



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

OCTUBRE DE 2026 · TODAS LAS CIFRAS SON ESTIMACIONES

EL MAPA DE LA SAGA (CONTENIDO)

01	 LA SAGA DEL ESTUDIO	Resumen ejecutivo
02	 EL JURAMENTO	Visión e identidad
03	 EL CONSEJO DE GUERREROS	Fundadores y equipo
04	 LOS NUEVE REINOS DEL MERCADO	Oportunidad de mercado
05	 LAS SAGAS POR FORJAR	Catálogo de juegos
06	 LA FORJA	Stack técnico
07	 EL ARSENAL	Requerimientos de hardware
08	 EL CLAN Y SUS OFICIOS	Pipeline de producción y plan de equipo
09	 LA RUTA DEL DRAKKAR	Hoja de ruta de 24 meses
10	 EL TESORO DE GUERRA	Presupuesto por fases y escenarios
11	 EL BOTÍN	Modelo de ingresos y KPIs
12	 EL CUERNO DE GUERRA	Salida al mercado
13	 LAS RUNAS DEL DESTINO	Riesgos y mitigación
14	 EL PACTO DEL ESCUDO	La propuesta: tickets de 15.000 USD
15	 LOS ALIADOS DEL NORTE	A quién acudir: inversionistas, fondos y programas
16	 LAS CRÓNICAS	Fuentes y supuestos



LA SAGA DEL ESTUDIO

RESUMEN EJECUTIVO

Odyssey Ragnarok Interactive es el nuevo estudio de videojuegos propio de EOS Connecting y Odyssey Ecosystem. No es un servicio de desarrollo por encargo: el estudio **crea, publica y opera sus propios juegos**, primero en PC (Steam) y móvil (Android e iOS), y después en Mac.

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

Buscamos inversionistas con **tickets de 15.000 USD**. Proponemos tres escenarios de ronda: **60.000 USD (4 tickets)**, **150.000 USD (10 tickets)** y **330.000 USD (22 tickets)**. Todas las cifras de este documento son estimaciones con supuestos explícitos; no hay garantías de retorno.

201.600 M USD

mercado global de juegos en 2025 (Newzoo)

372 M

jugadores en Latinoamérica en 2025 (Newzoo)

15.000 USD

ticket por inversionista

24 MESES

hoja de ruta hasta el acceso anticipado del título insignia

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



EL JURAMENTO

VISIÓN E IDENTIDAD

Visión. Construir desde Latinoamérica un estudio con identidad épica propia, capaz de crear mundos que viven en varios formatos: juegos, libros, audio y comunidad.

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

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

EL CONSEJO DE GUERREROS FUNDADORES Y EQUIPO



JEAN PAGLIARANI

COFUNDADOR · DESARROLLO Y TECNOLOGÍA · CEO DE JH DUO

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



HENRY ESAA

COFUNDADOR · CTO DE EOS CONNECTING



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

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



OPORTUNIDAD DE MERCADO

[illegible]

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

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



LAS SAGAS POR FORJAR

CATÁLOGO DE JUEGOS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

✦ TÍTULO INSIGNIA: KNOTS & BLADES · KLEITHROS, LA PRECUELA



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

Sinopsis. Lukas despierta sin memoria en una celda de metal con una sola ranura de luz. Lo acompaña Klaus, un hombre de rostro de porcelana y cabello plateado que juega con una moneda antigua y lo acusa de asesino. Afuera, una

criatura silba y golpea las paredes mientras la celda se hunde en la tierra. Entre confesiones sobre el miedo, la culpa, la familia y la libertad, Lukas recuerda a su hijo, a Anna y a un país destruido por un régimen tirano. Cada verdad acerca la salida, pero exige un precio. Al final aparece **Alexander Nasir Levy (Alex)**, el escritor detrás del seudónimo Gregori H. Orlov y protagonista de la saga que continúa.

✂ TRES GANCHOS

1. Dos hombres atrapados en una celda que se entierra viva, y solo uno puede salir.
 2. Una moneda antigua con el lema "vita et mors, lux et umbra" es el precio de la libertad, y Caronte viene a cobrarla.
 3. El libro que escribe el protagonista abre una saga de conspiraciones, magnates tecnológicos y regímenes tiranos, donde los héroes cortan los nudos de una red tejida en las sombras.
- ◊ **Género (propuesta):** thriller psicológico y simbólico en forma de aventura narrativa.
 - ◊ **Plataformas (propuesta):** PC en Steam primero, con arquitectura lista para consola; Mac después.

