

Bomb Bots Arena Hard Facts

| | |
|--------------------|---|
| Name | Bomb Bots Arena |
| Entwickler | Tiny Roar |
| Genre | Multiplayer, Action, Couch |
| Plattformen | PC, iOS, Android, Switch, Mac (Crossplay möglich) |
| Release | 1. Juni, 2020 |
| Spieler | 1 bis 8+ (Online), 1 bis 4 (Lokal) |
| Preis | F2P |
| Web | www.bombbotsarena.com |
| Community | www.discord.gg/bombbotsarena |
| Hashtags: | #bba #bombbotsarena #gamesförderung |

About

Bomb Bots Arena ist ein Bombastic Online Multiplayer Brawler (B.O.M.B.), dass dem Spieler erlaubt gegen Freunde und andere Spieler auf der ganzen Welt anzutreten.

Spieler können ihren ganz persönlichen Bomb Bot optisch anpassen, um mit ihm explosive Kämpfe zu erleben und aufzuleveln. Dabei schaltet man neue Körperteile, sowie neue Fähigkeiten frei:

Box' deinen Gegner um, wehre Explosionen mit einem Schutzschild ab, oder hetzte ihm deine ferngesteuerter Bombe auf den Hals - finde deine ganz persönliche Killer Kombo und rule die Arena!

Spiel alleine gegen Online Gegner in den Standard Modi oder lade deine Freunde ein und erstelle dein eigenes Regelwerk im Custom Match. Das Spiel wird regelmäßig mit neuen Modes, Regeln, Seasons, kosmetischen Items und viel weiterem explosiven Kram geupdated. Uns liegt die Kommunikation sehr am Herzen und wir haben es uns zur Aufgabe gemacht das Spiel langfristig frisch zu halten und so zu dem ultimativen Genre King zu machen.

Das Spiel ist Free2Play aber nicht Pay2Win. Du kannst Geld für kosmetische Items ausgeben um die Entwickler zu supporten und siehst dabei auch noch verdammt gut aus.

Behind the scenes

Bomb Bots Arena ist ein Liebesbrief an die unzähligen Stunden, die wir damals mit Freunden in Partygames investiert haben, als wir noch Hausaufgaben machen und noch keine Miete zahlen mussten.

Gegründet von zwei besten Freunden, die sich durch ihre gemeinsame Liebe zu Games in der Schule kennenlernten, entwickelt das Hamburger Studio Tiny Roar eine Vielzahl an Games für diverse Plattformen.

Bomb Bots Arena startete als Prototyp, mit dem Ziel etwas für den Feierabend-Zock im Büro zu haben, dass aus der eigenen Schmiede stammt. Einige Zeit später schaffte der Prototyp es, als eines der ersten Projekte Deutschlands die neue Games Förderung des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur einzuheimsen. Endlich war es dem Team möglich sich voll und ganz auf ein eigenes Spiel zu konzentrieren.

Die Liebe zum Projekt ist an jeder Ecke des Spiels zu spüren: Sei es bei den Designs der Bomb Bots welche von den Lieblings-Animes und -Filmen der Artists inspiriert sind, die Elektro Musik mit dem French Touch der 00er Jahre, oder die Abilities welche viele Anlehnungen an berühmte Special Moves der Videospiel Historie beinhalten. Jedes Element des Spiels ist ein Produkt des Enthusiasmus des Teams und dem Wunsch, dass die Spieler beim Spielen denken: "Das geht mir ab."

Der Photon Quantum Engine sei Dank erlaubt das Spiel Crossplay, sodass der Spieler seinen Fortschritt überall hin mitnehmen kann. Und falls Mal nicht genug Controller zur Hand sind, kann man sich das Spiel einfach schnell auf's Smartphone laden und mitzocken.

Nach knapp 9 Monaten Entwicklung sieht das Robo-Baby endlich das Veröffentlichungs-Tageslicht, was aber nicht bedeutet, dass das Tiny Roar Team es links liegen lassen wird. Jetzt geht es für das Team erst richtig los: Neue Seasons, Modi, Regeln, freischaltbare Extras und vieles mehr werden in den nächsten Monaten ins Spiel eingefügt.

Das Team möchte das Spiel gemeinsam mit der Community zu dem Genre König machen und freut sich über jeden der in die Diskussionen auf Discord einsteigt.

Studio History

Tiny Roar wurde 2015 von zwei besten Freunden, Robert und Maurice, in Hamburg gegründet. Die beiden kennen sich seit ihrer Schulzeit, in welcher sie sich durch ihre gemeinsame Liebe zu Games fanden.

Nach Jahren des XP farmens in anderen Studios und Projekten fühlten sich die beiden dazu berufen ihre eigen Firma zu bootstrappen. Dabei ließen sie ihre Erfahrungen und Eindrücke in dieses Unterfangen einfließen, um ein Studio zu gründen, in welchem sie selber gerne arbeiten würden. Daher beinhaltet der Firmenkodex Punkte wie eine strikte No Crunch Politik, unbeschränkte Anzahl an Urlaubstagen, so wie viele Prinzipien, die man aus dem Lean Startup kennt.

Die Gründer sind der festen Überzeugung, dass die Spieleentwicklung eine Passion ist, für die man nicht leiden sollte. Viel lieber wollen sie ein Arbeitsumfeld erschaffen, in welchem passionierte Menschen wachsen und involviert sein können. Deshalb werden alle firmenrelevanten Daten wie Finanzen mit allen Angestellten auf Augenhöhe geteilt und kommuniziert. Und auch wenn die beiden Geschäftsführer die Amtsältesten sind, so zählt jede Meinung innerhalb des Teams gleich viel. Falls eine Idee nicht jeden begeistern kann, wird sie durch eine andere ersetzt, welche jeden im Team zu begeistern weiß.

Die letzten fünf Jahre hat das Team sich hauptsächlich mit externen Produktionen für Publisher wie Kalypso, SpilGames, Outfit7 und Assemble Entertainment finanziert, um so eine solide Basis für Eigenentwicklungen zu schaffen.

Dank der deutschen Spieleförderung ist es dem Studio endlich möglich den Fokus auf eigene Marken zu legen.

Abgesehen von Bomb Bots Arena arbeitet das Team aktuell noch einem fast paced Multiplayer Shooter namens Hellfire für Mobile und Switch. Weitere unangekündigte Titel sind ebenfalls in Arbeit und werden im Laufe 2020 veröffentlicht.