

ODYSSEY RAGNAROK

INTERACTIVE

Dossier técnico para inversionistas

Estudio de videojuegos propio de Odyssey Ecosystem. Creamos y publicamos nuestros juegos.

100 % propiedad de Odyssey Ecosystem (odecosys.com) · con el apoyo de sus ramas hermanas JH Duo y EOS Connecting (eosconnecting.com)

Miembro de NVIDIA Inception Program

Octubre de 2026 · Todas las cifras son estimaciones

El Mapa de la Saga (contenido)

01	La Saga del Estudio	Resumen ejecutivo
02	El Juramento	Visión e identidad
03	El Consejo de Guerreros	Fundadores y equipo
04	Los Nueve Reinos del Mercado	Oportunidad de mercado
05	Las Sagas por Forjar	Catálogo de juegos
06	El Juego de los Nudos	El juego: Knots & Blades
07	La Forja	Stack técnico
08	El Arsenal	Requerimientos de hardware
09	El Clan y sus Oficios	Pipeline de producción y plan de equipo
10	La Ruta del Drakkar	Hoja de ruta
11	El Tesoro de Guerra	Presupuesto por fases y escenarios
12	El Botín	Modelo de ingresos y KPIs
13	El Cuerno de Guerra	Salida al mercado
14	Las Runas del Destino	Riesgos y mitigación
15	El Pacto del Escudo	La propuesta: tickets de 15.000 USD
16	Las Crónicas	Fuentes y supuestos

La Saga del Estudio

Resumen Ejecutivo

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟᛞᛟ

Odyssey Ragnarok Interactive es el nuevo estudio de videojuegos 100 % propiedad de Odyssey Ecosystem (Jean Pagliarani y Henry Esaa); JH Duo y EOS Connecting son ramas hermanas que lo apoyan (comercial y tecnología). No es un servicio de desarrollo por encargo: el estudio **crea, publica y opera sus propios juegos**, primero en PC (Steam) y móvil (Android e iOS), y después en Mac.

La apuesta combina dos motores. Un **título insignia narrativo** basado en la saga propia de los fundadores, **Knots & Blades**, que convierte una propiedad intelectual con un libro publicado (Kleithros, el prólogo; otros tres en escritura) en una franquicia transmedia (libros, juego, audio y coleccionables). Y **títulos de apoyo** más pequeños para móvil y PC que generan aprendizaje, datos y flujo de caja temprano.

Buscamos inversionistas con **tickets de 15.000 USD**. Proponemos tres escenarios de ronda: **60.000 USD (4 tickets)**, **165.000 USD (11 tickets)** y **330.000 USD (22 tickets)**. Todas las cifras de este documento son estimaciones con supuestos explícitos; no hay garantías de retorno.

201.600 M USD
mercado global de juegos en 2025 (Newzoo)

372 M
jugadores en Latinoamérica en 2025 (Newzoo)

15.000 USD
ticket por inversionista

> Las propuestas de género, plataformas y títulos de apoyo son preliminares y se validarán con prototipos y métricas.

El Juramento

Visión e identidad

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Visión. Nacidos en Latinoamérica, hechos para el mundo: un estudio con identidad épica propia, capaz de crear mundos que viven en varios formatos: juegos, libros, audio y comunidad.

Identidad. La marca toma la estética nórdica del logo: arco de runas, Fenrir, el drakkar y un mundo partido entre fuego (rojo) e hielo (azul). Ragnarok simboliza el fin de un ciclo y el nacimiento de otro: un estudio pequeño que se atreve con historias grandes.

- **Publicamos lo nuestro.** Propiedad intelectual, datos y relación con los jugadores quedan en el estudio.
- **Alcance realista.** Proyectos dimensionados para un equipo pequeño, con hitos medibles y decisiones basadas en métricas.
- **Multiplataforma desde el día uno.** Un solo pipeline técnico para PC, Android, iOS.
- **Nacidos en Latinoamérica, hechos para el mundo.** Un estudio global para jugadores de todas partes, con costos menores a los de EE. UU. o Europa.
- **Transparencia con quien invierte.** Reportes mensuales, tablero de KPIs y supuestos visibles.

El Consejo de Guerreros

Fundadores y equipo

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲ ᚷᚹᚺᚾᛁᛃ ᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜ ᛞᛟ



Jean Pagliarani

Cofundador · Desarrollo y tecnología · CEO de JH Duo

Lidera el motor comercial: arquitectura web e integración de negocios entre Latinoamérica y EE. UU. Desarrollador web y de software.



Henry Esaa

Cofundador · CTO de EOS Connecting

Lidera el motor de innovación: desarrollo a medida, arquitectura SaaS e IA avanzada. Desarrolla EOS Analytics y EOS Pulse.

