

DAE Studios: van gameontwikkeling naar start-up incubator

“Financiële ondersteuning is cruciaal”

Bart Vancauwenberghe, freelancejournalist

Hoe vertaal je je knowhow over gameontwikkeling naar een rendabel zakelijk concept? Het is een uitdaging voor alle alumni van de DAE-opleiding. Sinds september 2014 kunnen ze daarvoor terecht bij DAE Studios nv. Deze spin-off van Howest bevordert de levensvatbaarheid van start-ups door hen te ondersteunen bij het binnenhalen van opdrachten, subsidies en investeerders.

Toen **DAE Studios nv** in september 2014 boven de doopvont werd gehouden, namen de Howest-docenten **Brecht Kets** en **Mike Ptacek** de teugels in handen. Onder hun vleugels lag de initiële focus op de ontwikkeling van games en visualisaties. Uit een onderzoeksopdracht kwam het idee voor **Play It Safe**, een gamegebaseerd leerplatform voor veiligheid en preventie.

Nieuwe rol

Luc Van Holm, voorzitter van DAE Studios nv: “Mike en Brecht ontwikkelden Play It Safe binnen de schoot van ons bedrijf, maar het was al snel duidelijk dat dit zou leiden tot de creatie van een aparte spin-off in 2017, die we overigens zelf mee hielpen oprichten. Op dat moment beseften we dat de missie van DAE Studios moest veranderen. We wilden namelijk geen concurrent worden van afzonderlijke gamestudio’s. Vanaf toen zijn we ons gaan toeleggen op onze nieuwe rol van accelerator en incubator: de begeleiding van piepjonge start-ups. Dat sloot ook goed aan bij de opstart van ‘independent game production’, een nieuw opgerichte afstudeerrichting binnen de DAE-opleiding. De kennis die studenten daar krijgen aangereikt over hoe ze hun gamepassie kunnen vertalen naar een sterk businessplan, krijgt een verlengstuk binnen DAE Studios.” Het vertrek van Brecht Kets en Mike Ptacek verliep overigens in de beste verstandhouding.

Luc Van Holm: “Onze participatie van 17% in Greygin, de vennootschap achter

Play It Safe, bewijst dat we nog altijd een goede relatie onderhouden. Als zij opdrachten binnenkrijgen die eerder binnen DAE Studios passen, sturen ze die naar ons door en vice versa. We komen hen ook nog regelmatig tegen binnen de muren van **Hangar K** in Kortrijk, waar ook wij en onze andere start-ups een onderkomen hebben gevonden.”

Het Vlaamse Montreal

De operationele leiding van DAE Studios is sinds vorig jaar in handen van operations manager **Michiel Houwen**, die in 2011 tot de vierde lichting van afgestudeerden van de DAE-opleiding behoorde.

Michiel Houwen: “Voor de nieuwe invulling van DAE Studios haalden we de mosterd in Montreal, het mekka van de wereldwijde game-industrie en dé broeihaard van nieuwe gamestudio’s. Het is de ambitie om van Kortrijk ‘het Vlaamse Montreal’ te maken. Met een hoogwaardige opleiding, een eigen beurs rond gametechnologie, cocreatieruimte Hangar K én een aantal start-ups beschikken we al over belangrijke ingrediënten, zodat het op termijn mogelijk moet zijn om grotere spelers naar de Groeningestad te halen.” DAE Studios is voor veel alumni de ideale tussenstap tussen de DAE-opleiding en de creatie van een eigen bedrijf. “Zij beschikken over zeer veel creativiteit en ambitie, maar hebben nog onvoldoende kennis van de vele opportuniteiten van de gametechnologie. Wij begeleiden hen daarbij, helpen hen

aan kortlopende opdrachten, zodat ze gelanceerd geraken. We deden dat voor het eerst voor start-up **Salty Lemon**, die we ook ondersteunden bij de subsidieaanvraag aan Sport Vlaanderen voor de ontwikkeling van een virtual reality-roeisimulator. De ervaringen die we tijdens dat traject hebben opgedaan, helpen bij het opstellen van een draaiboek dat we hanteren bij de ondersteuning van andere start-ups. Zo hebben we recent **Moonmonster Studios** ook ondersteund in de aanvraag voor steun bij het VAF (Vlaams Audiovisueel Fonds, red.) én aan een mooie opdracht voor de Nationale Loterij geholpen. Als er binnenkort nog meer start-ups ontstaan, kunnen we in functie van hun focus en werkportfolio bepalen welke opdrachten we bij wie plaatsen.”

