GAMESinFLAMES
Karlstraße 68
80335 München

Tel.: +49 (0) 89 / 210 205 7 – 70
Fax: +49 (0) 89 / 210 205 7 – 99
Email: pr@gamesinflames.com

– PRESSEMITTEILUNG ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG –

GAMESinFLAMES kündigt Crush Online an

Client-basiertes PVP MMO bietet MOBA-artige Kämpfe in einer persistenten Welt

München, 12.05.2016 – Publisher GAMESinFLAMES arbeitet mit dem erfahrenen koreanischen Entwickler JoyImpact an Crush Online, einem client-basierten MMO mit starkem Fokus auf MOBA-artigen Kämpfen.

Die Welt von Gaia setzt sich aus drei Nationen zusammen, jede bestehend aus Tausenden von Spielern, die in einem schier endlosen Krieg um ihre Ländereien kämpfen. Diese Nationen sind zusammen mit einem umfangreichen Gildensystem die Grundlage für groß angelegte militärische Auseinandersetzungen. Gilden können sich miteinander verbünden, um herausfordernde Burgenkämpfe auszufechten, und so die Kontrolle über eine Nation gewinnen. Die Spieler können ihre Avatare aus mehreren deutlich unterschiedlichen, komplett anpassbaren Klassen wählen, von denen jede über eine riesige Anzahl von unterschiedlichsten Waffen-Setups verfügt, und sich mit anderen Spielern und NPCs in taktischen und herausfordernden Kämpfen messen. It's not just a match – it's war!

Achim Kaspers, General Manager GamesInFlames, kommentiert die Ankündigung: "Crush Online ist ein einzigartiges Spiel, das die anspruchsvollen, Team-basierten Kämpfe von Multiplayer Online Battle Arena-Spielen mit dem Konzept einer persistenten Welt und einem epischen Konflikt zwischen mehreren Nationen, der aus Rollenspiel-MMOs bekannt ist, verbindet. JoyImpact ist ein erfahrener Entwickler, der bereits für die Entwicklung des MMORPG Aika Online verantwortlich war. Wir freuen uns auf eine langfristige Geschäftsbeziehung und darauf, Crush Online gemeinsam zu einem internationalen Erfolg zu machen."

Die Veröffentlichung von Crush Online für den europäischen Markt ist für 2016 geplant. Interessierte Spieler können sich ab sofort unter http://www.crush-game.com/ für die geschlossene Beta registrieren. Der offizielle Trailer ist hier erhältlich: https://www.youtube.com/watch?v=G_FST5BZJJ8.

# # #

GAMESinFLAMES ist ein Mitglied der Entwicklerfamilie von remote control productions. Mehr Informationen zu remote control productions und der rcp Entwickler-Familie unter www.r-control.de.

Pressekontakt:
GAMESinFLAMES
Karlstraße 68
80335 München
http://www.gamesinflames.com
Tel.: +49 (0) 89 / 210 205 70
Fax: +49 (0) 89 /210 205 799
E-mail: press@gamesinflames.com

Über GAMESinFLAMES

GamesInFlames ist ein Mobile- und Online Games-Publisher der nächsten Generation. Das erfahrene Team von Experten in Development Support, Financing, Publishing und Marketing von Cross-Plattform Entertainment Produkten sieht Games „as a service“ und operiert unter dieser Vision. GamesInFlames optimiert auf Plattformen und Territorien individuell zugeschnittene Vertriebs-Partnerschaften und sichert effiziente Spiele-Entwicklung sowie kontinuierliche, agile Development-Zyklen. Weitere Informationen über GamesInFlames unter http://gamesinflames.com/

Über remote control productions GmbH

Die remote control productions GmbH ist ein unabhängiges, international tätiges Produktionshaus, mit Schwerpunkt auf Vermittlung, Entwicklung und Produktion von Unterhaltungssoftware. Mit umfangreicher Erfahrung und weitreichenden Kontakten fungiert remote control productions als wichtige Schnittstelle zwischen Entwicklern, Publishern, Distributoren und Investoren. Neben Dienstleistungen in den Kernkompetenzen Business Development, Producing, Sales, Creative Services und Research setzt remote control productions auch verstärkt auf die Entwicklung und Konzeptionierung von eigenen Projekten. Dazu zählen neben der Schaffung neuer IPs auch Firmengründungen und die Unterstützung von Nachwuchs-Teams und Startups. Dort übernimmt remote control productions neben strategischer Beratung auch operative Aufgaben, um den Erfolg sicherzustellen.Das Produktionshaus wurde im Jahre 2005 gegründet. Zu den Kunden und Partnern von rcp gehören Rovio Entertainment, Paradox Interactive, Deep Silver/Fishlabs, Ubisoft, Astragon, ProSiebenSat.1 Games, Ravensburger Digital, Deutsche Bank, Gamevil, Chillingo, Volkswagen, spilgames, DeNA, Bigpoint, Intel, Audi und andere. Weitere Informationen unter http://www.r-control.de und http://www.facebook.com/remote.control.productions