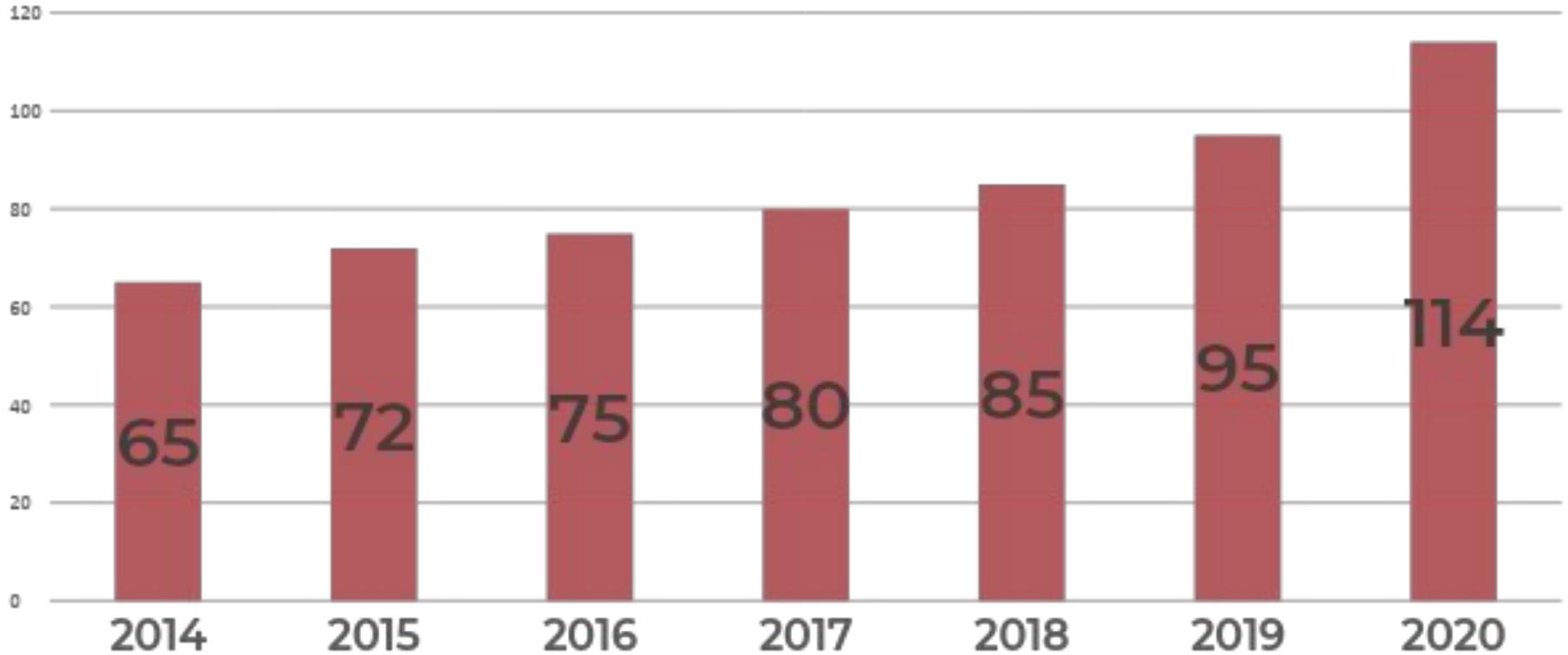


THE BELGIAN GAMES INDUSTRY

