FORRETNINGSPLAN

SIRIUS ENTERPRISES

THE VOYAGE

ARISE

NAVIGASJON

ØKONOMISKE HOVEDPUNKTER
VIRKSOMHETSBESKRIVELSE
VIKTIGE MARKEDSTRENDER
ORGANISERING
PRODUKTER OG TJENESTER
TEKNOLOGISK PLATFORM
HOVEDINNTEKTSSTRØMMER
FINANSINERING OG NESTE STEG

Dette er et levende dokument som vil utvikle seg over tid. Vi arbeider nå med å gjøre det mer konsist og fokusert.



Velkommen!

Dette dokumentet presenterer det kreative, tekniske og strategiske fundamentet for *The Voyage Trilogy,* en nordisk-inspirert spillserie utviklet i Unreal Engine 5.6. Serien kombinerer dyp narrativ design med avansert simulering og responsiv AI.

Multibrain er en egenutviklet plattform laget for å håndtere intelligente og storskala virtuelle miljøer. Systemet ble opprinnelig utviklet for overlevelsesspill og dynamisk NPC-adferd, men har et langt bredere bruksområde:

- Engasjerende fortelleropplevelser
- Aktiv lærings- og treningssimuleringer
- AI-utvikling og eksperimentering
- Digital verdensbygging for forskning og samskaping

Reisen starter med *The Voyage: Arise*, et spill satt til Nord-Norge etter samfunnets sammenbrudd. Verdenen kombinerer realisme og mystikk, og gir spillerne en intens og gåtefull opplevelse. Gjennom en antologimodell kan serien utvides modulært, samtidig som den beholder en sammenhengende verden og langsiktig utviklingskapasitet.

Denne forretningsplanen er delt inn i flere kapitler og dekker:

- Kreativ visjon og episodisk struktur
- Teknisk arkitektur og utviklingsplan
- Markedsposisjon, inntektsstrategi og regionale samarbeid
- Langsiktig bruk av Multibrain på tvers av sektorer

Takk for at du utforsker dette prosjektet sammen med oss. Din interesse støtter et initiativ som ønsker å flytte grensene for interaktiv historiefortelling og systemisk verdenskonstruksjon.

Sammendrag

The Voyage Trilogy er et ambisiøst spillprosjekt utviklet i Nord-Norge med globalt potensial og lokal forankring. Trilogien består av tre sammenhengende spillopplevelser:

1. **The Voyage: Arise;** et stemningsfullt, enspillers overlevelsesspill satt i et post-sammenbrudds-Nord-Norge, lansert episodisk.
2. **Pathways to Power:** et strategisk spill med diplomati, maktkamp og regional innflytelse.
3. **The Voyage: Online;** en vedvarende, flerspillerverden med bygging, handel og samfunnsdynamikk.

Spillene bygger på hverandre, og spillernes valg får konsekvenser på tvers av titlene, noe som reduserer tid til marked.

Trilogien starter med *Arise*, drevet av AI-plattformen Multibrain, som muliggjør dynamiske NPC-er og levende verdener. Første episode er satt til en detaljert digital gjenskapelse av Møysalen-området, med 5–10 timer narrativt innhold og en spillverden formet av spillerens valg.

I tillegg utvikles Multibrain som en flerbruksplattform for:

- **Utdanning** (f.eks. samfunnssimuleringer),
- **Beredskap** (kriseledelse og opplæring),
- **Kulturbevaring** (autentisk nordnorsk miljø og språk),
- **Forskning og AI-trening** (atferd og beslutningstaking).

Prosjektet kombinerer interaktiv historiefortelling med praktisk samfunnsnytte, og markerer et unikt teknologisk og kulturelt bidrag fra Norge til den globale spillindustrien.

Kapitalbehov

Prosjektet tilnærming er en etappestyrt investering, der utviklingen skjer modulært og risiko reduseres gradvis i takt med teknisk og narrativ fremdrift.

Det totale kapitalbehovet for *The Voyage: Arise* er estimert til 40 millioner kroner, fordelt slik:

- **MVP+ (høyverdi prototype):** 1,5 MNOK – ferdigstilles Q1 2026
- **Episode 1:** Cirka 20 MNOK – lanseres Q1/Q2 2027

Finansieringen:

- Fullføre MVP+ og Episode 1
- Sette i gang testing og markedsforberedelser
- Aktivere inntekter via *Founders Bundle* og partnerskap </aside>



1. ØKONOMISKE HOVEDPUNKTER

Inntektsstrømmer inkluderer forhåndssalg av digitale samlepakker, plattformomsetning via Steam/Epic, lisensiering av MultiBrain-systemet, og fremtidige utvidelser av IP-en. Offentlig støtte og strategiske samarbeidsavtaler søkes parallelt for å redusere ekstern kapitalavhengighet.

Markedsmulighet

Markedet for historiedrevne og visuelt imponerende spill med sterk identitet er i vekst. *The Voyage: Arise* tar del i dette skiftet gjennom en kombinasjon av nordnorsk fortelling, moderne spilldesign og episodisk oppbygning. Den filmatiske stilen, sammen med gjenkjennelige omgivelser og kulturell forankring, gir prosjektet en tydelig posisjon både nasjonalt og internasjonalt.

Multibrain er et modulært system som gir avansert NPC-logikk og dybde i overlevelseselementene i spillet. Samtidig kan systemet brukes i sammenhenger som går langt utover underholdningen. Det egner seg godt for interaktiv læring, opplevelsesbasert formidling og simulering innen utdanning og forskning. Dette gir prosjektet betydelig plattformverdi og åpner for langsiktige samarbeid og lisensbaserte modeller utenfor tradisjonell spilldistribusjon.

Team og Organisasjonsstruktur

Prosjektet ledes av et kjerneteam på 3 personer med ansvar for drift, administrasjon og prosjektstyring,

Den tekniske utviklingen drives av en gruppe spesialister innen spilldesign, AI-systemer, programmering, rendering, 3D-modellering og visuell produksjon. Dette inkluderer roller som technical director, technical artist, writer, material designer og spesialister på prosedurale systemer. I tillegg er det knyttet til seg frilansere og kreative bidragsytere innen komposisjon, historiefortelling, rigging, design og animasjon.

