

ODYSSEY RAGNAROK

INTERACTIVE

Dossiê técnico para investidores

O estúdio de games próprio do Odyssey Ecosystem. Criamos e publicamos nossos próprios jogos.

100 % de propriedade do Odyssey Ecosystem (odecosys.com) · com o apoio dos ramos irmãos JH Duo e EOS Connecting (eosconnecting.com)

Membro do NVIDIA Inception Program

Outubro de 2026 · Todos os valores são estimativas

O Mapa da Saga (conteúdo)

01	A Saga do Estúdio	Sumário executivo
02	O Juramento	Visão e identidade
03	O Conselho de Guerreiros	Fundadores e equipe
04	Os Nove Reinos do Mercado	Oportunidade de mercado
05	As Sagas a Forjar	Portfólio de jogos
06	O Jogo dos Nós	O jogo: Knots & Blades
07	A Forja	Stack técnico
08	O Arsenal	Requisitos de hardware
09	O Clã e seus Ofícios	Pipeline de produção e plano de equipe
10	A Rota do Drakkar	Roteiro
11	O Tesouro de Guerra	Orçamento por fase e cenário
12	O Butim	Modelo de receita e KPIs
13	A Trompa de Guerra	Estratégia de lançamento
14	As Runas do Destino	Riscos e mitigação
15	O Pacto do Escudo	A proposta: tickets de 15.000 USD
16	As Crônicas	Fontes e premissas

A Saga do Estúdio

SUMÁRIO EXECUTIVO

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Odyssey Ragnarok Interactive é o novo estúdio de games 100 % de propriedade do Odyssey Ecosystem (Jean Pagliarani e Henry Esaa); a JH Duo e a EOS Connecting são ramos irmãos que o apoiam (comercial e tecnologia). Não é um serviço de desenvolvimento sob encomenda: o estúdio **cria, publica e opera seus próprios jogos**, primeiro em PC (Steam) e mobile (Android e iOS), e depois em Mac.

A aposta combina dois motores. Um **título principal narrativo** baseado na saga dos próprios fundadores, **Knots & Blades**, que transforma uma propriedade intelectual com um livro publicado (Kleithros, o prólogo; outros três em escrita) em uma franquia transmídia (livros, jogo, áudio e colecionáveis). E **títulos de apoio** menores para mobile e PC, que geram aprendizado, dados e fluxo de caixa cedo.

Buscamos investidores com **tickets de 15.000 USD**. Propomos três cenários de rodada: **60.000 USD (4 tickets)**, **165.000 USD (11 tickets)** e **330.000 USD (22 tickets)**. Todos os valores deste documento são estimativas com premissas explícitas; não há garantia de retorno.

201,6 bi USD
mercado global de games em 2025 (Newzoo)

372 mi
jogadores na América Latina em 2025 (Newzoo)

15.000 USD
ticket por investidor

> As propostas de gênero, plataformas e títulos de apoio são preliminares e serão validadas com protótipos e métricas.

O Juramento

Visão e Identidade

Visão. Nascidos na América Latina, feitos para o mundo: um estúdio com identidade épica própria, capaz de criar mundos que vivem em vários formatos: jogos, livros, áudio e comunidade.

Identidade. A marca adota a estética nórdica do logo: arco de runas, Fenrir, o drakkar e um mundo dividido entre fogo (vermelho) e gelo (azul). Ragnarok simboliza o fim de um ciclo e o nascimento de outro: um estúdio pequeno que ousa contar grandes histórias.

- **Publicamos o que é nosso.** Propriedade intelectual, dados e relação com os jogadores ficam no estúdio.
- **Escopo realista.** Projetos dimensionados para uma equipe pequena, com marcos mensuráveis e decisões guiadas por métricas.
- **Multiplataforma desde o primeiro dia.** Um único pipeline técnico para PC, Android, iOS.
- **Nascidos na América Latina, feitos para o mundo.** Um estúdio global para jogadores de todo lugar, com custos menores que nos EUA ou na Europa.
- **Transparência com quem investe.** Relatórios mensais, painel de KPIs e premissas visíveis.

O Conselho de Guerreiros

Fundadores e equipe

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲ ᚷᚹᚺᚾᛁᛃ ᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜ ᛞᛟ



Jean Pagliarani

Cofundador · Desenvolvimento e tecnologia · CEO da JH Duo

Lidera o motor comercial: arquitetura web e integração de negócios entre a América Latina e os EUA. Desenvolvedor web e de software.