Los fundadores ya operan productos digitales dentro de Odyssey Ecosystem. Según el material actual del ecosistema, **lo entregado hasta hoy** incluye 3 sitios multilingües, una app de analítica en vivo, un MVP de analista con IA y 3 asistentes de IA. El sitio de la saga Knots & Blades fue construido por JH Duo.

Las contrataciones del estudio por fase se detallan en **El Clan y sus Oficios**.

Los Nueve Reinos del Mercado

OPORTUNIDAD DE MERCADO

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- El mercado global de juegos cerró 2025 en **201.600 millones de USD** (+9,1 %): móvil 113.300 M, consola 44.700 M y PC 43.600 M, con el mejor crecimiento anual de PC en la serie de Newzoo (+12 %). Newzoo
- Newzoo proyecta **234.400 millones de USD en 2028** y 121.100 M USD solo en móvil en 2026. Newzoo · PocketGamer.biz
- En PC, el gasto en juegos premium subió 25,3 % hasta 14.100 M USD en 2025: hay espacio para títulos de pago bien posicionados. GameDev.net sobre Newzoo
- Adquirir usuarios es más caro: el costo por instalación (CPI) global de juegos subió 30 % en 2025 hasta 0,56 USD, según Adjust citado por Newzoo. Por eso priorizamos crecimiento orgánico y comunidad.

ᛟ Latinoamérica, de donde venimos (datos con fuente)

- Latinoamérica: **372,3 millones de jugadores**, **8.300 millones de USD** en 2025 (+6,4 %), 46 % de jugadores pagan y gastan en promedio 48,5 USD al año. Móvil 4.400 M USD; PC y consola cerca de 2.000 M USD cada uno. Proyección: 9.700 M USD en 2028. gamescom latam con datos de Newzoo
- La región crece más rápido que Norteamérica (+4,2 %) y Europa (+3,6 %) según la misma fuente. gamescom latam
- Adquirir usuarios en LATAM es barato: Adjust reporta un CPI de juegos de 0,14 USD en LATAM frente a 1,71 USD en EE. UU. (datos 2025, citados por SuperScale). Ideal para pruebas de mercado tempranas.
- Google Play financia estudios indie latinoamericanos sin pedir equity: 150.000 a 200.000 USD por estudio, 8 M USD acumulados, con un estudio colombiano entre los seleccionados de 2025. Google

Nota de método: el informe gratuito de Newzoo publicado a mitad de 2025 estimaba 188.800 M USD; la cifra final revisada de 2025 es 201.600 M USD. Usamos la final y citamos ambas fuentes.

Las Sagas por Forjar

Catálogo de juegos

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛟᛞᛟ

Título insignia: Knots & Blades · Kleithros, el prólogo



> *Un hombre despierta encerrado en una celda metálica que se hunde, junto a un extraño de pelo plateado que parece conocer todos sus secretos, y debe enfrentar a sus demonios antes de que la última rendija de luz desaparezca.*

Sinopsis. Lukas despierta sin memoria en una celda de metal con una sola ranura de luz. Lo acompaña Klaus, un hombre de rostro de porcelana y cabello plateado que juega con una moneda antigua y lo acusa de asesino. Afuera, una criatura silba y golpea las paredes mientras la celda se hunde en la tierra. Entre confesiones sobre el miedo, la culpa, la familia y la libertad, Lukas recuerda a su hijo, a Anna y a un país destruido por un régimen tirano. Cada verdad acerca la salida, pero exige un precio. Al final aparece **Alexander Nasir Levy (Alex)**, el escritor detrás del seudónimo Gregori H. Orlov y protagonista de la saga que continúa.

Tres ganchos

1. Dos hombres atrapados en una celda que se entierra viva, y solo uno puede salir.
2. Una moneda antigua con el lema "vita et mors, lux et umbra" es el precio de la libertad, y Caronte viene a cobrarla.
3. El libro que escribe el protagonista abre una saga de conspiraciones y poderes ocultos, donde los héroes cortan los nudos de una red tejida en las sombras.

- **Género:** thriller narrativo de decisiones con exploración de misterio (ver El juego).
- **Plataformas:** primero PC (Steam) y móvil; después Mac.
- **Modelo:** compra única premium, una entrega pagada por cada libro de la saga, sin anuncios. El prólogo Kleithros siempre es gratis: demo en Steam para PC y prueba gratis en móvil.

Una IP transmedia que fortalece la inversión



Kleithros

PUBLICADO

El libro de apertura de la saga: thriller psicológico y prólogo.



