

ODYSSEY RAGNAROK

INTERACTIVE

Dossier tecnico per investitori

Lo studio di videogiochi proprietario di Odyssey Ecosystem.
Creiamo e pubblichiamo i nostri giochi.

Di proprietà al 100 % di Odyssey Ecosystem (odecosys.com) · supportato dai rami gemelli JH Duo ed EOS Connecting (eosconnecting.com)

Membro di NVIDIA Inception Program

Ottobre 2026 · Tutte le cifre sono stime

La Mappa della Saga (indice)

01	La Saga dello Studio	Sintesi esecutiva
02	Il Giuramento	Visione e identità
03	Il Consiglio dei Guerrieri	Fondatori e team
04	I Nove Regni del Mercato	Opportunità di mercato
05	Le Saghe da Forgiare	Portafoglio di giochi
06	Il Gioco dei Nodi	Il gioco: Knots & Blades
07	La Forgia	Stack tecnico
08	L'Arsenale	Requisiti hardware
09	Il Clan e i suoi Mestieri	Pipeline di produzione e piano del team
10	La Rotta del Drakkar	Tabella di marcia
11	Il Tesoro di Guerra	Budget per fase e scenario
12	Il Bottino	Modello di ricavi e KPI
13	Il Corno di Guerra	Strategia di lancio
14	Le Rune del Destino	Rischi e mitigazione
15	Il Patto dello Scudo	La proposta: ticket da 15.000 USD
16	Le Cronache	Fonti e ipotesi

La Saga dello Studio

Sintesi esecutiva

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Odyssey Ragnarok Interactive è il nuovo studio di videogiochi posseduto al 100 % da Odyssey Ecosystem (Jean Pagliarani e Henry Esaa); JH Duo ed EOS Connecting sono rami gemelli che lo supportano (commerciale e tecnologia). Non è un servizio di sviluppo su commissione: lo studio **crea, pubblica e gestisce i propri giochi**, prima su PC (Steam) e mobile (Android e iOS), poi su Mac.

La scommessa unisce due motori. Un **titolo di punta narrativo** basato sulla saga dei fondatori, **Knots & Blades**, che trasforma una proprietà intellettuale con un libro già pubblicato (Kleithros, il prologo; altri tre in scrittura) in un franchise transmediale (libri, gioco, audio e collezionabili). E **titoli di supporto** più piccoli per mobile e PC, che portano presto apprendimento, dati e flusso di cassa.

Cerchiamo investitori con **ticket da 15.000 USD**. Proponiamo tre scenari di round: **60.000 USD (4 ticket)**, **165.000 USD (11 ticket)** e **330.000 USD (22 ticket)**. Tutte le cifre di questo documento sono stime con ipotesi esplicite; nessun rendimento è garantito.

201,6 mld USD
mercato globale dei videogiochi nel 2025 (Newzoo)

372 mln
giocatori in America Latina nel 2025 (Newzoo)

15.000 USD
ticket per investitore

> Le proposte di genere, piattaforme e titoli di supporto sono preliminari e verranno validate con prototipi e metriche.

Il Giuramento

Visione e identità

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Visione. Nati in America Latina, costruiti per il mondo: uno studio con una propria identità epica, capace di creare mondi che vivono in più formati: giochi, libri, audio e community.

Identità. Il marchio adotta l'estetica norrena del logo: arco di rune, Fenrir, il drakkar e un mondo diviso tra fuoco (rosso) e ghiaccio (blu). Ragnarok simboleggia la fine di un ciclo e la nascita di un altro: un piccolo studio che osa raccontare grandi storie.

- **Pubblichiamo ciò che è nostro.** Proprietà intellettuale, dati e rapporto con i giocatori restano allo studio.
- **Perimetro realistico.** Progetti dimensionati per un team piccolo, con traguardi misurabili e decisioni guidate dalle metriche.
- **Multipiattaforma dal primo giorno.** Un'unica pipeline tecnica per PC, Android, iOS.
- **Nati in America Latina, costruiti per il mondo.** Uno studio globale per giocatori ovunque, con costi inferiori a quelli di Stati Uniti o Europa.
- **Trasparenza verso chi investe.** Report mensili, dashboard dei KPI e ipotesi visibili.

Il Consiglio dei Guerrieri

fondatori e team

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲ ᚷᚹᚺᚾᛁᛃ ᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜ ᛞᛟ



Jean Pagliarani

Cofondatore · Sviluppo e tecnologia · CEO di JH Duo

Guida il motore commerciale: architettura web e integrazione di business tra America Latina e Stati Uniti. Sviluppatore web e software.



Henry Esaa

Cofondatore · CTO di EOS Connecting

Guida il motore dell'innovazione: sviluppo su misura, architettura SaaS e IA avanzata. Sviluppa EOS Analytics ed EOS Pulse.

