


Thursday 14 October 2021

## Contents

- 1) **ForsVC, premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming Le Soir + - 13 Oct. 2021 - Online**  
Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci. L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute Ecole de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.
- 2) **BNP Paribas Fortis staat mee aan de wieg van het durfkapitaalfonds ForsVC Invlaanderen.be - 13 Oct. 2021 - Online**  
Om de Belgische videogame-industrie nog duidelijker op de kaart te zetten, bundelen Howest, De Cronos Groep en BNP Paribas Fortis hun expertise en hun netwerk in een nieuw investeringsfonds: ForsVC.
- 3) **Belgische game-industrie krijgt eigen investeringsfonds De Tijd - 13 Oct. 2021 - Online**  
De afdeling Digital Arts and Entertainment (DAE) van Howest in Kortrijk in actie. ©Thomas De Boever
- 4) **ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming La Meuse - 13 Oct. 2021 - Online**  
Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.
- 5) **Belgische game-industrie krijgt eigen investeringsfonds De Tijd - 13 Oct. 2021 - Page 16**  
De hogeschool Howest, de technologie-investeerder Cronos Groep en BNP Paribas Fortis willen Belgische gamebedrijven een duw in de rug geven via een investeringsfonds. Het kapitaal van ForsVC kan de komende jaren oplopen tot 15 miljoen euro.
- 6) **ForsVC, premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming trends.levif.be/economie - 13 Oct. 2021 - Online**  
Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming a été officiellement lancé, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.
- 7) **ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming La Capitale - 13 Oct. 2021 - Online**  
Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi. Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.
- 8) **ForsVC, le premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming Sud Presse - 13 Oct. 2021 - Online**  
Par Sudinfo avec Belga Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.
- 9) **ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming La Nouvelle Gazette - 13 Oct. 2021 - Online**  
Par Sudinfo avec Belga| Publié le 13/10/2021 à 15:30Lecture zen
- 10) **Nieuw investeringsfonds voor games in België opgericht 4 Gamers - 13 Oct. 2021 - Online**  
Er is een nieuw investeringsfonds voor games in België opgericht. De hogeschool Howest, de Cronos Groep en BNP Paribas Fortis zetten hun schouders onder ForsVC, dat in de komende jaren tot 15 miljoen euro wil investeren in Belgische ontwikkelaars.

- 11) **ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming La Province - 13 Oct. 2021 - Online**  
Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.
- 12) **ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming Nord Eclair - 13 Oct. 2021 - Online**  
Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.
- 13) **BNP Paribas Fortis staat mee aan de wieg van het durfkapitaalfonds ForsVC Invlaanderen.be - 13 Oct. 2021 - Online**  
Om de Belgische videogame-industrie nog duidelijker op de kaart te zetten, bundelen Howest, De Cronos Groep en BNP Paribas Fortis hun expertise en hun netwerk in een nieuw investeringsfonds: ForsVC.
- 14) **Le premier fonds de capital-risque belge dédié aux jeux vidéo vient d'être créé La Libre Belgique - 13 Oct. 2021 - Online**  
Le tout premier fonds de capital-risque belge dédié aux jeux vidéo vient d'être créé par l'université de sciences appliquées Howest, De Cronos Groep et BNP Paribas Fortis. Cette initiative intervient dans un contexte où le nombre de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo ne cesse de croître sur le territoire belge. D'ailleurs, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été récemment élue, pour la troisième fois, meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde. Ce classement a été élaboré par la communauté d'artistes numériques The Rookies.

## ForsVC, premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming

 Le Soir + - 13 Oct. 2021

*Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci. L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute Ecole de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.*

Par la rédaction

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue - pour la troisième fois - meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un "brain drain" : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique - malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés - reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel. "Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.)", soutiennent les trois partenaires.

<https://www.lesoir.be/400372/article/2021-10-13/forsvc-premier-fonds-dinvestissement-entierement-centre-sur-lindustrie-belge-du>

## BNP Paribas Fortis staat mee aan de wieg van het durfkapitaalfonds ForsVC

 Invlaanderen.be - 13 Oct. 2021

*Om de Belgische videogame-industrie nog duidelijker op de kaart te zetten, bundelen Howest, De Cronos Groep en BNP Paribas Fortis hun expertise en hun netwerk in een nieuw investeringsfonds: ForsVC.*

De focus ligt resoluut op talentvolle Belgische gamebedrijven die een duwtje in de rug nodig hebben. De komende jaren zal een kapitaal van 10 tot 15 miljoen euro worden voorzien.

