

ODYSSEY RAGNAROK

INTERACTIVE

投资者技术资料

Odyssey Ecosystem 旗下的自有游戏工作室。我们开发并发行自己的游戏。

由 Odyssey Ecosystem（odecosys.com）100%持有 · 姊妹分支 JH Duo 与 EOS Connecting（eosconnecting.com）提供支持

成员计划 NVIDIA Inception Program

2026年10月 · 所有数字均为估算

传奇地图（目录）

01	工作室传奇	执行摘要
02	誓言	愿景与品牌
03	战士议会	创始人与团队
04	市场九界	市场机会
05	待锻造的传奇	游戏产品线
06	绳结之局	游戏：Knots & Blades
07	锻造炉	技术栈
08	武库	硬件需求
09	氏族与技艺	制作流程与团队规划
10	龙船航线	路线图
11	战争金库	分阶段与分情景预算
12	战利品	收入模式与 KPI
13	战角号	上市策略
14	命运符文	风险与应对
15	盾之盟约	融资方案：每份 15,000 美元
16	编年史	来源与假设

工作室传奇

执行摘要

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

Odyssey Ragnarok Interactive 是由 Odyssey Ecosystem（Jean Pagliarani 与 Henry Esaa）100%持有的新游戏工作室；JH Duo 与 EOS Connecting 是为其提供支持的姊妹分支（商务与技术）。我们不做外包开发：工作室**自主开发、发行并运营自己的游戏**，先登陆 PC（Steam）和移动端（Android 与 iOS），之后推出 Mac 版。

战略由两台引擎驱动。其一是**叙事型旗舰作品**，改编自创始人原创的传奇系列 **Knots & Blades**，将已出版一部（序章《Kleithros》，另三部创作中）的知识产权打造为跨媒体品牌（书籍、游戏、音频与收藏品）。其二是面向移动端与 PC 的小型**辅助作品**，尽早带来经验、数据与现金流。

我们以**每份 15,000 美元**的额度邀请投资者参与。融资设三种情景：**60,000 美元（4份）**、**165,000 美元（11份）**与 **330,000 美元（22份）**。本资料中的所有数字均为附明确假设的估算，不构成任何回报保证。

2,016亿美元	3.72亿	15,000 美元
2025年全球游戏市场（Newzoo）	2025年拉丁美洲玩家（Newzoo）	每位投资者每份

> 类型、平台与辅助作品均为初步提案，将通过原型与数据加以验证。

誓言

愿景与品牌

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

愿景。 生于拉丁美洲，为世界而建：打造具有独特史诗气质的工作室，创造能以多种形式延续的世界：游戏、书籍、音频与社区。

品牌。 品牌沿用标志中的北欧美学：符文弧、芬里尔、龙船，以及一分为二的火（红）与冰（蓝）的世界。诸神黄昏象征一个时代的终结与另一个时代的开端：一家敢于讲述宏大故事的小型工作室。

- **发行属于自己的作品。** 知识产权、数据以及与玩家的关系都留在工作室。

- **务实的规模。** 项目规模匹配小团队，里程碑可衡量，决策以数据为依据。
- **从第一天起多平台。** 一条技术管线覆盖 PC、Android、iOS。
- **生于拉丁美洲，为世界而建。** 面向全球玩家的全球化工作室，成本低于美国或欧洲。
- **对投资者透明。** 月度报告、KPI 看板与公开的假设。

战士议会

创始人与团队

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛟᛞ



Jean Pagliarani

联合创始人 · 开发与技术 · JH Duo CEO

负责商业引擎：Web 架构以及拉美与美国之间的业务整合。Web 与软件开发者。



Henry Esaa

联合创始人 · EOS Connecting CTO

负责创新引擎：定制开发、SaaS 架构与先进 AI。开发 EOS Analytics 与 EOS Pulse。

创始人已在 Odyssey Ecosystem 内运营数字产品。根据生态系统现有资料，**迄今已交付**：3个多语言网站、1款实时数据分析应用、1个 AI 分析师 MVP 以及3个 AI 助手。Knots & Blades 传奇的官网由 JH Duo 打造。