I fondatori gestiscono già prodotti digitali all'interno di Odyssey Ecosystem. Secondo il materiale attuale dell'ecosistema, **consegnato finora**: 3 siti multilingue, un'app di analytics in tempo reale, un MVP di analista con IA e 3 assistenti IA. Il sito della saga Knots & Blades è stato realizzato da JH Duo.

Le assunzioni dello studio per fase sono descritte in **Il Clan e i suoi Mestieri**.

I Nove Regni del Mercato

Opportunità di Mercato

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- Il mercato globale dei videogiochi ha chiuso il 2025 a **201,6 miliardi di USD** (+9,1 %): mobile 113,3 mld, console 44,7 mld e PC 43,6 mld, con la crescita annua del PC più alta nella serie Newzoo (+12 %). Newzoo
- Newzoo prevede **234,4 miliardi di USD nel 2028** e 121,1 mld USD solo per il mobile nel 2026. Newzoo · PocketGamer.biz
- Su PC la spesa per giochi premium è salita del 25,3 % a 14,1 mld USD nel 2025: c'è spazio per titoli a pagamento ben posizionati. GameDev.net su Newzoo
- Acquisire utenti costa di più: il costo per installazione (CPI) globale dei giochi è salito del 30 % nel 2025, a 0,56 USD, secondo Adjust citata da Newzoo. Per questo diamo priorità a crescita organica e community.

ᛟ America Latina, da dove veniamo (dati con fonte)

- America Latina: **372,3 milioni di giocatori**, **8,3 miliardi di USD** nel 2025 (+6,4 %); il 46 % dei giocatori paga e spende in media 48,5 USD l'anno. Mobile 4,4 mld USD; PC e console circa 2,0 mld USD ciascuno. Previsione: 9,7 mld USD nel 2028. gamescom latam su dati Newzoo
- La regione cresce più del Nord America (+4,2 %) e dell'Europa (+3,6 %), secondo la stessa fonte. gamescom latam
- Acquisire utenti nella regione costa poco: Adjust rileva un CPI dei giochi di 0,14 USD in America Latina contro 1,71 USD negli Stati Uniti (dati 2025, citati da SuperScale). Ideale per i primi test di mercato.
- Google Play finanzia studi indipendenti latinoamericani senza chiedere equity: da 150.000 a 200.000 USD per studio, 8 mln USD in totale, con uno studio colombiano tra i selezionati del 2025. Google

> Nota di metodo: il report gratuito di Newzoo pubblicato a metà 2025 stimava 188,8 mld USD; la cifra finale rivista per il 2025 è 201,6 mld USD. Usiamo la cifra finale e citiamo entrambe le fonti.

Titolo di punta: Knots & Blades · Kleithros, il prologo



> *Un uomo si risveglia rinchiuso in una cella di metallo che affonda, accanto a uno sconosciuto dai capelli d'argento che sembra conoscere tutti i suoi segreti, e deve affrontare i propri demoni prima che l'ultimo spiraglio di luce scompaia.*

Sinossi. Lukas si risveglia senza memoria in una cella di metallo con un solo spiraglio di luce. Con lui c'è Klaus, un uomo dal volto di porcellana e dai capelli d'argento che gioca con una moneta antica e lo accusa di essere un

assassino. Fuori, una creatura sibila e colpisce le pareti mentre la cella sprofonda nella terra. Tra confessioni sulla paura, la colpa, la famiglia e la libertà, Lukas ricorda suo figlio, Anna e un paese distrutto da un regime tirannico. Ogni verità avvicina l'uscita, ma ha un prezzo. Alla fine compare **Alexander Nasir Levy (Alex)**, lo scrittore dietro lo pseudonimo Gregori H. Orlov e protagonista della saga che prosegue.

Tre ganci

1. Due uomini intrappolati in una cella che si seppellisce viva, e solo uno può uscire.
2. Una moneta antica con il motto "vita et mors, lux et umbra" è il prezzo della libertà, e Caronte viene a riscuoterlo.
3. Il libro che scrive il protagonista apre una saga di cospirazioni e poteri occulti, in cui gli eroi tagliano i nodi di una rete tessuta nell'ombra.

- **Genere:** thriller narrativo di decisioni con esplorazione del mistero (vedi Il gioco).
- **Piattaforme:** prima PC (Steam) e mobile; poi Mac.
- **Modello:** acquisto unico premium, un capitolo a pagamento per ogni libro della saga, senza pubblicità. Il prologo Kleithros è sempre gratuito: demo su Steam per PC e prova gratuita su mobile.

Una IP transmediale che rafforza l'investimento



Kleithros

PUBBLICATO

Il libro di apertura della saga: thriller psicologico e prologo.



