

Ψ Ν Δ Γ Ρ ◁ Χ Ρ Η † Ι ς Σ Ε Υ Ξ Τ Β Μ Μ Γ ◦ Μ Ω Ψ Ν Δ Γ Ρ ◁ Χ Ρ Η † Ι ς Σ Ε Υ Ξ Τ Β Μ Μ Γ



ODYSSEY RAGNAROK

— INTERACTIVE —

TECHNISCHES DOSSIER FÜR INVESTOREN

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

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

OKTOBER 2026 · ALLE ZAHLEN SIND SCHÄTZUNGEN

Ψ Ν Δ Γ Ρ ◁ Χ Ρ Η † Ι ς Σ Ε Υ Ξ Τ Β Μ Μ Γ ◦ Μ Ω Ψ Ν Δ Γ Ρ ◁ Χ Ρ Η † Ι ς Σ Ε Υ Ξ Τ Β Μ Μ Γ

DIE KARTE DER SAGA (INHALT)

01		DIE SAGA DES STUDIOS	Zusammenfassung
02		DER SCHWUR	Vision und Identität
03		DER RAT DER KRIEGER	Gründer und Team
04		DIE NEUN WELTEN DES MARKTES	Marktchance
05		DIE SAGEN DER SCHMIEDE	Spieleportfolio
06		DIE SCHMIEDE	Technischer Stack
07		DAS ARSENAL	Hardwareanforderungen
08		DER CLAN UND SEINE HANDWERKE	Produktionspipeline und Teamplan
09		DIE ROUTE DES DRACHENBOOTS	Roadmap über 24 Monate
10		DIE KRIEGSKASSE	Budget nach Phase und Szenario
11		DIE BEUTE	Erlösmodell und KPIs
12		DAS KRIEGSHORN	Markteinführung
13		DIE RUNEN DES SCHICKSALS	Risiken und Gegenmaßnahmen
14		DER SCHILDKPAKT	Das Angebot: Tickets zu 15.000 USD
15		DIE VERBÜNDETEN DES NORDENS	Ansprechpartner: Investoren, Fonds und Programme
16		DIE CHRONIKEN	Quellen und Annahmen



DIE SAGA DES STUDIOS

ZUSAMMENFASSUNG

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

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

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

201,6 MRD. USD

globaler
Spielemarkt 2025
(Newzoo)

372 MIO.

Spieler in
Lateinamerika
2025 (Newzoo)

15.000 USD

Ticket pro Investor

24 MONATE

Roadmap bis zum
Early Access des
Leuchtturmtitels

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



DER SCHWUR

VISION UND IDENTITÄT

Vision. Von Lateinamerika aus ein Studio mit eigener epischer Identität aufbauen, das Welten erschafft, die in vielen Formaten leben: Spiele, Bücher, Audio und Community.

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

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



DER RAT DER KRIEGER

GRÜNDER UND TEAM

























JEAN PAGLIARANI

MITGRÜNDER · ENTWICKLUNG UND TECHNOLOGIE · CEO VON JH DUO

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



HENRY ESAA

MITGRÜNDER · CTO VON EOS CONNECTING



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

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

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



DIE NEUN WELTEN DES MARKTES

MARKTCHANCE

WIRTSCHAFTS- UND MARKTANALYSE

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

✂ DER BLICK AUF LATEINAMERIKA

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

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





DIE SAGEN DER SCHMIEDE

SPIELEPORTFOLIO

[illegible]

⚔️ LEUCHTTURMTITEL: KNOTS & BLADES · KLEITHROS, DAS PREQUEL



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

Inhalt. Lukas erwacht ohne Erinnerung in einer Metallzelle mit nur einem Lichtspalt. Bei ihm ist Klaus, ein Mann mit Porzellangesicht und silbernem Haar,

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

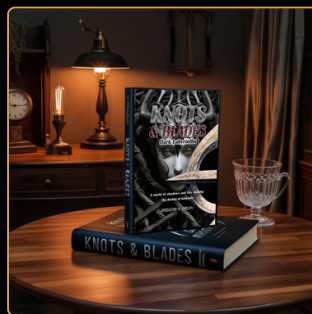
✂ DREI AUFHÄNGER

1. Zwei Männer in einer Zelle, die sich lebendig begräbt, und nur einer kann hinaus.
 2. Eine alte Münze mit dem Motto "vita et mors, lux et umbra" ist der Preis der Freiheit, und Charon kommt, um ihn einzufordern.
 3. Das Buch, das der Protagonist schreibt, eröffnet eine Saga über Verschwörungen, Technologiemagnaten und tyrannische Regime, in der die Helden die Knoten eines im Schatten gewebten Netzes durchtrennen.
- **Genre (Vorschlag):** psychologischer, symbolischer Thriller als narratives Adventure.
 - **Plattformen (Vorschlag):** zuerst PC auf Steam, mit konsolenfähiger Architektur; später Mac.