In 2020 bracht de wereldwijde videogame-industrie 174,9 miljard dollar aan omzet op. Tegen 2024 wordt een verdere groei naar 218,7 miljard dollar omzet voorspeld. Met een eveneens groeiende wereldwijde markt van ongeveer 3 miljard gamers neemt het belang en de impact van de videogame-industrie jaar na jaar toe. Ook in België: de afgelopen jaren ontstond er op Belgische bodem een ware explosie van creatieve videogamestartups, en de opleiding Digital Arts and Entertainment aan de Howest-hogeschool in Kortrijk werd onlangs nog voor de derde keer uitgeroepen tot beste opleiding videogamedesign en -ontwikkeling van de wereld door The Rookies, een community van digitale artiesten.

Ecosysteem in de groei

Die groeiende Belgische videogame-industrie komt echter niet tot haar volle potentieel omdat er een brain drain bezig is: heel wat goeie krachten verhuizen naar het buitenland omdat België - ondanks het overvloedig aanwezige hoogopgeleide talent - qua output nog achterloopt op de rest van de wereld. Er is nood aan een

sterker lokaal ecosysteem van gamebedrijven. Om dat proces een duwtje in de rug te geven wil ForsVC, het eerste durfkapitaalfonds met een absolute focus op de Belgische videogame-industrie, kapitaal ter beschikking stellen van beloftevolle gamebedrijven, zodat ze aantrekkelijke games kunnen ontwikkelen en competitieve lonen kunnen uitbetalen.

“Ongeveer een derde van onze studenten vertrekt na hun afstuderen naar het buitenland”, zegt Lode De Geyter, algemeen directeur bij Howest. “Met ForsVC willen we de juiste context creëren om de huidige brain drain om te schakelen naar een brain gain. We moeten ervoor zorgen dat onze internationale studenten in België aan de slag gaan bij onze lokale studio's in plaats van ons lokaal talent naar het buitenland te laten vertrekken. Dat lukt alleen maar wanneer we het bestaande ecosysteem verrijken, met kapitaal en expertise.”

Dubbel doel, dubbele impact

In de eerste plaats zal ForsVC de komende jaren 10 tot 15 miljoen euro investeren in Belgische videogamebedrijven met potentieel. Dat kan gebeuren via een (minderheids)participatie in de studio's, maar beloftevolle individuele games kunnen ook in aanmerking komen voor projectfinanciering via revenue-based lending, een werkwijze die gamestudio's goed kennen omdat ze ook wordt gehanteerd door publishers.

ForsVC belooft een unieke hefboom te worden voor de gamestudio's en haar investeerders door zijn netwerk en de expertise van zijn partners aan te wenden. Daarvoor worden ze bijgestaan door een panel van experts met knowhow doorheen de verschillende fases van de ontwikkeling van een videogame en over de verschillende disciplines heen (VR, pc-games, consoles, enzovoort).

“Om hun eigen videogameproducties te kunnen realiseren, zijn de meeste gamestudio's genoodzaakt om B2B-opdrachten uit te voeren voor andere sectoren”, zegt Dirk Deroost, beherend bestuurder van IT-groep Cronos. “Maar om een succesvolle game te bouwen is er tijd en focus nodig. ForsVC wil ervoor zorgen dat gamestudio's zich meer kunnen concentreren op datgene waarvoor ze opgericht zijn en waar ze goed in zijn: games ontwikkelen. Ze kunnen gerust B2B blijven doen; dat lijkt mij zeker voor kleinere gamestudio's zelfs een gezonde inkomstenmix. Maar het werk aan hun eigen creaties mag geen vertraging oplopen doordat ze B2B-projecten aannemen. Met een kapitaalinjectie van ForsVC zorgen wij bij deze studio's voor een constante workflow.”

Let the games begin!

ForsVC zal van start gaan met een eerste closing waarbij 6,5 miljoen euro wordt opgehaald. De middelen worden verschaft door institutionele partners en family offices. Op korte termijn zal de taille van het fonds uitgebreid worden naar 10 tot 15 miljoen euro.

“Het had geen zin om langer te wachten, want de timing kon niet beter zijn”, zegt Dirk Deroost. “We bevinden ons op een kruispunt van nieuwe technologische ontwikkelingen en nieuwe businessmodellen die de perfecte cocktail vormen voor succes. Denk maar aan het uitrollen van 5G en de mogelijkheden van gamen op een mobiel toestel. De Cronos Groep heeft op dat vlak al heel wat nuttige expertise opgebouwd die we met plezier delen.”