Dark Labyrinths

IN SCRITTURA

Un titolo futuro che amplia la scala e i conflitti della saga.



Whispers of Chaos

IN SCRITTURA

Un volume che spinge l'universo più a fondo nel caos.



Revelations

IN SCRITTURA

Un titolo in cui verità sepolte iniziano a esigere il loro prezzo.

- La saga esiste già oltre il gioco: **quattro libri** (Kleithros, Dark Labyrinths, Whispers of Chaos e Revelations). Kleithros è pubblicato in edizione digitale in inglese, spagnolo, tedesco e italiano, a 4,99 USD su knotsandblades.com.
- Canali propri attivi: negozio, campagna di crowdfunding della saga, collezionabili, audio su SoundCloud, YouTube, Instagram e Patreon.
- Un programma di collaboratori offre già una copia gratuita e il 15 % di commissione di affiliazione ai booktuber: lo stesso canale può spingere le wishlist del gioco.
- Ogni formato alimenta gli altri: i lettori scoprono il gioco, i giocatori comprano libri e collezionabili. Meno dipendenza dalla pubblicità a pagamento.

> Condizione essenziale: la proprietà intellettuale appartiene ai suoi autori. Prima della chiusura verrà firmato un accordo di licenza tra i titolari di Knots & Blades e lo studio. La campagna di crowdfunding dei libri (obiettivo 30.000 USD) è separata da questo round.

Titoli di supporto (decisione in sospeso: piano B, giochi più piccoli)

Titolo	Piattaforma	Modello	Team e tempi (stima)
Supporto 1: hybridcasual a tema norreno	Android e iOS	Gratuito con IAP · decisione in sospeso	2 o 3 persone · 5 o 6 mesi fino al soft launch
Supporto 2: midcore tattico	Mobile e PC (Steam)	Gratuito con IAP e pass stagionale · decisione in sospeso	Da 4 a 6 persone · 10 o 12 mesi fino al soft launch

I titoli di supporto portano presto apprendimento, dati e flusso di cassa, e possono essere ambientati nell'estetica norrena dello studio o nell'universo della saga.

Il Gioco dei Nodi

Il gioco: Knots & Blades

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛟᛞᛟ

Un thriller narrativo di decisioni. Esplorazione e mistero nell'universo di Knots & Blades. Ogni scelta ha conseguenze e cambia la storia.

Knotie, l'IA autonoma e propria del gioco

Knotie: l'IA autonoma e propria del gioco, che adatta la storia alle decisioni del giocatore (visione pianificata). È un'IA indipendente, distinta da Vera. Oggi è una visione di design: non è ancora stata costruita.

Un gioco basato sulle decisioni

Ogni scelta ha conseguenze e cambia la storia. Non giocherai mai due volte la stessa partita: ogni percorso sarà diverso. È questa l'intenzione del design.

Genere e meccaniche

Genere: thriller narrativo di decisioni con esplorazione e mistero.

- **Indagine:** Raccogliere indizi e unire i punti.
- **Decisioni con conseguenze:** Ogni scelta lascia un segno nella storia.
- **Enigmi simbolici:** Simboli, monete, specchi e nodi.
- **Combattimento:** Non solo con le spade.
- **Furtività:** Con inseguimenti.

Tono: mistero e una cospirazione nell'ombra, con momenti di terrore, tocchi di umorismo e l'intera gamma emotiva di Alex.

Stile visivo

Realismo pittorico, cupo, in chiaroscuro: la luce scolpisce le figure nell'ombra. Riferimento di stile: Clair Obscur: Expedition 33.

Struttura: dal prologo al primo libro

Kleithros è due cose: il libro prequel della saga, già pubblicato, e il breve prologo gratuito con cui inizierà il gioco. All'interno dello stesso gioco, quel prologo scorre nel primo libro, Dark Labyrinths. Ogni libro della saga sarà un capitolo a pagamento. Non c'è ancora nulla di giocabile.

- **Kleithros:** Libro pubblicato · prologo giocabile pianificato, sempre gratuito
- **Dark Labyrinths:** Libro 1 · primo capitolo a pagamento
- **Whispers of Chaos · Revelations:** Capitoli futuri, uno per libro

Modello e piattaforme

- **Acquisto unico premium:** Senza pubblicità. Un capitolo a pagamento per ogni libro della saga.
- **Prologo sempre gratuito:** Kleithros: demo gratuita su Steam per PC e prova gratuita su mobile.
- **Piattaforme:** Prima PC (Steam) e mobile; poi Mac.

Prezzo: da definire.

