

LE CO-OP A 4 JOUEURS EN EQUIPE CONSTITUE L'EXPERIENCE "ULTIME" D' **OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING**.

Le Producteur Exécutif du jeu vous montre comment une escouade de 4 soldats rend l'expérience de jeu online en co-op incroyable – rendez-vous sur le site www.flashpointgame.com pour découvrir pourquoi dans la nouvelle vidéo de gameplay d'Operation Flashpoint : Dragon Rising.

Note aux journalistes : la vidéo est téléchargement directement via ce [lien](#).

Mardi 1^{er} Septembre (11h) – Découvrez l'impact dévastateur qu'une équipe de 4 soldats peut avoir sur le champs de bataille à l'occasion de la révélation par **Codemasters**[®] de la nouvelle vidéo 'Co-op' pour **Operation Flashpoint[®]: Dragon Rising[™]**, le jeu de tir qui a pour cadre une expérience online en co-op multijoueurs durant une guerre des plus réalistes en vous connectant dès maintenant sur www.flashpointgame.com.

Dans **Operation Flashpoint: Dragon Rising**, la campagne solo entière est totalement jouable en coopération jusqu'à 4 joueurs en ligne. Le travail d'équipe et la communication sont clefs lorsque les joueurs intègrent l'infanterie USMC et leurs rôles de forces spéciales combattant contre les forces chinoises de l'Armée de Libération Populaire (PLA) durant les différentes batailles qui ont lieu tout autour de l'île de Skira.

"Il n'y a pas de meilleure expérience FPS que celle de jouer ensemble en équipe dans un escadron et le co-op à 4 joueurs représente d'une certaine manière son apogée, je dirais que c'est l'expérience ultime d'*Operation Flashpoint: Dragon Rising*." déclare **Sion Lenton**, le Producteur Exécutif d'**Operation Flashpoint: Dragon Rising**. "La nature même du jeu et la liberté qu'il procure traduisent parfaitement l'esprit du jeu en coopération – particulièrement grâce au fait que les joueurs humains ne réagissent pas forcément comme le fera une I.A. classique"

Durant le jeu en co-op, l'hôte assume le rôle de leader de l'escouade pendant que les autres joueurs choisissent leurs rôles parmi un choix allant du médecin au fusilier en passant par l'ingénieur ou le spécialiste anti-tank.

Le Leader de la troupe est responsable des commandes spécifiques comme celles consistant à diriger les tirs de suppression, définir les points clefs ou paramétrer les manœuvres de flanc. De la même manière, si les joueurs prennent le contrôle d'un véhicule durant une mission, les rôles spécifiques dans ce véhicule deviennent immédiatement disponibles, ainsi le joueur peut incarner un conducteur, un commandant, un tireur ou copilote d'hélicoptère.

"Une bonne communication entre les membres de la troupe est extrêmement importante, particulièrement lorsque les objectifs de mission peuvent être gérés de manière

multiple. L'équipe en co-op apprendra d'authentiques tactiques des USMC via les « commandes radiales » et le gameplay encourage les discussions sur ces tactiques : c'est la clef pour gagner la bataille et in fine la guerre !" ajoute Lenton.

"Cette expérience en co-op apporte une telle immersion, une telle intensité dans l'atmosphère du jeu ! Celle-ci est notamment perceptible lors des missions de forces spéciales où les joueurs vont se surprendre eux-mêmes en train de chuchoter des commandes à leurs alliés de peur d'être découvert par l'ennemi."

En plus de la campagne, les missions solo du jeu une fois réussies peuvent être rejouées en mode coopératif. Ceci permettra au joueur de directement se rendre au cœur d'une de leurs missions favorites et à 3 de ses amis de le rejoindre pour former l'escouade. Le jeu en Co-op permet enfin de capitaliser des points ce qui encourage la troupe à rester soudée.

Tenez toute votre troupe prête pour la sortie le 8 Octobre d' **Operation Flashpoint: Dragon Rising** sur **Xbox 360®** la console de jeu de Microsoft®, **PlayStation®3** et PC.

Découvrez la nouvelle vidéo de gameplay, maintenant disponible online sur www.flashpointgame.com. Les joueurs peuvent également recevoir toutes les dernières news sur le jeu s'ils sont inscrits sur le Facebook du jeu - <http://www.facebook.com/flashpointgame> ou même suivre le développement du jeu directement via le Twitter du studio - <http://twitter.com/flashpointgame>.

FIN

Notes:

Vidéo disponible en tant qu'élément media téléchargeable sur www.gamespress.com

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 originel 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 Skira 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 Skira. 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 actuel, 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 Skira. 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.

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 Etats-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.