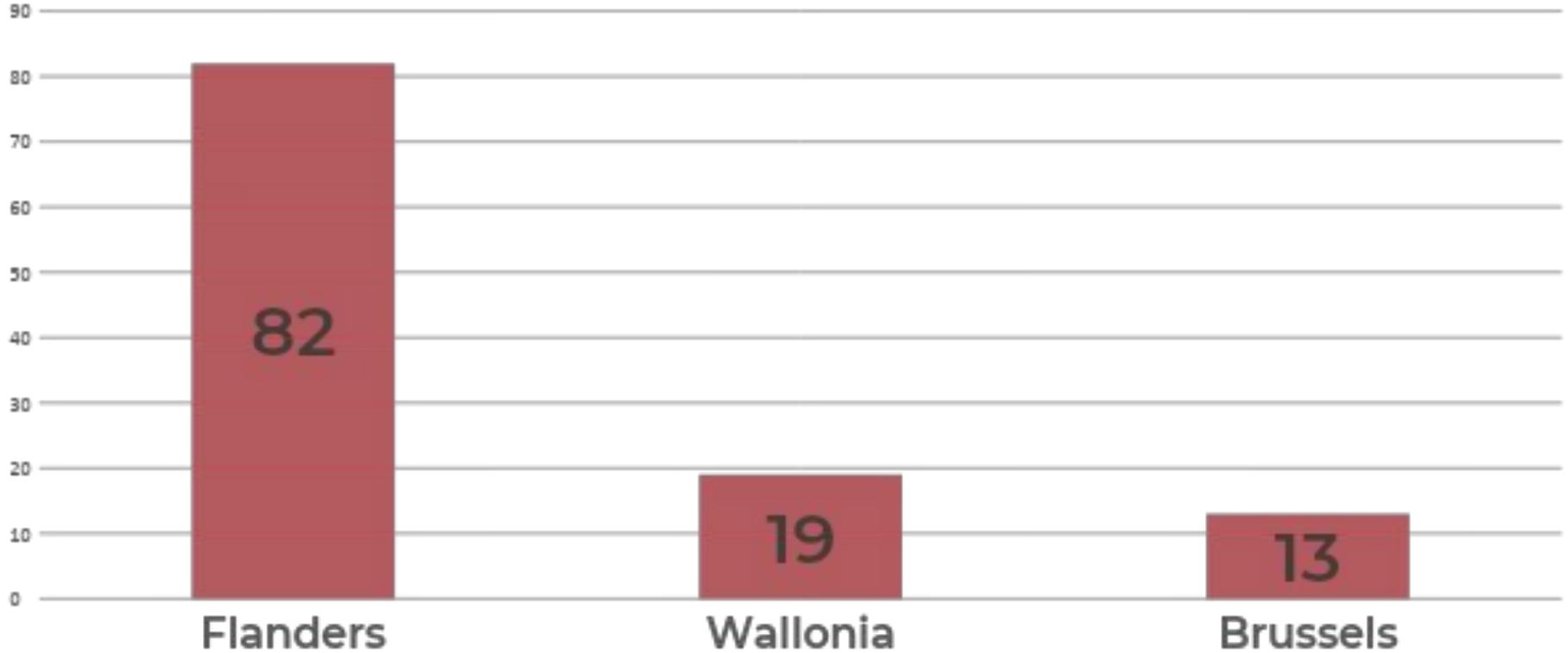
FACTS & FIGURES 2019



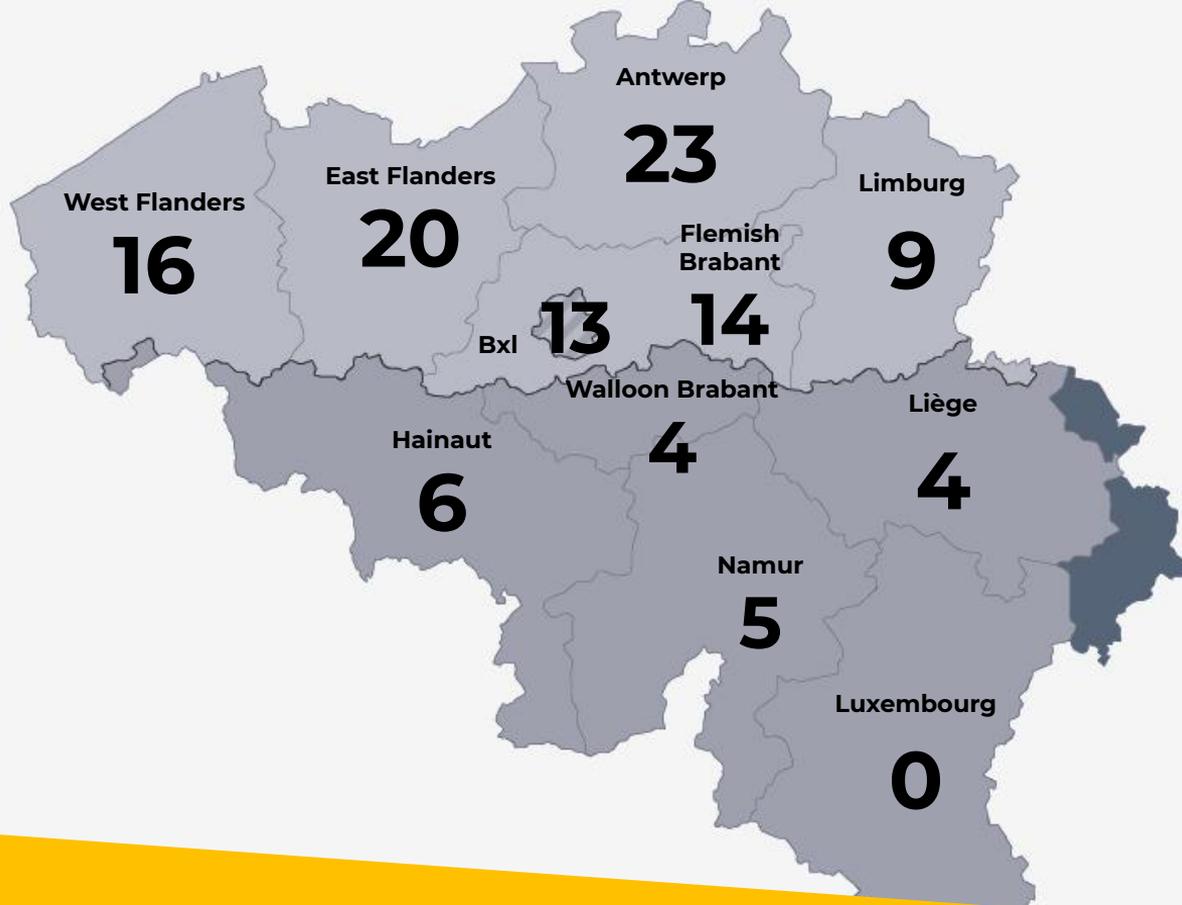
