

L'édition COLIN McRAE™ : DiRT 2™ GAMES FOR WINDOWS® LIVE sera optimisée pour DIRECTX® 11

Multi-threading, hardware tessellation et Shader Model 5.0 sont au programme de cette édition sur-vitaminée de Colin McRae: DiRT2 !

AMD (NYSE : AMD) amène le réalisme visuel vers de nouveaux sommets grâce à son expertise logicielle de DirectX 11.

Lundi 6 juillet 2009, 16h – Codemasters® annonce aujourd'hui que la version **Games For Windows® LIVE** de **Colin McRae™ : DiRT™ 2**, la suite tant attendue du célèbre jeu de courses maintes fois primé, sera dotée des toutes dernières fonctionnalités offertes par DirectX 11.

Le hardware spécifique DirectX 11 sera disponible au deuxième semestre 2009 et DirectX 11 le sera dès la sortie de Microsoft Windows 7 le 22 octobre 2009. Codemasters annonce également que la version **Games For Windows® LIVE** de **Colin McRae: DiRT 2** bénéficiera d'un développement spécifique pour tirer pleinement profit de toutes les nouvelles technologies contenues dans DirectX 11 et sera disponible en décembre 2009.

“Les versions consoles de **Colin McRae: DiRT 2** sortiront en septembre, mais avec les avancées technologiques apportées par DirectX 11, il nous était impossible de passer outre, surtout en sachant tout ce que cela apportera aux joueurs en termes d'expérience de jeu,” déclare **Bryan Marshall, chief technical officer, Codemasters**. “Nous sommes parmi les leaders du jeu vidéo automobile et nous avons toujours su garder une longueur d'avance sur nos concurrents en tirant parti dès que possible des avancées technologiques importantes, comme le sont la hardware tessellation, le multi-threading et le Shader Model 5.0. Nous souhaitons toujours offrir l'expérience de course la plus réaliste, la plus immersive et la plus intense du marché. La fusion de DirectX 11 et de l'EGO™ Engine, notre technologie propriétaire, va placer la barre très haut pour les autres jeux de racing.”

DirectX 11 sera disponible au lancement de Microsoft Windows 7 mais également sous forme de mise à jour pour Windows Vista. Codemasters profitera immédiatement des fonctionnalités DirectX 11 qui ajoutent énormément au réalisme des jeux de racing. La hardware tessellation améliorera le rendu de l'eau et des autres surfaces, mais aussi l'animation des foules par exemple.

Les performances des shaders issus du Shader Model 5.0 (SM 5.0) participeront à la création d'une expérience 3D plus riche, en améliorant grandement la qualité de l'image : profondeur de champ, *ambient occlusion*, ombres, etc. Ces fonctionnalités DirectX 11, et bien d'autres, apportent la puissance nécessaire pour décupler la performance.

“Nous nous attendons à ce que cette adoption rapide de DirectX 11 par Codemasters leur permette d'avoir une position de leader dans le développement des prochaines générations de jeux et de simulations sur PC,” précise **Rick Bergman, senior vice president, AMD Products Group**. “Pour faciliter la transition vers DirectX 11, AMD fournit à Codemasters le hardware DirectX 11 et l'accès à notre expertise d'ingénierie logicielle pour les fonctionnalités DirectX 11 comme la tessellation ou le shader modelling. DirectX 11 possède tous les ingrédients nécessaires pour faire évoluer le jeu PC vers un nouveau niveau de réalisme et offre aux développeurs les outils pour utiliser plus efficacement les systèmes multi-CPU et multi-GPU des joueurs. ”

Colin McRae: DiRT 2 sera boosté en décembre 2009 dans son édition Games For Windows® LIVE avec le support de DirectX 11. Les versions PLAYSTATION®3, Xbox 360®, Wii™, Nintendo DS™ et PSP® sortiront en septembre 2009. Pour les dernières vidéos et informations relatives au jeu, rendez-vous sur www.dirt2game.com.

- fin -

A PROPOS DE COLIN McRAE: DiRT 2

Mélange d'off-road sur-vitaminé et de sports extrêmes, le très attendu nouveau chapitre de la saga légendaire du rallye *Colin McRae: DiRT 2*, offrira une expérience de jeu incroyablement enivrante et collera au plus près de ce qu'est aujourd'hui le rallye moderne. *Colin McRae: DiRT 2* placera la barre très haut pour les futurs jeux de racing avec de nouveaux types d'épreuves, une nouvelle génération de pilotes, des lieux incroyables et surtout, sept classes de véhicules boostés construits pour le spectacle.

Colin McRae: DiRT 2 emmènera les joueurs dans un World Tour d'adrénaline pure, où chaque étape se déroulera dans un lieu bien réel. Du rallye cross au “Stadium King Shootout” de Los Angeles, des pistes sinueuses de la Rainforest de Malaisie au “Battersea Battle” londonien, une course de nuit dans un ancien site industriel. Bâti sur le moteur technologique et sur la jouabilité du premier *Colin McRae: DiRT*, en y ajoutant le *lifestyle* des compétitions de snowboard et de skateboard, *Colin McRae: DiRT 2* disposera de modes multi-joueurs complets et de fonctions communautaires inédites pour entretenir la communauté des pilotes virtuels.

A propos de Codemasters

Codemasters est un des principaux développeurs et éditeurs de best-sellers pour une large audience sur toutes les plateformes de jeux et via tous les circuits de distribution. Créée en 1986, la société possède de fortes propriétés intellectuelles parmi lesquelles Colin McRae, Race Driver, Overlord ou encore Operation Flashpoint. Récemment est venue s'y ajouter la licence exclusive des droits de la Formule 1. Codemasters vient de remporter le titre de développeur anglais de l'année lors des 25^{ème} Golden Joystick Awards ainsi que l'Excellence Awards dans la catégorie UK Development Team décerné par MCV. La technologie de développement multiplateformes Ego Engine a été élu Best Technology 2007 par la TIGA, the Independant Game Developers Association. La société mère, créée en 1986 par MM. David, Richard et Jim Darling, est basée à Southam au cœur du Royaume-Uni, et la division américaine est basée à Universal City, en Californie. Le groupe emploie plus de 500 personnes, dispose de filiales en France, Allemagne, Espagne, Benelux et États-Unis et diffuse ses produits dans plus de 50 pays. Codemasters France, dirigée par M Luc Bourcier, est basée à Paris. Luc Bourcier est VP et Directeur général Europe du sud.

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. Games For Windows LIVE, Xbox, Xbox 360, and Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies. Wii AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.