„Lotnicy” opuszczają Boston. PAX East zakończony

Tegoroczna edycja międzynarodowych targów gier PAX East dobiegła końca. W dniach 26-29 marca 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.

Polska branża gier widoczna za oceanem

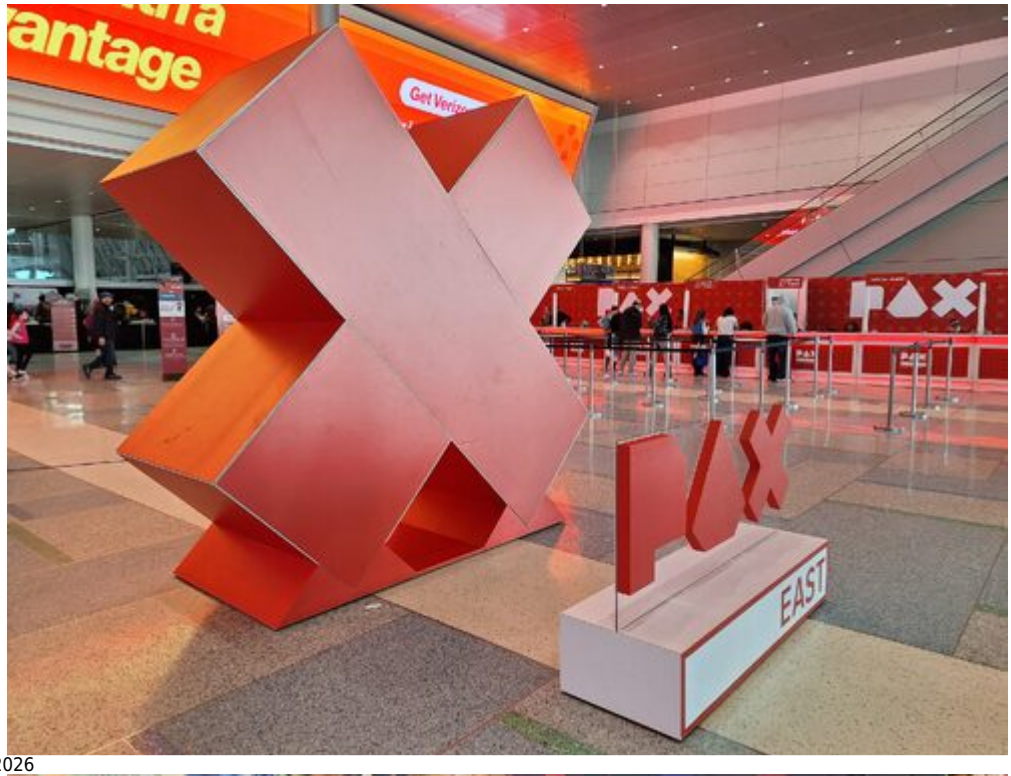
Nasze stoisko przez cały czas trwania wydarzenia wzbudzało ogromne zainteresowanie – odwiedziły je tysiące osób: gracze, dziennikarze branżowi, twórcy internetowi oraz deweloperzy. Był to okres pełen rozmów, prezentacji i testów, a także okazja do nawiązania relacji między polskimi twórcami a międzynarodowym środowiskiem.„Lotnicy” cieszyli się zainteresowaniem zarówno 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. Wszak „Lotnicy” 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, są dostępne za darmo na całym świecie.Zobacz więcej informacji o „Lotnikach”