✂ UNA IP TRANSMEDIA QUE FORTALECE LA INVERSIÓN



KLEITHROS PUBLICADO

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



DARK LABYRINTHS EN ESCRITURA

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



WHISPERS OF CHAOS EN ESCRITURA

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



REVELATIONS EN ESCRITURA

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

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

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

✂ TÍTULOS DE APOYO (PROPUESTA PRELIMINAR)

TÍTULO	PLATAFORMA	MODELO	EQUIPO Y TIEMPO (ESTIMADO)
Apoyo 1: hybridcasual de temática nórdica	Android e iOS	Gratis con anuncios recompensados e IAP	2 a 3 personas · 5 a 6 meses hasta soft launch
Apoyo 2: midcore táctico	Móvil y PC (Steam)	Gratis con IAP y pase de temporada	4 a 6 personas · 10 a 12 meses hasta soft launch

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



LA FORJA

STACK TÉCNICO

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

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

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

CAPA	ELECCIÓN PROPUESTA
Motor y lenguaje	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions) ya usado por EOS · servicios de juego en Render · CDN y almacenamiento en Cloudflare
Analítica	GameAnalytics y Firebase (Analytics y Crashlytics); atribución con un MMP cuando haya pauta
Anuncios e IAP	Mediación Unity LevelPlay o AppLovin MAX · Unity IAP o RevenueCat · validación de recibos en servidor
LiveOps	Configuración remota, calendario de eventos, pase de temporada, pruebas A/B
CI/CD	GitHub Actions con GameCI · runner propio en una estación de trabajo · fastlane para TestFlight y Play Console · SteamPipe para Steam
Control de versiones	Git con Git LFS en GitHub (o Unity Version Control para arte pesado)

CAPA	ELECCIÓN PROPUESTA
Guardado en la nube	Steam Cloud en PC · Supabase con Google Play Games e iCloud en móvil
Antitrampas	Validación autoritativa en servidor para PvP, economía y tablas de clasificación; sin antitrampas a nivel kernel
Pipeline multiplataforma	Un proyecto, perfiles de calidad por plataforma, Addressables, pruebas automáticas en dispositivos reales



EL ARSENAL

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Մ Ո Ր Ի Ր Ի Ը Ք Ր Ն Ի Լ Կ Ե Մ Ն Ե Տ Ե Մ Ո Ւ Լ Ծ Ք Ք

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

1. PUESTO COMPLETO POR PERSONA (2 PUESTOS)

ELEMENTO	MODELO, PRECIO DE REFERENCIA Y FUENTE	USD
Estación de trabajo	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (según tienda: 2.155 / 7.200; se presupuestan 6.500; gpu.org · videocardprices.com) · 128 GB DDR5 (2.720, rams.live) · NVMe Samsung 990 Pro 4 TB (1.140, ssd.live)	10.899
2 monitores 32" 4K	Dell UltraSharp U3225QE, 31,5" 4K 120 Hz IPS Black: 1.029,99 c/u (Dell ; B&H 849,99)	2.060
Teclado y mouse	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199,99 (Logitech)	200
Audífonos con micrófono	HyperX Cloud III: precio de lista 99,99 (HyperX)	100
UPS	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299,99 (B&H · Micro Center))	300
Subtotal por puesto		13.559





cotizan antes de comprar y se cubren con la contingencia): placa base, fuente, gabinete y refrigeración de cada estación, silla y escritorio, cámara web, dispositivos móviles de prueba, NAS y router de respaldo.

✂ 3. LICENCIAS

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

✂ 3. NUBE E INFRAESTRUCTURA

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

✂ 4. HARDWARE POR FASE (ESCENARIO COMPLETO, PRECIOS DE REFERENCIA)

FASE	EQUIPO	USD
Fase 0 · Fundación	2 puestos completos (estación, 2 monitores 32", teclado y mouse, audífonos, UPS) (27.118) · Mac mini M5 Pro (1.699)	28.817
Fase 1 · Primer lanzamiento	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	3.789
Total		32.606
Media		28.817
Semilla pequeña		10.899

✖ 5. REQUISITOS PARA JUGADORES (OBJETIVOS PROVISIONALES)

