

# Blacknut lève 2,4 millions d'euros pour lancer son catalogue de jeux vidéo grand public

---

**Blacknut, jeune pousse spécialisée dans le jeu vidéo, vient de lever 2,4 millions d'euros auprès de plusieurs investisseurs et de business angels, entrés via une campagne de crowdfunding sur GwenneG.**

2,4 millions d'euros, voici le montant que la startup Blacknut, qui se revendique comme le « Netflix du jeu vidéo », vient de lever. La jeune pousse, qui profite de la montée en puissance du cloud, de la VOD et du très haut débit, développe depuis janvier 2016 un catalogue de jeux vidéo varié, à la demande, et pour tous les goûts. Son algorithme, alimenté par les préférences des utilisateurs, souhaite créer des espaces très personnalisés en fonction des profils, et ainsi suggérer les jeux adéquats.

Si son offre n'est pas encore officiellement lancée, une version bêta devrait être pré-commercialisée auprès de testeurs en juin prochain pour une commercialisation prévue d'ici la fin de l'année. L'abonnement unique s'élèvera à 20 euros par mois et permettra aux adhérents de jouer en illimité sur ordinateur, tablette et portable.

*« En revenant aux racines du jeu, nous parlons à un public plus large, intéressé par une pratique ouverte et curieuse de ce média »*

Olivier Avaro, CEO de Blacknut

Si la jeune pousse ne vise pas forcément les gamers, elle souhaite davantage s'adresser au grand public, notamment aux familles. Actuellement constituée de deux cent titres, Blacknut souhaite en ajouter environ une dizaine par mois.

La startup a un autre objectif, séduire quelques 500 000 adhérents d'ici cinq ans. Dès 2018, elle a pour ambition de réaliser une deuxième levée de fonds afin de s'exporter davantage en Europe, aux Etats-Unis et au Canada.