

BALRUM

FOR IMMEDIATE RELEASE

Zwei junge ungarische Entwickler veröffentlichen „Balrum“, ein oldschool RPG mit ausgezeichnetem rundenbasierten Kampfsystem

Attilas und Györgys erstes Spiel erhält sehr positive Reviews auf
Steam

Debrecen, Ungarn – 23. März 2016: *Balrum*, das klassische oldschool RPG (mit rundenbasiertem und Echtzeit-Gameplay, taktischem Kampfsystem und witzigen Quests) ist jetzt exklusiv auf Steam erhältlich.

Das Spiel hat bereits über 100 Reviews erhalten und wird als „Sehr positiv“ bewertet. Den Trailer zum Spiel gibt es auf der Steam-Seite von *Balrum*:

store.steampowered.com/app/424250

Man interviewt schließlich nicht jeden Tag zwei junge ungarische Spieleentwickler. Kontaktiert craig@kartridge.uk, wenn ihr Attila und György gern Fragen stellen möchtet.

Was ist Balrum?

Das von den zwei jungen Ungarn – Attila Zborai und György Szőke von Balcony Team – entwickelte *Balrum* ist ein klassisches oldschool RPG, das innovative Erkundung in Echtzeit und ein rundenbasiertes Kampfsystem bietet. Einige Haupt-Features:

- Riesiges, klassisches, isometrisches, Open-World-RPG mit Tages- und Nachtzyklus und Wettereffekten
- Echtzeit-Erkundung mit taktischem rundenbasierten Kampfsystem (einschließlich diverser Fertigkeiten, Statuseffekte sowie Gefährten)
- Umfangreiches Siedlungs-Bausystem (uneingeschränkte Freiheit, keine bestehenden Vorlagen)
- Farm-System mit Getreide und Vieh
- Verzweigte Story, mehrere Gilden
- Detaillierte Überlebensfertigkeiten und -mechanismen
- Individuelles Herstellungssystem mit von Spielern erstellten Rezepten (anstelle vorgefertigter Rezepte)
- Witzige, interessante Quests (nomadische Hexenschweine, Hochzeiten zwischen Menschen und Trolen und alte Hexen, die Junggesellen heimlich Liebestränke einflößen, das übliche Zeug halt ...)

Die Story von Balrum

Das Abenteuer beginnt in *Balrum*, zwanzig Jahre nachdem die Dorfbewohner aus dem Königreichen flohen und in Dunkelwald Unterschlupf suchten. Nach und nach kommen die dunklen Geheimnisse des Waldes zum Vorschein und schreckliche Ereignisse geschehen. Du spürst, wie das Böse dir unter die Haut geht. Du musst verschwinden. Tief in deinem Innersten weißt du, dass nichts mehr so sein wird wie zuvor, sobald du dein Zuhause verlässt. Du musst dich dieser chaotischen Welt stellen, einer Welt ohne Gesetze. Und dennoch kannst du auch etwas anderes spüren. Du spürst die Freiheit. Auf dich wartet eine völlig neue Welt, die es zu erkunden gilt. Die Bewohner von Dunkelwald zählen darauf, dass du hilfst, das Böse zu besiegen.

„Wir können kaum glauben, dass wir Balrum entwickelt und veröffentlicht haben“, betonten Attila Zborai und György Szőke von Balcony Team. „Wir wurden während unserer Uni-Zeit beste Freunde. Jeden Tag haben wir uns über Spiele, Spieldesign und neues technisches Zeug unterhalten. Wir haben uns gegenseitig Dinge beigebracht, uns gegenseitig inspiriert, hart an unseren Spielideen zu arbeiten.“

„Dann kam die Kickstarter-Kampagne – die hat uns wirklich vom Hocker gehauen. Die Leute wollten tatsächlich unser Spiel. Wir haben unglaublich viel Unterstützung erhalten. Balrum ist unser erstes Spiel, wir sind also noch Neulinge in der Branche. Balrum ist auch unser erster Job. Wir haben unser Herzblut in das Spiel gesteckt und hoffen, dass uns das mit zukünftigen Projekten auch gelingen wird. Uns hat das Entwickeln von Balrum sehr viel Spaß gemacht und wir hoffen, dass das Spiel euch auch so gut gefällt.“

Balrum ist exklusiv auf Steam erhältlich (14,99 €/14,99 \$/9,99 £) und kann weltweit für PC, Mac und Linux heruntergeladen werden: store.steampowered.com/app/424250

Assets und Informationen

- Steam-Seite (einschließlich Launch-Trailer): store.steampowered.com/app/424250
- Presse-Material: balconyteam.com/press-kit

- ENDE -

Über Balcony Team – die Entwicklungsgeschichte von Balrum

Nachdem sie sich während ihres IT-Studiums an der Universität von Debrecen kennenlernten, wurden die zwei Ungarn Attila Zborai und György Szőke durch ihre gemeinsame Leidenschaft für Videospiele rasch zu besten Freunden. Die zwei Studenten verbrachten viel Zeit zusammen, in der sie mit Gaming-Technologien wie zum Beispiel Pathfinding oder OpenGL herumspielten. Schnell wurde ihnen dabei klar, dass sie selbst ein Spiel entwickeln könnten. *Balrum*, das von Györgys Kindheitsabenteuern im englischen Yorkshire inspiriert wurde, war ihr allererstes Projekt. In der frühen Entwicklungsphase des Spiels waren beide sehr überrascht, dass sie tatsächlich an einem Videospiel bastelten: Daher gaben sie dem Projekt den Codenamen „INT“ (It's Not True).

Im Sommer 2013 schlossen beide ihr Studium ab. Wie viele ihrer Freunde dachten Attila und György, dass ihre Spielentwicklungspläne „vollkommen verrückt“ seien. Sie beschlossen, es in der blühenden Welt des Crowdfundings zu versuchen, um herauszufinden, ob andere Gamer ihre Leidenschaft für oldschool RPGs teilten. Als die Kickstarter-Kampagne für *Balrum* sehr viel Unterstützung aus der Community erhielt, konnten die beiden jungen Entwickler ihr Glück kaum fassen. Schon bald darauf begannen sie, sich Vollzeit der Entwicklung von *Balrum* zu widmen. Für beide war dies der allererste Job.

Sie wollten ihre Arbeit als Spielentwickler offiziell machen und beschlossen, in der zweiten Hälfte von 2013 ein Studio zu gründen. Die besten Ideen sind ihnen schon immer während ihren Gesprächen bei einem kühlen Bier auf dem Balkon ihrer gemeinsamen Wohnung im ungarischen Debrecen gekommen: Balcony Team wurde also im August 2013 offiziell ins Leben gerufen. Im März 2014 startete dann die Beta, die dem 2-Mann-Team fantastisches Feedback aus der Community bescherte. Zwei Jahre und unzählige Updates später wurde *Balrum* schließlich im März 2016 auf Steam veröffentlicht.

PR-Anfragen

Bei Fragen, Interview-Anfragen oder wenn Sie das Spiel rezensieren möchten, wenden Sie sich bitte (auf Englisch) an:

Craig Stephens
Founder & Director, Kartridge
craig@kartridge.uk
Skype: craig_stephens
Web: kartridge.uk