

Owlient lance Aquariow, son second jeu-passion web 2.0

Paris, le 30 octobre 2008 – Owlient, éditeur et distributeur de jeux et services additionnels en ligne dédiés aux passions des internautes, développe son offre et annonce aujourd'hui le lancement de son nouveau jeu-passion, Aquariow, à destination des aquariophiles.

Suite au franc succès rencontré par Equideow, Owlient se jette à l'eau et lance un deuxième jeu, basé comme le précédent sur la gestion et l'élevage, mais cette fois-ci dédié aux passionnés des fonds aquatiques. Premier jeu en ligne sur l'aquariophilie, la version bêta a été lancée en juillet 2008. Très vite, elle a attiré un grand nombre de passionnés et de joueurs assidus qui, avant de se lancer dans l'aventure, ont apporté leur contribution à l'amélioration et la finalisation de la plateforme.

Bien que très répandue – il existe 4 millions d'aquariums en France - l'aquariophilie reste une pratique très coûteuse. Aquariow offre aux membres de la communauté la possibilité de créer leurs propres aquariums virtuels et d'y reproduire fidèlement une multitude d'écosystèmes aquatiques, le tout gratuitement. Les joueurs peuvent participer aux compétitions de poissons ou de plantes organisées au sein du jeu, construire le plus bel aquarium, recréer des environnements réels (choix du sol, poissons, plantes, etc.) ou encore reproduire les espèces les plus rares. Pour personnaliser leur aquarium et booster leurs parties, les joueurs ont la possibilité d'acheter virtuellement divers produits bonus destinés à leurs poissons et écosystèmes. Par exemple : un purificateur ultra-performant, des filtres magiques, des aquariums inusables...

Aquariow est un jeu qui attire principalement une population d'adolescents passionnés de jeux d'élevage virtuels (45% de 10-15 ans et 18% de 15-20 ans). Cependant, le jeu compte également une part non négligeable de joueurs adultes (26% de 20 à 40 ans), ce qui s'explique par le thème même de l'aquariophilie, loisir essentiellement pratiqué par des personnes plus âgées dans la vraie vie. La répartition par sexe est assez bien équilibrée, avec un peu plus de femmes (58%) que d'hommes (42%).

La communauté rassemble déjà plus de 60 000 internautes, en France principalement mais également en Belgique, au Canada et en Suisse. Plus de 400 nouvelles inscriptions sont enregistrées par jour. Les versions internationales seront disponibles dans le courant de l'année 2009.

CONTACT PRESSE :

Ballou PR

Olivia Omnes

01 42 22 97 42 - olivia@balloupr.com

A propos d'Owlient :

Inventeur du concept de « jeu-passion », Owlient développe et distribue depuis 3 ans des jeux et services additionnels en ligne permettant aux internautes de se regrouper autour d'univers en ligne dédiés à leur(s) passion(s). Premier jeu lancé par Owlient, Equideow.com propose aux passionnés d'équitation d'élever des chevaux et de gérer 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

CONTACT PRESSE :

Ballou PR

Olivia Omnes

01 42 22 97 42 - olivia@balloupr.com