Henry Esaa

Cofundador · CTO da EOS Connecting

Lidera o motor de inovação: desenvolvimento sob medida, arquitetura SaaS e IA avançada. Desenvolve o EOS Analytics e o EOS Pulse.

Os fundadores já operam produtos digitais dentro do Odyssey Ecosystem. Segundo o material atual do ecossistema, **entregue até hoje**: 3 sites multilíngues, um app de analytics ao vivo, um MVP de analista com IA e 3 assistentes de IA. O site da saga Knots & Blades foi construído pela JH Duo.

As contratações do estúdio por fase estão detalhadas em **O Clã e seus Ofícios**.

Os Nove Reinos do Mercado

Oportunidade de Mercado

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟᛞᛟ

- O mercado global de games fechou 2025 em **201,6 bilhões de USD** (+9,1 %): mobile 113,3 bi, console 44,7 bi e PC 43,6 bi, com o maior crescimento anual de PC na série da Newzoo (+12 %). Newzoo
- A Newzoo projeta **234,4 bilhões de USD em 2028** e 121,1 bi USD só em mobile em 2026. Newzoo · PocketGamer.biz
- No PC, o gasto com jogos premium subiu 25,3 % para 14,1 bi USD em 2025: há espaço para títulos pagos bem posicionados. GameDev.net sobre a Newzoo
- Adquirir usuários está mais caro: o custo por instalação (CPI) global de games subiu 30 % em 2025, para 0,56 USD, segundo a Adjust citada pela Newzoo. Por isso priorizamos crescimento orgânico e comunidade.

ᛟ América Latina, de onde viemos (dados com fonte)

- América Latina: **372,3 milhões de jogadores**, **8,3 bilhões de USD** em 2025 (+6,4 %); 46 % dos jogadores pagam e gastam em média 48,5 USD por ano. Mobile 4,4 bi USD; PC e console perto de 2,0 bi USD cada. Projeção: 9,7 bi USD em 2028. gamescom latam com dados da Newzoo
- A região cresce mais rápido que a América do Norte (+4,2 %) e a Europa (+3,6 %), segundo a mesma fonte. gamescom latam
- Adquirir usuários na região é barato: a Adjust registra CPI de games de 0,14 USD na América Latina contra 1,71 USD nos EUA (dados de 2025, citados pela SuperScale). Ideal para testes de mercado iniciais.
- O Google Play financia estúdios indie latino americanos sem pedir equity: 150.000 a 200.000 USD por estúdio, 8 mi USD acumulados, com um estúdio colombiano entre os selecionados de 2025. Google

> Nota de método: o relatório gratuito da Newzoo publicado em meados de 2025 estimava 188,8 bi USD; o número final revisado de 2025 é 201,6 bi USD. Usamos o número final e citamos as duas fontes.

Título principal: Knots & Blades · Kleithros, o prólogo



> *Um homem acorda trancado em uma cela de metal que afunda, ao lado de um estranho de cabelos prateados que parece conhecer todos os seus segredos, e precisa enfrentar seus demônios antes que a última fresta de luz desapareça.*

Sinopse. Lukas acorda sem memória em uma cela de metal com uma única fresta de luz. Com ele está Klaus, um homem de rosto de porcelana e cabelos prateados que brinca com uma moeda antiga e o acusa de

assassino. Lá fora, uma criatura assobia e bate nas paredes enquanto a cela afunda na terra. Entre confissões sobre o medo, a culpa, a família e a liberdade, Lukas lembra do filho, de Anna e de um país destruído por um regime tirânico. Cada verdade aproxima a saída, mas cobra um preço. No final surge **Alexander Nasir Levy (Alex)**, o escritor por trás do pseudônimo Gregori H. Orlov e protagonista da saga que continua.

Três ganchos

1. Dois homens presos em uma cela que se enterra viva, e só um pode sair.
2. Uma moeda antiga com o lema "vita et mors, lux et umbra" é o preço da liberdade, e Caronte vem cobrá la.
3. O livro que o protagonista escreve abre uma saga de conspirações e poderes ocultos, em que os heróis cortam os nós de uma rede tecida nas sombras.

- **Gênero:** thriller narrativo de decisões com exploração de mistério (ver O jogo).
- **Plataformas:** primeiro PC (Steam) e celular; depois Mac.
- **Modelo:** compra única premium, um lançamento pago para cada livro da saga, sem anúncios. O prólogo Kleithros é sempre gratuito: demo na Steam para PC e teste gratuito no celular.

