



Blick hinter die Kulissen des Crysis-Remasters

Description

Projektleiter Steffen Halbig und Principal Rendering Engineer Vladimir Kajalin gewähren in der GameDev Show einen Blick hinter die Kulissen des Crysis-Remasters.

Die Crysis Remastered Trilogy ist mittlerweile für PC und Konsolen erschienen und enthält die Einzelspieler-Remaster von Crysis, Crysis 2 und Crysis 3. Aber wie wurden sie gemacht? Und wie hat das Team die Dinge vorangetrieben? Es war keine leichte Aufgabe, Spiele, die dafür bekannt sind, dass sie die Hardware bis an ihre Grenzen ausreizen, für die heutigen Plattformen neu zu mastern, um sie noch schneller und schöner zu machen. Werfe einen Blick auf den technischen Produktionsprozess und erfahre mehr über die Entwicklungsgeschichte der Franchise, [indem du heute um 19 Uhr MEZ die GameDev Show auf Twitch einschaltest](#).

Die GameDev Show wird von devcom produziert und von Stephan Reichart, dem Geschäftsführer von devcom, und Michael Hengstmann, dem Indie-Entwickler und Twitch-Streamer, auch bekannt als TheRealHellcat, moderiert.

Date Created

10. November 2021

Author

sven