



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

OTTOBRE 2026 · TUTTE LE CIFRE SONO STIME

LA MAPPA DELLA SAGA (INDICE)

01	 LA SAGA DELLO STUDIO	Sintesi esecutiva
02	 IL GIURAMENTO	Visione e identità
03	 IL CONSIGLIO DEI GUERRIERI	Fondatori e team
04	 I NOVE REGNI DEL MERCATO	Opportunità di mercato
05	 LE SAGHE DA FORGIARE	Portafoglio di giochi
06	 LA FORGIA	Stack tecnico
07	 L'ARSENALE	Requisiti hardware
08	 IL CLAN E I SUOI MESTIERI	Pipeline di produzione e piano del team
09	 LA ROTTA DEL DRAKKAR	Roadmap di 24 mesi
10	 IL TESORO DI GUERRA	Budget per fase e scenario
11	 IL BOTTINO	Modello di ricavi e KPI
12	 IL CORNO DI GUERRA	Strategia di lancio
13	 LE RUNE DEL DESTINO	Rischi e mitigazione
14	 IL PATTO DELLO SCUDO	La proposta: ticket da 15.000 USD
15	 GLI ALLEATI DEL NORD	A chi rivolgersi: investitori, fondi e programmi
16	 LE CRONACHE	Fonti e ipotesi



LA SAGA DELLO STUDIO

SINTESI ESECUTIVA

Odyssey Ragnarok Interactive è il nuovo studio di videogiochi proprietario di EOS Connecting e Odyssey Ecosystem. Non è un servizio di sviluppo su commissione: lo studio **crea, pubblica e gestisce i propri giochi**, prima su PC (Steam) e mobile (Android e iOS), poi su Mac.

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

Cerchiamo investitori con **ticket da 15.000 USD**. Proponiamo tre scenari di round: **60.000 USD (4 ticket)**, **150.000 USD (10 ticket)** e **330.000 USD (22 ticket)**. Tutte le cifre di questo documento sono stime con ipotesi esplicite; nessun rendimento è garantito.

201,6 MLD USD

mercato globale dei videogiochi nel 2025 (Newzoo)

372 MLN

giocatori in America Latina nel 2025 (Newzoo)

15.000 USD

ticket per investitore

24 MESI

roadmap fino all'accesso anticipato del titolo di punta

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



IL GIURAMENTO

VISIONE E IDENTITÀ

Visione. Costruire dall'America Latina uno studio con una propria identità epica, capace di creare mondi che vivono in più formati: giochi, libri, audio e community.

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

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

IL CONSIGLIO DEI GUERRIERI FONDATORI E TEAM






JEAN PAGLIARANI

COFONDATORE · SVILUPPO E TECNOLOGIA · CEO DI JH DUO

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



HENRY ESAA

COFONDATORE · CTO DI EOS CONNECTING



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

I fondatori gestiscono già prodotti digitali all'interno di Odyssey Ecosystem.

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

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



I NOVE REGNI DEL MERCATO

OPPORTUNITÀ DI MERCATO

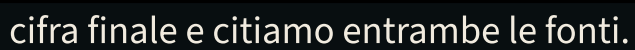
PSNDRXPH+I°JCYETBMFI°M&

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

✦ LA PROSPETTIVA LATINOAMERICANA

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

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





𐌿 𐌲 𐌳 𐌺 𐌽 𐌶 𐌷 𐌸 𐌹 𐌻 𐌼 𐌾 𐌿 𐀀 𐀁 𐀂 𐀃 𐀄 𐀅 𐀆 𐀇 𐀈 𐀉 𐀊 𐀋 𐀌 𐀍 𐀎 𐀏 𐀐 𐀑

**KNOTS
& BLADES**

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

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

TRE GANCI

1. Due uomini intrappolati in una cella che si seppellisce viva, e solo uno può uscire.
 2. Una moneta antica con il motto "vita et mors, lux et umbra" è il prezzo della libertà, e Caronte viene a riscuoterlo.
 3. Il libro che scrive il protagonista apre una saga di cospirazioni, magnati della tecnologia e regimi tirannici, in cui gli eroi tagliano i nodi di una rete tessuta nell'ombra.
- ◊ **Genere (proposta):** thriller psicologico e simbolico in forma di avventura narrativa.
 - ◊ **Piattaforme (proposta):** prima PC su Steam, con architettura pronta per le console; poi Mac.

