

# Embauches, rachats... Pourquoi Homa Games lève 50 millions de dollars

*Seulement huit mois après sa levée de fonds de 12,5 millions d'euros en amorçage, Homa Games récidive. Le studio et éditeur de jeux vidéo pour mobiles a bouclé une série A de 43 millions d'euros. Une somme qu'elle utilisera pour recruter et poursuivre sa stratégie de croissance externe... dans l'espoir de prendre la même trajectoire que son rival Voodoo.*

Temps de lecture : minute

---

11 octobre 2021

Homa Games a réussi à s'imposer en quelques mois comme un sérieux concurrent pour le jeune studio Voodoo - qui a levé 266 millions d'euros en août 2021, après avoir reçu le soutien de GBL et de Tencent. Alors que la startup a bouclé une levée de fonds de 12,5 millions d'euros pas plus tard qu'en février, elle réitère en annonçant ce lundi 11 octobre une série A de 50 millions de dollars (soit 43 millions d'euros) auprès de Northzone, Singular, Headline et Eurazeo. Le spécialiste du jeu vidéo mobile, qui assure mettre un point d'honneur à accompagner les développeurs indépendants, revendique quelque 500 millions de téléchargements sur les différents magasins d'applications grâce à ses titres phares "Nerf Epic Pranks!" , "Tower Color" , "Sky Roller" , "Craft Island" ou encore "Border Control" . Il ambitionne, avec ces nouveaux fonds, de "*recruter une centaine de salariés*" et réaliser "*plusieurs acquisitions*" .

Le co-fondateur de Homa Games, Daniel Nathan, a affirmé à nos confrères de Sifted qu'il n'avait pas de velléité particulière en matière de levée de fonds après celle annoncée en début d'année. Toutefois

l'approche de Northzone, qui réalise ici son premier investissement en France, l'a séduit : ce fonds dispose d'entrées importantes au sein de l'écosystème tech européen et est notamment parvenu à mener sans encombre plusieurs sociétés de son portefeuille jusqu'à l'introduction en Bourse - il a embarqué pour ce tour de table certains des fondateurs du développeur d'applications mobiles britannique King ainsi que du service de streaming musical suédois Spotify, deux de ses entreprises les plus emblématiques. Une expérience toute indiquée pour accompagner une entreprise en hypercroissance comme Homa Games, qui rejoint des entreprises telles que Kili Technology ou Sorare dans la liste des startups levant des fonds plusieurs fois par an.



À lire aussi

Jennifer Lufau, la gameuse qui combat les dérives de l'industrie du jeu vidéo

## La concurrence avec Voodoo prend un tournant judiciaire

Dès le mois de février, Homa Games annonçait la couleur : elle compte

"devenir une usine à développer du contenu" . Alors que la jeune pousse travaille d'ores et déjà avec quelque 400 studios à travers le monde, tout en en possédant trois à date, elle avance être en mesure de déterminer en moins de trois jours si un jeu rencontrera le succès ou non. Elle s'attend d'ailleurs à ce que l'avènement du no-code réduise le délai de production des jeux qu'elle édite. C'est ce qui lui a notamment permis d'inonder les magasins d'applications mobile, avec une quarantaine de titres lancés en moins de trois ans d'existence. Pour accélérer la tendance, l'entreprise nous faisait part en février de son intention de proposer ses services aux détenteurs de licences à succès - un partenariat a été signé en ce sens avec Hasbro.

La concurrence est rude dans le secteur du jeu vidéo, l'un des rares à avoir bénéficié de la crise du Covid-19. Et les esprits s'échauffent : alors que Voodoo avait porté plainte contre Homa Games début 2021, l'accusant de concurrence déloyale, c'est finalement ce dernier qui a remporté le procès. Le Tribunal de commerce de Paris a ainsi estimé que Voodoo s'est rendue coupable de parasitisme commercial, en voulant identifier les joueurs de jeux édités par Homa Games afin de les cibler pour une publicité vantant ses services... La licorne française du secteur, valorisée 1,7 milliard d'euros et soutenue par le géant chinois Tencent, a donc été condamnée à verser plus de 200 000 euros à son concurrent direct.