2. VIRKSOMHETSBESKRIVELSE

ITEM	VALUE
MAIN ORGANIZATION	**Sirius Enterprises AS**
ADDRESS	Bjørnebakken 28
	4631 KRISTIANSAND S`
BUSINESS TYPE	Corporation
VAT-NUMBER	932044951
FOUNDING DATE	August 15th, 2023
BYLAW DATE	August 15th, 2023
REGISTRATION DATE	September 8th, 2023
ARTICLES OF ASSOCIATION PURPOSE	*Buying and selling products and services, development and implementation of advanced systems in the fields of artificial intelligence (AI), advanced machine learning (ML), data analysis, predictive analysis, image recognition, natural language processing (NLP), software development, game development, virtual reality (VR), augmented reality (AR), and everything related to the aforementioned activities*
ACTIVITY/INDUSTRY	Programming, Web-design, Operation of Web-portals
INDUSTRY CODE	62.010 Programming Services
INSTITUTIONAL PIE CODE	2100 Private shares, etc.
SPECIAL INFORMATION	Registered in the Register of Business Enterprises



3. 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)

3.1 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 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

3.2 Konkurrentlandskap

Vi har analysert over 30 titler på Steam, Epic og Game Pass innenfor tilgrensende sjangre. Hovedfunn:

Sjanger	Historiedybde	Flerspiller	Setting	Kommentar
Overlevelse	Lav–Middels	Nei	Canadisk villmark	Stemningsfull, men lett på fortelling
Overlevelse, Crafting	Lav	Ja	Norrøn mytologi	Svært suksessrik F2P co-op
Overlevelse	Middels	Ja	Amazonas	Brutal, men mangler emosjonell dybde
Narrativt eventyr	Høy	Nei	Skog i Wyoming	Sterk historie, begrenset mekanikk
Narrativ sniking	Høy	Nei	Middelalderens Frankrike	Svært filmatisk, lineær
Overlevelse, Crafting	Middels	Nei	Fremmed undervannsverden	Utmerket utforskningsflyt
Skrekk/overlevelse	Lav	Ja	Isolert øy	Populær, actiontung

3.3 Primær målgruppeprofil

Faktor	Profil
Alder	25–55 (kjerne), med inngang fra 15 år
Kjønn	Hovedsakelig menn (65–75 %), men med økende andel kvinner og ikke-binære
Plattform	Først og fremst PC, med mulig støtte for konsoll (PS5/Xbox)
Regioner	Vest- og Nord-Europa (særlig Norden), Nord-Amerika, Sør-Korea, Japan

3.4 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)*

Episodisk format passer med >98 % internettdekning og høy digital tillit.*(Kilde: Tefficient – assessment of Norwegian fixed broadband pricing)*

3.5 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.

- **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-kollaps-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.

3.6 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 episoder, medier og fysiske produkter
- **Tverrsektorielle samarbeid**: Den kulturelle forankringen muliggjør samarbeid med aktører innen utdanning, kulturarv og regional utvikling

4. ORGANISERING

NAVN	ROLLE	ANSVAR
Knut Erik Bonnier	Daglig Leder og Creative Director	Daglig drift og strategisk ledelse av prosjektet
Glenn Korsmo	Markedsføring/Administrasjons ansvarlig	Ansvar for markedsanalyse og 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	Markedsplass-integrering, betalingsflyt, testing & iterasjon

5. PRODUKTER OG TJENESTER

Hver episode i *The Voyage: Arise* vil bli laget for å føles personlig og jordnær. Spillere plasseres i en hyperrealistisk versjon av Nord-Norge og må navigere i et samfunn preget av sammenbrudd, tillit, spenning og minner.

Nøkkelfunksjoner inkluderer:

- **Forgrenede fortellinger** med ekte og varige konsekvenser
- **Miljøfortelling** inspirert av geografiske, kulturelle og klimatiske forhold
- **Reaktive NPC-er** drevet av det egenutviklede Multibrain systemet
- **Minimalt brukergrensesnitt**, virkelighetsnære verktøy og filmatisk tempo </aside>

5.1 The Voyage Trilogy

The Voyage Trilogy er et ambisiøst langtidsprosjekt innen interaktiv historiefortelling og opplevelsesbasert spilldesign, utviklet i Nord-Norge av et internasjonalt team med sterk regional forankring.

Trilogien følger en gradvis utvikling der spillerens valg, relasjoner og erfaringer får konsekvenser på tvers av titlene. Hvert spill utvider både fortellingen og spillerens innflytelse i en dynamisk verden preget av naturkrefter, sosialt samspill og moralske valg.

5.2 The Voyage Arise

The Voyage Trilogy starter med *The Voyage: Arise*, et enspillers overlevelsesspill utviklet i Unreal Engine 5.6. I kjernen ligger Multibrain, et egenutviklet modulbasert AI-system som muliggjør dynamiske NPC-er, interaksjoner basert på hukommelse og adaptive overlevelsesmekanikker. Multibrain ble opprinnelig utviklet for spill, men er i startfasen med å bli en flerbruksplattform med anvendelse innen utdanning, simulering og forskning, i samarbeid med akademia og offentlige institusjoner.

Allerede i første episode går spilleren inn i et samfunn i gjenoppvåkning, formet av minner, konsekvenser og systemer i utvikling. Ingenting står stille. Hver NPC, hver bosetning og hver gjenstand er en del av en verden i bevegelse, påvirket av valgene du tar – og de du ikke tar.

Episode 1 inneholder en detaljert 1:1-gjenskapelse av Vesterålen, inkl. praktfulle Møysalen nasjonalpark, og tilbyr 5–10 timer med narrativt spillinnhold. Utforskning, ferdighetsprogresjon og gjenstander vil kunne føres videre til kommende episoder.

The Voyage: Arise handler i bunn og grunn om å overleve, skape bånd og huske. Verden er designet for å kjennes ekte, ikke gjennom spektakulære effekter, men gjennom konsekvens. Dette er et sted der historier må fortjenes.