UNA IP TRANSMEDIALE CHE RAFFORZA L'INVESTIMENTO



KLEITHROS
PUBBLICATO
Il libro di apertura della saga: thriller psicologico e prequel.



DARK LABYRINTHS
IN SCRITTURA
Un titolo futuro che amplia la scala e i



WHISPERS OF CHAOS
IN SCRITTURA
Un volume che spinge l'universo più a fondo



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

conflitti della saga. nel caos.

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

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

✂ TITOLI DI SUPPORTO (PROPOSTA PRELIMINARE)

TITOLO	PIATTAFORMA	MODELLO	TEAM E TEMPI (STIMA)
Supporto 1: hybridcasual a tema norreno	Android e iOS	Gratuito con pubblicità a premi e IAP	2 o 3 persone · 5 o 6 mesi fino al soft launch
Supporto 2: midcore tattico	Mobile e PC (Steam)	Gratuito con IAP e pass stagionale	Da 4 a 6 persone · 10 o 12 mesi fino al soft launch

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



LA FORGIA

STACK TECNICO

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

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

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

LIVELLO	SCELTA PROPOSTA
Motore e linguaggio	Unity 6 LTS · C# · URP
Backend	Supabase (Auth, Postgres, Edge Functions), già usato da EOS · servizi di gioco su Render · CDN e storage su Cloudflare
Analytics	GameAnalytics e Firebase (Analytics e Crashlytics); attribuzione con un MMP quando ci sarà media a pagamento
Pubblicità e IAP	Mediazione Unity LevelPlay o AppLovin MAX · Unity IAP o RevenueCat · validazione delle ricevute lato server
LiveOps	Configurazione remota, calendario eventi, pass stagionale, test A/B
CI/CD	GitHub Actions con GameCI · runner proprio su una workstation · fastlane per TestFlight e Play Console · SteamPipe per Steam
Controllo versione	Git con Git LFS su GitHub (o Unity Version Control per la grafica pesante)

LIVELLO	SCELTA PROPOSTA
Salvataggi cloud	Steam Cloud su PC · Supabase con Google Play Games e iCloud su mobile
Anticheat	Validazione autoritativa lato server per PvP, economia e classifiche; nessun anticheat a livello kernel
Pipeline multiplatforma	Un progetto, profili di qualità per piattaforma, Addressables, test automatici su dispositivi reali



L'ARSENALE

REQUISITI HARDWARE

PS D B F R < X P H + I ' J K Y E T B M M I ° M X

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

✂ 1. POSTAZIONE COMPLETA PER PERSONA (2 POSTAZIONI)

VOCE	MODELLO, PREZZO DI RIFERIMENTO E FONTE	USD
Workstation	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (secondo il negozio: 2.155 / 7.200; a budget 6.500; gpu.org · videocardprices.com) · 128 GB DDR5 (2.720, rams.live) · NVMe Samsung 990 Pro 4 TB (1.140, ssd.live)	10.899
2 monitor 32" 4K	Dell UltraSharp U3225QE, 31,5" 4K 120 Hz IPS Black: 1.029,99 cad. (Dell ; B&H 849,99)	2.060
Tastiera e mouse	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199,99 (Logitech)	200
Cuffie con microfono	HyperX Cloud III: prezzo di listino 99,99 (HyperX)	100
UPS	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299,99 (B&H · Micro Center)	300
Subtotal e per postazione		13.559

