



PING
Poverty Is Not a Game, een 'serious game' over armoede die Crin maakte in opdracht van de Koning Boudewijnstichting.

HOE DE BELGISCHE VIDEOGAME-INDUSTRIE OP GANG KOMT

De speeltijd is voorbij

De Belgische videogame-industrie groeit als kool. Het aantal bedrijfjes is in vijf jaar meer dan verdubbeld, en ze halen almaar meer geld binnen. Alleen een echte internationale blockbuster ontbreekt voorlopig. **RONALD MEEUS**

Terwijl de videogame-industrie wereldwijd miljarden binnenhaalt, bleef ze in België de afgelopen vijftien jaar amper iets meer dan een kelder- en zolderbezigheid. Het Gentse Larian is een voorbeeld dat het ook anders kan, maar de spectaculaire schaalvergroting die de wereldwijde videogame-industrie liet zien – van 12 miljard euro in 1997 naar 64 miljard in 2012 – ging grotendeels aan ons land voorbij. Dat in tegenstelling tot onze burens: in Frankrijk zit bijvoorbeeld Ubisoft, een wereldspeler die succesreeksen als *Assassin's Creed* maakt. Vanuit Duitsland bouwde

Crytek internationale faam op met zijn ontwikkelingstechnologie voor andere gamebedrijven en zijn eigen schietspellenreeks *Crysis*. In Groot Brittannië wordt het grootste deel van de *Grand Theft Auto*-games ontwikkeld. En uit Nederland komt een internationaal vermaarde gamereeks: het ondertussen door Sony PlayStation overgenomen Guerrilla Games maakt er de *Killzone*-schietspellen.

Van zulke successen kunnen onze gamemakers alleen maar dromen. “Maar de gamebedrijven in onze buurlanden hebben om te beginnen al een veel langere traditie”, zegt Laurent Grumiaux, commercieel directeur bij het Bergense

gamebedrijf Fishing Cactus. “Toen de wereldwijde markt begon te vergroten, stonden zij meteen klaar om mee te groeien. In België was er tot de tweede helft van de jaren negentig helemaal niets. Het investeringsklimaat ontbreekt hier ook: je raapt hier niet snel een paar miljoen bijeen om een videogame te maken, dat vervolgens al dan niet een succes wordt. En voor een echt grote productie, zoals *Assassin's Creed*, heb je al enkele tientallen miljoenen nodig.”

Hoeraatje voor de smartphone

Niettemin ontstaat ook in België stil aan een solide industrie. Er is een gelei-

DIVINITY II
Ego Dragonis, de
doorbraakgame
van Larian
Studios.



delijke instroom van jonge starters, en ook de opbrengsten zwellen aan. In 2011 haalden ze allen tezamen een brutomarge van 5,5 miljoen euro, blijkt uit cijfers van de Nationale Bank. Nog altijd niet onnoemelijk veel, maar toch al het dubbele van wat diezelfde sector nog maar drie jaar geleden bijeenharkte.

De groei kwam er vooral dankzij een kentering in de wereldwijde videogame-industrie, die kansen biedt voor beginnende bedrijven. Nog niet zo lang geleden was de ontwikkeling van games een hermetische stiel; één die de ontwikkelaars op zware kosten joeg. De grote commerciële games van het moment — denk aan *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto* — zijn blockbusters op Hollywoodschaal, met ontwikkelingsbudgetten van tientallen miljoenen euro's, een crew die tot honderden koppen groot kan zijn, achterliggende fysicasoftware (de zogeheten *engines*) die een licentiebedrag tot 700.000 euro kost om te mógen worden gebruikt, en consolefabrikanten als Sony, Nintendo en Microsoft die een vaste *fee* per verkocht exemplaar afroemen. Daar viel voor volgens Belgische gamemakers, met het investeringsklimaat en de schaarse expertise die we hier tot enkele jaren geleden hadden, niet aan te beginnen.

Maar ondertussen is de videogame-industrie een stuk interessanter geworden voor een nieuweling. Dat komt vooral door de snelle opmars van smartphone-games, Facebook-spelletjes als *Farmville* en *Mafia Wars*, en onlinegamewinkels die stilaan een geduchte concurrent worden voor fysieke shops. In 2012 vertegenwoordigden mobiele games al 11,4 procent van de omzet van de wereldwijde videogame-industrie, en kwamen onlinespelletjes aan 20,4 procent. Het marktaandeel van de klassieke console-games, 29,9 procent, daalt daarentegen al enkele jaren. De toegang tot die nieuwe

markten is een pak makkelijker. Om een game te verkopen op de App Store van Apple of de Google Play-winkel voor Android-telefoons moeten ontwikkelaars alleen nog hun product door een kort goedkeuringsproces jagen (waarin onder meer wordt gespeurd naar ongepaste en onwettige content), en een percentage (ongeveer 30 procent) van de inkomsten per verkochte game afstaan.