✂ EINE TRANSMEDIALE IP, DIE DIE INVESTITION STÄRKT



KLEITHROS
ERSCHIENEN



DARK LABYRINTHS
IN ARBEIT



WHISPERS OF CHAOS
IN ARBEIT



REVELATIONS
IN ARBEIT



DIE SCHMIEDE

TECHNISCHER STACK

W D B F R < X P H + I ' J K Y E T B M M I . M Q

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

Geprüfte Alternativen. Godot 4 (MIT Lizenz, kostenlos) ist hervorragend für 2D und Prototypen, mit kleinerem Ökosystem an Mobil und Konsolen SDKs. Unreal Engine 5 ist stark im hochwertigen 3D und öffnet die Tür zu [Epic MegaGrants](#) (nur Unreal Projekte), erfordert aber C++ und stärkere Hardware.

Entscheidungspunkt: Die Engine des Leuchtturmtitels wird vor Monat 9 festgelegt.

EBENE	VORGESCHLAGENE WAHL
Engine und Sprache	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions), bereits bei EOS im Einsatz · Spieldienste auf Render · CDN und Speicher bei Cloudflare
Analytics	GameAnalytics und Firebase (Analytics und Crashlytics); Attribution mit einem MMP, sobald bezahlte Medien laufen
Werbung und IAP	Mediation über Unity LevelPlay oder AppLovin MAX · Unity IAP oder RevenueCat · serverseitige Belegprüfung
LiveOps	Remote Config, Eventkalender, Season Pass, A/B Tests
CI/CD	GitHub Actions mit GameCI · eigener Runner auf einer Workstation · fastlane für TestFlight und Play Console · SteamPipe für Steam
Versionskontrolle	Git mit Git LFS auf GitHub (oder Unity Version Control für große Grafikdateien)

VORGESCHLAGENE WAHL	
Cloud Speicherstände	Steam Cloud auf PC · Supabase mit Google Play Games und iCloud auf Mobile
Anticheat	Serverautoritative Prüfung für PvP, Ökonomie und Ranglisten; kein Anticheat auf Kernelebene
Multiplattform Pipeline	Ein Projekt, Qualitätsprofile pro Plattform, Addressables, automatische Tests auf echten Geräten

POSTEN	MODELL, REFERENZPREIS UND QUELLE	USD
3 Plätze		40.677

Warum 3 x RTX 5090 und nicht RTX 5090 + RTX 6000 Ada: das ganze Team programmiert und erstellen Inhalte in Echtzeit. Die RTX 5090 (32 GB, Blackwell Generation) ist neuer als die RTX 6000 Ada (48 GB, Vorgängergeneration), kostet weniger (die 6000 Ada Karte allein 6.664) und gehört zur selben GPU Familie wie bei den Spielern, so wird auf repräsentativer Hardware profiliert. Identische Workstations sind austauschbar, falls eine ausfällt. 32 GB reichen für Unity, Bakes und mittlere lokale KI; größere Lasten laufen stundenweise auf Cloud GPUs. **Kein Buildserver:** bei 2 Personen laufen Windows und Android Builds auf den Workstations (GameCI) und Apple Builds auf dem Mac mini; er lohnt sich erst mit wachsendem Team. **Zwei 32" Monitore pro Platz:** übliche Ausstattung in der Spieleentwicklung, einer für Editor oder Szene, einer für Code, Doku und Profiler.

2. GEMEINSAM GENUTZT

POSTEN	MODELL, REFERENZPREIS UND QUELLE	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1.699
Stiftdisplay	Wacom Cintiq Pro 22: 2.999,95 (Wacom)	3.000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
Zwischensumme gemeinsam		5.488
Hardware gesamt		46.165

USV: die BR1500MS2 liefert 900 W; mit der RTX 5090 unter Volllast kann der Verbrauch nahe an diese Grenze kommen, daher wird vor dem Kauf real gemessen und bei Bedarf ein größeres Modell angefragt. **Ohne Betrag** (vor dem

Kauf angefragt und über die Reserve gedeckt): Mainboard, Netzteil, Gehäuse und Kühlung je Workstation, Stuhl und Tisch, Webcam, mobile Testgeräte, NAS und Backup Router.

