

ForsVC realiseert eerste exit met Oro Interactive

Kortrijks gamefonds verkoopt zijn participatie in de Belgische indie game uitgever Oro Interactive aan het Londense Kepler Interactive en bewijst dat de gamingindustrie serieuze rendementen oplevert voor investeerders.

Kerncijfers

Investeerder: ForsVC Game Fund I, Kortrijk (België)

Portfoliobedrijf: Oro Interactive, Aalst (België)

Koper: Kepler Interactive, Londen, (Verenigd Koninkrijk)

Datum: 1 Juli 2026

Type exit: Volledige verkoop participatie ForsVC

Transactiewaarde: zevenvoudige return

Achtergrond: van eerste investering tot exit

ForsVC investeerde als eerste externe investeerder in Oro Interactive, op een moment dat het bedrijf nog in zijn vroegste fase zat. Er was één veelbelovende deal in de pijplijn, met de horrortitel Murky Divers. Die game bleek meteen een schot in de roos en bevestigde dat CEO Sam De Boeck zijn aanpak werkte. Oro Interactive maakt deel uit van een nieuwe golf publishers die zich bewust distantieert van het klassieke publishingmodel. De focus ligt op kleinere games, slimmere risicobeheersing, meer efficiëntie en eerlijkere voorwaarden voor ontwikkelaars. ForsVC zette vroeg zijn handtekening, overtuigd door die visie en de mensen achter het bedrijf.

De eerste fase bewees het model. In de gesprekken die ForsVC en Oro Interactive voerden over de toekomst van het bedrijf, tekende zich een grotere kans af. ForsVC nam daarbij een adviserende rol op, als klankbord voor Sam De Boeck, die de operationele vrijheid en de eindverantwoordelijkheid volledig in handen hield. Toen bleek dat een vernieuwde aanpak van publishing een nieuwe markt kon ontsluiten maar meer kapitaal vereiste, besloot ForsVC in een tweede ronde mee te doen.

Na het succesvol naar de markt brengen van meerdere games, kreeg Oro Interactive ook de interesse van het toonaangevende videogamebedrijf Kepler Interactive, uitgever van onder andere Expedition 33. ForsVC speelde een actieve rol in het structureren van de deal, maar liet de eindbeslissing waar die thuishoort: bij Sam De Boeck en zijn team.

Ook na de overname blijft Oro Interactive voor het overgrote deel in Belgische handen. De beslissingsmacht over het bedrijf en zijn richting blijft lokaal verankerd, terwijl Kepler de internationale schaal en het netwerk aanreikt om verder te groeien.

Over de exacte verkoopprijs willen de partijen het zwijgen bewaren. De return bedraagt echter meer dan zeven keer de inleg binnen een periode van minder dan 2 jaar.

Reacties van de betrokken partijen

ForsVC investeert niet alleen kapitaal, we investeren in visie. Bij Oro Interactive geloofden we vroeg in een model dat de industrie inmiddels volgt: kleinere games, betere voorwaarden voor ontwikkelaars, en publiceren vanuit echte passie voor het medium. Dat Kepler Interactive, een van de meest toonaangevende onafhankelijke uitgeverijen ter wereld, daarin waarde zag, is een bevestiging van die visie. Voor de Belgische game-industrie is dit een signaal dat we op de internationale kaart staan.

Arne Ottoy, Managing Partner ForsVC

ForsVC geloofde van in het prille begin in de visie van Oro, en dat vertrouwen heeft ons enorm gesterkt en ervoor gezorgd dat we ons volop konden focussen op wat we moesten doen. De fakkel van ForsVC doorgeven aan Kepler is logisch in het verhaal van Oro, de steun van zo'n gerenommeerd gamebedrijf versterkt het geloof in wat we doen, en dankzij hun steun kunnen we studio's nog beter bedienen dan voorheen.

Sam De Boeck, CEO Oro Interactive

Over Oro Interactive en het Vlaamse game-ecosysteem

Oro Interactive is een Aalsterse indie game uitgever die zich onderscheidt door een scherp gevoel voor welke games aanslaan en een sterk talent voor organische promotie. In plaats van zware marketingbudgetten in te zetten, bouwt Oro rond elke titel een natuurlijke buzz op bij spelers en contentcreators. Ontwikkelaars behouden hun creatieve vrijheid en krijgen eerlijke voorwaarden. Elke titel in het portfolio ging minstens honderdduizenden keren over de toonbank.