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

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



EL CLAN Y SUS OFICIOS

PIPELINE DE PRODUCCIÓN Y PLAN DE EQUIPO

Π Ν Δ Ε Ρ < Χ Ρ Η + Ι > Σ Ε Υ Σ Τ Β Μ Μ Γ ° Μ Δ

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

FASE	ROLES (ESCENARIO COMPLETO)	COSTO MENSUAL EST.
F0 · M1 a M3	2 fundadores (honorario reducido) · 1 desarrollador Unity · 1 artista 2D a medio tiempo	3.500
F1 · M4 a M9	+1 desarrollador Unity · artista 2D a tiempo completo · QA a medio tiempo	6.000
F2 · M10 a M16	+1 desarrollador sénior · +1 artista 3D (QA cubierto con pruebas de comunidad)	9.500
F3 · M17 a M24	+ QA y gestión de comunidad a medio tiempo · audio y música por encargo	10.500

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



Մ Ո Ւ Բ Ի Բ Ը Խ Ր Կ Է Լ Գ Դ Ե Յ Թ Ե Մ Ք Ի Ծ Զ

MES	HITO
M1 a M3	Constitución de la SAS, acuerdo de licencia de Knots & Blades, contrataciones, pipeline CI y 3 prototipos del Apoyo 1
M6	Soft launch del Apoyo 1 en mercados LATAM de bajo CPI
M9	Lanzamiento global del Apoyo 1 · decisión de motor del título insignia
M10 a M12	Preproducción del título insignia · prototipo del Apoyo 2
M12 a M16	Página de Steam del insignia y campaña de listas de deseos · BIG Festival y gamescom latam 2028 (fechas por confirmar)
M18	Vertical slice del insignia · soft launch del Apoyo 2 (solo escenario completo)
M20 a M22	Lanzamiento global del Apoyo 2 · ports a Mac de los títulos de apoyo
M22 a M24	Demo del insignia en un Steam Next Fest (fechas por confirmar) · acceso anticipado a partir del M24

✓ ✓ p ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ | ✓



EL TESORO DE GUERRA

PRESUPUESTO POR FASES Y ESCENARIOS

Presupuesto por fases y escenarios

Tres escenarios, todos **estimados**. El alcance crece con la ronda: **Semilla** (12 meses) lanza el Apoyo 1 y abre la preproducción del insignia. **Media** (18 meses) suma LiveOps del Apoyo 1 y el vertical slice del insignia. **Completa** (24 meses) suma el Apoyo 2 y llega al acceso anticipado del insignia.

RUBRO	SEMILLA PEQUEÑA 60.000 · 12 MESES	MEDIA 150.000 · 18 MESES	COMPLETA 330.000 · 24 MESES
Equipo (honorarios y salarios)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	28.817	32.606
Motores, licencias y herramientas	1.000	4.000	22.000
Nube, backend e internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, adquisición y eventos	1.000	2.183	30.000
Legal, marcas y contabilidad	2.000	4.000	6.000
Audio y música externos	0	3.000	8.000
Contingencia	701	3.000	29.594
Total	60.000	150.000	330.000
Tickets de 15.000 USD	4	10	22

✂ ESCENARIO COMPLETO POR FASE

RUBRO	FASE 0 · FUNDACIÓN M1 A M3	FASE 1 · PRIMER LANZAMIENTO M4 A M9	FASE 2 · EXPANSIÓN M10 A M16	FASE 3 · INSIGNIA M17 A M24	TOTAL
Equipo (honorarios y salarios)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	28.817	3.789	0	0	32.606
Motores, licencias y herramientas	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Nube, backend e internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, adquisición y eventos	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Legal, marcas y contabilidad	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Audio y música externos	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Contingencia	1.000	6.000	10.000	12.594	29.594
Total	45.617	62.489	98.400	123.494	330.000

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



EL BOTÍN

MODELO DE INGRESOS Y KPIS

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

- **Móvil:** gratis con anuncios recompensados, intersticiales con tope, compra para quitar anuncios, paquetes y pase de temporada. Apple y Google cobran 15 % a desarrolladores pequeños dentro de sus programas para pymes.
- **PC:** juego premium en Steam con precios regionales, DLC y ediciones con contenido de la saga. Steam cobra 30 % en su tramo estándar.
- **Transmedia:** cruce con libros, audio y coleccionables de Knots & Blades (ingresos de los libros no incluidos en este modelo salvo acuerdo).