✂ 3. LIZENZEN

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

✂ 3. CLOUD UND INFRASTRUKTUR

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

✂ 4. HARDWARE NACH PHASE (VOLLSTÄNDIGES SZENARIO, REFERENZPREISE)

PHASE	AUSSTATTUNG	USD
Phase 0 · Gründung	3 komplette Arbeitsplätze (Workstation, 2 Monitore 32", Tastatur und Maus, Headset, USV) (40.677) · Mac mini M5 Pro (1.699)	42.376
Phase 1 · Erster Launch	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	3.789
Summe		46.165
Mittel		42.376
Kleine Seedrunde		10.899

5. ANFORDERUNGEN FÜR SPIELER (VORLÄUFIGE ZIELE)

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

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



DER CLAN UND SEINE HANDWERKE

PRODUKTIONSPIPELINE UND TEAMPLAN

W D B F R < X P H † I ′ J C Y Z T B M M † ° M X

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

PHASE	ROLLEN (VOLLSTÄNDIGES SZENARIO)	MONATSKOSTEN (SCHÄTZ.)
F0 · M1 bis M3	2 Gründer (reduziertes Honorar) · 1 Unity Entwickler · 1 2D Artist in Teilzeit	3.500
F1 · M4 bis M9	+1 Unity Entwickler · 2D Artist in Vollzeit · QA in Teilzeit	6.000
F2 · M10 bis M16	+1 Senior Entwickler · +1 3D Artist (QA über Community Tests)	9.500
F3 · M17 bis M24	+ QA und Community Management in Teilzeit · Ton und Musik im Auftrag	10.500

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



DIE ROUTE DES DRACHENBOOTS

ROADMAP ÜBER 24 MONATE

W D F R X P H I S J K Y E T B M M I O M R

Annahme: Rundenabschluss im Dezember 2026, Monat 1 = Januar 2027.
Meilensteine sind Ziele, keine Zusagen.

MONAT	MEILENSTEIN
M1 bis M3	Gründung der SAS, Lizenzvertrag Knots & Blades, Einstellungen, CI Pipeline und 3 Prototypen für Begleittitel 1
M6	Soft Launch von Begleittitel 1 in lateinamerikanischen Märkten mit niedrigem CPI
M9	Globaler Launch von Begleittitel 1 · Engine Entscheidung für den Leuchtturmtitel
M10 bis M12	Vorproduktion des Leuchtturmtitels · Prototyp von Begleittitel 2
M12 bis M16	Steam Seite des Leuchtturmtitels und Wunschlistenkampagne · BIG Festival und gamescom latam 2028 (Termine offen)
M18	Vertical Slice des Leuchtturmtitels · Soft Launch von Begleittitel 2 (nur vollständiges Szenario)
M20 bis M22	Globaler Launch von Begleittitel 2 · Mac Ports der Begleittitel
M22 bis M24	Demo des Leuchtturmtitels auf einem Steam Next Fest (Termine offen) · Early Access ab M24

Bestätigte nützliche Termine: Steam Next Fest vom 22. Februar bis 1. März 2027 und vom 14. bis 21. Juni 2027 ([Steamworks](#)).



Drei Szenarien, alle **geschätzt**. Der Umfang wächst mit der Runde: **Seed** (12 Monate) bringt Begleittitel 1 auf den Markt und startet die Vorproduktion des Leuchtturmtitels. **Mittel** (18 Monate) ergänzt LiveOps für Begleittitel 1 und den Vertical Slice des Leuchtturmtitels. **Vollständig** (24 Monate) ergänzt Begleittitel 2 und erreicht den Early Access des Leuchtturmtitels.

