

BALRUM

FOR IMMEDIATE RELEASE

Deux jeunes développeurs hongrois lancent « Balrum », un RPG *old-school* avec un système de combat au tour par tour génial

Le premier jeu d'Attila et György reçoit des évaluations très positives sur
Steam

Debrecen, Hongrie – 23 mars 2016 : *Balrum*, le RPG classique *old-school* en 2D isométrique (avec un monde en temps réel, un système de combat tactique au tour par tour et des quêtes hilarantes) est désormais disponible à l'achat en exclusivité sur Steam.

Le jeu a déjà cumulé plus de 100 évaluations « très positives » sur Steam. Voyez par vous-même sur la page Steam de *Balrum* (avec la bande-annonce) à cette adresse :

store.steampowered.com/app/424250

On n'a pas tous les jours l'occasion d'interviewer des développeurs hongrois. Si vous souhaitez poser quelques questions à Attila et György, envoyez un e-mail à craig@kartridge.uk.

Balrum en détails, c'est :

Un jeu développé par deux hongrois, Attila Zborai et György Szőke de Balcony Team, avec un monde en temps réel innovant et un système de combat au tour par tour qui marque un retour aux RPG classiques *old-school* en 2D isométrique. Quelques-unes des caractéristiques principales du jeu :

- Un *open-world* de RPG classique gigantesque en 2D isométrique avec des cycles jour/nuit et des effets météorologiques
- Une exploration en temps réel avec un système de combat au tour par tour très tactique (incluant des tas de compétences, d'effets de statuts et des familiers)
- Un système de construction de camp très complet (liberté totale, pas de modèles préexistants)
- Un système agricole avec des cultures et du bétail
- Une histoire à chemins multiples et un choix de guildes
- Des compétences et des mécaniques de survie complexes
- Une création d'objets personnalisée grâce à des recettes créées par les joueurs (et non pas pré-définies)
- Des quêtes secondaires comiques et géniales (avec des cochons sorciers nomades, des mariages entre humains et trolls et des vieilles sorcières portées sur la chose qui font boires des filtres d'amour à des célibataires. Les quêtes habituelles en gros...)

L'histoire de Balrum

Votre aventure commence vingt ans après que votre village ait fui le royaume pour trouver refuge à Darkwood. Depuis quelques temps, les sombres secrets de ce bois se révèlent peu à peu et d'horribles événements se produisent. Vous sentez le Mal vous envahir. Vous devez partir même si vous savez au fond de vous qu'une fois que vous quitterez la protection du lieu où vous avez grandi, rien ne sera plus pareil. Vous devez faire face à un monde sans loi qui a sombré dans le chaos. Cependant, vous sentez autre chose, un sentiment de liberté. Vous devez explorer ce nouveau monde, les habitants de Darkwood comptent sur vous. Vous êtes leur dernier espoir.

« Nous avons encore du mal à croire que nous avons créé et lancé Balrum », expliquent Attila Zborai et György Szőke de Balcony Team. « Nous nous sommes liés d'amitié à l'université. Nous passons notre temps à parler de jeux vidéo, de conception de jeu et des trucs techniques que nous apprenons. Nous nous sommes formés ensemble et nous sommes mutuellement encouragés pour travailler dur sur nos idées de jeux ».

« Quand nous avons lancé la campagne Kickstarter, c'est devenu totalement incroyable ! Les gens voulaient que notre jeu voie le jour ! Nous avons reçu un soutien incroyable de la part de la communauté. Balrum est notre premier jeu et nous sommes encore novices dans l'industrie. C'est aussi notre premier vrai emploi. Nous avons tout investi dans ce jeu et nous espérons pouvoir faire la même chose pour les autres projets à venir. Nous espérons que nos joueurs prendront autant de plaisir à jouer à Balrum que nous quand nous l'avons créé ».

Balrum est disponible à l'achat (9,99 £ / 14,99 \$ / 14,99 €) et peut être téléchargé en version PC, Mac et Linux dans tous les pays, sur Steam exclusivement :
store.steampowered.com/app/424250

Matériel et informations

- Page Steam (avec la bande-annonce du jeu) : store.steampowered.com/app/424250
- Dossier de presse : balconyteam.com/press-kit

-END-

À propos de Balcony Team – L'histoire du développement de Balrum

C'est lors d'un cours d'ingénierie informatique à l'université de Debrecen que les hongrois Attila Zborai et György Szőke ont noué des liens autour de leur passion pour les jeux vidéo. Rapidement devenus meilleurs amis, les deux étudiants ont commencé à consacrer leur temps libre à jouer avec les technologies de jeux comme la recherche de chemin (*pathfinding*) et OpenGL. Puis, ils ont eu l'idée de créer un jeu entier. Inspiré des aventures d'enfance de György dans la campagne du Yorkshire anglais, *Balrum* a été leur tout premier projet. Même en ayant les compétences pour créer un jeu vidéo, le projet leur a semblé tellement utopique au début qu'ils lui ont donné le nom de code « INT », pour « It's Not True (Ce n'est pas réel) ».

Quand ils ont obtenu leur diplôme en 2013, beaucoup de leurs amis pensaient que leurs projets de développement de jeux vidéo étaient « complètement fous ». Attila et György ont alors décidé de se tourner vers le monde florissant du financement participatif pour voir si d'autres joueurs partageaient leur enthousiasme pour les RPG *old-school*. Le projet *Balrum* a reçu un soutien incroyable et les deux jeunes développeurs n'arrivaient pas à croire ce qui leur arrivait. Très vite, le développement du jeu est devenu un travail à temps plein, leur tout premier travail.

Afin de rendre le développement du jeu officiel, le duo a entrepris de créer le studio de développement pendant la deuxième moitié de 2013. Ayant toujours pensé que leurs meilleures idées leurs venaient en buvant des bières fraîches sur le balcon de l'appartement qu'ils partageaient à Debrecen, en Hongrie, Balcony Team (« l'équipe du balcon ») est né en août 2013. La version bêta du jeu sortie en mars 2014 a été submergée de commentaires et avis encourageants de la part de la communauté. Deux ans plus tard et un nombre considérable de nouvelles fonctionnalités en plus dans le jeu, *Balrum* est sorti sur Steam en mars 2016.

Demande de renseignements

Pour obtenir des informations, des interviews, le matériel et un exemplaire du jeu pour test, contactez :

Craig Stephens
Fondateur et Directeur, Kartridge
craig@kartridge.uk
Skype : craig_stephens
Site : kartridge.uk