

Instytut Pamięci Narodowej - Białystok

<https://bialystok.ipn.gov.pl/pl1/aktualnosc/195421,Tydzien-prapremiery-gry-Lotnicy-wojna-w-przestworzach-zakończony.html>
24.04.2024, 15:29

Tydzień prapremiery gry „Lotnicy - wojna w przestworzach” zakończony

Jedna gra, pięć dni i blisko dwa tysiące testerów – prapremierowy tydzień „Lotników” w liczbach

Przez 5 dni blisko 2000 młodych ludzi zagrało w „Lotników”. Gracze testowali wszystkie możliwości jakie daje gra; eksplorowali lokacje i poszerzali swoją wiedzę dzięki zaimplementowanemu w produkcji modułowi dzienników. „Lotnicy” dostarczają nie tylko zabawy, ale stanowią też źródło historycznej wiedzy. Dzienniki w formie zapisków bohaterów znajdują się na każdym z 6 etapów gry, a ich odnajdywanie dostarczało młodzieży satysfakcji i zabawy. Dzienniki zawierają informacje na temat autentycznych zdarzeń, miejsc i bohaterów. Nadają kontekstu wydarzeniom i osadzają graczy w wojennej rzeczywistości „Lotników”.

Produkcja dostępna będzie w dwóch wariantach – na komputery z systemem Windows oraz w wersji VR. Oba warianty zaprezentowane zostały podczas prapremierowego tygodnia, a młodzież chętnie zajmowała stoiska zarówno z komputerami stacjonarnymi, jak i ze sprzętem do wirtualnej rzeczywistości.

Po zagraniu w „Lotników” i porównaniu dwóch wersji, testerzy wypełniali ankiety, w których mogli przedstawić swoje opinie na temat praktycznie każdego aspektu gry. Jak wynika z ankiet, poziom trudności produkcji jest wystarczająco wysoki i stanowi wyzwanie, ale przy tym nawet mniej zaawansowani gracze mogą pokonać każdy zręcznościowy etap. Zagadki logiczne nie są łatwe, ale podpowiedzi są czytelne i zrozumiałe. Z ankiet wynika również, że gracze chętnie oglądają przerywniki filmowe, które poprzedzają misje.

- [Przeczytaj więcej o grze „Lotnicy - wojna w przestworzach”](#)

Prapremierowy tydzień „Lotników” na warszawskim lotnisku Babice z udziałem Prezesa IPN dr. Karola Nawrockiego

12 grudnia Prezes IPN dr Karol Nawrocki uczestniczył w prapremierze gamingowego projektu „Lotnicy”. Na konferencji prasowej Prezes podkreślił walor edukacyjny gry i potrzebę szerzenia świadomości o trudach walki ze złem, z którym mierzyli się polscy

żołnierze, w tym polscy lotnicy i żołnierze sił powietrznych:

„ten wynik wielkiej woli do walki z systemem zła i wielkiej determinacji zobaczą Państwo w wyjątkowym projekcie gamingowym Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej, w którym obok wyjątkowych postaci i asów lotnictwa takich jak Stanisław Skalski, Jan Zumbach znajdują się także wyjątkowo dzielne polskie kobiety z Pomocniczej Służby Powietrznej jak Anna Leska czy Jadwiga Piłsudska.”

- [Przeczytaj pełną relację z dnia konferencji prasowej Prezesa dr Karola Nawrockiego](#)

Po konferencji prasowej Prezesa dr Karola Nawrockiego oraz Dyrektora Biura Nowych Technologii Magdaleny Hajduk wieczór został wzbogacony koncertem muzyki Przemysława Treszczotki skomponowanej specjalnie do „Lotników”. Kompozytor osobiście wziął udział w koncercie zasiadając w szeregach orkiestry.

Młodzież szkolna na prapremierowym tygodniu „Lotników”

Od poniedziałku do piątku młodzież ze szkół, które zgłosiły chęć wzięcia udziału w prapremierze „Lotników” miała niepowtarzalną okazję do tego, by zagrać w najnowszy projekt gamingowy Biura Nowych Technologii i wyrazić swoją opinię na temat rozgrywki. Tym samym odbiorcy, do których kierowana jest gra, czynnie przyczynili się do procesu finalizacji całości, a ich pochwały i uwagi wpływają na końcowy efekt produktu tak, by ten spełniał najwyższe standardy i oczekiwania.

Dyrektor Biura Nowych Technologii Magdalena Hajduk, zwracając się do młodzieży podkreśliła ten fakt słowami:

„w trakcie immersyjnej lekcji historii macie szansę zapoznać się z projektem, a co najważniejsze, wyrazić swoją opinię na temat mechanik i rozwiązań wprowadzonych w grze. Wasza opinia jest dla nas szczególnie istotna, gdyż zostanie uwzględniona w procesie realizacji ostatecznej wersji gry do publikacji. Cieszymy się, że nasze projekty pozwalają Wam inspirować się prawdziwymi bohaterami historii Polski i mamy nadzieję, że również dzięki nim, gdy za parę lat będziecie podejmowali decyzje o losach naszego kraju będzie je podejmować z miłością do swojej ojczyzny”

Pozostałe atrakcje

Biuro Nowych Technologii przygotowało jeszcze więcej atrakcji, które sprawiły, że gościom łatwiej było wejść w świat polskich służb powietrznych z okresu II wojny światowej.

Dużym zainteresowaniem cieszyła się armata Bofors 40 mm. Jej waga wynosi 2460 kg, a donośność pionowa osiąga 7200 m. Obsługa armaty liczyła trzy osoby. Eksponat, który można było oglądać w hangarze podczas prapremiery był drugą najpopularniejszą atrakcją, zaraz po „Lotnikach”.

Ponadto obecne były stanowiska rekonstruktorskie, na których goście mogli zobaczyć elementy wyposażenia i ekwipunku indywidualnego pilotek ATA, oryginalny brytyjski rower ogólnowojskowy marki Philips z 1944 roku, wyposażenie punktu kontrolnego płyty lotniska (sprzęt optyczny, łączności i komunikacji świetlnej) czy oryginalny pojazd marki Hilmann Minx pochodzący z 1938 roku.

W hangarze znalazło się również miejsce przygotowane do kręcenia pamiątkowego wideo w 360 stopniach. Młodzież chętnie korzystała z tej możliwości.

„Lotnicy – wojna w przestworzach” do pobrania za darmo już 24 stycznia z platformy Steam

Najnowsza gra Biura Nowych Technologii „Lotnicy – wojna w przestworzach” będzie miała swoją premierę 24 stycznia na edukacyjnych targach BETT London. Produkcja zostanie udostępniona do bezpłatnego pobrania na platformie Steam.

- [Zobacz „Lotników” na platformie Steam](#)
- [Zobacz wersję „Lotnicy VR” na platformie Steam](#)