FORRETNINGSPLAN

SIRIUS ENTERPRISES AS

THE VOYAGE ARISE

INTRODUKSJON OG VISJON
OM SELSKAPET
ORGANISERING
VIKTIGE MARKEDSTRENDER
PRODUKTER OG TJENESTER
TEKNOLOGISK PLATTFORM
INNTEKTSMODELL OG VERDISKAPING
FINANSIERING OG NESTE STEG

1. Introduksjon og visjon

The Voyage: ARISE er et spill utviklet i Nord-Norge med global rekkevidde. Med en nordisk virkelighet som bakteppe, en dyp og levende fortellerstil og en AI-drevet teknologiplattform, kombinerer prosjektet **interaktiv historiefortelling med reell samfunnsnytte.**

1.1 Hva gjør prosjektet unikt?

- **Nordisk realisme:** Forankret i ekte steder, språk, kultur og produkter.
- **Modulær utvikling:** Episodisk oppbygning (3 kapitler) gjør det mulig å lansere tidlig og dermed korte ned tid-til-marked.
- **Multibrain-plattformen:** Vårt eget AI-rammeverk som gir liv til karakterer, simulerer konsekvenser. AI-plattformen som brukes i spillet, vil også utvikles for utdanning, beredskap og forskning, og lisensieres separat.
- **Dynamisk musikk og lyd:** Det norske post-rock bandet Spurv står for musikken i spillet. Musikken og lydsporene er dynamiske og responderer på spillerens handlinger.
- **Forfatter Heine Bakkeid:** Kritikerrost norsk forfatter med internasjonalt gjennomslag. Han bidrar med dybde, realisme og litterær kvalitet i spillets fortellinger og karakterer.
- **Spilldesigner Kristian Amundsen Østbye:** En av verdens mest suksessrike brettspilldesignere, kjent for *Escape: The Curse of the Temple* og *Santa Maria*. Han tilfører sterk erfaring med spillmekanikk, progresjon og systemdesign som gir prosjektet høy spillfaglig kvalitet.

1.2 Første steg: The Voyage: ARISE

The Voyage: ARISE introduserer spilleren til en overlevelsesverden i gjenoppbygging. Første Kapittel inneholder:

- En digital gjenskapelse av Møysalen og Vesterålen i 1:1-skala
- 5–10 timer med narrativt innhold, samt en rekke sideoppdrag og spillaktiviteter
- Reaktive NPC-er med hukommelse og konsekvens som former videre kapitler
- Dynamisk audio med musikk levert av det norske bandet Spurv

1.3 Plattform og teknologi

Spillet bygges i Unreal Engine 5.6 med:

- Fotorealistisk miljø gjennom Nanite og Lumen
- MetaHuman sikrer realistiske karakterer
- Multibrain som simulerer minner, valg og adferd i en vedvarende verden
- Metasounds benyttes for å integrere dynamisk musikk og lyd

1.4. Marked og strategisk posisjon

Markedet for kvalitetsrike, historiedrevne spill med visuell identitet er i sterk vekst. The Voyage: ARISE skiller seg ut i en sjanger dominert av generiske miljøer, og bygger lojalitet gjennom autentisk verdensbygging og emosjonell dybde. Over 90 % av salget skjer digitalt, og spillet lanseres på Steam og Epic Games Online Store med fokus på PC-markedet i første omgang.

1.5 Kapital og fremdrift

Totalbudsjett for *The Voyage: ARISE* er estimert til 32-40 MNOK for alle tre kapitlene:

- **MVP** (vertical slice/prototype) – 1,5 MNOK – ferdig Q1 2026
- **Kapittel 1** – ca. 16-20 MNOK – lansering Q1/Q2 2027
- **Kapittel 2 & 3**: 8-10 MNOK per Kapittel

Finansieringen skjer i faser, med offentlig støtte, partnerskap, merkevaresamarbeid og forhåndssalg. Founders Bundle og eksterne avtaler som ovennevnte merkevaresamarbeid aktiveres i forkant av lansering.