Tre fasi

1. **Demo del prologo:** Demo gratuita del prologo Kleithros su Steam, con una presenza a uno Steam Next Fest.
2. **Lista dei desideri e investimenti:** Campagna per la lista dei desideri e ricerca di investimenti con quei dati.
3. **Gioco completo:** Il gioco completo, a partire da Dark Labyrinths.

Date da definire.

> **Stato attuale:** non c'è ancora nulla di giocabile, il motore è ancora da decidere e Knotie è una visione pianificata. Kleithros esiste già come libro pubblicato; la sua versione giocabile è pianificata. Tutto ciò che descrive questa sezione è intenzione di design.



La Forgia

STACK TECNICO

Motore in valutazione (non ancora deciso): Unity 6 con C#. Motivi: maturità sul mobile, ecosistema di IAP, esportazione su Android, iOS, Windows e Mac da un unico progetto, e un linguaggio (C#) vicino all'esperienza del team nello sviluppo web e software. Unity Personal è gratuito finché ricavi e finanziamenti non superano 200.000 USD in 12 mesi; oltre serve Unity Pro (2.310 USD per postazione all'anno nel 2026). Unity

Alternative valutate. Godot 4 (licenza MIT, senza costi) è eccellente per il 2D e i prototipi, con un ecosistema più limitato di SDK mobile e console. Unreal Engine 5 è forte nel 3D di alto livello, in cambio di C++ e hardware più esigente. **Punto di decisione:** il motore del titolo di punta si sceglie prima del mese 9.

Livello	Scelta proposta
Motore e linguaggio	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions), già usato da EOS · servizi di gioco su Render · CDN e storage su Cloudflare
Analytics	GameAnalytics e Firebase (Analytics e Crashlytics); attribuzione con un MMP quando ci sarà media a pagamento
IAP	Unity IAP o RevenueCat · validazione delle ricevute lato server
LiveOps	Configurazione remota, calendario eventi, pass stagionale, test A/B
CI/CD	GitHub Actions con GameCI · runner proprio su una workstation · fastlane per TestFlight e Play Console · SteamPipe per Steam
Controllo versione	Git con Git LFS su GitHub (o Unity Version Control per la grafica pesante)
Salvataggi cloud	Steam Cloud su PC · Supabase con Google Play Games e iCloud su mobile
Anticheat	Validazione autoritativa lato server per PvP, economia e classifiche; nessun anticheat a livello kernel
Pipeline multipiattaforma	Un progetto, profili di qualità per piattaforma, Addressables, test automatici su dispositivi reali

L'Arsenale

Requisiti hardware

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

Prezzi di riferimento al 15 ottobre 2026, in USD da negozi statunitensi, tasse escluse; ogni cifra rimanda alla sua fonte. I prezzi di GPU e memoria sono molto volatili nel 2026: Gartner prevede un aumento del 130 % per DRAM e SSD e PC più cari del 17 %, e IDC non vede sollievo prima della fine del 2027 (Gartner · IDC). In Colombia si aggiunge l'IVA (19 %) e i costi di importazione si quotano all'acquisto.

ᛟ 1. Postazione completa per persona (3 postazioni)

Voce	Modello, prezzo di riferimento e fonte	USD
Workstation	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (secondo il negozio: 2.155 / 7.200; a budget 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 monitor 32" 4K	MSI MPG 321CURX QD-OLED, 31,5" 1700R 4K 240 Hz: 882,99 cad. (Newegg)	1.766
Tastiera e mouse	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199,99 (Logitech)	200
Cuffie con microfono	HyperX Cloud III: prezzo di listino 99,99 (HyperX)	100
UPS	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299,99 (B&H · Micro Center))	300
Subtotale per postazione		**13.265**
3 postazioni		**39.795**

Perché 3 x RTX 5090 e non RTX 5090 + RTX 6000 Ada: tutto il team programma e creano contenuti in tempo reale. La RTX 5090 (32 GB,

generazione Blackwell) è più recente della RTX 6000 Ada (48 GB, generazione precedente), costa meno (la sola scheda 6000 Ada, 6.664) ed è della stessa famiglia di GPU usata dai giocatori, così il profiling avviene su hardware rappresentativo. Workstation identiche sono intercambiabili se una si guasta. 32 GB bastano per Unity, bake e IA locale media; i carichi maggiori usano GPU in cloud a ore. **Nessun server di build:** con 2 persone le build Windows e Android girano sulle workstation (GameCI) e quelle Apple sul Mac mini; diventa giustificato quando il team cresce. **Due monitor da 32" per postazione:** è la configurazione abituale nello sviluppo di giochi, uno per l'editor o la scena e uno per codice, documentazione e profiler.