工作室各阶段的招聘计划详见**氏族与技艺**。

市场九界

市场机会

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- 2025年全球游戏市场规模达 **2,016亿美元**（同比 +9.1%）：移动端1,133亿，主机447亿，PC 436亿，其中 PC 创下 Newzoo 统计以来最高年增幅（+12%）。Newzoo
- Newzoo 预测 **2028年将达2,344亿美元**，2026年仅移动端即达1,211亿美元。Newzoo · PocketGamer.biz
- 2025年 PC 买断制游戏支出增长25.3%，达141亿美元：定位清晰的付费作品仍有空间。GameDev.net（Newzoo）
- 获客成本上升：据 Newzoo 引用的 Adjust 数据，2025年全球游戏单次安装成本（CPI）上涨30%，至0.56美元。因此我们优先依靠自然增长与社区。

ᛟ 拉丁美洲：我们的出发地（附来源数据）

- 拉丁美洲：2025年 **3.723亿玩家**，市场规模 **83亿美元**（+6.4%）；46%的玩家付费，年均消费48.5美元。移动端44亿美元，PC 与主机各约20亿美元。预计2028年达97亿美元。gamescom latam（Newzoo 数据）
- 同一来源显示，该地区增速高于北美（+4.2%）和欧洲（+3.6%）。gamescom latam
- 区域获客成本低：Adjust 数据显示，拉美游戏 CPI 为0.14美元，美国为1.71美元（2025年数据，SuperScale 引用）。非常适合早期市场测试。
- Google Play 以不占股的方式资助拉美独立工作室：每家15万至20万美元，累计800万美元，2025年入选者中有一家哥伦比亚工作室。Google

> 方法说明：Newzoo 于2025年年中发布的免费报告估算为1,888亿美元；2025年最终修订数字为2,016亿美元。本资料采用最终数字，并同时列出两处来源。

待锻造的传奇

游戏产品线

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

ᛟ 旗舰作品：Knots & Blades · 序章《Kleithros》



> *一个男人在不断下沉的金属牢房中醒来，身旁是一个似乎知晓他所有秘密的银发陌生人。在最后一缕光消失之前，他必须直面自己的心魔。*

故事梗概。 卢卡斯失去记忆，在一间只透进一缕光的金属牢房中醒来。与他同处的是克劳斯，一个面如瓷器、头发银白的男人，他把玩着一枚古老的硬币，指控卢卡斯是杀人凶手。牢房外，一个怪物嘶嘶作响、不断撞击墙壁，而牢房正一点点沉入地下。在关于恐惧、罪责、家庭与自由的一次次坦白中，卢卡斯想起了儿子、安娜，以及被暴政摧毁的祖国。每说出一个真相，出口便近一步，但都要付出代价。

故事结尾，**Alexander Nasir Levy（亚历克斯）**登场：他是笔名 Gregori H. Orlov 背后的作家，也是后续传奇的主角。

三大看点

1. 两个男人被困在一间正被活埋的牢房里，只有一个人能出去。
2. 一枚刻有“vita et mors, lux et umbra”的古老硬币是自由的代价，而卡戎前来索取。
3. 主人公写下的书开启了一部关于阴谋与隐秘力量的传奇，英雄们要斩断暗中编织之网的一个个结。

- **类型：** 带有悬疑探索的叙事抉择惊悚游戏（见“游戏”）。
- **平台：** 先登陆 PC（Steam）与移动端，之后推出 Mac 版。
- **模式：** 一次性买断，传奇的每部书对应一部付费作品，无广告。序章 Kleithros 永久免费：PC 端在 Steam 提供试玩，移动端提供免费试用。