5.3 Multibrain for bruk i utdanning, beredskap og forskning – ut over spillet

I parallell med utviklingen av *The Voyage: Arise*, bygges det en flerbruksplattform der teknologien bak spillet kan benyttes til læring, trening og simulering i helt andre kontekster. Sammen med utdannings- og forskningsmiljøer i Norge og internasjonalt ønsker vi å utforske konkrete bruksområder, som:

- **Samfunnsfaglig simulering:** Elever og studenter kan settes inn i fiktive, men realistiske scenarioer med moral, politikk og ressursmangel, og lære gjennom interaktive rollespill og refleksjon.
- **Beredskap og krisehåndtering:** Multibrain-systemet muliggjør dynamiske scenarioer for opplæring i kriseledelse, samfunnsberedskap og beslutningstaking i komplekse situasjoner.
- **Kulturformidling og bevaring:** Ved å integrere autentisk språk, arkitektur og historiefortelling fra Nord-Norge i spillmotoren, kan både elever og besøkende lære om regionens arv i et levende, interaktivt format.
- **AI-trening og atferdsforskning:** NPC-ene i Multibrain fungerer som semi-autonome aktører med hukommelse og preferanser – noe som åpner for datainnsamling og forskning på samhandling, empati og beslutningsmønstre.

Plattformen gir dermed ikke bare verdi som spill, men også som digital læringsarena, forskningsverktøy og regionalt ressursverktøy. Dette tverrsektorielle potensialet er unikt i norsk spillindustri og bidrar til en bærekraftig og samfunnsnyttig utviklingsmodell. Rekonstruksjonen av Vesterålen i full 1:1 skala, muliggjør svært mange muligheter i forhold til bruksområder.

5.4 Kjerneelementer i gameplay

- **Overlevelse med konsekvens:** Spilleren må håndtere sult, tørst, temperatur og skader. Miljøet er utfordrende og krever planlegging, tilpasning og oppmerksomhet.
- **Fortellingsdrevet utforskning:** Dialogvalg, rykte og forhold til fraksjoner former reisen. NPC-er husker hva du sier og gjør, og samfunnet endrer seg i takt med dine handlinger.
- **Fremvoksende adferd:** Med kraft fra Multi-systemet er NPC-er ikke skriptet, men lærer, reagerer og tilpasser seg. Hver interaksjon er unik.
- **Moralsk kompleksitet:** Ingen grupper er entydig gode eller onde. Alle bærer på motiver, sår og frykt. Spilleren må navigere gjennom et sammensatt landskap.
- **Spilleridentitet:** Med MetaHuman-verktøy skaper spilleren en unik karakter basert på stemme, bakgrunn og utseende. Hvordan du overlever er opp til deg.
- **Dynamisk Audio:** Et adaptivt musikksystem som er bygget rundt bruken av musikalske stems fra anerkjente postrock-artister som det norske bandet Spurv. Denne tilnærmingen utnytter postrockens iboende struktur - det store dynamiske spekteret og avhengigheten av å bygge lag med instrumentering - for å skape et musikalsk partitur som er dypt og granulært reaktivt i forhold til spillets tilstand.

Dynamiske økosystemer

Omgivelsene utvikler seg i takt med spillverdenen.

- Vær, lys og temperatur følger sesongmessig og geografisk logikk
- Regioner endres basert på spillerens handlinger – overjakt, forurensning, gjenoppretting
- Fraksjoner vokser eller forsvinner, grenser flyttes og lokale økonomier endres dynamisk

Områder kan bli stabile, lovløse, forlatte eller gjenerobret; alt basert på fremvoksende forhold, ikke forhåndsbestemte hendelser.

Etiske ringvirkninger

Valgene du tar får konsekvenser over både tid og sted.

- En løgn i Episode 1 kan forfølge deg i Episode 3
- En by reddet fra sult kan utvikle et nytt politisk styresett
- En NPC du sparte kan senere bli leder for en mektig fraksjon – eller forsvinne helt

Disse utfallene er ikke alltid umiddelbare eller åpenbare, noe som gir emosjonell tyngde og belønner refleksjon, gjenspill og moralsk risiko.

Rykte og hukommelse

Takket være Multibrain-systemet følger ikke viktige NPC-er faste skript – de husker deg.

- Hvordan du behandlet dem
- Om du løy, hjalp, forrådte eller ignorerte dem
- Hvilke fraksjoner eller ideologier du støttet
- Hva slags utstyr du bar eller symboler du viste frem

Disse minnene utvikles over tid og påvirker ikke bare nåværende episoder, men også fremtidige møter og senere kapitler.

I *The Voyage: Arise* er ikke objekter bare loot, de bærer med seg en fortid.

- Et gevær brukt i et sentralt attentat kan få NPC-er til å trekke seg unna
- Et hus du bygger opp igjen kan vise spor etter tidligere eiere og deres valg
- Enkelte objekter kan låse opp unike dialoger, reaksjoner eller konsekvenser

Dette gjør gjenstander til en aktiv del av historiens utvikling og øker innlevelsen og spillernes avtrykk, uten behov for eksterne systemer.

5.5 Hva som gjør det unikt

The Voyage Trilogy skiller seg ut gjennom:

Nordisk realisme

- Et jordnært og kulturelt forankret univers, langt fra klassiske postapokalyptiske klisjeer

Episodisk fortellerstruktur

- Valg og konsekvenser følger med mellom episoder og spill

Multibrain-systemet

- Modulær AI som muliggjør realistisk adferd, minnebaserte NPC-er og dyp overlevelsesdynamikk

Regional forankring

- Utvikles i samarbeid med kommuner, næringsliv og utdanningsaktører i Nord-Norge

Tverrsektorielt potensial

- Plattformen legger til rette for læring, beredskapstrening og kulturformidling utenfor spillverdenen

5.6 Grunnprinsipper bak antologimodellen

Gradvis fordypning

- Spilleren introduseres trinnvis til historien, systemene og de moralske nyansene.

