ODYSSEY RAGNAROK
INTERACTIVE

投資家向け技術資料

Odyssey Ecosystem の自社ゲームスタジオ。自分たちのゲームを開発し、自らパブリッシングします。

EOS Connecting（eosconnecting.com）および Odyssey Ecosystem（odecosys.com）の一員

2026年10月 · 数値はすべて推計です

サーガの地図（目次）

01	スタジオのサーガ	エグゼクティブサマリー
02	誓い	ビジョンとアイデンティティ
03	戦士たちの評議会	創業者とチーム
04	市場の九つの世界	市場機会
05	鍛えるべきサーガ	ゲームラインナップ
06	鍛冶場	技術スタック
07	武器庫	ハードウェア要件
08	氏族とその技	制作パイプラインとチーム計画
09	ロングシップの航路	24か月ロードマップ
10	軍資金	フェーズ別・シナリオ別予算
11	戦利品	収益モデルと KPI
12	角笛	市場投入戦略
13	運命のルーン	リスクと対策
14	盾の盟約	ご提案：1口 15,000 USD
15	北の同盟者	アプローチ先：投資家、ファンド、支援プログラム
16	年代記	出典と前提

スタジオのサーガ

エグゼクティブサマリー

Odyssey Ragnarok Interactive は、EOS Connecting と Odyssey Ecosystem が新たに立ち上げた自社ゲームスタジオです。受託開発ではありません。スタジオは**自社タイトルを開発・パブリッシング・運営**し、まず PC（Steam）とモバイル（Android と iOS）、その後 Mac に展開します。

戦略の柱は二つです。一つは、創業者自身のサーガ **Knots & Blades** を原作とする**物語重視の旗艦タイトル**。既刊の書籍を持つ知的財産を、書籍・ゲーム・オーディオ・コレクターズアイテムにまたがるトランスメディアのフランチャイズへと育てます。もう一つは、モバイルと PC 向けの小規模な**サポートタイトル**で、早い段階から知見、データ、キャッシュフローをもたらします。

投資家の皆さまには **1口 15,000 USD** でのご参加をお願いしています。ラウンドは三つのシナリオを想定しています：**60,000 USD（4口）**、**150,000 USD（10口）**、**330,000 USD（22口）**。本資料の数値はすべて前提を明示した推計であり、リターンを保証するものではありません。

2,016億 USD
2025年の世界ゲーム市場（Newzoo）

3.72億人
2025年の中南米のプレイヤー数（Newzoo）

15,000 USD
投資家1口あたり

24か月
旗艦タイトルの早期アクセスまでのロードマップ

> ジャンル、プラットフォーム、サポートタイトルは暫定案であり、プロトタイプと指標で検証します。

誓い

ビジョンとアイデンティティ

ビジョン。 中南米から、独自の叙事詩的アイデンティティを持つスタジオを築き、ゲーム、書籍、オーディオ、コミュニティといった多様な形で生きる世界を創ること。

アイデンティティ。 ブランドはロゴの北欧神話的な美学を受け継ぎます。ルーンの弧、フェンリル、ロングシップ、そして炎（赤）と氷（青）に分かたれた世界。ラグナロクは一つの時代の終わりと新しい時代の始まりを象徴します。大きな物語に挑む小さなスタジオの姿です。

- **自分たちのものを自ら出す。** 知的財産、データ、プレイヤーとの関係はスタジオに残ります。
- **現実的なスコープ。** 小規模チームに合わせた企画、測定可能なマイルストーン、指標に基づく意思決定。
- **初日からマルチプラットフォーム。** PC、Android、iOS、のちに Mac まで一本の技術パイプラインで対応。
- **中南米のコストで世界水準の品質。** 中南米で生まれたグローバルスタジオとして、米国や欧州より低いコストで。
- **投資家への透明性。** 月次レポート、KPI ダッシュボード、前提の開示。

戦士たちの評議会

創業者とチーム

Jean Pagliarani

共同創業者 · 開発・テクノロジー担当 · JH Duo CEO

事業面のエンジンを担い、Web アーキテクチャと中南米・米国間のビジネス統合を率いる。Web・ソフトウェア開発者。

Henry Esaa

共同創業者 · EOS Connecting CTO

イノベーションのエンジンを担い、カスタム開発、SaaS アーキテクチャ、先進的な AI を率いる。EOS Analytics と EOS Pulse を開発。

創業者はすでに Odyssey Ecosystem の中でデジタルプロダクトを運営しています。エコシステムの現行資料によれば、**これまでの提供実績**は、多言語サイト3件、ライブ分析アプリ、AI アナリストの MVP、AI アシスタント3件です。サーガ Knots & Blades の公式サイトは JH Duo が制作しました。