Uma IP transmídia que fortalece o investimento



Kleithros

PUBLICADO

O livro de abertura da saga: thriller psicológico e prólogo.



Dark Labyrinths

EM ESCRITA

Um título futuro que amplia a escala e os conflitos da saga.



Whispers of Chaos

EM ESCRITA

Um volume que leva o universo mais fundo no caos.



Revelations

EM ESCRITA

Um título em que verdades enterradas começam a cobrar seu preço.

- A saga já existe fora do jogo: **quatro livros** (Kleithros, Dark Labyrinths, Whispers of Chaos e Revelations). Kleithros está publicado em edição digital em inglês, espanhol, alemão e italiano, por 4,99 USD em knotsandblades.com.
- Canais próprios ativos: loja, campanha de crowdfunding da saga, colecionáveis, áudio no SoundCloud, YouTube, Instagram e Patreon.
- Um programa de colaboradores já oferece cópia grátis e 15 % de comissão de afiliado a booktubers: o mesmo canal pode impulsionar as listas de desejos do jogo.
- Cada formato alimenta os outros: leitores descobrem o jogo, jogadores compram livros e colecionáveis. Menos dependência de anúncios pagos.

> Condição essencial: a propriedade intelectual pertence aos seus autores. Antes do fechamento será assinado um acordo de licença entre os titulares de Knots & Blades e o estúdio. A campanha de crowdfunding dos livros (meta de 30.000 USD) é independente desta rodada.

Títulos de apoio (decisão pendente: plano B, jogos menores)

Título	Plataforma	Modelo	Equipe e prazo (estimativa)
Apoio 1: hybridcasual de tema nórdico	Android e iOS	Gratuito com IAP · decisão pendente	2 a 3 pessoas · 5 a 6 meses até o soft launch
Apoio 2: midcore tático	Mobile e PC (Steam)	Gratuito com IAP e passe de temporada · decisão pendente	4 a 6 pessoas · 10 a 12 meses até o soft launch

Os títulos de apoio geram aprendizado, dados e fluxo de caixa cedo, e podem se passar na estética nórdica do estúdio ou no universo da saga.

O Jogo dos Nós

O JOGO: KNOTS & BLADES

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Um thriller narrativo de decisões. Exploração e mistério no universo de Knots & Blades. Cada escolha tem consequências e muda a história.

Knotie, a IA autônoma e própria do jogo

Knotie: IA autônoma e própria do jogo, que adapta a história às decisões do jogador (visão planejada). É uma IA independente, distinta de Vera. Hoje é uma visão de design: ainda não foi construída.

Um jogo baseado em decisões

Cada escolha tem consequências e muda a história. Você nunca jogará a mesma partida duas vezes: cada jornada será diferente. Essa é a intenção do design.

Gênero e mecânicas

Gênero: thriller narrativo de decisões com exploração e mistério.

- **Investigação:** Reunir pistas e ligar os pontos.
- **Decisões com consequências:** Cada escolha deixa marcas na história.
- **Enigmas simbólicos:** Símbolos, moedas, espelhos e nós.
- **Combate:** Não só com espadas.
- **Furtividade:** Com perseguições.

Tom: mistério e uma conspiração nas sombras, com momentos de terror, toques de humor e todo o espectro emocional de Alex.

Estilo visual

Realismo pintado, sombrio, em claro-escuro: a luz recorta as figuras contra a sombra. Referência de estilo: Clair Obscur: Expedition 33.

Estrutura: do prólogo ao primeiro livro

Kleithros é duas coisas: o livro prequela da saga, já publicado, e o prólogo curto e gratuito com que o jogo vai começar. Dentro do mesmo jogo, esse

prólogo flui para o primeiro livro, Dark Labyrinths. Cada livro da saga será um lançamento pago. Ainda não há nada jogável.

- **Kleithros:** Livro publicado · prólogo jogável planejado, sempre gratuito
- **Dark Labyrinths:** Livro 1 · primeira parte paga
- **Whispers of Chaos · Revelations:** Partes futuras, uma por livro

Modelo e plataformas

- **Compra única premium:** Sem anúncios. Um lançamento pago para cada livro da saga.
- **Prólogo sempre gratuito:** Kleithros: demo gratuita na Steam para PC e teste gratuito no celular.
- **Plataformas:** Primeiro PC (Steam) e celular; depois Mac.