Dark Labyrinths

EN ESCRITURA

Un título futuro que amplía la escala y los conflictos de la saga.



Whispers of Chaos

EN ESCRITURA

Una entrega que lleva el universo más hondo hacia el caos.



Revelations

EN ESCRITURA

Un título donde las verdades enterradas empiezan a cobrar su precio.

- La saga ya existe fuera del juego: **cuatro libros** (Kleithros, Dark Labyrinths, Whispers of Chaos y Revelations). Kleithros está publicado en edición digital en inglés, español, alemán e italiano, a 4,99 USD en knotsandblades.com.
- Canales propios activos: tienda, campaña de crowdfunding de la saga, coleccionables, audio en SoundCloud, YouTube, Instagram y Patreon.
- Un programa de colaboradores ya ofrece copia gratis y 15 % de comisión de afiliado a booktubers: el mismo canal puede impulsar las listas de deseos del juego.
- Cada formato alimenta a los demás: lectores que descubren el juego, jugadores que compran libros y coleccionables. Menos dependencia de anuncios pagados.

> Condición clave: la propiedad intelectual pertenece a sus autores. Antes del cierre se firmará un acuerdo de licencia entre los titulares de Knots & Blades y el estudio. La campaña de crowdfunding de los libros (meta de 30.000 USD) es independiente de esta ronda.

Títulos de apoyo (pendiente de decisión: plan B, juegos más pequeños)

Título	Plataforma	Modelo	Equipo y tiempo (estimado)
Apoyo 1: hybridcasual de temática nórdica	Android e iOS	Gratis con IAP · pendiente de decisión	2 a 3 personas · 5 a 6 meses hasta soft launch
Apoyo 2: midcore táctico	Móvil y PC (Steam)	Gratis con IAP y pase de temporada · pendiente de decisión	4 a 6 personas · 10 a 12 meses hasta soft launch

Los títulos de apoyo generan aprendizaje, datos y flujo de caja temprano, y pueden ambientarse en la estética nórdica del estudio o en el universo de la saga.

El Juego de los Nudos

EL JUEGO: KNOTS & BLADES

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Un thriller narrativo de decisiones. Exploración y misterio en el universo de Knots & Blades. Cada decisión tiene consecuencias y cambia la historia.

Knotie, la IA autónoma y propia del juego

Knotie: IA autónoma y propia del juego, que adapta la historia a las decisiones del jugador (visión planeada). Es una IA independiente, distinta de Vera. Hoy es una visión de diseño: todavía no está construida.

Un juego basado en decisiones

Cada elección tiene consecuencias y cambia la historia. Nunca jugarás la misma partida dos veces: cada recorrido será distinto. Esa es la intención del diseño.

Género y mecánicas

Género: thriller narrativo de decisiones con exploración y misterio.

- **Investigación:** Reunir pistas y atar cabos.
- **Decisiones con consecuencias:** Cada elección deja huella en la historia.
- **Acertijos simbólicos:** Símbolos, monedas, espejos y nudos.
- **Combate:** No solo con espadas.
- **Sigilo:** Con persecuciones.

Tono: misterio y una conspiración en las sombras, con momentos de terror, toques de humor y todo el espectro emocional de Alex.

Estilo visual

Realismo pintado, oscuro, de claroscuro: la luz recorta las figuras sobre la sombra. Referencia de estilo: Clair Obscur: Expedition 33.

Estructura: del prólogo al primer libro

Kleithros es dos cosas: el libro precuela de la saga, ya publicado, y el prólogo corto y gratis con el que empezará el juego. Dentro del mismo juego, ese prólogo fluye hacia el primer libro, Dark Labyrinths. Cada libro de la saga será una entrega pagada. Aún no hay nada jugable.

- **Kleithros:** Libro publicado · prólogo jugable planeado, siempre gratis
- **Dark Labyrinths:** Libro 1 · primera entrega de pago
- **Whispers of Chaos · Revelations:** Entregas futuras, una por libro

Modelo y plataformas

- **Compra única premium:** Sin anuncios. Una entrega pagada por cada libro de la saga.
- **Prólogo siempre gratis:** Kleithros: demo gratis en Steam para PC y prueba gratis en móvil.
- **Plataformas:** Primero PC (Steam) y móvil; después Mac.

Precio: por definir.

Tres fases

1. **Demo del prólogo:** Demo gratis del prólogo Kleithros en Steam, con presencia en un Steam Next Fest.
2. **Lista de deseados e inversión:** Campaña de lista de deseados y búsqueda de inversión con esos datos.
3. **Juego completo:** El juego completo, empezando por Dark Labyrinths.

Fechas por definir.