Game Pitch Café

In de toekomst wil DAE Studios ook sterker inzetten op een rol als intermediair voor investeringsopportuniteiten. In het najaar zal een durfkapitaalfonds worden opgericht om start-ups te financieren. Dat wordt extra ondersteund met de organisatie van Game Pitch Café.

Michiel Houwen: “Tijdens dit evenement kunnen alumni en gamestudio’s hun beste gameconcept komen voorstellen aan een jury van experts. Het initiatief staat ook open voor mensen die niet binnen DAE zijn afgestudeerd en voor buitenlandse bedrijven. Ook op die manier willen we start-ups en gevestigde waarden helpen om de brug te slaan tussen een sterk gameconcept en een

rendabele business.

Want dat rendement komt er niet op een-twee-drie. We hebben daarom ook een rol te vervullen in de financiële overbrugging van de productietijd van een game. Tussen de initiële ontwikkeling en de oplevering van een game zit al snel een periode van anderhalf tot twee jaar. DAE Studios kan in die context een meerwaarde betekenen bij het binnenhalen van financiële middelen van de overheid."

DAE Studios nv haalt zijn omzet uit royalty's op begeleidingsopdrachten, een 'finder's fee' op aangebrachte opdrachten en een beperkte participatie in start-ups. De onderneming wil in 2020 break-even draaien, met een omzet die rond de 100.000 euro schommelt.

Luc Van Holm: "Na onze herpositionering was het logisch dat het financieel even minder ging, maar nu hebben we onze draai definitief gevonden."

Cronos Groep en Larian Studios

De aandeelhoudersstructuur bij DAE Studios bestaat momenteel uit vier gelijkwaardige partners: Howest, de private partner Paul Steenbergen, Cronos en Larian Studios.

Paul Steenbergen stond aan de wieg van het succesvolle groei bedrijf **Signpost**, dat zich specialiseert in legale software voor studenten en ook totaaloplossingen aanbiedt voor laptopprojecten in scholen.

Cronos Groep, met thuisbasis in Kontich, is de grootste ICT-koepel in België. De ondernemingscluster (circa 300 dochterbedrijven met 5.000 medewerkers) van **Dirk Deroost** en **Jef De Wit** spreidt zijn tentakels in duizelingwekkend tempo uit over gans Vlaanderen, inclusief de kustprovincie. De tak **Cronos Interactive** spitst zich onder andere toe op toegepaste gametechnologie.

Luc Van Holm: "Zij brengen hun expertise in het stimuleren van ondernemerschap in. Het sluit aan bij hun ambitie om een platform te bieden aan talenten die willen doorgroeien en zelf ondernemer willen worden."



Michiel Houwen, operations manager

© Luc Demiddele

"Wij zijn voor oud-studenten de ideale tussenstap tussen hun opleiding en de creatie van een eigen bedrijf."

Ook de inbreng van **Larian Studios** uit Gent is een absolute meerwaarde, vindt Michiel Houwen. "Zij zijn wereldwijd doorgebroken als ontwikkelaar én uitgever van AAA-games die razend populair zijn bij de globale game-community. Ze hebben intussen filialen in Dublin, Quebec, Kuala Lumpur en Sint-Petersburg."

Vanzelfsprekend blijft de rol van Howest van cruciaal belang bij DAE Studios. Luc Van Holm is ondervoorzitter van het bestuurscomité van de West-Vlaamse hogeschool. "We hechten belang aan onze rol van ondernemende hogeschool, wat zich vorig jaar heeft vertaald in de oprichting van **Howest Incubator Netwerk**, waar creativiteit en innovatie centraal staan. Uit onze opleidingen zijn ook al diverse start-ups gegroeid in de cybercrime- en de gezondheidswereld."

www.daestudios.be



Luc Van Holm, voorzitter van DAE Studios nv

© Luc Demiddele