

Jeux Vidéo : Owlent s'impose sur le concept du jeu passion

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 25/2/2009 0:00:00

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

Créé en 2005 par **Olivier Issaly et Vincent Guth**, Owlent 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.



À

Dans sa création, Owlent 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. Autofinancé 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 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.