Preço: a definir.

Três fases

1. **Demo do prólogo:** Demo gratuita do prólogo Kleithros na Steam, com presença em um Steam Next Fest.
2. **Lista de desejos e investimento:** Campanha de lista de desejos e busca de investimento com esses dados.
3. **Jogo completo:** O jogo completo, começando por Dark Labyrinths.

Datas a definir.

> **Situação atual:** ainda não há nada jogável, a engine ainda será definida e Knotie é uma visão planejada. Kleithros já existe como livro publicado; sua versão jogável está planejada. Tudo o que esta seção descreve é intenção de design.

Engine em avaliação (ainda não decidida): Unity 6 com C#. Motivos: maturidade em mobile, ecossistema de IAP, exportação para Android, iOS, Windows e Mac a partir de um só projeto, e uma linguagem (C#) próxima da experiência da equipe em desenvolvimento web e de software. O Unity Personal é gratuito enquanto receita e financiamento somarem até 200.000 USD em 12 meses; acima disso é preciso o Unity Pro (2.310 USD por assento ao ano em 2026). Unity

Alternativas avaliadas. Godot 4 (licença MIT, sem custos) é excelente para 2D e protótipos, com ecossistema mais limitado de SDKs mobile e consoles. A Unreal Engine 5 é forte em 3D de alto padrão, em troca de C++ e hardware mais exigente. **Ponto de decisão:** a engine do título principal é definida antes do mês 9.

Camada	Escolha proposta
Engine e linguagem	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions), já usado pela EOS · serviços de jogo no Render · CDN e armazenamento na Cloudflare
Analytics	GameAnalytics e Firebase (Analytics e Crashlytics); atribuição com um MMP quando houver mídia paga
IAP	Unity IAP ou RevenueCat · validação de recibos no servidor
LiveOps	Configuração remota, calendário de eventos, passe de temporada, testes A/B
CI/CD	GitHub Actions com GameCI · runner próprio em uma estação de trabalho · fastlane para TestFlight e Play Console · SteamPipe para Steam
Controle de versão	Git com Git LFS no GitHub (ou Unity Version Control para arte pesada)
Saves na nuvem	Steam Cloud no PC · Supabase com Google Play Games e iCloud no mobile
Antitrapaça	Validação autoritativa no servidor para PvP, economia e rankings; sem antitrapaça em nível de kernel
Pipeline multiplataforma	Um projeto, perfis de qualidade por plataforma, Addressables, testes automáticos em dispositivos reais

O Arsenal

Requisitos de Hardware

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Preços de referência de 15 de outubro de 2026, em USD de lojas dos EUA e sem impostos; cada valor tem link para a fonte. Os preços de GPU e memória estão muito voláteis em 2026: a Gartner prevê alta de 130 % em DRAM e SSD e PCs 17 % mais caros, e a IDC não vê alívio antes do fim de 2027 (Gartner · IDC). Na Colômbia soma-se o IVA (19 %) e os custos de importação são cotados na compra.

ᛟ 1. Posto completo por pessoa (3 postos)

Item	Modelo, preço de referência e fonte	USD
Estação de trabalho	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (conforme a loja: 2.155 / 7.200; orçados 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 cada (Newegg)	1.766
Teclado e mouse	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199,99 (Logitech)	200
Headset com microfone	HyperX Cloud III: preço de tabela 99,99 (HyperX)	100
Nobreak (UPS)	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299,99 (B&H · Micro Center))	300
Subtotal por posto		**13.265**
3 postos		**39.795**

Por que 3 x RTX 5090 e não RTX 5090 + RTX 6000 Ada: toda a equipe programa e criam conteúdo em tempo real. A RTX 5090 (32 GB, geração

Blackwell) é mais nova que a RTX 6000 Ada (48 GB, geração anterior), custa menos (só a placa 6000 Ada, 6.664) e é da mesma família de GPU dos jogadores, o que permite perfilar em hardware representativo. Estações idênticas são intercambiáveis se uma falhar. 32 GB bastam para Unity, bakes e IA local média; cargas maiores usam GPU na nuvem por hora. **Sem servidor de build:** com 2 pessoas, os builds de Windows e Android rodam nas estações (GameCI) e os da Apple no Mac mini; ele se justifica quando a equipe crescer. **Dois monitores de 32" por posto:** é a configuração habitual em desenvolvimento de jogos, um para o editor ou a cena e outro para código, documentação e profilers.