> **Estado actual:** todavía no hay nada jugable, el motor está por definir y Knotie es una visión planeada. Kleithros ya existe como libro publicado; su versión jugable está planeada. Todo lo descrito en esta sección es intención de diseño.



La Forja

Stack técnico

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟᛞᛟ

Motor en evaluación (aún sin decidir): Unity 6 con C#. Razones: madurez en móvil, ecosistema de IAP, exportación a Android, iOS, Windows y Mac desde un solo proyecto, y un lenguaje (C#) cercano a la experiencia del equipo en desarrollo web y software. Unity Personal es gratis mientras ingresos y financiación sumen 200.000 USD o menos en 12 meses; por encima se requiere Unity Pro (2.310 USD por asiento al año en 2026). Unity

Alternativas evaluadas. Godot 4 (licencia MIT, sin costos) es excelente para 2D y prototipos, con un ecosistema más limitado de SDK móviles y consolas. Unreal Engine 5 es fuerte en 3D de alta gama, a cambio de C++ y hardware más exigente. **Punto de decisión:** antes del mes 9 se decide el motor del título insignia.

Capa	Elección propuesta
Motor y lenguaje	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions) ya usado por EOS · servicios de juego en Render · CDN y almacenamiento en Cloudflare
Analítica	GameAnalytics y Firebase (Analytics y Crashlytics); atribución con un MMP cuando haya pauta
IAP	Unity IAP o RevenueCat · validación de recibos en servidor
LiveOps	Configuración remota, calendario de eventos, pase de temporada, pruebas A/B
CI/CD	GitHub Actions con GameCI · runner propio en una estación de trabajo · fastlane para TestFlight y Play Console · SteamPipe para Steam
Control de versiones	Git con Git LFS en GitHub (o Unity Version Control para arte pesado)
Guardado en la nube	Steam Cloud en PC · Supabase con Google Play Games e iCloud en móvil
Antitrampas	Validación autoritativa en servidor para PvP, economía y tablas de clasificación; sin antitrampas a nivel kernel
Pipeline multiplataforma	Un proyecto, perfiles de calidad por plataforma, Addressables, pruebas automáticas en dispositivos reales

El Arsenal

Requerimientos de hardware

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Precios de referencia al 15 de octubre de 2026, en USD de tiendas de EE. UU. y antes de impuestos; cada cifra enlaza a su fuente. Los precios de GPU y memoria están muy volátiles en 2026: Gartner prevé un alza de 130 % en DRAM y SSD y PC 17 % más caros, e IDC no ve alivio antes de fines de 2027 (Gartner · IDC). En Colombia se suma IVA (19 %) y los costos de importación se cotizan al comprar.

ᛟ 1. Puesto completo por persona (3 puestos)

Elemento	Modelo, precio de referencia y fuente	USD
Estación de trabajo	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (según tienda: 2.155 / 7.200; se presupuestan 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 monitores 32" 4K	MSI MPG 321CURX QD-OLED, 31,5" 1700R 4K 240 Hz: 882,99 c/u (Newegg)	1.766
Teclado y mouse	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199,99 (Logitech)	200
Audífonos con micrófono	HyperX Cloud III: precio de lista 99,99 (HyperX)	100
UPS	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299,99 (B&H · Micro Center))	300
Subtotal por puesto		**13.265**
3 puestos		**39.795**

Por qué 3 x RTX 5090 y no RTX 5090 + RTX 6000 Ada: todo el equipo programa y crean contenido en tiempo real. La RTX 5090 (32 GB,

generación Blackwell) es más nueva que la RTX 6000 Ada (48 GB, generación anterior), cuesta menos (la 6000 Ada sola, 6.664) y es la misma familia de GPU que usan los jugadores, lo que permite perfilar con hardware representativo. Estaciones idénticas son intercambiables si una falla. 32 GB alcanzan para Unity, bakes e IA local mediana; las cargas mayores se resuelven con GPU en la nube por horas. **Sin servidor de compilación:** con 2 personas, los builds de Windows y Android corren en las estaciones (GameCI) y los de Apple en el Mac mini; se justifica cuando crezca el equipo. **Dos monitores de 32" por puesto:** es la configuración habitual en desarrollo de juegos, uno para el editor o la escena y otro para código, documentación y perfiles.

2. Compartido por el equipo

Elemento	Modelo, precio de referencia y fuente	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1.699
Pantalla gráfica	Wacom Cintiq Pro 22: 2.999,95 (Wacom)	3.000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
Subtotal compartido		**5.488**
Total general de hardware		**45.283**

UPS: el BR1500MS2 entrega 900 W; con la RTX 5090 a plena carga el consumo puede acercarse a ese límite, así que se valida con la medición real antes de comprar y, si hace falta, se cotiza un modelo mayor. **No incluidos con cifra** (se cotizan antes de comprar y se cubren con la contingencia): placa base, fuente, gabinete y refrigeración de cada estación, silla y escritorio, cámara web, dispositivos móviles de prueba, NAS y router de respaldo.