✂ KPIS Y REFERENCIAS DEL SECTOR

KPI	REFERENCIA	META PROPUESTA
Retención D1	25 % superior: 26,5 a 27,7 %; peor 25 %: 10 a 11,5 % (GameAnalytics)	30 % o más
Retención D7	Mediana 3,4 a 3,9 %; 25 % superior 7 a 8 % (GameAnalytics)	8 % o más
Retención D28/D30	75 % de los juegos queda bajo 3 % en D28 (GameAnalytics)	3 a 5 %
ARPPDAU	Hybridcasual 0,15 a 0,50 USD; midcore 0,08 a 0,20 USD (agregado Juego/AppsFlyer vía Omega Point , fuente secundaria)	0,15 (Apoyo 1) · 0,20 (Apoyo 2)
CPI	LATAM 0,14 USD; EE. UU. 1,71 USD (Adjust 2025 vía SuperScale)	Menor a 0,30 USD en LATAM
LTV	Debe superar al CPI	LTV mayor a 1,3 veces el CPI antes de escalar

KPI	REFERENCIA	META PROPUESTA
Listas de deseos	Conversión la primera semana: mediana 15 % bajo 5.000 listas; 20 % entre 5.000 y 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 al lanzar

ESCENARIOS DE INGRESOS (ESTIMADOS, 36 MESES DESDE EL CIERRE)

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

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

EL CUERNO DE GUERRA SALIDA AL MERCADO

- **Steam primero:** página de tienda temprana, actualizaciones constantes y metas de listas de deseos por trimestre. Demo pública en un Steam Next Fest.
- **Festivales:** [BIG Festival](#) dentro de gamescom latam (São Paulo), la mayor competencia indie según sus organizadores; edición 2026 del 30 de abril al 3 de mayo. Participar con el vertical slice.
- **Influencers y prensa:** streamers hispanohablantes y booktubers del programa de colaboradores de la saga; kit de prensa bilingüe.

- ◊ **Promoción orgánica al estilo HeyCatch:** acciones diarias en Reddit, X, TikTok y LinkedIn con la voz de los fundadores, entrando en conversaciones donde ya está la audiencia. [HeyCatch](#) cuesta desde 79,95 USD cada 4 semanas tras el periodo inicial; su propia guía advierte que está pensado para fundadores solos, así que lo evaluaremos como referencia de método.
- ◊ **Comunidad:** Discord, devlogs en YouTube y Patreon de la saga, pruebas cerradas con la comunidad.
- ◊ **Pruebas de mercado móvil:** soft launch en LATAM con CPI bajo antes de invertir en mercados caros.



LAS RUNAS DEL DESTINO

RIESGOS Y MITIGACIÓN

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

RIESGO	MITIGACIÓN
Visibilidad en un mercado saturado	Comunidad desde el día uno, transmedia, festivales y Steam Next Fest
Alza del costo de adquisición	Crecimiento orgánico, soft launch en LATAM y regla LTV mayor a 1,3 veces el CPI
Alcance que se desborda	Puertas de KPIs por fase, vertical slice antes de producción completa
Dependencia de dos fundadores	Documentación, código en GitHub, contratación de un sénior en F2
Inflación del hardware (memoria 2026)	Compras tempranas, equipos usados certificados para pruebas, 15 % de holgura
Cambios de precios o reglas de motores y tiendas	Arquitectura modular; Godot como plan B para 2D
Licencia de la IP Knots & Blades	Acuerdo escrito entre titulares y estudio antes del cierre
Regulación de la oferta a varios inversionistas	Asesoría legal en Colombia y en el país de cada inversionista antes de recibir fondos



RIESGO	MITIGACIÓN
Pagos y contratos internacionales	Revisión legal de cada jurisdicción y bancarización por la entidad en Colombia
Entidad legal aún no constituida	Constituir la SAS en la Fase 0 (también exigida por varios programas)



EL PACTO DEL ESCUDO

LA PROPUESTA: TICKETS DE 15.000 USD

Ψ Π Δ Γ R < X P H † I ′ J K Y ‡ T B M M † ° M &

✦ POR QUÉ 15.000 USD

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

✦ TICKETS POR ESCENARIO

ESCENARIO	USD	MESES	TICKETS DE 15.000 USD	PARTICIPACIÓN POR TICKET
Semilla pequeña	60.000	12	4	1,85 %
Media	150.000	18	10	1,67 %
Completa	330.000	24	22	1,39 %

