Blades (Bucherlöse sind ohne gesonderte Vereinbarung nicht Teil dieses Modells).

KPIs und Branchenwerte

KPI	Branchenwert	Vorgeschlagenes Ziel
Retention D1	Beste 25 %: 26,5 bis 27,7 %; schwächste 25 %: 10 bis 11,5 % (GameAnalytics)	30 % oder mehr
Retention D7	Median 3,4 bis 3,9 %; beste 25 % 7 bis 8 % (GameAnalytics)	8 % oder mehr
Retention D28/D30	75 % der Spiele liegen an D28 unter 3 % (GameAnalytics)	3 bis 5 %
ARPDAU	Hybridcasual 0,15 bis 0,50 USD; Midcore 0,08 bis 0,20 USD (Aggregat Juego/AppsFlyer über Omega Point, Sekundärquelle)	0,15 (Begleittitel 1) · 0,20 (Begleittitel 2)
CPI	Lateinamerika 0,14 USD; USA 1,71 USD (Adjust 2025 über SuperScale)	Unter 0,30 USD in der Region
LTV	Muss den CPI übersteigen	LTV über dem 1,3 fachen CPI vor dem Skalieren
Wunschlisten	Konversion in der ersten Woche: Median 15 % unter 5.000 Wunschlisten; 20 % zwischen 5.000 und 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 zum Launch

Erlösszenarien (Schätzungen, 36 Monate nach Abschluss)

Posten	Vorsichtig	Basis	Optimistisch
Begleittitel 1 (Mobile Hybridcasual)	15.000	90.000	400.000
Begleittitel 2 (Midcore Mobile und PC)	20.000	150.000	600.000
Leuchtturmtitel Knots & Blades (erste Monate)	52.000	198.000	760.000
Nettoerlöse des Studios gesamt (36 Monate)	**87.000**	**438.000**	**1.760.000**

Annahmen: Installationen und Netto LTV pro Begleittitel; auf PC Nettoerlös pro Einheit von etwa 50 % des Preises nach Provision, Regionalpreisen, Steuern und Erstattungen. Die Zahlen des Leuchtturmtitels sind Richtwerte, bis der Umfang feststeht.



Das Kriegshorn

Markteinführung

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛟᛞᛟ

- **Steam zuerst:** frühe Shopseite, regelmäßige Updates und vierteljährliche Wunschlistenziele. Öffentliche Demo auf einem Steam Next Fest.
- **Festivals:** BIG Festival im Rahmen der gamescom latam (São Paulo), laut Veranstaltern der größte Indiewettbewerb; die Ausgabe 2026 lief vom 30. April bis 3. Mai. Die Kleithros Prolog Demo mitbringen.
- **Influencer und Presse:** spanischsprachige Streamer und Booktuber aus dem Partnerprogramm der Saga; zweisprachiges Pressekit.
- **Organische Promotion im Stil von HeyCatch:** tägliche Aktionen auf Reddit, X, TikTok und LinkedIn in der Stimme der Gründer, dort wo das Publikum bereits diskutiert. HeyCatch kostet nach der Startphase ab 79,95 USD alle 4 Wochen; der eigene Leitfaden weist darauf hin, dass es für Solo Gründer gedacht ist, daher dient es uns als Methodenvorbild.
- **Community:** Discord, Devlogs auf YouTube und Patreon der Saga, geschlossene Tests mit der Community.
- **Mobile Markttests:** Soft Launch in Lateinamerika mit niedrigem CPI, bevor in teure Märkte investiert wird.

