

KTU studentai kompiuterinį žaidimą sukūrė per 48 valandas, o šis pateko į geriausiųjų rinkimus

Dar gegužės mėnesį KTU studentų kurtas kompiuterinis žaidimas „Deep Below“, sukurtas vos per 48 valandas, varžėsi Lietuvos nacionalinio radijo ir televizijos (LRT) organizuotame Lietuvos 2025-ųjų metų žaidimo rinkimuose. Nors šįkart nugalėti nepavyko, vienas iš žaidimo kūrėjų sako, kad vien patekimas į tokius rinkimus tapo svarbiu įvertinimu ir paskata judėti pirmyn.



Šio žaidimo istorija prasidėjo dar gerokai anksčiau nei gegužę. Kauno technologijos universiteto Informatikos fakulteto ([KTU IF](#)) Programos sistemų trečiakursis ir universiteto studentų organizacijos „Pixel“ narys Airidas Mikelaitis, prisidėjęs prie žaidimo kūrimo pasakoja, kad šio kompiuterinio žaidimo idėja gimė tęsiant ilgametę tradiciją dalyvauti kasmet visuose didžiuosiuose šalies miestuose vykstančiame „LT Game Jam 2026“ renginyje.

„Šiame renginyje idėjos veikiančiais projektais virsta vos per kelias dienas – iš viso turėjome 48 valandas. Šių metų tema buvo burbulai, o komandos nariams labiausiai patikėjo idėja – žvejyba panaudojant burbulų ginklą. Mums tai priminė žaidimą „Dredge“, kuriame esi žvejys mistiškame, rašytojo Howard Phillips Lovecraft kūrybos įkvėptame pasaulyje. Nusprendėme kažką panašaus sukurti ir patys, o tai galiausiai tapo žaidimu „Deep Below“, – sako A. Mikelaitis.

Mokslininkas, bandantis įminti paslaptį



KTU studentų sukurto žaidimo idėja – įminti paslaptį, kas slepiasi giliai po vandeniu. Žaidėjas yra mokslininkas, kuris bando tai išsiaiškinti ir su savo sukonstruotu povandeniniu laivu stengiasi pasiekti ežero dugną. A. Mikelaitis neslepia, kadangi kelionė yra ilga, pilna pavojų, šiai išvykai reikia gerai pasiruošti.

„Norint pasiekti savo tikslą, žaidėjas pakeliui su savo burbulų ginklu turi gaudyti žuvis ir jas atplukdyti į paviršių, kur jos yra parduodamos. Už gautus pinigus žaidėjas gali nusipirkti laivo patobulinimų ir nerti dar giliau. Galiausiai mokslininkas turi pakankamai gerą laivą, kad pasiektų ežero dugną, kur atskleidžiama, kas ten tūno“, – teigia A. Mikelaitis.

Kompiuterinį žaidimą „Deep Below“ kūrusią komandą sudarė keturi [KTU IF](#) studentai ir vienas alumnas. Visi jie – programuotojai, bet A. Mikelaitis pastebi, kad to nepakanka sukurti geram žaidimui, todėl kiekvienas turėjo atskiras atsakomybes.

„Aš moku kurti iliustracijas, tad buvau atsakingas už žaidimo grafikos kūrimą. Vienas iš narių turėjo patirties kuriant muziką ir garso efektus, jis tapo mūsų komandos garso inžinieriumi. Kiti trys nariai programavo visą žaidimo logiką“, – kalba KTU studentas.

Pasak jo, labiausiai padėjo buvimas toje pačioje patalpoje, nes buvo lengva komunikuoti ir išlaikyti vieningą žaidimo viziją. Tik vienas iš komandos narių negalėjo dalyvauti gyvai, kadangi buvo išvykęs.

„Tai šiek tiek sulėtino pačią žaidimo kūrimo pradžią, bet išsiskirsčius darbus problema greitai sumažėjo. Taip pat 48 valandos nėra labai didelis laiko tarpas, o mes turėjome gan nemažą idėją, tad vieną naktį dirbome be miego. Laimei, mes studentai, todėl dirbti kiaušų naktį nėra kažkas naujo“, – šypsosi A. Mikelaitis.

Laukia ne tik programuotojų

KTU studentų organizacijoje „[Pixel](#)“, kurios nariai ir kūrė „Deep Below“, viskas sukasi aplink žaidimus. Anot A. Mikelaičiu, jie kuria savo asmeninius ar komandinius projektus, rengia vidinius hakatonus.

„Čia priimame visus studentus, nesvarbu, kokie jų sugebėjimai ar patirtis. Svarbiausia, kad domintų žaidimų pasaulis. Organizacijoje turime didelį patirties ir sugebėjimų spektrą, yra narių, kurie jau dirba su komercinių žaidimų išleidimu, kiti atėjo be jokios patirties, bet šiuo metu jau turi įgyvendinę savo pirmuosius projektus“, – pažymi KTU studentas.

Jis priduria, kad organizacijoje „[Pixel](#)“ galima ne tik gerai praleisti laiką, bet ir įgyti gebėjimų, kurie bus naudingi ieškant net nesusijusio su žaidimais darbo. Šioje organizacijoje jie ugdo komandinio darbo, kūrybinio mąstymo, sudėtingų sistemų projektavimo bei realizavimo kompetencijas.

„Žinoma, projekto įgyvendinimui labai padėjo ir studijų metu įgytos žinios. Visas žaidimo kūrimo procesas – labai panašus į per studijas atliktus komandinius darbus, o tai padėjo greitai pasiskirstyti atsakomybės ir efektyviai dirbti“, – sako A. Mikelaitis.