3. Licencias

- **Unity Pro:** 2.310 por asiento al año (Unity); se presupuesta en el rubro de licencias.

3. Nube e infraestructura

- **Backend:** Supabase Pro desde 25 USD al mes por organización, con 100.000 usuarios activos mensuales incluidos (Supabase); Render y Cloudflare según uso.
- **Copias 3 2 1:** estaciones a NAS con instantáneas, NAS a nube externa y repositorios en GitHub.
- **Internet redundante:** fibra principal con respaldo 4G/5G y UPS. Equipo remoto con su propia conexión.

4. Hardware por fase (escenario completo, precios de referencia)

Fase	Equipo	USD
Fase 0 · Fundación	3 puestos completos (estación, 2 monitores 32", teclado y mouse, audífonos, UPS) (39.795) · Mac mini M5 Pro (1.699)	**41.494**
Fase 1 · Primer lanzamiento	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	**3.789**
Total		**45.283**
Media		41.494
Semilla pequeña		10.899

5. Requisitos para jugadores (objetivos provisionales)

Valores objetivo que se validarán con perfiles de rendimiento. Mínimos móviles alineados con Unity 6.x: Android 8.0 (API 26) y iOS 15. Unity

Título	Mínimo	Recomendado
Apoyo 1 (móvil)	Android 8.0, 2 GB RAM, OpenGL ES 3.1 o Vulkan · iOS 15, iPhone 6s o superior	Android 10, 3 GB RAM · iPhone XR (A12) o superior
Apoyo 2 (móvil)	Android 9, 3 GB RAM, Vulkan · iOS 15, iPhone XR	Android 11, 6 GB RAM · iPhone 12 o superior
Apoyo 2 (PC)	Windows 10/11 64 bits · Core i3 6100 o Ryzen 3 1200 · 8 GB · GTX 750 Ti o Intel UHD 620 · 3 GB	Core i5 8400 o Ryzen 5 2600 · 8 GB · GTX 1050 Ti
Insignia (PC)	Provisional: Core i5 8400 o Ryzen 5 2600 · 16 GB · GTX 1660 Super · SSD	Provisional: Core i5 12400 o Ryzen 5 5600X · 16 GB · RTX 3060 12 GB · NVMe; objetivo Steam Deck

El Clan y sus Oficios

Pipeline de producción y plan de equipo

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Pipeline por título: concepto y prototipos rápidos, preproducción con documento de diseño y presupuesto de rendimiento, producción en sprints de dos semanas, alfa con pruebas cerradas, beta o soft launch con métricas, lanzamiento y LiveOps. Cada salto de fase exige pasar una puerta de KPIs.

Fase	Roles (escenario completo)	Costo mensual est.
F0 · M1 a M3	2 fundadores (honorario reducido) · 1 desarrollador Unity · 1 artista 2D a medio tiempo	3.500
F1 · M4 a M9	+1 desarrollador Unity · artista 2D a tiempo completo · QA a medio tiempo	6.000
F2 · M10 a M16	+1 desarrollador sénior · +1 artista 3D (QA cubierto con pruebas de comunidad)	9.500
F3 · M17 a M24	+ QA y gestión de comunidad a medio tiempo · audio y música por encargo	10.500

- **Supuestos de costo (estimados):** desarrollador Unity 1.500 USD/mes, sénior 2.300, artista 2D 1.300, artista 3D 1.600, fundadores 650 cada uno mientras dure la ronda.
- **Ventaja LATAM:** en Colombia el salario promedio de un desarrollador de videojuegos ronda COP 3,4 millones al mes, en un rango de 3 a 8 millones según Glassdoor citado por Semana. En EE. UU. la mediana anual de un desarrollador de software fue 135.980 USD en mayo de 2025 (BLS). Un equipo completo del estudio cuesta menos al año que un solo desarrollador en EE. UU.



La Ruta del Drakkar

Hoja de ruta

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Fase	Objetivo
1	Demo gratis del prólogo Kleithros en Steam, con presencia en un Steam Next Fest
2	Campaña de lista de deseados y búsqueda de inversión con esos datos
3	Juego completo, empezando por Dark Labyrinths

Fechas: por definir.



