

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/194898,Lotnicy-wojna-w-przestworzach-kolejny-autorski-projekt-gamingowy-Instytutu-Pamie.html>
27.04.2024, 23:03

„Lotnicy - wojna w przestworzach” - kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej

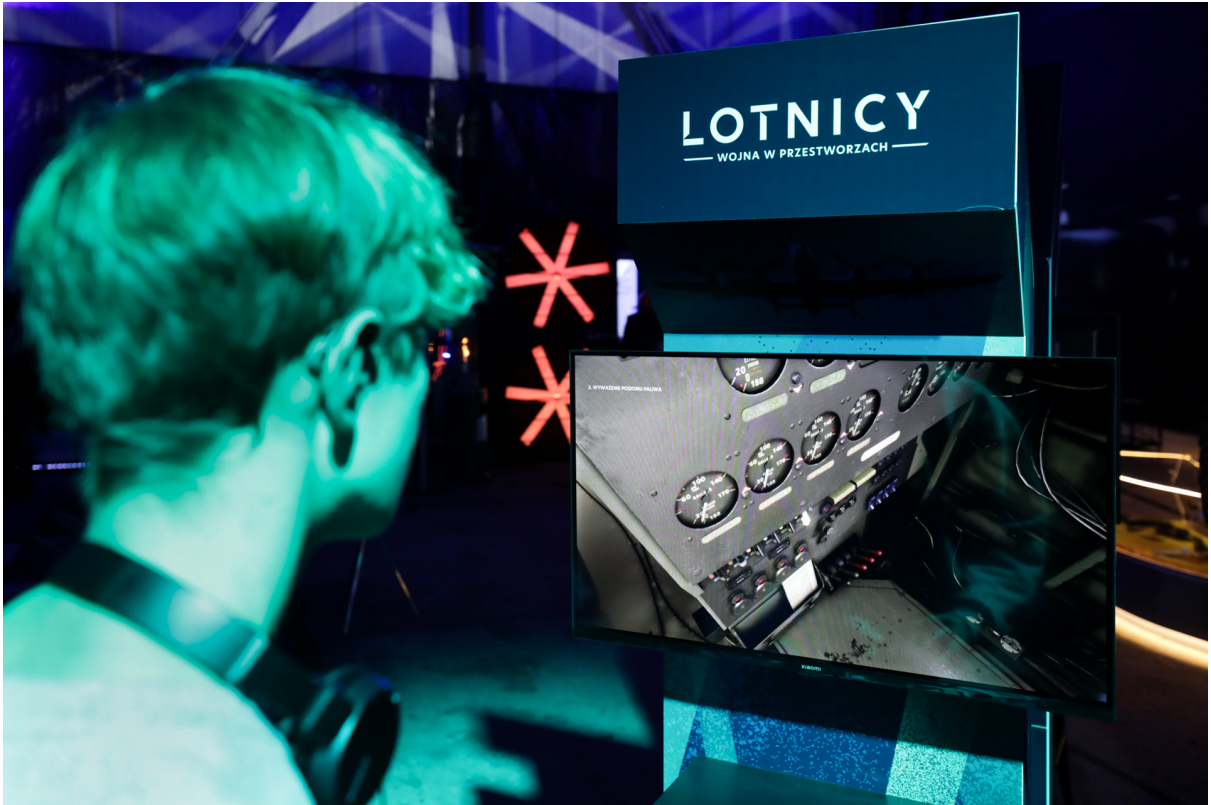
12 grudnia 2023 r. na warszawskim lotnisku Babice, z udziałem prezesa IPN dr. Karola Nawrockiego, zaprezentowaliśmy grę „Lotnicy - wojna w przestworzach”. Nowy projekt gamingowy Biura Nowych Technologii IPN nawiązuje do losów bohaterów II wojny światowej - polskich asów przestworzy, którzy na podniebnych szlakach Europy wykuwali chwałę polskiego lotnictwa. Prapremierowy pokaz uświetnił koncert muzyki stworzonej do gry „Lotnicy - wojna w przestworzach”.