Die Runen des Schicksals

Risiken und Gegenmassnahmen

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Risiko	Gegenmassnahme
Sichtbarkeit in einem gesättigten Markt	Community ab dem ersten Tag, Transmedia, Festivals und Steam Next Fest
Steigende Akquisekosten	Organisches Wachstum, Soft Launch in der Region und Regel LTV über dem 1,3 fachen CPI
Ausufernder Umfang	KPI Tore pro Phase, spielbare Prolog Demo vor der vollen Produktion
Abhängigkeit von zwei Gründern	Dokumentation, Code auf GitHub, Einstellung eines Seniors in F2
Hardwareinflation (Speicher 2026)	Frühe Käufe, zertifizierte Gebrauchtgeräte für Tests, 15 % Puffer
Preis oder Regeländerungen bei Engines und Stores	Modulare Architektur; Godot als Plan B für 2D
Lizenz der IP Knots & Blades	Schriftlicher Vertrag zwischen Rechteinhabern und Studio vor dem Abschluss
Regulierung von Angeboten an mehrere Investoren	Rechtsberatung in Kolumbien und im Land jedes Investors vor Annahme von Mitteln
Internationale Zahlungen und Verträge	Rechtliche Prüfung in jeder Rechtsordnung und Bankgeschäfte über die kolumbianische Gesellschaft
Gesellschaft noch nicht gegründet	Gründung der SAS in Phase 0 (von mehreren Programmen ebenfalls verlangt)

Der Schildpakt

Das Angebot: Tickets zu 15.000 USD

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟᛗᛟ

Warum 15.000 USD

- **Zugänglich:** ein Betrag in Reichweite von Business Angels und Fachleuten aus jedem Land, ohne von einem einzigen großen Fonds abzuhängen.
- **Stimmig:** Es ist dieselbe Summe von 15.000 USD, die Odyssey Ecosystem bereits in seinem Investorenmaterial nennt.
- **Greifbar:** Jedes Ticket finanziert eine konkrete Arbeitseinheit (siehe unten), über deren Verwendung berichtet werden kann.
- **Streut das Risiko:** Viele kleine Tickets verteilen das Risiko und bilden eine Gemeinschaft von Botschaftern für Studio und Saga.

Tickets pro Szenario

Szenario	USD	Monate	Tickets zu 15.000 USD	Anteil pro Ticket
Kleine Seedrunde	60.000	12	4	1,85 %
Mittel	165.000	18	11	1,64 %
Vollständig	330.000	24	22	1,39 %

Was ein Ticket zu 15.000 USD kauft

Pro Ticket zu 15.000 USD · Mittel

Posten	USD	%
Team (Honorare und Gehälter)	9.273	62 %
Hardware	3.772	25 %
Engines, Lizenzen und Tools	364	2 %
Cloud, Backend und Internet	273	2 %
Marketing, Nutzergewinnung und Events	198	1 %
Recht, Marken und Buchhaltung	364	2 %
Externer Ton und Musik	273	2 %
Reserve	483	3 %
Summe	**15.000**	**100 %**

Was ein Ticket konkret bezahlt (Schätzung)

Ausstattung	USD
6 Monate eines Unity Entwicklers in Lateinamerika (1.500 USD/Monat)	9.000
1 Mac mini M5 Pro für iOS und Mac Builds (Apple Preis)	1.699
1 Jahreslizenz Unity Pro (2.310 USD, falls nötig)	2.310
Akquisetests und Storematerial	1.000
Anteil Recht und Buchhaltung	400
Reserve	591
Summe	**15.000**

Beteiligungsstufen

Stufe	Betrag (USD)	Tickets	Was Sie erhalten (kumulativ)
Krieger	15.000	1	Anteil pro Ticket nach Option A, B oder C · Monatsbericht · Name in der Halle von Walhall · Early Access, Schild Kosmetik und privater Discord
Huskarl	30.000	2	Alles oben Genannte · Einladung zu geschlossenen Tests · 10 Schlüssel zum Verschenken · halbjährliches Gespräch mit den Gründern
Jarl	75.000	5	Alles oben Genannte · hervorgehobene Nennung als Jarl · vierteljährliches Gespräch mit den Gründern · Namensvorschlag für einen Ort oder Gegenstand im Spiel, vorbehaltlich kreativer Freigabe
König des Nordens	150.000	10	Alles oben Genannte · Ankerinvestor · Beobachtersitz im Beirat · vierteljährliche KPI Prüfung mit dem Team · Vorkaufsrecht in der nächsten Runde

Die Stufen sind Vielfache des Tickets zu 15.000 USD und passen in die vollständige Runde von 330.000 USD (22 Tickets). Diese Vorteile sind ein Extra, zusätzlich zur Rendite der gewählten Investitionsoption (A Equity, B Revenue Share oder C SAFE), und hängen von der Entscheidung der Gründer und rechtlicher Beratung ab.