POSTEN	KLEINE SEEDRUNDE 60.000 · 12 MONATE	MITTEL 165.000 · 18 MONATE	VOLLSTÄNDIG 330.000 · 24 MONATE
Team (Honorare und Gehälter)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	42.376	46.165
Engines, Lizenzen und Tools	1.000	4.000	22.000
Cloud, Backend und Internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, Nutzergewinnung und Events	1.000	2.183	30.000
Recht, Marken und Buchhaltung	2.000	4.000	6.000
Externer Ton und Musik	0	3.000	8.000
Reserve	701	4.441	16.035
Summe	60.000	165.000	330.000
Tickets zu 15.000 USD	4	11	22

✂ VOLLSTÄNDIGES SZENARIO NACH PHASE

POSTEN	PHASE 0 · GRÜNDUNG M1 BIS M3	PHASE 1 · ERSTER LAUNCH M4 BIS M9	PHASE 2 · AUSBAU M10 BIS M16	PHASE 3 · LEUCHTTURMTITEL M17 BIS M24	SUMME
Team (Honorare und Gehälter)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	42.376	3.789	0	0	46.165
Engines, Lizenzen und Tools	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Cloud, Backend und Internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, Nutzergewinnung und Events	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Recht, Marken und Buchhaltung	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Externer Ton und Musik	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Reserve	1.000	3.000	6.000	6.035	16.035
Summe	59.176	59.489	94.400	116.935	330.000

- ◊ **Lizenzannahme:** Im vollständigen Szenario übersteigt die Finanzierung 200.000 USD, daher ist Unity Pro budgetiert (3 Plätze im ersten und 4 im zweiten Jahr). Mit Godot ließen sich rund 16.000 USD sparen.
- ◊ **Plattformgebühren:** Steam Direct 100 USD pro Spiel (erstattet ab 1.000 USD Umsatz), Apple Developer 99 USD pro Jahr, Google Play einmalig 25 USD.
[Steamworks](#) · [Apple](#)



DIE BEUTE

ERLÖSMODELL UND KPIS

W N D F R X P H I S J K Y E T B M M I O M R

- **Mobile:** kostenlos mit Belohnungswerbung, begrenzten Interstitials, Kauf zum Entfernen der Werbung, Paketen und Season Pass. Apple und Google behalten in ihren Programmen für kleine Unternehmen 15 % ein.
- **PC:** Premiumspiel auf Steam mit Regionalpreisen, DLC und Editionen mit Inhalten der Saga. Steam behält im Standardtarif 30 % ein.
- **Transmedia:** Querwerbung mit Büchern, Audio und Sammlerstücken von Knots & Blades (Bucherlöse sind ohne gesonderte Vereinbarung nicht Teil dieses Modells).

KPIS UND BRANCHENWERTE

KPI	BRANCHENWERT	VORGESCHLAGENES ZIEL
Retention D1	Beste 25 %: 26,5 bis 27,7 %; schwächste 25 %: 10 bis 11,5 % (GameAnalytics)	30 % oder mehr
Retention D7	Median 3,4 bis 3,9 %; beste 25 % 7 bis 8 % (GameAnalytics)	8 % oder mehr
Retention D28/D30	75 % der Spiele liegen an D28 unter 3 % (GameAnalytics)	3 bis 5 %
ARPPDAU	Hybridcasual 0,15 bis 0,50 USD; Midcore 0,08 bis 0,20 USD (Aggregat Juego/AppsFlyer über Omega Point , Sekundärquelle)	0,15 (Begleittitel 1) · 0,20 (Begleittitel 2)
CPI	Lateinamerika 0,14 USD; USA 1,71 USD (Adjust 2025 über SuperScale)	Unter 0,30 USD in der Region
LTV	Muss den CPI übersteigen	LTV über dem 1,3 fachen CPI vor dem Skalieren

KPI	BRANCHENWERT	VORGESCHLAGENES ZIEL
Wunschlisten	Konversion in der ersten Woche: Median 15 % unter 5.000 Wunschlisten; 20 % zwischen 5.000 und 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 zum Launch

✂ ERLÖSSZENARIEN (SCHÄTZUNGEN, 36 MONATE NACH ABSCHLUSS)

POSTEN	VORSICHTIG	BASIS	OPTIMISTISCH
Begleittitel 1 (Mobile Hybridcasual)	15.000	90.000	400.000
Begleittitel 2 (Midcore Mobile und PC)	20.000	150.000	600.000
Leuchtturmtitel Knots & Blades (erste Monate)	52.000	198.000	760.000
Nettoerlöse des Studios gesamt (36 Monate)	87.000	438.000	1.760.000