フェーズごとの採用計画は**氏族とその技**に記載しています。

市場の九つの世界

市場機会

- 世界のゲーム市場は2025年に **2,016億 USD**（前年比 +9.1%）に達しました。内訳はモバイル1,133億、コンソール447億、PC 436億で、PC は Newzoo の統計で過去最大の年間成長（+12%）を記録しました。Newzoo
- Newzoo は**2028年に2,344億 USD**、2026年にはモバイルだけで1,211億 USD と予測しています。Newzoo · PocketGamer.biz
- PC では2025年にプレミアム（買い切り）タイトルへの支出が25.3%増の141億 USD となり、ポジショニングのよい有料タイトルに余地があります。GameDev.net（Newzoo）
- ユーザー獲得コストは上昇しています。Newzoo が引用する Adjust によると、ゲームの世界平均インストール単価（CPI）は2025年に30%上がり 0.56 USD となりました。そのため私たちはオーガニック成長とコミュニティを優先します。

中南米という視点

- 中南米：2025年に**3億7,230万人のプレイヤー**、**83億 USD**（+6.4%）。プレイヤーの46%が課金し、年間平均48.5 USD を支出。モバイル44億 USD、PC とコンソールはそれぞれ約20億 USD。2028年には97億 USD と予測。gamescom latam（Newzoo データ）
- 同じ出典によれば、地域の成長率は北米（+4.2%）や欧州（+3.6%）を上回ります。gamescom latam
- 地域でのユーザー獲得は安価です。Adjust によるとゲームの CPI は中南米で0.14 USD、米国で1.71 USD（2025年データ、SuperScale が引用）。初期の市場テストに最適です。
- Google Play は中南米のインディースタジオに株式を求めずに資金を提供しています。1スタジオあたり15万〜20万 USD、累計800万 USD で、2025年にはコロンビアのスタジオも選ばれました。Google

手法に関する注記：2025年半ばに公開された Newzoo の無料レポートでは1,888億 USD と推計されていましたが、2025年の確定改訂値は2,016億 USD です。本資料では確定値を用い、両方の出典を示しています。

鍛えるべきサーガ

ゲームラインナップ

旗艦タイトル：Knots & Blades · 前日譚『Kleithros』

沈みゆく金属の独房で目を覚ました男。隣には、彼の秘密をすべて知っているかのような銀髪の見知らぬ男。最後の一筋の光が消える前に、彼は自らの悪魔と向き合わねばならない。

あらすじ。 ルーカスは記憶を失ったまま、一筋の光しか差し込まない金属の独房で目を覚ます。そこにいたのは、磁器のような顔と銀髪を持つクラウス。古い硬貨をもてあそびながら、ルーカスを殺人者だと責め立てる。外では何かが息を漏らしながら壁を打ちつけ、独房は地中へと沈んでいく。恐怖、罪悪感、家族、自由についての告白を重ねるうちに、ルーカスは息子のこと、アンナのこと、そして暴政に破壊された祖国を思い出す。

真実を一つ明かすたびに出口は近づくが、その代償は重い。物語の最後に登場するのが、ペンネーム Gregori H. Orlov の背後にいる作家であり、続くサーガの主人公となる **Alexander Nasir Levy（アレックス）** である。

三つのフック

1. 生きたまま埋もれていく独房に閉じ込められた二人の男。外に出られるのは一人だけ。
2. 「vita et mors, lux et umbra」と刻まれた古い硬貨こそが自由の代価。そしてカロンがそれを取り立てに来る。
3. 主人公が書く一冊の本が、陰謀、テクノロジー界の大富豪、暴政の物語を開く。英雄たちは闇の中で編まれた網の結び目を断ち切っていく。

- **ジャンル（案）：** 心理的・象徴的スリラーを軸にしたナラティブアドベンチャー。
- **プラットフォーム（案）：** まず Steam の PC 版。コンソール対応可能な設計とし、のちに Mac。

投資の魅力を高めるトランスメディア IP

Kleithros
刊行済み
サーガの幕開けとなる一冊。心理スリラーであり前日譚。

Dark Labyrinths
執筆中
サーガの規模と対立をさらに広げる続刊。

Whispers of Chaos
執筆中
世界をより深い混沌へと導く一巻。

Revelations
執筆中
埋もれた真実がその代償を求め始める一冊。

- サーガはゲーム以外ですでに存在しています。**全4巻**（Kleithros、Dark Labyrinths、Whispers of Chaos、Revelations）。『Kleithros』は英語、スペ