VOCE	MODELLO, PREZZO DI RIFERIMENTO E FONTE	USD
2		27.
postazio		11
ni		8

Perché 2 x RTX 5090 e non RTX 5090 + RTX 6000 Ada: entrambe le persone programmano e creano contenuti in tempo reale. La RTX 5090 (32 GB, generazione Blackwell) è più recente della RTX 6000 Ada (48 GB, generazione precedente), costa meno (la sola scheda 6000 Ada, 6.664) ed è della stessa famiglia di GPU usata dai giocatori, così il profiling avviene su hardware rappresentativo. Due workstation identiche sono intercambiabili se una si guasta. 32 GB bastano per Unity, bake e IA locale media; i carichi maggiori usano GPU in cloud a ore. **Nessun server di build:** con 2 persone le build Windows e Android girano sulle workstation (GameCI) e quelle Apple sul Mac mini; diventa giustificato quando il team cresce. **Due monitor da 32" per postazione:** è la configurazione abituale nello sviluppo di giochi, uno per l'editor o la scena e uno per codice, documentazione e profiler.

2. CONDIVISO DAL TEAM

VOCE	MODELLO, PREZZO DI RIFERIMENTO E FONTE	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1.699
Display interattivo	Wacom Cintiq Pro 22: 2.999,95 (Wacom)	3.000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
Subtotale condiviso		5.488
Totale generale hardware		32.606

UPS: il BR1500MS2 eroga 900 W; con la RTX 5090 a pieno carico il consumo può avvicinarsi al limite, quindi si verifica con una misura reale prima dell'acquisto e, se serve, si quota un modello maggiore. **Non inclusi con cifra** (quotati prima

dell'acquisto e coperti dalla contingenza): scheda madre, alimentatore, case e raffreddamento di ogni workstation, sedia e scrivania, webcam, dispositivi mobili di test, NAS e router di backup.

✂ 3. LICENZE

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

✂ 3. CLOUD E INFRASTRUTTURA

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

✂ 4. HARDWARE PER FASE (SCENARIO COMPLETO, PREZZI DI RIFERIMENTO)

FASE	ATTREZZATURA	USD
Fase 0 · Fondazione	2 postazioni complete (workstation, 2 monitor 32", tastiera e mouse, cuffie, UPS) (27.118) · Mac mini M5 Pro (1.699)	28.817
Fase 1 · Primo lancio	Wacom Cintiq Pro 22 (3.000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	3.789
Totale		32.606
Intermedio		28.817
Seed piccolo		10.899

5. REQUISITI PER I GIOCATORI (OBIETTIVI PROVVISORI)

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

TITOLO	MINIMI	CONSIGLIATI
Supporto 1 (mobile)	Android 8.0, 2 GB di RAM, OpenGL ES 3.1 o Vulkan · iOS 15, iPhone 6s o successivi	Android 10, 3 GB di RAM · iPhone XR (A12) o successivi
Supporto 2 (mobile)	Android 9, 3 GB di RAM, Vulkan · iOS 15, iPhone XR	Android 11, 6 GB di RAM · iPhone 12 o successivi
Supporto 2 (PC)	Windows 10/11 64 bit · Core i3 6100 o Ryzen 3 1200 · 8 GB · GTX 750 Ti o Intel UHD 620 · 3 GB	Core i5 8400 o Ryzen 5 2600 · 8 GB · GTX 1050 Ti
Titolo di punta (PC)	Provvisorio: Core i5 8400 o Ryzen 5 2600 · 16 GB · GTX 1660 Super · SSD	Provvisorio: Core i5 12400 o Ryzen 5 5600X · 16 GB · RTX 3060 12 GB · NVMe; obiettivo Steam Deck