El Tesoro de Guerra

Presupuesto por fases y escenarios

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Tres escenarios, todos **estimaciones de los fundadores**. En todos, el insignia sigue las tres fases aprobadas: primero la **demo gratis del prólogo Kleithros en Steam**, con presencia en un Steam Next Fest, luego la **campaña de lista de deseados y la búsqueda de inversión** con esos datos, y después el **juego completo, empezando por Dark Labyrinths**. **Semilla** (12 meses) lanza el Apoyo 1 y publica la demo del prólogo. **Media** (18 meses) suma LiveOps del Apoyo 1 y la campaña de lista de deseados con búsqueda de inversión. **Completa** (24 meses) suma el Apoyo 2 e inicia el juego completo con Dark Labyrinths.

Rubro	Semilla pequeña 60.000 · 12 meses	Media 165.000 · 18 meses	Completa 330.000 · 24 meses
Equipo (honorarios y salarios)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	41.494	45.283
Motores, licencias y herramientas	1.000	4.000	22.000
Nube, backend e internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, adquisición y eventos	1.000	2.183	30.000
Legal, marcas y contabilidad	2.000	4.000	6.000
Audio y música externos	0	3.000	8.000
Contingencia	701	5.323	16.917
Total	**60.000**	**165.000**	**330.000**
Tickets de 15.000 USD	4	11	22

Escenario completo por fase

Rubro	Fase 0 · Fundación M1 a M3	Fase 1 · Primer lanzamiento M4 a M9	Fase 2 · Expansión M10 a M16	Fase 3 · Insignia M17 a M24	Total
Equipo (honorarios y salarios)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	41.494	3.789	0	0	45.283
Motores, licencias y herramientas	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Nube, backend e internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, adquisición y eventos	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Legal, marcas y contabilidad	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Audio y música externos	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Contingencia	1.882	3.000	6.000	6.035	16.917
Total	**59.176**	**59.489**	**94.400**	**116.935**	**330.000**

- **Supuesto de licencias:** en el escenario completo la financiación supera 200.000 USD, por lo que se presupuesta Unity Pro (3 asientos el año 1 y 4 el año 2). Con Godot se ahorrarían cerca de 16.000 USD.
- **Tarifas de plataforma:** Steam Direct 100 USD por juego (recuperable al llegar a 1.000 USD de ingresos), Apple Developer 99 USD al año, Google Play 25 USD una vez. Steamworks · Apple

El Botín

Modelo de ingresos y KPIs

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Knots & Blades (PC y móvil):** compra única premium, sin anuncios: una entrega pagada por cada libro de la saga. El prólogo Kleithros siempre es gratis: demo gratis en Steam para PC y prueba gratis en móvil. Steam cobra 30 % en su tramo estándar; Apple y Google cobran 15 % a desarrolladores pequeños dentro de sus programas para pymes.
- **Títulos de apoyo (pendiente de decisión):** un plan B con juegos más pequeños; el modelo de cada uno figura en el catálogo y se validaría con prototipos. No aplica a Knots & Blades.
- **Transmedia:** cruce con libros, audio y coleccionables de Knots & Blades (ingresos de los libros no incluidos en este modelo salvo acuerdo).

KPIs y referencias del sector

KPI	Referencia	Meta propuesta
Retención D1	25 % superior: 26,5 a 27,7 %; peor 25 %: 10 a 11,5 % (GameAnalytics)	30 % o más
Retención D7	Mediana 3,4 a 3,9 %; 25 % superior 7 a 8 % (GameAnalytics)	8 % o más
Retención D28/D30	75 % de los juegos queda bajo 3 % en D28 (GameAnalytics)	3 a 5 %
ARPDAU	Hybridcasual 0,15 a 0,50 USD; midcore 0,08 a 0,20 USD (agregado Juego/AppsFlyer vía Omega Point, fuente secundaria)	0,15 (Apoyo 1) · 0,20 (Apoyo 2)
CPI	LATAM 0,14 USD; EE. UU. 1,71 USD (Adjust 2025 vía SuperScale)	Menor a 0,30 USD en LATAM
LTV	Debe superar al CPI	LTV mayor a 1,3 veces el CPI antes de escalar
Listas de deseos	Conversión la primera semana: mediana 15 % bajo 5.000 listas; 20 % entre 5.000 y 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 al lanzar

Escenarios de ingresos (estimados, 36 meses desde el cierre)

Rubro	Conservador	Base	Optimista
Título de apoyo 1 (móvil hybridcasual)	15.000	90.000	400.000
Título de apoyo 2 (midcore móvil y PC)	20.000	150.000	600.000
Título insignia Knots & Blades (primeros meses)	52.000	198.000	760.000
Ingresos netos totales del estudio (36 meses)	**87.000**	**438.000**	**1.760.000**

Supuestos: instalaciones y LTV netos por título de apoyo; en PC, ingreso neto por unidad cercano al 50 % del precio tras comisión, precios regionales, impuestos y reembolsos. Las cifras del insignia son referencias mientras se cierra su alcance.