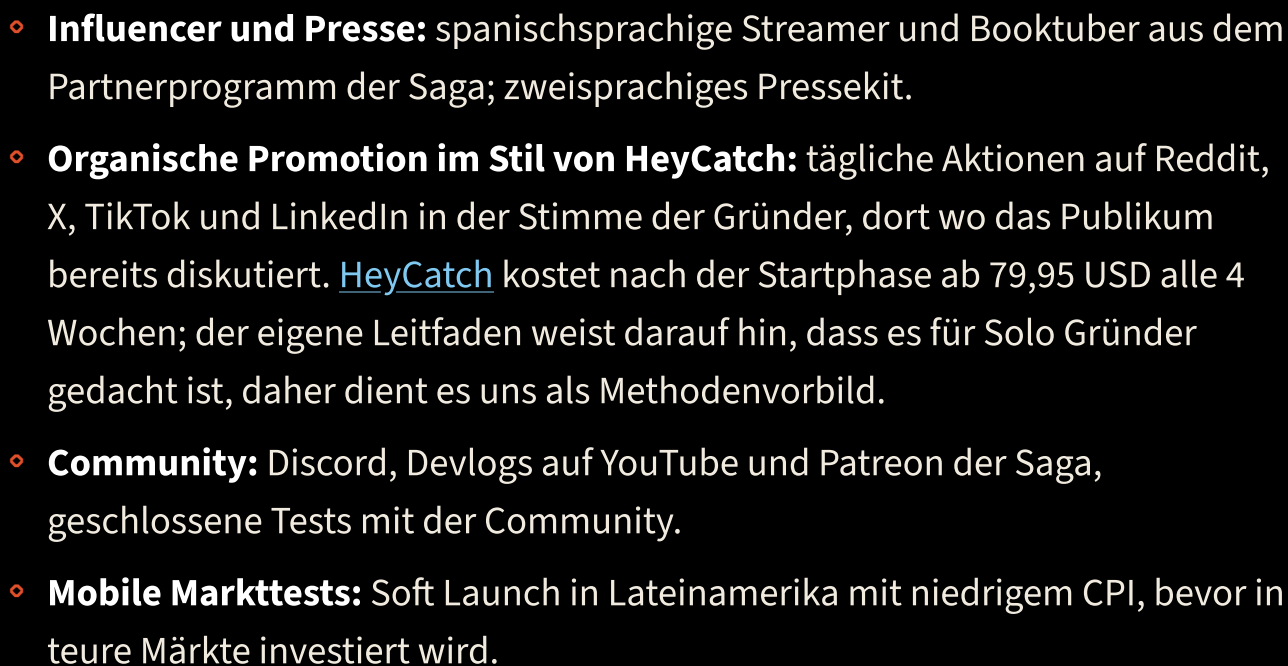
Annahmen: Installationen und Netto LTV pro Begleittitel; auf PC Nettoerlös pro Einheit von etwa 50 % des Preises nach Provision, Regionalpreisen, Steuern und Erstattungen. Die Zahlen des Leuchtturmtitels sind Richtwerte, bis der Umfang feststeht.



DAS KRIEGSHORN

MARKTEINFÜHRUNG

- **Steam zuerst:** frühe Shopseite, regelmäßige Updates und vierteljährliche Wunschlistenziele. Öffentliche Demo auf einem Steam Next Fest.
- **Festivals:** [BIG Festival](#) im Rahmen der gamescom latam (São Paulo), laut Veranstalter der größte Indiewettbewerb; die Ausgabe 2026 lief vom 30. April bis 3. Mai. Den Vertical Slice mitbringen.



RISIKEN UND GEGENMASSNAHMEN

RISIKO	GEGENMASSNAHME
Sichtbarkeit in einem gesättigten Markt	Community ab dem ersten Tag, Transmedia, Festivals und Steam Next Fest
Steigende Akquisekosten	Organisches Wachstum, Soft Launch in der Region und Regel LTV über dem 1,3 fachen CPI
Ausfernder Umfang	KPI Tore pro Phase, Vertical Slice vor der vollen Produktion
Abhängigkeit von zwei Gründern	Dokumentation, Code auf GitHub, Einstellung eines Seniors in F2
Hardwareinflation (Speicher 2026)	Frühe Käufe, zertifizierte Gebrauchtgeräte für Tests, 15 % Puffer
Preis oder Regeländerungen bei Engines und Stores	Modulare Architektur; Godot als Plan B für 2D
Lizenz der IP Knots & Blades	Schriftlicher Vertrag zwischen Rechteinhabern und Studio vor dem Abschluss