Met BNP Paribas Fortis Private Equity heeft ForsVC eveneens een solide financiële partner in huis, met een sterke investeringsvisie die volledig in lijn loopt met de technologische en creatieve toekomstpaden die de twee andere partners zien voor de Belgische videogame-industrie. “De belangrijkste Belgische exportproducten zijn altijd onze brains en creativiteit geweest”, zegt Didier Beauvois, hoofd van Corporate Banking en lid van de Raad van Bestuur bij BNP Paribas Fortis. “Dat is voor de videogame-industrie niet anders. Als we voor deze sector nu ook voldoende funding en begeleiding voorzien, kan hij ten volle tot ontplooiing komen en kunnen we meespelen op wereldniveau. Via deze universiteitsgelinkte fondsen investeren we onrechtstreeks in spin-offs en ondersteunen we op die manier innovatie, creativiteit, jobcreatie en ondernemerschap in België in beloftevolle domeinen.”

Het ForsVC fonds wordt juridisch bijgestaan door Baker McKenzie.

Meer nieuws over PRpro

[https://www.invlaanderen.be/made\\_invlaanderen/topics/\(98708\)/bnp-paribas-fortis-staat-mee-aan-de-wieg-van-het-durfkapitaalfonds-forsvc](https://www.invlaanderen.be/made_invlaanderen/topics/(98708)/bnp-paribas-fortis-staat-mee-aan-de-wieg-van-het-durfkapitaalfonds-forsvc)

## Belgische game-industrie krijgt eigen investeringsfonds

 De Tijd - 13 Oct. 2021

*De afdeling Digital Arts and Entertainment (DAE) van Howest in Kortrijk in actie. ©Thomas De Boever*

De hogeschool Howest, de technologie-investeerder Cronos Groep en BNP Paribas Fortis willen Belgische gamebedrijven een duw in de rug geven via een investeringsfonds. Het kapitaal van ForsVC kan de komende

jaren oplopen tot 15 miljoen euro.

174,9 miljard dollar. Zoveel omzet boekte de wereldwijde videogame-industrie in 2020. Tegen 2024 zou het om 218,7 miljard gaan. 'Videogames brengen wereldwijd een pak meer op dan film en muziek samen', zegt Arne Ottoy, dagelijks bestuurder van ForsVC. Dat nieuwe investeringsfonds wordt woensdag voorgesteld op het Unwrap Festival in Kortrijk. Daar verzamelen de sectoren gaming, film en muziek voor panelgesprekken, keynote speeches en netwerkevents.

De voorbije jaren was er ook in België een explosie van videogamestart-ups. Bovendien huist een topopleiding voor gamemakers in Kortrijk. Digital Arts and Entertainment (DAE) aan de Howest-hogeschool werd zopas voor de derde keer uitgeroepen tot beste opleiding videogamedesign en -ontwikkeling ter wereld door The Rookies, een community van digitale artiesten.

De essentie

Howest, de Cronos Groep en BNP Paribas Fortis zetten het fonds ForsVC op. Dat zal investeren in de groeiende Belgische gamesector. De wereldwijde sector is groter dan de film- en muziekbusiness samen.

Het fonds zal 10 miljoen tot 15 miljoen euro belopen. Het trekt institutionelen en family offices aan als investeerders.

ForsVC zal minderheidsparticipaties nemen en aan projectfinanciering doen.

Toch loopt België achter, vinden de oprichters van het fonds. Daar wil ForsVC verandering in brengen. 'De bedoeling is dat er meer sterke gamingbedrijven komen in België en in West-Vlaanderen', zegt Lode De Geyter, algemeen directeur van Howest. '60 procent van onze studenten doet een stage in het buitenland. Veel talentrijke afgestudeerden blijven in centra zoals Londen, Montreal en Singapore.'

Met de financiering door ForsVC moet de sector in België zo sterk worden dat internationale studenten besluiten hier hun loopbaan uit te bouwen. 'Games moeten niet alleen worden gemaakt, ze moeten ook worden ontdekt. Er moet voldoende talent worden aangetrokken, maar nu is er een braindrain naar het buitenland. Studio's moeten leren marktstudies te maken voor ze projecten beginnen', zegt Ottoy.

Startende studio's financieren nu vaak hun games door ook voor externe bedrijven in aanneming te werken, maar intussen ligt hun gameproductie stil. Met geld van het fonds hoeven ze het maken van de game niet te onderbreken.

Taxshelter

'De timing van de lancering is perfect', zegt Ottoy. 'Met 5G ga je elke game op elk mobiel toestel kunnen streamen. Dat gaat ook invloed hebben op de zakenmodellen, denk aan Netflix voor gaming. Er zit ook een taxshelter aan te komen en die zal een groot effect hebben. Al staat het project los van de taxshelter. Wij beginnen nu al geld in de markt te pompen.'

ForsVC haalt om te beginnen 6,5 miljoen euro op. 'Daarna kunnen nog closings volgen om te landen op een totaal van 10 tot 15 miljoen euro', zegt Sam Bambust, die bestuurder is van het fonds en partner bij de Cronos Groep. De middelen komen van institutionele partners en family offices. 'Het totaalbedrag is afgestemd op de omvang van de sector', zegt Bambust. 'Als dit een succes is, komt er redelijk snel een opvolgfonds', voegt Ottoy toe.

