

21.08.2013 - 17:15 Uhr

Crytek gibt die Markteinführung der neuen CRYENGINE® bekannt

Frankfurt (ots) -

- Die Lizenznehmer der Engine werden von neuen Funktionsmerkmalen und Supportleistungen profitieren und das kostenfreie CRYENGINE® SDK erhält ein größeres Update

Crytek hat mit seiner hoch modernen CRYENGINE Technology und der Markteinführung der neuen CRYENGINE, einem ständig weiterentwickelten Technologiedienst, eine neue Ära eingeleitet und bietet kommerziellen Spiele-Lizenznehmern einen laufend aktualisierten Zugang zu den neuesten Features von CRYENGINE.

CRYENGINE-Nutzern kommt auch die Zusammenlegung der Crytek-Teams für Engine-Lizenzierung und Forschung & Entwicklung zugute. Mit diesem Schritt soll der Umfang der persönlichen Betreuung, die Spiele-Lizenznehmer in Anspruch nehmen können, sich verdoppeln und im Prinzip wird Cryteks F&E als Dienstleistung für Entwickler angeboten, die die neue CRYENGINE nutzen.

Außer diesen Änderungen unterstützt die neue CRYENGINE die Entwicklung von Konsolen der aktuellen und der nächsten Generation (Xbox One, PlayStation®4 und WiiU) neben dem PC; weitere Plattformen sollen in nächster Zukunft hinzukommen.

In Einklang mit den neuen Serviceleistungen ist die Entwicklungs- Komplettlösung nicht mehr durch Versionsnummern gekennzeichnet, um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass Updates und Upgrades kontinuierlich angeboten werden, damit CRYENGINE Vorreiter auf seinem Gebiet bleibt.

Areil Cai, Director of Business Development bei CRYENGINE, erklärt dazu: "Bei der Bereitstellung einer Engine geht es nicht um die Lieferung eines statischen Stücks Software. Es geht darum, dass Crytek ein F&E-Team für unsere Spiele-Lizenznehmer bildet und jederzeit die modernste und großartigste Technologie anbietet, die wir haben. Die gesamte Branche will inzwischen Spiele als Service liefern - und nach unserer Auffassung kann der gleiche Ansatz auch bei Spiele-Engines verfolgt werden. Die heutige Bekanntgabe verdeutlicht diesen Fortschritt sowie unser kontinuierliches Engagement, um sicherzustellen, dass die Lizenznehmer von CRYENGINE® der Konkurrenz stets ein paar Schritte voraus sind."

Auch Carl Jones, Business Development Director bei Crytek, kommentiert die Bekanntmachung von Crytek: "Seit der Einführung von CryENGINE 3 im Jahr 2009 haben wir die Engine so umfassend verändert und so viele wichtige neue Leistungsmerkmale hinzugefügt, dass es nicht mehr die gleiche Engine ist. Wir haben zahlreiche Teile der Engine revolutioniert: Wir haben unser gesamtes Beleuchtungssystem überarbeitet, Figurendarstellung und Animationslösungen in Filmqualität entwickelt und die Geschwindigkeit und Effektivität unseres Editors Sandbox verbessert und selbst unser Rendering hat sich durch Tessellierung, pixelgenaues Displacement-Mapping und eine inzwischen physisch basierte Wiedergabe verändert. Bei alledem haben wir zugleich unser oberstes Prinzip gewahrt: dass die Spieleentwicklung stets in Echtzeit erfolgen sollte. CRYENGINE ist eine neue Engine von Crytek - und wird es immer sein!"

In dieser Woche erscheint ferner ein wichtiges Update des kostenfreien CRYENGINE® SDK von Crytek, mit dem nicht-gewerbliche Nutzer Zugang zu einer Fülle neuer Funktionen erhalten, durch die Crysis 3 sich in letzter Zeit zu einer visuellen Benchmark für das Gaming entwickeln konnte. Seit der Markteinführung des kostenfreien CRYENGINE® SDK sind zwei Jahre vergangen. In dieser Zeit wurde die Engine über fünf Millionen Mal heruntergeladen und wird von einer ständig wachsenden Gemeinschaft und über 400 Universitäten täglich für nicht-gewerbliche Projekte genutzt. Das Update des kostenfreien SDK beinhaltet auch ein Nutzer-Feedback und hebt einige Beschränkungen auf, die Nutzer bisher an der Offline-Arbeit gehindert hatten.

Diese Änderungen des CRYENGINE-Service werden auf einer neuen Website erläutert, die unter www.cryengine.com abrufbar ist. Die Website wird im Laufe der Zeit wachsen und neue Optionen für Spiele-Entwickler anbieten; letztlich soll sie zur zentralen Drehscheibe für den gesamten online verfügbaren offiziellen CRYENGINE-Content werden.

Über Crytek

Die Crytek GmbH ("Crytek") ist ein unabhängiges Unternehmen, das führend in der interaktiven Unterhaltungsindustrie ist und das Ziel verfolgt, die Grenzen der Spielewelt weiter auszudehnen, indem unter Einsatz der innovativen 3D-Game-Technology CRYENGINE® einzigartige Erlebnisse für Xbox 360, PlayStation®3, PC, Mobilgeräte und Games-as-service entwickelt werden.

Hauptsitz des Unternehmens ist in Frankfurt am Main. Crytek unterhält ferner Studios in Kiew (Ukraine), Budapest (Ungarn), Sofia (Bulgarien), Seoul (Südkorea), Nottingham (Vereinigtes Königreich), Schanghai (China), Istanbul (Türkei) und Austin (USA).

Seit seiner Gründung im Jahre 1999 genießt Crytek ungeteilte Anerkennung für hervorragende Leistungen in seinem Geschäftsfeld in Form von Auszeichnungen wie dem Develop Award for Best Independent Studio 2011 und zwei Red Dot Design Awards 2010 und 2013. Zu seinen mehrfach ausgezeichneten Spielen zählen Far Cry®, Crysis® (Preis für das beste PC-Spiel auf der E3 2007 und für die beste Technologie bei den Game Developers Choice Awards 2008), Crysis Warhead® (Preis für die beste Grafiktechnologie bei den IGN Best of 2008 Awards), Crysis® 2 (Preis für den besten Shooter der E3 2010 und der Gamescom 2010), Crysis® 3 und Warface (Preis für das beste Social/Freizeit-/Online-Spiel auf der Gamescom 2012). Weitere Informationen finden Sie unter www.crytek.com.

Kontakt:

Jens Schaefer
Leiter PR-Abteilung
jens@crytek.com
Telefon: +49 6921 977661071

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100011902/100742532> abgerufen werden.