1.6 Tidslinjer og milepærler

Hvert kapittel er beregnet til 5–10 timer spilltid, med ekstra innhold for utforskning og ferdighetsutvikling.

Lansering	Milepæl	Beskrivelse
Q3 2025	Multibrain v1	Grunnsystem for AI, NPC-hukommelse mm.
Q1 2026	MVP / Vertical slice	Demo med kjernesystemer for Kapittel 1
Q1 2027	Kapittel 1 Alpha	Intern test → offentlig beta (Early Access)
Q1 /Q2 2027	Kapittel 1	Full fortelling, overlevelsesmekanikker og regionalt miljø
Q3 /Q4 2027	Kapittel 2	Utvidede valg, nye fraksjoner og systemer
Q2 /Q3 2028	Kapittel 3	Introduksjon av samarbeidsspill



2. Om Selskapet

Sirius Enterprises AS er selskapet bak *The Voyage: ARISE*. Selskapet ble stiftet i Kristiansand 15. august 2023 og er registrert i Brønnøysundregisteret med organisasjonsnummer **932 044 951**. Vi jobber med å flytte virksomheten til Sortland og etablere oss der i løpet av høsten 2025.

Vår kjernevirksomhet er utvikling av spill, interaktive opplevelser og kunstig intelligens, med et spesielt fokus på narrative systemer og simuleringsteknologi.

2.1 Formål

Selskapet utvikler og selger digitale produkter og tjenester, med spesialisering innen:

- Spillutvikling og simulering
- Kunstig intelligens (AI) og maskinlæring (ML)
- Dataanalyse og prediktive modeller
- Virtuell og utvidet virkelighet (VR/AR)
- Bildegjenkjenning og naturlig språkprosessering (NLP)
- Systemutvikling og interaktive læringsverktøy

Alt vi utvikler er rettet mot å skape teknologi som både underholder og har praktisk samfunnsnytte.

2.2 Bransjetilhørighet

- **Næringskode:** 62.010 – Programmeringstjenester (under endring-/tilføyning)
- **Virksomhetsområde:** Spilldesign, programvareutvikling, AI-systemer, simulering, webdesign og digitale læringsplattformer
- **Eierskapsform:** Aksjeselskap (privat)

2.3 Kontor og administrasjon

- **Adresse:** Bjørnebakken 28, 4631 Kristiansand S
- **Administrasjon:** Prosjektet ledes av et kjerneteam på 3 personer med ansvar for drift, administrasjon og prosjektstyring

3. Organisering

Navn	Rolle	Ansvar
Knut Erik Bonnier	Daglig Leder og Creative Director	Daglig drift og strategisk ledelse av prosjektet
Glenn Korsmo	Markedsføring/Adm ansvarlig	Markedsanalyse/administrasjon
Niel Welch	Koordinator	Koordinering
Gustav Jørgen Pedersen & Spurv	Komponist og Musiker(e)	Leverer all original musikk, inkl. råmateriale
Heine T. Bakkeid	Forfatter	Bygger verdenen og skriver historien.
Ruben Christoffer Damsgaard	Webutvikler/Full-stack	UX/UI-design, front-end i React / Next.js, tilgjengelighet (WCAG)
Kristian Amundsen Østby	Spilldesigner	Kjernemekanikk og spilldynamikk. Progresjon og spillervei, Spilldesigndokumentasjon
Andreas Fevang	Material Designer og Lyddesigner	Sound Designer/Sound Engineer/SFX/Material Designer
Ben Hinman	Spillutvikler og Designer	Utviklingen av MultiBrain-systemet, generalist i Unreal Engine m.m.
Sølve Huse-Amundsen	Lyddesigner	Står for lyddesignet sammen med Andreas Fevang.
Farrukh Jamal	Teknisk Artist/Rigger	Rigger karakterer og gjenstander for animasjon.
Alejandro Kirsch	Teknisk Artist/PCG	Technical Director/Technical Artist/PCG/Material Designer.
Alleck Mojardin	Spillprogrammerer	Implementerer hjelpesystemer og moduler til MultiBrain
Mark Heckford	Community Manager/Test Organizer/ Recruitment Manager/Event Manager	Mark Heckford har tidligere erfaring som Community Manager for Electronic Arts og Epic Games.
Mohammed El Souda	3D Prop Artist og Material Artist	Lager 3D modeller og teksturer.
Raymundo Bareño	Spillprogrammerer	Bidrar på AI-logikk, verktøy & ytelsesoptimalisering i MultiBrain
Kanapat “Epic” Akradechsakul	Webutvikler/Full-stack	Markedsplass-integrering, betalingsflyt, testing & iterasjon

