

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/239851,Lotnicy-opuszczaja-Boston-PAX-East-zakonczony.html>
30.03.2026, 13:23



[Następny](#)

[Powrót](#)

„Lotnicy” opuszczają Boston. PAX East zakończony

Tegoroczna edycja międzynarodowych targów gier PAX East dobiegła końca. W dniach 26–29 marca 2026 r. Boston stał się centrum światowego gamedevu, a my mieliśmy okazję współtworzyć to wydarzenie, uczestnicząc w polskim stoisku przygotowanym przez Instytut Przemysłów Kreatywnych wraz z Fundacją Indie Games Polska.

30.03.2026

[Biuro Nowych Technologii Gry](#)

Polska branża gier widoczna za oceanem

Nasze stoisko przez cały czas trwania wydarzenia przyciągało ogromne zainteresowanie – odwiedziły je tysiące osób: gracze, dziennikarze branżowi, twórcy internetowi oraz deweloperzy. Był to okres pełen rozmów, prezentacji i testów, a także okazja do nawiązania relacji między polskimi twórcami a międzynarodowym środowiskiem.

„Lotnicy” cieszyli się zainteresowaniem zarówno wśród mediów, streamerów i youtuberów, jak i samych graczy. Kolejki do stanowiska pokazały, że historia II wojny światowej oraz losy polskich bohaterów budzą ciekawość odbiorców na całym świecie.

Z przyjemnością patrzyliśmy, jak gracze angażują się w rozgrywkę starając się pokonać każdy z poziomów w grze. „Lotnicy” jednak mają wiele do zaprezentowania – to nie tylko poziomy pełne akcji, ale też łamigłówki, zadania wymagające refleksu oraz duża dawka wiedzy przedstawiona za pomocą modułu dzienników, które odkrywa się wypełniając misje i eksplorując mapy. Gracze, którzy chcieli ukończyć grę w domu skanowali dostępny kod QR, dodawali grę do swojej biblioteki Steam i kontynuowali edukacyjną zabawę później. Przypomnijmy, że „Lotnicy”, jak i pozostałe produkcje Biura Nowych Technologii IPN, jest dostępna za darmo na całym świecie.

Gry jako narzędzie edukacji

Stoisko odwiedzali gracze w różnym wieku – młodzi, dorośli; często całe rodziny. To wyraźnie pokazuje, jak szerokie grono odbiorców obejmuje dziś branża gier. Produkcja IPN trafia do wszystkich grup wiekowych, a wielu rodziców zwracało uwagę na to, że wspólne granie w „Lotników” to nie tylko sposób na spędzanie czasu z dziećmi, ale też okazja do wspólnej nauki historii. Obrazuje to wartość edukacyjną produkcji i możliwość łączenia nauki z rozrywką w angażujący sposób.

PAX East – 4 dni pełne rozmów, wymiany myśli i rozrywki

PAX East 2026 potwierdził silną pozycję polskiego gamedevu na rynku międzynarodowym oraz jego duży potencjał – szczególnie w obszarze gier edukacyjnych. Dziękujemy wszystkim, którzy odwiedzili nasze stoisko, rozmawiali z nami i spróbowali swoich sił w „Lotnikach”.

Wyrazy wdzięczności kierujemy również do Fundacji Indie Games oraz Instytutu Przemysłów Kreatywnych, na zaproszenie których mogliśmy uczestniczyć w tym wydarzeniu, a także partnerów, gości i przedstawicieli branży, którzy zaszczycili nas swoją obecnością. Mamy nadzieję na kolejne spotkanie podczas następnej edycji targów.

[Zobacz więcej informacji o „Lotnikach”](#)

[Poprzedni Strona](#)
[Następny Strona](#)

Boston

Centrala

Biuro Nowych Technologii

Relacja