Gry jako narzędzie edukacji

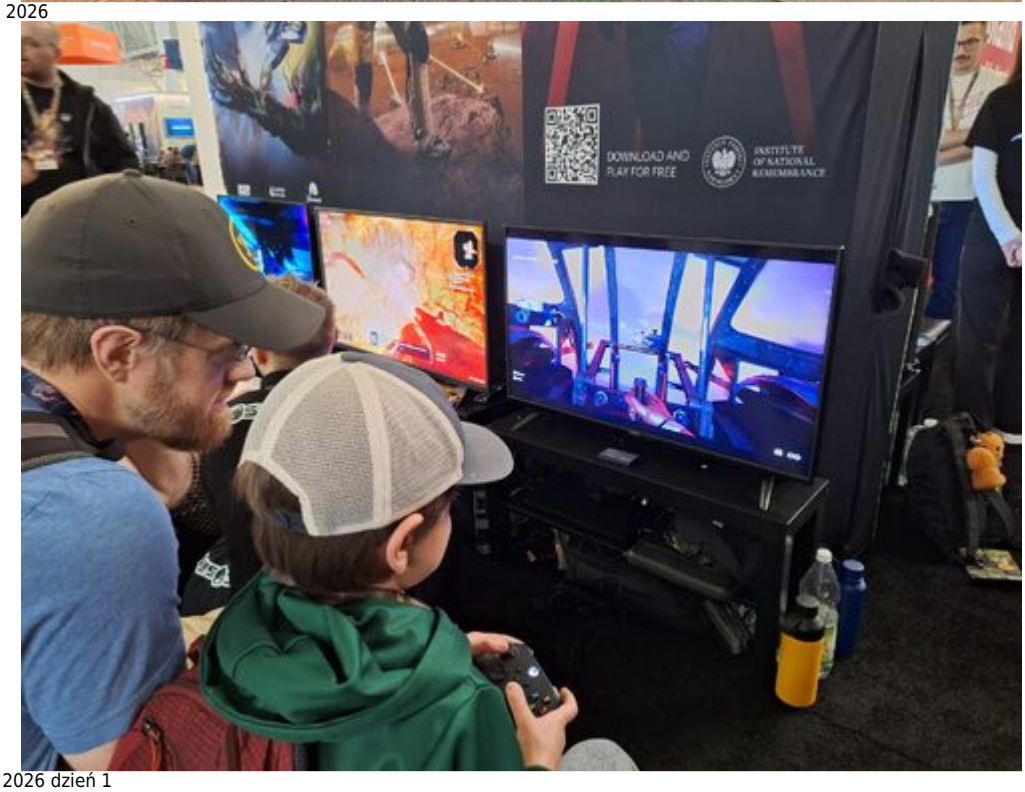
Stoisko odwiedzali gracze w różnym wieku – młodzi, dorośli; często całe rodziny. To wyraźnie pokazuje, jak szerokie grono odbiorców obejmuje dziś branża gier. Produkcja IPN trafia do wszystkich grup wiekowych, a wielu rodziców zwracało uwagę na to, że wspólne granie w „Lotników” to nie tylko sposób na spędzanie czasu z dziećmi, ale też okazja do wspólnej nauki historii. Obrazuje to wartość edukacyjną gry 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 partnerów, gości oraz przedstawicieli branży, którzy zaszczycili nas swoją obecnością. Mamy nadzieję na kolejne spotkanie podczas następnej edycji targów.Zobacz więcej informacji o „Lotnikach”