„Lotnicy - wojna w przestworzach” - kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy - wojna w przestworzach” - kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy - wojna w przestworzach” - kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy - wojna w przestworzach” - kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Na zdj. prezes IPN dr Karol Nawrocki, zastępca prezesa dr hab. Karol Polejowski, zastępca prezesa dr Mateusz Szpytma. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Na zdj. Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Na zdj. Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – kolejny autorski projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 12 grudnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

– Myślę ile determinacji i woli walki ze złem musiał mieć polski żołnierz, w tym polski lotnik i żołnierz sił powietrznych, który bronił Polski w roku 1939 w obliczu dwóch systemów totalitarnych, niemieckiego narodowego socjalizmu i sowieckiego komunizmu. (...) 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 znajdą się także wyjątkowo dzielne polskie kobiety z Pomocniczej Służby Powietrznej jak Anna Leska czy Jadwiga Piłsudska

– mówił podczas briefingu prezes IPN.

Dr Karol Nawrocki podkreślił także, jak ważne jest uczenie prawdy o polskiej historii oraz pamięć o polskich bohaterach:

– Instytut Pamięci Narodowej jest wszędzie tam, gdzie jest szansa do opowieści historycznej prawdy.

O grze opowiedziała Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii. Podkreśliła, że projekty realizowane przez Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej dotarły do 2 milionów młodych ludzi i nauczycieli.

- Cieszymy się, że za pomocą tego typu projektów młodzi ludzie mogą inspirować się prawdziwą historią Polski, prawdziwymi bohaterami

- powiedziała.

* * *

„Lotnicy - wojna w przestworzach” to edukacyjna gra przygodowa w trybie pierwszoosobowym, o łącznej długości rozgrywki szacowanej na 2-3 godziny. Gra zawiera w sobie elementy zręcznościowe oraz zagadki logiczne. Fabuła jest oparta na prawdziwych wydarzeniach i postaciach polskich lotników odbywających służbę w powietrzu w czasie II wojny światowej. W grze zaimplementowano moduł Journala (dzienników), zawierający kompendium wiedzy historycznej, do której nawiązuje projekt.

W dniu premiery została udostępniona wishlista na koncie IPN, na platformie steam.com. Biuro Nowych Technologii (BNT) opracowało grę „Lotnicy - wojna w przestworzach” w dwóch wariantach: w wersji działającej w środowisku Windows oraz w wersji przygotowanej w technologii wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality - VR), która będzie dostępna podczas pięciodniowego wydarzenia na warszawskim lotnisku w ramach immersyjnej lekcji historii dla blisko 2 tysięcy uczniów z całej Polski. Młodzież będzie miała okazję zapoznać się z projektem gamingowym o wysokim walorze edukacyjnym, a po

projekcji gry zweryfikować swoją wiedzę rozwiązując quiz w cyfrowej formie. Opinia uczniów zostanie uwzględniona w przygotowaniu ostatecznej wersji projektu, który swoją premierę będzie miał na edukacyjnych targach BETT London już 24 stycznia 2024 roku w Londynie i tego dnia zostanie udostępniona na platformie steam.com do bezpłatnego pobrania.

Jest to doskonały przykład zastosowania najnowszych osiągnięć technologicznych w służbie nowoczesnej edukacji i nauki historii w formie świetnej zabawy.

Obie formy prezentacji dadzą uczestnikom gry możliwość przeniesienia się do okresu II wojny światowej; czasów tragicznych, ale i bohaterskich zarazem. Nowoczesna technologia przybliży nam realia, w jakich przyszło się zmagać polskim lotnikom i personelowi lotniczemu z hitlerowską i sowiecką agresją.

Po przegranej przez Polskę wojnie obronnej w 1939 r. żołnierze polscy zmuszeni byli ewakuować się najpierw do Francji, a po jej klęsce do Wielkiej Brytanii, gdzie wstąpili się walczyć na podniebnych szlakach, m.in. w słynnym Dywizjonie 303.

Uczestnicy gry będą mogli poznać legendy polskiego lotnictwa, m.in. Jadwigę Piłsudską, w której postać gracze „Lotników – wojny w przestworzach” będą mogli się wcielić, by obsługiwać urządzenia pokładowe samolotu Halifax MK. Będą mieli również możliwość strzelania do niemieckiego myśliwca Messerschmitta Bf 109.

