

04.07.2007 - 16:46 Uhr

Paleo Entertainment entwickelt neuen Egoshooter, der durch die CryENGINE 2® von Crytek unterstützt wird

Frankfurt, Deutschland / San Diego, Kalifornien (ots) -

Paleo

Entertainment, ein neues unabhängiges, in San Diego, Kalifornien, ansässiges Entwicklerstudio, hat heute bekannt gegeben, dass es mit der Entwicklung eines Original-FPS-Spiels mit dem Namen "Merchants of Brooklyn" begonnen hat, das von der neuen CryENGINE 2®-Middleware von Crytek unterstützt wird.

"Vor der Lizenzierung der CryENGINE 2® für unser neues Projekt", sagte Troy Latimer, President von Paleo Entertainment, "haben wir uns sorgfältig all unsere Optionen angeschaut und kamen zu dem Schluss, dass keine andere Engine die Art von Spiel mit AAA- Qualität, die wir entwickeln wollten, hervorbringen konnte und dass keine sonstigen Toolsets so fortschrittlich bzw. anwenderfreundlich waren wie die, die uns die CryENGINE 2® bietet. Die Kombination aus der besten Rendering- und Physics-Engine der verfügbaren Middleware und dem leistungsstarken Editor Sandbox 2[™] war der entscheidende Aspekt, der uns zu unserer Entscheidung geführt hat, eher die Technologie von Crytek zu lizenzieren als selbst eine Engine zu entwickeln oder ein Produkt eines Dritten zu lizenzieren. Mit diesem Abkommen im Rücken können wir sofort mit der Prototypentwicklung unseres Spiels weitermachen, wobei wir hundertprozentig sicher sind, dass die Engine all das bewältigen kann, was wir brauchen, und uns gleichzeitig die Tools die kreative Freiheit geben, die Art von Spiel der nächsten Generation aufzubauen, die bisher zu produzieren niemand in der Lage war."

"Wir freuen uns sehr, Paleo Entertainment als neuesten Lizenznehmer für unsere Engine begrüßen zu können und sind stolz darauf, seine Technologiepartner zu sein", sagte Faruk Yerli, Managing Director von Crytek, "ihre mutigen Ideen und ihr einzigartiger Kunststil verdeutlichten uns, dass sie das Talent und die Vision haben, um etwas wirklich Originelles zu schaffen, das für sich allein gesehen heraussticht, und außerdem eine Vielzahl der Features unserer Engine in frischer und innovativer Art einsetzt."

Über Crytek GmbH

Die Crytek GmbH ("Crytek"), ein Entwickler von interaktiver Unterhaltungselektronik mit Sitz in Frankfurt am Main und zusätzlichen Studios in Kiew, Ukraine und Budapest, Ungarn, entwickelte den Ego-Shooter Far Cry, der zahlreiche Preise erhielt und gewissermaßen die nächste Generation von Rollenspielen einläutet, wird in Kürze das Blockbuster-Spiel Crysis auf den Markt bringen. Crytek hat sich der Entwicklung außergewöhnlich hochwertiger Videospiele für PC und künftige Ausführungen von Spielekonsolen auf Grundlage der firmeneigenen technisch führenden 3D-Spiele-Technologie CryENGINE 2® verschrieben. Weiterführende Informationen über Crytek erhalten Sie unter: <http://www.crytek.com>. Entwickler, die an einer kommerziellen Lizenz für die CryENGINE 2®- Middleware interessiert sind, richten ihre Anfragen an folgende Adresse: cryengine@crytek.com

Über Paleo Entertainment, LLC

Paleo Entertainment ist ein unabhängiger Entwickler von Video-Spielen mit Sitz in San Diego, Kalifornien. Von ihren bescheidenen Anfängen als Modding-Team hat sich Paleo Entertainment zu einem leidenschaftlichen Team von Entwicklern für AAA-Spiele entwickelt. Sie beschäftigen sich mit der Herstellung von Spaß bietenden und fesselnden Spielen der nächsten Generation. Ihr angekündigter Egoshooter unter dem Namen "Merchants of Brooklyn" nutzt die CryENGINE 2® von Crytek und bietet damit fesselnde, temporeiche, futuristische Mafia-Action gemischt mit dem Kampf zwischen Neanderthal-Klonen und Cro-Magnon-Klonen. Weiterführende Informationen über Paleo Entertainment erhalten Sie unter: www.paleoent.com .

Pressekontakt:

Pressekontakt:

Harald Seeley Engine
Business Manager
Crytek GmbH
+49 69 219776669

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100011902/100538215> abgerufen werden.