

---

– PRESSEMITTEILUNG ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG –

## **Crush Online ab sofort erhältlich**

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

**München, 11. Oktober, 2016** – Publisher GAMESinFLAMES gab heute bekannt, dass das F2P MMO Crush Online, das von JoyImpact entwickelt wird, ab sofort erhältlich ist.

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!

"Wir freuen uns sehr darüber, nach unseren sehr erfolgreichen Closed und Open Betas, Crush Online nun auf den Markt bringen zu können," so Achim Kaspers, General Manager GAMESinFLAMES. "Die einzigartige Art und Weise, verschiedene Spielelemente in einem MMO zu verbinden, ist sowohl bei Fans schneller, team-basierter Kämpfe als auch bei MMO-Spielern, die die Idee einer persistenten Welt und epischen Schlachten zwischen verfeindeten Fraktionen zu schätzen wissen, sehr gut angekommen. Wir haben jede Menge Spieler-Feedback in die finale Version eingebaut, um das Spiel noch weiter zu verbessern, und sind sehr glücklich darüber, dass wir das Spiel nun endlich allen Spielern zur Verfügung stellen können."

Crush Online ist ein kostenloses Spiel mit optionalen In-Game-Käufen und ist in deutscher, englischer, französischer, polnischer und türkischer Sprache erhältlich. Das Spiel kann ab sofort auf der offiziellen Website <https://www.crush-game.com/> und auf Steam heruntergeladen werden. Der Trailer ist unter <https://www.youtube.com/watch?v=FVjgGCebMwY> erhältlich.

**Press contact:**

**GAMESinFLAMES**

Karlstraße 68

80335 Munich

Germany

<http://www.gamesinflames.com>

Tel.: +49 (0) 89 / 210 205 70

Fax: +49 (0) 89 / 210 205 799

E-mail: [pr@gamesinflames.com](mailto:pr@gamesinflames.com)

**About GAMESinFLAMES**

**GAMESinFLAMES** is an independent, Digital Only-Publisher for all significant platforms. We are gamers and a team of games industry veterans with great expertise in Production, Product Management, Marketing/PR, User Acquisition, Community Management and Monetization. We love games with a twist and assist developers during all production processes, starting from the initial concept phase through launch and live phase. As a member of the remote control family, which is home to a suite of developers, we understand their needs and are able to assist during all production steps. For more information about GAMESinFLAMES please visit <http://www.gamesinflames.com/>

GAMESinFLAMES is part of the developer family remote control productions. More information about remote control productions: <http://www.r-control.de>

---

**About remote control productions GmbH**

**remote control productions (rcp)** is an independent production house focusing on development and production of games and gaming applications and leads Europe's major developer family. Since 2005 the Munich-based company is supporting, financing and coaching startups and development studios creating games for all platforms including PC, mobile and console. In addition, rcp is participating in projects in the areas of serious games, gamification, conferences, education and lobbying. rcp has partnered up with and become co-owners of multiple development studios; the ever-expanding network consists of a dozen studios with different fields of expertise like mobile games, browser games, serious games or gamification applications. Thanks to the internal network and additional partners nationally and internationally, rcp has established itself as a credible, efficient and reliable production partner on more than 50 projects for PC, mobile, browser and console. Our work for hire, publishing and licensing partners include Rovio Entertainment, Paradox Interactive, Deep Silver/Fishlabs, Ubisoft, Astragon, ProSiebenSat.1 Games, Ravensburger Digital, Deutsche Bank, Gamevil, Chillingo, Volkswagen, spilgames, DeNA, Bigpoint, Intel, Audi and many more. For more information please visit: <http://www.r-control.de/>.