

Glowfish gaat nu voluit voor ontwikkeling eigen game

Inbreng Cronos Groep is van goudwaarde

Bart Vancauwenberghe, freelancejournalist

Bijna zes jaar geleden hielden Brecht Lecluyse en Emiel De Paepe **Glowfish Interactive** bv boven de doopvont. Met Trifox ontwikkelen ze een game die knipoogt naar de gamebeleving van weleer. Als het team erin slaagt om dit product tot een succes te laten uitgroeien, kunnen ze een nieuw spel beginnen ontwikkelen.

Met wat stage-ervaring én de DAE-opleiding achter de kiezen, gingen **Brecht Lecluyse** (Zedelgem) en **Emiel De Paepe** (Outrijve-Avelgem) in augustus 2014 voor hun grote droom: een eigen gamestudio, met een zelf ontwikkeld product.

Emiel De Paepe: "We zijn daar nog altijd volop mee bezig. Om geld in het laatje te brengen, hebben we de afgelopen jaren herhaaldelijk ook meegewerkt aan projecten van derden die zich baseren op gametechnologie. Zo hielpen we bijvoorbeeld een conceptuele kunstenaar uit Antwerpen en ontwikkelden we ports van bestaande games voor nieuwe platformen. Sinds september 2019 hoeven we dat soort werk voorlopig niet meer te doen."

De factor Cronos Groep

Op dat moment kwam de kapitaalcrachtige en wijdvertakte Vlaamse ICT-koepel **Cronos Groep** immers aan boord van **Glowfish Interactive**. Dat was een belangrijke mijlpaal voor het bedrijf. "Zij waren op zoek naar gamestudio's om in te investeren, wij zochten extra centen. Dus hebben we elkaar snel gevonden. Hun kapitaalinjectie en omkadering laten ons toe om enkele tandjes bij te steken. Ten eerste omdat we vanaf nu enkel en alleen met **Trifox** kunnen bezig zijn, secundo omdat er een extra designer aan boord is die er zich eveneens fulltime op kan toelagen. Dat is ook nodig, willen we begin 2021 lanceren en dan eindelijk omzet beginnen genereren." Trifox is een spel waarbij de speler verschillende vaardigheden voor zijn



"Met onze eigen creatie Trifox willen we mondiaal doorbreken."
Emiel De Paepe

© Luc Demiddele

karakter kan kiezen, om vervolgens tegenstanders te verslaan. "Het spel knipoogt om de haverklap naar de sfeer van de gamebeleving van weleer. Uiteraard zullen we het internationaal lanceren, want de Belgische markt is veel te klein om ons puur daarop te focussen. We hopen dat het spel vrij snel mondiaal kan doorbreken, zodat we er ook extra content voor kunnen ontwikkelen of op termijn met een tweede spel kunnen starten. Dat laatste is echt nog niet voor morgen."

Intensief opleidingstraject

Glowfish Interactive werkte lang vanuit de incubatiehub van de DAE-opleiding en verhuisde in november 2019 naar het

Kortrijkse incubatiecentrum **Hangar K**.

Emiel De Paepe: "Daar komen we veel andere mensen met een DAE-verleden tegen. Veel samenwerking is er echter niet, iedereen is vooral met zijn eigen ding bezig. De DAE-opleiding was voor ons van cruciaal belang. Het was een heel intensief traject, maar daar ben ik alleen maar dankbaar voor: het bood een voorsmaakje van hoe het er in deze toch harde nichemarkt aan toe gaat. Brecht en ikzelf verzorgen zelf nog één dag in de week gastcolleges voor de DAE-opleiding. Gemiddeld werken we jaarlijks ook met één of twee stagiairs van hen."

www.glowfishinteractive.com