Het fonds kan investeren via minderheidsparticipaties in de studio's. Die staan daar meer en meer voor open, zegt Ottoy, ook als daar een zitje in de raad van bestuur bijhoort. 'Ons doel is dat de studio's op het einde van de looptijd de aandelen terugkopen, zodat het intellectueel eigendom in België blijft en dat met een mooi rendement voor de investeerders.' In games en studio's investeren heeft een hoger risico en daartegenover staat een hoger beoogd rendement.


Beloftevolle individuele games kunnen ook in aanmerking komen voor projectfinanciering. Het fonds geeft dan een lening waarbij het rendement wordt bepaald in functie van de omzet en de inkomsten van de game. 'Studio's kennen die manier van financieren via hun publishers', zegt Ottoy.

Panel van experts

'Voor de investeringen kijken we naar studio's die voor een volgende stap in hun ontwikkeling staan, zoals die die gerijpt zijn in de schoot van DAE Studios', zegt Ottoy. Het management en de bedrijven waarin wordt geïnvesteerd, worden bijgestaan door een panel van experts uit de gamesector.

In het managementteam is de Cronos Groep sterk vertegenwoordigd. Ottoy, een fiscale jurist, heeft een taxshelertussenpersoon opgericht binnen die groep en Kristof Vaes begeleidt er mee de fusie- en overnamestrategie. Nog in het management zit Demis Holvoet, die de gamingcluster in de groep beheert. Michiel Houwen komt van DAE Studios, een joint venture van Howest met de Cronos Groep en het Gentse gamebedrijf Larian. 'De Cronos Groep staat mee aan de wieg, maar het fonds zal een onafhankelijke koers varen', benadrukt Bambust.

## ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming

 La Meuse - 13 Oct. 2021

*Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.*

Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute École de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

Le marché mondial et les start-up belges en croissance

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue – pour la troisième fois – meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un « brain drain » : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique – malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés – reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

De nouveaux jeux attrayants

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.


Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel.

« Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.) », soutiennent les trois partenaires.

<https://lameuse.sudinfo.be/850717/article/2021-10-13/forsvc-le-premier-fonds-dinvestissement-centre-sur-lindustrie-belge-du-gaming>

## Belgische game-industrie krijgt eigen investeringsfonds



 De Tijd - 13 Oct. 2021  
Page 16  
De Tijd

*De hogeschool Howest, de technologie-investeerder Cronos Groep en BNP Paribas Fortis willen Belgische gamebedrijven een duw in de rug geven via een investeringsfonds. Het kapitaal van ForsVC kan de komende jaren oplopen tot 15 miljoen euro.*

174,9 miljard dollar. Zoveel omzet boekte de wereldwijde videogame-industrie in 2020. Tegen 2024 zou het om 218,7 miljard gaan. 'Videogames brengen wereldwijd een pak meer op dan film en muziek samen', zegt Arne Ottoy, dagelijks bestuurder van ForsVC.

Dat nieuwe investeringsfonds wordt vandaag voorgesteld op het Unwrap Festival in Kortrijk. Daar verzamelen de sectoren gaming, film en muziek voor panelgesprekken, keynote speeches en netwerkevents.

De voorbije jaren was er ook in België een explosie van videogamestart-ups. Bovendien huist een topopleiding voor gamemakers in Kortrijk. Digital Arts and Entertainment (DAE) aan de Howest-hogeschool werd zopas voor de derde keer uitgeroepen tot beste opleiding in videogamedesign en -ontwikkeling ter wereld door The Rookies, een community van digitale artiesten.

Toch loopt België achter, vinden de oprichters van het fonds. Daar wil ForsVC verandering in brengen. 'De bedoeling is dat er meer sterke gamingbedrijven komen in België en in West-Vlaanderen', zegt Lode De Geyter, algemeen directeur van Howest. '60 procent van onze studenten doet een stage in het buitenland. Veel talentrijke afgestudeerden blijven in centra zoals Londen, Montreal en Singapore.'

Met de financiering door ForsVC moet de sector in België zo sterk worden dat internationale studenten besluiten hier hun loopbaan uit te bouwen. 'Games moeten niet alleen worden gemaakt, ze moeten ook worden ontdekt. Er moet voldoende talent worden aangetrokken, maar nu is er een braindrain naar het buitenland. Studio's moeten leren marktstudies te maken voor ze projecten beginnen', zegt Ottoy.