4. Viktige markedstrender

Den globale spillindustrien vokser jevnt og trutt, med en forventet markedsverdi på 542,2 milliarder dollar innen 2028 på tvers av alle plattformer. Innenfor dette segmentet er PC-spill et av de mest stabile og verdifulle markedene, drevet av engasjerende spillopplevelser, aktive modding-fellesskap og dype fortellinger. (Kilde: FortuneBusinessinsights)

4.1 Premium indiespill vokser

- Spill som Disco Elysium og Valheim har vist at uavhengige utviklere kan konkurrere med store studioer når de leverer gjennomarbeidede opplevelser med sterk design og emosjonell dybde. *(Kilde:* Wired*)*

Digital distribusjon dominerer

- Over 90 % av PC-spillsalg i modne markeder skjer nå gjennom digitale plattformer. Dette gir raskere lanseringssykluser, global rekkevidde og tettere kontakt mellom utviklere og spillere. *(Kilde:* Tweaktown*)*
- Det svenske markedet for PC-spillutstyr er forventet å vokse fra 375,9 millioner USD (2023) til 848,2 millioner USD innen 2030, noe som indikerer stor investeringsvilje i ytelse
- Overlevelses- og rollespillsjangre dominerer PC-markedet, med fokus på modding, systemdybde og gjenspillbarhet
- Episodisk utgivelse (ref. kapitler) passer godt inn i digitale PC-plattformer som Steam, GOG og Epic Games Store, som alle retter seg mot spillere som verdsetter historiefortelling, kvalitet og innhold med særpreg.
- Spillet bygges i Unreal Engine 5.6, med full støtte for spillkontroller, skalerbare grafikkinnstillinger og klargjort for lokalisering – som sikrer høy kvalitet for PC-brukere

4.2 Konkurrentlandskap

Vi har analysert over 30 titler på Steam, Epic og Game Pass innenfor tilgrensende sjangre. Flere eksisterende titler gir innsikt i hvilke sjangere og tilnærminger *The Voyage: ARISE* vil kunne relatere seg til, samtidig som prosjektet skiller seg ut.

Hovedfunn:

- Et typisk overlevelsesspill med lav til middels historiedybde og uten flerspillermodus er *The Long Dark*, som utspiller seg i den canadiske villmarken. Det er stemningsfullt og utfordrende, men gir lite rom for narrativ fordypning.
- Et annet relevant eksempel er coop-spillet *Valheim*, som kombinerer overlevelse og crafting i en verden inspirert av norrøn mytologi. Spillet har lav narrativ kompleksitet, men har oppnådd enorm suksess som F2P (free-to-play) i flerspillersegmentet.
- *Green Hell*, satt i Amazonas, byr på en brutal overlevelse med flerspillerstøtte. Det har en viss mekanisk dybde, men mangler emosjonell og tematisk tyngde.
- Til sammenligning er *Firewatch* et narrativt eventyr med høy historiedybde og ingen flerspiller, der settingen, en skog i Wyoming, forsterker fortellingens emosjonelle slagkraft. Historien er sterk, men spillmekanikkene er enkle og begrensede.
- *Plague Tale: Innocence* tilbyr narrativ sniking med høy historiedybde i en svært filmatisk og lineær opplevelse satt til middelalderens Frankrike. Det kombinerer visuell intensitet med emosjonelle øyeblikk.

