

# BALRUM

PARA SU PUBLICACIÓN INMEDIATA

## Dos jóvenes desarrolladores húngaros lanzan un juego de rol de la vieja escuela "Balrum" y su genial sistema de combate por turnos

El primer juego de Attila & György obtuvo muy buenas críticas en las reseñas de Steam

**Debrecen, Hungría - 23 de marzo de 2016:** *Balrum*, el juego de rol estilo clásico con perspectiva isométrica (cuenta con una nueva mecánica a medio camino entre tiempo real y por turnos, combate táctico y misiones hilarantes) ya está disponible en exclusiva a través de Steam.

Ya cuenta con más de 100 reseñas que lo posicionan muy bien, si quieres echarle un vistazo dirígete a la página de Steam de *Balrum* y mira el tráiler: [store.steampowered.com/app/424250](https://store.steampowered.com/app/424250)

¡No todos los días se pueden entrevistar a desarrolladores de juegos húngaros! Si deseas hacer algunas preguntas rápidas a Attila y György, envíaselas a [craig@kartridge.uk](mailto:craig@kartridge.uk).

### ¿Qué es Balrum?

*Balrum* es un retorno a los juegos de rol con perspectiva isométrica, al estilo de la vieja escuela, y que cuenta con exploración en tiempo real y combate por turnos. Fue desarrollado por dos jóvenes húngaros: Attila Zborai y György Szőke. Características:

- Juego de rol clásico, en un mundo abierto y con perspectiva isométrica. Cuenta con ciclos de día/noche y efectos climatológicos
- Exploración en tiempo real y combate por turnos, centrado en el aspecto táctico (acumulación de habilidades, efectos de estado y mascotas)
- Exhaustivo sistema de construcción de asentamientos (libertad total, ya que no utiliza modelos preexistentes)
- Sistema de agricultura, con cultivos y ganado
- Una historia con distintos desenlaces y varios gremios a los cuales unirse
- Habilidades de supervivencia y mecánicas detalladas
- Creación de objetos personalizados a partir de recetas creadas por el jugador (en vez de ser predefinidas)

- Misiones espectaculares y que no son genéricas (cerdos hechiceros, casamientos entre humanos y trolls, brujas viejas y lujuriosas, que atacan a los solteros con pociones de amor. Lo usual...)

### **Historia de Balrum**

Tu aventura comienza en *Balrum* veinte años después de que tu pueblo huyera del reino y se refugiara en Darkwood. Con el transcurso de los años, comenzaron a revelarse oscuros secretos del bosque y ocurrieron cosas horribles. Sientes que el mal trata de apoderarse de tí, ¡debes escapar! Sabes que cuando te alejes de la protección de tu hogar, ya nada será igual. Deberás enfrentarte a un mundo sin leyes, sumido en el caos. Pero también sientes algo más: la libertad. Un mundo completamente nuevo te espera, y los habitantes de Darkwood cuentan con tu ayuda para superar el mal que los aqueja.

*"Casi no podemos creer que hayamos creado Balrum",* dijeron Attila Zborai y György Szőke, de Balcony Team. *"Nos hicimos amigos durante la universidad. Todos los días hablábamos sobre videojuegos, diseño de juegos y cosas técnicas que aprendíamos. Nos enseñábamos el uno al otro, y también nos inspirábamos para trabajar al máximo en las ideas de nuestro juego".*

*"Luego llegó la campaña de Kickstarter, y no lo podíamos creer. La gente realmente quería nuestro juego. Conseguimos muchísimo apoyo. Balrum es nuestro primer juego, somos novatos en este negocio. Balrum también es nuestro primer empleo. Pusimos todo lo que teníamos en él, y esperamos poder hacer lo mismo con otros proyectos más adelante. Esperamos que te diviertas jugando a Balrum tanto como nosotros lo hicimos cuando lo creamos".*

**Balrum se encuentra disponible (£9.99 / \$14.99 / €14.99) para PC, Mac y Linux, en todo el mundo, exclusivamente a través de Steam: [store.steampowered.com/app/424250](https://store.steampowered.com/app/424250)**

### **Información y recursos**

- Página de Steam (incluye el tráiler de lanzamiento): [store.steampowered.com/app/424250](https://store.steampowered.com/app/424250)
- Paquete de recursos para la prensa: [balconyteam.com/press-kit](https://balconyteam.com/press-kit)

**-FIN-**

### **Acerca de Balcony Team: La historia del desarrollo de Balrum**

Attila Zborai y György Szőke se conocieron en un curso de TI en la Universidad de Debrecen, y su pasión por los videojuegos fue lo que dio inicio a su amistad. Rápidamente se hicieron mejores amigos y comenzaron a dedicar su tiempo a jugar con tecnologías para juegos como pathfinding y OpenGL. De repente comprendieron que tenían la capacidad para crear un juego completo. *Balrum* fue su primer proyecto, inspirado en las aventuras de György durante su niñez en la campiña inglesa, en Yorkshire. Durante los primeros días estaban tan impresionados de poder contar verdaderamente con las habilidades para crear un juego, que el

proyecto fue bautizado "INT", cuyas siglas en inglés significan: "It's Not True" (no puede ser verdad).

Se graduaron de la universidad en el verano de 2013, y sus amigos pensaban que sus planes de desarrollo de videojuegos eran "una completa locura". Entonces, Attila y György pusieron su atención en el floreciente mundo del "crowdfunding" para poder conectarse con otras personas que compartieran su entusiasmo por los juegos de rol de la vieja escuela. *Balrum* consiguió su objetivo en Kickstarter gracias al enorme apoyo de la comunidad, y los dos jóvenes desarrolladores no podían creer la suerte que tenían. Comenzaron a trabajar a tiempo completo en *Balrum*; era su primer empleo.

Para oficializar el proyecto, los amigos decidieron crear un estudio en la segunda mitad del año 2013. Siempre pensaron que las mejores ideas se les habían ocurrido mientras tomaban una cerveza fría en el balcón (en inglés, balcony) del departamento que compartieron en Debrecen, Hungría. Balcony Team fue fundada oficialmente en agosto de 2013. A medida que se aproximaba la versión beta en marzo de 2014, la joven empresa recibió excelentes comentarios por parte de la comunidad. Dos años más tarde, en marzo de 2016, y con innumerables actualizaciones de por medio, *Balrum* fue lanzado en Steam.

### **Consultas para RRPP**

Para obtener información, entrevistas, recursos y una copia del juego para jugar o realizar un análisis, ponte en contacto con:

Craig Stephens  
Fundador y director, Kartridge  
[craig@kartridge.uk](mailto:craig@kartridge.uk)  
Skype: craig\_stephens  
Web: [kartridge.uk](http://kartridge.uk)