RISIKO	GEGENMASSNAHME
Regulierung von Angeboten an mehrere Investoren	Rechtsberatung in Kolumbien und im Land jedes Investors vor Annahme von Mitteln
Internationale Zahlungen und Verträge	Rechtliche Prüfung in jeder Rechtsordnung und Bankgeschäfte über die kolumbianische Gesellschaft
Gesellschaft noch nicht gegründet	Gründung der SAS in Phase 0 (von mehreren Programmen ebenfalls verlangt)



DER SCHILDKPAKT

DAS ANGEBOT: TICKETS ZU 15.000 USD

WIR HABEN EIN ANGEBOT FÜR SIE: 15.000 USD FÜR EIN TICKET

✂ WARUM 15.000 USD

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

✂ TICKETS PRO SZENARIO

SZENARIO	USD	MONATE	TICKETS ZU 15.000 USD	ANTEIL PRO TICKET
Kleine Seedrunde	60.000	12	4	1,85 %
Mittel	165.000	18	11	1,64 %
Vollständig	330.000	24	22	1,39 %

✂ WAS EIN TICKET ZU 15.000 USD KAUFTE

PRO TICKET ZU 15.000 USD · MITTEL

POSTEN	USD	%
Team (Honorare und Gehälter)	9.273	62 %
Hardware	3.852	26 %
Engines, Lizenzen und Tools	364	2 %

POSTEN	USD	%
Cloud, Backend und Internet	273	2 %
Marketing, Nutzergewinnung und Events	198	1 %
Recht, Marken und Buchhaltung	364	2 %
Externer Ton und Musik	273	2 %
Reserve	403	3 %
Summe	15.000	100 %

WAS EIN TICKET KONKRET BEZAHLT (SCHÄTZUNG)

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

✂ BETEILIGUNGSSTUFEN

STUFE	BETR AG (USD)	TIC KE TS	WAS SIE ERHALTEN (KUMULATIV)
Kriege r	15.00 0	1	Anteil pro Ticket nach Option A, B oder C · Monatsbericht · Name in der Halle von Walhall · Early Access, Schild Kosmetik und privater Discord
Huska rl	30.00 0	2	Alles oben Genannte · Einladung zu geschlossenen Tests · 10 Schlüssel zum Verschenken · halbjährliches Gespräch mit den Gründern

STUFE	BETR AG (USD)	TIC KE TS	WAS SIE ERHALTEN (KUMULATIV)
Jarl	75.00 0	5	Alles oben Genannte · hervorgehobene Nennung als Jarl · vierteljährliches Gespräch mit den Gründern · Namensvorschlag für einen Ort oder Gegenstand im Spiel, vorbehaltlich kreativer Freigabe
König des Norde ns	150.0 00	10	Alles oben Genannte · Ankerinvestor · Beobachtersitz im Beirat · vierteljährliche KPI Prüfung mit dem Team · Vorkaufsrecht in der nächsten Runde

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

✂ WAS DER INVESTOR ERHÄLT (DER INVESTOR WÄHLT A, B ODER C; EMPFOHLEN WIRD B, DIE UMSATZBETEILIGUNG)

- **Option A · Beteiligung:** vorgeschlagene Pre Money Bewertung von 750.000 USD. Ein Ticket entspricht 1,85 % (Seed), 1,64 % (Mittel) oder 1,39 % (Vollständig).
- **Option B · Umsatzbeteiligung (empfohlen):** Der Investorenpool erhält 30 % der Nettoerlöse des Studios, aufgeteilt pro Ticket, bis das 1,5 fache (22.500 USD pro Ticket) bei den ersten 4 Tickets und das 2 fache (30.000 USD pro Ticket) bei den übrigen zurückgeflossen ist.
- **Option C · SAFE oder Wandeldarlehen:** Bewertungsobergrenze von 1.000.000 USD post money und 20 % Abschlag in der nächsten bepreisten Runde (ein Ticket entspricht 1,5 % an der Obergrenze).