El Cuerno de Guerra

Salida al mercado

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Steam primero:** página de tienda temprana, actualizaciones constantes y metas de listas de deseos por trimestre. Demo pública en un Steam Next Fest.
- **Festivales:** BIG Festival dentro de gamescom latam (São Paulo), la mayor competencia indie según sus organizadores; edición 2026 del 30 de abril al 3 de mayo. Participar con la demo del prólogo Kleithros.
- **Influencers y prensa:** streamers hispanohablantes y booktubers del programa de colaboradores de la saga; kit de prensa bilingüe.
- **Promoción orgánica al estilo HeyCatch:** acciones diarias en Reddit, X, TikTok y LinkedIn con la voz de los fundadores, entrando en conversaciones donde ya está la audiencia. HeyCatch cuesta desde 79,95 USD cada 4 semanas tras el periodo inicial; su propia guía advierte que está pensado para fundadores solos, así que lo evaluaremos como referencia de método.
- **Comunidad:** Discord, devlogs en YouTube y Patreon de la saga, pruebas cerradas con la comunidad.
- **Pruebas de mercado móvil:** soft launch en LATAM con CPI bajo antes de invertir en mercados caros.

Las Runas del Destino

Riesgos y mitigación

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟᛗᛟ

Riesgo	Mitigación
Visibilidad en un mercado saturado	Comunidad desde el día uno, transmedia, festivales y Steam Next Fest
Alza del costo de adquisición	Crecimiento orgánico, soft launch en LATAM y regla LTV mayor a 1,3 veces el CPI
Alcance que se desborda	Puertas de KPIs por fase, demo jugable del prólogo antes de producción completa
Dependencia de dos fundadores	Documentación, código en GitHub, contratación de un sénior en F2
Inflación del hardware (memoria 2026)	Compras tempranas, equipos usados certificados para pruebas, 15 % de holgura
Cambios de precios o reglas de motores y tiendas	Arquitectura modular; Godot como plan B para 2D
Licencia de la IP Knots & Blades	Acuerdo escrito entre titulares y estudio antes del cierre
Regulación de la oferta a varios inversionistas	Asesoría legal en Colombia y en el país de cada inversionista antes de recibir fondos
Pagos y contratos internacionales	Revisión legal de cada jurisdicción y bancarización por la entidad en Colombia
Entidad legal aún no constituida	Constituir la SAS en la Fase 0 (también exigida por varios programas)

El Pacto del Escudo

La propuesta: tickets de 15.000 USD

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Por qué 15.000 USD

- **Accesible:** un monto al alcance de ángeles y profesionales de cualquier país, sin depender de un solo gran fondo.
- **Coherente:** es el mismo ask de 15.000 USD que ya presenta Odyssey Ecosystem en su material para inversionistas.
- **Tangible:** cada ticket financia una unidad concreta de trabajo (ver abajo) y se puede reportar su uso.
- **Diversifica el riesgo:** muchos tickets pequeños reparten el riesgo y construyen una comunidad de embajadores del estudio y de la saga.

Tickets por escenario

Escenario	USD	Meses	Tickets de 15.000 USD	Participación por ticket
Semilla pequeña	60.000	12	4	1,85 %
Media	165.000	18	11	1,64 %
Completa	330.000	24	22	1,39 %

Qué compra un ticket de 15.000 USD

Por ticket de 15.000 USD · Media

Rubro	USD	%
Equipo (honorarios y salarios)	9.273	62 %
Hardware	3.772	25 %
Motores, licencias y herramientas	364	2 %
Nube, backend e internet	273	2 %
Marketing, adquisición y eventos	198	1 %
Legal, marcas y contabilidad	364	2 %
Audio y música externos	273	2 %
Contingencia	483	3 %
Total	**15.000**	**100 %**

Equivalencia concreta de un ticket (estimada)

Equipo	USD
6 meses de un desarrollador Unity en LATAM (1.500 USD/mes)	9.000
1 Mac mini M5 Pro para compilar iOS y Mac (precio de Apple)	1.699
1 asiento anual de Unity Pro (2.310 USD, si aplica)	2.310
Pruebas de adquisición y material de tienda	1.000
Cuota legal y contable	400
Contingencia	591
Total	**15.000**