2. Compartilhado pela equipe

Item	Modelo, preço de referência e fonte	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1.699
Display interativo	Wacom Cintiq Pro 22: 2.999,95 (Wacom)	3.000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
Subtotal compartilhado		**5.488**
Total geral de hardware		**45.283**

Nobreak: o BR1500MS2 fornece 900 W; com a RTX 5090 em carga total o consumo pode chegar perto desse limite, por isso é validado com medição real antes da compra e, se necessário, cota se um modelo maior. **Não incluídos com valor** (cotados antes da compra e cobertos pela contingência): placa mãe, fonte, gabinete e refrigeração de cada estação, cadeira e mesa, webcam, dispositivos móveis de teste, NAS e roteador de backup.

3. Licenças

- **Unity Pro:** 2.310 por assento ao ano (Unity); orçado na rubrica de licenças.

3. Nuvem e infraestrutura

- **Backend:** Supabase Pro a partir de 25 USD por mês por organização, com 100.000 usuários ativos mensais incluídos (Supabase); Render e Cloudflare conforme o uso.
- **Backups 3 2 1:** estações para NAS com snapshots, NAS para nuvem externa e repositórios no GitHub.
- **Internet redundante:** fibra principal com reserva 4G/5G e nobreak. Equipe remota com conexão própria.

4. Hardware por fase (cenário completo, preços de referência)

Fase	Equipamento	USD
Fase 0 · Fundação	3 postos completos (estação, 2 monitores 32", teclado e mouse, headset, nobreak) (39.795) · Mac mini M5 Pro (1.699)	**41.494**
Fase 1 · Primeiro lançamento	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	**3.789**
Total		**45.283**
Intermediário		41.494
Semente pequena		10.899

5. Requisitos para jogadores (metas provisórias)

Valores alvo que serão validados com perfis de desempenho. Mínimos móveis alinhados com o Unity 6.x: Android 8.0 (API 26) e iOS 15. Unity

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



O Clã e seus Ofícios

Pipeline de produção e plano de equipe

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Pipeline por título: conceito e protótipos rápidos, pré produção com documento de design e orçamento de desempenho, produção em sprints de duas semanas, alfa com testes fechados, beta ou soft launch com métricas, lançamento e LiveOps. Cada mudança de fase exige passar por um portão de KPIs.

Fase	Funções (cenário completo)	Custo mensal est.
F0 · M1 a M3	2 fundadores (honorário reduzido) · 1 desenvolvedor Unity · 1 artista 2D meio período	3.500
F1 · M4 a M9	+1 desenvolvedor Unity · artista 2D em tempo integral · QA meio período	6.000
F2 · M10 a M16	+1 desenvolvedor sênior · +1 artista 3D (QA coberto por testes com a comunidade)	9.500
F3 · M17 a M24	+ QA e gestão de comunidade meio período · áudio e música sob encomenda	10.500

- **Premissas de custo (estimativas):** desenvolvedor Unity 1.500 USD/mês, sênior 2.300, artista 2D 1.300, artista 3D 1.600, fundadores 650 cada durante a rodada.
- **Vantagem latino americana:** na Colômbia o salário médio de um desenvolvedor de games fica perto de COP 3,4 milhões por mês, em uma faixa de 3 a 8 milhões segundo o Glassdoor citado pela Semana. Nos EUA, a mediana anual de um desenvolvedor de software foi de 135.980 USD em maio de 2025 (BLS). A equipe completa do estúdio custa menos por ano do que um único desenvolvedor nos EUA.



A Rota do Drakkar

ROTEIRO

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Fase	Objetivo
1	Demo gratuita do prólogo Kleithros na Steam, com presença em um Steam Next Fest
2	Campanha de lista de desejos e busca de investimento com esses dados
3	Jogo completo, começando por Dark Labyrinths

Datas: a definir.



O Tesouro de Guerra

Orçamento por fase e cenário

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Três cenários, todos **estimativas dos fundadores**. Em todos, o título principal segue as três fases aprovadas: primeiro a **demo gratuita do prólogo Kleithros na Steam**, com presença em um Steam Next Fest, depois a **campanha de lista de desejos e a busca de investimento** com esses dados, e então o **jogo completo, começando por Dark Labyrinths**. **Semente** (12 meses) lança o Apoio 1 e publica a demo do prólogo. **Intermediário** (18 meses) soma LiveOps do Apoio 1 e a campanha de lista de desejos com busca de investimento. **Completo** (24 meses) soma o Apoio 2 e inicia o jogo completo com Dark Labyrinths.

