

OPERATION FLASHPOINT™ : DRAGON RISING LANCE UN ASSAUT SUR LE NET AVEC UNE VIDEO TECHNOLOGIQUE ET UNE NOUVELLE IDENTITE.

La licence phare de Codemasters revient cet été avec une nouvelle identité visuelle forte et un attirail de choix. Découvrez une démonstration technique du jeu dans une nouvelle vidéo disponible sur www.flashpointgame.com

Jeudi 19 février 2009, 15h – ***Operation Flashpoint™ : Dragon Rising***, la simulation militaire tant attendue, marque le retour de la série qui a inventé un genre nouveau de jeu vidéo. Jusque là resté à couvert, le jeu passe aujourd'hui à l'attaque avec sa nouvelle identité visuelle et une vidéo montrant point par point tous les aspects techniques du moteur derrière le jeu. Une technologie de pointe qui placera les joueurs au plus proche de la guerre. La vidéo est disponible au visionnage et au téléchargement sur www.flashpointgame.com.

Prévu pour être le jeu d'action le plus accessible, immersif et viscéral, ***Operation Flashpoint™ : Dragon Rising*** est actuellement développé sur une variante du moteur EGO™ Engine, la plateforme technologique propriétaire de Codemasters Studios. Cette technologie unique s'enrichit à chaque nouveau jeu qui l'utilise. Elle a bénéficié du soutien de tous les constructeurs de consoles de jeu. Elle est notamment connue pour être à l'origine du succès de jeux maintes fois primés tels que *Colin McRae: DiRT™* ou encore de *Race Driver: GRID™*. La vidéo de l'EGO Engine en action démontre aujourd'hui tout le potentiel de la technologie au service de jeux d'action : des reconstitutions pointilleuses de chaque arme jusqu'à la gestion d'un terrain militaire de plus de 200 km². Le résultat est tout simplement l'environnement et la gestion de la vie de celui-ci les plus réalistes jamais vus dans un FPS.

« L'avantage de développer notre propre technologie, c'est de pouvoir l'adapter facilement à nos besoins. Nous l'enrichissons avec de nouveaux composants spécifiques qui pourront par la suite être réutilisés dans de futures productions. Comme par exemple les effets de particules lumineuses qui nous servent ici à restituer de manière réaliste physiquement le feu des canons. Mais aussi des détails jamais vu auparavant sur nos véhicules de combat ou la gestion d'un environnement ouvert si vaste que vous pouvez vous y perdre », détaille **Brant Nicholas, Senior Producer, *Operation Flashpoint: Dragon Rising***

“Chaque élément que l'EGO Engine est capable de restituer ne fait qu'ajouter au réalisme du jeu et à la tension à laquelle il soumet le joueur. Dans ce jeu ultra-réaliste comme dans les véritables conflits, une seule balle suffit à vous abattre. Avec les rendus visuel et sonore incroyables de l'EGO Engine, les joueurs ressentent véritablement le stress du combat, les montées d'adrénaline et l'excitation qui gagne les troupes lors des assauts

donnés dans les combats modernes. Le réalisme du jeu, son contenu vont dans ce sens mais l'attention donnée aux détails fera très vite comprendre aux joueurs ce que peut être l'impact d'un tir de mortier de 80 mm déchirant le sol à quelques mètres de lui. L'expérience de jeu est portée à un niveau jamais atteint dans un jeu vidéo.”

Une nouvelle identité visuelle extrêmement forte est également dévoilée aujourd'hui, d'abord sous la forme d'un nouveau logo et du pack du jeu. « Etant un des piliers du catalogue 2009 de Codemasters, *Operation Flashpoint: Dragon Rising* bénéficiera d'une direction artistique très stylisée et très présente tout au long du jeu et dans son interface à tel point que cela justifie de la retrouver sur le pack et donc dans les linéaires,» précise **Alex Bertie, VP Brand & Marketing, Codemasters.**

“Le logo est une réécriture de l'original avec un design plus contemporain pour refléter à la fois les côtés précis et pointilleux du jeu mais aussi la patte graphique omniprésente, proche de celles des documentaires de guerre. Oter le 2 du nom final est un pas de plus pour s'éloigner du premier et bien montrer que le jeu est loin d'être une simple suite mais un nouveau départ. Le pack se fait aussi l'écho des drames qui se jouent dans l'histoire du jeu et de l'imagerie militaire très forte. En combinant cette photo d'un vrai soldat avec sa tenue des USMC authentique, sans que l'on sache son nom comme pour mieux s'y identifier, et un décor du jeu, on obtient au final un vrai résumé de l'intensité des combats proposés.”

Prévu cet été sur **PLAYSTATION®3, Xbox 360™** et **PC**, ***Operation Flashpoint™ : Dragon Rising*** engagera les joueurs au cœur d'un conflit mortel contre l'armée chinoise sur le monde ouvert constitué par l'île de Sirka. Partez à la rencontre de la dureté de la guerre avec les bandes-annonces du jeu et la nouvelle vidéo technologique de EGO Engine sur www.flashpointgame.com.