PAX East Boston 2026



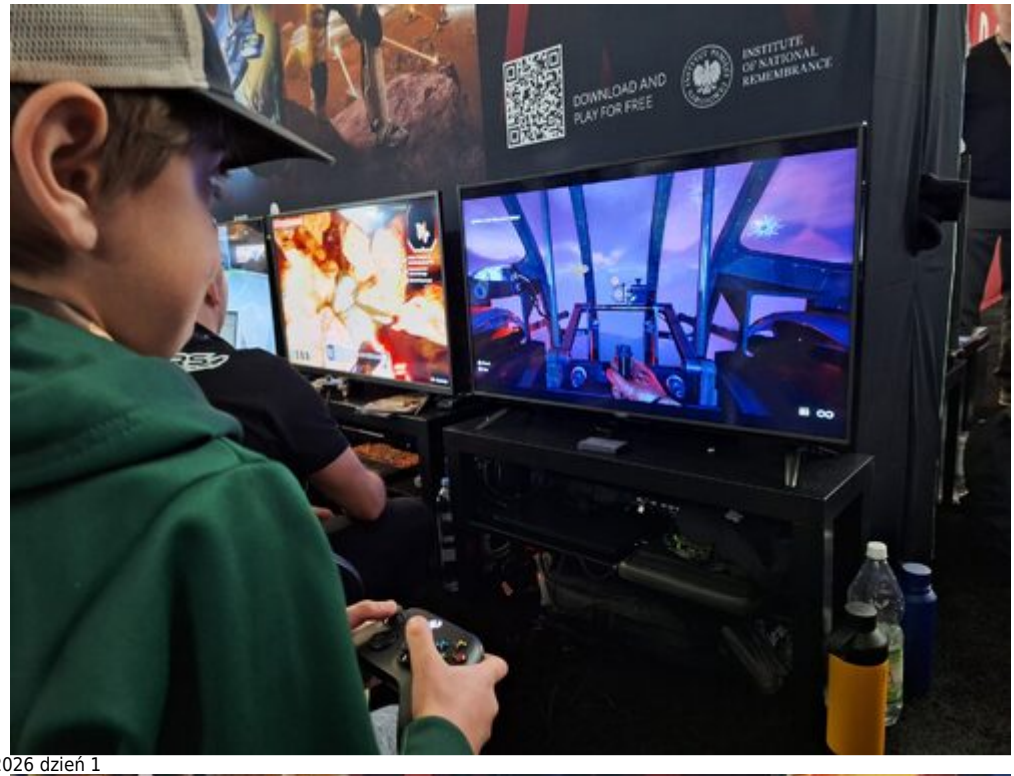
pax east boston 2026 dzień 1



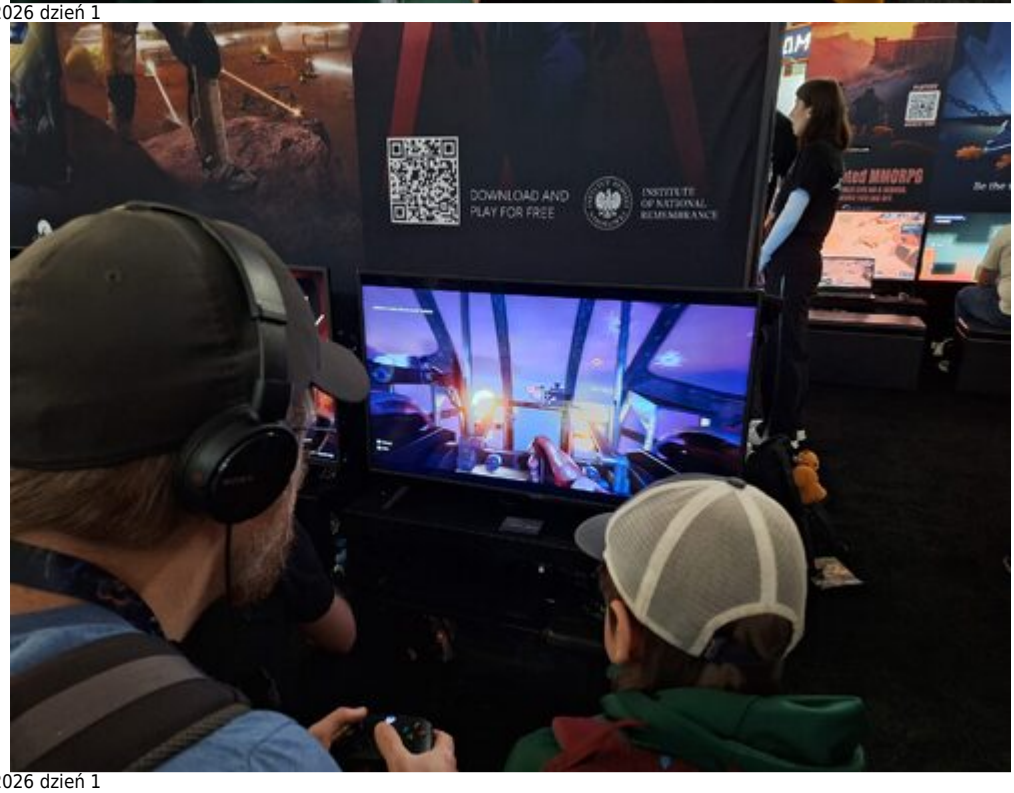
pax east boston 2026 dzień 1