COMPANY COUNT



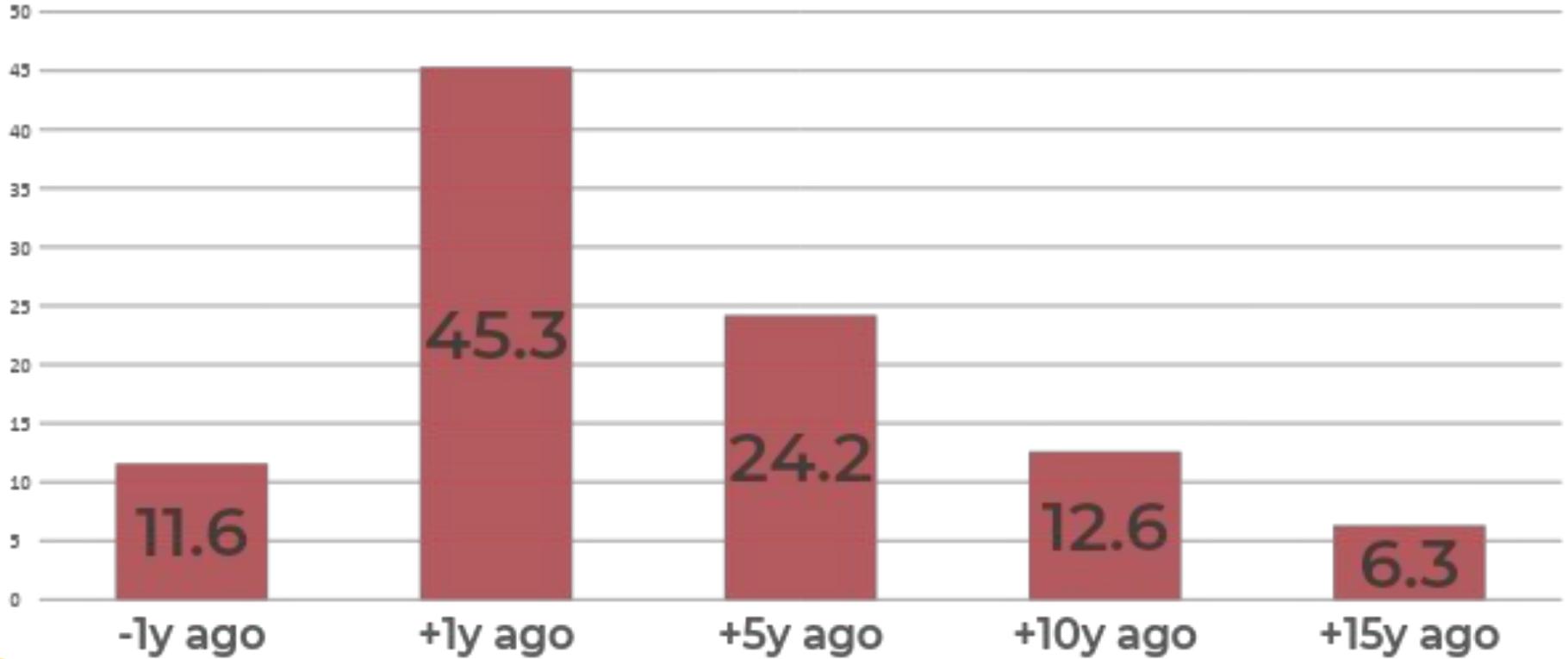
COMPANY SPREAD PER REGION