イン語、ドイツ語、イタリア語の電子版が knotsandblades.com で4.99 USD で販売中です。

- 稼働中の自社チャネル：ストア、サーガのクラウドファンディング、コレクターズアイテム、SoundCloud の音声、YouTube、Instagram、Patreon。
- ブックチューバー向けのコラボレーター制度では、無料の献本と15%のアフィリエイト報酬をすでに提供しています。同じチャネルでゲームのウィッシュリストも後押しできます。
- 各フォーマットが互いを育てます。読者がゲームを知り、プレイヤーが書籍やグッズを買う。有料広告への依存を減らせます。

> 重要な条件：知的財産は原作者に帰属します。クロージング前に、Knots & Blades の権利者とスタジオとの間でライセンス契約を締結します。書籍のクラウドファンディング（目標30,000 USD）は本ラウンドとは別です。

サポートタイトル（暫定案）

タイトル	プラットフォーム	モデル	体制と期間（推計）
サポート1：北欧テーマのハイブリッドカジュアル	Android と iOS	基本無料、リワード広告と IAP	2〜3名・ソフトローンチまで5〜6か月
サポート2：戦術系ミッドコア	モバイルと PC（Steam）	基本無料、IAP とシーズンパス	4〜6名・ソフトローンチまで10〜12か月

サポートタイトルは早期に知見、データ、キャッシュフローをもたらし、スタジオの北欧的な世界観やサーガの世界を舞台にすることもできます。

鍛冶場

技術スタック

推奨エンジン：Unity 6（C#）。 理由は、モバイルでの成熟度、広告と IAP のエコシステム、一つのプロジェクトから Android、iOS、Windows、Mac へ書き出せること、そしてチームの Web・ソフトウェア開発経験に近い言語（C#）であることです。Unity Personal は12か月間の売上と調達額の合計が 20万 USD 以下なら無料で、それを超えると Unity Pro（2026年は1シート年間 2,310 USD）が必要です。Unity

検討した代替案。 Godot 4（MIT ライセンス、無料）は 2D とプロトタイプに優れますが、モバイルやコンソール向け SDK のエコシステムは限られます。Unreal Engine 5 はハイエンド 3D に強く、Epic MegaGrants（Unreal 案件のみ）への道も開けますが、C++ とより高性能なハードウェアが必要です。
判断時期： 旗艦タイトルのエンジンは9か月目までに決定します。

レイヤー	採用案
エンジンと言語	Unity 6 LTS · C# · URP
バックエンド	Supabase（Auth、Postgres、Edge Functions、EOS で導入済み）· ゲームサービスは Render · CDN とストレージは Cloudflare
分析	GameAnalytics と Firebase（Analytics、Crashlytics）。有料広告開始後は MMP で計測
広告と IAP	Unity LevelPlay または AppLovin MAX のメディエーション · Unity IAP または RevenueCat · サーバー側でのレシート検証
LiveOps	リモート設定、イベントカレンダー、シーズンパス、A/B テスト
CI/CD	GitHub Actions と GameCI · ワークステーション上の自前ランナー · TestFlight と Play Console は fastlane · Steam は SteamPipe
バージョン管理	GitHub 上の Git と Git LFS（大容量アートには Unity Version Control）

レイヤー	採用案
クラウドセーブ	PC は Steam Cloud・モバイルは Supabase と Google Play Games、iCloud
チート対策	PvP、経済、ランキングはサーバー権威型で検証。カーネルレベルのチート対策は使用しない
マルチプラットフォーム	一つのプロジェクト、プラットフォーム別の品質プロファイル、Addressables、実機での自動テスト

武器庫

ハードウェア要件

2026年10月15日時点の参考価格（米国の販売店、USD、税抜き）。各数値に出典リンクを付けています。2026年は GPU とメモリの価格変動が大きく、Gartner は DRAM と SSD が130%上昇し PC が17%高くなると予測、IDC は2027年末まで改善を見込んでいません（Gartner · IDC）。コロンビアでは付加価値税（19%）が加わり、輸入費用は購入時に見積もります。