Werken in opdracht

Bovendien zijn de jongste tien jaar enkele toepassingen opgedoken die nieuwe inkomsten opleveren. De reclame-industrie bestelt *advergames*, die merkidentiteiten vertalen naar een spelervaring. Overheden en organisaties proberen hun boodschap door te drukken via een *serious game*. Educatieve uitgeverijen werken vaker en vaker met leer-spelletjes. Allemaal doorbraken die maken dat Belgische gamebedrijven het niet langer hoeven te doen met de kruimels die van tafel vallen.

Die diversifiëring van de industrie vertaalde zich in een groeiend aantal Belgische gamebedrijven. Tussen 2007 en 2011 ging het van zeven naar vijftien, en sindsdien zijn er nog enkele bijgekomen, zoals het Genkse LuGus Studios en het Brugse Bazookas, die nog geen cijfers hebben ➤



**Je raapt hier niet
even snel een paar
miljoen bijeen om
een game te maken
die misschien niet
aanslaat.**



TALE OF TALES
De recentste game van Tale of Tales uit Gent: *Bientôt l'été*, gebaseerd op de romans van Marguerite Duras.

➤ ingediend bij de NBB. “De game-industrie is niet meer puur gericht op commercieel massasucces, en daar profiteren we van mee”, zegt Wim Wouters van Grin, een bedrijf uit Antwerpen dat al een tiental jaar eenvoudige internet-, pc- en smartphongames maakt. “We kunnen meer en meer spelletjes in opdracht ont-

wikkelen. En dankzij de shift van retail naar digitale winkels komen onze eigen producties ook gemakkelijker bij de consument, waar ook ter wereld.”

Overheden helpen

Een ander element dat de sector deed groeien, is de steun die de deelstaten sinds

een vijftal jaar geven. In Vlaanderen krijgen gamebedrijfjes bijvoorbeeld steunmogelijkheden via innovatiefondsen als IWT en Vinnof. Vanuit culturele hoek is er CultuurInvest, een fonds dat onder de Participatiemaatschappij Vlaanderen (PMV) ressorteert, en achtergestelde leningen met een bedrag tot 150.000 euro ➤

GAME-INDUSTRIE BELGIË

Bron: NBB

Brutomarge in euro

Bedrijf	Activiteit	2011	2010	2009	2008	2007
Larian Studios	Pc- en consolegames	2.187.370	0	1.300.887	1.502.226	812.297
AMA Studios	Kinect-games	860.393	234.678	0	0	0
Fishing Cactus	Smartphongames	837.011	204.523	40.134	0	0
PlayLane	Interactieve boeken	359.502	501.861	384.806	409.329	0
Belle Productions	Games voor marketingdoeleinden	321.558	201.829	173.912	96.681	219.240
La Mosca	Stadsspellen	295.366	189.329	167.013	101.886	10.183
Newfort	Games voor marketingdoeleinden	266.872	211.797	291.906	309.532	242.909
Neopica	Pc- en consolegames	151.944	225.253	259.956	127.329	0
PreviewLabs	Prototypes	110.000	0	0	0	0
Grin	Internet-, pc- en smartphongames	97.144	47.032	53.218	33.146	42.820
Visual Impact	Pc- en consolegames	43.012	49.165	17.724	10.770	2500
Tale of Tales	Videogamekunst	18.919	50.532	20.658	-24.519	6968
Crazy Monkey Studios	Smartphongames	11.853	0	0	0	0
Nuclide	Smartphongames	8518	-4927	-2796	8027	53.146
Vetasoft	Smartphongames	8414	-20.306	1205	0	0
Sakari Games	Pc- en consolegames	5361	47.160	-67.732	0	0
Totaal		5.583.237	1.937.926	2.640.891	2.574.407	1.390.063

Larian schoof zijn boekjaar in 2011 een paar kwartalen op, zodat de cijfers voor 2010 en 2011 in één langer jaar zitten / 0 = Bedrijven bestonden nog niet

➤ toekent aan beloftevolle bedrijven uit de creatieve economie. En sinds vorig jaar is er een videogameafdeling bij het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), die een jaarlijks potje van 750.000 euro verdeelt.