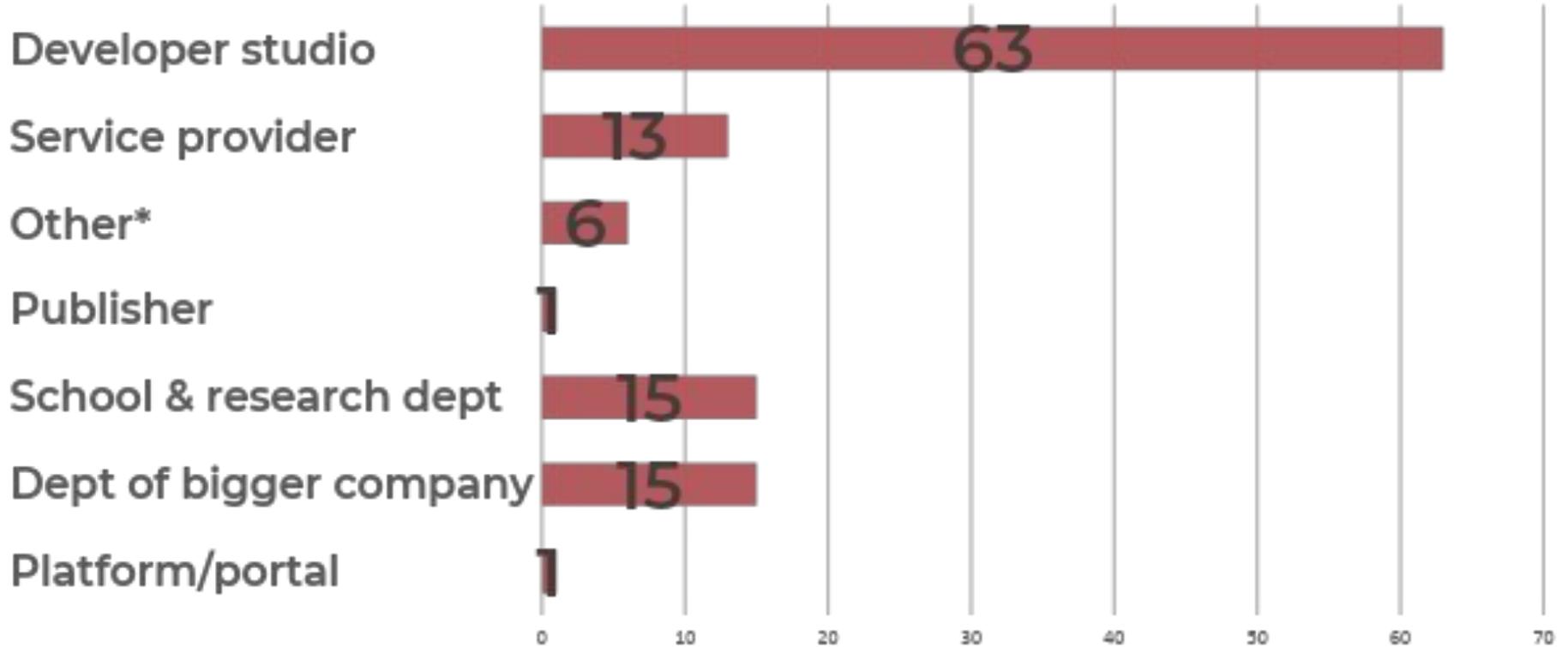
COMPANY SPREAD PER PROVINCE



COMPANY HISTORY (%)