Startende studio's financieren nu vaak hun games door ook voor externe bedrijven in aanneming te werken, maar intussen ligt hun gameproductie stil. Met geld van het fonds hoeven ze het maken van de game niet te onderbreken.

'De timing van de lancering is perfect', zegt Ottoy. 'Met 5G ga je elke game op elk mobiel toestel kunnen streamen. Dat zal ook invloed hebben op de zakenmodellen, denk aan Netflix voor gaming. Er zit ook een taxshelter aan te komen en die zal een groot effect hebben. Al staat het project los van de taxshelter. Wij beginnen nu al geld in de markt te pompen.'

ForsVC haalt om te beginnen 6,5 miljoen euro op. 'Daarna kunnen nog closings volgen om te landen op een totaal van 10 tot 15 miljoen euro', zegt Sam Bambust, die bestuurder is van het fonds en partner bij de Cronos Groep. De middelen komen van institutionele partners en family offices. 'Het totaalbedrag is afgestemd op de omvang van de sector', zegt Bambust. 'Als dit een succes is, komt er redelijk snel een opvolgfonds', voegt Ottoy toe.

Het fonds kan investeren via minderheidsparticipaties in de studio's. Die staan daar meer en meer voor open, zegt Ottoy, ook als daar een zitje in de raad van bestuur bijhoort. 'Ons doel is dat de studio's op het einde van de looptijd de aandelen terugkopen, zodat het intellectueel eigendom in België blijft en dat met een mooi rendement voor de investeerders.' In games en studio's investeren heeft een hoger risico en daartegenover staat een hoger beoogd rendement.

Beloftevolle individuele games kunnen ook in aanmerking komen voor projectfinanciering. Het fonds geeft dan een lening waarbij het rendement wordt bepaald in functie van de omzet en de inkomsten van de game. 'Studio's kennen die manier van financieren via hun publishers', zegt Ottoy.

'Voor de investeringen kijken we naar studio's die voor een volgende stap in hun ontwikkeling staan, zoals die die gerijpt zijn in de schoot van DAE Studios', zegt Ottoy. Het management en de bedrijven waarin wordt geïnvesteerd, worden bijgestaan door een panel van experts uit de gamesector.

In het managementteam is de Cronos Groep sterk vertegenwoordigd. Ottoy, een fiscale jurist, heeft een taxshelertussenpersoon opgericht binnen die groep en Kristof Vaes begeleidt er mee de fusie- en overnamestrategie. Nog in het management zit Demis Holvoet, die de gamingcluster in de groep beheert. Michiel Houwen komt van DAE Studios, een joint venture van Howest met de Cronos Groep en het Gentse gamebedrijf Larian. 'De Cronos Groep staat mee aan de wieg, maar het fonds zal een onafhankelijke koers varen', benadrukt Bambust.

Algemeen directeur Howest - Roland Legrand

# ForsVC, premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming

 trends.levif.be/economie - 13 Oct. 2021

*Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming a été officiellement lancé, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.*

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute Ecole de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de joueurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue - pour la troisième fois - meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un "brain drain" : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique - malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés - reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel. "Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.)", soutiennent les trois partenaires.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute Ecole de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années. En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de joueurs. La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue - pour la troisième fois - meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques. Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un "brain drain" : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique - malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés - reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local. BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs. Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel. "Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.)", soutiennent les trois partenaires.

<http://trends.levif.be/economie/banque-et-finance/forsvc-premier-fonds-d-investissement-entierement-centre-sur-l-industrie-belge-du-gaming/article-news-1479285.html>



# ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming



La Capitale - 13 Oct. 2021

*Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi. Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.*

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute École de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

Le marché mondial et les start-up belges en croissance

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue – pour la troisième fois – meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un « brain drain » : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique – malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés – reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

De nouveaux jeux attrayants

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel.

« Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.) », soutiennent les trois partenaires.

Poursuivez votre lecture sur ce(s) sujet(s) : province de Flandre orientale

<https://lacapitale.sudinfo.be/850717/article/2021-10-13/forsvc-le-premier-fonds-dinvestissement-centre-sur-lindustrie-belge-du-gaming>

# ForsVC, le premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming



Sud Presse - 13 Oct. 2021

*Par Sudinfo avec Belga Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.*

Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute École de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

Le marché mondial et les start-up belges en croissance

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue – pour la troisième fois – meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un « brain drain » : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique – malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés – reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

De nouveaux jeux attrayants

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel.

« Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.) », soutiennent les trois partenaires.

Les commentaires sont momentanément indisponibles sur certains articles. Nous nous efforçons d'y remédier le plus rapidement possible. Veuillez nous excuser pour la gêne occasionnée.