- *Subnautica*, som foregår i en fremmed undervannsverden, gir en utmerket følelse av utforskningsflyt og balanse mellom overlevelse og oppdagelse, men legger lite vekt på fortelling.
- Til slutt representerer *The Forest* skrekk/overlevelse-sjangeren, med lav narrativ dybde og flerspillerstøtte, satt til en isolert øy. Det er populært og actiontungt, men uten stor tematisk kompleksitet.

4.3 Passform i det nordiske markedet

Nøkkeltall om det europeiske spillmarkedet

- Spillmarkedet i Europa hadde en verdi på 18,3 milliarder euro i 2021.
- EU var det tredje største spillmarkedet i verden i 2021.
- Verdien av det europeiske spillmarkedet er betydelig høyere enn den samlede globale omsetningen til den europeiske spillindustrien.
- To selskapsgrupper med base i Europa, Ubisoft og Embracer Group, er blant de 25 største spillselskapene i verden.

Flere konsulentselskaper innen spillbransjen anslår at til tross for en midlertidig nedgang, vil spillmarkedet vokse med en årlig gjennomsnittlig vekstrate (CAGR) på mellom 10 og 12 prosent i årene som kommer. *(Kilde: Videogame)*

- Norden er et av Europas mest modne spillmarkeder, med høy digital penetrasjon, sterk kjøpekraft og utbredt PC-spilling.
  (Kilde: Tefficient – Nordic operator benchmark*)*
- Norge har høyest mobil-ARPU i Norden (750 kr+), etterfulgt av Sverige (ca. 670–700 kr), Danmark (ca. 650–680 kr) og Finland (ca. 600–630 kr).
  (Kilde: https://www.regjeringen.no/*)*
- Omtrent 150 000 aktive gamere bor i Nordland, Troms og Finnmark.
  (Kilde: SSB – Norsk mediebarometer 2023)
- Median disponibel husholdningsinntekt: ca. 422 000–430 000 kr (stabilt, litt under landsgjennomsnittet). *(Kilde: SSB – inntekts- og formuesstatistikk for husholdninger)*
- Regionen harmonerer kulturelt med *The Voyage: ARISE*: Nordiske spillere – vårt primære målmarked – har høy andel PC-bruk:

Land	Steam-brukere (2025)	Befolkning (2025)	Andel befolkningen Steam-konto
Sverige	946 000	10 656 600	***≈ 8,88 %***
Norge	539 200	5 623 070	***≈ 9,59 %***
Danmark	634 100	6 002 510	***≈ 10,56 %***

PC-spilling står sterkt i Sverige, Norge og Finland, med særlig høy andel daglige spillere (31 % i Norge, alle plattformer) *(Kilde:* ISFE + EGDF *)*. Det episodiske formatet er særlig godt tilpasset Norge, som har over 99 prosent internettdekning og høy digital tillit, men også globalt er forutsetningene sterke, med mer enn to tredjedeler av verdens befolkning koblet til internett og en raskt voksende digital

infrastruktur.
(Kilde: Tefficient – assessment of Norwegian fixed broadband pricing / Digital Around the World)

4.4 En kald front sjeldent utforsket

I et globalt spillmarked dominert av postapokalyptiske fortellinger satt til ørkener, ruinerte storbyer og generiske ødemarker, skiller *The Voyage: ARISE* seg ut. Spillet forankrer både narrativ og mekanikk i det iskalde og realistiske Nord-Norge, og har startet med å realisere Vesterålen i 1:1-format.

- **Sjelden i spillmediet**: Det er få spill som utforsker *moderne* nordiske områder med en realistisk postkollaps-vinkel. The Voyage: ARISE fyller et tydelig tomrom med en autentisk, stemningsfull og tematisk dyp post-apokalyptisk opplevelse
- **Kulturell spesifisitet**: Fra dialekt til arkitektur er alt i ARISE basert på ekte nordisk erfaring, ikke fantasi. Dette inkluderer infrastruktur som oljerigger, vannkraftverk og værslitte kystsamfunn
- **Emosjonell tone**: ARISE erstatter maktfantasier med stille utholdenhet. Det handler om å overleve *sammen med* verden, ikke å kontrollere den.