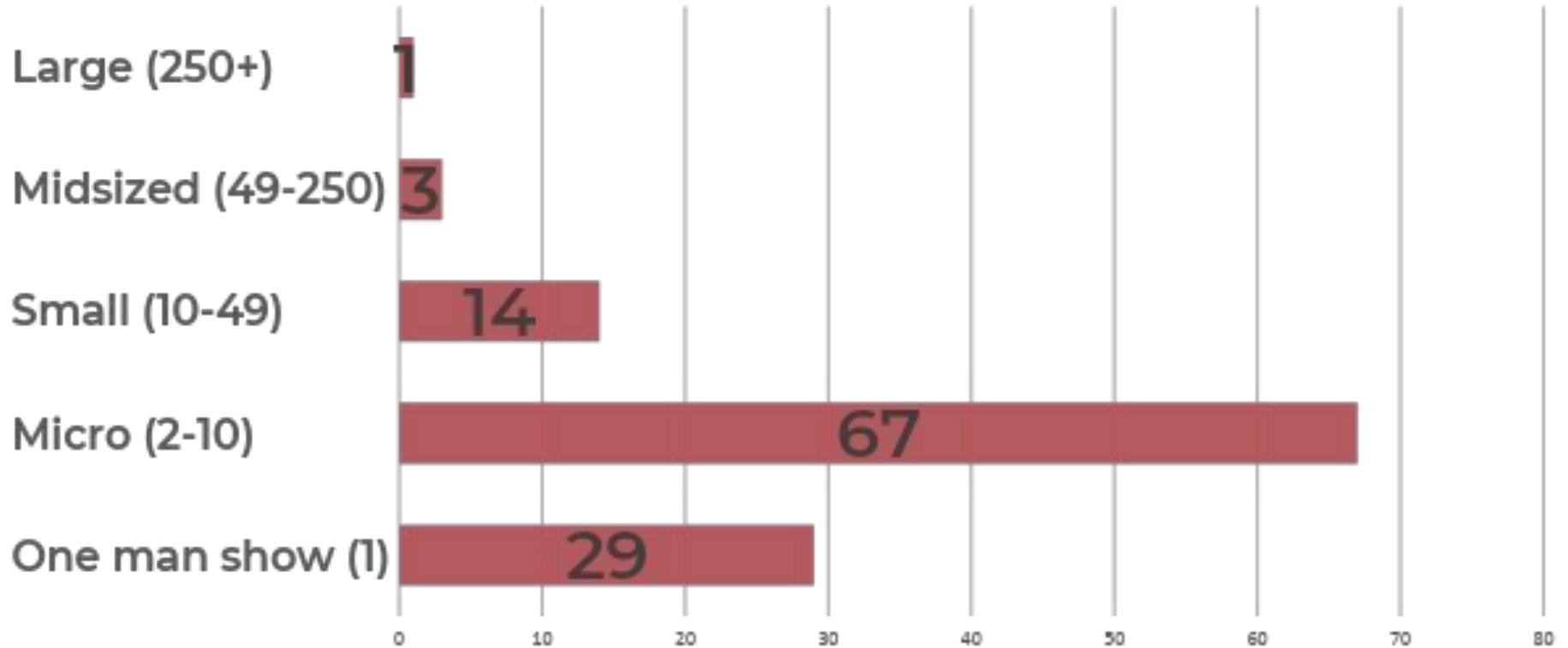


COMPANY TYPES

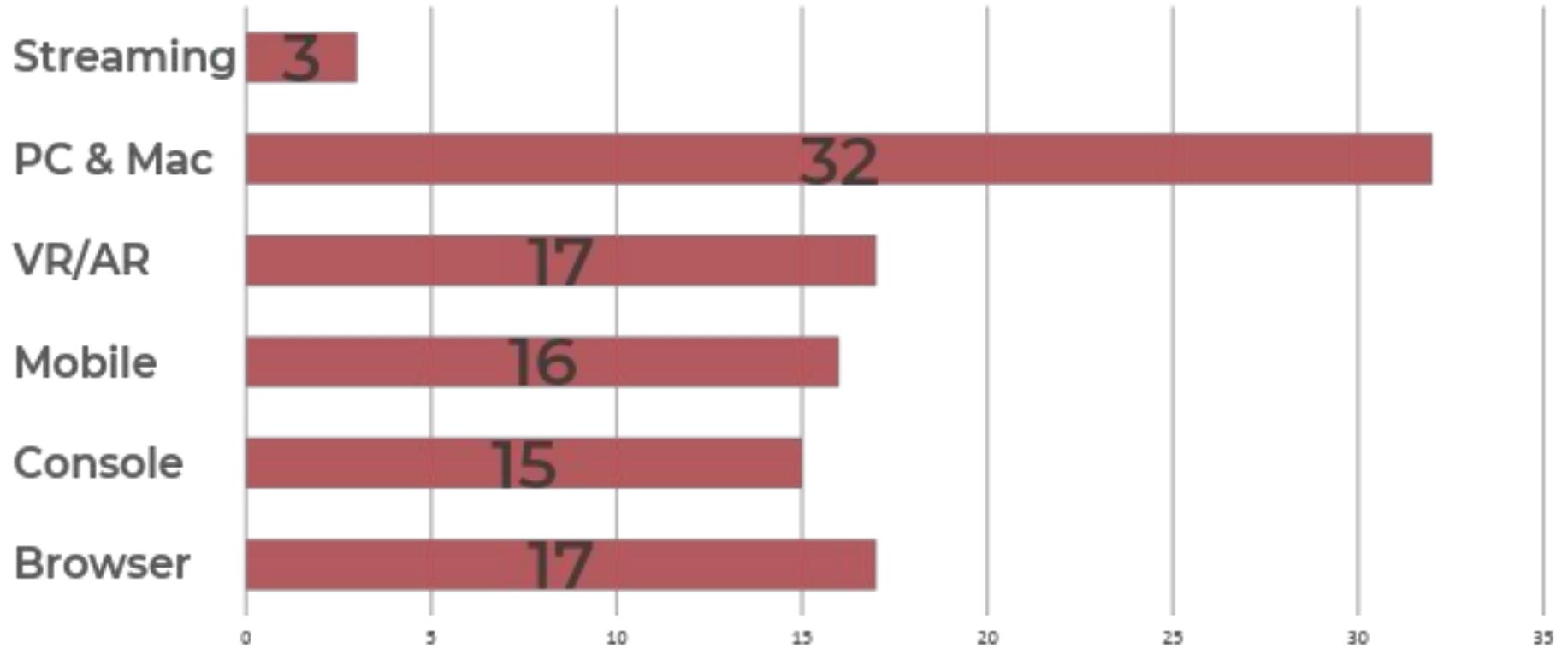


*Events, audio, acceleration, incubation, support

COMPANY SIZE (FTE's)