<https://www.sudinfo.be/id421956/article/2021-10-13/forsvc-le-premier-fonds-dinvestissement-entierement-centre-sur-lindustrie-belge>

# ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming



La Nouvelle Gazette - 13 Oct. 2021

Par Sudinfo avec Belga | Publié le 13/10/2021 à 15:30 Lecture zen

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi. Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute École de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

### Le marché mondial et les start-up belges en croissance

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue – pour la troisième fois – meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un « brain drain » : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique – malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés – reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

### De nouveaux jeux attrayants

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel.

« Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.) », soutiennent les trois partenaires.

Poursuivez votre lecture sur ce(s) sujet(s): province de Flandre orientale

<https://lanouvellegazette.sudinfo.be/850717/article/2021-10-13/forsvc-le-premier-fonds-dinvestissement-centre-sur-lindustrie-belge-du-gaming>

## Nieuw investeringsfonds voor games in België opgericht



4 Gamers - 13 Oct. 2021

*Er is een nieuw investeringsfonds voor games in België opgericht. De hogeschool Howest, de Cronos Groep en BNP Paribas Fortis zetten hun schouders onder ForsVC, dat in de komende jaren tot 15 miljoen euro wil investeren in Belgische ontwikkelaars.*

"De bedoeling is dat er meer sterke gamingbedrijven komen in België en in West-Vlaanderen", zegt Lode De Geyter, algemeen directeur van Howest, aan De Tijd. "60 procent van onze studenten doet een stage in het buitenland. Veel talentrijke afgestudeerden blijven in centra zoals Londen, Montreal en Singapore."

De investeringen zullen gebeuren door minderheidsparticipaties in ontwikkelaars gebeuren, maar ontwikkelaars kunnen ook hun projecten laten financieren via een lening.

"Voor de investeringen kijken we naar studio's die voor een volgende stap in hun ontwikkeling staan, zoals die die gerijpt zijn in de schoot van DAE Studios", zegt Ottoy

<https://www.4gamers.be/nieuws/77850/1/nieuw-investeringsfonds-voor-games-in-belgie-opgericht>

# ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming

 La Province - 13 Oct. 2021

*Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.*

Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute École de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

Le marché mondial et les start-up belges en croissance

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraienne Howest a été élue – pour la troisième fois – meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un « brain drain » : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique – malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés – reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

De nouveaux jeux attrayants

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel.

« Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.) », soutiennent les trois partenaires.

<https://laprovince.sudinfo.be/850717/article/2021-10-13/forsvc-le-premier-fonds-dinvestissement-centre-sur-lindustrie-belge-du-gaming>

## ForsVC, le premier fonds d'investissement centré sur l'industrie belge du gaming

 Nord Eclair - 13 Oct. 2021

*Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi.*

Le but est d'étendre la renommée de l'industrie belge en la matière.

Un premier fonds d'investissement entièrement centré sur l'industrie belge du gaming sera officiellement lancé ce mercredi, annoncent les trois partenaires à l'initiative de celui-ci.

L'objectif de la banque BNP Paribas Fortis, du groupe informatique flamand De Cronos Groep et de Howest, la Haute École de Flandre orientale spécialisée dans les sciences appliquées, est de fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo et d'étendre encore davantage la renommée de l'industrie belge en la matière. Un capital de 10 à 15 millions d'euros est prévu pour les prochaines années.

Le marché mondial et les start-up belges en croissance

En 2020, l'industrie mondiale des jeux vidéo a réalisé un chiffre d'affaires de 174,9 milliards de dollars et, d'ici 2024, on prévoit une croissance de ce chiffre jusqu'à 218,7 milliards de dollars, situent les partenaires. Le marché mondial, en croissance, est actuellement constitué d'environ 3 milliards de gameurs.

La Belgique a, de son côté, connu une véritable explosion de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo, pointent les initiateurs de Fors VC. Et dernièrement, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraisienne Howest a été élue – pour la troisième fois – meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde par The Rookies, une communauté d'artistes numériques.

Cette industrie belge des jeux vidéo n'atteint toutefois pas son plein potentiel en raison d'un « brain drain » : de nombreux bons travailleurs déménagement vers l'étranger parce que la Belgique – malgré la présence abondante de talents hautement qualifiés – reste encore à la traîne en matière d'output par rapport au reste du monde, constatent les entreprises, qui entendent renforcer l'écosystème local.

De nouveaux jeux attrayants

BNP Paribas Fortis, De Cronos Groep et Howest vont ainsi unir leur expertise et leurs réseaux respectifs dans ce nouveau fonds d'investissement. L'accent de ForsVC sera mis sur des entreprises de jeux vidéo belges prometteuses et talentueuses ayant besoin d'un petit coup de pouce. Cela afin qu'elles puissent développer des jeux attrayants et payer des salaires compétitifs.