增强投资价值的跨媒体 IP



Kleithros

已出版

传奇的开篇之作：心理惊悚，亦是序章。



Dark Labyrinths

创作中

扩展传奇格局与冲突的续作。



Whispers of Chaos

创作中

将世界推向更深混沌的一卷。



Revelations

创作中

被掩埋的真相开始索取代价的一部。

- 这部传奇已在游戏之外存在：**共四部书**（Kleithros、Dark Labyrinths、Whispers of Chaos、Revelations）。《Kleithros》已推出英语、西班牙语、德语与意大利语电子版，在 knotsandblades.com 售价4.99美元。
- 已运营的自有渠道：官方商店、传奇众筹活动、收藏品、SoundCloud 音频、YouTube、Instagram 与 Patreon。
- 合作者计划已向书评博主提供免费样书与15%的联盟佣金：同一渠道也能推动游戏的愿望单。

- 各种形式相互促进：读者发现游戏，玩家购买书籍与收藏品，从而降低对付费广告的依赖。

> 关键条件：知识产权归原作者所有。交割前，Knots & Blades 权利人将与工作室签署授权协议。书籍众筹活动（目标30,000美元）与本轮融资相互独立。

辅助作品（待决定：B 计划，规模较小的游戏）

作品	平台	模式	团队与周期（估算）
辅助作品1：北欧主题混合休闲	Android 与 iOS	免费游玩，内购 · 待决定	2至3人 · 5至6个月至软上线
辅助作品2：战术中核向	移动端与 PC（Steam）	免费游玩，内购与赛季通行证 · 待决定	4至6人 · 10至12个月至软上线

辅助作品尽早带来经验、数据与现金流，可采用工作室的北欧美学，也可设定在传奇的世界观中。

绳结之局

游戏：KNOTS & BLADES

ᚹᚢᚦᚠᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

一款叙事抉择惊悚游戏. 在 Knots & Blades 的世界中探索与解谜。每一个选择都有后果，并会改变故事。

Knotie：游戏自有的自主 AI

Knotie：游戏自有的自主 AI，会根据玩家的抉择调整故事（规划中的愿景）。它是一个独立的 AI，与 Vera 不同。目前它是一项设计愿景，尚未开发。

以抉择为核心的游戏

每一个选择都有后果，并会改变故事。你永远不会玩到两次相同的流程：每一次游玩都将不同。这是设计的初衷。

类型与玩法

类型： 融合探索与悬疑的叙事抉择惊悚游戏。

- **调查:** 收集线索，串联真相。
- **有后果的抉择:** 每个选择都会在故事中留下痕迹。
- **象征谜题:** 符号、硬币、镜子与绳结。
- **战斗:** 不只用剑。
- **潜行:** 伴随追逐。

基调： 悬疑与暗处的阴谋，穿插恐怖时刻与幽默点缀，以及 Alex 的全部情感起伏。

视觉风格

绘画写实风格，阴暗而富有明暗对比：光线从阴影中勾勒出人物。 风格参考：《Clair Obscur: Expedition 33》

结构：从序章到第一部

Kleithros 有两重身份：它既是这部传奇已出版的前传小说，也是游戏开篇那段简短的免费序章。在同一款游戏中，这段序章会自然过渡到第一部书 Dark Labyrinths。传奇的每部书都将是一部付费作品。目前还没有可玩的内容。

- **Kleithros:** 已出版的书 · 规划中的可玩序章，永久免费
- **Dark Labyrinths:** 第一部 · 首部付费作品
- **Whispers of Chaos · Revelations:** 后续作品，每部书一作

商业模式与平台

- **一次性买断:** 无广告。传奇的每部书对应一部付费作品。
- **序章永久免费:** Kleithros：PC 端在 Steam 提供免费试玩，移动端提供免费试用。
- **平台:** 先登陆 PC（Steam）与移动端，之后推出 Mac 版。

价格： 待定。

三个阶段

1. **序章试玩:** 在 Steam 发布 Kleithros 序章免费试玩，并亮相 Steam 新品节（Steam Next Fest）。
2. **愿望单与投资:** 开展愿望单推广，并凭这些数据寻求投资。
3. **完整游戏:** 推出完整游戏，从 Dark Labyrinths 开始。

日期待定。

> **当前状态：** 目前还没有可玩的内容，引擎尚未决定，Knotie 是规划中的愿景。Kleithros 已作为出版的小说存在，其可玩版本仍在规划中。本节所述均为设计意图。