1. 1人あたりの完全な作業環境（2席）

項目	モデル・参考価格・出典	USD
ワークステーション	Ryzen 9 9950X (539, Newegg) · RTX 5090 32 GB (販売店により: 2,155 / 7,200; 予算 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
32インチ 4K モニター2台	Dell UltraSharp U3225QE, 31.5" 4K 120 Hz IPS Black: 1,029.99 各 (Dell; B&H 849.99)	2,060
キーボードとマウス	Logitech MX Keys S Combo (MX Keys S + MX Master 3S): 199.99 (Logitech)	200
マイク付きヘッドセット	HyperX Cloud III: 定価 99.99 (HyperX)	100
UPS	APC Back-UPS Pro BR1500MS2, 1500 VA / 900 W: 299.99 (B&H · Micro Center))	300
1席あたり小計		**13,559**

項目	モデル・参考価格・出典	USD
2席		**27,118**

RTX 5090 + RTX 6000 Ada ではなく RTX 5090 を2台にする理由： 2人ともリアルタイムでプログラミングとコンテンツ制作を行います。RTX 5090（32 GB、Blackwell 世代）は RTX 6000 Ada（48 GB、前世代）より新しく、安価で（6000 Ada はカード単体で6,664）、プレイヤーと同じ GPU ファミリーのため代表的なハードウェアでプロファイリングできます。同一構成の2台は故障時に相互に代替できます。32 GB は Unity、ベイク、中規模のローカル AI に十分で、大きな処理は時間単位のクラウド GPU を使います。**ビルドサーバーなし：** 2人体制では Windows と Android のビルドはワークステーション（GameCI）、Apple 向けは Mac mini で行い、チーム拡大時に導入を検討します。**1席に32インチ2台：** ゲーム開発で一般的な構成で、1台はエディターやシーン、もう1台はコード・資料・プロファイラー用です。

2. チーム共用

項目	モデル・参考価格・出典	USD
Mac mini M5 Pro	24 GB, 512 GB (Apple · 9to5Mac)	1,699
液晶ペンタブレット	Wacom Cintiq Pro 22: 2,999.95 (Wacom)	3,000
Steam Deck	Steam Deck OLED 512 GB (Valve)	789
共用小計		**5,488**
ハードウェア総計		**32,606**

UPS： BR1500MS2 の出力は900 W です。RTX 5090 のフル負荷時は上限に近づく可能性があるため、購入前に実測し、必要なら上位モデルを見積もります。**金額を記載しない項目**（購入前に見積もり、予備費で対応）：各ワークステーションのマザーボード、電源、ケース、冷却、椅子と机、ウェブカメラ、テスト用モバイル端末、NAS、予備ルーター。

3. ライセンス

- **Unity Pro：** 1シートあたり年2,310（Unity）。ライセンス費に計上。

3. クラウドとインフラ

- **バックエンド：** Supabase Pro は1組織あたり月25 USD から、月間アクティブユーザー10万人を含む（Supabase）。Render と Cloudflare は利用量に応じて。
- **3 2 1 バックアップ：** ワークステーションから NAS（スナップショット）、NAS から外部クラウド、リポジトリは GitHub。
- **冗長回線：** 光回線に 4G/5G のバックアップと UPS。リモートメンバーは各自の回線。

4. フェーズ別ハードウェア（フルシナリオ、参考価格）

フェーズ	機材	USD
フェーズ0 · 設立	完全な作業環境2席（ワークステーション、32インチモニター2台、キーボードとマウス、ヘッドセット、UPS） (27,118) · Mac mini M5 Pro (1,699)	**28,817**
フェーズ1 · 初リリース	Wacom Cintiq Pro 22 (3,000) · Steam Deck OLED 512 GB (789)	**3,789**
合計		**32,606**
中規模		28,817
小規模シード		10,899

5. プレイヤー向け動作環境（暫定目標）

性能プロファイルで検証する目標値。モバイルの最低要件は Unity 6.x に準拠：Android 8.0（API 26）と iOS 15。Unity

タイトル	最低	推奨
サポート1（モバイル）	Android 8.0、RAM 2 GB、OpenGL ES 3.1 または Vulkan · iOS 15、iPhone 6s 以降	Android 10、RAM 3 GB · iPhone XR（A12）以降
サポート2（モバイル）	Android 9、RAM 3 GB、Vulkan · iOS 15、iPhone XR	Android 11、RAM 6 GB · iPhone 12 以降
サポート2（PC）	Windows 10/11 64ビット · Core i3 6100 または Ryzen 3 1200 · 8 GB · GTX 750 Ti または Intel UHD 620 · 3 GB	Core i5 8400 または Ryzen 5 2600 · 8 GB · GTX 1050 Ti
旗艦タイトル（PC）	暫定：Core i5 8400 または Ryzen 5 2600 · 16 GB · GTX 1660 Super · SSD	暫定：Core i5 12400 または Ryzen 5 5600X · 16 GB · RTX 3060 12 GB · NVMe、Steam Deck 対応を目標