✦ QUÉ COMPRA UN TICKET DE 15.000 USD

POR TICKET DE 15.000 USD · MEDIA

RUBRO	USD	%
Equipo (honorarios y salarios)	10.200	68 %
Hardware	2.882	19 %
Motores, licencias y herramientas	400	3 %



RUBRO	USD	%
Nube, backend e internet	300	2 %
Marketing, adquisición y eventos	218	1 %
Legal, marcas y contabilidad	400	3 %
Audio y música externos	300	2 %
Contingencia	300	2 %
Total	15.000	100 %

EQUIVALENCIA CONCRETA DE UN TICKET (ESTIMADA)

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

✂ NIVELES DE PARTICIPACIÓN

NIVEL	MONT O (USD)	TIC KET S	QUÉ RECIBE (ACUMULATIVO)
Guerrero	15.000	1	Participación por ticket según la opción A, B o C · reporte mensual · nombre en el Salón de Valhalla · acceso anticipado, cosmético de escudo y Discord privado
Huscarle	30.000	2	Todo lo anterior · invitación a pruebas cerradas · 10 llaves para regalar · llamada semestral con los fundadores



NIVEL	MONT O (USD)	TIC KET S	QUÉ RECIBE (ACUMULATIVO)
Jarl	75.000	5	Todo lo anterior · crédito destacado como Jarl · llamada trimestral con los fundadores · propuesta de nombre para un lugar u objeto del juego, sujeta a aprobación creativa
Rey del Norte	150.000	10	Todo lo anterior · inversionista ancla · asiento de observador en el consejo asesor · revisión trimestral de KPIs con el equipo · derecho preferente en la siguiente ronda

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

✦ QUÉ RECIBE EL INVERSIONISTA (PROPUESTAS PARA QUE DECIDAN LOS FUNDADORES)

- ◊ **Opción A · Equity:** valoración previa propuesta de 750.000 USD. Un ticket equivale a 1,85 % (ronda semilla), 1,67 % (media) o 1,39 % (completa).
- ◊ **Opción B · Participación en ingresos:** la bolsa de inversionistas recibe 30 % de los ingresos netos del estudio, repartida por ticket, hasta devolver 1,5 veces (22.500 USD por ticket) o 2 veces (30.000 USD) según se pacte.
- ◊ **Opción C · SAFE o nota convertible:** tope de valoración post money de 1.000.000 USD y 20 % de descuento en la siguiente ronda con precio (un ticket equivale a 1,5 % al tope).

✦ ESCENARIOS DE RETORNO POR TICKET (ESTIMADOS, RONDA COMPLETA)

	CONSERVADOR	BASE	OPTIMISTA
Ingresos netos totales del estudio (36 meses)	87.000	438.000	1.760.000

	CONSERVADOR	BASE	OPTIMISTA
Bolsa de inversionistas (30 %, tope 1,5x)	26.100	131.400	495.000
Retorno por ticket en 36 meses	1.186	5.973	22.500
Múltiplo sobre 15.000 USD	0,08x	0,40x	1,50x
Valoración ilustrativa del estudio en el mes 36	500.000	1.000.000	3.600.000
Valor teórico de un ticket (1,39 %)	6.944 (0,46x)	13.889 (0,93x)	50.000 (3,33x)

Supuestos: ingresos de la tabla de El Botín; valoración ilustrativa por múltiplos de ingresos anuales; equity sin liquidez hasta una venta o ronda futura. En el escenario base la participación en ingresos sigue pagando después del mes 36 hasta alcanzar el tope.

✂ HITOS Y COMPROMISOS DE REPORTE

- ◊ Correo mensual de avances, gasto y próximos hitos.
- ◊ Tablero trimestral de KPIs (retención, ARPDau, CPI, listas de deseos) y estados financieros anuales.
- ◊ Opción de desembolso por tramos: 50 % al cierre y 50 % al cumplir el soft launch del Apoyo 1.

✂ BENEFICIOS PARA INVERSIONISTAS

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

Aviso de riesgo: invertir en un estudio en etapa temprana es de alto riesgo. Se puede perder todo el capital. La participación es ilíquida y no hay garantía de retorno, plazo ni dividendos. Todas las proyecciones son estimaciones.

Estos beneficios son un extra, además del retorno de la opción de inversión que elijas (A equity, B revenue share o C SAFE). Este documento no es una oferta pública de valores; consulte a su asesor legal y fiscal.

