

# CRAZY GAMES

## PERSDOSSIER

*Top 10 grootste browser game platformen ter wereld*

*100% groei in het afgelopen jaar*

*Leuvense start-up lid van accelerator Start it @KBC*



PERSDOSSIER  
**INHOUDSTAFEL**

<b>WAT IS CRAZYGAMES</b>	<b>2</b>
<b>HOE HET BEGON</b>	<b>4</b>
<b>DE BROWSER GAME INDUSTRIE</b>	<b>5</b>
<b>HET CRAZYGAMES TEAM</b>	<b>7</b>
<b>PARTNERS</b>	<b>9</b>
<b>PERSCONTACT</b>	<b>11</b>



# 1. WAT IS CRAZYGAMES

## SPELLETJES PLATFORM

CrazyGames.com is een gratis spelletjes website die zich specialiseert in online games die in de browser (bvb in Chrome, Firefox, ...) worden gespeeld. Het platform richt zich op jongeren tussen de 10 en de 18 jaar en stelt games in erg uiteenlopende categorieën ter beschikking, gaande van action tot puzzle en sports. CrazyGames onderscheidt zich van andere platformen door 'user engagement' en door de frequentie waarmee het nieuwe kwalitatieve games publiceert. Door gebruik te maken van innovatieve adverteringsmethoden kunnen alle games gratis worden gespeeld. De website heeft momenteel meer dan tien miljoen bezoekers per maand, daarmee is het één van de tien grootste browser game platformen ter wereld.

Het platform heeft vertalingen in het Nederlands, Spaans, Indonesisch en Engels. Maar de focus ligt vooral op de Engelstalige markt. Vooral in de VS is de website erg populair. 40% van de gebruikers wonen in Amerika maar ook in Canada, de UK en India doet de website het erg goed.

## DEVELOPER PORTAL

Naast het spelletjesplatform ontwikkelde CrazyGames recent ook een platform voor onafhankelijke game developers, het CrazyGames Developer Portal. Hiermee wil het bedrijf een developers community opbouwen en oplossingen aanbieden voor de problemen die developers ervaren bij het ontwikkelen van hun games. Het is vaak erg moeilijk een initieel publiek te vinden voor nieuwe games door een gebrek aan financiële middelen en door de hoge kwaliteitseisen die grote platformen

zoals Steam Greenlight, Playstation Network en ID Xbox Program opleggen.

Het developer platform zorgt ervoor dat games erg snel kunnen worden geüpload en gepubliceerd. Het spel wordt gespeeld door gamers op CrazyGames van wie automatisch feedback en statistieken worden verzameld. Deze gegevens worden gedeeld met developers zodat ze op een doelgerichte manier de gebruikersbeleving van hun spel kunnen verbeteren. Verder zorgt het platform ervoor dat adverteringsinkomsten automatisch met game developers gedeeld worden. In oktober lanceerde CrazyGames het eerste prototype van dit platform, de finale versie zou klaar moeten zijn in het najaar van 2019.

## STARTUP

Raf Mertens richtte CrazyGames op in 2014. De website groeide uit van een hobbyproject naar een klein bedrijfje met 4 werknemers. In 2017 groeide het bedrijf met meer dan 100% en kaapte het de grens van 1 miljoen euro omzet. Deze groei zet zich door in 2018 en de tussentijdse resultaten wijzen erop dat de groei zelfs nog versnelt. De startup maakt deel uit van accelerator Start it @KBC, die innovatieve ideeën en schaalbare businessmodellen ondersteunt.



## 2. HOE HET BEGON

### APRIL 2014

- Oprichting website CrazyGames.com

### SEPTEMBER 2015

- Tomas Mertens verlaat het bedrijf.

### MAART 2016

- CrazyGames telt maandelijks 3 miljoen gebruikers.

### DECEMBER 2016

- CrazyGames wordt een fulltime project.

### NOVEMBER 2017

- Eerste werknemer wordt aangenomen.
- CrazyGames telt maandelijks 5 miljoen gebruikers.