4.5 Globalt potensial

Denne tydelige nordiske identiteten har kommersiell verdi. Spill som S.T.A.L.K.E.R., og Firewatch viser at sterke, stedsspesifikke verdener med estetisk konsistens gir høy lojalitet og lang spilletid.

Ved å forankre *The Voyage: ARISE* i nordisk virkelighet, *uten å falle i mytologifellen*, posisjonerer vi spillet tydelig i en overfylt overlevelseskategori.

Strategiske utfall

- **Sterkere partnerskap med medier og institusjoner**: Kulturell dybde åpner for støtteordninger, museums- og reiselivssamarbeid og mediedekning
- **Franchise-potensial**: Verdenen i *The Voyage* er bygget for langsiktig utvidelse, på tvers av kapitler, medier og fysiske produkter
- **Tverrsektorielle samarbeid**: Den kulturelle forankringen muliggjør samarbeid med aktører innen utdanning, kulturarv og regional utvikling.

Spillbransjen er i stadig utvikling, men noen trender peker seg tydelig ut: spillere søker dypere opplevelser, mer autentiske verdener og teknologi som reagerer på valgene deres. Dette gir store muligheter for prosjekter som kombinerer kunstnerisk visjon med teknologisk nyskaping.

The Voyage: ARISE er ikke utviklet for å følge trender, men for å utnytte de beste av dem. Ved å forankre spillet i nordisk virkelighet og tilby en modulær reise gjennom emosjonelle, systemdrevne verdener, posisjonerer vi oss der etterspørselen vokser: i skjæringspunktet mellom fortelling, teknologi og samfunnsverdi.



5. Produkter og tjenester

5.1 The Voyage: ARISE

The Voyage: ARISE foregår i Vesterålen etter en global systemkollaps. Spillet følger en ung gravid samisk kvinne som må overleve, orientere seg og ta vanskelige valg i et landskap formet av natur, minner og menneskelig sårbarhet.

Spillet utvikles som en antologi bestående av tre kapitler. De første delene bygger opp narrativet, introduserer sentrale spillmekanikker og etablerer den nordnorske verdenen som ramme for fortellingen. Senere kapitler utvider opplevelsen med mulighet for samarbeid i co-op (flerspiller), samtidig som spillerne får tilgang til nye karaktervalg som åpner for alternative perspektiver og konsekvensløp. Hvert kapittel er designet som en selvstendig opplevelse, men samlet utgjør de en sammenhengende reise gjennom The Voyage: ARISE.

Spillopplevelsen vektlegger troverdig overlevelse, relasjoner, dilemmaer og en sterk følelse av sted. Alt foregår i et miljø inspirert av reelle landskap, språk og kultur, gjenskapt med stor detaljrikdom i Unreal Engine 5.6.

5.2 Multibrain: Teknologi med anvendelse langt utenfor spill

Multibrain er en egenutviklet plattform basert på kunstig intelligens. Systemet muliggjør ikke-spillerstyrte karakterer (NPC) med vedvarende hukommelse, relasjonell dynamikk og forståelse for konsekvenser. Dette legger grunnlaget for spillverden som reagerer på spillerens valg og tilpasser seg utviklingen i sanntid.

Multibrain kan også tas i bruk innen:

- **Utdanning**, som læringsplattform for samfunnsfag, beredskap, psykologi og mer.
- **Forskning**, som rammeverk for simulering av sosiale dynamikker og adferd.
- **Trening og beredskap**, med realistiske scenarioer som kan tilpasses lokale behov.

5.3 Digitale eiendeler (DE) og spillerøkonomi

Spillet tilbyr et system for digitale eiendeler (DE) med ekte bruksverdi. Disse er alltid koblet til gameplay og progresjon, og du kan ikke kjøpe deg frem.

Eksempler inkluderer:

- Bygninger og kosmetiske objekter spilleren finner, låser opp eller modifiserer
- NPC-er og følgesvenner man redder eller utvikler relasjon til
- Objekter med historisk verdi eller personlig tilknytning

Eiendelene kan byttes, gis bort eller handles på en innebygd markedsplass.