Smidige utviklingssykluser

- Kortere produksjonsrunder gir raskere iterasjon og mer effektiv ressursbruk.

Vedvarende engasjement

- Nytt innhold hver 8. måned holder opplevelsen levende og åpen for tilbakemelding.

Narrative lag

- Senere episoder kaster nytt lys over tidligere valg og hendelser, og belønner spillere som investerer over tid.

Denne modellen støtter en tydelig og forutsigbar plan for utvikling og finansiering. Spilleren får en komplett og tilfredsstillende opplevelse allerede fra første episode, mens verden utvikler seg rundt dem.

5.7 Planlagt tidslinje

Hver episode 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 Episode 1
Q1 2027	Episode 1 Alpha	Intern test → offentlig beta (Early Access)
Q1 /Q2 2027	Episode 1	Full fortelling, overlevelsesmekanikker og regionalt miljø
Q3 /Q4 2027	Episode 2	Utvidede valg, nye fraksjoner og systemer
Q2 /Q3 2028	Episode 3	Introduksjon av samarbeidsspill



6. TEKNOLOGISK PLATFORM

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.

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



6.2 Metahuman Creator



Alle sentrale karakterer i *The Voyage: Arise* er utviklet med MetaHuman Creator, noe som gir:

- Realistisk ansiktsanimasjon og ytelsesfangst
- Skreddersydde riggs av høy kvalitet med minimal manuell justering
- Raskere prototyping og iterasjon i karakterdesignfasen

Ved å integrere MetaHuman i hele produksjonslinjen reduserer vi utviklingstid og øker kvaliteten. Det har ført til:

- Opptil **25 %** raskere iterasjon i design av karakterer
- Effektiv A/B-testing av uttrykk og adferd
- Mindre behov for ekstern rigging eller manuell tilpasning

MetaHuman er et sentralt verktøy for å bygge en levende verden der karakterene ser ekte ut, låter ekte og reagerer med troverdighet.

6.3 Multibrain rammeverket

MultiBrain er vårt egenutviklede AI- og simuleringsrammeverk, opprinnelig skapt for *The Voyage: Arise*, men nå i ferd med å utvikles til en bredere plattform for interaktiv læring, fortellingssystemer og dynamisk verdenskonstruksjon.

I kjernen gir MultiBrain mulighet for:

- NPC-er med hukommelse, emosjonsmodellering og kontekstsensitiv respons
- Vedvarende verdensstater som endres med spillerens valg
- Overlevelsesmekanismer som temperatur, hvile, skader og produksjon av utstyr
- Sanntidsrespons på endringer i miljø og fortelling

MultiBrain er bygget for gjenbruk. Den modulbaserte arkitekturen gjør systemet egnet for simulering, utdanning og offentlig bruk, inkludert borgerrettede scenarier, klimamodeller og kulturformidling.

Systemet er allerede tatt i bruk i The Voyage: Arise, støtter både enspiller- og samarbeidsmodus, og er lisensiert til The Voyage Trilogy med evig bruksrett.

Bygget i C++ på Unreal Engine 5.6, er `MultiBrain` klar for samarbeid med akademiske og offentlige institusjoner, og vil utvikles kontinuerlig med nye funksjoner og innhold.

6.4 Modulær arkitektur - Smidig utvikling

The Voyage Trilogy er designet med tanke på langsiktig narrativ sammenheng og teknisk utvidbarhet. Vår arkitektur støtter:

- **Vedvarende spillerbeslutninger** mellom episoder
- **Utvidbare moduler** for nye systemer, mekanikker og regioner
- **Lagring og videreføring av spilltilstand** mellom kapitler og spillmoduser

Denne modulære tilnærmingen muliggjør smidig utvikling og skalerbar fortelling. Den sikrer at nye episoder bygger på det som har skjedd tidligere, samtidig som nye spillere kan komme inn i serien når som helst.

6.5 Ultra Dynamic Sky - Intelligent værsystem

Ultra Dynamic Sky er et værsystem designet for å være mer dynamisk og naturlig enn de fleste værsystemløsninger, og tilbyr stor grad av fleksibilitet og tilpasningsmuligheter.



Funksjoner

- Still inn tid på dagen og få alle aspekter av himmelen til å oppdateres
- Fullstendig dynamisk, med tilpassbare skyer, måne og stjerner.
- En innebygd belysningsløsning med sol-, måne- og himmelbelysning synkronisert med himmelen.
- Juster skydekke fra klar himmel til overskyet.
- Animer en dag/natt-syklus med et enkelt klikk.
- Dynamiske nordlyseffekter
- Flerspiller-klar
- Genererer volumetriske 3D-skyer, 2D-dynamiske skyer, statiske skyer, og til og med volumetriske nordlys.
- Et komplett værsystem er inkludert, Ultra Dynamic Weather, som legger til regn, snø, lyn og mer til scenen på sekunder.
- Aktiver simuleringsegenskaper, som beregner den virkelige posisjonen til sol, måne og stjerner, ved hjelp av breddegrad, lengdegrad, dato og tid.



6.6 Dynamisk musikk og lyd - levert av SPURV

Vi samarbeider med det norske *post-rock* bandet Spurv, som skal komponere et dynamisk lydspor inspirert av nordnorsk natur og stemninger. Musikken er mer enn bakgrunn; den er en bærer av informasjon.

