

ForsVC réalise sa première sortie avec Oro Interactive

Le fonds de jeu vidéo de Courtrai cède sa participation dans l'éditeur indépendant belge Oro Interactive à Kepler Interactive, basé à Londres, et prouve que l'industrie du jeu vidéo offre de sérieux rendements aux investisseurs.

CHIFFRES CLES

Investisseur	ForsVC Game Fund I, Courtrai (Belgique)
Société en portefeuille	Oro Interactive, Alost (Belgique)
Acquéreur	Kepler Interactive, Londres (Royaume-Uni)
Date	1 Juillet 2026
Type de sortie	Cession totale de la participation ForsVC
Valeur de transaction	Retour sur investissement multiplié par sept

Contexte : du premier investissement à la sortie

ForsVC a investi en tant que premier investisseur externe dans Oro Interactive alors que la société en était encore à ses tout débuts. Un seul deal prometteur était en cours : le titre d'horreur Murky Divers. Ce jeu s'est immédiatement imposé comme un succès et a confirmé que l'approche du CEO Sam De Boeck fonctionnait. Oro Interactive fait partie d'une nouvelle vague d'éditeurs qui se distancie consciemment du modèle d'édition classique. L'accent est mis sur des jeux plus petits, une gestion des risques plus intelligente, une plus grande efficacité et des conditions plus équitables pour les développeurs. ForsVC a rapidement signé, convaincu par cette vision et par les personnes derrière l'entreprise.

La première phase a prouvé le modèle. Au cours des discussions entre ForsVC et Oro Interactive sur l'avenir de la société, une opportunité plus grande s'est dessinée. ForsVC a joué un rôle consultatif, en tant que caisse de résonance pour Sam De Boeck, qui a conservé toute la liberté opérationnelle et la responsabilité finale. Lorsqu'il est apparu qu'une nouvelle approche de l'édition pouvait ouvrir un nouveau marché mais nécessitait davantage de capitaux, ForsVC a décidé de participer à un second tour.

Après avoir mis plusieurs jeux sur le marché avec succès, Oro Interactive a également attiré l'intérêt de l'influent acteur du jeu vidéo Kepler Interactive, éditeur notamment d'Expedition 33. ForsVC a joué un rôle actif dans la structuration de l'accord, mais a laissé la décision finale là où elle appartient : à Sam De Boeck et son équipe.

Même après l'acquisition, Oro Interactive reste en grande partie entre mains belges. Le pouvoir de décision sur la société et sa direction reste ancré localement, tandis que Kepler apporte l'échelle internationale et le réseau pour continuer à croître.

Les parties souhaitent garder le secret sur le prix de vente exact. Le retour est toutefois supérieur à sept fois la mise initiale en moins de deux ans.

Déclarations des parties concernées

ForsVC n'investit pas seulement des capitaux, nous investissons dans une vision. Avec Oro Interactive, nous avons cru tôt dans un modèle que l'industrie suit désormais : des jeux plus petits, de meilleures conditions pour les développeurs, et une édition animée d'une véritable passion pour le médium. Que Kepler Interactive, l'un des éditeurs indépendants les plus éminents au monde, y ait vu de la valeur, confirme cette vision. Pour l'industrie belge du jeu vidéo, c'est un signal que nous sommes sur la carte internationale.

Arne Ottoy, Managing Partner ForsVC

ForsVC a cru depuis le début en la vision d'Oro, et cette confiance nous a énormément soutenu et nous a permis de nous concentrer pleinement sur ce que nous devons faire. Passer le flambeau de ForsVC à Kepler est logique dans l'histoire d'Oro ; le soutien d'une société de jeux aussi réputée renforce la confiance en ce que nous faisons, et grâce à leur appui nous pouvons servir les studios encore mieux qu'auparavant.

Sam De Boeck, CEO Oro Interactive

À propos d'Oro Interactive et de l'écosystème flamand du jeu vidéo

Oro Interactive est un éditeur de jeux indépendants basé à Alost qui se distingue par un sens aigu des jeux qui trouvent leur public et un talent fort pour la promotion organique. Plutôt que de déployer de lourds budgets marketing, Oro construit autour de chaque titre un buzz naturel auprès des joueurs et des créateurs de contenu. Les développeurs conservent leur liberté créative et bénéficient de conditions équitables. Chaque titre du portefeuille s'est vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires au minimum.

Roadside Research (développé par le studio anversois Cybernetic Walrus) : plus de 800 000 exemplaires vendus sur PC et Xbox. Un exemple emblématique de la puissance de l'écosystème flamand du jeu vidéo : un fonds de Courtrai, un éditeur d'Alost, un développeur d'Anvers. Autres titres à succès du portefeuille : Easy Delivery Co. et Super Battle Golf.

