

„Beekeeper”. Studenci Uniwersytetu w Białymstoku stworzyli grę komputerową

„Beekeeper” – tak nazywa się gra komputerowa stworzona przez Kacpra Stasieluka i Jakuba Sperskiego. Obaj są studentami informatyki na Uniwersytecie w Białymstoku. „Beekeepera” mieli już okazję przetestować miłośnicy gier komputerowych.

Jak mówią jej twórcy, gra jest typową strategią ekonomiczną. Gracz wciela się w pszczelarza, a jego zadaniem jest zarządzanie własną pasieką.

- Zgodnie z fabułą gry, pasiekę dostajemy w spadku po dziadku, który w testamencie prosi, byśmy ją prowadzili i rozbudowali. Mamy więc za zadanie zajmować się pszczołami, kupować ule, dbać o finanse pasieki, ale też rozwijać interes: poszerzać teren swoich wpływów na gospodarczej mapie świata – opowiada Kacper Stasieluk, jeden z twórców gry. - Na tej samej mapie funkcjonują nasi konkurenci, przeciwnicy, którzy nie dadzą łatwo za wygraną. Oni też próbują zdobyć lepsze tereny pod pasiekę czy uprawę kwiatów i sami chcą zdobyć tytuł najlepszej pasieki w rankingu branżowej gazety, która czasami pojawia nam się na ekranie i donosi o najważniejszych wydarzeniach w branży. Musimy więc wykazać się dobrą umiejętnością planowania i przewidywania ruchów konkurencji.

Kacper Stasieluk i Jakub Sperski nad swoim projektem pracowali od ponad roku. Musieli stworzyć nie tylko fabułę, zasady i niezbędne narzędzia informatyczne, ale też opracować estetyczną stronę gry, która stylistyką nawiązuje nieco do planszówek. By dodać fabule realizmu, w grafice uwzględnili takie niuanse jak zmiany pór dnia czy roku, specyfikę krajobrazu, szczegóły roślin i zwierząt.

- Jesteśmy studentami, dlatego grę tworzyliśmy w wolnych chwilach, spotykając się w domu albo na uczelni, przed zajęciami. Latem wydaliśmy „Beekeepera” w tak zwanym wczesnym dostępie, w serwisie Steam, dlatego zebraliśmy już trochę opinii od użytkowników. Chcielibyśmy przy okazji podziękować wszystkim testerom, bo przyczynili się oni do rozwoju gry – mówi Jakub Sperski. - Przez kolejne miesiące będziemy pracować nad aktualizowaniem i ulepszaniem naszej gry. Kiedy „Beekeeper” osiągnie stabilny etap, ostateczny kształt, zamierzamy wydać go w wersji na konsolę.

„Beekeeper” to gra przeznaczona dla jednego gracza. Jak tłumaczą twórcy, na tak wczesnym etapie rozwoju swojej działalności nie chcieli od razu wpływać na głębokie wody i tworzyć gry typu multiplayer. Woleli skupić się na czymś mniejszym, ale oryginalnym.

- Z gry na pewno możemy dowiedzieć się paru ciekawostek o samych pszczołach i poznać życie pszczelarzy. Można powiedzieć, że była to pierwsza zapowiadana gra o takiej tematyce na rynku. Wiemy, że powstają inne projekty związane z pszczołami, ale nie z samym pszczelarstwem. Polegają raczej na kierowaniu jedną pszczółką, która musi gromadzić miód. My postawiliśmy na zarządzanie całą pasieką i prowadzenie własnego biznesu – dodaje Kacper Stasieluk.

„Beekeeper” łączy w sobie elementy wiedzy ekonomicznej i przyrodniczej. Co ciekawe, grą zainteresowali się duzi inwestorzy. Studenci postanowili jednak wydać ją samodzielnie – założyli w tym celu firmę. Już teraz zapowiadają, że gdy „Beekeeper” wejdzie na rynek, prawdopodobnie od razu zaczną pracę nad kolejnym projektem.

źródło: rzecznik UwB