锻造炉

技术栈

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

评估中的引擎（尚未决定）：Unity 6 与 C#。 理由：移动端成熟、内购生态完善、一个项目即可导出 Android、iOS、Windows 与 Mac，且 C# 与团队的 Web 及软件开发经验相近。12个月内收入与融资合计不超过20万美元时 Unity Personal 免费；超过则需 Unity Pro（2026年每席位每年2,310美元）。Unity

评估过的替代方案。 Godot 4（MIT 许可，免费）非常适合 2D 与原型，但移动端与主机 SDK 生态较有限。Unreal Engine 5 擅长高端 3D，代价是 C++ 与更高的硬件要求。**决策节点：** 旗舰作品的引擎在第9个月前确定。

层级	建议方案
引擎与语言	Unity 6 LTS · C# · URP
后端	Supabase（Auth、Postgres、Edge Functions），EOS 已在使用 · 游戏服务部署于 Render · CDN 与存储使用 Cloudflare
数据分析	GameAnalytics 与 Firebase（Analytics、Crashlytics）；开始付费投放后接入 MMP 归因
内购	Unity IAP 或 RevenueCat · 服务器端收据校验
LiveOps	远程配置、活动日历、赛季通行证、A/B 测试
CI/CD	GitHub Actions 配合 GameCI · 工作站上的自建 runner · fastlane 用于 TestFlight 与 Play Console · SteamPipe 用于 Steam
版本控制	GitHub 上的 Git 与 Git LFS（大型美术资源可用 Unity Version Control）
云存档	PC 使用 Steam Cloud · 移动端使用 Supabase 配合 Google Play Games 与 iCloud
反作弊	PvP、经济系统与排行榜采用服务器权威校验；不使用内核级反作弊
多平台管线	单一项目、按平台的画质配置、Addressables、真机自动化测试



武库

硬件需求

ᚹᚢᚦᚠᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

2026年10月15日参考价格，取自美国商店，单位美元，不含税；每个数字均链接到来源。2026年 GPU 与内存价格波动很大：Gartner 预计 DRAM 与 SSD 价格上涨130%、PC 贵17%，IDC 认为2027年底前不会缓解（Gartner · IDC）。在哥伦比亚需加增值税（19%），进口费用在购买时询价。

1. 每人完整工位（3个工位）

项目	型号、参考价格与来源	USD
工作站	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (视商店而定: 2,155 / 7,200; 预算 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台 32英寸 4K 显示器	MSI MPG 321CURX QD-OLED, 31.5" 1700R 4K 240 Hz: 882.99 每台 (Newegg)	1,766
键盘和鼠标	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199.99 (Logitech)	200
带麦克风耳机	HyperX Cloud III: 官方定价 99.99 (HyperX)	100
UPS	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299.99 (B&H · Micro Center))	300
每个工位小计		**13,265**
3个工位		**39,795**

为何选择 3 x RTX 5090 而非 RTX 5090 + RTX 6000 Ada： 整个团队都要实时编程和制作内容。RTX 5090（32 GB，Blackwell 架构）比 RTX 6000 Ada（48 GB，上一代）更新、更便宜（6000 Ada 仅显卡就要6,664），且与玩家使用的是同一 GPU 家族，便于在有代表性的硬件上做性能分析。相同的工作站在其中一台故障时可互相替代。32 GB 足以应对 Unity、烘焙和中等规模的本地 AI；更重的负载按小时租用云端 GPU。**不设构建服务器：** 两人团队的 Windows 和 Android 构建在工作站上运行（GameCI），Apple 构建在 Mac mini 上进行；团队扩大后再考虑。**每个工位两台32英寸显示器：** 游戏开发的常见配置，一台用于编辑器或场景，另一台用于代码、文档和性能分析。

2. 团队共用

项目	型号、参考价格与来源	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1,699
数位屏	Wacom Cintiq Pro 22: 2,999.95 (Wacom)	3,000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
共用小计		**5,488**
硬件总计		**45,283**