Roadside Research (ontwikkeld door het Antwerpse Cybernetic Walrus): meer dan 800.000 kopieën verkocht via pc en Xbox. Een schoolvoorbeeld van de kracht van het Vlaamse game-ecosysteem: een Kortrijks fonds, een Aalsterse uitgever, een Antwerpse ontwikkelaar. Andere succesvolle titels in het portfolio: **Easy Delivery Co.** en **Super Battle Golf**.

Over Kepler Interactive

Kepler Interactive is een videogamebedrijf en creatieve studio met hoofdkantoor in Londen. Met games als Pacific Drive, Sifu, Rematch en Clair Obscur: Expedition 33 selecteert Kepler zijn partnerschappen met ontwikkelaars wereldwijd om de nieuwste en meest vernieuwende ideeën in gaming in de kijker te zetten, waarbij experimenteel game design hand in hand gaat met een unieke artistieke visie. Door de participatie in Oro Interactive versterkt Kepler zijn publishing activiteiten en breidt het zijn aanwezigheid in de Benelux uit.

Over ForsVC

ForsVC is een Belgisch venture capital fonds van 18 miljoen euro, opgericht in 2021 door Howest Digital Arts and Entertainment, De Cronos Groep en BNP Paribas Fortis. Het fonds investeert tickets van 150.000 tot 1,5 miljoen euro in game uitgevers, studio's en gametechbedrijven in België, Nederland, Frankrijk en Duitsland, en is actief aan het investeren tot oktober 2027.

ForsVC werd opgericht met twee even belangrijke doelen: impact hebben op het Belgische game-ecosysteem, en rendement opleveren voor de investeerders. De exit uit Oro Interactive illustreert beide. De boodschap is niet alleen dat er geld te verdienen valt in games. Ze toont ook aan dat bedrijven uit onze eigen regio, met de juiste aanpak en de juiste ondersteuning, kunnen uitgroeien tot spelers van internationaal formaat.

Na de exit uit Oro Interactive, telt het portfolio nog twaalf actieve participaties, waaronder Galaxy Grove (Nederland, managementgames), en het Hasseltse Pixnami, marktleider in locatiegebonden VR-ervaringen met meer dan 450 actieve locaties wereldwijd en 1,5 miljoen spelers. ForsVC richt zich steeds meer ook op disruptieve technologieën binnen de sector, met een groeiende focus op AI-gedreven innovaties.

Hoe de industrie veranderde

ForsVC haalde zijn eigen fondsen op tijdens de coronapandemie, een periode die voor de game-industrie uitzonderlijk goed was. Toen die groei zich om evidente redenen niet kon doorzetten, zag je paniek bij grote spelers die in die periode te veel en te duur studio's hadden overgenomen. Geld werd daardoor moeilijker te vinden voor gamestudio's. Ook de opkomst van AI maakte klassieke investeerders weigerachtig om grote teams over te nemen. Voor ForsVC was dat klimaat eerder een voordeel. Het creëerde omstandigheden waarin ondernemers verplicht werden om grondig over hun businessmodel na te denken.

AI wordt in de gamesector nog te vaak als bedreiging gezien. ForsVC ziet het anders. Als iedereen met beperkte middelen dezelfde technische kwaliteit kan bieden, wordt net de creativiteit en visie bepalend. AI is dan vooral een opportuniteit om sneller met een product naar buiten te komen en te toetsen of er vraag naar is.

Visie: van projectmentaliteit naar company-building

Het grootste struikelblok in de Belgische en Nederlandse game-industrie is niet het talent, niet het kapitaal en niet de technologie. Het is de ondernemersmentaliteit. Technisch en creatief talent zijn ruimschoots aanwezig. Wat vaker nodig is: mensen die bereid zijn een bedrijf uit te bouwen, niet alleen een game te maken. Die stap van creatieve maker naar creatieve ondernemer is niet eenvoudig, maar wel de stap die alles verandert.

ForsVC doet een expliciete oproep aan iedereen die die stap wil zetten. Ondernemers die geloven in het potentieel van de game-industrie en op zoek zijn naar een partner die de sector door en door kent, zijn welkom om aan te kloppen.

