

# Instytut Pamięci Narodowej - Gdańsk

<https://gdansk.ipn.gov.pl/pl2/aktualnosci/162332,Gra-szyfrow-najnowszy-projekt-gamingowy-Instytutu-Pamieci-Narodowej-Warszawa-1-k.html>  
04.05.2024, 05:16

## „Gra szyfrów” - najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia 2022

**- Fundamentalną misją IPN jest pielęgnowanie pamięci o wieku XX, o polskich ofiarach i bohaterach, ale też o dwóch zbrodniczych systemach totalitarnych. Z takich potrzeb powstało Biuro Nowych Technologii, żeby ustawową misję realizować w zupełnie nowej odsłonie, aby przygotowywać gry i rozwiązania technologiczne, które będą komunikatywne z młodym pokoleniem - powiedział prezes IPN dr Karol Nawrocki podczas konferencji prasowej promującej fabularną grę komputerową „Gra szyfrów”.**

1 kwietnia 2022 r. w Reducie Banku Polskiego w Warszawie (ul. Bielańska 10) odbyła się konferencja prasowa, podczas której została zaprezentowana fabularna gra komputerowa Biura Nowych Technologii IPN. W konferencji wzięli udział prezes IPN dr Karol Nawrocki oraz Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii.

*- Chciałbym, żeby IPN stał się w krótkim czasie Instytutem Przyszłości Narodowej, który w oparciu o wiedzę historyczną będzie kształtował kolejne pokolenia Polaków w miłości do Polski i w uszanowaniu do naszego dziedzictwa historycznego i kulturowego - podkreślił prezes IPN.*

*- „Gra szyfrów” pozwala wcielić się młodym ludziom w bohaterów polskiej kryptologii. To jest niesamowity moment, żeby w tej wirtualnej rzeczywistości odkryć pasję i miłość do swojego kraju. Chcemy pokazać, w jaki sposób można tę technologię wykorzystać, aby pogłębiać wiedzę i obserwować swoje pasje z różnych perspektyw. W ciągu ostatnich dwóch dni*

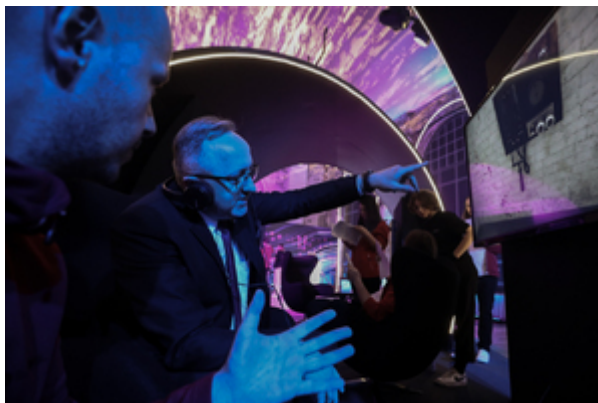


„Gra szyfrów” - najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



Dr Karol Nawrocki, prezes IPN, podczas konferencji prasowej promującej „Grę szyfrów” - najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

*realizujemy pogłębione badania z młodzieżą licealną, żeby dowiedzieć się, w jaki sposób mamy ukierunkować swoje dalsze plany, jest to dla nas bardzo ważne, aby wykorzystywać minimalizm cyfrowy, ale przekierować uwagę młodych ludzi właśnie w tym kierunku edukacyjnym -*  
powiedziała Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN.



Dr hab. Karol Polejowski, wiceprezes IPN podczas konferencji prasowej promującej „Grę szyfrów” - najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” - najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” - najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii  
podczas konferencji prasowej promującej „Grę  
szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy Instytutu  
Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot.  
Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)



Dr Karol Nawrocki, prezes IPN oraz Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii podczas konferencji prasowej promującej „Grę szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia 2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięi Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięi Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięi Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięi Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej – Warszawa, 1 kwietnia  
2022



Dr Karol Nawrocki, prezes IPN podczas konferencji  
prasowej promującej „Grę szyfrów” – najnowszy  
projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej –  
Warszawa, 1 kwietnia 2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia  
2022



„Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy  
Instytutu Pamięci Narodowej - Warszawa, 1 kwietnia  
2022

„Gra szyfrów” to projekt gamingowy przygotowany jako gra FPP (first person perspective), składająca się z trzech misji. Opisują one przebieg wojny polsko-bolszewickiej oraz wpływ polskiej kryptologii na jej zwycięski finał. Każdy z nas może złamać bolszewickie szyfry i

zniszczyć sowiecki pociąg pancerny. Dziesiątki młodych osób wciela się w autentyczne postacie żołnierzy wojny polsko-bolszewickiej z 1920 roku, uruchamia skomplikowane urządzenia komunikacyjne sprzed 100 lat i ratuje Europę przed komunistycznym zniewoleniem.

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. Ta pierwszoosobowa gra 3d z elementami skradania oraz rozbudowanymi zagadkami wprowadza gracza w świat wojny, która zdefiniowała Europę. Jej fabuła rozpoczyna się pod koniec 1920 roku, kiedy to toczy się walka o Korosteń – kluczowy węzeł kolejowy oraz bazę techniczno-zaopatrzeniową.

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.

Więcej informacji na stronie [Biura Nowych Technologii IPN](#).