EN DIGITAL KULTURREISE FRA NORD – MED VERDEN SOM SCENE

Et regionalt løft for kreativ næring

“Sammen for Vesterålen”
Et strategisk partnerskap om ungdom, kultur og teknologi

Nordland FYLKESKOMMUNE

For å finne nye stier,
må man våge å gå uten kart

MØYSALEN NASJONALPARK

THE VOYAGE: ARISE

Forretningsidè

The Voyage: ARISE er et historiedrevet overlevelsesspill satt til Vesterålen i en nær fremtid. I et landskap preget av sammenbrudd og nyorientering, inviteres spilleren til å overleve, gjenoppbygge og tolke restene av et samfunn som en gang eksisterte. Spillet er utviklet med den nyeste teknologien og kombinerer visuell kraft med meningsfullt innhold. (Unreal Engine 5.6+)

Spillverdenen er en kunstnerisk gjendiktning av Vesterålen og Møysalen-regionen i 1:1-skala, i et landskap som fortsatt er gjenkjennelig, men preget av krise og tidens gang. Narrativt arbeider prosjektet med symbolsk og stemningsmessig inspirasjon fra nordnorsk kystkultur, samisk naturforståelse og mytologi, samt landskapet og livsrytmen i det arktiske Nord-Norge.

The Voyage: ARISE er et kulturteknologisk løft med forankring i nord. Prosjektet bygger aktivt samarbeid med lokale miljøer, og søker å etablere et varig utviklingsmiljø i Vesterålen, hvor spillteknologi og fortelling møter læring, simulering og samfunnsnytte, muliggjort med vår egenutviklet Multibrain-plattform.

Prosjektet er samtidig rettet mot et globalt spillmarked i vekst, med mål om å skape arbeidsplasser i regionen og styrke Vesterålens posisjon som et kraftsentrum for kulturteknologi.



MULTIBRAIN

Plattform for læring og samfunnsbygging

Multibrain er et kraftig AI-verktøy utviklet for spill, simulering og læring. Det fungerer som en slags "digital hjerne" som kobles til hvilken som helst karakter, og gir den intelligens, ferdigheter, utstyr og samarbeidsevne rett ut av boksen.

- Plug & play kan brukes med eksisterende figurer eller scenarier, både for spillere og AI
- Modulbasert med ferdige systemer for ferdigheter, samarbeid, utstyr, dialog og mer
- Drag-and-drop-basert; enkelt å bruke uten programmering

Multibrain er først brukt i ARISE, men er designet for mer enn underholdning:

- På skole: tilpass egne læringsscenarioer, prosjekter eller historiske opplevelser
- I beredskap og næring: simulering av helse, oljevern, havbruk m.m.
- For forskning og kreativitet: AI-trening, atferdsanalyse og interaktiv formidling

Det gir tilgang til et fremtidsrettet verktøy for både opplæring, innovasjon og næringsutvikling, med full kontroll lokalt.



HVA FÅR REGIONEN TILBAKE?

Gjennom The Voyage: ARISE får regionen Vesterålen en sentral rolle i utviklingen av et banebrytende kultur- og teknologiprosjekt med klare ringvirkninger for lokalsamfunnet. Prosjektet legger til rette for spillbasert læring og språkutvikling i skolene, samtidig som det skaper nye digitale møteplasser og verksteder for unge.

Dette gir ungdom i regionen tilgang til kreative arenaer som styrker tilhørighet, mestring og forebygger utenforskap. Videre formidler spillet samisk og nordnorsk verdensforståelse til et globalt publikum, og gir en ny plattform for kultur, språk og fortellinger som er utviklet lokalt, men med internasjonalt nedslagsfelt. Gjennom en unik kombinasjon av kunstnerisk uttrykk, AI, spillmotorer og interaktiv læring bygges det en teknologisk infrastruktur som vil ha langvarig verdi for regionen.