À propos de Kepler Interactive

Kepler Interactive est une société de jeux vidéo et un studio créatif dont le siège social est à Londres. Avec des jeux tels que Pacific Drive, Sifu, Rematch et Clair Obscur : Expedition 33, Kepler sélectionne ses partenariats avec des développeurs du monde entier pour mettre en lumière les idées les plus nouvelles et les plus innovantes dans le jeu vidéo, où le game design expérimental va de pair avec une vision artistique unique. Par sa participation dans Oro Interactive, Kepler renforce ses activités d'édition et étend sa présence au Benelux.

À propos de ForsVC

ForsVC est un fonds de capital-risque belge de 18 millions d'euros, fondé en 2021 par Howest Digital Arts and Entertainment, De Cronos Groep et BNP Paribas Fortis. Le fonds investit des tickets de 150 000 à 1,5 million d'euros dans des éditeurs de jeux, des studios et des sociétés de game tech en Belgique, aux Pays-Bas, en France et en Allemagne, et investit activement jusqu'en octobre 2027.

ForsVC a été fondé avec deux objectifs tout aussi importants : avoir un impact sur l'écosystème belge du jeu vidéo et générer des rendements pour les investisseurs. La sortie d'Oro Interactive illustre les deux. Le message n'est pas seulement que l'on peut gagner de l'argent dans les jeux vidéo. Il démontre également que des entreprises de notre propre région, avec la bonne approche et le bon soutien, peuvent devenir des acteurs de stature internationale.

Après la sortie d'Oro Interactive, le portefeuille compte encore douze participations actives, dont Galaxy Grove (Pays-Bas, jeux de gestion) et le Hasseltois Pixnami, leader du marché des expériences VR géolocalisées avec plus de 450 sites actifs dans le monde et 1,5 million de joueurs. ForsVC se concentre de plus en plus sur les technologies disruptives du secteur, avec un intérêt croissant pour les innovations portées par l'IA.

ForsVC Partners NV | Marksesteenweg 58, 8500 Courtrai | hello@fors.vc | <https://www.fors.vc> Contact : Arne Ottoy, Managing Partner

EXEMPLE D'ARTICLE

ForsVC réalise sa première sortie avec Oro Interactive

ForsVC réalise sa première sortie de l'éditeur de jeux indépendants belge Oro Interactive. L'investisseur courtraisien a cédé sa participation minoritaire à l'éditeur londonien Kepler Interactive. Cette opération démontre que l'industrie du jeu vidéo peut encore offrir de beaux rendements et que des capitaux bien accompagnés peuvent faire la différence pour de jeunes entrepreneurs.

Le fonds d'investissement courtraisien ForsVC a vendu sa participation dans Oro Interactive, éditeur belge de jeux indépendants, à Kepler Interactive. Kepler est un éditeur basé à Londres qui s'est fait connaître avec des titres tels que Sifu, Pacific Drive et le mondialement salué Clair Obscur : Expedition 33, sorti en 2025. Cette transaction constitue la première sortie de ForsVC et génère un retour de sept fois la mise initiale en deux ans.

Une confiance précoce

Ce qui rend cette sortie particulièrement remarquable, c'est le moment auquel ForsVC a investi. Le fonds a misé sur Oro Interactive alors que l'éditeur n'avait encore sorti aucun titre, même si un accord prometteur avait déjà été signé avec le développeur de Murky Divers.

"Investir dans des entreprises, c'est avant tout investir dans des personnes. Nous croyions en la vision de Sam, mais surtout en son approche d'entrepreneur, et ce avant qu'un seul jeu n'ait été publié. C'est précisément cette confiance précoce qui a constitué notre valeur ajoutée en tant que fonds."

Arne Ottoy, Managing Partner ForsVC

Ce premier titre s'est immédiatement imposé et a confirmé que l'approche de De Boeck fonctionnait. Cela ne signifiait pas pour autant que les choses ne pouvaient pas être encore meilleures. À force d'échanges stratégiques continus, l'idée a germé de s'attaquer à un nouveau marché, un changement de cap qui nécessiterait des capitaux supplémentaires.

"ForsVC a cru depuis le début en la vision d'Oro, et cette confiance nous a énormément soutenu et nous a permis de nous concentrer pleinement sur ce que nous devons faire. Passer le flambeau de ForsVC à Kepler est logique dans l'histoire d'Oro ; le soutien d'une société de jeux aussi réputée renforce la confiance en ce que nous faisons, et grâce à leur appui nous pouvons servir les studios encore mieux qu'auparavant."

Sam De Boeck, CEO Oro Interactive

L'intérêt de Kepler

Le succès d'Oro Interactive n'était pas passé inaperçu chez Kepler, qui a exprimé son intérêt pour prendre une participation. ForsVC a également reconnu le potentiel d'un partenaire expérimenté offrant des perspectives de sortie à terme. Le fonds a adopté une posture constructive dans les négociations tout en laissant la décision finale là où elle appartient : à Sam De Boeck et son équipe.

