SHADOW präsentiert seine für Spieleentwickler maßgeschneiderten Produkte Echo Session & Virtual Booth auf der GDC 2023

Vom 22. bis 24. März kann auf der GDC Expo am Stand N2527 eine Demo gebucht werden

San Francisco, USA, 22. März 2023 – *SHADOW* kündigt zwei neue Cloud-basierte Anwendungen auf der GDC in San Francisco an. Jede ist auf Spiele-Publisher, Studios und Partner zugeschnitten: Echo Session, eine flexible und kontrollierte Lösung für Spieletests und PR/Demos, und Virtual Booth, das ultimative Tool zur Bereitstellung einer gesicherten Spieledemo für Tausende von Benutzern.

Ursprünglich war *SHADOW* der Pionier des High-End-Cloud-PCs mit einem starken Gaming-Fokus. Im Laufe der Zeit hat sich dies weiterentwickelt – *SHADOW* unterstützt jetzt auch die Aktivitäten von Architekten, 3D-Artists, Entwicklern und vielen anderen.

Nach ersten Projekten mit Partner Bandai Namco, insbesondere die PR-Kampagnen von Little Nightmares II, ELDEN RING und One Piece Odyssey, baut *SHADOW* nun ein komplettes Serviceangebot auf, das auf Spielestudios, Entwickler und Publisher sowie die PR- und QA-Unternehmen, die sie unterstützen, zugeschnitten ist.

Echo Sessions

- *Flexible, kontrollierte und sichere Anwendung für Spieletests und Demos, die über die Cloud verfügbar ist*
- *Verschiedene Verwendungszwecke wie PR, externe Tests, QA und andere interne Tests sowie Synchronisierung zwischen Entwicklungsteams*
- *Kann schnell implementiert werden*
- *Bietet Optionen wie vollständige Aufzeichnung, Live-Überwachung und Interaktionen, Live- und Post-Play-Feedback und mehr*

SHADOW stellt diese Anwendungen bereits verschiedenen Partnern zur Verfügung, darunter seit kurzem auch Daedalic Entertainment zur Unterstützung der Vorpremieren ihres Titels *Der Herr der Ringe: Gollum*. Die Anwendungen wurden in den letzten Monaten entwickelt und getestet, und eine frühe Version half Bandai Namco Europe letztes Jahr, die Vorschau von ELDEN RING zu realisieren. Mehr über die Partnerschaft mit Bandai Namco gibt es in der Partner Story.

Echo Session ist ab sofort im Early Access in Europa und Nordamerika erhältlich. Mehr Informationen gibt es via business@shadow.tech. Das Echo Session-Angebot basiert auf einem klaren und attraktiven Preismodell, das sich nach der gewählten Konfiguration, der Anzahl der Rechner und der Anzahl der genutzten Tage richtet.



Virtual Booth

- das ultimative Werkzeug für Publisher und Studios
- Spiele ohne die Kosten und Einschränkungen eines physischen Events in Szene setzen
- Sammeln von aussagekräftigem Spiel-Feedback, zu erwartenden Nutzerbewertungen und Verkaufsinformationen
- eine schnellere und kostengünstigere Möglichkeit, eine Spieledemo über virtuelle Veranstaltungen zu verbreiten
- verfügbar ab Herbst 2023

Jede Virtual Booth besteht aus einer Reihe von Demo-Pods, die in der Cloud zugänglich sind und bis zu 100K+ Spieler aufnehmen können. Bevor die Demo beginnt, können die Spieler ihre Begeisterung auf sozialen Medien teilen, um zusätzliche Spielzeit zu erhalten. Während der Demo können die Entwicklungsteams Daten darüber sammeln, was funktioniert hat und was nicht, und die Spieler können auf Twitch streamen, während sie ein pixelperfektes Erlebnis genießen. Nach dem Ende der Demo können die Spieler ihre Meinung zu verschiedenen Aspekten des Spiels abgeben und schließlich kontextbezogene, maßgeschneiderte Boni erhalten. * Die Möglichkeiten sind endlos!

Während der GDC Expo vom 22-24. März, kann am Stand N2527 eine Virtual Booth Produktdemo gebucht werden, oder man kann sich für mehr Informationen an business@shadow.tech wenden.

**Alle Daten, die über unsere Tools gesammelt werden, gehören dem Kunden. SHADOW hat keinen Zugriff darauf.*

Bildmaterial ist über diesen Link erhältlich.

###

Über SHADOW
Wir bei ***SHADOW*** streben danach, die ultimative Cloud-Plattform für Gamer, Kreative und Unternehmen zu werden, denn wir glauben, dass Cloud-Innovationen das Potenzial haben, technologische Freiheit für alle zu bringen. ***SHADOW*** bietet Verbrauchern über seinen ursprünglichen Shadow-Service und professionellen Anwendern über seine Shadow Business Solutions ein hochmodernes Cloud-Computing-Erlebnis. Das Unternehmen hat den allerersten High-End-Cloud-PC entwickelt, mit dem es möglich ist, auf jedem beliebigen Gerät zu spielen, zu gestalten und zu arbeiten. Shadow hat mehr als 160 Mitarbeiter in Europa und Nordamerika. ***SHADOW***, ehemals Blade, wurde 2021 von Octave Klaba, dem Gründer von OVHcloud, über seinen Investmentfonds Jezby Ventures übernommen. Besucht uns unter www.shadow.tech. Unsere aktuellen Nachrichten gibt es unter shadow.tech/blog. Folgt uns auf Twitter.

Über Bandai Namco Europe S.A.S.
Bandai Namco Europe S.A.S. ist ein weltweit führender Publisher und Entwickler von Unterhaltungsinhalten für Plattformen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle wichtigen Videospielkonsolen und PC. Bandai Namco Europe produziert intellektuelles Eigentum für ein weltweites Publikum und baut seinen Ruf mit Franchises wie LITTLE NIGHTMARES™, PARK BEYOND™ und dem kommenden UNKNOWN 9™ Awakening aus - entwickelt von der kürzlich übernommenen Reflector Entertainment mit Sitz in Montreal, QC. Bandai Namco Europe dient als Hauptsitz der Bandai Namco Holdings Inc. für das europäische Festland, die für die Entwicklung und Veröffentlichung vieler Top-Franchises der Spielzeug- und Unterhaltungsindustrie bekannt ist, darunter PAC-MAN™, TAMAGOTCHI™, GUNDAM™, TEKKEN™, DARK SOULS™ und das kürzlich veröffentlichte ELDEN RING™. Mehr Informationen gibt es unter www.bandainamcoent.eu
ELDEN RING™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc. / ©2022 FromSoftware, Inc.

Pressekontakt
Marchsreiter Communications
Dieter Marchsreiter – Thomas Hübner – Sebastian Arlt – Franziska Haß
shadow@marchsreiter.com
Tel.: +49 89 519 199 42