UPS： BR1500MS2 输出900 W；RTX 5090 满载时功耗可能接近上限，因此购买前先实测，必要时另询更大型号。**未列金额的项目**（购买前询价，由应急预算覆盖）：每台工作站的主板、电源、机箱与散热，椅子和桌子，网络摄像头，移动测试设备，NAS 与备用路由器。

3. 授权

- **Unity Pro：** 每席每年2,310（Unity）；列入授权预算。

3. 云与基础设施

- **后端：** Supabase Pro 每个组织每月25美元起，含10万月活跃用户（Supabase）；Render 与 Cloudflare 按用量计费。
- **3 2 1 备份：** 工作站备份到 NAS（快照），NAS 备份到外部云，代码库在 GitHub。
- **冗余网络：** 光纤主线加 4G/5G 备份与 UPS。远程成员使用自有网络。

4. 分阶段硬件（完整情景，参考价格）

阶段	设备	美元
阶段0 · 奠基	3个完整工位（工作站、2台32英寸显示器、键盘和鼠标、耳机、UPS）（39,795）· Mac mini M5 Pro (1,699)	**41,494**
阶段1 · 首次发行	Wacom Cintiq Pro 22 (3,000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	**3,789**
合计		**45,283**
中等规模		41,494
小型种子轮		10,899

5. 玩家配置要求（暂定目标）

目标值将通过性能分析验证。移动端最低要求与 Unity 6.x 一致：Android 8.0（API 26）与 iOS 15。Unity

作品	最低配置	推荐配置
辅助作品1（移动端）	Android 8.0，2 GB 内存，OpenGL ES 3.1 或 Vulkan · iOS 15，iPhone 6s 及以上	Android 10，3 GB 内存 · iPhone XR（A12）及以上
辅助作品2（移动端）	Android 9，3 GB 内存，Vulkan · iOS 15，iPhone XR	Android 11，6 GB 内存 · iPhone 12 及以上
辅助作品2（PC）	Windows 10/11 64位 · Core i3 6100 或 Ryzen 3 1200 · 8 GB · GTX 750 Ti 或 Intel UHD 620 · 3 GB	Core i5 8400 或 Ryzen 5 2600 · 8 GB · GTX 1050 Ti
旗舰作品（PC）	暂定：Core i5 8400 或 Ryzen 5 2600 · 16 GB · GTX 1660 Super · SSD	暂定：Core i5 12400 或 Ryzen 5 5600X · 16 GB · RTX 3060 12 GB · NVMe；目标适配 Steam Deck

氏族与技艺

制作流程与团队规划

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

每款作品的流程：概念与快速原型，附设计文档与性能预算的预制作，以两周为一个冲刺的正式制作，带封闭测试的 Alpha，以数据为准的 Beta 或软上线，正式发行与 LiveOps。每次进入下一阶段都须通过 KPI 关口。

阶段	岗位（完整情景）	月度费用（估算）
F0 · M1至M3	2位创始人（报酬下调）· 1名 Unity 开发者 · 1名兼职 2D 美术	3,500
F1 · M4至M9	+1名 Unity 开发者 · 2D 美术转为全职 · 兼职 QA	6,000
F2 · M10至M16	+1名资深开发者 · +1名 3D 美术（QA 由社区测试补充）	9,500
F3 · M17至M24	+兼职 QA 与社区运营 · 音效与音乐外包	10,500

- **成本假设（估算）：** Unity 开发者每月1,500美元，资深2,300，2D 美术1,300，3D 美术1,600，融资期间两位创始人各650。
- **拉美成本优势：** 据 Semana 引用的 Glassdoor 数据，哥伦比亚游戏开发者平均月薪约340万哥伦比亚比索，区间为300万至800万。美国软件开发者2025年5月的年薪中位数为135,980美元（BLS）。整个工作室团队的年成本低于美国一名开发者。

龙船航线

路线图

阶段	目标
1	在 Steam 发布 Kleithros 序章免费试玩，并亮相 Steam 新品节（Steam Next Fest）
2	愿望单推广，并凭这些数据寻求投资
3	推出完整游戏，从 Dark Labyrinths 开始