2. Condiviso dal team

Voce	Modello, prezzo di riferimento e fonte	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1.699
Display interattivo	Wacom Cintiq Pro 22: 2.999,95 (Wacom)	3.000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
Subtotale condiviso		**5.488**
Totale generale hardware		**45.283**

UPS: il BR1500MS2 eroga 900 W; con la RTX 5090 a pieno carico il consumo può avvicinarsi al limite, quindi si verifica con una misura reale prima dell'acquisto e, se serve, si quota un modello maggiore. **Non inclusi con cifra** (quotati prima dell'acquisto e coperti dalla contingenza): scheda madre, alimentatore, case e raffreddamento di ogni workstation, sedia e scrivania, webcam, dispositivi mobili di test, NAS e router di backup.

3. Licenze

- **Unity Pro:** 2.310 per postazione all'anno (Unity); a budget nella voce licenze.

3. Cloud e infrastruttura

- **Backend:** Supabase Pro da 25 USD al mese per organizzazione, con 100.000 utenti attivi mensili inclusi (Supabase); Render e Cloudflare in base all'uso.
- **Backup 3 2 1:** workstation verso NAS con snapshot, NAS verso cloud esterno e repository su GitHub.
- **Internet ridondante:** fibra principale con riserva 4G/5G e UPS. Team remoto con connessione propria.

4. Hardware per fase (scenario completo, prezzi di riferimento)

Fase	Attrezzatura	USD
Fase 0 · Fondazione	3 postazioni complete (workstation, 2 monitor 32", tastiera e mouse, cuffie, UPS) (39.795) · Mac mini M5 Pro (1.699)	**41.494**
Fase 1 · Primo lancio	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	**3.789**
Totale		**45.283**
Intermedio		41.494
Seed piccolo		10.899

5. Requisiti per i giocatori (obiettivi provvisori)

Valori obiettivo da validare con profili di prestazioni. Minimi mobile allineati a Unity 6.x: Android 8.0 (API 26) e iOS 15. Unity

Titolo	Minimi	Consigliati
Supporto 1 (mobile)	Android 8.0, 2 GB di RAM, OpenGL ES 3.1 o Vulkan · iOS 15, iPhone 6s o successivi	Android 10, 3 GB di RAM · iPhone XR (A12) o successivi
Supporto 2 (mobile)	Android 9, 3 GB di RAM, Vulkan · iOS 15, iPhone XR	Android 11, 6 GB di RAM · iPhone 12 o successivi
Supporto 2 (PC)	Windows 10/11 64 bit · 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
Titolo di punta (PC)	Provvisorio: Core i5 8400 o Ryzen 5 2600 · 16 GB · GTX 1660 Super · SSD	Provvisorio: Core i5 12400 o Ryzen 5 5600X · 16 GB · RTX 3060 12 GB · NVMe; obiettivo Steam Deck



Il Clan e i suoi Mestieri

Pipeline di produzione e piano del team

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 per titolo: concept e prototipi rapidi, preproduzione con documento di design e budget di prestazioni, produzione in sprint di due settimane, alpha con test chiusi, beta o soft launch con metriche, lancio e LiveOps. Ogni passaggio di fase richiede di superare un cancello di KPI.

Fase	Ruoli (scenario completo)	Costo mensile stim.
F0 · M1 a M3	2 fondatori (compenso ridotto) · 1 sviluppatore Unity · 1 artista 2D part time	3.500
F1 · M4 a M9	+1 sviluppatore Unity · artista 2D a tempo pieno · QA part time	6.000
F2 · M10 a M16	+1 sviluppatore senior · +1 artista 3D (QA coperto dai test con la community)	9.500
F3 · M17 a M24	+ QA e community management part time · audio e musica su commissione	10.500

- **Ipotesi di costo (stime):** sviluppatore Unity 1.500 USD/mese, senior 2.300, artista 2D 1.300, artista 3D 1.600, fondatori 650 ciascuno durante il round.
- **Vantaggio latinoamericano:** in Colombia lo stipendio medio di uno sviluppatore di videogiochi è di circa COP 3,4 milioni al mese, in una forbice da 3 a 8 milioni secondo Glassdoor citato da Semana. Negli Stati Uniti il salario annuo mediano di uno sviluppatore software era di 135.980 USD a maggio 2025 (BLS). L'intero team dello studio costa meno all'anno di un solo sviluppatore negli Stati Uniti.



La Rotta del Drakkar

Tabella di marcia

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Fase	Obiettivo
1	Demo gratuita del prologo Kleithros su Steam, con una presenza a uno Steam Next Fest
2	Campagna per la lista dei desideri e ricerca di investimenti con quei dati
3	Gioco completo, a partire da Dark Labyrinths

Date: da definire.