Rubrica	Semente pequena 60.000 · 12 meses	Intermediário 165.000 · 18 meses	Completo 330.000 · 24 meses
Equipe (honorários e salários)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	41.494	45.283
Engines, licenças e ferramentas	1.000	4.000	22.000
Nuvem, backend e internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, aquisição e eventos	1.000	2.183	30.000
Jurídico, marcas e contabilidade	2.000	4.000	6.000
Áudio e música externos	0	3.000	8.000
Contingência	701	5.323	16.917
Total	**60.000**	**165.000**	**330.000**
Tickets de 15.000 USD	4	11	22

Cenário completo por fase

Rubrica	Fase 0 · Fundação M1 a M3	Fase 1 · Primeiro lançamento M4 a M9	Fase 2 · Expansão M10 a M16	Fase 3 · Carro chefe M17 a M24	Total
Equipe (honorários e salários)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	41.494	3.789	0	0	45.283
Engines, licenças e ferramentas	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Nuvem, backend e internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, aquisição e eventos	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Jurídico, marcas e contabilidade	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Áudio e música externos	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Contingência	1.882	3.000	6.000	6.035	16.917
Total	**59.176**	**59.489**	**94.400**	**116.935**	**330.000**

- **Premissa de licenças:** no cenário completo o financiamento passa de 200.000 USD, então o Unity Pro está orçado (3 assentos no ano 1 e 4 no ano 2). Com Godot a economia seria de cerca de 16.000 USD.
- **Taxas de plataforma:** Steam Direct 100 USD por jogo (recuperável ao atingir 1.000 USD de receita), Apple Developer 99 USD por ano, Google Play 25 USD uma única vez. Steamworks · Apple

O Butim

Modelo de receita e KPIs

- **Knots & Blades (PC e celular):** compra única premium, sem anúncios: um lançamento pago para cada livro da saga. O prólogo Kleithros é sempre gratuito: demo gratuita na Steam para PC e teste gratuito no celular. A Steam cobra 30 % na faixa padrão; Apple e Google cobram 15 % de pequenos desenvolvedores em seus programas para pequenas empresas.
- **Títulos de apoio (decisão pendente):** um plano B com jogos menores; o modelo de cada um consta no catálogo e seria validado com protótipos. Não se aplica a Knots & Blades.
- **Transmídia:** promoção cruzada com livros, áudio e colecionáveis de Knots & Blades (a receita dos livros não entra neste modelo, salvo acordo).

KPIs e referências do setor

KPI	Referência	Meta proposta
Retenção D1	25 % melhores: 26,5 a 27,7 %; 25 % piores: 10 a 11,5 % (GameAnalytics)	30 % ou mais
Retenção D7	Mediana 3,4 a 3,9 %; 25 % melhores 7 a 8 % (GameAnalytics)	8 % ou mais
Retenção D28/D30	75 % dos jogos ficam abaixo de 3 % no D28 (GameAnalytics)	3 a 5 %
ARPDAU	Hybridcasual 0,15 a 0,50 USD; midcore 0,08 a 0,20 USD (agregado Juego/AppsFlyer via Omega Point, fonte secundária)	0,15 (Apoio 1) · 0,20 (Apoio 2)
CPI	América Latina 0,14 USD; EUA 1,71 USD (Adjust 2025 via SuperScale)	Abaixo de 0,30 USD na região
LTV	Deve superar o CPI	LTV acima de 1,3 vez o CPI antes de escalar
Listas de desejos	Conversão na primeira semana: mediana de 15 % abaixo de 5.000 listas; 20 % entre 5.000 e 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 no lançamento

Cenários de receita (estimativas, 36 meses após o fechamento)

Rubrica	Conservador	Base	Otimista
Título de apoio 1 (mobile hybridcasual)	15.000	90.000	400.000
Título de apoio 2 (midcore mobile e PC)	20.000	150.000	600.000
Título principal Knots & Blades (primeiros meses)	52.000	198.000	760.000
Receita líquida total do estúdio (36 meses)	**87.000**	**438.000**	**1.760.000**

Premissas: instalações e LTV líquidos por título de apoio; no PC, receita líquida por unidade perto de 50 % do preço após comissão, preços regionais, impostos e reembolsos. Os números do título principal são referências enquanto o escopo é fechado.



