

Owlient attire plus 4,5 millions de passionnés avec son premier jeu Web 2.0

Paris, le 23 septembre 2008 – A l’origine du concept de jeu-passion, Owlient se positionne aujourd’hui comme l’acteur majeur du divertissement communautaire Web 2.0 en proposant des jeux et services additionnels dédiés aux passions des internautes. Equideow, le premier jeu d’Owlient destiné aux passionnés d’équitation a déjà séduit plus de 4,5 millions d’internautes dans le monde.

Aujourd’hui, le débat horizontalité vs verticalité anime plus que jamais les espaces Web 2.0. Owlient a pris le parti de miser sur les communautés grand-public animées par la même passion. C’est ainsi que la société propose un nouveau concept, ludique et interactif, et une nouvelle façon d’appréhender le jeu et de consommer ses passions sur la toile en offrant l’accès à une plateforme spécialement conçue pour favoriser le libre partage des connaissances entre internautes. Pari réussi aux vues de l’engouement croissant de la population pour les plateformes communautaires. Selon les chiffres publiés par Médiamétrie en septembre 2008, 50% des 5,2 millions de français inscrits sur un site communautaire au second trimestre 2008 affirment adhérer en premier lieu pour partager leur passion.

Premier né de la marque, Equideow.com est un jeu en ligne qui propose aux passionnés d’équitation de créer leur propre centre équestre virtuel. Une fois inscrits, les joueurs ont alors la possibilité de s’occuper d’un ou plusieurs chevaux, de les entraîner, de les faire concourir et d’organiser eux-mêmes des compétitions. L’accès au jeu est totalement gratuit. Pour avancer plus loin et personnaliser leurs parties, les joueurs doivent alors acheter virtuellement divers produits pour leurs chevaux, comme par exemple : avoir un cheval immortel, dessiner sa propre robe de cheval...

A ce jour, l’univers virtuel Equideow rassemble déjà plus de 4,5 millions d’internautes passionnés d’équitation à travers le monde. La plateforme de jeu en ligne a déjà été traduite en version anglophone (Howrse.com), germanophone (Howrse.de) et hispanique (Caballow.com). Réalisant 50% de son chiffre d’affaires à l’international, le jeu rencontre notamment un franc succès aux Etats-Unis. En effet, le marché outre-Atlantique représente 65% de la communauté anglophone de Howrse.com et une part de 30% du chiffre d’affaires 2008.

Grâce à ce concept unique et fort de cette tendance, Owlient s’impose aujourd’hui comme un acteur majeur du divertissement numérique communautaire Web 2.0. Ce positionnement de premier plan s’affirme par un modèle économique innovant, qui repose sur la monétisation des communautés via les micro-paiements sécurisés (SMS, Audiotel et

CONTACT PRESSE :

Ballou PR

Olivia Omnes

01 42 22 97 42 - olivia@balloupr.com

carte bancaire), et non pas sur la publicité. Ce modèle a aujourd'hui fait ses preuves puisque la société a réalisé un chiffre d'affaires de plus d'un million d'euros en 2007 et dégagé des bénéfices depuis la première année. Suite au succès de son premier jeu, Owlient a pour objectif de développer d'autres services à forte valeur ajoutée autour d'autres passions des internautes.

A propos d'Owlient :

Inventeur du concept de « jeu-passion », Owlient développe et distribue depuis 3 ans des jeux et services additionnels permettant aux internautes de se regrouper autour d'univers virtuels dédiés à leur(s) passion(s). Premier jeu lancé par Owlient, Equideow.com propose aux passionnés d'équitation d'élever des chevaux et de créer un centre équestre virtuel. Disponible en version anglophone, germanophone et hispanique, la plateforme réunit aujourd'hui une communauté de 4,5 millions d'internautes à travers 15 pays sur 3 continents.

Autofinancée depuis 2 ans et demi, Owlient a réalisé en mai 2008 une première levée de fonds de 3 millions d'euros auprès d'Innovacom. La société travaille désormais sur le développement de nouvelles thématiques et de nouveaux services.

Pour plus d'informations : www.owlient.eu