Il Tesoro di Guerra

Budget per fase e scenario

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Tre scenari, tutti **stime dei fondatori**. In ogni scenario il titolo di punta segue le tre fasi approvate: prima la **demo gratuita del prologo Kleithros su Steam**, con una presenza a uno Steam Next Fest, poi la **campagna lista dei desideri e la ricerca di investimenti** con quei dati, infine il **gioco completo, a partire da Dark Labyrinths**. **Seed** (12 mesi) lancia il Supporto 1 e pubblica la demo del prologo. **Intermedio** (18 mesi) aggiunge LiveOps del Supporto 1 e la campagna lista dei desideri con ricerca di investimenti. **Completo** (24 mesi) aggiunge il Supporto 2 e avvia il gioco completo con Dark Labyrinths.

Voce	Seed piccolo 60.000 · 12 mesi	Intermedio 165.000 · 18 mesi	Completo 330.000 · 24 mesi
Team (compensi e stipendi)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	41.494	45.283
Motori, licenze e strumenti	1.000	4.000	22.000
Cloud, backend e internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, acquisizione ed eventi	1.000	2.183	30.000
Legale, marchi e contabilità	2.000	4.000	6.000
Audio e musica esterni	0	3.000	8.000
Imprevisti	701	5.323	16.917
Totale	**60.000**	**165.000**	**330.000**
Ticket da 15.000 USD	4	11	22

Scenario completo per fase

Voce	Fase 0 · Fondazione M1 a M3	Fase 1 · Primo lancio M4 a M9	Fase 2 · Espansione M10 a M16	Fase 3 · Titolo di punta M17 a M24	Totale
Team (compensi e stipendi)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	41.494	3.789	0	0	45.283
Motori, licenze e strumenti	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Cloud, backend e internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, acquisizione ed eventi	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Legale, marchi e contabilità	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Audio e musica esterni	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Imprevisti	1.882	3.000	6.000	6.035	16.917
Totale	**59.176**	**59.489**	**94.400**	**116.935**	**330.000**

- **Ipotesi sulle licenze:** nello scenario completo il finanziamento supera 200.000 USD, quindi Unity Pro è a budget (3 postazioni il primo anno e 4 il secondo). Con Godot il risparmio sarebbe di circa 16.000 USD.
- **Commissioni di piattaforma:** Steam Direct 100 USD per gioco (recuperabili al raggiungimento di 1.000 USD di ricavi), Apple Developer 99 USD l'anno, Google Play 25 USD una tantum. Steamworks · Apple

Il Bottino

Modello di ricavi e KPI

- **Knots & Blades (PC e mobile):** acquisto unico premium, senza pubblicità: un capitolo a pagamento per ogni libro della saga. Il prologo Kleithros è sempre gratuito: demo gratuita su Steam per PC e prova gratuita su mobile. Steam trattiene il 30 % nella fascia standard; Apple e Google applicano il 15 % ai piccoli sviluppatori nei loro programmi per le piccole imprese.
- **Titoli di supporto (decisione in sospeso):** un piano B con giochi più piccoli; il modello di ciascuno è indicato nel catalogo e verrebbe validato con prototipi. Non si applica a Knots & Blades.
- **Transmedia:** promozione incrociata con libri, audio e collezionabili di Knots & Blades (i ricavi dei libri non rientrano in questo modello, salvo accordo).

KPI e riferimenti di settore

KPI	Riferimento	Obiettivo proposto
Retention D1	25 % migliore: 26,5 a 27,7 %; 25 % peggiore: 10 a 11,5 % (GameAnalytics)	30 % o più
Retention D7	Mediana 3,4 a 3,9 %; 25 % migliore 7 a 8 % (GameAnalytics)	8 % o più
Retention D28/D30	Il 75 % dei giochi resta sotto il 3 % al D28 (GameAnalytics)	Dal 3 al 5 %
ARPDAU	Hybridcasual da 0,15 a 0,50 USD; midcore da 0,08 a 0,20 USD (aggregato Juego/AppsFlyer via Omega Point, fonte secondaria)	0,15 (Supporto 1) · 0,20 (Supporto 2)
CPI	America Latina 0,14 USD; Stati Uniti 1,71 USD (Adjust 2025 via SuperScale)	Sotto 0,30 USD nella regione
LTV	Deve superare il CPI	LTV oltre 1,3 volte il CPI prima di scalare
Wishlist	Conversione nella prima settimana: mediana 15 % sotto 5.000 wishlist; 20 % tra 5.000 e 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 al lancio

Scenari di ricavo (stime, 36 mesi dalla chiusura)

Voce	Prudente	Base	Ottimistico
Titolo di supporto 1 (mobile hybridcasual)	15.000	90.000	400.000
Titolo di supporto 2 (midcore mobile e PC)	20.000	150.000	600.000
Titolo di punta Knots & Blades (primi mesi)	52.000	198.000	760.000
Ricavi netti totali dello studio (36 mesi)	**87.000**	**438.000**	**1.760.000**

Ipotesi: installazioni e LTV netti per titolo di supporto; su PC, ricavo netto per unità vicino al 50 % del prezzo dopo commissione, prezzi regionali, imposte e rimborsi. Le cifre del titolo di punta sono indicative finché il perimetro non è definito.