IL CLAN E I SUOI MESTIERI

PIPELINE DI PRODUZIONE E PIANO DEL TEAM

Π Ν Δ Γ Ρ < Χ Ρ Η † Ι ′ ∫ ∫ Υ ∑ Τ Β Μ Π Γ ∘ Μ ∂

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

FASE	RUOLI (SCENARIO COMPLETO)	COSTO MENSILE STIM.
F0 · M1 a M3	2 fondatori (compenso ridotto) · 1 sviluppatore Unity · 1 artista 2D part time	3.500
F1 · M4 a M9	+1 sviluppatore Unity · artista 2D a tempo pieno · QA part time	6.000
F2 · M10 a M16	+1 sviluppatore senior · +1 artista 3D (QA coperto dai test con la community)	9.500
F3 · M17 a M24	+ QA e community management part time · audio e musica su commissione	10.500

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



Ipotesi: chiusura del round a dicembre 2026, mese 1 = gennaio 2027. I traguardi sono obiettivi, non impegni.

MESE	TRAGUARDO
M1 a M3	Costituzione della SAS, accordo di licenza Knots & Blades, assunzioni, pipeline CI e 3 prototipi del Supporto 1
M6	Soft launch del Supporto 1 in mercati latinoamericani a basso CPI
M9	Lancio globale del Supporto 1 · scelta del motore del titolo di punta
M10 a M12	Preproduzione del titolo di punta · prototipo del Supporto 2
M12 a M16	Pagina Steam del titolo di punta e campagna wishlist · BIG Festival e gamescom latam 2028 (date da confermare)
M18	Vertical slice del titolo di punta · soft launch del Supporto 2 (solo scenario completo)
M20 a M22	Lancio globale del Supporto 2 · port per Mac dei titoli di supporto
M22 a M24	Demo del titolo di punta a uno Steam Next Fest (date da confermare) · accesso anticipato dal M24

Date confermate utili: Steam Next Fest dal 22 febbraio al 1 marzo 2027 e dal 14 al 21 giugno 2027 ([Steamworks](#)).



IL TESORO DI GUERRA

BUDGET PER FASE E SCENARIO

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

Tre scenari, tutti **stimati**. Il perimetro cresce con il round: **Seed** (12 mesi) lancia il Supporto 1 e avvia la riproduzione del titolo di punta. **Intermedio** (18 mesi) aggiunge LiveOps del Supporto 1 e il vertical slice del titolo di punta. **Completo** (24 mesi) aggiunge il Supporto 2 e arriva all'accesso anticipato del titolo di punta.

VOCE	SEED PICCOLO 60.000 · 12 MESI	INTERMEDIO 150.000 · 18 MESI	COMPLETO 330.000 · 24 MESI
Team (compensi e stipendi)	43.200	102.000	197.000
Hardware	10.899	28.817	32.606
Motori, licenze e strumenti	1.000	4.000	22.000
Cloud, backend e internet	1.200	3.000	4.800
Marketing, acquisizione ed eventi	1.000	2.183	30.000
Legale, marchi e contabilità	2.000	4.000	6.000
Audio e musica esterni	0	3.000	8.000
Imprevisti	701	3.000	29.594
Totale	60.000	150.000	330.000
Ticket da 15.000 USD	4	10	22

✂ SCENARIO COMPLETO PER FASE

VOCE	FASE 0 · FONDAZIONE M1 A M3	FASE 1 · PRIMO LANCIO M4 A M9	FASE 2 · ESPANSIONE M10 A M16	FASE 3 · TITOLO DI PUNTA M17 A M24	TOTALE
Team (compensi e stipendi)	10.500	36.000	66.500	84.000	197.000
Hardware	28.817	3.789	0	0	32.606
Motori, licenze e strumenti	2.000	5.000	7.000	8.000	22.000
Cloud, backend e internet	300	1.200	1.400	1.900	4.800
Marketing, acquisizione ed eventi	0	8.000	9.000	13.000	30.000
Legale, marchi e contabilità	3.000	1.000	1.000	1.000	6.000
Audio e musica esterni	0	1.500	3.500	3.000	8.000
Imprevisti	1.000	6.000	10.000	12.594	29.594
Totale	45.617	62.489	98.400	123.494	330.000

