

plus belle la vie



groupe Telfrance

LANCEMENT DE L'ÉPISODE 2 DU FEUILLETON INTERACTIF

Avis à tous les fans de *Plus Belle la Vie* : le groupe Telfrance et Lexis Numérique s'associent à nouveau et mettent à profit leurs expertises respectives dans la production audiovisuelle et le transmédia en lançant l'épisode 2 du feuilleton interactif *Plus Belle la Vie* !

Accessible dès le 22 novembre 2010 sur le portail www.plusbellelavie-games.fr, l'internaute, au profil plutôt jeune et féminin (à 49% et 79%), pourra retrouver tout l'univers de la série en ligne. Il aura la possibilité d'évoluer dans l'épisode en se lançant dans une nouvelle enquête à rebondissements digne des plus belles intrigues du feuilleton, ainsi que d'affronter les autres membres de la communauté dans des mini-jeux.

Nathan, chef d'orchestre de ce second épisode !

Nathan, devenu guide touristique à Marseille, décide de jouer les histoires et anecdotes marseillaises sous forme de scénettes, avec l'aide des Mistraliens. Ses prestations démarrent bien, ce qui agace Raphaël qui déprime depuis que Léa l'a quittée. Les deux amis se lancent alors un défi : ils doivent séduire le plus de jeunes et de belles touristes sur une semaine ! De rebondissements en coups bas, leur association va vivre des hauts et bas... jusqu'au dénouement.

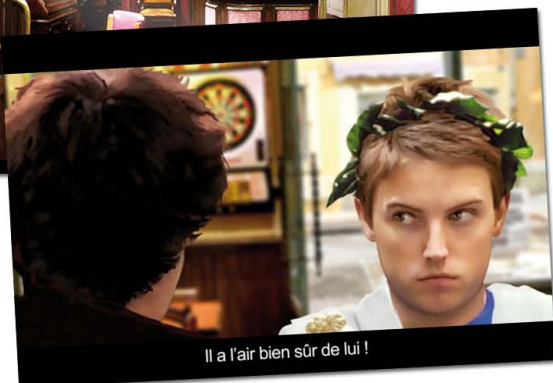
Ce nouvel épisode fait la part belle à la culture marseillaise que l'on retrouve tout au long du jeu (cuisine, pétanque, langue, etc.). On voit apparaître également de nouveaux personnages (Mirta, Thomas...) dans de nouveaux lieux (l'hôtel du Mistral, le petit magasin de la place...). Des activités ludiques jalonnent le parcours et en cas de succès, permettent au joueur de glaner de précieux indices : défis culinaires, promenades en barque, musculation... il y en a pour tous les goûts !

Un fan de PBLV intégré parmi les héros récurrents !

Place aux nouveautés ! Outre les épisodes, deux nouveaux mini-jeux agrémentent ceux du portail (fléchettes, foot, flipper) : les Cacahuètes et la Pétanque. Ces mini-jeux sont aussi accessibles indépendamment des épisodes à partir du portail www.plusbellelavie-games.fr/. Et l'enjeu est de taille ! 4 joueurs ont ainsi gagné des Mistral pour prolonger leur expérience du jeu. Quant à Rico, l'heureux gagnant du grand concours de l'été, il a eu le privilège de voir son rêve se réaliser... Il va devenir l'un des héros du second épisode interactif de Plus belle la Vie, aux côtés des comédiens de la série ! « *Je trouve cette idée originale et très sympa. Je tiens à remercier et à féliciter toute l'équipe de PBLV Games pour avoir organisé ce concours et pour leur sympathie; et également les autres joueurs pour leur fair-play !* » témoigne Rico.

La communauté des joueurs se retrouve également sur la page FaceBook du jeu *Plus Belle la Vie* (<http://www.facebook.com/pages/Plus-Belle-La-Vie-Games/130091627015862?ref=ts>). Ses membres peuvent ainsi interagir et rester informés de l'actualité. Elle regroupe aujourd'hui plus de 600 joueurs assidus et enthousiastes.

Le rendez-vous est pris pour tous les fans inconditionnels *Plus Belle la Vie* le 22 novembre 2010 !



À PROPOS DE TELFRANCE

Historiquement célèbre pour ses fictions emblématiques (*Thierry la Fronde, Janique Aimée, Le temps des copains, Le rouge et le noir, Les semilles et les moissons, Garonne...*) le groupe Telfrance, dirigé aujourd'hui par Christophe Marguerie, est le 2^{ème} producteur de prime time avec plus de 400 heures de fiction diffusées en 2009.

Positionné sur tous les savoir-faire via ses 16 filiales et labels spécialisés à la fois dans la fiction, le flux et le documentaire, il est un acteur incontournable du paysage audiovisuel français qui allie tradition et modernisme avec des séries phares à héros récurrents telles que *Louis la brocante, SoeurThérèse.com, Les Cordier, juge et flic* ou encore *P.J.* Il se positionne désormais également sur :

le feuilleton quotidien :

Plus belle la vie, format novateur créé en 2004 pour France 3, devenu phénomène de société et véritable marque audiovisuelle

Le magazine :

Les maternelles

Le documentaire :

D-Day, Leur jour le plus long, Gendarmes, Les Secrets du Parthénon, Parasomnia ou Seoul District

L'animation :

Grabouillon, Ovni, Les p'tites poules, Le monde de Pahé

Le jeu et le divertissement :

Le grand lifting des tubes, C moi qui régale !, Quand l'amour s'en mêle, Le QCMmmm, Les frenchies...

Les fictions courtes :

Les semaines de Lucide, Ça vous est déjà arrivé ?

Telfrance bénéficie également d'outils de production totalement intégrés et dispose de structures de commercialisation de droits avec un catalogue riche de 4000 heures de programmes, de licences, partenariats, placements produits et contenus de marques.

Depuis 2008, le groupe fait partie de Telfrance et Associés, la société d'investissement dans les médias de Fabrice Larue.

À PROPOS DE LEXIS NUMÉRIQUE

Créé en 1990, Lexis Numérique compte 60 collaborateurs répartis en deux activités complémentaires : le conseil en communication interactive et la création de jeux vidéos.

Avec plus de neuf millions de jeux vendus dans le monde à travers des partenaires prestigieux (Ubisoft, Electronic Arts, Disney...), Lexis Numérique est un des principaux studios de création de jeux en Europe. Plusieurs fois numéro un des ventes (cf. les séries *Oncle Ernest, Alexandra Ledermann, Léa passion mode...*), Lexis Numérique a souvent été présenté par la presse européenne et américaine comme un des studios les plus créatifs au monde, notamment grâce à des jeux comme *In Memoriam* ou *Experience 112* (Grand Prix du Festival des jeux vidéo).

Lexis Numérique développe aujourd'hui des jeux haut de gamme pour des publics très larges sur consoles ainsi que des jeux en ligne.

Par ailleurs, Lexis Numérique accompagne depuis plus de dix ans la communication interactive de clients d'univers variés (La Grande Récré, Total, BNP Paribas, Gallimard...) sur différents supports (online, webTV, affichage dynamique, téléphones portables).



Davy Lor

lor@telfrance.fr

+33 1 53 78 24 29



José Sanchis

info@lexis-numerique.fr

+33 1 64 68 58 30