

Venture – Diaries from the Battlegrounds

15.11.2010, 11:05 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *BigBlackBlock Gamestudio*



Logo: Venture – Diaries from the Battlegrounds

Venture – Diaries from the Battlegrounds

BigBlackBlock gibt einen ersten Einblick in die Entstehung des neuen Titels Venture – Diaries from the Battlegrounds. Erscheinungstermin 2011

Oberhausen 15.11.2010 „Vorstoß – Die Flanken sind geschwächt!“ könnte der erste Ratschlag sein, den der Spieler hört, wenn er das Spiel beginnt. Ab dann heißt es, eintauchen in fünf Epochen menschlicher Kriegsführung: die richtige Taktik finden, strategisches Geschick beweisen und die Einheiten zum Sieg führen.

Doch der Spieler ist nicht allein, an seiner Seite steht einer von fünf Charakteren, die ganz genau wissen, was gerade in ihrer Epoche passiert. Thijs Bremer ist Designer und Illustrator und hat die fünf Charaktere entwickelt. Er kam für einen Freelancer ganz typisch auf Anfrage zu BigBlackBlock's Venture – Diaries from the Battlegrounds. Als Gamestudio hat man eine ziemlich genaue Vorstellung von dem wie es sein soll und schaute sich Portfolios an, um das Passende zu finden. „Mein Stil lässt sich am besten als ‘robotic urban friendly’ beschreiben“ – und der hat überzeugt – „und ich liebe es für die Spiele Industrie Charaktere etc. zu entwerfen.“ Thijs Bremer sagt selbst über seine Arbeit: „Ich denke meine Arbeit für dieses Projekt gibt einen guten Überblick über die Epochen und sollte für sich selbst genommen sprechen.“

Das Gamestudio BigBlackBlock ist 2005 von Marc André Ueberall mitten im Ruhrgebiet in Oberhausen gegründet worden. BigBlackBlock zeichnet sich durch seine Aktivitäten in zwei großen Bereichen aus. Die in-house Engine Elder.Core ist die Grundlage aller Entwicklungen und basiert auf dem Microsoft XNA Framework. Die kontinuierliche Weiterentwicklung der Elder.Core Engine einerseits, geht andererseits Hand in Hand mit der Entwicklung von Spielen. Die Spieleentwicklung umfasst sowohl PC Spiele als auch Next-Gen Konsolen mit Schwerpunkt auf der Xbox 360. BigBlackBlock veröffentlichte u.a. Brixx und den animago Award 2009 Teilnehmer {hi}rollerz.

Pressematerial: www.bigblackblock.com

Grafik Design: www.thijsbremer.com

Portrait

BigBlackBlock ist ein Mirco Gamestudio, das 2005 von Marc André Ueberall mitten im Ruhrgebiet gegründet worden ist. Die Leidenschaft des Oberhausener Informatikstudentens für Computer ist seit seiner frühesten Kindheit ungebrochen. Angefangen beim C16 und Commodore Basic, über Amiga Assembler und Pascal bis zu C++ und C#, kann er auf eine langjährige Erfahrung zurückblicken, die er durch sein Studium weiter vertieft. Praxiserfahrung im Bereich Game Engine-Design sammelte er mit zahlreichen kleineren Arbeiten und der Mitwirkung an den unterschiedlichsten Open Source Projekten, wie der Ogre 3D Engine. Sein Wissen um die XNA Programmierung zeigt sich nicht nur in den Entwicklungen des BigBlackBlock Gamestudios, sondern auch in seinen Artikeln für die Making Games.

Das BigBlackBlock Gamestudio zeichnet sich durch seine Aktivitäten in zwei großen Bereichen aus. Elder.Core ist die Grundlage aller Entwicklungen aus dem Hause BigBlackBlock. Die in-house Engine Elder.Core basiert auf dem Microsoft XNA 4.0 Framework. Das Besondere daran ist der 100% modulare Aufbau, der sich mit Hilfe von verschiedenen Modulen wie Elder.AI, Elder.Physic oder auch Elder.Race perfekt an die spezifischen Entwicklungswünsche anpasst. Die kontinuierliche Weiterentwicklung der Elder.Core Engine einerseits, geht andererseits Hand in Hand mit der Entwicklung von Spielen. Die Spieleentwicklung umfasst sowohl PC Spiele als auch Entwicklungen für Next-Gen Konsolen, wobei besonderer Wert auf die Xbox 360 gelegt wird.

Die Titel Tiki Trouble, Brixx und der animago Award 2009 Teilnehmer {hi}rollerz sind vollständig selbstständig vom BigBlackBlock Gamestudio realisiert worden. Da der persönliche Schwerpunkt des BigBlackBlock Gründers Marc André Ueberall in den Abteilungen Game Design und Programmierung liegt, wurden für den neuen Titel Venture – Diaries from the Battlegrounds erstmals Freelancer in den Bereichen Grafik und Musik eingesetzt.

Das BigBlackBlock Gamestudio setzt auf Arcade Games mit innovativen Ideen, um sich durch regelmäßige Veröffentlichungen einen Namen zu machen und sich eine Position am Markt zu erarbeiten.

News-ID: 485648 • Views: 1187 (Stand: 04.06.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/485648/Venture-Diaries-from-the-Battlegrounds.html>