✂ RENDITESZENARIEN PRO TICKET (SCHÄTZUNGEN, VOLLSTÄNDIGE RUNDE)

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

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

✂ MEILENSTEINE UND BERICHTSPFLICHTEN

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



-

DIE VERBÜNDETEN DES NORDENS

ANSPRECHPARTNER: INVESTOREN, FONDS UND PROGRAMME

W N D F R < X P H + I % J K Y £ T B M M I ° M X

KAPITAL: FONDS, ANGELS, PUBLISHER UND CLOUD CREDITS

ART	WER	ANGEBOT (LAUT QUELLE)	PASST ZU ORI
Gaming VC Fonds (global)	BITKRAFT · Makers Fund · Griffin Gaming Partners · Konvoy · Play Ventures	Eigenkapital in Früh und Wachstumsphase im Gaming; Ticket nicht veröffentlicht	Nach spielbarer Demo und Traktion
Accelerator und Indie Fonds	a16z speedrun · Indie Fund	speedrun: bis 1 Mio. USD, 12 Wochen in San Francisco. Indie Fund: 55 finanzierte Spiele, Betrag nicht veröffentlicht	Weltweite Bewerbung ; sehr selektiv
Gaming Angels	The Gaming Nest Investment Hub	Angel Tickets von 5.000 bis 10.000 USD; ein spielbares Spiel muss auf der Plattform veröffentlicht sein; KI nur begrenzt	Ja, mit einem kleinen veröffentlichten Spiel
Finanzierende Publisher	Raw Fury · Kepler Interactive · Annapurna Interactive · Hooded Horse · Good Shepherd	Finanzierung und Publishing; Raw Fury und Kepler verlangen einen spielbaren Build; Kepler setzt auf Premium PC und Konsole, Hooded Horse auf Strategie	Plan B: Co Publishing, IP bleibt bei uns

ART	WER	ANGEBOT (LAUT QUELLE)	PASST ZU ORI
Cloud Credits	AWS Activate · Google Cloud · Cloudflare	AWS: 5.000 USD selbstfinanziert, bis 200.000 über einen Investor. Google Cloud: 2.000 bis 200.000 USD. Cloudflare: 10.000 bis 350.000 USD	Ja, zuerst die selbstfinanzierten Stufen

PLATTFORMEN UND FÖRDERUNGEN

ART	WER	ANGEBOT (LAUT QUELLE)	PASST ZU ORI
Plattformfonds	Google Play Indie Games Fund	2 Mio. USD in bar ohne Eigenkapital für kleine Studios mit Sitz in Lateinamerika	Ja (LATAM)
Konsolenprogramm	ID@Xbox	Anreize, Finanzierungsmöglichkeiten und Publishing Unterstützung; Betrag nicht veröffentlicht; jedes Land, in dem Microsoft tätig ist	Ja, für die PC/Xbox Version
Engine Förderungen	Epic MegaGrants · Unity for Humanity	MegaGrants: Unreal Projekte, ein Teil für Engine Wechsler reserviert; 2 Zyklen 2026. Unity for Humanity: Impact Projekte	Nur bei Wechsel zu Unreal
Förderung in Kolumbien	Crea Digital (MinTIC)	18 Preise von 49 bis 100 Mio. COP (Videospiele unter den Kategorien); Ausschreibung 2026 geschlossen	Ja, mit kolumbianischer Firma
Öffentliche Förderung (Europa, UK, Kanada)	Creative Europe MEDIA · UK Games Fund · Canada Media Fund	Creative Europe: bis 200.000 EUR (60 %). UK Games Fund: 100.000 bis 250.000 GBP. CMF: nur kanadisch kontrollierte Firmen	Nein: nur lokale Firmen



DIE CHRONIKEN

QUELLEN UND ANNAHMEN

Ψ Π Δ Γ R < X P H † I 9 J C Y Σ T B M M I ° M Q

- ◊ Alle Zahlen zu Kosten, Erlösen, Bewertungen und Renditen sind **Schätzungen** mit den in jedem Abschnitt genannten Annahmen.
- ◊ Referenzkurs für Beträge in COP: 4.000 COP pro USD (Annahme).
- ◊ Marktquellen: Newzoo, gamescom latam, GameAnalytics, Adjust (über SuperScale), How To Market A Game, Steamworks, Unity, Supabase, Apple, Valve, Gartner, IDC, BLS, Semana, Google. Links in jedem Abschnitt.
- ◊ Daten zu Knots & Blades: von knotsandblades.com (Oktober 2026). Zusammenfassung von Kleithros: Material der Gründer.
- ◊ Interne Übersicht der Geldgeber: financiadores_odyssey.xlsx (13. Oktober 2026).

KONTAKT FÜR INVESTOREN

investors@odecosys.com

odecosys.com · eosconnecting.com · knotsandblades.com

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