

## CODEMASTERS® SIGNE FUEL™ DES STUDIOS ASOBO ET REVELE LE PLUS GRAND ENVIRONNEMENT JAMAIS VU DANS UN JEU DE COURSE.

**Le créateur de Colin McRae: DIRT® et Race Driver; GRID® annonce la révolution dans le jeu de course multi-terrains dans le plus grand environnement jamais créé.**

**Mardi 19 Août (15h) – Codemasters** annonce aujourd'hui avoir signé l'édition de FUEL™ de Asobo Studios, un jeu qui promet la révolution dans la course tous terrains dans un environnement gigantesque jamais vu à ce jour. Promesse de vraies nouveautés dans le genre de la compétition automobile sur consoles next gen, **FUEL** est en développement en France à Bordeaux pour la **PLAYSTATION®3**, **Xbox 360®** de Microsoft®, **Games For Windows® LIVE** et sortira en **2009**.

Utilisant le moteur physique exceptionnel de Asobo Studios et fruit de quatre ans de développement, **FUEL** va offrir une expérience de liberté totale sur un terrain de jeu de plus de 14 000 km<sup>2</sup> (5000 square miles). Les joueurs devront s'affronter dans des territoires sauvages de nature très variées et effectuer des exploits aussi spectaculaires que mortels avec des véhicules à deux ou quatre roues et ce à une échelle jamais vue auparavant.

**FUEL** se déroule dans un présent alternatif où toutes les régions du globe ont été ravagées par des bouleversements climatiques, conséquence d'une activité humaine intensive et irraisonnée. Ici, les prix du pétrole ont atteint des sommets et un nouveau genre de dingues de la course sont apparus dans ces contrées dévastées et sont prêts à s'affronter au volant de leurs bolides modifiés, dans un nouveau sport extrême où les gagnants remportent des bidons d'essence. Gagner est nécessaire pour pouvoir se déplacer à sa guise à travers un continent désolé et meurtri. Il faudra ainsi partir des côtes du Pacifique harcelées par les Tsunamis jusqu'aux régions désertiques du Nevada où se succéderont régions arides, sommets enneigés, Grand Canyon, région des lacs et bien plus encore.

Afin de donner vie à ces vastes étendues, le jeu intègre une alternance jour / nuit et surtout système de changement climatique avancé : Soleil brillant, pluies torrentielles, tornades destructrices, orages violents, tempêtes de sables, foudres et blizzards, autant de paramètres qui bouleversent le quotidien et qui devront être pris en compte dans la stratégie de course.

« FUEL met la barre haute en terme d'échelle et d'exaltation dans les jeux de course. Il propose d'abord le monde de la course le plus vaste jamais créé dans le jeu vidéo. Ensuite, il apporte une nouvelle dimension dans l'épreuve sportive avec son système de changement climatique accéléré, une course pouvant changer du tout au tout en quelques instants. C'est un challenge constant et en perpétuel renouvellement pour les joueurs » affirme **Sebastian Wloch, Chief Executive Officer, Asobo Studios.**

“Dans FUEL, les joueurs se verront offrir un vaste choix aussi bien au niveau des épreuves sportives que des types de véhicules, dans des courses de plus de 16 participants fonçant sur un territoire dénué de frontière : c'est une approche radicalement « no limit » dans le monde du racing. Jamais les joueurs n'auront eu autant de liberté pour affronter la vie sauvage et atteindre le drapeau à damier.”

“La technologie que Asobo Studios a développé pour créer *FUEL* est tout bonnement incroyable. C'est un véritable exploit que d'être parvenu à créer un monde ouvert de cette taille à ce niveau de qualité graphique, et avec en plus un système de variation climatique aussi spectaculaire” affirme **Barry Jafrato, Senior Vice President of Brand, Codemasters.** “*FUEL* se devait d'être un titre majeur dans le portefeuille des jeux de course Codemasters. Que ce soit par son gameplay ou par ses qualités techniques, FUEL s'inscrit parfaitement dans notre longue tradition de jeux de course automobile d'excellence.”

Ajoutez à cela la possibilité de courir en ligne, explorer ces vastes étendues désertiques et s'affronter dans des centaines de challenges multijoueurs, *FUEL* sortira en 2009 sur PLAYSTATION®3, Xbox 360 et Games For Windows. Plus d'infos sur *FUEL* seront révélées dans la Games Convention de Leipzig (20 – 24 août 2008).

# FIN #

#### CONTACT PRESSE

**Codemasters France**  
Jérôme Firon  
Responsable des Relations Presse  
[jerome.firon@codemasters.com](mailto:jerome.firon@codemasters.com)  
21, avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tél : 01 76 74 72 51

**Codemasters France**  
Kevin John Orset  
Chef de produit  
[kevin.orset@codemasters.com](mailto:kevin.orset@codemasters.com)  
21, avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tél : 01 76 74 72 46

## **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 : Panique aux urgences, Dragonologie, Rise of the Argonauts, ...

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](http://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](http://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](http://www.codemasters.com)

## **RENSEIGNEZ-VOUS SUR LES JEUX**

Codemasters supporte askaboutgames.com ([www.askaboutgames.com](http://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.