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



IL BOTTINO

MODELLO DI RICAVI E KPI

PSNDRXPH+I°JLYETBMFI°MX

- **Mobile:** gratuito con pubblicità a premi, interstitial con limite, acquisto per rimuovere la pubblicità, pacchetti e pass stagionale. Apple e Google trattengono il 15 % ai piccoli sviluppatori nei loro programmi per piccole imprese.
- **PC:** gioco premium su Steam con prezzi regionali, DLC ed edizioni con contenuti della saga. Steam trattiene il 30 % nella fascia standard.
- **Transmedia:** promozione incrociata con libri, audio e collezionabili di Knots & Blades (i ricavi dei libri non rientrano in questo modello, salvo accordo).

❧ KPI E RIFERIMENTI DI SETTORE

KPI	RIFERIMENTO	OBIETTIVO PROPOSTO
Retention D1	25 % migliore: 26,5 a 27,7 %; 25 % peggiore: 10 a 11,5 % (GameAnalytics)	30 % o più
Retention D7	Mediana 3,4 a 3,9 %; 25 % migliore 7 a 8 % (GameAnalytics)	8 % o più
Retention D28/D30	Il 75 % dei giochi resta sotto il 3 % al D28 (GameAnalytics)	Dal 3 al 5 %
ARPPDAU	Hybridcasual da 0,15 a 0,50 USD; midcore da 0,08 a 0,20 USD (aggregato Juego/AppsFlyer via Omega Point , fonte secondaria)	0,15 (Supporto 1) · 0,20 (Supporto 2)
CPI	America Latina 0,14 USD; Stati Uniti 1,71 USD (Adjust 2025 via SuperScale)	Sotto 0,30 USD nella regione
LTV	Deve superare il CPI	LTV oltre 1,3 volte il CPI prima di scalare

KPI	RIFERIMENTO	OBIETTIVO PROPOSTO
Wishlist	Conversione nella prima settimana: mediana 15 % sotto 5.000 wishlist; 20 % tra 5.000 e 39.999 (How To Market A Game)	7.000 / 20.000 / 50.000 al lancio

✂ SCENARI DI RICAVO (STIME, 36 MESI DALLA CHIUSURA)

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

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



IL CORNO DI GUERRA

STRATEGIA DI LANCIO

- **Prima Steam:** pagina dello store presto, aggiornamenti costanti e obiettivi trimestrali di wishlist. Demo pubblica a uno Steam Next Fest.
- **Festival:** [BIG Festival](#) all'interno di gamescom latam (San Paolo), la più grande competizione indie secondo gli organizzatori; l'edizione 2026 si è tenuta dal 30 aprile al 3 maggio. Portare il vertical slice.
- **Influencer e stampa:** streamer di lingua spagnola e booktuber del programma collaboratori della saga; press kit bilingue.
- **Promozione organica in stile HeyCatch:** azioni quotidiane su Reddit, X, TikTok e LinkedIn con la voce dei fondatori, entrando nelle conversazioni dove

il pubblico è già presente. [HeyCatch](#) costa da 79,95 USD ogni 4 settimane dopo il periodo iniziale; la sua guida avverte che è pensato per fondatori singoli, quindi lo useremo come riferimento di metodo.

- **Community:** Discord, devlog su YouTube e Patreon della saga, test chiusi con la community.
- **Test di mercato mobile:** soft launch in America Latina con CPI basso prima di investire in mercati costosi.

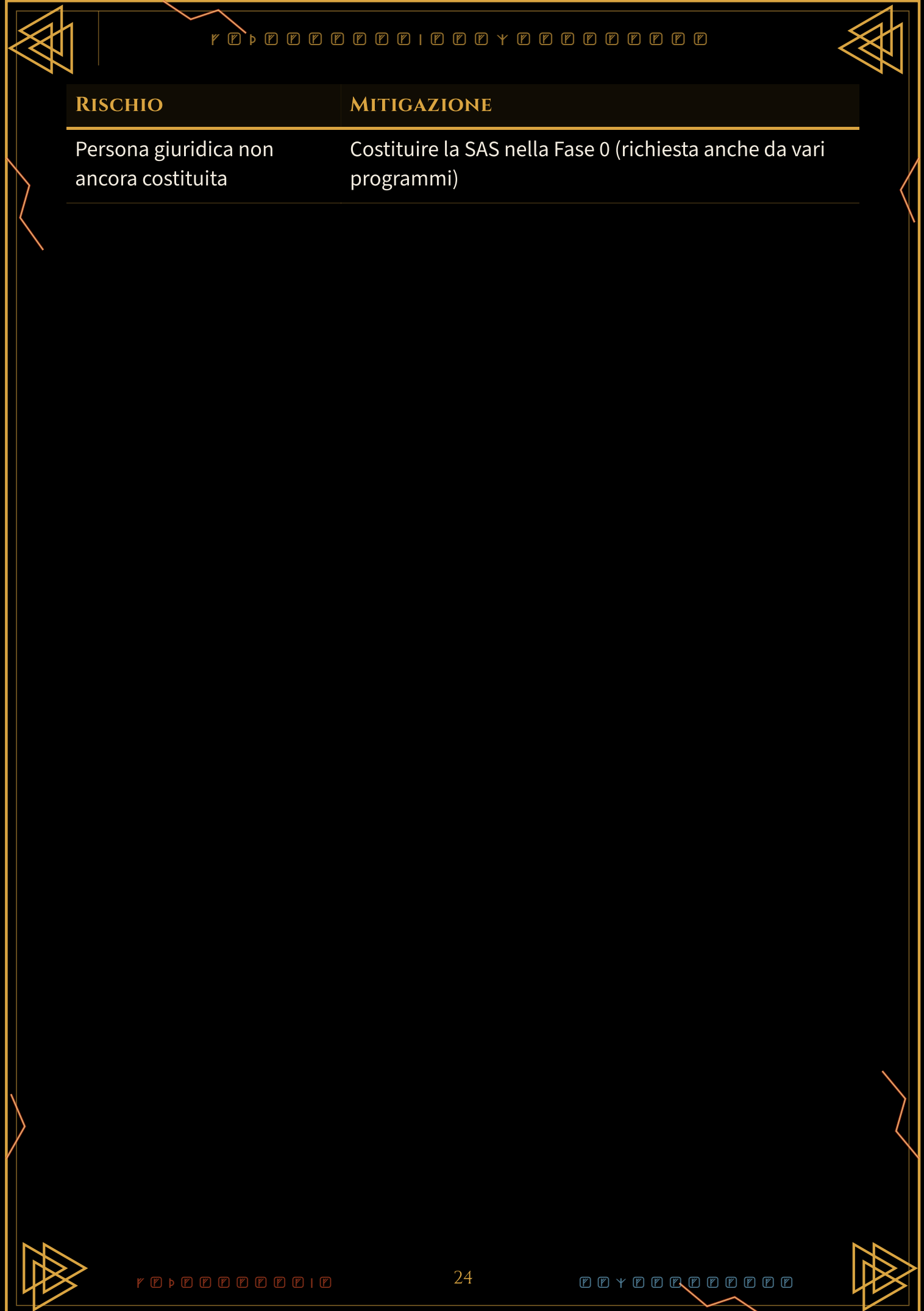


LE RUNE DEL DESTINO

RISCHI E MITIGAZIONE

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

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



RISCHIO	MITIGAZIONE
Persona giuridica non ancora costituita	Costituire la SAS nella Fase 0 (richiesta anche da vari programmi)