氏族とその技

制作パイプラインとチーム計画

タイトルごとのパイプライン：コンセプトと高速プロトタイプ、設計書と性能予算を伴うプリプロダクション、2週間スプリントでの本制作、クローズドテストを行うアルファ、指標を見るベータまたはソフトローンチ、リリースと LiveOps。各フェーズへの移行には KPI ゲートの通過が条件です。

フェーズ	役割（フルシナリオ）	月額費用（推計）
F0 · M1〜M3	創業者2名（報酬減額）· Unity 開発者1名 · 2D アーティスト1名（パートタイム）	3,500
F1 · M4〜M9	Unity 開発者 +1名 · 2D アーティストをフルタイム化 · QA（パートタイム）	6,000
F2 · M10〜M16	シニア開発者 +1名 · 3D アーティスト +1名（QA はコミュニティテストで補完）	9,500
F3 · M17〜M24	QA とコミュニティ運営（パートタイム）を追加 · サウンドと音楽は外部委託	10,500

- **コストの前提（推計）：** Unity 開発者 月1,500 USD、シニア2,300、2D アーティスト1,300、3D アーティスト1,600、創業者はラウンド期間中それぞれ650。
- **中南米のコスト優位：** コロンビアのゲーム開発者の平均給与は月約340万 COP、Glassdoor によれば300万〜800万の範囲です（Semana が引用）。米国のソフトウェア開発者の年収中央値は2025年5月時点で135,980 USD（BLS）。スタジオのチーム全体の年間コストは、米国の開発者1人分を下回ります。

ロングシップの航路

24か月ロードマップ

前提：ラウンドのクロージングは2026年12月、1か月目は2027年1月。マイルストーンは目標であり、確約ではありません。

月	マイルストーン
M1〜M3	SAS（コロンビアの株式会社）設立、Knots & Blades のライセンス契約、採用、CI パイプライン、サポート1のプロトタイプ3本
M6	CPI の低い中南米市場でサポート1をソフトローンチ
M9	サポート1をグローバルリリース · 旗艦タイトルのエンジン決定
M10〜M12	旗艦タイトルのプリプロダクション · サポート2のプロトタイプ
M12〜M16	旗艦タイトルの Steam ストアページ公開とウィッシュリスト施策 · BIG Festival と gamescom latam 2028（日程未定）
M18	旗艦タイトルのバーティカルスライス · サポート2のソフトローンチ（フルシナリオのみ）
M20〜M22	サポート2をグローバルリリース · サポートタイトルの Mac 版
M22〜M24	Steam Next Fest で旗艦タイトルの体験版を公開（日程未定）· M24 から早期アクセス

確定している主な日程：Steam Next Fest は2027年2月22日〜3月1日と2027年6月14日〜21日（Steamworks）。

軍資金

フェーズ別・シナリオ別予算

三つのシナリオはいずれも**推計**です。ラウンド規模に応じてスコープが広がります。**シード**（12か月）はサポート1をリリースし、旗艦タイトルのプリプロダクションを開始。**中規模**（18か月）はサポート1の LiveOps と旗艦タイトルのバーティカルスライスを追加。**フル**（24か月）はサポート2を加え、旗艦タイトルの早期アクセスまで到達します。

費目	小規模シード 60,000 · 12か月	中規模 150,000 · 18か月	フル 330,000 · 24か月
チーム（報酬・給与）	43,200	102,000	197,000
ハードウェア	10,899	28,817	32,606
エンジン、ライセンス、ツール	1,000	4,000	22,000
クラウド、バックエンド、回線	1,200	3,000	4,800
マーケティング、ユーザー獲得、イベント	1,000	2,183	30,000
法務、商標、会計	2,000	4,000	6,000
外部サウンド・音楽	0	3,000	8,000
予備費	701	3,000	29,594
合計	**60,000**	**150,000**	**330,000**
15,000 USD の口数	4	10	22

フルシナリオのフェーズ別内訳

費目	フェーズ0 · 設立 M1 ～ M3	フェーズ1 · 初リリース M4 ～ M9	フェーズ2 · 拡大 M10 ～ M16	フェーズ3 · 旗艦タイトル M17 ～ M24	合計
チーム（報酬・給与）	10,500	36,000	66,500	84,000	197,000