日期： 待定。

战争金库

分阶段与分情景预算

三种情景均为**创始人估算**。在每种情景中，旗舰作品都遵循已批准的三个阶段：先在 **Steam 发布 Kleithros 序章免费试玩**（并亮相 Steam 新品节），再凭这些数据进行**愿望单推广与寻求投资**，然后推出**完整游戏，从 Dark Labyrinths 开始**。**种子轮**（12个月）发行辅助作品1并发布序章试玩。**中等规模**（18个月）增加辅助作品1的 LiveOps 以及愿望单推广与寻求投资。**完整规模**（24个月）增加辅助作品2，并以 Dark Labyrinths 开启完整游戏。

项目	小型种子轮 60,000 · 12 个月	中等规模 165,000 · 18 个月	完整规模 330,000 · 24 个月
团队（报酬与薪资）	43,200	102,000	197,000
硬件	10,899	41,494	45,283
引擎、授权与工具	1,000	4,000	22,000
云服务、后端与网络	1,200	3,000	4,800
市场营销、获客与活动	1,000	2,183	30,000
法务、商标与财务	2,000	4,000	6,000
外部音效与音乐	0	3,000	8,000
预备金	701	5,323	16,917
合计	**60,000**	**165,000**	**330,000**
15,000 美元份数	4	11	22

完整情景分阶段明细

项目	阶段0 · 奠基 M1 至 M3	阶段1 · 首次发行 M4 至 M9	阶段2 · 扩张 M10 至 M16	阶段3 · 旗舰作品 M17 至 M24	合计
团队（报酬与薪资）	10,500	36,000	66,500	84,000	197,000
硬件	41,494	3,789	0	0	45,283
引擎、授权与工具	2,000	5,000	7,000	8,000	22,000
云服务、后端与网络	300	1,200	1,400	1,900	4,800
市场营销、获客与活动	0	8,000	9,000	13,000	30,000
法务、商标与财务	3,000	1,000	1,000	1,000	6,000
外部音效与音乐	0	1,500	3,500	3,000	8,000
预备金	1,882	3,000	6,000	6,035	16,917
合计	**59,176**	**59,489**	**94,400**	**116,935**	**330,000**

- **授权假设：** 完整情景下融资超过20万美元，因此预算包含 Unity Pro（第一年3个席位，第二年4个）。若改用 Godot，约可节省16,000美元。
- **平台费用：** Steam Direct 每款游戏100美元（收入达1,000美元后返还），Apple Developer 每年99美元，Google Play 一次性25美元。Steamworks · Apple

战利品

收入模式与 KPI

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Knots & Blades（PC 与移动端）：** 一次性买断，无广告：传奇的每部书对应一部付费作品。序章 Kleithros 永久免费：PC 端在 Steam 提供免费试玩，移动端提供免费试用。Steam 标准抽成30%；Apple 与 Google 的小型企业计划抽成15%。
- **辅助作品（待决定）：** 以规模较小的游戏作为 B 计划；各自的模式见游戏目录，并将通过原型验证。不适用于 Knots & Blades。
- **跨媒体：** 与 Knots & Blades 的书籍、音频与收藏品交叉推广（除另有约定外，书籍收入不计入本模型）。

KPI 与行业基准

KPI	行业基准	建议目标
次日留存	前25%：26.5%至27.7%；后25%：10%至11.5%（GameAnalytics）	30% 以上
7日留存	中位数3.4%至3.9%；前25%为7%至8%（GameAnalytics）	8% 以上
28日/30日留存	75%的游戏 D28 低于3%（GameAnalytics）	3%至5%
ARPDAU	混合休闲0.15至0.50美元；中核0.08至0.20美元（Juego/AppsFlyer 汇总，经 Omega Point，二手来源）	0.15（辅助作品1）· 0.20（辅助作品2）
CPI	拉美0.14美元；美国1.71美元（Adjust 2025，经 SuperScale）	区域内低于0.30美元
LTV	须高于 CPI	扩大投放前 LTV 超过 CPI 的1.3倍
愿望单	首周转化率：不足5,000个时中位数15%；5,000至39,999个时20%（How To Market A Game）	发行时 7,000 / 20,000 / 50,000