- fin -

A propos d'OPERATION FLASHPOINT™ : DRAGON RISING

Décidé à amener les joueurs au plus près de la réalité d'un conflit militaire de grande envergure, *Operation Flashpoint™ : Dragon Rising* sera la suite tant attendue de l'épisode originelle qui avait à lui seul créé cette catégorie de jeux ultra-réalistes. Conçu pour offrir l'expérience de combats la plus poussée qui soit, *Operation Flashpoint: Dragon Rising* mettra au défi les joueurs de survivre au chaos d'une guerre et de décider rapidement d'une stratégie de survie et de victoire. Le tout dans un contexte réaliste de guerre moderne pour le contrôle de ressources naturelles.

L'île de Sirka et ses 220km², à l'est des côtes russes et au nord du Japon, est une zone riche en pétrole. Sous contrôle russe, elle devient un enjeu pour toutes les nations qui l'entourent. Une division aérienne de l'armée chinoise, People's Liberation Army of China (PLA), atterrit au cœur de l'île pour y proclamer son appartenance au territoire chinois. La Russie se tourne alors vers les Etats-Unis pour

un support militaire rapide. La réponse ne se fait pas attendre et l'USS Iwo Jima, un bataillon de Marines lance l'assaut sur les côtes de Sirka. La situation pourra-t-elle s'améliorer avant d'arriver au point d'embrasement (le fameux flashpoint) ? Et ainsi éviter une guerre massive avec des superpuissances qui n'ont pour seul but que d'en découdre quel qu'en soit le prix.

Le jeu simule à la perfection ce genre de conflit massif entre différentes forces en présence, toutes dotées de l'arsenal actuelle, dans des environnements ultra-réalistes puisque tirés de données bien réelles. Les armes, les unités militaires mais aussi les véhicules, les stratégies existent bel et bien. Le scénario repose sur l'avancée des troupes américaines mais *Operation Flashpoint: Dragon Rising* va plus loin et grâce à une intelligence artificielle hors-norme, c'est le joueur qui va écrire l'histoire de Sirka. Libre à lui de choisir la stratégie de ses bataillons. Des objectifs clairement définis comme assurer la couverture de convois, prendre des bases ennemies et autres réjouissances militaires, assurent à l'ensemble une cohérence et l'assurance d'une immersion totale.

Pour plus d'information, n'hésitez pas à contacter :

Codemasters France

Jérôme Firon

Responsable des Relations Presse

jerome.firon@codemasters.com

21, avenue Victor Hugo

75116 Paris

Tél : 01 76 74 72 51

A PROPOS DE CODEMASTERS

Codemasters développe, édite et distribue des logiciels de loisirs et jeux vidéo pour les consoles Sony Playstation 3, Sony PSP, Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS ainsi que sur PC.

La société est un des leaders du marché et s'est bâtie une solide réputation pour la qualité et le succès de ses produits, notamment avec les marques : Colin McRae, Race Driver, Operation Flashpoint ; chacun de ces titres ayant dépassé le million de pièces vendues dans le monde (plus de 10 millions d'exemplaires de la série Colin McRae vendus dans le monde). Tout en restant le leader en matière de jeux de course automobile, la société a entamé une phase de diversification avec des jeux d'action/aventure et FPS (First Person Shooter). L'année 2008 verra le lancement de nouvelles franchises sur les supports de nouvelle génération : Rise of the Argonauts, Damnation, Dragonologie, Bella Sara, ...

La société mère, créée en 1986 par MM. David, Richard et Jim Darling, est basée à Southam au cœur du Royaume-Uni. Le groupe emploie près de 500 personnes, dispose de filiales en France, Allemagne, Espagne, Benelux et Etats-Unis et diffuse ces produits dans plus de 50 pays.

Codemasters France, dirigée par M Luc Bourcier, est basée à Paris.

Des informations complémentaires sur la compagnie et ses produits sont disponibles sur le site de Codemasters : www.codemasters.fr

Ressources web pour la Presse

Téléchargez des images, screenshots et tout le matériel dont vous aurez besoin à cette adresse : www.codemasters.com/mediabank

SITE WEB DE CODEMASTERS

Codemasters reçoit actuellement plus de deux millions de visiteurs chaque mois sur son site web, découvrez pourquoi à l'adresse suivante : www.codemasters.com

RENSEIGNEZ-VOUS SUR LES JEUX

Codemasters supporte askaboutgames.com (www.askaboutgames.com), une nouvelle initiative anglaise visant à aider les parents à comprendre le système de limite d'âge des jeux vidéo. Ils peuvent être ainsi informés et mieux guidés dans leur choix de produits pour leurs enfants.

Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company. All other trademarks are the property of their respective owners. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies.