

ROBLOX · AFK ACTION RPG



RPG LIVE-OPS YANG DIBANGUN UNTUK TERUS BERLAYAR

BRIEF INVESTOR · IGDx 2026 ◆ SOFT LAUNCH 26 OKT 2026

GAME OLEH  4CROWS
DIGITAL

◆ YANG KAMI BANGUN

RPG ROBLOX YANG DIBANGUN UNTUK TERUS HIDUP, BUKAN SEKADAR RILIS.

Pemain tetap progres saat AFK, lalu terjun ke boss, event, dan PvP saat momennya penting. Setiap Fighting Style tetap relevan, jadi setiap update menambah pilihan, bukan memensiunkan favorit pemain.

PLATFORM ROBLOX PC • MOBILE	SOFT LAUNCH 26 OKT 2026	CAKUPAN RILIS 5 PULAU 5 STYLES
SINYAL AWAL 50+ DISCORD Anggota (termasuk tim) sudah menanyakan slot tester, early access untuk live stream, dan tanggal rilis.		



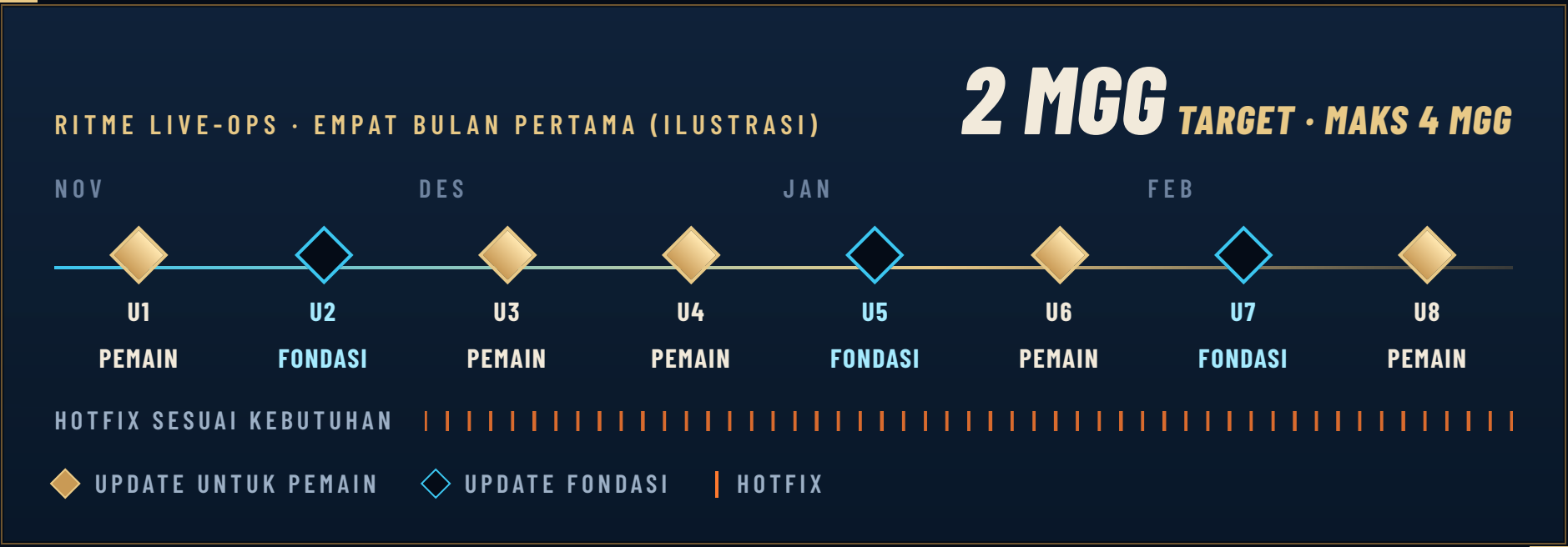
● REKAMAN IN-ENGINE

DAWNWIND ISLAND

◆ LIVE-OPS BERKELANJUTAN

KAMI TETAP BERLAYAR, DENGAN ATAU TANPA PARTNER.

Partner tidak menentukan apakah Bounty Seas berlanjut. Partner menentukan seberapa cepat kami bisa melaju.