IL PATTO DELLO SCUDO

LA PROPOSTA: TICKET DA 15.000 USD

PRODOTTO DA: XPRINTER + I 5 J CY XT BMMI. M R

✦ PERCHÉ 15.000 USD

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

✦ TICKET PER SCENARIO

SCENARIO	USD	MESI	TICKET DA 15.000 USD	QUOTA PER TICKET
Seed piccolo	60.000	12	4	1,85 %
Intermedio	150.000	18	10	1,67 %
Completo	330.000	24	22	1,39 %

✦ COSA COMPRA UN TICKET DA 15.000 USD

PER TICKET DA 15.000 USD · INTERMEDIO

VOCE	USD	%
Team (compensi e stipendi)	10.200	68 %
Hardware	2.882	19 %
Motori, licenze e strumenti	400	3 %
Cloud, backend e internet	300	2 %
Marketing, acquisizione ed eventi	218	1 %

VOCE	USD	%
Legale, marchi e contabilità	400	3 %
Audio e musica esterni	300	2 %
Imprevisti	300	2 %
Totale	15.000	100 %

COSA PAGA CONCRETAMENTE UN TICKET (STIMA)

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

✂ LIVELLI DI PARTECIPAZIONE

LIVE LLO	IMPOR TO (USD)	TI CK ET	COSA RICEVI (CUMULATIVO)
Guerriero	15.000	1	Quota per ticket secondo l'opzione A, B o C · report mensile · nome nella Sala del Valhalla · accesso anticipato, cosmetico scudo e Discord privato
Huscarl	30.000	2	Tutto quanto sopra · invito ai test chiusi · 10 chiavi da regalare · call semestrale con i fondatori
Jarl	75.000	5	Tutto quanto sopra · credito in evidenza come Jarl · call trimestrale con i fondatori · proposta di nome per un luogo o un oggetto del gioco, soggetta ad approvazione creativa

LIVE LLO	IMPOR TO (USD)	Ti CK ET	COSA RICEVI (CUMULATIVO)
Re del Nord	150.000	10	Tutto quanto sopra · investitore àncora · posto da osservatore nel comitato consultivo · revisione trimestrale dei KPI con il team · diritto di prelazione nel round successivo

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

✂ COSA RICEVE L'INVESTITORE (PROPOSTE DA DECIDERE CON I FONDATORI)

- **Opzione A · Equity:** valutazione pre money proposta di 750.000 USD. Un ticket equivale all'1,85 % (round seed), all'1,67 % (intermedio) o all'1,39 % (completo).
- **Opzione B · Revenue share:** il pool investitori riceve il 30 % dei ricavi netti dello studio, ripartito per ticket, fino a restituire 1,5 volte (22.500 USD per ticket) o 2 volte (30.000 USD), secondo quanto concordato.
- **Opzione C · SAFE o nota convertibile:** tetto di valutazione post money di 1.000.000 USD e sconto del 20 % al successivo round prezzato (un ticket equivale all'1,5 % al tetto).

✂ SCENARI DI RENDIMENTO PER TICKET (STIME, ROUND COMPLETO)

	PRUDENTE	BASE	OTTIMISTICO
Ricavi netti totali dello studio (36 mesi)	87.000	438.000	1.760.000
Pool investitori (30 %, tetto 1,5x)	26.100	131.400	495.000

	PRUDENTE	BASE	OTTIMISTICO
Rendimento per ticket a 36 mesi	1.186	5.973	22.500
Multiplo su 15.000 USD	0,08x	0,40x	1,50x
Valutazione illustrativa dello studio al mese 36	500.000	1.000.000	3.600.000
Valore teorico di un ticket (1,39 %)	6.944 (0,46x)	13.889 (0,93x)	50.000 (3,33x)

Ipotesi: ricavi della tabella de Il Bottino; valutazione illustrativa per multipli dei ricavi annui; equity senza liquidità fino a una vendita o a un round futuro. Nello scenario base la revenue share continua a pagare dopo il mese 36 fino al tetto.