ᛟ 收入情景（估算，交割后36个月）

项目	保守	基准	乐观
辅助作品1（移动端混合休闲）	15,000	90,000	400,000
辅助作品2（中核向，移动端与 PC）	20,000	150,000	600,000
旗舰作品 Knots & Blades（上市初期）	52,000	198,000	760,000
工作室净收入合计（36个月）	**87,000**	**438,000**	**1,760,000**

假设： 各辅助作品的安装量与净 LTV；PC 端扣除平台抽成、区域定价、税费与退款后，每份净收入约为售价的50%。旗舰作品数字在范围确定前仅作参考。



战角号

上市策略

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- **Steam 优先：** 尽早上线商店页，持续更新，设定季度愿望单目标。在 Steam 新品节发布公开试玩版。
- **展会：** gamescom latam（圣保罗）期间的 BIG Festival，主办方称其为规模最大的独立游戏竞赛；2026年于4月30日至5月3日举办。届时带上 Kleithros 序章试玩。
- **网红与媒体：** 西语主播以及传奇合作者计划中的书评博主；双语媒体资料包。
- **HeyCatch 式自然推广：** 每天以创始人的口吻在 Reddit、X、TikTok 与 LinkedIn 上互动，加入受众已在进行的讨论。HeyCatch 在初始期后每4周 79.95美元起；其指南说明主要面向个人创始人，因此我们将其作为方法参考。
- **社区：** Discord、YouTube 开发日志与传奇的 Patreon，与社区进行封闭测试。
- **移动端市场测试：** 先在低 CPI 的拉美软上线，再投入高成本市场。

命运符文

风险与应对

风险	应对
饱和市场中的曝光	从第一天起经营社区，跨媒体联动，参加展会与 Steam 新品节
获客成本上升	自然增长、区域软上线，以及 LTV 超过 CPI 1.3倍的规则
范围失控	分阶段 KPI 关口，全面制作前先推出可玩的序章试玩
依赖两位创始人	完善文档、代码托管于 GitHub、F2 阶段招聘资深开发者
硬件涨价（2026年内存）	提前采购、测试使用认证二手设备、预留15%缓冲
引擎与商店的价格或规则变化	模块化架构；2D 以 Godot 作为备选
Knots & Blades IP 授权	交割前由权利人与工作室签署书面协议
面向多名投资者募资的监管	收款前在哥伦比亚及各投资者所在国获取法律意见
国际付款与合同	在各司法辖区进行法律审查，银行业务经由哥伦比亚实体办理
法律实体尚未成立	于阶段0注册 SAS（多项扶持计划亦有此要求）

盾之盟约

融资方案：每份 15,000 美元

为什么是 15,000 美元

- **门槛适中：** 世界各地的天使投资人与专业人士都能参与，无需依赖单一大型基金。

- **一致性：** 与 Odyssey Ecosystem 现有投资者资料中提出的15,000美元额度相同。
- **看得见：** 每一份资金都对应一个具体的工作单元（见下文），其用途可追踪报告。
- **分散风险：** 众多小额份数分摊风险，并形成工作室与传奇的大使社群。

各情景的份数

情景	USD	个月	15,000 美元份数	每份股权比例
小型种子轮	60,000	12	4	1.85%
中等规模	165,000	18	11	1.64%
完整规模	330,000	24	22	1.39%

一份 15,000 美元可以买到什么

每份 15,000 美元 · 中等规模

项目	USD	%
团队（报酬与薪资）	9,273	62%
硬件	3,772	25%
引擎、授权与工具	364	2%
云服务、后端与网络	273	2%
市场营销、获客与活动	198	1%
法务、商标与财务	364	2%
外部音效与音乐	273	2%
预备金	483	3%
合计	**15,000**	**100%**

一份投资实际支付的内容（估算）

设备	USD
拉美 Unity 开发者6个月（每月1,500美元）	9,000
1台用于 iOS 与 Mac 构建的 Mac mini M5 Pro（Apple 价格）	1,699
1个 Unity Pro 年度席位（2,310美元，如适用）	2,310
获客测试与商店素材	1,000
法务与财务分摊	400
预备金	591
合计	**15,000**