Dans les prochaines années, ForsVC investira tout d'abord 10 à 15 millions d'euros dans des entreprises à fort potentiel.

« Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.) », soutiennent les trois partenaires.

<https://nordeclair.sudinfo.be/850717/article/2021-10-13/forsvc-le-premier-fonds-dinvestissement-centre-sur-lindustrie-belge-du-gaming>

## BNP Paribas Fortis staat mee aan de wieg van het durfkapitaalfonds ForsVC

 Invlaanderen.be - 13 Oct. 2021

*Om de Belgische videogame-industrie nog duidelijker op de kaart te zetten, bundelen Howest, De Cronos Groep en BNP Paribas Fortis hun expertise en hun netwerk in een nieuw investeringsfonds: ForsVC.*

De focus ligt resoluut op talentvolle Belgische gamebedrijven die een duwtje in de rug nodig hebben. De komende jaren zal een kapitaal van 10 tot 15 miljoen euro worden voorzien.

In 2020 bracht de wereldwijde videogame-industrie 174,9 miljard dollar aan omzet op. Tegen 2024 wordt een verdere groei naar 218,7 miljard dollar omzet voorspeld. Met een eveneens groeiende wereldwijde markt van ongeveer 3 miljard gamers neemt het belang en de impact van de videogame-industrie jaar na jaar toe. Ook in België: de afgelopen jaren ontstond er op Belgische bodem een ware explosie van creatieve videogamestartups,

en de opleiding Digital Arts and Entertainment aan de Howest-hogeschool in Kortrijk werd onlangs nog voor de derde keer uitgeroepen tot beste opleiding videogamedesign en -ontwikkeling van de wereld door The Rookies, een community van digitale artiesten.

## Ecosysteem in de groei

Die groeiende Belgische videogame-industrie komt echter niet tot haar volle potentieel omdat er een brain drain bezig is: heel wat goeie krachten verhuizen naar het buitenland omdat België – ondanks het overvloedig aanwezige hoogopgeleide talent - qua output nog achterloopt op de rest van de wereld. Er is nood aan een sterker lokaal ecosysteem van gamebedrijven. Om dat proces een duwtje in de rug te geven wil ForsVC, het eerste durfkapitaalfonds met een absolute focus op de Belgische videogame-industrie, kapitaal ter beschikking stellen van beloftevolle gamebedrijven, zodat ze aantrekkelijke games kunnen ontwikkelen en competitieve lonen kunnen uitbetalen.

“Ongeveer een derde van onze studenten vertrekt na hun afstuderen naar het buitenland”, zegt Lode De Geyter, algemeen directeur bij Howest. “Met ForsVC willen we de juiste context creëren om de huidige brain drain om te schakelen naar een brain gain. We moeten ervoor zorgen dat onze internationale studenten in België aan de slag gaan bij onze lokale studio's in plaats van ons lokaal talent naar het buitenland te laten vertrekken. Dat lukt alleen maar wanneer we het bestaande ecosysteem verrijken, met kapitaal en expertise.”

## Dubbel doel, dubbele impact

In de eerste plaats zal ForsVC de komende jaren 10 tot 15 miljoen euro investeren in Belgische videogamebedrijven met potentieel. Dat kan gebeuren via een (minderheids)participatie in de studio's, maar beloftevolle individuele games kunnen ook in aanmerking komen voor projectfinanciering via revenue-based lending, een werkwijze die gamestudio's goed kennen omdat ze ook wordt gehanteerd door publishers.

ForsVC belooft een unieke hefboom te worden voor de gamestudio's en haar investeerders door zijn netwerk en de expertise van zijn partners aan te wenden. Daarvoor worden ze bijgestaan door een panel van experts met knowhow doorheen de verschillende fases van de ontwikkeling van een videogame en over de verschillende disciplines heen (VR, pc-games, consoles, enzovoort).

“Om hun eigen videogameproducties te kunnen realiseren, zijn de meeste gamestudio's genoodzaakt om B2B-opdrachten uit te voeren voor andere sectoren”, zegt Dirk Deroost, beherend bestuurder van IT-groep Cronos. “Maar om een succesvolle game te bouwen is er tijd en focus nodig. ForsVC wil ervoor zorgen dat gamestudio's zich meer kunnen concentreren op datgene waarvoor ze opgericht zijn en waar ze goed in zijn: games ontwikkelen. Ze kunnen gerust B2B blijven doen; dat lijkt mij zeker voor kleinere gamestudio's zelfs een gezonde inkomstenmix. Maar het werk aan hun eigen creaties mag geen vertraging oplopen doordat ze B2B-projecten aannemen. Met een kapitaalinjectie van ForsVC zorgen wij bij deze studio's voor een constante workflow.”

