

ROBLOX · AFK ACTION RPG



RPG LIVE-OPS YANG SIAP UNTUK LEBIH BANYAK PEMAIN

KEMITRAAN PUBLISHING · IGDx 2026 ◆ SOFT LAUNCH 26 OKT 2026

GAME OLEH  4CROWS
DIGITAL

◆ GAME-NYA

RPG ROBLOX YANG MEMBUAT PEMAIN TERUS KEMBALI.

Pemain tetap progres saat AFK, lalu terjun ke boss, event, dan PvP. Setiap Fighting Style tetap relevan, jadi setiap update menambah alasan untuk kembali, 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

◆ KEMITRAAN

KAMI MENJALANKAN GAME. KALIAN MEMPERBESAR KRU.

Bounty Seas tetap berlayar, dengan atau tanpa publisher. Partner menentukan berapa banyak pemain yang menemukannya, dan seberapa cepat.

DIPEGANG 4CROWS

4CROWS

- ◇ Arah produk dan development
- ◇ Update konten setiap 2 minggu, maksimal 4 minggu
- ◇ Hotfix, stabilitas, dan komunitas
- ◇ Kalender live-ops dan data pemain



DIBAWA PUBLISHER

PUBLISHER

- ◇ UA berbayar, dimulai dari Roblox Ads
- ◇ Kreator, sosial media, dan operasional kampanye
- ◇ Uji kreatif dan analitik cohort
- ◇ Dorongan peluncuran dan dukungan platform (console)

2 MGG TARGET RITME

Tidak semua patch jadi favorit. Ada yang akan sangat disukai pemain, ada yang menjadi fondasi fitur berikutnya. Keduanya tetap dirilis, dan live-ops berjalan selama potensinya masih ada.

◆ DI MANA PUBLISHER PALING BERDAMPAK

EMPAT HAL YANG LEBIH CEPAT DISELESAIKAN JANGKAUAN DARIPADA TAMBAH ORANG.

01

PRIORITAS

ROBLOX ADS DULU

Taruhan terkuat kami untuk visit: sebagian akan bertahan begitu loop-nya mengena. Kami ingin ini diuji, diukur per cohort, lalu di-scale, bersama kanal lain yang paling kalian kuasai.

02

PELUNCURAN

COHORT AWAL YANG NYATA

Game Roblox baru diuji dulu ke pemain 16+ yang sudah lolos cek usia. Audiens di bawah 16 tahun baru terbuka setelah cukup banyak pemain yang benar-benar engaged. Dorongan peluncuran yang fokus mempercepatnya.

Batas yang dipublikasikan Roblox: 500 highly engaged players dalam 60 hari. Trafik bot atau palsu tidak dihitung.

03

KOMUNITAS

KREATOR YANG SIAP STREAM

Discord kami (50+, termasuk tim) sudah meminta early access untuk live stream. Program kreator dengan build lebih awal mengubah minat itu menjadi jangkauan.

