

**Jeux Vidéo : 200.000 parents virtuels pour Howchet**

**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 7/5/2009 0:00:00

Owlient, éditeur et développeur de communautés de passionnés autour de jeux et de services en ligne annonce que son tout dernier jeu, Howchet, entièrement dédié à l'univers de l'enfance, vient de passer la barre des **200 000 joueurs en trois mois seulement**. Lancé en version Beta fin janvier 2009, le jeu connaît un véritable succès et fédère ainsi une très forte communauté de parents virtuels.



À

À

Howchet permet aux internautes de **créer et développer leur propre bébé virtuel** jusqu'à ses 3 ans en répondant à tous ses besoins : manger, jouer, dormir, prendre le bain sans oublier la promenade et les câlins ! Gratuit pour tous, Howchet propose aux joueurs souhaitant avancer plus rapidement dans leur partie d'acheter des produits bonus via des micro-paiements sécurisés.

Le profil des joueurs sur Howchet se compose majoritairement de joueuses de moins de 20 ans qui passent en moyenne 30 minutes par jour sur **Howchet**. La journée sur Howchet passe plus vite qu'une journée réelle, les joueurs n'ont donc pas besoin de rester sur le jeu plus de temps qu'il n'en faut pour s'occuper de leurs bébés.

En effet, une fois les bambins couchés, il faut attendre le lendemain pour reprendre sa partie.



À

À

Néanmoins, les profils des joueurs varient : de jeunes actives ou encore de « vraies » mamans ont des bambins virtuels. Par exemple, l'une des joueuses les plus impliquées dans la communauté est une maman de 3 enfants leur a donné une dizaine de frères et sœurs virtuels !

Les jeux passions créés par [Owlient](#) sont entièrement dédiés au plaisir du jeu et du partage avec l'ensemble de la communauté et n'impliquent pas de compétition entre les membres. Owlient est également l'auteur de deux autres plateformes de divertissement : Equideow et Aquariow qui remportent un fort engouement auprès du jeune public



À

À

#### **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 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.