Prapremiera Gry Szyfrów za nami

Odbyła się prapremiera naszej gry! Dowiedz się więcej o odczuciach i wrażeniach osób, które mialy okazje odkrywać wirutualną rzeczywistość i zarazem uczyc sie historii.

Zebraliśmy pierwsze wrażenia z Gry Szyfrów. W czasie prapremiery, na pecetach i goglach VR, przetestowali ją uczniowie kilku liceów. Oficjalna premiera odbędzie się 21 kwietnia na międzynarodowych targach gier PAX w Bostonie. Zobacz trailer i zapisz się na listę oczekujących na Steam już dziś!W Grę Szyfrów jako pierwsi zagrali uczniowie kilku liceów z Warszawy i Pomorza. W czasie dwóch dni prapremiery (31 marca i 1 kwietnia) mogli przejść całą rozgrywkę w specjalnie zaaranżowanej przestrzeni Reduty Banku Polskiego. Mieli do dyspozycji gogle VR oraz stanowiska PC wyposażone w pady.

Jaka jest Gra Szyfrów?

Gra Szyfrów to multiplatformowa gra dostępna na PC, urządzeniach mobilnych i goglach VR. PIerwsi, którzy mieli okazję w nią grać, dostrzegają w niej nawiązanie do gier przygodowych z elementami zręcznościowymi. Gra Szyfrów spodoba ci się, jeśli lubisz „skradanki" - mówili uczestnicy wydarzenia. Rozgrywka łączy elementy przygodowe point and click z zagadkami logicznymi. To trzy misje wykonywane w trzech różnych miejscach, ale ściśle ze sobą powiązane. Ich celem jest pokonanie wroga dzięki złamaniu szyfrów i wykorzystaniu przechwyconych tajnych informacji. Całą grę można przejść w około półtorej godziny.

Zapisz się na listę oczekujących steam

Prawdopodobnie pierwsza taka gra na świecie

To prawdopodobnie pierwsza gra na świecie oparta tak wiernie na postaciach i wydarzeniach historycznych. Rozgrywka przenosi graczy w końcówkę 1920 roku w samo centrum wojny polsko-bolszewickiej. Do wykonania są misje kluczowe dla trwającego od dwóch lat konfliktu. Ich celem jest odcięcie przeciwnika od Korostenia (na terytorium obecnej Ukrainy), węzła kolejowego oraz bazy techniczno-zaopatrzeniowej wojsk bolszewickich.Wszystko, z czym gracze zetkną się w czasie rozgrywki, powstało na bazie materiałów źródłowych lub zostało dokładnie odwzorowane z historycznych eksponatów. Misje to udokumentowane wydarzenia historyczne, a każdy z bohaterów ma inne, kluczowe dla wyników bitwy zadanie. Tę zgodność historyczną udało się osiągnąć dzięki ścisłej współpracy developera gry - firmy Chronospace, z historykami IPN. Gra promuje szerzej nieznane dokonania polskich kryptologów, którzy złamali bolszewickie szyfry, przesądzając o losach wojny. Jednocześnie pokazuje, że wojny toczy się nie tylko przy pomocy „armat", ale także przy pomocy informacji. A największą przewagą może okazać się spryt.

Granie i badanie

Bezpośrednio po rozgrywkach uczniowie odpowiadali na sto pytań dotyczących wydarzeń i postaci historycznych zaprezentowanych w grze. Mimo że pytania nie były łatwe, a młodzi ludzie zazwyczaj po raz pierwszy dowiadywali się o przedstawianych wydarzeniach, to poprawnie odpowiadali na wiele pytań (zobacz pytania).Jak podkreślała w czasie wydarzenia Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii, we wszystkich projektach Biura niezwykle ważną rolę odgrywają badania tego, w jaki sposób młodzi ludzie reagują na nowy sposób opowiadania o historii.

Wkraczamy na nieznany teren. Nie wiemy, dokąd zaprowadzi nas ta droga. Dlatego pilnie obserwujemy reakcje młodzieży i nauczycieli orazkorzyści, jakie wynoszą z naszych działań - mówiła Magdalena Hajduk. *Granica między edukacją a rozrywką coraz bardziej się zaciera.Z jednej strony, chcemy wejść w ten nurt, a z drugiej wykorzystywać technologię w jak najbardziej odpowiedzialny sposób.*

Badania prowadzone są przy wsparciu inFuture Institute, który analizuje, w jaki sposób młodzież przyswaja dziś wiedzę. Informacje na ten temat są jednym z najistotniejszych elementów strategii BNT. Mimo że mocno rozwija nowe technologie, celem Biura jest przekonanie najmłodszych pokoleń do minimalizmu technologicznego.