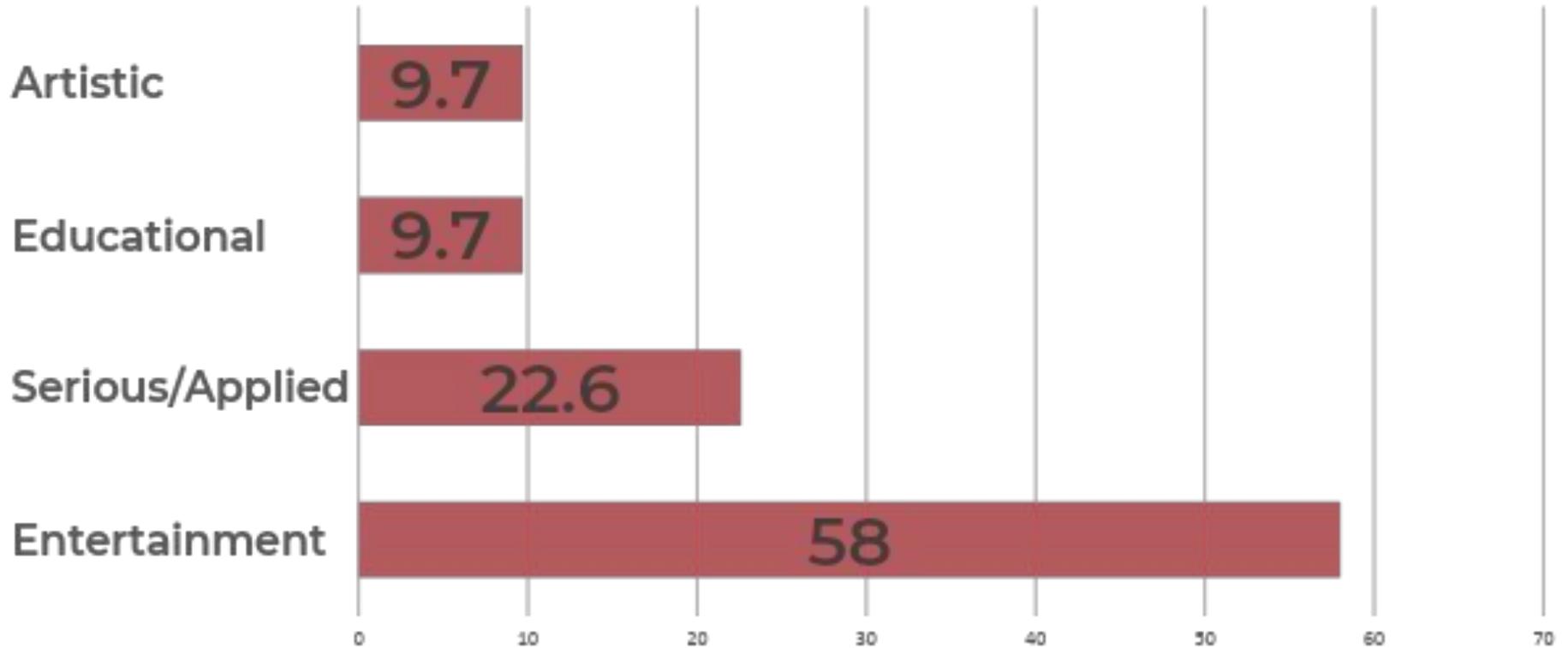


GAME PLATFORM SPREAD (%)



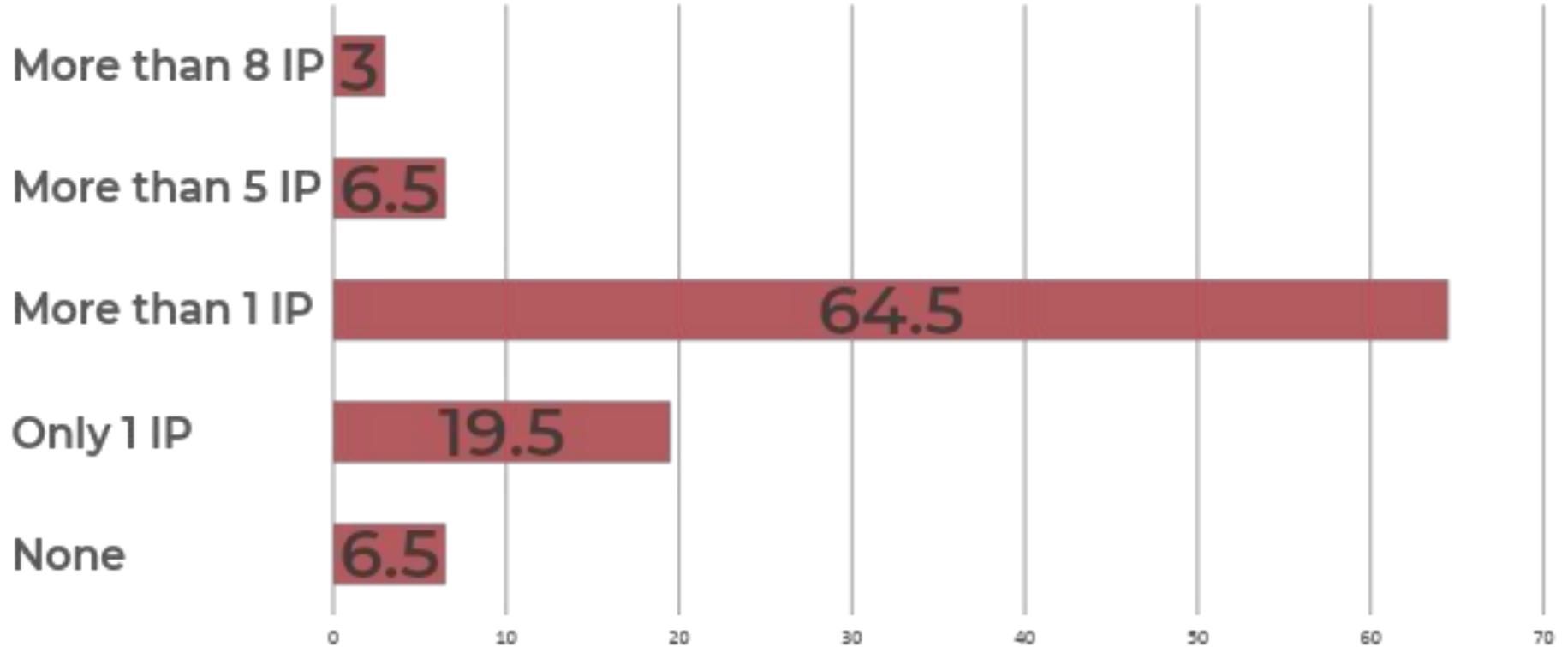
These numbers only take into account output of game studios