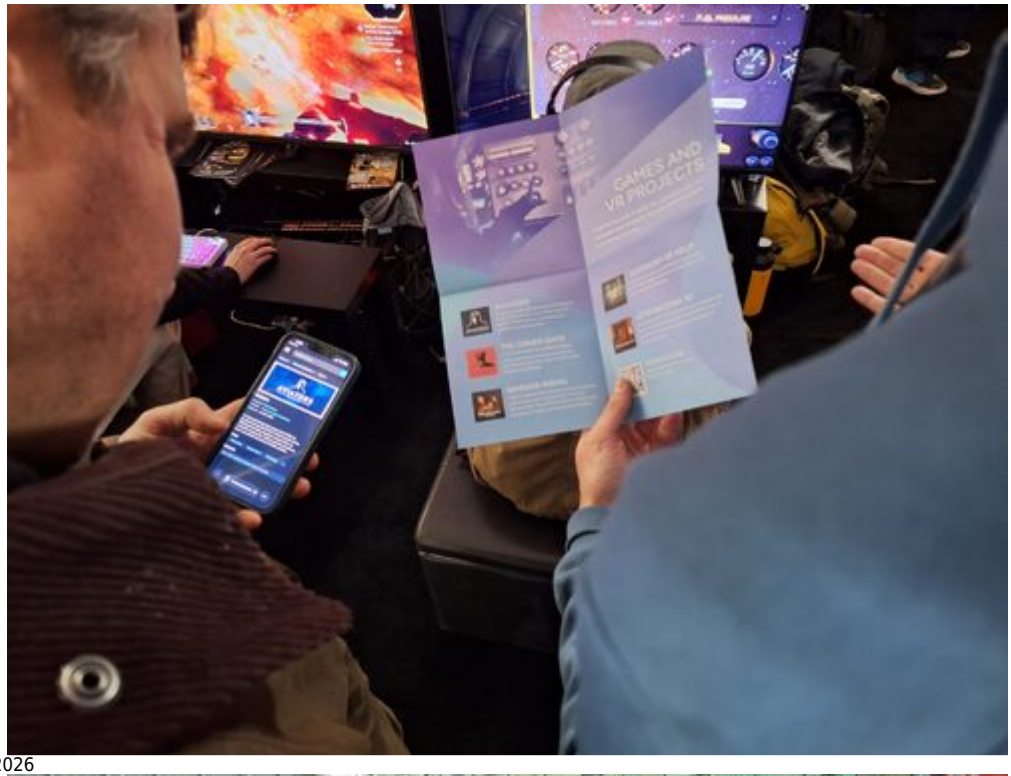
pax east boston 2026 dzień 1



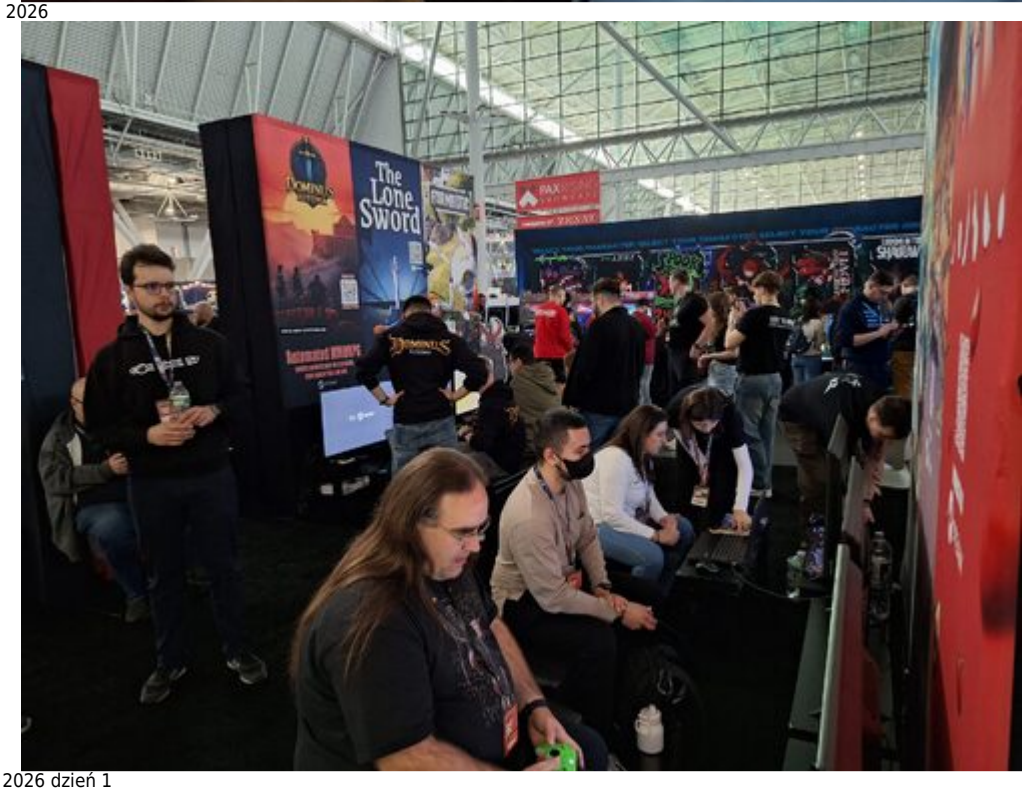
pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



