

Take-Two Interactive und 2K kündigen Michael Condrey als President eines neuen Spieleentwicklungsstudios an

05.02.2019, 10:31 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: 2K

Presseagentur: gärtner pr



Michael Condrey

New York, München – 5. Februar 2019 – Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ:TTWO) und das unternehmenseigene Label 2K gaben den Eintritt von Michael Condrey, einem Veteranen der Videospielbranche, als President ihres neuen Spieleentwicklungsstudios im Silicon Valley in das Unternehmen bekannt. In seiner bisherigen Laufbahn leitete der Mitbegründer von Sledgehammer Games unter anderem die Entwicklung der renommierten Call of Duty-Reihe und zeichnete als Chief Operating Officer und Director bei Visceral Games für die Etablierung der beliebten Dead Space-Reihe verantwortlich. Condrey wird ein neues Entwicklerteam für die Arbeit an einem noch unangekündigten Projekt aufstellen und anführen.

Mit Condrey holt sich 2K mehr als 20 Jahre Führungserfahrung in den Bereichen Kreativität, Produktion und Entwicklung ins Boot. Durch seine Branchenkenntnis trug er maßgeblich zum Erfolg einer der bedeutendsten Lizenzen in der Geschichte der interaktiven Unterhaltungsmedien – Call of Duty – bei, unter anderem durch die Entwicklung der preisgekrönten Ego-Shooter Call of Duty: WWII (2017), Call of Duty: Advanced Warfare (2014) und Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011). Condrey war in leitender Position an der Entstehung des im Survival-Horror-Genre angesiedelten Third-Person-Shooters Dead Space (2008) beteiligt, der bei den Interactive Achievement Awards der Academy of Interactive Arts & Sciences zum Action Game of the Year gekürt wurde, und verhalf auch der James Bond 007-Reihe zu überzeugenden Kritiken und Verkaufszahlen.

„Bei 2K bieten wir unseren Zielgruppen eine Vielzahl mitreißender und fesselnder Unterhaltungserlebnisse. Wir sind

immer auf der Suche nach Möglichkeiten, die richtigen Menschen und Ideen zu fördern und in sie zu investieren“, so David Ismail, President von 2K. „Michaels unvergleichliche Auszeichnungen in den Bereichen Kreativität, Produktion und Führungsqualität sind gut belegt und wohlverdient. Wir sind nicht nur von seiner Leidenschaft für die Branche begeistert, sondern auch von dem Potenzial seines neuen Studios, das unser bestehendes Portfolio und unsere Entwicklungserfahrung hervorragend ergänzen wird. Wir möchten Michael in der 2K-Familie willkommen heißen und freuen uns darauf, unser neues Studio im Silicon Valley über die kommenden Monate und Jahre aufblühen zu sehen.“

„Großartige Spiele entstehen, wenn ein Team, das nach höchster Qualität strebt, durch die Möglichkeiten eines unabhängigen Entwicklungsstudios dazu ermächtigt wird, seine Leidenschaft auszuleben. Die Studios von 2K besitzen kreative und technische Unabhängigkeit, werden aber von einer Infrastruktur auf Weltniveau unterstützt. Das ist das beste Rezept, um nicht nur ein neues Studio aufzubauen, sondern auch Erlebnisse zu gestalten, die für die nächste Generation von Spielen wegweisend sein werden, die Fans in aller Welt erreichen“, so Condrey. „David und die engagierten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von 2K und Take-Two haben in der Vergangenheit schon jede Menge gehaltvolle Marken etabliert, und ihre Führungskräfte unterstützen von jeher die Ambitionen ihrer unabhängigen Studioteams.“

„Die heutige Ankündigung stellt für Entwickler eine seltene und besondere Gelegenheit dar, von Anfang an beim Aufbau und der Gestaltung eines neuen Studios im Silicon Valley mitzuwirken“, fügte Condrey hinzu. „Ich bin unendlich froh und dankbar, diesen nächsten Schritt in meiner Karriere machen zu können.“

Das neue Studio von 2K im Silicon Valley – dessen offizieller Name noch bekanntgegeben wird – wird in die Familie eigener Entwicklerteams des Unternehmens aufgenommen, zu der auch Visual Concepts, Firaxis Games, Hangar 13 und Cat Daddy Games gehören. Condrey und sein neues Team werden die kreative Freiheit besitzen, die Vision und langfristigen Projekte des Studios zu verwirklichen und gleichzeitig auf das weltweite Netzwerk bewährter Branchenführer und Ressourcen in allen Studios von 2K zuzugreifen. Weitere Informationen für alle, die sich für die gebotenen Karrierechancen interessieren, sind auf der Studio-Website oder bei 2K Careers zu finden.

Für weitere Informationen zu 2K besuchen Sie www.2k.com, werden Sie Fan auf Facebook, folgen Sie dem Unternehmen auf Twitter oder Instagram oder abonnieren Sie den YouTube-Kanal des Unternehmens.

2K ist ein Publishing-Label von Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ:TTWO). Alle hier enthaltenen Warenzeichen und Urheberrechte sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Portrait

Über Take-Two Interactive Software

Take-Two Interactive Software, Inc. ist ein führender, weltweit tätiger Publisher, Entwickler und Vermarkter von interaktiver Unterhaltungssoftware mit Hauptsitz in New York City. Take-Two entwickelt und veröffentlicht Produkte unter den firmeneigenen Marken Rockstar Games und 2K sowie unter seinem neuen Label Private Division als auch Social Point, einem führenden Entwickler von Mobile-Spielen. Unsere Produkte werden für Konsolensysteme und PCs entwickelt, inklusive Smartphones und Tablets, und durch physischen Handel, digitalen Download, Online-Plattformen sowie Cloud-Streaming-Dienste angeboten. Take-Two ist an der NASDAQ unter dem Symbol TTWO notiert. Weitere Informationen zum Unternehmen erhalten Sie unter <http://www.take2games.com>.

Über 2K

Gegründet 2005, entwickelt und vermarktet 2K weltweit interaktive Unterhaltung für Konsolensysteme, Handheld-

Spielesysteme und PCs, inklusive Smartphones und Tablets, die durch physischen Handel, digitalen Download, Online-Plattformen sowie Cloud-Streaming-Dienste angeboten werden. 2K veröffentlicht Titel in den populären Spielegenres Shooter, Action, Rollenspiel, Strategie, Sport, Casual und Familienunterhaltung. Das 2K-Label vereint einige der talentiertesten Entwicklungsstudios der Welt, wie beispielsweise Visual Concepts, Firaxis Games, Hangar 13, Cat Daddy Games und das neu gegründete – noch zu benennende Label im Silicon Valley. Zu den Qualitätstiteln von 2K zählen die Reihen BioShock®, Borderlands™, Mafia und XCOM®, die Sid Meier's Civilization-Serie, Evolve™, Battleborn®, die beliebte WWE 2K-Reihe sowie NBA 2K, das am besten bewertete jährliche Sportspiel der aktuellen Konsolengeneration.

News-ID: 1036447 • Views: 607 (Stand: 03.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1036447/Take-Two-Interactive-und-2K-kuendigen-Michael-Condrey-als-President-eines-neuen-Spieleentwicklungsstudios-an.html>