Il Corno di Guerra

Strategia di lancio

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Prima Steam:** pagina dello store presto, aggiornamenti costanti e obiettivi trimestrali di wishlist. Demo pubblica a uno Steam Next Fest.
- **Festival:** BIG Festival all'interno di gamescom latam (San Paolo), la più grande competizione indie secondo gli organizzatori; l'edizione 2026 si è tenuta dal 30 aprile al 3 maggio. Portare la demo del prologo Kleithros.
- **Influencer e stampa:** streamer di lingua spagnola e booktuber del programma collaboratori della saga; press kit bilingue.
- **Promozione organica in stile HeyCatch:** azioni quotidiane su Reddit, X, TikTok e LinkedIn con la voce dei fondatori, entrando nelle conversazioni dove il pubblico è già presente. HeyCatch costa da 79,95 USD ogni 4 settimane dopo il periodo iniziale; la sua guida avverte che è pensato per fondatori singoli, quindi lo useremo come riferimento di metodo.
- **Community:** Discord, devlog su YouTube e Patreon della saga, test chiusi con la community.
- **Test di mercato mobile:** soft launch in America Latina con CPI basso prima di investire in mercati costosi.

Le Rune del Destino

Rischi e Mitigazione

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Rischio	Mitigazione
Visibilità in un mercato saturo	Community dal primo giorno, transmedia, festival e Steam Next Fest
Aumento del costo di acquisizione	Crescita organica, soft launch nella regione e regola LTV oltre 1,3 volte il CPI
Perimetro che si allarga	Cancelli di KPI per fase, demo giocabile del prologo prima della produzione completa
Dipendenza da due fondatori	Documentazione, codice su GitHub, assunzione di un senior in F2
Inflazione dell'hardware (memorie nel 2026)	Acquisti anticipati, dispositivi usati certificati per i test, margine del 15 %
Cambi di prezzi o regole di motori e store	Architettura modulare; Godot come piano B per il 2D
Licenza della IP Knots & Blades	Accordo scritto tra titolari e studio prima della chiusura
Normativa sull'offerta a più investitori	Consulenza legale in Colombia e nel paese di ogni investitore prima di ricevere fondi
Pagamenti e contratti internazionali	Verifica legale in ogni giurisdizione e operatività bancaria tramite la società in Colombia
Persona giuridica non ancora costituita	Costituire la SAS nella Fase 0 (richiesta anche da vari programmi)

Il Patto dello Scudo

La proposta: ticket da 15.000 USD

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Perché 15.000 USD

- **Accessibile:** una cifra alla portata di business angel e professionisti di qualsiasi paese, senza dipendere da un solo grande fondo.
- **Coerente:** è la stessa richiesta di 15.000 USD che Odyssey Ecosystem presenta già nel proprio materiale per investitori.
- **Tangibile:** ogni ticket finanzia un'unità di lavoro concreta (vedi sotto) e il suo utilizzo è rendicontabile.
- **Diversifica il rischio:** molti ticket piccoli distribuiscono il rischio e formano una community di ambasciatori dello studio e della saga.

Ticket per scenario

Scenario	USD	Mesi	Ticket da 15.000 USD	Quota per ticket
Seed piccolo	60.000	12	4	1,85 %
Intermedio	165.000	18	11	1,64 %
Completo	330.000	24	22	1,39 %

Cosa compra un ticket da 15.000 USD

Per ticket da 15.000 USD · Intermedio

Voce	USD	%
Team (compensi e stipendi)	9.273	62 %
Hardware	3.772	25 %
Motori, licenze e strumenti	364	2 %
Cloud, backend e internet	273	2 %
Marketing, acquisizione ed eventi	198	1 %
Legale, marchi e contabilità	364	2 %
Audio e musica esterni	273	2 %
Imprevisti	483	3 %
Totale	**15.000**	**100 %**

Cosa paga concretamente un ticket (stima)

Attrezzatura	USD
6 mesi di uno sviluppatore Unity in America Latina (1.500 USD/mese)	9.000
1 Mac mini M5 Pro per compilare iOS e Mac (prezzo Apple)	1.699
1 postazione annuale Unity Pro (2.310 USD, se applicabile)	2.310
Test di acquisizione e materiali per lo store	1.000
Quota legale e contabile	400
Imprevisti	591
Totale	**15.000**

