

Dit zijn de drie grootste Finse successen



Clash of Clans (2012)

Ontwikkeld door Supercell. De nummer 1 mobiele game in bijna

150 landen. Clash of Clans is het ultieme strategiespel dat draait om bouwen en vechten. Verstokte spelers kijken staan erom bekend 's nachts op te staan om aanvallen af te slaan.



Angry Birds (2009)

Ontwikkeld door Rovio. Van de Angry

Birds serie zijn de verschillende versies meer dan 2 miljard keer gedownload. De eerste grote mobiele hit is inmiddels bekend over de hele wereld en blinkt uit in zijn eenvoud: schiet boze vogels af op groene biggetjes.



Hill Climb Racing (2012)

Ontwikkeld door Fingersoft. Meer dan 100 miljoen

keer gedownload. Het idee achter de game is eenvoudig: een auto moet een heuvel op met beperkte brandstof. Een variant op het *endless runner* genre. Simpel maar verslavend.

Er was Angry Birds - en toen kwam de rest

Reportage Finse games

De populairste games komen tegenwoordig uit Finland. Wat is de verklaring voor het succes?

Door **Niels 't Hooft** en **David Nieborg**

HELSINKI. Of we de sauna willen proberen, vraagt Thorbjörn Warin. Vanaf het penthouse van het hoogste gebouw van kunstenaarswijk Kallio hebben we een indrukwekkend uitzicht op Helsinki. De ruimte staat vol retromebels, bergen speelgoed, een open haard; de combinatie van frivoliteit en geld doet denken aan de grote techbedrijven van Silicon Valley, maar de 'boss level sauna' geeft er een typisch Finse draai aan. Warin schept op dat ze er geregeld met flessen wodka in verdwijnen.

Het is eind februari, en we bevinden ons in het kantoor van Grand Cru, de meest veelbelovende gameontwikkelaar van Finland. Voor deze startup nog maar één game had uitgebracht, haalde het al meer dan tien miljoen euro op bij investeerders. Dat werd benut om met 35 ontwikkelaars drie jaar te werken aan *Supernauts*, een uitzonderlijke investering voor een mobiel spel. De ambitieuze opgezette bouwgame werd deze zomer gelanceerd voor Apple-apparaten.

Finland mag dan maar 5,4 miljoen inwoners hebben, Finse games trokken de laatste drie jaar maar liefst 1,4 miljard euro aan investeringen aan. Rond de 2.400 Finnen zijn momenteel werkzaam in de industrie, een relatief kleine groep die een aanzienlijke omzet genereert: van 87 miljoen euro in 2008 naar 900 miljoen vorig jaar. Vergelijk dat met de Nederlandse game-industrie, die door TNO in 2012 werd geschat op 150 tot 225 miljoen euro, zonder de Finse groeipotentie. Wat is de verklaring voor dit succes?

Net als in Nederland en veel andere Europese landen ontstond de Finse game-industrie uit een

groep jonge programmeurs die grafische demo's maakten. De bedrijven die zij oprichtten in de jaren negentig, zoals Remy Entertainment en Housemarque, bestaan nog steeds, maar zijn niet opvallend succesvol.

Anders dan elders is dat de Finse gamemakers een duwtje in de rug kregen door het succes van het Finse Nokia. Toen Nokia zich in 2003 actief op de gamemarkt begaf met N-Gage, een telefoon die ook een spelcomputer was, ronselde het bedrijf veelal Finse gamestudio's om er speciale games voor te ontwikkelen. De loopjongens van die studio's zijn de studiohoofden van nu.

In 2009 brak ontwikkelaar Rovio door met *Angry Birds*. Twee miljard downloads later heeft het bedrijf een jaaromzet van 156 miljoen euro en werken er meer dan 800 mensen in het hoofdkantoor in Espoo, een half uurtje rijden van Helsinki. Rovio profileert zich als mediabedrijf à la Disney. De gigantische winkel in de hal van het gebouw, bomvol Angry Birds-prullaria, zegt eigenlijk alles.



Angry Birds-prullaria in een winkel in een pretpark in Tampere, Finland.

FOTO BLOOMBERG

Om het Finse succes te kunnen verklaren, moet je toch vooral het geld volgen. Tekes, de overheidsinstelling die ooit veel geld stak in Nokia en nu de lokale game-industrie steunt met kennis, leningen en investeringen, is essentieel. Er is geen studio te vinden die geen gebruik heeft gemaakt van de Tekes-regelingen, inclusief succesnummers Rovio en Supercell. In totaal werd er tot nu toe vijftig miljoen in de eigen game-industrie gestoken; met het speciaal op games gericht Skene-programma kwam er onlangs nog eens zeventig miljoen euro extra beschikbaar.

Ter vergelijking: het Nederlandse Gamefonds stelde vorig jaar 300.000 euro beschikbaar voor games „met artistieke kwaliteit”. Nederlandse bedrijven die het commerciële succes van Supercell willen najagen, hebben hier weinig te zoeken. Hoewel Nederland net als Finland een aantal belastingvoordelen kent voor startende gamebedrijven, investeert de overheid niet direct in startups. Schijnbaar hebben de Finnen weinig moeite met dit soort directe overheidsinvesteringen. „Wat Supercell aan belastinginkomsten heeft gegenereerd is meer dan Tekes de laatste vijf jaar heeft geïnvesteerd”, zegt Warin.

Is de groei houdbaar? Finse games mogen honderden miljoenen spelers bereiken, datzelfde publiek vertrekt zo weer naar een andere hit; en die kan overal vandaan komen.

Rovio heeft moeite met de omschakeling van betaalde games naar het free-to-playmodel; de winst over 2013 halveerde, om uit te komen op 'slechts' 28 miljoen euro. En ook Supercell lijkt over zijn piek heen: de derde grote game, Boom Beach, blijft achter bij de eerdere twee klappers.

En Grand Cru? Hun debuut *Supernauts* werd deze zomer weliswaar goed ontvangen, maar van recordaantallen is vooralsnog geen sprake. Toch is het nog niet gedaan met de jonge studio. Net als veel andere Finse startups heeft Grand Cru genoeg financiële armslag om de komende jaren nog een aantal pogingen te wagen. Tijd zat om te bewijzen dat Rovio en Supercell inderdaad de basis hebben gelegd voor de sterkste en meest winstgevende game-industrie van Europa.