

Jeux Vidéo : Owlent un service de quiz pour Equideow

Jeux Vidéo

Posté par : JPilo

Publié le : 5/12/2008 15:00:00

Fondateur de communautés de passionnés autour de jeux et services Web 2.0, **Owlient annonce aujourd'hui l'ajout de quiz sur Equideow, sa plateforme communautaire dédiée à l'acquiescence**. Cette intégration vient à la fois soutenir le développement des activités de la société et répondre à la demande croissante des internautes pour des services de divertissements de qualité.

Lancé il y a **3** ans, le jeu d'acquiescence en ligne destiné aux fans d'acquiescence, Equideow, rassemble aujourd'hui une communauté internationale de plus de 6 millions de joueurs.

Avec le double objectif de répondre à l'engouement du public pour des services culturels et de divertissement riches et variés et d'accroître le développement du jeu, Owlent a imaginé un service de quiz innovant pour tester les connaissances des internautes sur l'acquiescence.



Ce lancement permet notamment à la société d'accroître l'attractivité de la plateforme et de fidéliser son public existant.

«**Sur Equideow, une partie dure en moyenne 10 mois. Nous nous sommes donc penchés sur une extension du jeu à mettre en place pour prolonger l'expérience des internautes sur la plateforme**», explique **Olivier Issaly**, PDG et cofondateur d'Owlient.

«**Au-delà du simple concept du jeu en ligne, notre objectif est de fédérer des communautés grand-public autour d'un environnement en ligne complet où les internautes peuvent partager et raconter leur passion**», ajoute-t-il.

En dépassant les frontières du jeu, Owlent touche et attire une autre audience sur ses plateformes, différente de celle des « Gamers ». En effet, tous les passionnés ne sont pas forcément adeptes des jeux de gestion virtuels, surtout lorsqu'ils pratiquent déjà leur passion dans la vraie vie.

Ouvert à l'ensemble des internautes, qu'ils possèdent ou non un profil « joueur » sur [Equideow](#), le service de quiz présente l'avantage, sans être un jeu, d'être extrêmement ludique et motivant. Pendant 20 secondes, les joueurs s'affrontent dans des quiz de 10 questions, à réponses uniques ou à choix multiples.

Les questions, initialement établies par Owlent, sont désormais imaginées par les internautes

eux-mêmes. Ces derniers peuvent même créer leur propre mini-quiz de 3 questions.

Le service de quiz repose sur le même modèle économique que le jeu, basé sur les micropaiements.



L'inscription est totalement gratuite. Si l'internaute souhaite augmenter ses chances de gagner, il peut alors acheter des jetons virtuels via SMS/Audiotel/Internet+/CB qui lui permettent notamment : d'augmenter le nombre de quizz auxquels il peut participer par jour, de mettre en avant et promouvoir son mini-quiz, de doubler le nombre de points gagnés lors d'une session et d'éliminer deux mauvaises réponses, etc.

Dans un deuxième temps, Owlent souhaite également inviter les marques à sponsoriser un ou plusieurs quiz.

Depuis son lancement en bêta en septembre dernier, le service de quiz connaît à ce jour un démarrage en trombe :

- Plus de 70 000 internautes inscrits
- Plus de 10 000 quiz joués par jour
- 11 millions de questions répondues depuis l'ouverture
- Une moyenne de 2 quiz par jour et par joueur

Tout comme le jeu, les quiz Equideow attirent plus particulièrement un public féminin (90%).

La répartition par âge se fait ensuite de la manière suivante : 10% de moins de 10 ans, 60% de 10-15 ans, 17% de 15-20 ans, 13% de 20ans et plus.

Owlient prévoit d'intégrer les quiz aux versions étrangères d'Equideow ainsi qu'aux autres jeux et de continuer à développer de tels services à forte valeur ajoutée autour des passions des internautes.

A propos d'Owlient :

Inventeur du concept de « jeu-passion », Owlent 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 Owlent, Equideow 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 6 millions d'internautes à travers 15 pays sur 3 continents.