費目	フェーズ0 · 設立 M1 〜 M3	フェーズ1 · 初リリース M4 〜 M9	フェーズ2 · 拡大 M10 〜 M16	フェーズ3 · 旗艦タイトル M17 〜 M24	合計
ハードウェア	28,817	3,789	0	0	32,606
エンジン、ライセンス、ツール	2,000	5,000	7,000	8,000	22,000
クラウド、バックエンド、回線	300	1,200	1,400	1,900	4,800
マーケティング、ユーザー獲得、イベント	0	8,000	9,000	13,000	30,000
法務、商標、会計	3,000	1,000	1,000	1,000	6,000
外部サウンド・音楽	0	1,500	3,500	3,000	8,000
予備費	1,000	6,000	10,000	12,594	29,594
合計	**45,617**	**62,489**	**98,400**	**123,494**	**330,000**

- **ライセンスの前提：** フルシナリオでは調達額が20万 USD を超えるため Unity Pro を計上（1年目3シート、2年目4シート）。Godot を選べば約 16,000 USD の節約になります。
- **プラットフォーム手数料：** Steam Direct はタイトルごとに100 USD（売上 1,000 USD 到達で返金）、Apple Developer は年99 USD、Google Play は初回のみ25 USD。Steamworks · Apple

戦利品

収益モデルと KPI

- **モバイル：** 基本無料。リワード広告、回数制限付きインタースティシャル、広告除去の購入、パック、シーズンパス。Apple と Google は小規模事業者向けプログラムで手数料15%。
- **PC：** Steam での買い切り販売、地域別価格、DLC、サーガのコンテンツを含むエディション。Steam の標準手数料は30%。
- **トランスメディア：** Knots & Blades の書籍、オーディオ、グッズとの相互送客（書籍の売上は別途合意がない限り本モデルに含めません）。

KPI と業界ベンチマーク

KPI	ベンチマーク	目標案
D1 リテンション	上位25%：26.5〜27.7%、下位25%：10〜11.5%（GameAnalytics）	30% 以上
D7 リテンション	中央値3.4〜3.9%、上位25%で7〜8%（GameAnalytics）	8% 以上
D28/D30 リテンション	75%のゲームが D28 で3%未満（GameAnalytics）	3〜5%
ARPDAU	ハイブリッドカジュアル0.15〜0.50 USD、ミッドコア0.08〜0.20 USD（Juego/AppsFlyer の集計、Omega Point 経由の二次情報）	0.15（サポート1）· 0.20（サポート2）
CPI	中南米0.14 USD、米国1.71 USD（Adjust 2025、SuperScale 経由）	地域で0.30 USD 未満
LTV	CPI を上回る必要あり	拡大前に LTV が CPI の1.3倍超
ウィッシュリスト	初週転換率：5,000件未満で中央値15%、5,000〜39,999件で20%（How To Market A Game）	リリース時 7,000 / 20,000 / 50,000

収益シナリオ（推計、クロージングから36か月）

費目	保守的	基本	楽観的
サポートタイトル1（モバイル・ハイブリッドカジュアル）	15,000	90,000	400,000
サポートタイトル2（ミッドコア・モバイルと PC）	20,000	150,000	600,000
旗艦タイトル Knots & Blades（発売初期）	52,000	198,000	760,000
スタジオ純収益合計（36か月）	**87,000**	**438,000**	**1,760,000**

前提： サポートタイトルごとのインストール数と純 LTV。PC では手数料、地域別価格、税、返金を差し引いた1本あたり純収益を販売価格の約50%と想定。旗艦タイトルの数値は、スコープ確定までの参考値です。

角笛

市場投入戦略

- **まず Steam：** 早期のストアページ公開、継続的なアップデート、四半期ごとのウィッシュリスト目標。Steam Next Fest で体験版を公開。
- **フェスティバル：** gamescom latam（サンパウロ）内の BIG Festival。主催者によれば最大級のインディーコンペで、2026年は4月30日〜5月3日に開催。バーティカルスライスを出展。
- **インフルエンサーとメディア：** スペイン語圏のストリーマーと、サーガのコラボレーター制度に参加するブックチューバー。2言語のプレスキット。
- **HeyCatch 型のオーガニックプロモーション：** Reddit、X、TikTok、LinkedIn で創業者自身の声で毎日発信し、オーディエンスがすでにいる会話に参加します。HeyCatch は初期期間後4週間ごとに79.95 USD から。同社のガイドは個人創業者向けとしているため、手法の参考として活用します。