KAMI TERUS MERILIS

Update, hotfix, dan event terus berjalan selama potensinya masih ada, dengan atau tanpa partner.

KOMPOSISI PATCH YANG RASIONAL

Ada patch yang akan sangat disukai pemain. Ada juga yang menjadi fondasi fitur berikutnya. Keduanya tetap dirilis, dan yang kami nilai adalah tren, bukan satu patch.

CELAH KAPASITAS

Dengan 6 orang, ritme 2 minggu bersaing dengan hotfix, komunitas, dan pekerjaan platform. Modal membeli kapasitas paralel, bukan kelangsungan hidup.

◆ DATA DULU, BARU EKSPANSI

EMPAT BULAN DATA LIVE MENENTUKAN LAJU.

MASA BELAJAR • MINIMAL 4 BULAN

SOFT LAUNCH

26 OKT 2026

KEPUTUSAN PERTAMA

AKHIR FEB 2027

NOV	DES	JAN	FEB
RETENSI D1, D7, dan D30 per cohort		ENGAGEMENT CCU, DAU, playtime, pemain yang kembali	
MONETISASI Konversi pembayar dan kualitas cohort		EKSEKUSI Laju rilis, bug, stabilitas, beban tim	

100K
CCU

WAJIB DIGENJOT

Semua tuas: tim penuh, UA skala besar, console, dan jalur konten paralel.

1.000+
≈ 85 SERVER PENUH, 12
PEMAIN

LAYAK DIKEMBANGKAN

Buka tranche berikutnya: kapasitas produksi dan QA, UA dinaikkan bertahap.

< 1.000
CCU

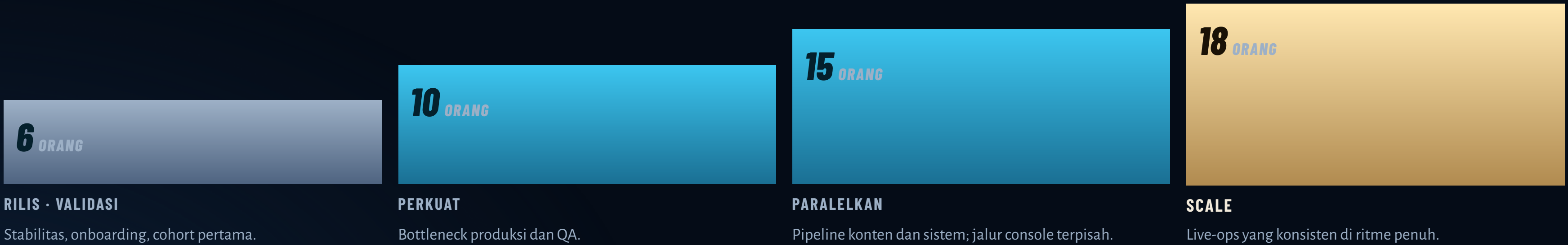
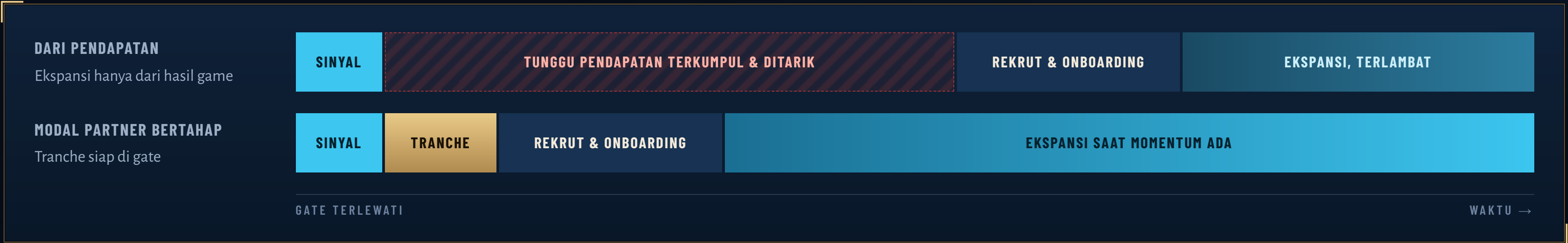
TETAP JALAN, PERBAIKI, UJI ULANG

Live-ops berlanjut selama potensi masih ada. Belanja tetap ramping; onboarding dan retensi didahulukan.

