

**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 – 23е 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](http://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](mailto:craig@kartridge.uk).

**Что же это за Balrum?**

Разработанная двумя молодыми венграми – Аттилой Зборяи (Attila Zborai) и Дьёрдем Сёке (György Szőke) 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 предопределенным 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, объятым 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 подружились 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**](http://store.steampowered.com/app/424250/)

**Ресурсы и информация**

* Страница в Steam (включая трейлер): [store.steampowered.com/app/424250](http://store.steampowered.com/app/424250/)
* Набор материалов для прессы: [balconyteam.com/press-kit](http://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 апартамента, 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](mailto:craig@kartridge.uk)

Skype: craig\_stephens

Web: [kartridge.uk](http://www.kartridge.uk)