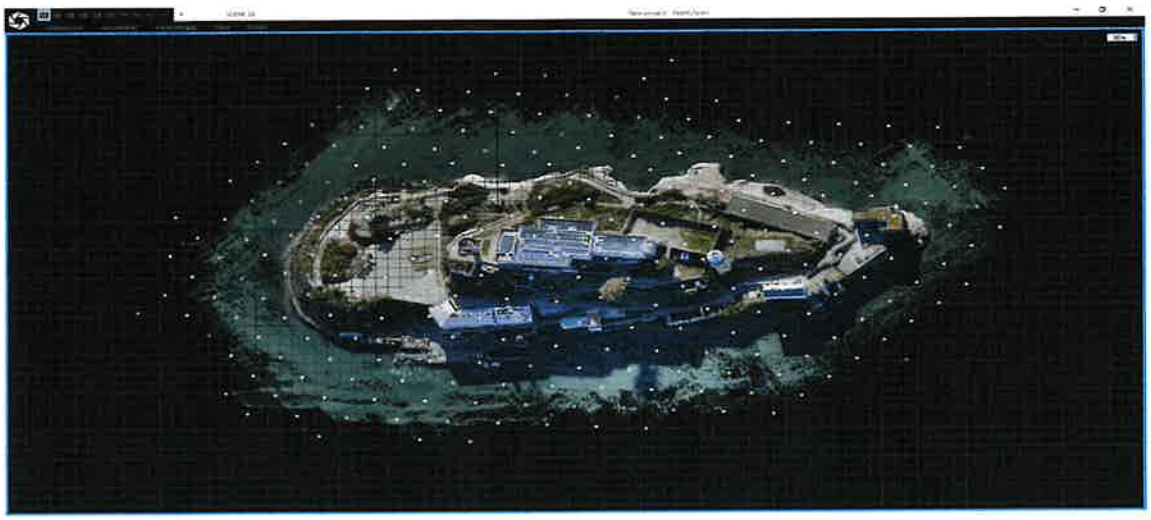
Miljølyder og musikalske motiver er integrert i lydsporet for å gi spilleren subtile signaler om hva som befinner seg i nærheten. For eksempel kan et flyktig fløytemotiv eller lette klokkespill antyde tilstedeværelsen av fugler, mens lavfrekvente droner, dyp basstromme og urolige, lavmælte strykere varsler at en elg nærmer seg. Et plutselig innslag av dissonante strykerharmonier eller et skarpt blåseinstrument kan indikere at en ørn svever over hodet.

Disse lydsignalene er vevd inn i musikken slik at de aldri bryter innlevelsen; i stedet skaper de en intuitiv forbindelse mellom lyd og spillverden, der man *føler* hva som nærmer seg før man ser det.

https://open.spotify.com/track/0Zb6tysli0nxgJ3TN6Nmx0?si=a2eb0632a8d448ba

6.7 Teksturer - Vi Scanner Nord-Norge med RealityScan 2.0

Med RealityScan 2.0 kan vi lage fotorealistiske 3D-modeller fra bilder. Avansert kunstig intelligens gjør dette mulig og man kan dermed oppnå en realisme som tidligere har vært forunt kun i de aller største studioene. Vi anvender droner og profesjonelt fotoutstyr for å ta bildene vi trenger.





6.8 Terreng - Nord-Norge i full 1:1 skala

Ved hjelp av Unreal Engine's streaming funksjon (World Partition), Gaea's node-baserte terrenggenereringssystem og DEM data fra hoydedata.no så er vi i stand til å gjennskape Nord-Norge i full 1:1 skala! Dette betyr at det vil være enorme landområder å utforske.



6.9 Spillflyt og narrativ

Selve spillflyten (historien, dialogene, handlingen) håndteres ved hjelp av Articy:Draft X som ved hjelp av avansert kunstig intelligens og design verktøy forenkler orkestreringen av kompleks spillflyt.

Articy:Draft X har et kraftfullt API og god integrasjon med Unreal Engine. I tillegg så kan programvaren tilpasses og utviklerteamet har tidligere vist seg å være svært servicevennlig og samarbeidsvillig.



6.10 Bibliotek

Vi disponerer et **omfattende bibliotek** bestående av spillklare 3D-modeller, animasjoner, lydeffekter, VFX, teksturer, etc. Dette biblioteket gjør det mulig å kutte produksjonskostnadene vesentlig siden man allerede har mye av innholdet til spillet ferdig å bruke. Vi disponerer blant annet hele bibliotekene til Quixel MegaScans og Leartes Cosmos

Biblioteket har en anslått verdi til i overkant av 1 000 000 NOK

6.11 Vegetasjon

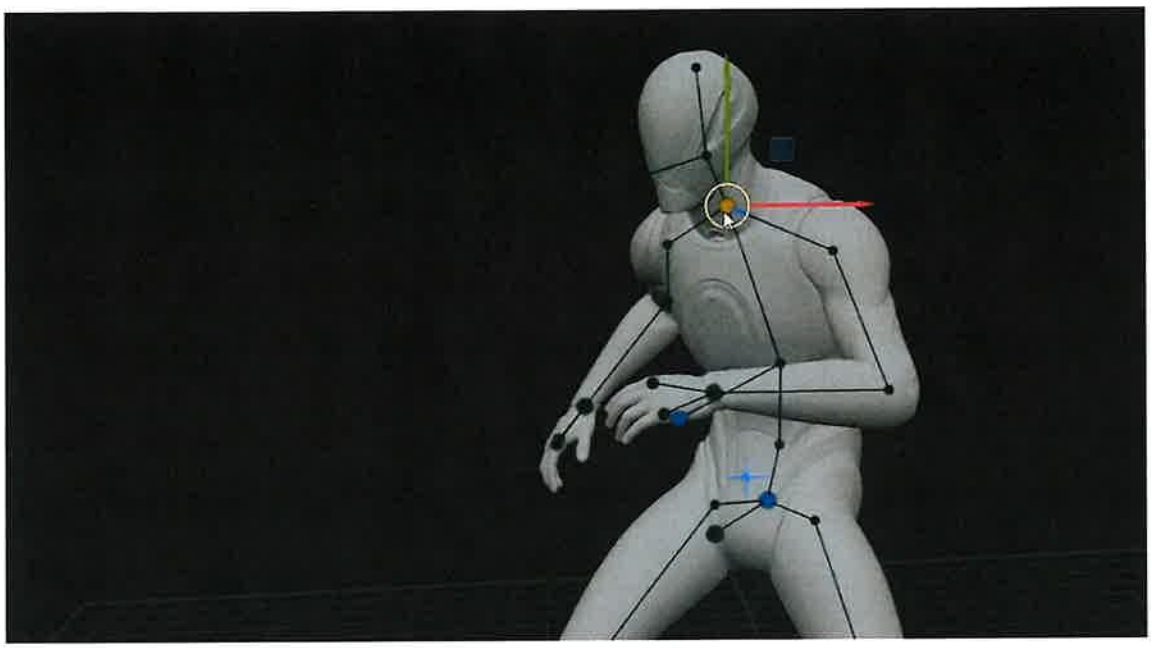
SpeedTree er en industristandard innen vegetasjon for spill og film. *The Voyage: ARISE* benytter denne teknologien til å generere realistisk vegetasjon bestående av kjente arter fra Nord-Norge som f.eks. bjørk, gran, multebær, osv.