A Trompa de Guerra

Estratégia de Lançamento

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Steam primeiro:** página de loja cedo, atualizações constantes e metas trimestrais de listas de desejos. Demo pública em um Steam Next Fest.
- **Festivais:** BIG Festival dentro da gamescom latam (São Paulo), a maior competição indie segundo os organizadores; a edição de 2026 foi de 30 de abril a 3 de maio. Levar a demo do prólogo Kleithros.
- **Influenciadores e imprensa:** streamers de língua espanhola e booktubers do programa de colaboradores da saga; press kit bilíngue.
- **Promoção orgânica no estilo HeyCatch:** ações diárias no Reddit, X, TikTok e LinkedIn com a voz dos fundadores, entrando nas conversas onde o público já está. O HeyCatch custa a partir de 79,95 USD a cada 4 semanas após o período inicial; o próprio guia avisa que foi pensado para fundadores solo, então o usaremos como referência de método.
- **Comunidade:** Discord, devlogs no YouTube e Patreon da saga, testes fechados com a comunidade.
- **Testes de mercado mobile:** soft launch na América Latina com CPI baixo antes de investir em mercados caros.

As Runas do Destino

Riscos e Mitigação

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Risco	Mitigação
Visibilidade em um mercado saturado	Comunidade desde o primeiro dia, transmídia, festivais e Steam Next Fest
Alta no custo de aquisição	Crescimento orgânico, soft launch na região e regra de LTV acima de 1,3 vez o CPI
Escopo que transborda	Portões de KPIs por fase, demo jogável do prólogo antes da produção completa
Dependência de dois fundadores	Documentação, código no GitHub, contratação de um sênior na F2
Inflação do hardware (memória em 2026)	Compras antecipadas, dispositivos usados certificados para testes, 15 % de folga
Mudanças de preços ou regras de engines e lojas	Arquitetura modular; Godot como plano B para 2D
Licença da IP Knots & Blades	Acordo escrito entre titulares e estúdio antes do fechamento
Regulação da oferta a vários investidores	Assessoria jurídica na Colômbia e no país de cada investidor antes de receber recursos
Pagamentos e contratos internacionais	Revisão jurídica em cada jurisdição e operação bancária pela entidade na Colômbia
Pessoa jurídica ainda não constituída	Constituir a SAS na Fase 0 (também exigida por vários programas)

O Pacto do Escudo

A proposta: tickets de 15.000 USD

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Por que 15.000 USD

- **Acessível:** um valor ao alcance de anjos e profissionais de qualquer país, sem depender de um único grande fundo.
- **Coerente:** é o mesmo pedido de 15.000 USD que o Odyssey Ecosystem já apresenta em seu material para investidores.
- **Tangível:** cada ticket financia uma unidade concreta de trabalho (veja abaixo) e seu uso pode ser reportado.
- **Diversifica o risco:** muitos tickets pequenos distribuem o risco e formam uma comunidade de embaixadores do estúdio e da saga.

Tickets por cenário

Cenário	USD	meses	Tickets de 15.000 USD	Participação por ticket
Semente pequena	60.000	12	4	1,85 %
Intermediário	165.000	18	11	1,64 %
Completo	330.000	24	22	1,39 %

O que um ticket de 15.000 USD compra

Por ticket de 15.000 USD · Intermediário

Rubrica	USD	%
Equipe (honorários e salários)	9.273	62 %
Hardware	3.772	25 %
Engines, licenças e ferramentas	364	2 %
Nuvem, backend e internet	273	2 %
Marketing, aquisição e eventos	198	1 %
Jurídico, marcas e contabilidade	364	2 %
Áudio e música externos	273	2 %
Contingência	483	3 %
Total	**15.000**	**100 %**

O que um ticket paga na prática (estimativa)

Equipamento	USD
6 meses de um desenvolvedor Unity na América Latina (1.500 USD/mês)	9.000
1 Mac mini M5 Pro para compilar iOS e Mac (preço da Apple)	1.699
1 assento anual de Unity Pro (2.310 USD, se aplicável)	2.310
Testes de aquisição e material de loja	1.000
Cota jurídica e contábil	400
Contingência	591
Total	**15.000**