PAX East Boston 2026



pax east boston 2026 dzień 1



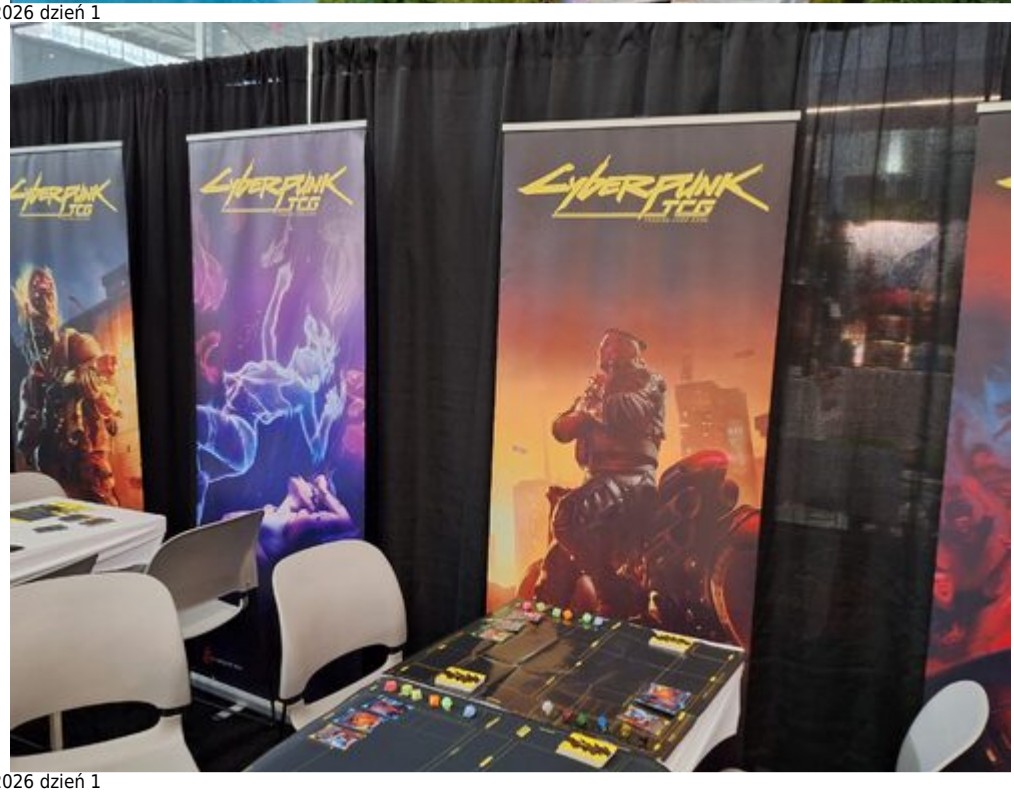
pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