Alors qu'Oro continuait d'empiler les succès, et après la collaboration fluide et lucrative entre Oro et Kepler sur Super Battle Golf, Kepler a rapidement demandé à acquérir la participation de ForsVC. Le résultat est

une sortie qui ne modifie pas Oro Interactive mais se contente de le faire croître. Le pouvoir de décision reste en Belgique, l'identité de l'entreprise reste intacte, et Sam De Boeck reste aux commandes. "Notre travail est terminé", déclare ForsVC. "Et c'est exactement ce que ressent une bonne sortie."

Un écosystème qui rapporte

Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Oro Interactive a constitué un portefeuille de jeux accrocheurs, avidement repris par les créateurs de contenu, où chaque titre s'est vendu à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires au minimum. Roadside Research, développé par le studio anversois Cybernetic Walrus, a vendu à ce jour plus de 800 000 exemplaires sur PC et Xbox. Easy Delivery Co. et Super Battle Golf ont également démontré que la nouvelle approche de l'édition résonne auprès d'un large public.

Ces chiffres attestent également de la force de l'écosystème flamand du jeu vidéo : un fonds de Courtrai qui investit dans un éditeur d'Alost, lequel soutient à son tour un studio de développement anversois.

L'évolution de l'industrie

ForsVC a été fondé en 2021 et a vu l'industrie du jeu vidéo se transformer considérablement au cours de ces années. Le fonds a lui-même levé ses capitaux entre les pandémies de COVID-19, des années dorées pour l'industrie du jeu vidéo où tout le monde était contraint de rester à la maison. Lorsque cette croissance n'a pas pu se poursuivre avec la même intensité, la panique s'est installée chez les grands acteurs qui avaient acquis trop de studios à des prix trop élevés pendant cette période. Cela a rendu les capitaux plus difficiles à trouver pour les studios de jeux. L'émergence de l'IA a par ailleurs rendu les investisseurs traditionnels réticents à acquérir de grandes équipes. Pour ForsVC, ce climat d'investissement s'est révélé plutôt positif que négatif, créant des conditions dans lesquelles les entrepreneurs étaient contraints de réfléchir sérieusement à leur modèle économique.

L'IA n'est pas perçue comme une menace mais comme une opportunité. "Dans un secteur créatif comme celui du jeu vidéo, ce n'est pas toujours une opinion populaire. L'IA est encore trop souvent vue comme une menace pour la créativité. Nous partons du principe que cette créativité devient au contraire plus importante. Si tout le monde peut offrir la même qualité avec des moyens limités, c'est précisément la créativité et la vision qui feront la différence. L'IA est alors avant tout une opportunité de mettre un produit sur le marché plus rapidement et de vérifier s'il y a réellement une demande pour celui-ci."

Douze participations actives, et toujours en phase d'investissement

Après la sortie d'Oro Interactive, ForsVC compte aujourd'hui douze participations actives. Le fonds est toujours en phase d'investissement active, en principe jusqu'en octobre 2027, et recherche les mêmes ingrédients que chez Oro : une équipe solide, une approche distincte et la volonté de construire ensemble une entreprise durable.

Parmi les noms forts du portefeuille actuel figurent Galaxy Grove, le studio néerlandais derrière le jeu de gestion à succès Town to City, et le Flamand Pixnami, leader du marché des expériences VR géolocalisées avec plus de 450 sites actifs dans le monde et 1,5 million de joueurs. ForsVC se tourne de plus en plus vers les technologies disruptives du secteur, avec un intérêt croissant pour les innovations portées par l'IA qui remodelent fondamentalement la façon dont les jeux sont créés et vécus.

Leçons apprises : l'état d'esprit entrepreneurial comme principal défi

Interrogé sur la leçon la plus importante des dernières années, ForsVC n'hésite pas. Le plus grand obstacle dans l'industrie belge et néerlandaise du jeu vidéo n'est pas le talent, ni le capital, ni la technologie. C'est l'état d'esprit entrepreneurial.

"Les talents techniques et créatifs sont largement présents. Ce dont nous avons plus souvent besoin, ce sont des personnes prêtes à construire une entreprise, et pas seulement à créer un jeu. Le passage de créateur créatif à entrepreneur créatif n'est pas facile, mais c'est le pas nécessaire qui change tout. Il faut aussi les bons profils pour cela."

ForsVC lance un appel explicite à tous ceux qui souhaitent franchir ce pas. Les entrepreneurs qui croient au potentiel de l'industrie du jeu vidéo et recherchent un partenaire qui connaît le secteur de fond en comble sont les bienvenus pour prendre contact, avec ou sans leur propre entreprise. Car l'industrie continue de croître et la technologie évolue plus vite que jamais.