Livelli di partecipazione

Livello	Importo (USD)	Ticket	Cosa ricevi (cumulativo)
Guerriero	15.000	1	Quota per ticket secondo l'opzione A, B o C · report mensile · nome nella Sala del Valhalla · accesso anticipato, cosmetico scudo e Discord privato
Huscarl	30.000	2	Tutto quanto sopra · invito ai test chiusi · 10 chiavi da regalare · call semestrale con i fondatori
Jarl	75.000	5	Tutto quanto sopra · credito in evidenza come Jarl · call trimestrale con i fondatori · proposta di nome per un luogo o un oggetto del gioco, soggetta ad approvazione creativa
Re del Nord	150.000	10	Tutto quanto sopra · investitore àncora · posto da osservatore nel comitato consultivo · revisione trimestrale dei KPI con il team · diritto di prelazione nel round successivo

I livelli sono multipli del ticket da 15.000 USD e rientrano nel round completo da 330.000 USD (22 ticket). Questi vantaggi sono un extra, in aggiunta al rendimento dell'opzione di investimento che scegli (A equity, B revenue share o C SAFE), e dipendono dalla decisione dei fondatori e da consulenza legale.

Cosa riceve l'investitore (l'investitore sceglie A, B o C; si consiglia B, il revenue share)

- **Opzione A · Equity:** valutazione pre money proposta di 750.000 USD. Un ticket equivale all'1,85 % (round seed), all'1,64 % (intermedio) o all'1,39 % (completo).

- **Opzione B · Revenue share (consigliata):** il pool investitori riceve il 30 % dei ricavi netti dello studio, ripartito per ticket, fino a restituire 1,5 volte (22.500 USD per ticket) per i primi 4 ticket e 2 volte (30.000 USD per ticket) per gli altri.
- **Opzione C · SAFE o nota convertibile:** tetto di valutazione post money di 1.000.000 USD e sconto del 20 % al successivo round prezzato (un ticket equivale all'1,5 % al tetto).

Scenari di rendimento per ticket (stime, round completo)

	Prudente	Base	Ottimistico
Ricavi netti totali dello studio (36 mesi)	87.000	438.000	1.760.000
Pool investitori (30 %, tetto 1,5x o 2x)	26.100	131.400	528.000
Rendimento per ticket a 36 mesi	1.186	5.973	24.333 · 22.500
Multiplo su 15.000 USD	0,08x	0,40x	1,62x · 1,50x
Valutazione illustrativa dello studio al mese 36	500.000	1.000.000	3.600.000
Valore teorico di un ticket (1,39 %)	6.944 (0,46x)	13.889 (0,93x)	50.000 (3,33x)

Ipotesi: ricavi della tabella de Il Bottino; valutazione illustrativa per multipli dei ricavi annui; equity senza liquidità fino a una vendita o a un round futuro. Nello scenario base la revenue share continua a pagare dopo il mese 36 fino al tetto. Tetto dell'opzione B: 1,5x per i ticket da 1 a 4 e 2x dal ticket 5; se una cella mostra due cifre, la prima vale per i ticket da 5 a 22 e la seconda per i ticket da 1 a 4.

Traguardi e impegni di reporting

- Email mensile con avanzamenti, spese e prossimi traguardi.

- Dashboard trimestrale dei KPI (retention, ARPDAU, CPI, wishlist) e bilanci annuali.
- Chiusura progressiva: nessun importo minimo e nessun rimborso. I fondi si usano dal primo ticket (prima hardware e team); il round resta aperto 90 giorni.

ᛟ Vantaggi per gli investitori

- Nome nella **Sala del Valhalla**, nei titoli di coda di tutti i giochi dello studio.
- Accesso anticipato e chiavi di test, oggetto cosmetico esclusivo con scudo dell'investitore e canale privato su Discord.
- Inviti ai test chiusi e presentazioni con il team.



Le Cronache

FONTI E IPOTESI

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- Tutte le cifre di costi, ricavi, valutazioni e rendimenti sono **stime** con le ipotesi indicate in ogni sezione.
- Cambio di riferimento per importi in COP: 4.000 COP per USD (ipotesi).
- Fonti di mercato: Newzoo, gamescom latam, GameAnalytics, Adjust (via SuperScale), How To Market A Game, Steamworks, Unity, Supabase, Apple, Valve, Gartner, IDC, BLS, Semana, Google. Link in ogni sezione.
- Dati di Knots & Blades: tratti da knotsandblades.com (ottobre 2026). Sintesi di Kleithros: materiale fornito dai fondatori.

Contatti per investitori

Questioni di investimento

investors@odecosys.com

Tutto il resto

hello@odecosys.com

odecosys.com · knotsandblades.com

Investimento ad alto rischio: puoi perdere il capitale. Le proiezioni sono stime. Non è un'offerta pubblica di strumenti finanziari.