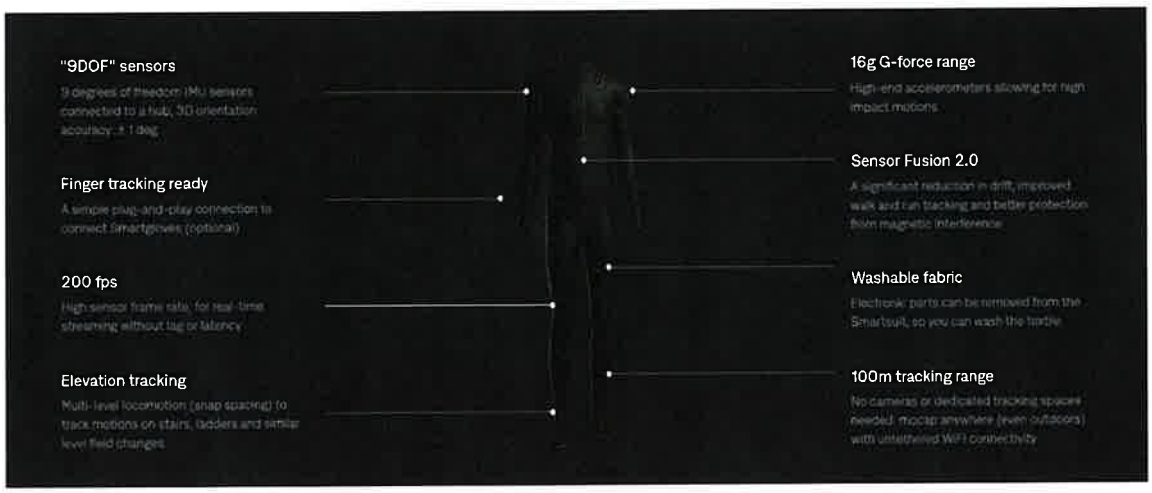




6.12 Animasjoner og realistiske bevegelser

Vi sikrer realistiske bevegelser og animasjoner ved å benytte Cascadeur som er programvare med avansert kunstig intelligens som øker produktiviteten dramatisk. Sammen med Unreal Engine's Metahuman Animator, Rokoko SmartSuit Pro II, og Rokoko HeadRig sikrer vi naturtro ansikts- og kroppsanimasjon.





7. HOVEDINNTEKTSSTRØMMER

INNTEKTSSTRØM	MEKANIKK
A. Founder's Bundle	Forhåndssalg av en samlepakke bestående av **Episode 1-3** for NOK 499 Tilgjengelig før Episode. 1
B. Episode 1-3 (DLC)	Salg av episodisk innhold for NOK 249 per episode (3 episoder totalt). Nye episoder slippes med 8 måneders intervall.
C. Collector's Bundle	Samlepakke bestående av Episode 1-3 for NOK 599. Kun tilgjengelig etter episode 1 er lansert.
D. Kosmetiske Pakker (mikrotransaksjoner)	Innhold i spillverdenen som f.eks. skins, emotes, interiør, og kosmetiske gjenstander. NOK 79-129 per pakke.
E. Mod-markedsplass	Modifikasjoner av spillet gir en inntektsdeling tilsvarende 30% (på betalte modifikasjoner).
F. Dynamiske annonser	Reklameplakater, sponsede forsyningskasser og annet innhold i spillverdenen.
G. Merkevaresamarbeid	Markedsføringskampanjer med norske og nordiske merkevarer.
H. P2P Markedsplass	1% Gebyr på transaksjoner mellom spillere. Implementeres i Episode 3. Skalerer med økt brukerbase.
I. Merch & lisensiering	Klær, bøker, tabletop-spill, rettigheter. Høyt potensial etter 3 år.
J. Sirius Education	Salg av lisenser til utdanningsinstitusjoner av MultiBrain tilpasset for undervisning og aktive læringsformer. Vi er i dialog om pilotsamarbeid med UiA og vi er da kvalifisert for en rekke støtteordninger fra Forskningsrådet, Nordplus, Horizon, m.fl.

A. FOUNDER'S BUNDLE (Forhåndssalg)

Steam sin standardandel er 30 % av inntektene (med lavere sats først når omsetningen overstiger høyere terskler). Steam

Epic beholder 12 % over 1 million USD i årlig omsetning per spill; under dette er andelen 0 %. Tabellen viser beløpene *etter* 12 % plattformandel for enkelhets skyld. store.epicgames.com

Unreal Engine-lisens: Over 1 mill. USD inntekt betaler man normalt 5 % royalty. unrealengine.com

Markedsplass	Plattform-andel	10 000 solgte	50 000 solgte	100 000 solgte
Steam	30 %	4 193 000 Kr	20 965 000 Kr	41 930 000 Kr
Epic Games Store	12 %	5 271 200 Kr	26 356 000 Kr	52 712 000 Kr
Epic Exclusive (5 %)	5 %	5 690 500 Kr	28 452 500 Kr	56 905 000 Kr

B. EPISODE 1-3 (DLC)

Salg av episodisk innhold - Downloadable Content (DLC) (formel = NOK 249 x Antall Solgte). Steam tar 30%, mens Epic Games Store tar 12%.