Was der Investor erhält (der Investor wählt A, B oder C; empfohlen wird B, die Umsatzbeteiligung)

- **Option A · Beteiligung:** vorgeschlagene Pre Money Bewertung von 750.000 USD. Ein Ticket entspricht 1,85 % (Seed), 1,64 % (Mittel) oder 1,39 % (Vollständig).

- **Option B · Umsatzbeteiligung (empfohlen):** Der Investorenpool erhält 30 % der Nettoerlöse des Studios, aufgeteilt pro Ticket, bis das 1,5 fache (22.500 USD pro Ticket) bei den ersten 4 Tickets und das 2 fache (30.000 USD pro Ticket) bei den übrigen zurückgeflossen ist.
- **Option C · SAFE oder Wandeldarlehen:** Bewertungsobergrenze von 1.000.000 USD post money und 20 % Abschlag in der nächsten bepreisten Runde (ein Ticket entspricht 1,5 % an der Obergrenze).

Renditeszenarien pro Ticket (Schätzungen, vollständige Runde)

	Vorsichtig	Basis	Optimistisch
Nettoerlöse des Studios gesamt (36 Monate)	87.000	438.000	1.760.000
Investorenpool (30 %, Deckel 1,5x oder 2x)	26.100	131.400	528.000
Rückfluss pro Ticket nach 36 Monaten	1.186	5.973	24.333 · 22.500
Multiplikator auf 15.000 USD	0,08x	0,40x	1,62x · 1,50x
Illustrative Studiobewertung in Monat 36	500.000	1.000.000	3.600.000
Theoretischer Wert eines Tickets (1,39 %)	6.944 (0,46x)	13.889 (0,93x)	50.000 (3,33x)

Annahmen: Erlöse aus der Tabelle in Die Beute; illustrative Bewertung über Umsatzmultiplikatoren; Beteiligung ohne Liquidität bis zu einem Verkauf oder einer künftigen Runde. Im Basisszenario zahlt die Umsatzbeteiligung nach Monat 36 weiter, bis der Deckel erreicht ist. Deckel der Option B: 1,5x für Ticket 1 bis 4 und 2x ab Ticket 5; zeigt eine Zelle zwei Werte, gilt der erste für Ticket 5 bis 22 und der zweite für Ticket 1 bis 4.

Meilensteine und Berichtspflichten

- Monatlicher Bericht per Mail mit Fortschritt, Ausgaben und nächsten Meilensteinen.
- Vierteljährliches KPI Dashboard (Retention, ARPDAU, CPI, Wunschlisten) und jährliche Abschlüsse.
- Laufender Abschluss: kein Mindestbetrag und keine Rückerstattung. Die Mittel werden ab dem ersten Ticket eingesetzt (zuerst Hardware und Team); die Runde bleibt 90 Tage offen.

Vorteile für Investoren

- Name in der **Halle von Walhall** im Abspann aller Spiele des Studios.
- Früher Zugang und Testschlüssel, exklusives kosmetisches Investorenschild und privater Discord Kanal.
- Einladungen zu geschlossenen Tests und Präsentationen mit dem Team.



Die Chroniken

Quellen und Annahmen

- Alle Zahlen zu Kosten, Erlösen, Bewertungen und Renditen sind **Schätzungen** mit den in jedem Abschnitt genannten Annahmen.
- Referenzkurs für Beträge in COP: 4.000 COP pro USD (Annahme).
- Marktquellen: Newzoo, gamescom latam, GameAnalytics, Adjust (über SuperScale), How To Market A Game, Steamworks, Unity, Supabase, Apple, Valve, Gartner, IDC, BLS, Semana, Google. Links in jedem Abschnitt.
- Daten zu Knots & Blades: von knotsandblades.com (Oktober 2026). Zusammenfassung von Kleithros: Material der Gründer.

Kontakt für Investoren

Investorenanfragen

investors@odecosys.com

Alles andere

hello@odecosys.com

odecosys.com · knotsandblades.com

Hochriskante Investition: Sie können Ihr Kapital verlieren. Prognosen sind Schätzungen. Kein öffentliches Wertpapierangebot.