04

PLATFORM

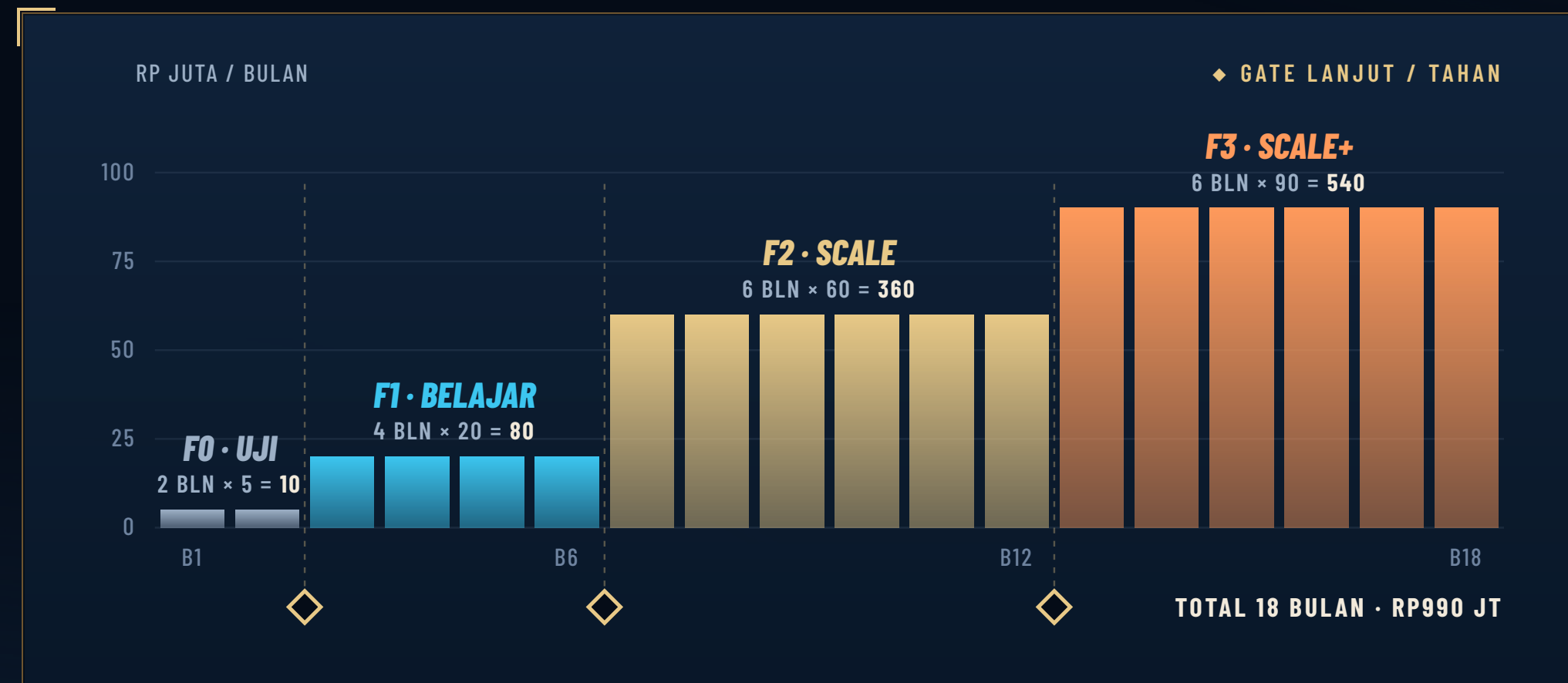
CONSOLE, TANPA MENGHENTIKAN LIVE-OPS

Console membawa lebih banyak pemain, tapi jika tim inti yang mengerjakannya, konten dan hotfix berhenti. Dukungan partner untuk UI dan QA console membuat keduanya bisa jalan.

◆ RENCANA UA BERTAHAP

RP990 JUTA SELAMA 18 BULAN, NAIK SESUAI BUKTI.

Uji kecil dulu. Belanja baru naik jika pemain yang datang juga bertahan.



SETIAP GATE MENINJAU, PER COHORT

- ◆ Belanja, kreatif, dan audiens
- ◆ Biaya per visit dan per pemain yang bertahan
- ◆ Retensi D1 / D7 dan playtime
- ◆ Konversi pembayar dan pendapatan

EVALUASI BERSAMA · 4 BULAN SETELAH SOFT LAUNCH

1.000+ CCU (≈ 85 server penuh, 12 pemain): layak dikembangkan, terus berinvestasi. **100K CCU**: genjot semuanya.

◆ OPSI KOMERSIAL

BAGI HASIL SESUAI KONTRIBUSI.

OPSI A · PILOT UA

Rp495 juta

SETENGAH RENCANA UA

SETELAH RECOUP

4CROWS 85% 15%

Lisensi publishing Roblox untuk jangka waktu tertentu.

OPSI B · GROWTH PARTNER

UTAMA

Hingga Rp990 juta

SELURUH RENCANA UA + EKSEKUSI

SETELAH RECOUP

4CROWS 80% 20%

Termasuk operasional kampanye, dukungan kreator, dan pelaporan.

OPSI C · JASA SAJA

Sesuai penawaran

PUBLISHER SEBAGAI OPERATOR GROWTH

BAGI HASIL

4CROWS 100%

4Crows mendanai media; publisher menjalankan jasa yang disepakati dengan fee tetap atau per milestone. Tanpa bagi hasil untuk jasa saja.

RECOUP

Belanja UA yang disetujui dan terdokumentasi kembali dari maksimal 50% Net Receipts, dibatasi 1,0x belanja aktual.

NET RECEIPTS

Kas yang benar-benar diterima 4Crows dari Bounty Seas setelah potongan platform, refund, dan pajak.

YANG DIBELANJAKAN, BUKAN DIJANJIKAN

Hanya belanja yang benar-benar terjadi yang bisa di-recoup; budget yang tidak terpakai tidak.

Usulan untuk diskusi dan tunduk pada perjanjian definitif. Jasa in-kind dinilai terpisah dan tidak dihitung sebagai pendanaan tunai.

◆ HAK DAN TRANSPARANSI

HAK TERBATAS. DATA TERBUKA BERSAMA.

USULAN BATASAN

- ◆ **4Crows memegang** IP Bounty Seas, source code, dan hak sekuel.
- ◆ **Publisher mendapat** lisensi publishing dan marketing Roblox dengan jangka waktu terbatas.
- ◆ **Gate anggaran bersama:** biaya media, kreator, dan agensi butuh anggaran yang disetujui dan catatan.
- ◆ **Dashboard bersama:** 4Crows tetap memegang akses admin dan analytics sepanjang kerja sama.
- ◆ **Evaluasi kinerja:** hak kembali ke studio jika komitmen yang disepakati tidak terpenuhi.

EVALUASI BERSAMA · MINIMAL 4 BULAN

SOFT LAUNCH
26 OKT 2026

KEPUTUSAN PERTAMA
AKHIR FEB 2027

NOV	DES	JAN	FEB
AKUISISI Biaya dan kualitas per cohort		RETENSI D1, D7, D30, dan pemain yang kembali	
MONETISASI Konversi pembayar dan pendapatan		EKSEKUSI Ritme update dan stabilitas	

BOUNTY SEAS

LET'S GROW THE CREW

RANCANG UJI GROWTH PERTAMA BERSAMA

01

Sepakati komitmen UA dan cakupan kampanye.

02

Tetapkan pelaporan, gate anggaran, dan cap recoup.

03

Tentukan cakupan dan jangka waktu lisensi publishing.

04

Susun uji peluncuran dengan satu scorecard bersama.



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