Contactinformatie

ForsVC Partners NV

Marksesteenweg 58, 8500 Kortrijk

hello@fors.vc

<https://www.fors.vc>

Arne Ottoy, Managing Partner

Voorbeeldartikel

ForsVC realiseert eerste exit met Oro Interactive

ForsVC realiseert zijn eerste exit uit de Belgische indie game uitgever Oro Interactive. De Kortrijkse investeerder verkocht zijn minderheidsparticipatie aan de Londense uitgever Kepler Interactive. Daarmee wordt aangetoond dat in de gamingindustrie nog mooie rendementen behaald kunnen worden hoe slim begeleid kapitaal het verschil kan maken voor jonge ondernemers.

Het Kortrijkse investeringsfonds ForsVC heeft zijn belang in Oro Interactive, een Belgische indie game uitgever, verkocht aan Kepler Interactive. Kepler is een in Londen gevestigde uitgever die bekendheid verwierf met titels als Sifu, Pacific Drive en het in 2025 wereldwijd gevierde Clair Obscur: Expedition 33. De transactie is de eerste exit van ForsVC en levert een return op van zeven keer de inleg binnen een periode van twee jaar.

Vroeg vertrouwen

Wat de exit extra opmerkelijk maakt, is het moment waarop ForsVC instapte. Het fonds investeerde in Oro Interactive toen de uitgever nog geen enkele titel had uitgebracht, al was er wel al een veelbelovende deal gesloten met de ontwikkelaar van Murky Divers.

"Investeren in bedrijven is vooral ook investeren in mensen. We geloofden in Sam zijn visie maar vooral ook in zijn aanpak als ondernemer. En dat vooraleer er ook maar één game was uitgebracht. Dat vroege vertrouwen is precies waar wij hier als fonds het verschil konden maken."

ARNE OTTOY, MANAGING PARTNER FORSVC

Die eerste titel bleek meteen een schot in de roos en bevestigde dat De Boeck zijn aanpak werkte. Dat betekende echter niet dat het niet nog beter kon. Door voortdurend te blijven sparren over strategie en positionering, groeide het idee om een nieuwe markt te bespelen. Deze koerswijziging zou echter wel bijkomend kapitaal vereisen.

ForsVC geloofde van in het prille begin in de visie van Oro, en dat vertrouwen heeft ons enorm gesterkt en ervoor gezorgd dat we ons volop konden focussen op wat we moesten doen. De fakkel van ForsVC doorgeven aan Kepler is logisch in het verhaal van Oro, de steun van zo'n gerenommeerd gamebedrijf versterkt het geloof in wat we doen, en dankzij hun steun kunnen we studio's nog beter bedienen dan voorheen.

Sam De Boeck, CEO Oro Interactive

De interesse van Kepler

Het succes van Oro Interactive was Kepler ook niet ontgaan. Zij toonden interesse om in het kapitaal van Oro Interactive te stappen. ForsVC zag ook het potentieel van een ervaren partner, met bovendien mogelijkheden naar exit op termijn toe. ForsVC stelde zich

constructief op in de onderhandelingen en liet de eindbeslissing waar die thuishoort: bij Sam De Boeck en zijn team.

Aangezien Oro de successen bleef opstapelen, en na de vlotte en lucratieve samenwerking van Oro en Kepler op de titel Super Battle Golf, volgde al snel de vraag van Kepler om de participatie van ForsVC over te nemen. Het resultaat is een exit die Oro Interactive niet verandert, maar alleen schaal. De beslissingsmacht blijft in België, de identiteit van het bedrijf blijft intact, en Sam De Boeck blijft aan het roer. "Our work is done", klinkt het bij ForsVC. "En dat is precies hoe een goede exit voelt."

Een ecosysteem dat loont

De cijfers spreken voor zich. Oro Interactive bouwde een portfolio van catchy, door contentcreators gretig opgepikte games, waarbij van elke titel minstens honderdduizenden kopieën over de toonbank gingen. Roadside Research, ontwikkeld door het Antwerpse Cybernetic Walrus, verkocht tot op heden meer dan 800.000 kopieën via pc en Xbox. Easy Delivery Co. en Super Battle Golf bewezen evenzeer dat de nieuwe kijk op publishing aanslaat bij een breed publiek.

Die cijfers zijn ook een bewijs van de kracht van het Vlaamse game-ecosysteem: een Kortrijks fonds dat investeert in een Aalsterse uitgever, die op haar beurt een Antwerps gamestudio ondersteunt.