Markedsplass	Andel %	20 000 Solgte	100 000 Solgte	1 Million Solgte
Steam	30	2 786 000 Kr	13 930 000 Kr	139 300 000 Kr
Epic Games Store	12	3 502 400 Kr	17 512 000 Kr	175 120 000 Kr

C. COLLECTOR'S BUNDLE

Salg av samlepakker (formel = NOK 599 x Antall solgte). Steam tar 30%, mens Epic Games Store tar 12%.

Markedsplass	%	20 000 Solgte	100 000 Solgte	1 Million Solgte
Steam	30	7 686 000 Kr	38 430 000 Kr	384 300 000 Kr
Epic Games Store	12	9 662 400 Kr	48 312 000 Kr	483 120 000 Kr



D. KOSMETISKE PAKKER

Kosmetiske elementer er allerede kjernen i økonomien til spillindustrien. Forbruk på virtuelle varer vil overstige 150 milliarder USD i 2025 og forventes å doble til 509 milliarder USD innen 2033. Samtidig står mikrotransaksjoner for omtrent 58% av all inntektsstrøm fra PC-spill globalt. Online mikrotransaksjoner alene vil nå $130 milliarder innen 2030, opp fra $86.5 milliarder i 2025.

Ettersom *The Voyage: ARISE* legger stor vekt på karaktertilpasning (MetaHuman-ansikter, samisk mote), kan kosmetiske pakker utgjøre 45–50 % av livstidsinntektene dersom de er strukturert rundt knapphet, sesongbaserte lanseringer og samfunnsdrevet prestisje.

Forbruk på kosmetikk formes stadig mer av emosjonelle og psykologiske drivere. For mange fungerer kosmetikk som statusmarkører, identitetsbygging eller kreativ utfoldelse, spesielt i sosiale og flerspillerkontekster.

81% av amerikanske spillere som kjenner til kosmetikk i spill, sier de ønsker å kunne vise eller handle disse med andre, noe som reflekterer ønsket om eierskap og anerkjennelse.

Eksempel på kosmetiske pakker



Fire hovedmotivasjoner

- **Status/prestisje** – eksklusive eller sjeldne kosmetiske gjenstander signaliserer ferdighet og engasjement
- **Nysgjerrighet/mote** – nye stiler som reflekterer personlighet eller trender
- **Fullføring/FOMO** – begrenset tilgjengelighet og rotasjon skaper kjøpspress
- **Sosial investering** – kosmetikk som styrker identitet i brukerlagd innhold og flerspiller

Prisnivåer

- Lavpris (NOK 19-49): Emotes, klistremerker, enkle effekter
- Kjernepakker (NOK 79–129): Standard skins og tematiske sett
- Prestisje (NOK 159–299): Begrenset, visuelt avansert innhold
- Ekstrem sjeldenhet (opptil NOK 2500): Luksusvarer med animasjon og effekter

E. MOD-MARKEDSPLASS



Unreal Engine 5.6+ Mod Marketplace-inntektsmodell

Vi modellerer en Unreal Engine 5.6-basert markedsplass for brukerskapte modifikasjoner ved å sammenligne eksisterende plattformer og fremskrive tre scenarier (svært konservativ, konservativ og mest sannsynlig). Nøkkeltallene er oppsummert nedenfor, med kilder til plattformbenchmarks:

Sammenlignbare plattformer

Skyrims community (60+ millioner solgte eksemplarer), Nexus Mods (≈8,4 millioner månedlige brukere, 25 millioner registrerte, 56,7 millioner mod-nedlastinger/måned), Minecraft (140 millioner MAU, 238 millioner solgte eksemplarer) og Marketplace (skaperne har tjent >350 millioner dollar, med `1 milliard nedlastinger`; f.eks. 1 million dollar utbetalt til skaperne på to måneder ved lansering). Til sammenligning hadde Steam-basert UGC (f.eks. TF2/Dota/CS:GO) et totalt mod-salg på ca. 228 millioner dollar i 2015. Plattformøkonomi (f.eks. Steams 70/30-deling) og spillbenchmarks (ARPU `~10-20 USD`, DLC-tilknytningsgrad ~20-30 %) er retningsgivende for våre antakelser. Utdanning er et stort vekstområde: Det globale EdTech-markedet er på ~163 milliarder dollar (2024), og "spillbasert læring" er et segment som omsetter for `flere milliarder dollar`. Minecraft Education Edition (35 millioner lisensierte brukere) selges for 5 USD per elev per år, noe som illustrerer potensialet for lisensiering i klasserom.

Brukersegmenter

1. **Uformelle spillere:** Gjenspeiler mod-forbrukere. For å gi en målestokk: Skyrim's 60 millioner solgte modifikasjoner og Minecrafts 238 millioner innebærer flere titalls millioner potensielle modbrukere. Nexus' 8,4 millioner unike mod-nedlastere i `2020` og 1 million aktive mod-manager-brukere tyder på en stor base. Vi antar at en del av spillerne tar i bruk markedsplassen.
2. **Indie-utviklere:** UE-utviklere og modifikasjonsforfattere som leverer innhold eller bruker verktøy. Unreal Engine hadde 6,3 millioner brukere i 2018, og i `2025` kan dette tallet være `≈10-15 millioner`. Selv noen få prosent som blir med som skapere eller betaler for verktøy, er betydelig.

3. **EdTech-kunder:** Skoler og lærere lisensierer innhold for opplæring. EdTech-markedets størrelse og Minecraft Educations 35 millioner brukere indikerer en betydelig etterspørsel. Vi antar at det vil være etterspørsel etter klasseromslisenser (f.eks. 5 USD/studentår) og institusjoner som bruker modifikasjoner i læreplaner.



Takst

Vi antar at plattformen får 30 % av alt salg (i tråd med Steams modell). (Som referanse er Unreals asset store 12%, men større digitale butikker er ~30%).

Tilførsel av innhold

Det forventes høy mod-produksjon. Nexus Mods hadde et gjennomsnitt på ≈4 600 nye modifikasjonsopplastinger per måned i 2020 (for dusinvis av spill), noe som tyder på en rik innholdspipeline. Nye UE5-titler med moddingsverktøy kan få et lignende eller større tilbud.