- **コミュニティ：** Discord、YouTube の開発日誌、サーガの Patreon、コミュニティとのクローズドテスト。
- **モバイルの市場テスト：** 高コスト市場に投資する前に、CPI の低い中南米でソフトローンチ。

運命のルーン

リスクと対策

リスク	対策
飽和市場での認知獲得	初日からのコミュニティ、トランスメディア、フェスティバル、Steam Next Fest
獲得コストの上昇	オーガニック成長、地域でのソフトローンチ、LTV が CPI の1.3倍超という基準
スコープの膨張	フェーズごとの KPI ゲート、本制作前のバーティカルスライス
創業者2名への依存	ドキュメント整備、GitHub でのコード管理、F2 でシニアを採用
ハードウェア価格の高騰（2026年のメモリ）	前倒し購入、テスト用の認定中古端末、15%の余裕枠
エンジンやストアの価格・規約変更	モジュール型アーキテクチャ、2D は Godot を代替案に
Knots & Blades の IP ライセンス	クロージング前に権利者とスタジオで書面契約
複数投資家への募集に関する規制	資金受領前にコロンビアおよび各投資家の国で法務確認
国際送金・契約	各法域での法的確認と、コロンビア法人経由での銀行取引
法人が未設立	フェーズ0で SAS を設立（多くの支援プログラムでも必須）

盾の盟約

ご提案：1口 15,000 USD

なぜ 15,000 USD なのか

- **参加しやすい：** 世界中のエンジェル投資家や専門職が手の届く金額で、大型ファンド一社に依存しません。
- **一貫性：** Odyssey Ecosystem がすでに投資家向け資料で提示している 15,000 USD と同額です。
- **目に見える：** 1口ごとに具体的な作業単位（下記参照）を賄い、その使途を報告できます。
- **リスク分散：** 小口を多数集めることでリスクを分散し、スタジオとサーガのアンバサダーとなるコミュニティを築きます。

シナリオ別の口数

シナリオ	USD	か月	15,000 USD の口数	1口あたり持分
小規模シード	60,000	12	4	1.85%
中規模	150,000	18	10	1.67%
フル	330,000	24	22	1.39%

1口 15,000 USD で賄えるもの

15,000 USD 1口あたり · 中規模

費目	USD	%
チーム（報酬・給与）	10,200	68%
ハードウェア	2,882	19%
エンジン、ライセンス、ツール	400	3%
クラウド、バックエンド、回線	300	2%
マーケティング、ユーザー獲得、イベント	218	1%

費目	USD	%
法務、商標、会計	400	3%
外部サウンド・音楽	300	2%
予備費	300	2%
合計	**15,000**	**100%**

1口で具体的に賄えるもの（推計）

機材	USD
中南米の Unity 開発者6か月分（月1,500 USD）	9,000
iOS・Mac ビルド用 Mac mini M5 Pro 1台（Apple 価格）	1,699
Unity Pro 年間1シート（2,310 USD、必要な場合）	2,310
獲得テストとストア素材	1,000
法務・会計の按分	400
予備費	591
合計	**15,000**

参加レベル

レベル	金額 (USD)	口数	特典（累積）
ウォリアー	15,000	1	案A、B、C に基づく1口分の持分 · 月次レポート · ヴァルハラの殿堂に名前を掲載 · 早期アクセス、盾のコスメティック、非公開 Discord
ハスカール	30,000	2	上記すべて · クローズドテストへの招待 · 配布用キー10個 · 創業者との半年ごとの通話
ヤール	75,000	5	上記すべて · ヤールとしてクレジットに特別掲載 · 創業者との四半期ごとの通話 · ゲーム内の場所やアイテムの命名提案（クリエイティブ承認が条件）

レベル	金額 (USD)	口数	特典（累積）
北の王	150,000	10	上記すべて · アンカー投資家 · 諮問委員会のオブザーバー席 · チームとの四半期 KPI レビュー · 次回ラウンドでの優先参加権

各レベルは1口15,000 USD の倍数で、フルラウンド330,000 USD（22口）の範囲に収まります。これらの特典は、選択した投資オプション（A 株式、B レベニューシェア、C SAFE）のリターンに加えて提供される追加の特典で、創業者の判断と法的助言を前提とします。

投資家が受け取るもの（創業者が決定するための提案）

- **案A · 株式：** プレマネー評価額75万 USD を提案。1口はシードで1.85%、中規模で1.67%、フルで1.39%に相当。
- **案B · レベニューシェア：** 投資家プールがスタジオ純収益の30%を受け取り、口数に応じて配分。合意内容により1.5倍（1口22,500 USD）または2倍（30,000 USD）に達するまで。
- **案C · SAFE または転換社債：** ポストマネー評価額の上限100万 USD、次回の価格付きラウンドで20%のディスカウント（上限時に1口は1.5%に相当）。