参与级别

级别	金额 (USD)	份数	权益（累积）
战士	15,000	1	按方案A、B或C的每份权益 · 月度报告 · 名字列入瓦尔哈拉殿堂 · 抢先体验、盾牌外观与私人 Discord
亲卫	30,000	2	以上全部 · 受邀参加封闭测试 · 10个赠送用激活码 · 每半年与创始人通话一次
雅尔	75,000	5	以上全部 · 以雅尔身份在制作名单中特别署名 · 每季度与创始人通话 · 可为游戏中的地点或物品提名（需通过创意审批）
北境之王	150,000	10	以上全部 · 领投人 · 顾问委员会观察员席位 · 每季度与团队共同审阅 KPI · 下一轮优先认购权

各级别均为每份15,000美元的整数倍，均在330,000美元（22份）的完整轮次之内。这些权益是额外福利，在你所选投资方案（A 股权、B 收入分成或 C SAFE）的回报之外另行提供，须由创始人决定并经法律咨询。

投资者获得什么（投资者自选方案A、B或C；推荐方案B，收入分成）

- **方案A · 股权：** 建议投前估值75万美元。每份在种子轮相当于1.85%，中等规模1.64%，完整规模1.39%。
- **方案B · 收入分成（推荐）：** 投资者分成池获得工作室净收入的30%，按份数分配，前4份直至返还1.5倍（每份22,500美元），其余各份直至返还2倍（每份30,000美元）。
- **方案C · SAFE 或可转换票据：** 投后估值上限100万美元，下一轮定价融资时享20%折扣（按上限计每份相当于1.5%）。

每份回报情景（估算，完整规模）

	保守	基准	乐观
工作室净收入合计（36个月）	87,000	438,000	1,760,000
投资者分成池（30%，上限1.5倍或2倍）	26,100	131,400	528,000
36个月时每份回报	1,186	5,973	24,333 · 22,500
相对 15,000 美元的倍数	0.08x	0.40x	1.62x · 1.50x
第36个月工作室估值（示意）	500,000	1,000,000	3,600,000
每份的理论价值（1.39%）	6,944 (0.46x)	13,889 (0.93x)	50,000 (3.33x)

假设： 收入取自“战利品”章节的表格；估值按年收入倍数示意；股权在出售或后续融资前不具流动性。基准情景下，收入分成在第36个月后继续支付直至达到上限。 方案B上限：第1至4份为1.5倍，第5份起为2倍；若单元格显示两个数字，前者为第5至22份，后者为第1至4份。

里程碑与报告承诺

- 每月发送进展、支出与下一步里程碑的邮件。
- 季度 KPI 看板（留存、ARPDAU、CPI、愿望单）与年度财务报表。
- 滚动交割：无最低金额，不予退款。资金自第一份起即投入使用（优先用于硬件与团队）；本轮开放90天。

ᛟ 投资者专属权益

- 名字列入工作室所有游戏片尾的 **英灵殿名人堂**。
- 抢先体验与测试密钥、投资者专属盾牌外观道具以及 Discord 私密频道。
- 受邀参加封闭测试与团队演示。



编年史

来源与假设

ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗᛚᛜᛞᛟ

- 所有成本、收入、估值与回报数字均为**估算**，假设见各章节。
- 哥伦比亚比索金额的参考汇率：1美元 = 4,000比索（假设）。
- 市场数据来源：Newzoo、gamescom latam、GameAnalytics、Adjust（经 SuperScale）、How To Market A Game、Steamworks、Unity、Supabase、Apple、Valve、Gartner、IDC、BLS、Semana、Google。各章节附有链接。
- Knots & Blades 资料：取自 knotsandblades.com（2026年10月）。《Kleithros》梗概：创始人提供的资料。

投资者联系方式

投资事宜

investors@odecosys.com

其他所有事宜

hello@odecosys.com

odecosys.com · knotsandblades.com

高风险投资：您可能损失本金。预测均为估算。本文件并非证券公开发行。