

## Owlient s'impose sur le concept du jeu-passion et poursuit son développement

*Trois jeux qui remportent un franc succès, une croissance à 3 chiffres : l'année 2008 a été couronnée de succès pour Owlient. Avec le lancement réussi de Howchet en janvier dernier et d'importantes perspectives de développement, 2009 se présente sous les mêmes auspices pour l'éditeur de jeux-passions.*

Paris, le 24 février 2009 – Créé en 2005 par Olivier Issaly et Vincent Guth, [Owlient](#) a su imposer rapidement son concept de « jeu-passion ». L'éditeur français propose des plateformes de divertissement à mi-chemin entre le jeu en ligne et le réseau social, qui fédèrent des communautés autour d'une passion commune.

### Une formule à succès qui a fait ses preuves

En septembre 2005, l'équitation marque les premiers pas d'Owlient dans la sphère des jeux en ligne avec le lancement d'[Equideow](#). Très vite, la communauté grossit en France mais aussi en dehors de nos frontières. Des versions anglophone, germanophone et hispanophones sont lancées entre 2007 et 2008, et remportent un franc succès (la version allemande compte autant de joueurs qu'Equideow France). Au total, ce sont 1 million de joueurs actifs dans le monde.

Deux nouveaux jeux succèdent alors à Equideow. En octobre 2008, Owlient lance [Aquariow](#), basé comme le précédent jeu sur la gestion et l'élevage, mais cette fois-ci dédiés aux passionnés d'aquariophilie. 130 000 inscrits y gèrent déjà leurs propres aquariums virtuels. En janvier 2009, c'est l'univers de l'enfance qui est reproduit sur [Howchet](#), où chacun peut élever un ou plusieurs bébés de la naissance à l'âge de 3 ans. En quelques semaines, plus de 52 000 joueurs actifs composent la communauté Howchet ; et ce sont chaque jour 2 500 nouveaux inscrits qui les rejoignent.

Dès sa création, Owlient s'est basé sur un business model fort, indépendant de la publicité. La société a imaginé un système qui offre un accès gratuit à chaque jeu mais propose aux internautes d'aller plus loin dans leurs parties en achetant virtuellement des produits bonus via des micro-paiements sécurisés. Ce modèle a fait ses preuves puisqu'Owlient a très vite été rentable. Autofinancée pendant 2 ans et demi, la société a réalisé en mai 2008 une première levée de fonds de 3 millions d'euros auprès d'Innovacom, et vient de terminer l'année 2008 sur une croissance de 260% pour un chiffre d'affaires de 2,6 millions d'euros.

### De nouvelles perspectives de développement

Fort de ces 3 succès, la société poursuit en 2009 son internationalisation en lançant des déclinaisons locales de ses jeux sur de nouveaux marchés (la société réalise déjà 75% de son chiffre d'affaires en dehors de la France). Deux nouveaux jeux sont également en cours de développement et seront lancés plus tard dans l'année.

Owlient a également fait appel à de nouveaux collaborateurs, notamment Frédéric Crémer, responsable des marchés français et allemand ; et Christophe Astorri, qui aura pour mission d'aider

---

CONTACT PRESSE - BALLOU PR

Sarah Michaud – 01 42 22 98 69 – [sarah@balloupr.com](mailto:sarah@balloupr.com)

Aline Dubucq – 01 42 22 97 65 – [aline@balloupr.com](mailto:aline@balloupr.com)

les marques à intégrer les univers Owlient. En effet, avec des communautés importantes, très actives et parfaitement ciblées, Owlient constitue une opportunité innovante pour les marques de faire figurer leurs offres au sein des milliers de produits virtuels manipulés chaque jour par les joueurs. D'autres formats sont aussi possibles, comme la réalisation d'un jeu comme outil de communication.

En 2009, les univers virtuels Owlient se développeront aussi dans la réalité, avec la création d'objets dérivés des jeux. En décembre 2008, un premier pack de Noël avec des cartes de collection Equideow a reçu un excellent accueil des joueurs sur les marchés français, anglais et allemand, avec 45 000 cartes vendues.

A l'image de ses communautés qui n'ont de cesse de grandir (20 bébés Howchet sont nés pendant votre lecture de ce communiqué !), l'équipe Owlient s'étoffe aussi, et la société s'apprête à recruter une dizaine de collaborateurs, principalement des développeurs web.

####

**A propos d'Owlient :**

Owlient est un éditeur et fédérateur de communautés de passionnés autour de jeux et de services en ligne. A l'origine du concept de « jeu-passion », Owlient s'impose aujourd'hui comme une référence sur le secteur du divertissement numérique communautaire, grâce à une forte expertise dans l'animation et la monétisation de communautés.

Suite au succès rencontré par ses trois premiers jeux, Equideow, Aquariow et Howchet, la société développe désormais plusieurs nouveaux sujets de jeu par an et étend son offre à d'autres services à forte valeur ajoutée autour des passions des internautes. Owlient s'est internationalisé avec succès, avec des déclinaisons locales de ces jeux représentant aujourd'hui 75% de son chiffre d'affaires. Autofinancée pendant 2 ans et demi, la société a réalisé en mai 2008 une première levée de fonds de 3 millions d'euros auprès d'Innovacom.

Pour plus d'informations : [www.owlient.eu](http://www.owlient.eu)