Níveis de participação

Nível	Valor (USD)	Tickets	O que recebe (cumulativo)
Guerreiro	15.000	1	Participação por ticket conforme a opção A, B ou C · relatório mensal · nome no Salão de Valhalla · acesso antecipado, cosmético de escudo e Discord privado
Huscarlo	30.000	2	Tudo o anterior · convite para testes fechados · 10 chaves para presentear · conversa semestral com os fundadores
Jarl	75.000	5	Tudo o anterior · crédito em destaque como Jarl · conversa trimestral com os fundadores · proposta de nome para um lugar ou objeto do jogo, sujeita a aprovação criativa
Rei do Norte	150.000	10	Tudo o anterior · investidor âncora · assento de observador no conselho consultivo · revisão trimestral de KPIs com a equipe · direito de preferência na próxima rodada

> Os níveis são múltiplos do ticket de 15.000 USD e cabem na rodada completa de 330.000 USD (22 tickets). Estes benefícios são um extra, além do retorno da opção de investimento que você escolher (A equity, B revenue share ou C SAFE), e dependem da decisão dos fundadores e de assessoria jurídica.

O que o investidor recebe (o investidor escolhe A, B ou C; recomenda se a B, participação na receita)

- **Opção A · Equity:** avaliação pre money proposta de 750.000 USD. Um ticket equivale a 1,85 % (rodada semente), 1,64 % (intermediária) ou 1,39 % (completa).

- **Opção B · Participação na receita (recomendada):** a bolsa dos investidores recebe 30 % da receita líquida do estúdio, dividida por ticket, até devolver 1,5 vez (22.500 USD por ticket) nos primeiros 4 tickets e 2 vezes (30.000 USD por ticket) nos demais.
- **Opção C · SAFE ou nota conversível:** teto de avaliação post money de 1.000.000 USD e desconto de 20 % na próxima rodada com preço (um ticket equivale a 1,5 % no teto).

Cenários de retorno por ticket (estimativas, rodada completa)

	Conservador	Base	Otimista
Receita líquida total do estúdio (36 meses)	87.000	438.000	1.760.000
Bolsa dos investidores (30 %, teto de 1,5x ou 2x)	26.100	131.400	528.000
Retorno por ticket em 36 meses	1.186	5.973	24.333 · 22.500
Múltiplo sobre 15.000 USD	0,08x	0,40x	1,62x · 1,50x
Avaliação ilustrativa do estúdio no mês 36	500.000	1.000.000	3.600.000
Valor teórico de um ticket (1,39 %)	6.944 (0,46x)	13.889 (0,93x)	50.000 (3,33x)

Premissas: receitas da tabela de O Butim; avaliação ilustrativa por múltiplos de receita anual; equity sem liquidez até uma venda ou rodada futura. No cenário base, a participação na receita continua pagando depois do mês 36 até atingir o teto. Teto da opção B: 1,5x para os tickets 1 a 4 e 2x a partir do ticket 5; quando uma célula mostra dois valores, o primeiro é dos tickets 5 a 22 e o segundo dos tickets 1 a 4.

Marcos e compromissos de reporte

- Email mensal com avanços, gastos e próximos marcos.
- Painel trimestral de KPIs (retenção, ARPDAU, CPI, listas de desejos) e demonstrações financeiras anuais.
- Fechamento contínuo: sem valor mínimo e sem reembolsos. Os recursos são usados desde o primeiro ticket (primeiro hardware e equipe); a rodada fica aberta 90 dias.

Benefícios para investidores

- Nome no **Salão de Valhalla**, nos créditos de todos os jogos do estúdio.
- Acesso antecipado e chaves de teste, item cosmético exclusivo de escudo de investidor e canal privado no Discord.
- Convites para testes fechados e apresentações com a equipe.

As Crônicas

FONTES E PREMISSAS

- Todos os valores de custos, receitas, avaliações e retornos são **estimativas** com as premissas indicadas em cada seção.
- Câmbio de referência para valores em COP: 4.000 COP por USD (premissa).
- Fontes de mercado: Newzoo, gamescom latam, GameAnalytics, Adjust (via SuperScale), How To Market A Game, Steamworks, Unity, Supabase, Apple, Valve, Gartner, IDC, BLS, Semana, Google. Links em cada seção.
- Dados de Knots & Blades: extraídos de knotsandblades.com (outubro de 2026). Resumo de Kleithros: material entregue pelos fundadores.

Contato para investidores

Assuntos de investimento

investors@odecosys.com

Todo o resto

hello@odecosys.com

odecosys.com · knotsandblades.com

Investimento de alto risco: você pode perder seu capital. As projeções são estimativas. Não é uma oferta pública de valores mobiliários.