### MEI 2018

- CrazyGames telt maandelijks 10 miljoen gebruikers.

### OKTOBER 2018

- Developer portal wordt gelanceerd.

Raf Mertens leerde programmeren toen hij 14 jaar oud was van een vriend op school. Hij experimenteerde met het maken van websites en ontwikkelde een spelletjeswebsite "gamesfreak.net".

Toen Raf zijn studies computerwetenschappen op Stanford begon werd het onderhouden van de website te veel werk. Als zomerproject startten hij en zijn broer met een nieuwe, verbeterde website [www.crazygames.com](http://www.crazygames.com). In september 2015 stapte Tomas Mertens uit het bedrijf. Raf bleef de website onderhouden maar omdat de website toen nog niet groot genoeg was werkte hij als Full-stack software developer bij Thought Machine in Londen.

In december 2016 begon hij fulltime te werken aan het professionaliseren van CrazyGames. De website haalde toen ongeveer 3 miljoen unieke gebruikers per maand. Eind 2017 werd Ben Corne aangenomen als CTO en haalde de website de kaap van 5 miljoen gebruikers. Vandaag telt CrazyGames 4 werknemers en heeft het maandelijks meer dan 10 miljoen unieke gebruikers. Hiermee is het een van de tien grootste platformen ter wereld voor browsergames.

## 3. DE BROWSER GAME INDUSTRIE

### DE CRASH VAN FLASH

De browser game niche komt uit een moeilijke periode. Tot voor 2016 werd veelvuldig gebruik gemaakt van Flash, een computerprogramma waarmee animaties, webvideo's en webapplicaties gemaakt kunnen worden. Flash was niet beschikbaar voor alle besturingssystemen en werd door Apple's iOS niet ondersteund. In 2020 zal geen enkele browser Flash nog ondersteunen. Daarom moest er worden overgeschakeld op een andere technologie, HTML5. Voor de browsergames gebeurde deze overgang moeizaam maar ze is nu ongeveer afgerond.

### BROWSER IS DE TOEKOMST

De laatste jaren zijn de mogelijkheden van browsers drastisch toegenomen door moderne webtechnologieën zoals WebGL en WebAssembly. Het is nu mogelijk volwaardige en reactieve applicaties eenvoudig te verspreiden. Gamers hoeven niets meer te installeren en kunnen games gewoon in hun browser spelen. Deze verschuiving zien we ook in andere domeinen zoals bijvoorbeeld televisie (Netflix) en tekstverwerking (Google Docs).

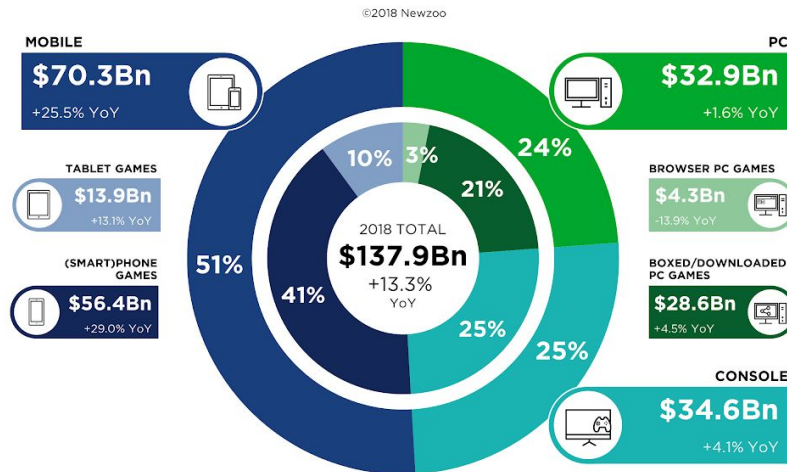
Dat grote game development software pakketten het mogelijk maken te exporteren naar WebGL gaf de ontwikkeling van browsergames een extra boost. De meeste browser games worden ontwikkelt met Unity, een cross-platform game engine ontwikkelt door Unity Technologies. Unity ondersteunt het exporteren naar WebGL sinds eind 2015, de meeste browsergames op de website CrazyGames worden dan ook hiermee ontwikkeld.