Scenarioforutsetninger

For hvert scenario antar vi ulik brukeradopsjon, forbruk og konvertering. ARPU nedenfor viser til årlig inntekt per bruker (alle brukere) i hvert segment (etter plattformkutt). Vi sporer også betalende konvertering (andel av brukerne som kjøper). Nøkkelforutsetninger:

- **Veldig konservativ:** Langsom utbredelse. Uformelle brukere starter i det små og vokser beskjedent. F.eks. ~0,5-2 millioner aktive spillere innen år 3. Konvertering ~0,5-1 % (typisk lav freemium-konvertering), gjennomsnittlig forbruk ~$5-$10 per betalende bruker (så ARPU $0,05-$0,10). Indieutviklere: bare noen få tusen som abonnerer på verktøy ($ 100/år), EdTech: minimale lisenser (tusenvis av seter).
- **Konservativ:** Moderat vekst. Uformell spillerbase ~2-6 M innen Y3; konvertering ~2%; ARPU ~$0,20-$0,30. Indieutviklere: titusener som betaler (f.eks. verktøy til 100 USD/år); EdTech: tusenvis av studenter (5 USD/år).
- **Mest sannsynlig:** Høyt potensial. Uformell base ~5-15 M innen Y3; konvertering ~3-5%; ARPU ~ $ 0,50- $ 1,00. Indie devs: kanskje 50k + abonnenter; EdTech: titusenvis av lisensierte brukere.

Hvert scenario inkluderer avgiften på 30 %, og vi tar høyde for frafall (f.eks. ~30 % måned-1-retensjon) og prisfølsomhet (høyere priser reduserer konverteringen). Disse antakelsene er i tråd med bransjens referanseverdier (f.eks. DLC-tilknytning ~20-30 %, freemium-konvertering vanligvis lav) og gir en rekke utfall.

Inntektsprognose (år 1-3)

Tabellene nedenfor viser forventede plattforminntekter (etter avgiften på 30 %) per segment og år under hvert scenario. Verdiene (i tusen dollar) er illustrative og basert på antagelsene ovenfor:

Svært konservativt scenario: langsom vekst, lav adopsjon.

Segment	År 1 (NOK)	År 2 (NOK)	År 3 (NOK)
Uformelle spillere (mods)	40 k	160 k	600 k
Indie-utviklere (verktøy)	1 m	3 m	5 m
EdTech (lisenser)	30 k	40 k	50 k
Totalt	**1.07 m**	**3.2 m**	**5.65 m**

Konservativt scenario: moderat opptak.

Segment	År 1 (NOK)	År 2 (NOK)	År 3 (NOK)
Uformelle spillere	420 k	1.8 m	4.32 m
Indie-utviklere	5 m	10 m	20 m
EdTech	250 k	500 k	1 m
Totalt	**5.67 m**	**12.3 m**	**25.32 m**

Det mest sannsynlige scenarioet: sterk adopsjon.

Segment	År 1 (NOK)	År 2 (NOK)	År 3 (NOK)
Uformelle spillere	3 m	9 m	15 m
Indie-utviklere	5 m	10 m	30 m
EdTech	500 k	1.5 m	3 m
Totalt	**8.5 m**	**20.5 m**	**48 m**

- *Inntektene til Casual Players kommer fra mod-salg (spillerkjøp) med en plattformandel på 30 %. (F.eks. i Mest sannsynlig, år 3: ~ 5 millioner dollar i mod-salg → 1,5 millioner dollar i plattformandel).*
- *Inntekter fra indieutviklere forutsetter abonnement/verktøy. (Hele avgiften teller som plattforminntekter.)*
- *EdTech-inntekter er fra lisensiering (f.eks. 5 USD/bruker/år), alle plattforminntekter.*

Totalsummene (i tabellene) gjenspeiler plattforminntektene. I våre konservative/mest sannsynlige tilfeller er de totale Y3-inntektene i størrelsesorden 2,5-4,8 millioner dollar: Nexus Mods' store brukerbase (selv om den for det meste er gratis), Minecrafts 350 millioner dollar i utbetalinger til skaperne på 400 millioner spillere og det økende EdTech-markedet.

Sensitivitetsfaktorer

Modellen er følsom for brukeradopsjon, konvertering og prising. For eksempel

- **Brukeradopsjon:** Hvis færre spillere bruker markedsplassen (f.eks. bare 50 % av de forventede), kan inntektene fra casual-spill halveres. På samme måte kan inntektene fra verktøy falle hvis indie-utviklere er trege med å abonnere.
- **Konvertering/retensjon:** Økte mod-priser kan øke ARPU, men redusere konverteringen. [DLC-tilknytningsgraden er f.eks. ~20-30 %, så en realistisk konvertering fra gratis til betalende er kanskje bare noen få prosent av tilfeldige brukere. Høyere churn (lav retensjon) begrenser også gjentatt salg.
- **Prisfølsomhet:** Undersøkelser av betalte modifikasjoner (f.eks. Bethesda Creation Club-forsøk) viser at samfunnet reagerer når prisene er for høye, så det er tryggere med en beskjeden prissetting. Opplæringskunder kan akseptere lisensavgifter (Minecraft Edu til ~ 5 USD/bruker).
- **Takst:** En høyere plattformavgift vil øke inntektene per salg, men kan avskrekke skaperne. 30 % er en mellomting (Steam-standard, mot Unreals 12 %).

Oppsummert kan vi si at under svært konservative antakelser går markedsplassen så vidt i null (hundretusener per år). I de konservative og mest sannsynlige tilfellene gir økende brukerbase og engasjement årlige inntekter på flere millioner innen år 3. Disse anslagene bruker bransjereferanser og sammenlignbare plattformdata for å forankre modellen i realistiske intervaller.

Kilder

Referanseverdier fra Nexus Mods (brukere, mods, donasjoner), Skyrim/Minecraft-brukerstatistikk, Minecraft Marketplace-utbetalinger, Unreal/Steam Marketplace-økonomi og EdTech-markedsrapporter. Disse har dannet grunnlaget for våre antagelser om ARPU, konvertering og markedsstørrelse.