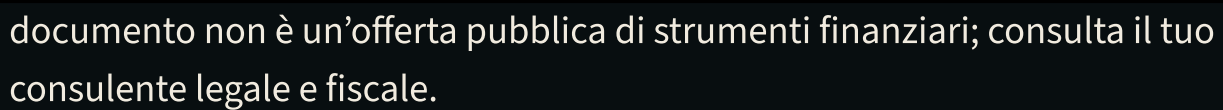
✂ TRAGUARDI E IMPEGNI DI REPORTING

- ◊ Email mensile con avanzamenti, spese e prossimi traguardi.
- ◊ Dashboard trimestrale dei KPI (retention, ARPDAU, CPI, wishlist) e bilanci annuali.
- ◊ Opzione di versamento in tranches: 50 % alla chiusura e 50 % al soft launch del Supporto 1.

✂ VANTAGGI PER GLI INVESTITORI

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

Avvertenza sui rischi: investire in uno studio in fase iniziale è ad alto rischio. È possibile perdere l'intero capitale. La partecipazione è illiquida e non c'è alcuna garanzia di rendimento, tempi o dividendi. Tutte le proiezioni sono stime. Questi vantaggi sono un extra, in aggiunta al rendimento dell'opzione di investimento che scegli (A equity, B revenue share o C SAFE). Questo



GLI ALLEATI DEL NORD

A CHI RIVOLGERSI: INVESTITORI, FONDI E PROGRAMMI

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

Elenco indicativo. Le voci contrassegnate come mappa interna provengono da `financiadores_odyssey.xlsx`, preparato per le unità SaaS di EOS: l'adattamento a uno studio di videogiochi va riverificato.

TIPO	CHI	COSA OFFRE (SECONDO LA FONTE)
Business angel	Capitalia Colombia · Red de Ángeles Inversionistas de Colombia (mappa interna)	Investimento angel e mentoring; importo non pubblicato
Fondi latinoamericani	Epakon Capital / Casa212 · Ganas Ventures · Platanus (mappa interna)	Platanus: 200.000 USD per il 7 % (SAFE); altri senza importo pubblicato
Programmi pubblici e privati	iNNpulsa · Polar 1.000 Empresas · CCB Levantamiento de Capital · Start Up Chile (mappa interna)	Capitale non diluitivo, accesso a investitori; Start Up Chile Build: CLP 15 mln senza equity
Fondi di piattaforma	Google Play Indie Games Fund LATAM	Da 150.000 a 200.000 USD senza equity per studio (edizione 2026 non confermata)
Grant dei motori	Epic MegaGrants · Unity for Humanity	MegaGrants: di solito da 5.000 a 75.000 USD, fino a 150.000, solo Unreal. Unity for Humanity: progetti a impatto, prossimo bando nel 2027
Crediti cloud	Cloudflare · AWS Activate · Google Cloud · Microsoft (mappa interna)	Crediti che sostituiscono la spesa infrastrutturale
Publisher	Publisher indie con finanziamento (incontri B2B a gamescom latam)	Piano B per copubblicare senza cedere la IP



LE CRONACHE

FONTI E IPOTESI

- Tutte le cifre di costi, ricavi, valutazioni e rendimenti sono **stime** con le ipotesi indicate in ogni sezione.
- Cambio di riferimento per importi in COP: 4.000 COP per USD (ipotesi).
- Fonti di mercato: Newzoo, gamescom latam, GameAnalytics, Adjust (via SuperScale), How To Market A Game, Steamworks, Unity, Supabase, Apple, Valve, Gartner, IDC, BLS, Semana, Google. Link in ogni sezione.
- Dati di Knots & Blades: tratti da knotsandblades.com (ottobre 2026). Sintesi di Kleithros: materiale fornito dai fondatori.
- Mappa interna dei finanziatori: financiadores_odyssey.xlsx (13 ottobre 2026).