5.4 Utvidelser og tjenester utenfor spillene

Sirius Enterprises utvikler også tjenester som bygger videre på prosjektets innhold og teknologi:

- **Modding-verktøy**: Spillere, lærere og utdanningsinstitusjoner kan lage egne scenarioer og historier.
- **Læringspakker**: Skreddersydde moduler for klasserommet basert på spillmekanikker og verdener.
- **Merch og partnerskap**: Fysiske og digitale produkter i samarbeid med artister, festivaler og lokale aktører.

Alt dette gir langsiktig vekstmulighet og bygger fellesskap både innenfor og utenfor selve spillopplevelsen.

Produktene fra Sirius Enterprises representerer et økosystem av opplevelser, teknologier og samfunnsverktøy som er forankret i den nordiske virkeligheten, men skapt for global relevans. Med The Voyage: ARISE, Multibrain og en rekke støttetjenester bygger vi en plattform for læring, refleksjon og kreativ utfoldelse.

6. Teknologisk plattform

The Voyage: ARISE står på skuldrene til kjemper og er bygget på den fremste teknologien innen spillutvikling.

6.1 Unreal Engine 5.6 - Game engine

Vi bygger på Unreal Engine 5.6 og utnytter hele spekteret av avanserte funksjoner:

- Nanite for detaljerte miljøer og effektiv rendering av terreng
- Lumen for dynamisk global belysning og stemningslys
- World Partition for strømming av store og sammenhengende spillverdener
- Control Rig og Animation Blueprints for responsiv og fleksibel karakteranimasjon
- Chaos Physics for destruksjon, værpåvirkning og realistisk fysikk.
- Ultra Dynamic Sky brukes for dynamisk vær og lyssetting, og gir en realistisk simulering av himmel, sol, måne, skyer, nordlys, og atmosfæriske forhold i sanntid.
- MetaHuman for realistisk gjenskapelse av menneskelige karakterer, med høy detaljgrad i ansiktsuttrykk, kroppsbevegelser og hudteksturer.

Hver funksjon er valgt for å støtte vårt overordnede mål: å levere en oppslukende, responsiv og teknisk solid opplevelse innenfor en skalerbar produksjonsmodell.



7. Inntektsmodell og Verdiskaping

The Voyage: ARISE bygger på en fleksibel og bred inntektsmodell som kombinerer direkte salg, digitale eiendeler (DE), lisensiering, partnerskap, merkevaresamarbeid, og markedsplassinntekter. Inntektsstrømmene aktiveres trinnvis i takt med lanseringen av kapitlene, og gir både tidlig kontantstrøm og langsiktig skalering. Modellen er bygget for å forene kommersiell bærekraft med kulturell og samfunnsmessig verdi.

7.1 Hovedinntektskilder

Inntektsstrøm	Beskrivelse	Skalerbarhet
Founder's Bundle	Forhåndssalg av Kapittel 1–3 før lansering, med eksklusivt innhold	Høy
Episodisk innhold	Tre selvstendige Kapitler lansert med jevne mellomrom	Modulært
Collector's Bundle	Komplett pakke tilgjengelig etter Kapittel 1	Stabil inntekt
Kosmetiske DE	Frivillige mikrotransaksjoner (skins, emotes, interiør, gjenstander)	Løpende inntekt
P2P-markedsplass	Spiller-til-spiller handel med lav avgift (aktiveres i Kapittel 3)	Øker med brukere
Modifikasjoner (mods)	Betalte brukerlagde tillegg med inntektsdeling 88/12	Felles verdi
Merkevaresamarbeid	Integrerte kampanjer og sponsede objekter i spillverdenen	Strategisk vekst
Multibrain-lisenser	Til utdanning, forskning og beredskap	Tverrsektorielt
Sirius Education	Tilpasset versjon av Multibrain for skole og simulering	Langsiktig verdi
Merch & lisensiering	Bøker, klær, musikk og fysiske produkter basert på IP	Utvidbar IP