Satsingen åpner for nye arbeidsplasser innen spillutvikling, visuell kunst, kulturformidling og opplæring, og kan bidra til innovasjon innen reiseliv, beredskap og offentlig sektor. Regionen får dermed en nøkkelrolle i å løfte frem stedegne ressurser og verdier, og i å fremme samisk og nordnorsk kultur på nye måter, både i Norge og internasjonalt.



TEAMET

Prosjektet ledes av et kjerneteam på tre personer med ansvar for drift, administrasjon og prosjektledelse.

Den tekniske utviklingen drives av 14 spesialister innen spilldesign, AI-systemer, programmering, rendering, 3D-modellering og visuell produksjon. Dette inkluderer roller som technical director, technical artist, material designer og spesialister på prosedurale systemer. Dokumentert i forretningsplanen.



k.e.bonnier@gmail.com
+47 913 34 380

Knut Erik Bonnier

Førsteamanuensis i prosjektledelse ved Handelshøyskolen ved Universitetet i Agder. Han har bred erfaring innen tverrfaglig samarbeid, innovasjonsprosesser og ledelse av komplekse utviklingsprosjekter. I The Voyage: Arise bidrar han med faglig struktur, prosjektmetodikk og operativ koordinering.



glennkorsmo@outlook.com
+47 471 33 186

Glenn Korsmo

18 års erfaring fra helsevesenet og logistikk, med bakgrunn i ledelse, teamarbeid, struktur og kvalitetsarbeid. Han har tidligere jobbet med salg og kundekommunikasjon, og har de siste årene spesialisert seg innen blokkjedeteknologi.
I Sirius er han ansvarlig for administrasjon, marked og samfunnskontakt. Har et sterkt engasjement for å motvirke utenforskap, og arbeider for å bygge broer mellom teknologi og mennesker i ulike situasjoner.



2284niel@gmail.com
+47 976 30 868

Niel Welch

20 års erfaring med fagbrev innen lager og distribusjon. Har de siste 10 årene også arbeidet innen helse, lakseoppdrett og skole, der han har fulgt opp ungdom med utenforskap og særskilte behov. I Sirius Enterprises bidrar han med praktisk organisering, logistikk og samfunnsforståelse, og tilfører prosjektet et verdifullt perspektiv på inkludering og relasjonsbygging.

FINANSIERING

Vi søker støtte for å ferdigstille utviklingen av vår MVP+ som kan fungere som pilot for videre formidling og eksport.

Faglig og kulturell støtte: Samarbeid med samiske kunstnere, kulturarbeidere og rådgivere som sikrer autentisk innhold og reell forankring i samisk språk og tradisjon.

Bidrag til et samlet finansieringsløft på 1,5 MNOK, fordelt mellom Kommuner, NFI, Innovasjon Norge, Arktisk Filmfond, Sametinget, Samerådet, Epic Mega Grants, med flere, samt privat sektor og merkevaresamarbeid.

Støtten vil bidra til:

- Betydelig kunstnerisk kvalitet
- Tverrfaglig utvikling
- Prosjektet kombinerer digitale medier, spilldesign og tradisjonell kulturformidling for å skape et nyskapende og tilgjengelig kulturprodukt.
- Internasjonal synlighet for nordnorsk natur og kultur gir økt reiseliv.
- Spillet presenterer Vesterålen som en mystisk, vakker og levende verden, både gjennom narrative elementer og fotorealistisk gjengivelse av landskapet.
- Når første spillbare versjon (MVP+) er ferdigstilt (Q1 2026), åpner det for nye investeringsrunder, kommersialisering og langsiktige merkevaresamarbeid.

Allerede i dag samarbeider vi med:

- Visit Vesterålen – for regional synlighet og reiselivskobling
- Vesteraalens – som en del av en mulig mat og merkevareforankring i spillverdenen
- Hadsel kommune - tilrettelegger for praktisk støtte og lokale ressurser



Takk

Mu vuorkká, mu identitehta