GAME TYPE SPREAD (%)



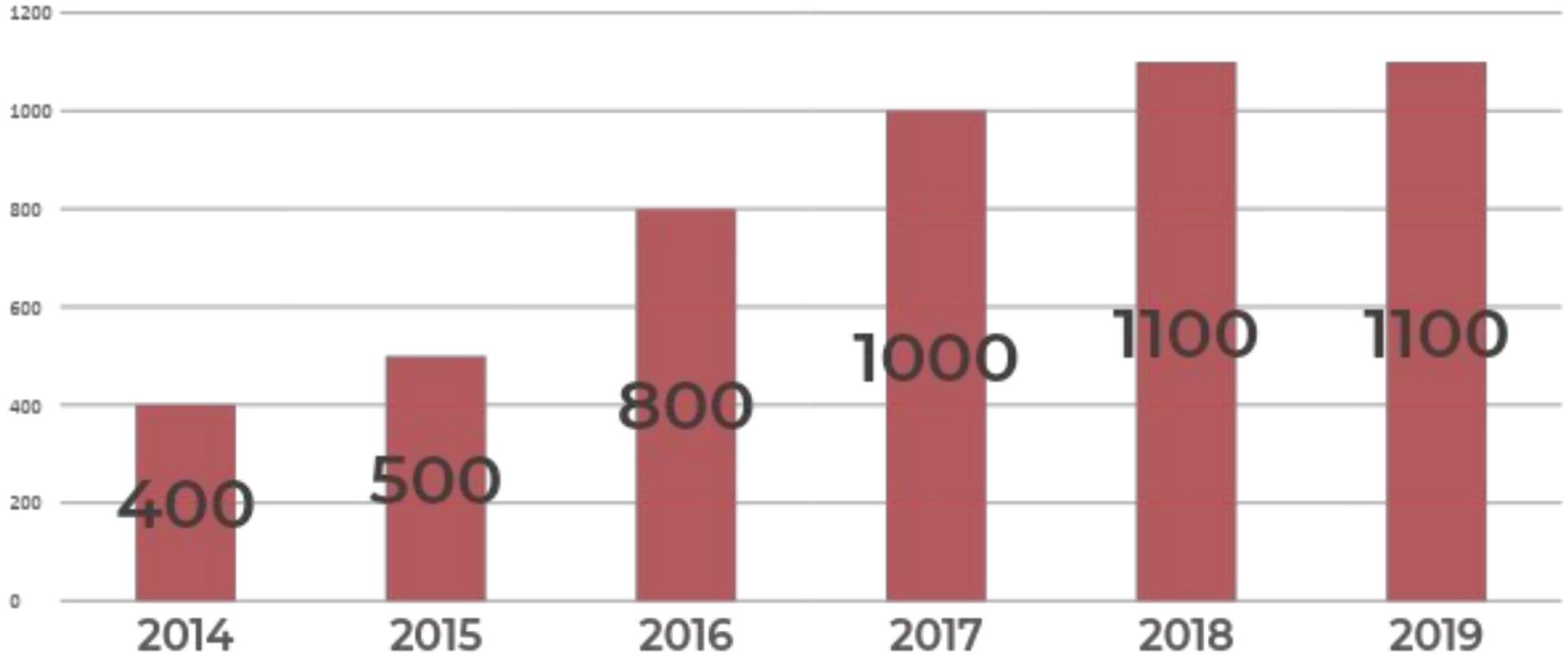
These numbers only take into account game studios output

PROJECTED ORIGINAL IP IN NEXT 5Y (%)