Żyjemy w czasach gdy nowe technologie najpierw są wdrażane, a dopiero potem bada się ich wpływ. My chcemy mieć pewność, że naszerozwiązania przynoszą prawdziwe korzyści osobom, które z nich korzystają. Poprzez edukację

historyczną chcemy wspierać młodych ludzi, którym dziśtak bardzo brakuje autorytetów, w kształtowaniu dojrzałej tożsamości - podkreślała Magdalena Hajduk.

W kolejnych planach BNT jest m.in. korzystanie z algorytmów, by tworzyć jak najbardziej spersonalizowaną ofertę edukacyjną, a także wykorzystanie sztucznej inteligencji, uczenia maszynowego i robotyzacji, by tworzyć awatary bohaterów historii Polski. Wirtualni influencerzy mają stymulować historyczną ciekawość u młodych ludzi. Jak podkreślali przedstawiciele Biura, przedstawiciele pokolenia Z potrafią doskonale pogłębiać swoją wiedzę, jeśli coś ich zainteresuje. Zadaniem BNT jest pokazanie, że historia może być ciekawa. Przyszłe projekty Biura będą jeszcze bardziej przeplatać się z kulturą, rozrywką i nauką, tak aby trafiać z przekazem historycznym jak największą liczbą kanałów.

Gratka dla miłośników muzyki

Osobnym, wartym podkreślenia wątkiem jest oprawa dźwiękowa całego projektu. Muzyka wykonywana przez kwintet smyczkowy i blaszany oraz fortepian, ma symfoniczne brzmienie i jest ściśle zespolona z treścią gry. Swoistym szyfrem jest także główny temat muzyczny gry. Jak mówi Przemek Treszczotka, kompozytor ścieżki dźwiękowej, uważni słuchacze znajdą w głównym utworze cytaty klasycznych kompozytorów, nawiązujące zarówno do strategii, jak i emocji gry. W pewnym momencie w utworze pojawiają się nawet słowa wybijane przez pianino alfabetem Morse'a. W grze pojawiają się też lokalne motywy muzyczne. Ukraiński „Szczedryk" z początku XX w. znany na całym świecie jako „Carol of the Bells" można usłyszeć w czasie misji w Korosteniu. Kompozycję bazującą na staroukraińskiej kolędzie, stworzył wybitny ukraiński kompozytor Mykoła Leontowycz. W części gry toczącej się w wagonowni słychać z kolei żołnierza grającego na akordeonie. Dźwięk został nagrany specjalnie do tej sceny na autentycznym stuletnim rosyjskim bajanie. 95 procent dźwięków, które usłyszymy w grze - jak praca urządzeń, kroki, czy działania mechanizmów - zostały nagrane specjalnie dla gry.Jednym z niestandardowych rozwiązań zastosowanych w oprawie muzycznej, jest rozmieszczenie dźwięku poszczególnych instrumentów w różnych częściach przestrzeni. Dzięki temu gracze, szczególnie podczas gry w goglach VR, mają wrażenie, jakby byli otoczeni przez muzyków grających na poszczególnych instrumentach i poruszali się między nimi.

Zapisz się na listę oczekujących steam

Aby zobaczyć odtwrzać włącz JavaScript



aw-7



aw-1



aneta_wiglasz-3



aneta_wiglasz-4



aneta_wiglasz-5



aneta_wiglasz-6



aneta_wiglasz-7



aneta_wiglasz-8



aneta_wiglasz-9



aneta_wiglasz-11



aneta_wiglasz-10



aw-11



aw-10



aw-9



aw-8


BIURO
NOWYCH
TECHNOLOGII
INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ
NAJNOWSZA HISTORIA,
NAJNOWSZE TECHNOLOGIE

aw-6



aw-5



aw-4



aw-3



aw-2



aneta_wiglasz-2



aneta_wiglasz-1



aneta_wiglasz-12

Poprzedni Strona

Następny Strona