Hoe de industrie veranderde

ForsVC werd opgericht in 2021 en heeft de gamingindustrie in die jaren fors zien veranderen. "Wij hebben met ForsVC zelf fondsen opgehaald tussen de corona-pandemiën door. Dat waren voor de game-industrie uiteraard gouden tijden, als iedereen verplicht is om binnen te zitten. Toen die groei zich om evidente redenen niet met dezelfde intensiteit kon doorzetten, zag je de paniek bij de grote spelers die in die periode te veel en te duur gamestudio's hadden overgenomen. Dat maakte dat geld moeilijker te vinden was voor gamestudio's. Komt daar dan nog bij dat de mogelijkheden (en bedreigingen) van AI de klassieke investeerders wat weigerachtig maakt om grote teams over te nemen. Voor ForsVC was dat investeringsklimaat eerder positief dan negatief. Het creëerde de omstandigheden waarin ondernemers verplicht werden om grondig over hun business model na te denken." stelt ForsVC.

Die evolutie verklaart ook de focus van ForsVC. Het fonds investeert niet in losstaande projecten, maar in kleine teams met een visie, een aanpak en de ruggengraat om vol te houden als het tegengit. Ook in AI wordt geen bedreiging gezien maar eerder een opportuniteit. "Het is een creatieve sector zoals de game-industrie niet altijd een populaire opinie. AI wordt nog al te vaak als een bedreiging van de creativiteit gezien. Wij gaan er eerder vanuit dat die creativiteit net belangrijker wordt. Als iedereen met beperkte middelen dezelfde kwaliteit kan bieden, dan zal het net die creativiteit en visie zijn die het verschil zullen maken. AI is dan vooral een opportuniteit om sneller met een product naar buiten te kunnen komen en te testen of er ook daadwerkelijk vraag naar is."

Twaalf actieve participaties, en nog aan het investeren

Met de exits van Oro Interactive telt ForsVC vandaag nog twaalf actieve participaties. Het fonds is nog volop aan het investeren, in principe tot oktober 2027, en zoekt daarbij dezelfde ingrediënten als bij Oro: een sterk team, een onderscheidende aanpak, en de bereidheid om samen te bouwen aan een duurzaam bedrijf.

Sterke namen in het huidige portfolio zijn Galaxy Grove, de Nederlandse studio achter de succesvolle managementgame Town to City, en het Vlaamse Pixnami, marktleider in locatiegebonden VR-ervaringen met meer dan 450 actieve locaties wereldwijd en 1,5 miljoen spelers. ForsVC kijkt daarbij ook steeds vaker naar disruptieve technologieën binnen de sector, met een groeiende focus op AI-gedreven innovaties die de manier waarop games worden gemaakt en beleefd fundamenteel hertekenen.

Lessons learned: ondernemersmentaliteit als grootste uitdaging

Gevraagd naar de belangrijkste les uit de voorbije jaren, aarzelt ForsVC niet. Het grootste struikelblok in de Belgische en Nederlandse game-industrie is niet het talent, niet het kapitaal, en niet de technologie. Het is de ondernemersmentaliteit.

"Technisch en creatief talent zijn ruimschoots aanwezig. Wat we vaker nodig hebben, zijn mensen die bereid zijn een bedrijf uit te bouwen en niet alleen een game willen maken. Die stap van creatieve maker naar creatieve ondernemer is niet makkelijk, maar wel de stap die noodzakelijk is en alles verandert. Je hebt er ook de juiste profielen voor nodig.

ForsVC is als volleerde missionarissen steeds diezelfde boodschap blijven verkondigen. Als we nu vaststellen dat de Belgische game-industrie op dat vlak een stuk volwassener geworden is, dan kunnen we alleen blij zijn dat onze missie voor een stuk geslaagd is. "Als de exit uit Oro daar verder aan kan bijdragen, dan is dat mooi meegenomen."

ForsVC doet dan ook een expliciete oproep aan iedereen die die stap wil zetten. Ondernemers die geloven in het potentieel van de game-industrie en op zoek zijn naar een partner die de sector door en door kent, zijn welkom om aan te kloppen. Al dan niet met hun eigen bedrijf. Want de industrie blijft netjes groeien en de technologie evolueert sneller dan ooit.