Gracze będą mogli się także wcielić w inną znamienitą postać, Włodzimierza Berhardta, obserwatora w misji pomocowej dla powstańczej Warszawy w ramach utworzonej Eskadry Specjalnego Przeznaczenia (Eskadry 1586). Ten wątek gry nawiązuje do prawdziwej misji pomocowej, którą przeprowadzono w nocy z 16/17 sierpnia 1944 r. dokonując udanego zrzutu na Plac Napoleona dla powstańców warszawskich.

Ponadto, uczestnicy gry poznają m.in. Annę Leską, Jana Zumbacha, Stanisława Skalskiego, Leszka Owsianego czy Stefana Bohanesa, którzy brawurowo zapisali się w podniebnych starciach z niemiecką Luftwaffe.

* * *

Wersje językowe:

- **Gra w wersji PC** dostępna jest w 12 wersjach językowych: języku polskim, angielskim, niemieckim, francuskim, włoskim, hiszpańskim, chińskim, japońskim, ukraińskim, rosyjskim, uzbeckim oraz w polskim i amerykańskim języku migowym.
- **Gra w wersji VR** jest dostępna w 11 wersjach językowych: polskiej, angielskiej, niemieckiej, francuskiej, włoskiej, hiszpańskiej, chińskiej, japońskiej oraz ukraińskiej, rosyjskiej i uzbeckiej.

Gra podzielona jest na 6 misji, w których bohaterami są autentyczne postaci:

- Jan Zumbach,
- Stanisław Skalski,
- Anna Leska,
- Jadwiga Piłsudska,
- Leszek Owsiany,
- Lucjan Kretowicz,
- Witold Korwin-Łopuszański,
- Władysław Schöffer,
- Włodzimierz Bernhardt,
- Stefan Bohanes,
- Jan Lück,
- Grzegorz Denisienko.

Misje:

1. Chrzest – zapoznanie się gracza z konstrukcją i przeznaczeniem samolotu Handley Page Halifax MK 2/3. Gracz wciela się w postać Jadwigi Piłsudskiej i wykonuje misję polegającą na obsłudze urządzeń pokładowych samolotu (radio, działko pokładowe, stanowiska mechanika, naprawa uszkodzeń). Gracz będzie miał możliwość m.in. strzelania do atakującego Halifaxa myśliwca Messerschmitt Bf 109. Misje mają charakter ciekawych mini gier logicznych i zręcznościowych.
2. Hangar – akcja rozgrywa się w hangarze lotniczym w White Waltham. Gracz ponownie wciela się w postać Jadwigi Piłsudskiej. Wykonuje misje polegające na przygotowaniu samolotów do lotu, może zapoznać się z biurem Jana Zumbacha (jako dowódcy 3 Polskiego Skrzydła Myśliwskiego). Misja charakteryzuje się bardzo rozbudowaną scenografią. Gracz będzie miał okazję zobaczyć z bliska samolot Spitfire Mk Vb, słynnego “Kaczora”, będzie mógł obejrzeć brytyjskie kroniki filmowe oraz posłuchać radia.
3. Tatry – krótka misja nawiązująca do autentycznego dialogu członków załogi Halifaxa z 1586 Eskadry Specjalnego Przeznaczenia. W czasie misji pomocowej dla powstańców warszawskich w nocy z 16 na 17 sierpnia 1944 roku Stefan Bohanes zwrócił uwagę na Giewont, nad którym przelatywał samolot.
4. Wisła – w tej misji gracz wciela się w postaci strzelców pokładowych samolotu Halifax. Jego zadaniem jest zniszczenie niemieckich stanowisk obrony przeciwlotniczej. Samolot pilotowany przez Leszka Owsianego, leci korytem Wisły aż do samej Warszawy.
5. Warszawa – gracz będzie mógł zobaczyć płonącą, walczącą Warszawę w nocy z 16

na 17 sierpnia. Celem misji jest zrzućenie ładunków z pomocą dla powstańców warszawskich. Na scenografię składa się cyfrowa replika powstańczej Warszawy z takimi charakterystycznymi obiektami jak Prudential, Plac Napoleona, Starówka, Most Średnicowy, Most Poniatowskiego, Most Kierbedzia, Aleje Jerozolimskie, Dworzec Centralny, Poczta Główna, Zamek Królewski, Łazienki, Pałac Saski, Muzeum Narodowe, Kamienica Lewenfisza, Stacja Filtrów, Dworzec Pocztowy, Urząd Telekomunikacyjny i Telegraficzny, Ogród Saski, Kamienica Goldstanda.

