

Homa lève à nouveau 100 millions de dollars pour simplifier le développement de jeux vidéo

La plateforme qui développe des technologies à destination des développeurs de jeux vidéo a déjà levé 165 millions de dollars, depuis sa création. Elle continue sur sa lancée afin de poursuivre le développement de sa solution et cherche à racheter de nouvelles entreprises pour compléter son offre.

Temps de lecture : minute

12 octobre 2022

" La plupart des jeux sont désormais mis au point en quelques semaines alors qu'ils avaient besoin de plusieurs mois de développement auparavant. " C'est sur ce créneau que s'est positionnée la startup Homa. La société créée en 2018, et déjà présente dans 34 pays, est spécialisée dans les technologies à destination des développeurs de jeux vidéo, pour faciliter leur création et maximiser leur chances de succès. " Nous avons créé le " Homa Lab ", une plateforme qui permet d'analyser les tendances, les données et, ainsi, de générer des idées de jeux. "

Pour continuer à se développer, la société de 160 salariés, qui a déjà levé 165 millions de dollars depuis sa création, vient de boucler un nouveau tour de table de 100 millions de dollars. Une levée de fonds menée par Quadrille Capital et Headline, avec la participation de Northzone, du leader des fonds crypto Fabric Ventures et de Bpifrance, complétés par les investisseurs historiques de l'entreprise.

Racheter des sociétés pour proposer différents types de jeux

" Grâce à cela, nous allons pouvoir continuer le développement technologique de notre plateforme. Nous nous appuyons sur les retours des utilisateurs, pour être sur de développer des personnages qu'ils vont apprécier par exemple. Une fois que nous avons leurs retours, nous développons le jeu, donc cela demande beaucoup d'investissements ", précise Daniel Nathan, le co-fondateur. Homa ambitionne également d'intégrer le web3, coûteux en R&D et en temps. " Un de nos caractères est devenu un influenceur très puissant. Mais cela demande la création de contenus autour de cette personne, ce qui est très chronophage ", complète le dirigeant.



Dans le même temps, l'entreprise envisage de racheter d'autres sociétés grâce aux fonds levés. L'idée : compléter son panel d'applications et proposer aux joueurs différents types de jeux. " Aujourd'hui, nous avons environ 80 jeux dans 6 à 7 genres différents. Mais il existe une vingtaine de genres dans le monde du jeu vidéo. Donc nous sommes au tout début ", indique le dirigeant qui a déjà réalisé des opérations de croissance externe pour étoffer sa gamme. Les précédentes levées de fonds lui avaient permis de racheter 6 sociétés dans ce but. Mais

également d'améliorer sa plateforme produit, notamment pour " *éduquer les développeurs à créer des jeux vidéos.* "

Un marché en plein essor

Pour poursuivre son développement, Homa envisage de recruter une centaine de salariés dans les 12 mois à venir. La société qui compte une vingtaine de nationalités dans ses équipes, surfe en effet sur un marché en plein essor. " *La création du jeu vidéo mobile a complètement changé, on peut aujourd'hui le faire avec de toutes petites équipes, quand il fallait être près de 500 auparavant. Sauf que ces équipes ont besoin d'outils et n'ont pas les moyens de faire du marketing, donc on s'en charge pour elles.* " A l'image de Tiktok, qui permet à n'importe qui de devenir réalisateur, Homa veut donc permettre à n'importe quel développeur de créer des jeux vidéo



À lire aussi

[Inviga traque les jeunes pousses du jeu vidéo belge et français](#)

