

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/162728,W-audycji-Przystanek-Historia-w-Polskim-Radiu-o-Grze-szyfrowq-uot-13-kwietnia-202.html>
01.03.2026, 02:38



[Następny](#)

[Powrót](#)

W audycji „Przystanek Historia” w Polskim Radiu o „Grze szyfrów” – 13 kwietnia 2022

Program I Polskiego Radia, godz. 19.30

13.04.2022

„Gra szyfrów” to projekt gamingowy przygotowany przez Instytut Pamięci Narodowej jako gra FPP, składająca się z trzech misji. Opisują one przebieg wojny polsko-bolszewickiej oraz wpływ polskiej kryptologii na jej zwycięski finał. Rozwiązania zastosowane w grze powstały na bazie materiałów źródłowych lub zostały dokładnie odwzorowane z historycznych eksponatów. Misje graczy to udokumentowane wydarzenia historyczne, a każdy z bohaterów ma inne, kluczowe dla wyników bitwy zadanie.

Trzy misje

„Gra szyfrów” pozwala wcielić się młodym ludziom w bohaterów polskiej kryptologii. Projekt przygotowany jest jako gra FPP (first person perspective) i składa się z trzech misji. – *Gracz wciela się w postacie polskich kryptologów, więc tutaj mamy niesamowitą okazję, jako młode pokolenie, utożsamiać się z naszymi superbohaterami* – mówi na antenie Programu 1 Polskiego Radia Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN.

Fabula rozpoczyna się pod koniec 1920 roku, kiedy to toczy się walka o Korosteń – kluczowy węzeł kolejowy oraz bazę techniczno-zaopatrzeniową. – *Zależało nam szczególnie na tym, żeby fabuła kierowała uwagę nie tylko wokół działań historycznych, odwzorowanych z historycznych eksponatów i miejsc, ale żeby przekonać młodych ludzi do tego, żeby zaczęli poznawać i odkrywać bohaterów i żeby mogli uczyć się od nich ponadczasowych wartości* – podkreśla gość Jedyńki.

Zainteresowanie kryptologią

Jak wyjaśnia Magdalena Hajduk, zanim powstała gra, przeprowadzone zostały badania na Pokoleniu Z pod kątem zainteresowań. – *Okazało się, że jest to szyfrowanie, uczenie maszynowe i kryptologia. Jeżeli mamy okulary VR, to jeszcze dodatkowo przemycamy wiedzę na temat tego obszaru historii* – mówi. – *Mamy taką misję, żeby w tym wszystkim spojrzeć na to pokolenie z innej perspektywy, dać im szansę wypowiedzieć się, jak oni chcą tę historię odkrywać i żeby się wsłuchać w potrzeby Pokolenia Z – słyszymy.*

Różne grupy odbiorców

Gra udostępniona zostanie bezpłatnie na platformie Steam. Można ją będzie również pobrać z AppStore oraz Sklepu Play. Działać będzie na goglach VR, PC z systemem Windows oraz urządzeniach mobilnych obsługiwanych przez iOS i Android.

Prezentacja gry dedykowana jest różnym grupom odbiorców. Chodzi o poznanie ich opinii na temat projektu, zebranie informacji potrzebnych do badań dotyczących edukacji realizowanych na rzecz Biura. W czasie prapremiery użytkownicy zapoznali się z grą poprzez rozgrywkę realizowaną na urządzeniach PC oraz w dwóch strefach VR. Dodatkowo podczas jednej z części

siedmioosobowa orkiestra Opery Bałtyckiej wykonała utwory z gry oraz kilka innych z dwudziestolecia międzywojennego.

W audycji także:

- Stosunek współczesnych Rosjan do [Zbrodni Katyńskiej](#). Gościem audycji była dr Joanna Żelazko, p.o. naczelnika Oddziałowego Biura Badań Historycznych IPN w Łodzi.
- Książka: [Black Box. Wywiad jako instrument transferu technologii i wsparcia decyzji ekonomicznych w PRL 1955-1990](#). Ekspert: dr Mirosław Sikora, autor, OBBH IPN Katowice.
- Informacja o wybranych wydarzeniach organizowanych przez IPN oraz ciekawych artykułach na portalu [przystanekhistoria.pl](#).

[POSŁUCHAJ](#)

[Poprzednia audycja: „Przystanek Historia”, 23 marca 2022.](#)

[Odcinki archiwalne na portalu przystanekhistoria.pl.](#)

* * *

Cykl audycji „Przystanek Historia” jest realizowany wspólnie przez Instytut Pamięci Narodowej i Program I Polskiego Radia. Rozmowy poświęcone są ważnym wydarzeniom, które wpłynęły na dzieje Polski w XX wieku oraz ludziom, którzy tę historię tworzyli.

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

Posłuchaj