CCU berarti pemain bersamaan yang nyata dari analytics Roblox, bukan jumlah server. Retensi dan monetisasi harus searah sebelum belanja dinaikkan.

MODAL SIAGA, DICAIRKAN DI SETIAP GATE.

Kami tidak butuh seluruh dana di hari pertama. Kami butuh aksesnya saat data bilang "genjot". Tanpa itu, ekspansi harus menunggu pendapatan game terkumpul dan bisa ditarik, yang mahal dari sisi waktu maupun kas.



Setiap tahap baru dibuka jika data gate sebelumnya mendukung. Rencana 18 bulan adalah batas atas, bukan perintah merekrut.

BATAS Rp6,03 MILIAR, DICAIRKAN PER TRANCHE.



SIAPA MENUTUP APA · RP JUTA, SEBELUM KAS DAN PEMASUKAN PASTI

SKENARIO	INVESTOR	TUNAI PUBLISHER
Investor menutup seluruh rencana	hingga 6.028	-
Publisher mendanai budget UA Struktur yang kami tuju	hingga 5.038	990
Publisher mendanai UA + cadangan 15%-nya	hingga 4.889	1.139

Permintaan final adalah selisih setelah kas terverifikasi, pemasukan pasti, dan komitmen publisher. Dicairkan per tranche, tidak sekaligus.



TIM DULU
Kapasitas produksi, QA, dan sistem, ditambah bertahap.



UA DIUJI DULU
Budget naik hanya jika cohort bertahan.



PERANGKAT IKUT REKRUTAN
Dibeli untuk rekrutan pasti, setelah audit.

IMBAL HASIL TINGKAT PROYEK. IP TETAP DI STUDIO.

Dana khusus untuk Bounty Seas, dicairkan per milestone, dan dikembalikan hanya dari Net Receipts game, dengan cap dan batas waktu.

OPSI A · POSISI PEMBUKA UTAMA 70 : 30 4CROWS 70% INVESTOR 30% Investor menerima 30% Net Receipts hingga total pengembalian mencapai 1,5× modal yang dicairkan, atau 5 tahun setelah rilis, mana yang lebih dulu. Setelah itu partisipasi berakhir.		OPSI B · PENGEMBALIAN LEBIH CEPAT 50 : 50 4CROWS 50% INVESTOR 50% 50% Net Receipts hingga cap 1,5× atau tenor 5 tahun yang sama. Cocok untuk ticket lebih besar atau porsi risiko yang lebih besar.	
NET RECEIPTS Kas yang benar-benar diterima 4Crows dari Bounty Seas setelah potongan platform, refund, dan pajak.		PENCAIRAN PER MILESTONE Tranche mengikuti anggaran yang disetujui dan gate.	
KHUSUS PROYEK Hak hanya atas Bounty Seas. Tidak ada cross-collateral dengan proyek lain.		IP & EKUITAS 4Crows memegang IP dan source code. Ekuitas perusahaan dibahas terpisah.	
		LAPORAN & AUDIT Laporan keuangan dan produk rutin, dengan hak audit atas penerimaan dan biaya.	
		SATU WATERFALL Recoup UA publisher (jika ada) dicatat terpisah. Tidak ada penerimaan yang dihitung dua kali.	

Posisi pembuka untuk diskusi, bukan penawaran final; tunduk pada due diligence dan perjanjian definitif. Contoh: untuk ticket Rp5,04 M, cap 1,5× setara maksimal Rp7,56 M total pengembalian, termasuk pokok.

BOUNTY SEAS

KEEP THE VOYAGE GOING

DARI MINAT KE TERM SHEET

01

Konfirmasi instrumen dan kisaran ticket.

02

Rekonsiliasi kas, komitmen, dan proyeksi final 18 bulan.

03

Sepakati Net Receipts, cap, tenor, dan gate pencairan.

04

Tinjau dokumen proyek, IP, dan korporasi.



KONTAK UTAMA

IRWANTO POERSUL

BD · EXPANSION · MARKETING

irwanto@mocca.studio

+62 857 4969 6020



SANDIO DWIKO MUSTIKA

CEO

sandiodm@mocca.studio

+62 812 1122 3391