7.2 Estimerte inntekter – år 1

Produkt / Tjeneste	Pris (NOK)	Estimert volum (KPI)	Estimert bruttoinntekt
Kapittel 1	199–249	100 000	16–20 MNOK
Founder's Bundle (Seed)	499	20 000	10 MNOK
Founder's Bundle (Epic)	1299–1499	500	0,65–0,75 MNOK
Inntekter (SUM)			**26,65-36,75 MNOK**

7.3 Merkevare og annonser

Inntektskilde	Estimat (NOK)
Merkevaresamarbeid	3-4 MNOK
Dynamiske annonser (IGA)	1,5–2 MNOK
Totalt potensial 2027	**4,5–6 MNOK**

7.4 Kostnadsbilde (årlig)

Kostnadstype	Estimat	Kommentarer
Lønn og team	10–13,5 MNOK	Inkluderer alle lønnskostnader.
Markedsføring	1–2 MNOK	En andel av salgsinntekter etter lansering føres direkte inn i markedsføringen. Dvs at beløpet vil øke etter 2027.
Outsourcing / tjenester / annet	0,5–1 MNOK	Inkluderer leieutgifter, lisenser, konsulenttjenester, regnskap mm.
Kostander (SUM)	**12-16,5 MNOK**	**En mer detaljert oversikt er tilgjengelig ved forespørsel.**

7.5 Oppsummering

Inntektsmodellen for *The Voyage: ARISE* kombinerer direkte salg, digitale eiendeler, lisensiering og fellesskapsbaserte inntekter. Den er bygget for å fange inn både early adopters, langsiktige spillere, utdanningsaktører og merkevarepartnere. Med tydelige KPI-er, realistiske budsjetter og konkret risikohåndtering står prosjektet godt rustet for både kommersiell og samfunnsrettet suksess.

8. Finansiering og neste steg

8.1 Kapitalbehov

Utviklingen av *The Voyage: ARISE* er lagt opp som en etappestyrt investering. Dette reduserer risiko og gir rom for å validere prosjektet underveis.

- **MVP / Vertical Slice**
  Ferdigstilles Q1 2026, med estimert kostnad på **1,5 millioner kroner**. Fasen gir en spillbar demonstrasjon med høy visuell og teknisk kvalitet, og viser tydelig potensialet for Kapittel 1.

- **Kapittel 1**
  Fullskala produksjon og lansering i Q1/Q2 2027. Estimert kostnad: **16-20 millioner kroner**. Kapittel 1 utgjør første fullverdige spillopplevelse, med 5–10 timer narrativt innhold, ferdig implementerte systemer og distribusjon via Steam og Epic Games Online Store.

The Voyage: ARISE er estimert til **om lag 32-40 millioner kroner** når alle tre kapitler er medregnet.

8.2 Hva vi trenger nå

I første omgang søker prosjektet totalt **1,5 millioner kroner i tidlig regional finansiering**. Midlene skal brukes til å:

- Ferdigstille MVP som teknisk og visuell demonstrasjon.
- Fullføre versjon 1 av Multibrain-systemet.
- Utvide bibliotekene for animasjoner og 3D-ressurser.
- Bygge synlighet og forankring i Norge og Norden.
- Forbered fullskala produksjon av Kapittel 1.

Dette gir et konkret bevis på gjennomføringsevne og etablerer grunnlaget for større kapitalinnhenting i neste fase.

8.3 Tilskudd og offentlig medfinansiering

Prosjektet kvalifiserer for en rekke tilskuddsordninger som kan gi betydelige finansielle bidrag:

- Norsk filminstitutt (Spillordningen) & Arktisk Filmfond
- Innovasjon Norge & Nordisk Kulturråd
- Sametinget & Samerådet
- EU Creative Europe Media & Horizon Europe / Green Games
- Forskningsrådet & Kulturdirektoratet
- Nordland Fylkeskommune & Epic MegaGrants

Disse ordningene, med flere, gir mulighet for **ikke-utvannende kapital**, og kombineres med private investeringer for å bygge et robust finansieringsgrunnlag.