In Wallonië wordt steun verleend vanuit twee richtingen. Wallimage, een fonds dat er de audiovisuele industrie stimuleert, heeft wat geld voor crossmediale producties, die de grens tussen bijvoorbeeld games en film overschrijden. Voor de rest kwam het DGO 6 (Direction générale opérationnelle de l'Economie, de l'Emploi et de la Recherche) met geld over de brug als er innovatieve toepassingen in de videogame-industrie worden ontwikkeld. "Maar dan moet je ook bereid zijn je bedrijf deels te organiseren rond de ontwikkeling van technologie in plaats van content", zegt Grumiaux van Fishing Cactus, wiens bedrijf dankzij die Waalse steun onder meer een eigen 3D-engine (de software die de achtergronden en de fysica in een game bestuurt) voor smartphonegames kon maken. "De helft van onze mensen is voltijds bezig met onderzoek en ontwikkeling."

De derde optie is een soort bedrijfsmecenaat. Het Kontichse Cronos, een holdingmaatschappij boven een kluwen van bedrijfjes uit de informaticasector, participeerde de afgelopen jaren in startende gamebedrijven en huisvestte die ook in zijn kantoren. Zo worden heel wat overheadkosten en kopzorgen weggenomen. "We hoeven ons niet bezig te houden met dingen als loonadministratie of het nalezen van contracten", zegt Steven Verbeek, wiens Crazy Monkey Studios onder de Cronos-koepel zit. "Dat zijn dingen waar je ofwel veel van je eigen kostbare tijd in zou steken, ofwel iemand voor zou moeten aanwerven."

Niches

Sommige Belgische gamestudio's hebben zich al in een niche kunnen nestelen. Dat geldt ook voor de al iets grotere en bekende bedrijven, zoals Larian Studios, dat zich bijna volledig richt op Tolkien-achtige fantasygames, of Tale of

VIDEOGAME-UITGAVEN PER MARKTSEGMENT

Bron: Gartner

Segment	Uitgaven (miljoen euro)	Marktaandeel
Gameconsoles en accessoires	8898	13,9%
Consolegames	19.149	29,9%
Draagbare consoles	6153	9,6%
Games voor draagbare consoles	7163	11,2%
PC-games	1739	2,7%
Onlinegames	13.079	20,4%
Mobiele games	7280	11,4%
Ontwikkelingssoftware voor gamemakers	630	1,0%
Totaal	64.091	100,0%

Tales, een collectief van kunstenaars die videogames als medium hebben gekozen. Voorts spitsen heel wat bedrijven zich op één enkel platform toe: Crazy Monkey Studios (Kontich), Nuclide (Antwerpen) en Vetasoft (Bergen) grepen bijvoorbeeld de snelle opkomst van mobiele games aan. AMA Studios, een in Gosse-

mer verrijkt met interactieve inhoud.

Veel Belgische gamebedrijven werken vooral in opdracht van adverteerders, overheden en zelfs andere gamemakers: Sakari Games (Antwerpen) hielp bijvoorbeeld aan de ontwikkeling van Larians game *Divinity II: Ego Draconis*. Newfort (Brugge) en Belle Productions (Mont-Saint-Guibert) maakten *advergames* voor de auto-onderdelenbouwer Graco en de supermarktketens Cora en Match. Previewlabs (Kontich) bouwt simpele prototypes voor potentiële games, zodat de opdrachtgever snel kan achterhalen of er wel een speelbare game in zijn idee zit. Het bedrijf maakte zo'n prototype voor onder meer de speelkaartenmaker Carta Mundi.

Alleen op een groot mainstreamgame, een Belgisch *Assassin's Creed of Crysis*, blijft het voorlopig nog wachten. Maar volgens Wouters kan de sleutel bij de federale overheid liggen: als die een taxsheltersysteem zou opzetten, kunnen we binnen enkele jaren een gamebedrijf met internationale schaal hebben. "Privaat investeringsgeld voor megaproducties is er in België gewoon niet", zegt Wouters. "Maar een taxshelter kan dat veranderen. Het belangrijkste voordeel van zo'n regeling is dat het investeringen aanzwengelt. Kijk naar de taxshelter voor film en televisiereeksen: nog nooit is er in België een audiovisueel aanbod geweest dat kwalitatief zo hoogstaand was. Er is geen enkele reden om aan te nemen dat zo'n momentum ook niet voor games zou kunnen ontstaan." ©



64

MILJARD EURO

brengt de verkoop van videogames, hard- en software samen, wereldwijd op.

lies gevestigd bedrijf dat uitsluitend voor de Franse gamegigant Ubisoft werkt, maakt alleen spellen die draaien op de Xbox 360-console van Microsoft en de daaraan gekoppelde bewegingssensor Kinect. Playlane, uit Drongen, maakt interactieve 'boeken' voor het onderwijs, op onder meer pc's en tablets. Sinds kort werkt het ook voor het Wonderbook van Sony PlayStation, een bordkartonnen boek met grote QR-codes dat de huiska-