

BALRUM для непосредственной публикации

Двое молодых венгерских разработчиков выпустили Balrum — RPG «старой школы» с потрясающей пошаговой боевой системой

Первая игра Аттилы и Дьёрдя уже получила высокий рейтинг

Дебрецен, Венгрия – 23^е марта 2016 г. Классическую изометрическую RPG «старой школы» (с оригинальным сочетанием режима реального времени с пошаговой системой, тактическими сражениями и комическими квестами) под названием *Balrum* теперь можно купить в Steam.

Уже набравшая 'Очень положительный' рейтинг на основе более 100 отзывов, ролевая игра *Balrum* доступна на странице Steam: store.steampowered.com/app/424250

Не каждый день выпадает случай взять интервью у венгерских разработчиков игр. Если у вас есть вопросы к Аттиле и Дьёрдю, можете направить их на адрес электронной почты craig@kartridge.uk.

Что же это за Balrum?

Разработанная двумя молодыми венграми – Аттилой Зборяи (Attila Zborai) и Дьёрдем Сёке (György Szóke) из Balcony Team – ролевая игра *Balrum* возвращает нас в жанр классических изометрических RPG «старой школы» в сочетании с инновационной системой исследований в реальном времени и боев в пошаговом режиме. Вот ряд основных характеристик игры:

- Огромный классический изометрический открытый мир RPG со сменой дня и ночи и погодными эффектами
- Исследование в режиме реального времени с глубоко тактической пошаговой боевой системой (с наборами способностей, эффектами состояний и питомцами)
- Всеобъемлющая система строительства поселения (полная свобода, без заранее заданных шаблонов)
- Сельскохозяйственная система с посевом зерновых культур и выращиванием домашнего скота
- Разветвленный сценарий с различными гильдиями для вступления
- Детальная система механики и навыков выживания
- Изготовление произвольных предметов по рецептам игроков (а не по predetermined рецептам)

- Чудесные, остроумные нестандартные квесты (бродячие волшебные свиньи, свадьбы людей с троллями и распутные старые ведьмы, примешивающие любовное зелье в питье холостяков. Все это в пределах обычного...)

История Balrum

Вы начинаете свое приключение в *Balrum* двадцать лет спустя после того, как первые поселенцы нашли свое пристанище в Темных лесах. Со временем начали вскрываться темные секреты леса, и стали происходить ужасные события. Вы чувствуете, что зло проникает вам под кожу; вы должны покинуть это место. Своим сердцем вы знаете, что как только покинете отчий дом, всё переменится. Вы должны столкнуться с миром, объатым хаосом; в этом мире нет законов. Тем не менее, вы чувствуете и кое-что еще: вы чувствуете свободу. Совершенно новый мир ожидает вашего исследования, и люди Темных лесов полагаются на вашу помощь, чтобы покончить со злом.

«Нам всё еще не верится, что мы создали и выпустили Balrum», - делятся своими впечатлениями Аттила Зборяи и Дьёрдь Сёке из студии Balcony Team. – «Мы подружались во время учебы в университете. Каждый день мы разговаривали об играх, разработке игр и новых технических приемах, которые мы усвоили. Мы учились друг у друга и вдохновляли друг друга трудиться над нашими идеями игры.»

«Затем началась кампания на Kickstarter, и мы были потрясены. Люди действительно хотели нашу игру. Мы получили изумительную поддержку. Balrum – это первая наша игра, так что мы новички в этом бизнесе. Balrum – это также наша первая работа. Мы вложили в нее всё, что имели, и мы надеемся, что сможем сделать то же самое с нашими будущими проектами. Надеемся, что вам будет столь же интересно в нее играть, как нам было интересно ее делать.»

Balrum можно сейчас купить (9,99 фунтов стерлингов/ 14,99 долл. США / 14,99 евро) и загрузить на PC, Mac или Linux во всех странах, эксклюзивно в Steam:
store.steampowered.com/app/424250

Ресурсы и информация

- Страница в Steam (включая трейлер): store.steampowered.com/app/424250
- Набор материалов для прессы: balconyteam.com/press-kit

-КОНЕЦ-

О студии Balcony Team – история разработки игры Balrum

После встречи на курсе по ИТ-инжинирингу в Университете Дебрецена, Аттилу Зборяи и Дьёрдя Сёке связала общая любовь к компьютерным играм. Быстро став друзьями, два студента проводили свое время, осваивая различные технологии игр, такие как «поиск пути» и OpenGL, что быстро привело к осознанию того, что им по силам создать целую игру. Вдохновленная детскими впечатлениями Дьёрдя во время его пребывания в

сельской местности Йоркшира (Англия), игра *Balrum* явилась их самым первым проектом. В самом начале работы над игрой они были настолько поражены тем, что и в самом деле могут создать игру, что присвоили ей кодовое имя 'INT', сокращенно от 'It's Not True' (Этого не может быть).

Летом 2013 года, закончив университет и не слушая мнения друзей, считавших, что их затея – «полное сумасшествие», Аттилла и Дьёрдь обратились к процветающему миру краудфандинга, чтобы понять, разделяют ли другие игроки их энтузиазм по поводу RPG «старой школы». Проект *Balrum* был запущен на кикстартере с огромной поддержкой сообщества, и два молодых разработчика не могли поверить, что им продолжает улыбаться удача. Тогда работа над *Balrum* стала занимать все время; это самая первая работа для них обоих.

Чтобы работа стала носить официальный характер, двое друзей решили образовать студию во второй половине 2013 года. Памятуя, что лучшие идеи приходили к ним во время разговоров за банками холодного пива на балконе апартаментов, который они снимали в Дебрецене (Венгрия), они назвали свою студию Balcony Team, получившую статус официальной компании в августе 2013 года. С выпуском бета-версии игры в марте 2014 года парочка была завалена фантастическими отзывами от сообщества. Два года спустя, имея позади несчетные обновления, игра *Balrum* была выпущена в Steam в марте 2016 года.

Запросы от прессы

За информацией, интервью, ресурсами и копией игры для отзыва обращайтесь по адресу:

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