## Let the games begin!

ForsVC zal van start gaan met een eerste closing waarbij 6,5 miljoen euro wordt opgehaald. De middelen worden verschaft door institutionele partners en family offices. Op korte termijn zal de taille van het fonds uitgebreid worden naar 10 tot 15 miljoen euro.

“Het had geen zin om langer te wachten, want de timing kon niet beter zijn”, zegt Dirk Deroost. “We bevinden ons op een kruispunt van nieuwe technologische ontwikkelingen en nieuwe businessmodellen die de perfecte cocktail vormen voor succes. Denk maar aan het uitrollen van 5G en de mogelijkheden van gamen op een mobiel toestel. De Cronos Groep heeft op dat vlak al heel wat nuttige expertise opgebouwd die we met plezier delen.”

Met BNP Paribas Fortis Private Equity heeft ForsVC eveneens een solide financiële partner in huis, met een sterke investeringsvisie die volledig in lijn loopt met de technologische en creatieve toekomstpaden die de twee andere partners zien voor de Belgische videogame-industrie. “De belangrijkste Belgische exportproducten zijn altijd onze brains en creativiteit geweest”, zegt Didier Beauvois, hoofd van Corporate Banking en lid van de Raad van Bestuur bij BNP Paribas Fortis. “Dat is voor de videogame-industrie niet anders. Als we voor deze sector nu ook voldoende funding en begeleiding voorzien, kan hij ten volle tot ontplooiing komen en kunnen we meespelen op wereldniveau. Via deze universiteitsgelinkte fondsen investeren we onrechtstreeks in spin-offs en ondersteunen we op die manier innovatie, creativiteit, jobcreatie en ondernemerschap in België in beloftevolle domeinen.”

Het ForsVC fonds wordt juridisch bijgestaan door Baker McKenzie.

Meer nieuws over PRpro

[https://invlaanderen.be/made\\_invlaanderen/topics/\(98708\)/bnp-paribas-fortis-staat-mee-aan-de-wieg-van-het-durfkapitaalfonds-forsvc](https://invlaanderen.be/made_invlaanderen/topics/(98708)/bnp-paribas-fortis-staat-mee-aan-de-wieg-van-het-durfkapitaalfonds-forsvc)

# Le premier fonds de capital-risque belge dédié aux jeux vidéo vient d'être créé



La Libre Belgique - 13 Oct. 2021

*Le tout premier fonds de capital-risque belge dédié aux jeux vidéo vient d'être créé par l'université de sciences appliquées Howest, De Cronos Groep et BNP Paribas Fortis. Cette initiative intervient dans un contexte où le nombre de start-up créatives dans le domaine des jeux vidéo ne cesse de croître sur le territoire belge. D'ailleurs, la formation Digital Arts and Entertainment de l'école supérieure courtraienne Howest a été récemment élue, pour la troisième fois, meilleure formation de conception et de développement de jeux vidéo au monde. Ce classement a été élaboré par la communauté d'artistes numériques The Rookies.*

Ainsi, dans un secteur en pleine croissance mais encore naissant, le nouveau fonds d'investissement ForsVC dédié à l'industrie belge du gaming veut fournir du capital à des entreprises de jeux vidéo prometteuses, afin qu'elles puissent développer leurs créations tout en payant des salaires compétitifs. Un tiers des étudiants partent à l'étranger

"Environ un tiers de nos étudiants partent à l'étranger une fois leurs études terminées, affirme Lode De Geyter, directeur général de Howest. Avec ForsVC, nous voulons créer le cadre adéquat pour transformer le 'brain drain' actuel en un 'brain gain'. Nous devons faire en sorte que nos étudiants internationaux se mettent au travail en Belgique, dans nos studios locaux, plutôt que de laisser partir nos talents locaux à l'étranger".

Pour ses premières années, le fonds ForsVC est doté d'un capital de 10 à 15 millions d'euros pour prendre une participation (minoritaire) dans les studios de jeux vidéos, ou investir dans des jeux individuels prometteurs. "Pour la réalisation de leurs propres productions de jeux vidéo, la plupart des studios sont obligés d'exécuter des projets B2B pour d'autres secteurs, explique Dirk Deroost, administrateur délégué du groupe informatique Cronos. Cependant, il ne faut pas que la prise en charge de projets B2B freine la réalisation de leurs propres créations. Une injection de capital de ForsVC nous permet de garantir un flux de travail constant dans ces studios".

ForsVC va débiter avec un premier closing qui permettra de lever 6,5 millions d'euros, via des partenaires institutionnels et des family offices.

<https://www.lalibre.be/economie/digital/creation-du-premier-fonds-de-capital-risque-belge-dedie-aux-jeux-video-6166ca0e7b50a662fe155474>