8.4 Samarbeidspartnere og merkevaresamarbeid

The Voyage: Arise samarbeider allerede med:

Visit Vesterålen
Vesteraalens
Hadsel kommune

Disse gir lokal legitimitet, praktisk støtte og nye muligheter for formidling. Visit Vesterålen styrker koblingen til reiseliv, Vesteraalens gir en naturlig link til nordnorsk matkultur, og Hadsel kommune bidrar som lokal tilrettelegger.

Merkevaresamarbeidene bygger på å skape meningsfulle koblinger mellom spillets univers og virkelige produkter, tjenester og kulturuttrykk. Dette er ikke reklame, men integrasjoner som gir troverdighet og merverdi både for spillere og partnere. For nordnorske aktører gir dette en mulighet til å bli del av et fremtidsrettet kulturprodukt med internasjonalt nedslagsfelt, samtidig som lokal stolthet og identitet styrkes.

På lengre sikt vil vi også utvikle samarbeid med musikk- og kulturaktører, festivaldeltakelser, merchandise og digitale produkter som åpner nye inntektsstrømmer.

8.5 Call to Action

Vi søker regionale samarbeidspartnere innen utdanning, kultur, teknologi og næringsutvikling for å realisere prosjektets fulle potensial. *The Voyage: ARISE* er utviklet som en plattform for både underholdning og samfunnsnytte, og bygger på en visjon der lokal verdiskaping kobles til global konkurransekraft. Gjennom samarbeid får kommuner og partnere muligheten til å delta i oppbyggingen av et prosjekt som posisjonerer Nord-Norge som en ledende arena for kreativ teknologi og interaktiv kulturformidling. Gjennom regionale partnerskap med næringsliv, reiseliv og akademia skaper prosjektet varige ringvirkninger i lokalsamfunnet. Samarbeidet legger til rette for:

- **Etablering av nye arbeidsplasser og fagmiljøer**
  Partnerskap med industribedrifter og teknologimiljøer styrker rekruttering og gjør regionen mer attraktiv for nasjonal og internasjonal kompetanse.

- **Bidrag til nasjonale og regionale bærekraftsmål**
  I samarbeid med partnere utvikles løsninger innen grønn teknologi, eksempelvis energieffektive servere drevet av fornybar energi, smartere datalagring og digitale læringsverktøy som kan redusere ressurskrevende fysiske prosesser.

- **Utvikling av nye arenaer for turisme, utdanning og kulturformidling**
  Gjennom samarbeid med Visit Vesterålen lokale kulturaktører skapes opplevelser og læringsarenaer som både styrker reiselivet og gir nye innganger til lokal historie, språk og identitet.

- **Merkevaresamarbeid som styrker regional profil internasjonalt**
  Spesifikt gir samarbeidet med aktører som Vesteraalens og Visit Veterålen autentiske nordnorske merkevarer en plass i spillet. Dette fungerer som kultur- og næringseksport, og gjør regionens særpreg synlig på den internasjonale arenaen.

Vi inviterer derfor kommuner og næringsliv til å delta aktivt i utviklingen. Sammen kan vi bygge en internasjonal spill- og teknologi-IP med tydelig nordisk identitet og global appell, samtidig som vi styrker regionens posisjon som innovativ og fremtidsrettet.

Finansieringsstrategien bygger på en kombinasjon av offentlig støtte, merkevaresamarbeid, tidlig privat kapital og en modulær utviklingsmodell som gjør det mulig å levere resultater steg for steg. Med MVP planlagt i 2026 og første Kapittel i 2027 etableres både høy teknisk kvalitet og internasjonal posisjonering. For investorer representerer dette en unik mulighet til å delta i oppbyggingen av en nordisk spill-IP med global rekkevidde, langsiktig verdiskaping og et bredt spekter av inntektsstrømmer.

Det beste grunnlaget for varig utvikling er å skape sammen. Når regioner samler kreftene, vokser både kompetanse, kultur og internasjonal gjennomslagskraft.