6. Powrót do domu – gracz wciela się w postać Włodzimierza Bernhardta, który wyskoczył ze spadochronem z Halifaxa uszkodzonego przez niemieckie myśliwce. Zadaniem gracza jest nawiązanie łączności z lokalnym oddziałem Armii Krajowej dowodzonym przez Zdzisława Straszyskiego „Meteora”. Bohater musi się przedrzeć przez niemiecki rejon umocnień A2, gdzie będzie mógł wysadzić w powietrze stanowiska armat 8,8 cm. Gra kończy się brawurową ucieczką samochodem i spotkaniem z oddziałem „Meteora”.

Projekt gamingowy „Lotnicy – wojna w przestworzach” jest zaprojektowany dla szerokiego grona odbiorców. Zarówno tematyka II wojny światowej, do której nawiązuje gra, jak i przygotowane tłumaczenia na wiele języków świata stwarzają szanse, że ten nowatorski, efektowny sposób przedstawiania współczesnej historii odbije się dużym echem i spotka z pozytywnym przyjęciem, szczególnie wśród ludzi młodego pokolenia.

Poszczególne misje oraz gra poprzedzona jest animowanymi filmami opartymi na ilustracjach uznanego rysownika i twórcy komiksów Marka Oleksickiego.

Kategoria wiekowa – PEGI 12

„Suita z Lotników” zawiera cykl kompozycji Przemysława Treszczotki inspirowanych muzyką Karola Szymanowskiego i Mieczysława Karłowicza. Są to oryginalne kompozycje, w których autor wykorzystuje pomysły harmoniczne, koncepcje formalne czy wręcz umieszcza cytaty z utworów wspomnianych kompozytorów. W ścieżce do gry „Lotnicy – wojna w przestworzach” można usłyszeć między innymi cytat z „Koncertu skrzypcowego”, poematu „Stanisław i Anna Oświecimowie” i „Bianca da Molena” Mieczysława Karłowicza, motywy z „Harnasiów”, „4 Symfonii” i „Preludium” Karola Szymanowskiego i wiele innych.

Wybór właśnie tych twórców jako głównej inspiracji do gry historycznej narzuca się sam. Byli oni polskimi kompozytorami, którzy swoją muzykę tworzyli na początku XX wieku – niedługo przed wydarzeniami opisanymi w grze „Lotnicy – wojna w przestworzach”. Jednocześnie to właśnie muzyka kompozytorów polskiej szkoły z tamtych lat jest do dziś jedną z najważniejszych inspiracji dla twórców muzyki filmowej i teatralnej na całym świecie. I rzeczywiście muzyka Szymanowskiego i Karłowicza brzmi jak najlepsza współczesna muzyka filmowa – często takie skojarzenie nasuwa się odbiorcom, którzy pierwszy raz ją słyszą.

Liczymy na to, że ścieżka dźwiękowa z gry „Lotnicy – wojna w przestworzach” zmotywuje Was do poznawania i odkrywania muzyki klasycznej tamtych czasów. Nagrania zostały zrealizowane przez zespół doświadczonych muzyków i realizatorów podczas sesji live - na dobrych słuchawkach można usłyszeć oddech artystów, skrzypienie krzesel, akustykę sali koncertowej, szelest ubrań. Celowo je pozostawiono, by nadać nagraniom jeszcze więcej humanizmu i naturalności, których często brakuje w syntetycznych współczesnych produkcjach. Mamy nadzieję, że „Suita z Lotników” Przemysława Treszczotki przeniesie Was do wydarzeń z tamtych lat i przywoła emocje bohaterów – kobiet i mężczyzn, którzy walczyli o polskość, o przetrwanie naszej kultury.

► [Pobierz grę](#)