## OMVANG VAN DE MARKT



### 2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



Source: ©Newzoo | 2018 Global Games Market Report  
[newzoo.com/globalgamesreport](http://newzoo.com/globalgamesreport)

Volgens een onderzoek van NewZoo zou de markt in 2018 \$4.3 miljard waard zijn. Het is een relatief klein segment van de PC gaming industrie die een omvang heeft van ongeveer \$32 miljard. Momenteel zijn er slechts enkele grote spelers: Spil Games (Nederland), Y8 (Hong Kong), Poki (Nederland), Kongregate (US) en Newgrounds (US). Deze spelers hebben samen ongeveer de helft van het marktaandeel. De rest is verdeeld over kleinere vaak lokale websites.

## 4. HET CRAZYGAMES TEAM



### **Raf Mertens, Founder en CEO**

*Raf richtte CrazyGames op. Hij studeerde Computer Science aan Stanford University en Statistics and applied Mathematics aan de University of Cambridge.*

### **Ben Corne, CTO**

*Ben studeerde Computer Science, Web and Information Systems aan de Vrije Universiteit Brussel en werkte bij Seaters, ADNEOM en Stratics.*



### **Reinout Stevens, Full Stack Developer**

*Reinout behaalde een doctoraat in de computerwetenschappen aan de Vrije Universiteit Brussel.*

### **Alexander Pattyn, Operations and Product manager**

*Alexander studeerde toegepaste economische wetenschappen en economisch recht aan de Katholieke Universiteit Leuven.*





## 5. PARTNERS

### ADVERTISING PARTNERS



**AppNexus**

Crazygames werkt samen met online advertising partijen zoals Google, Amazon, Appnexus en andere grote partijen in de online advertentie sector voor het invullen van advertenties op de website.

**amazon**advertising

De toewijzing van de advertenties aan de partners gebeurt door door het bedrijf ontwikkelde Smart Advertising Layer. Dit is een software systeem dat toelaat om op een intelligente manier advertentie-inkomsten te optimaliseren door een combinatie van verschillende technieken.



**Google Ad Manager**

De Smart Advertising Layer organiseert telkens wanneer een advertentie nodig is een real-time veiling in de browser van de gebruiker, de advertentie wordt ingevuld door de partner met het hoogste bod. Verder zorgt het systeem er ook voor dat de advertenties op een intelligente manier worden vernieuwd zodat ze de gamer zo min mogelijk storen.

**PubMatic**

**OpenX**<sup>®</sup>

## GAME DEVELOPERS

Crazygames heeft een duurzame band met een dertigtal onafhankelijke developers over de hele wereld. Ze zijn essentieel voor het succes van CrazyGames.



**Mohamad A.**  
*Faramel Games*

*"Working with CrazyGames and publishing on their platform was one of the most enjoyable experiences for us. Everyone at CrazyGames team is doing a great job to present our games to millions of users from all around the world. From management to game testers and SDK developers, a very huge effort is being done to ensure the best experience for both developers and players"*



**Abhilash Palachola**  
*Royale Gamers*

*"CrazyGames has been really helpful in providing good traffic & visibility for my game Tunnel Rush. I earn €1000 monthly for my game and I plan to launch a lot more games with them. The CrazyGames team are some of the coolest personalities I have met, very positive people & smooth communicators."*



**Pat Eichler**  
*New Eich Games*

*"Working with CrazyGames has been very beneficial to my games. The process of working with CrazyGames has been very easy thanks to the contact of the team. CrazyGames does a great job of answering questions and solving your problems. Uploading my games to CrazyGames has been a breeze with the Developer Portal with easy and simple steps to follow. It has been an excellent opportunity to expose my game to countless players."*

## 6. PERSCONTACT

Wenst u meer informatie of heeft u interesse in een interview? Neem dan contact op met:

Alexander Pattyn

[Alexander@crazygames.com](mailto:Alexander@crazygames.com)

+32 476 766 750