1口あたりのリターンシナリオ（推計、フルラウンド）

	保守的	基本	楽観的
スタジオ純収益合計（36か月）	87,000	438,000	1,760,000
投資家プール（30%、上限1.5倍）	26,100	131,400	495,000
36か月時点の1口あたりリターン	1,186	5,973	22,500
15,000 USD に対する倍率	0.08x	0.40x	1.50x
36か月目のスタジオ評価額（参考）	500,000	1,000,000	3,600,000
1口の理論価値（1.39%）	6,944 (0.46x)	13,889 (0.93x)	50,000 (3.33x)

前提： 収益は「戦利品」の表に基づく。評価額は年間売上倍率による参考値。株式は売却または将来のラウンドまで流動性なし。基本シナリオでは、レベニューシェアは36か月目以降も上限に達するまで支払いが続きます。

マイルストーンと報告の約束

- 進捗、支出、次のマイルストーンをまとめた月次メール。
- 四半期ごとの KPI ダッシュボード（リテンション、ARPDAU、CPI、ウィッシュリスト）と年次決算。
- 分割払込のオプション：クロージング時に50%、サポート1のソフトローンチ時に50%。

投資家特典

- スタジオの全タイトルのクレジットに設ける **ヴァルハラの殿堂** にお名前を掲載。
- 早期アクセスとテスト用キー、投資家限定の盾の装飾アイテム、Discord のプライベートチャンネル。
- クローズドテストやチームによる発表会へのご招待。

> **リスクに関する注意：** 初期段階のスタジオへの投資はリスクが高く、元本をすべて失う可能性があります。持分には流動性がなく、リターン、時期、配当の保証はありません。予測はすべて推計です。これらの特典は、選択した投資オプション（A 株式、B レベニューシェア、C SAFE）のリターンに加えて提供される追加の特典です。本資料は有価証券の公募ではありません。法務・税務の専門家にご相談ください。

北の同盟者

アプローチ先：投資家、ファンド、支援プログラム

参考リストです。「社内リスト」と記載した項目は、EOS の SaaS 事業向けに作成した financiadores_odyssey.xlsx によるもので、ゲームスタジオへの適合性は再確認が必要です。

種類	対象	提供内容（出典による）
エンジェル	Capitalia Colombia · Red de Ángeles Inversionistas de Colombia（社内リスト）	エンジェル投資とメンタリング。金額は非公開
中南米のファンド	Epakon Capital / Casa212 · Ganas Ventures · Platanus（社内リスト）	Platanus：7%で20万 USD（SAFE）。他は金額非公開
公的・民間プログラム	iNNpulsa · Polar 1.000 Empresas · CCB Levantamiento de Capital · Start Up Chile（社内リスト）	非希薄化資金、投資家へのアクセス。Start Up Chile Build：株式なしで1,500万 CLP
プラットフォームの基金	Google Play Indie Games Fund LATAM	1スタジオあたり株式なしで15万〜20万 USD（2026年の実施は未確認）
エンジンの助成	Epic MegaGrants · Unity for Humanity	MegaGrants：通常5,000〜75,000 USD、最大15万、Unreal のみ。Unity for Humanity：社会的インパクトのある案件、次回募集は2027年
クラウドクレジット	Cloudflare · AWS Activate · Google Cloud · Microsoft（社内リスト）	インフラ費用を置き換えるクレジット

種類	対象	提供内容（出典による）
パブリッシャー	資金提供を行うインディーパブリッシャー（gamescom latam の商談会）	IP を手放さない共同パブリッシングの代替案

年代記

出典と前提

- 費用、収益、評価額、リターンの数値はすべて、各セクションに示した前提に基づく**推計**です。
- COP 建て金額の参考レート：1 USD = 4,000 COP（前提）。
- 市場データの出典：Newzoo、gamescom latam、GameAnalytics、Adjust（SuperScale 経由）、How To Market A Game、Steamworks、Unity、Supabase、Apple、Valve、Gartner、IDC、BLS、Semana、Google。各セクションにリンクを掲載。
- Knots & Blades の情報：knotsandblades.com より（2026年10月）。『Kleithros』の要約：創業者提供の資料。
- 社内の資金提供者リスト：financiadores_odyssey.xlsx（2026年10月13日）。