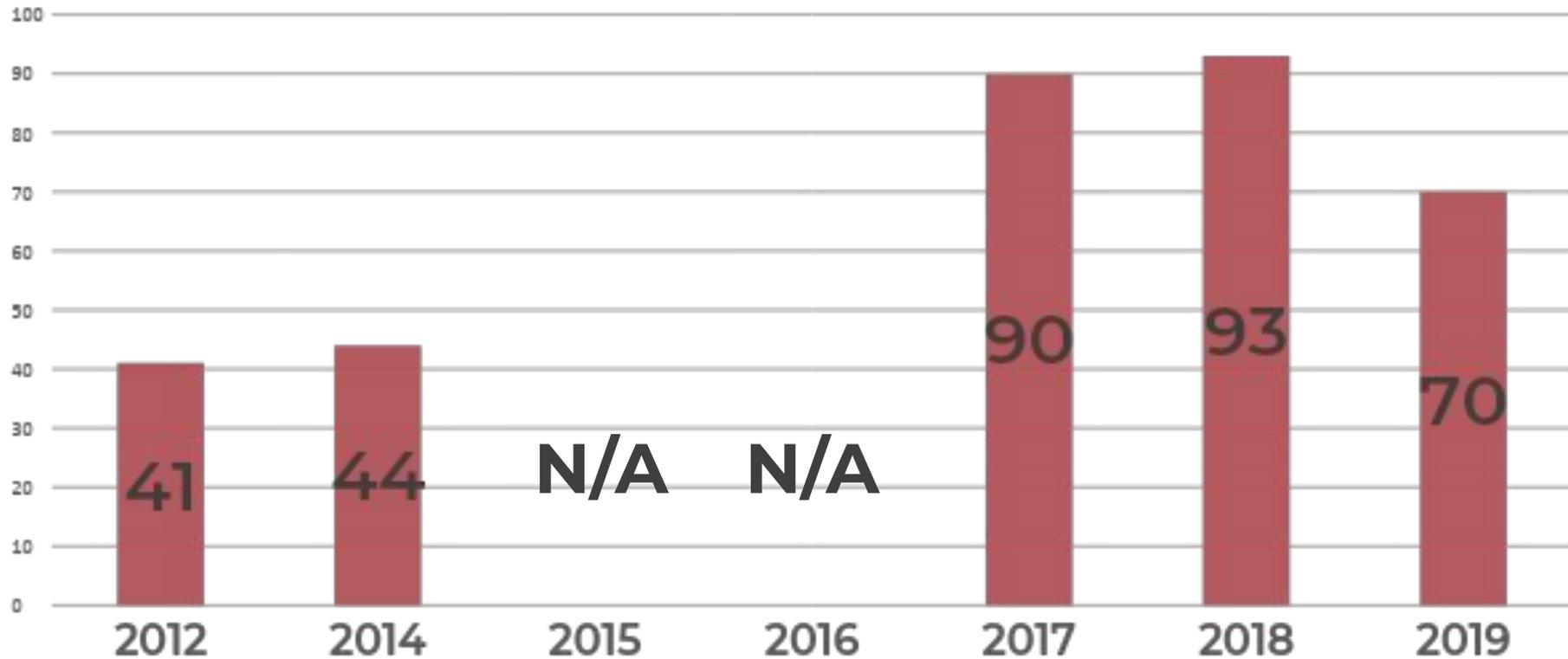


These numbers only take into account game studios output

OVERALL FTE COUNT



OVERALL TURNOVER (€M)



Etat du secteur gaming en Wallonie

Après une année 2019 de transition, l'année 2020 a été une année agitée mais malgré tout positive pour le secteur



Etat du secteur gaming en Wallonie

Plusieurs sorties majeures des principaux studios wallons sur tous les formats :

- [Ary And The Secret Of Seasons](#) (Exiin - Fishing Cactus) sur PC, Stadia et consoles
- [Faeria](#) (Abrakam - Fishing Cactus) sur Stadia et consoles
- [Nanotale Typing Chronicles](#) (Fishing Cactus) PC et Stadia
- [Fort Boyard 2020](#) (Appeal)



Etat du secteur gaming en Wallonie

Nouveaux studios et projets d'envergures :

- [Maratus](#) avec le jeu Arisen accompagné par Walga et financé par Wallimage / IMBC / Sambrinvest, suivi d'un crowdfunding réussi, installé à Charleroi
- [Holloh](#) parc VR à Liège développé par Vigo et financé par Wallimage
- [Wild Bishop](#) studio et incubateur spécialisé 'Unreal' à Liège
- [N-Zone](#) à Liège se lance dans le développement de sa propre IP



Etat du secteur gaming en Wallonie

Soutien structurel de l'écosystème par la Région Wallonne :

- Création d'un fond dédié au jeu vidéo chez [Wallimage](#)
- Subvention de fonctionnement pour Walga pour la première fois en septembre 2019
- Soutien de l'AWEX pour les événements internationaux tels que la Gamescom
- Plus à confirmer...