Niveles de participación

Nivel	Monto (USD)	Tickets	Qué recibe (acumulativo)
Guerrero	15.000	1	Participación por ticket según la opción A, B o C · reporte mensual · nombre en el Salón de Valhalla · acceso anticipado, cosmético de escudo y Discord privado
Huscarle	30.000	2	Todo lo anterior · invitación a pruebas cerradas · 10 llaves para regalar · llamada semestral con los fundadores
Jarl	75.000	5	Todo lo anterior · crédito destacado como Jarl · llamada trimestral con los fundadores · propuesta de nombre para un lugar u objeto del juego, sujeta a aprobación creativa
Rey del Norte	150.000	10	Todo lo anterior · inversionista ancla · asiento de observador en el consejo asesor · revisión trimestral de KPIs con el equipo · derecho preferente en la siguiente ronda

> Los niveles son múltiplos del ticket de 15.000 USD y caben en la ronda completa de 330.000 USD (22 tickets). Estos beneficios son un extra, además del retorno de la opción de inversión que elijas (A equity, B revenue share o C SAFE), y quedan sujetos a decisión de los fundadores y a asesoría legal.

Qué recibe el inversionista (elige A, B o C; se recomienda B, participación en ingresos)

- **Opción A · Equity:** valoración previa propuesta de 750.000 USD. Un ticket equivale a 1,85 % (ronda semilla), 1,64 % (media) o 1,39 % (completa).

- **Opción B · Participación en ingresos (recomendada):** la bolsa de inversionistas recibe el 30 % de los ingresos netos del estudio, repartido por ticket, hasta devolver 1,5x (22.500 USD por ticket) en los primeros 4 tickets y 2x (30.000 USD por ticket) en el resto.
- **Opción C · SAFE o nota convertible:** tope de valoración post money de 1.000.000 USD y 20 % de descuento en la siguiente ronda con precio (un ticket equivale a 1,5 % al tope).

Escenarios de retorno por ticket (estimados, ronda completa)

	Conservador	Base	Optimista
Ingresos netos totales del estudio (36 meses)	87.000	438.000	1.760.000
Bolsa de inversionistas (30 %, tope 1,5x o 2x)	26.100	131.400	528.000
Retorno por ticket en 36 meses	1.186	5.973	24.333 · 22.500
Múltiplo sobre 15.000 USD	0,08x	0,40x	1,62x · 1,50x
Valoración ilustrativa del estudio en el mes 36	500.000	1.000.000	3.600.000
Valor teórico de un ticket (1,39 %)	6.944 (0,46x)	13.889 (0,93x)	50.000 (3,33x)

Supuestos: ingresos de la tabla de El Botín; valoración ilustrativa por múltiplos de ingresos anuales; equity sin liquidez hasta una venta o ronda futura. En el escenario base la participación en ingresos sigue pagando después del mes 36 hasta alcanzar el tope. Tope de la opción B: 1,5x para los tickets 1 a 4 y 2x desde el ticket 5; cuando una celda muestra dos cifras, la primera es de los tickets 5 a 22 y la segunda de los tickets 1 a 4.

Hitos y compromisos de reporte

- Correo mensual de avances, gasto y próximos hitos.

- Tablero trimestral de KPIs (retención, ARPDAU, CPI, listas de deseos) y estados financieros anuales.
- Cierre continuo: sin monto mínimo y sin devoluciones. Los fondos se usan desde el primer ticket (primero hardware y equipo); la ronda está abierta 90 días.

Beneficios para inversionistas

- Nombre en el **Salón de Valhalla**, en los créditos de todos los juegos del estudio.
- Acceso anticipado y llaves de prueba, cosmético exclusivo de escudo de inversionista y canal privado en Discord.
- Invitación a pruebas cerradas y presentaciones con el equipo.



Las Crónicas

FUENTES Y SUPUESTOS

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- Todas las cifras de costos, ingresos, valoraciones y retornos son **estimaciones** con los supuestos indicados en cada sección.
- Tipo de cambio de referencia para cifras en COP: 4.000 COP por USD (supuesto).
- Fuentes de mercado: Newzoo, gamescom latam, GameAnalytics, Adjust (vía SuperScale), How To Market A Game, Steamworks, Unity, Supabase, Apple, Valve, Gartner, IDC, BLS, Semana, Google. Enlaces en cada sección.
- Datos de Knots & Blades: tomados de knotsandblades.com (octubre de 2026). Resumen de Kleithros: material entregado por los fundadores.

Contacto para inversionistas

Temas de inversión

investors@odecosys.com

Todo lo demás

hello@odecosys.com

odecosys.com · knotsandblades.com

Inversión de alto riesgo: puedes perder tu capital. Las proyecciones son estimaciones. No es una oferta pública de valores.