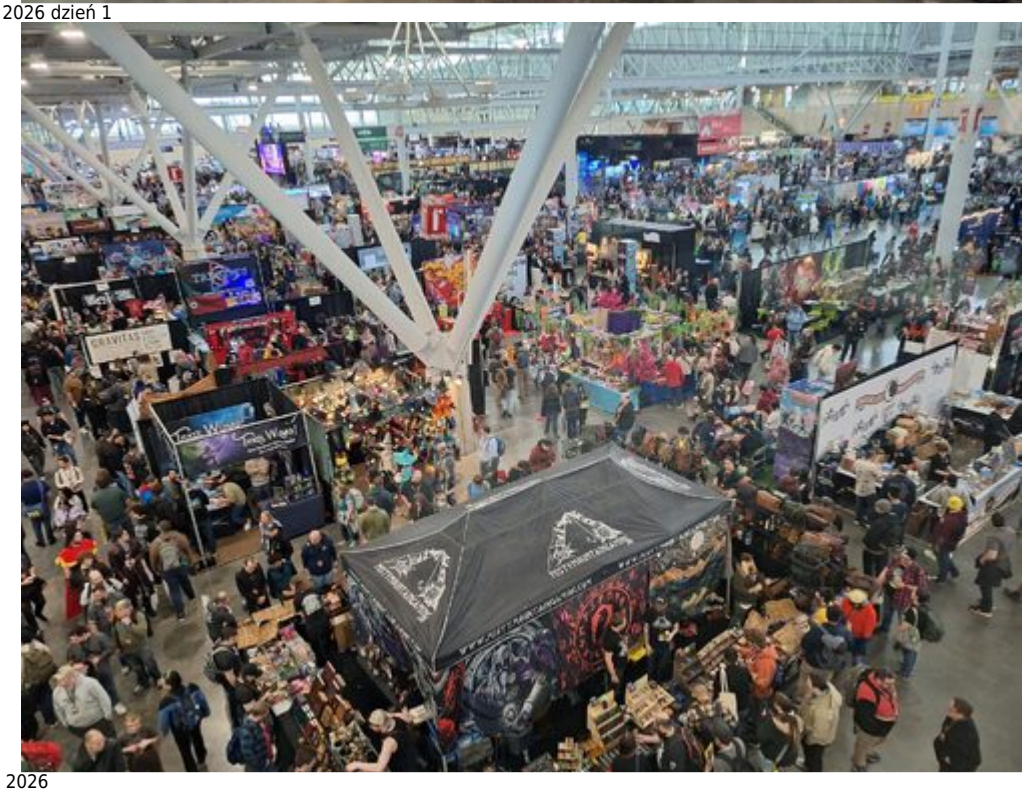
pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



PAX East Boston 2026



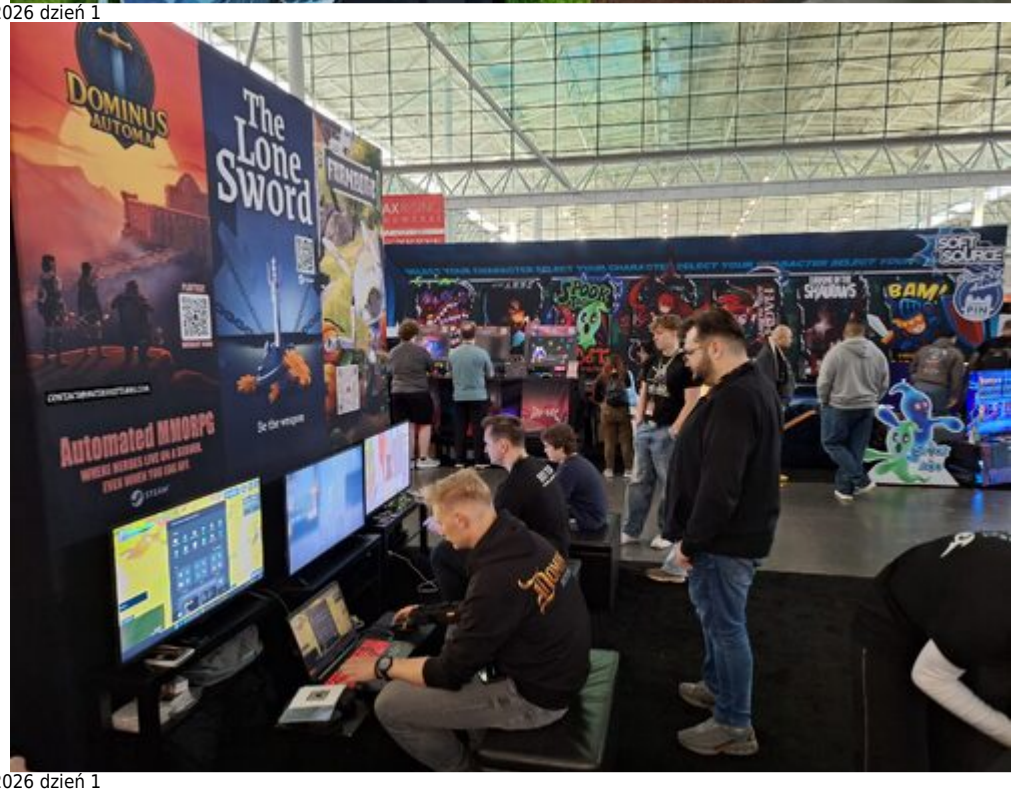
pax east boston 2026 dzień 1



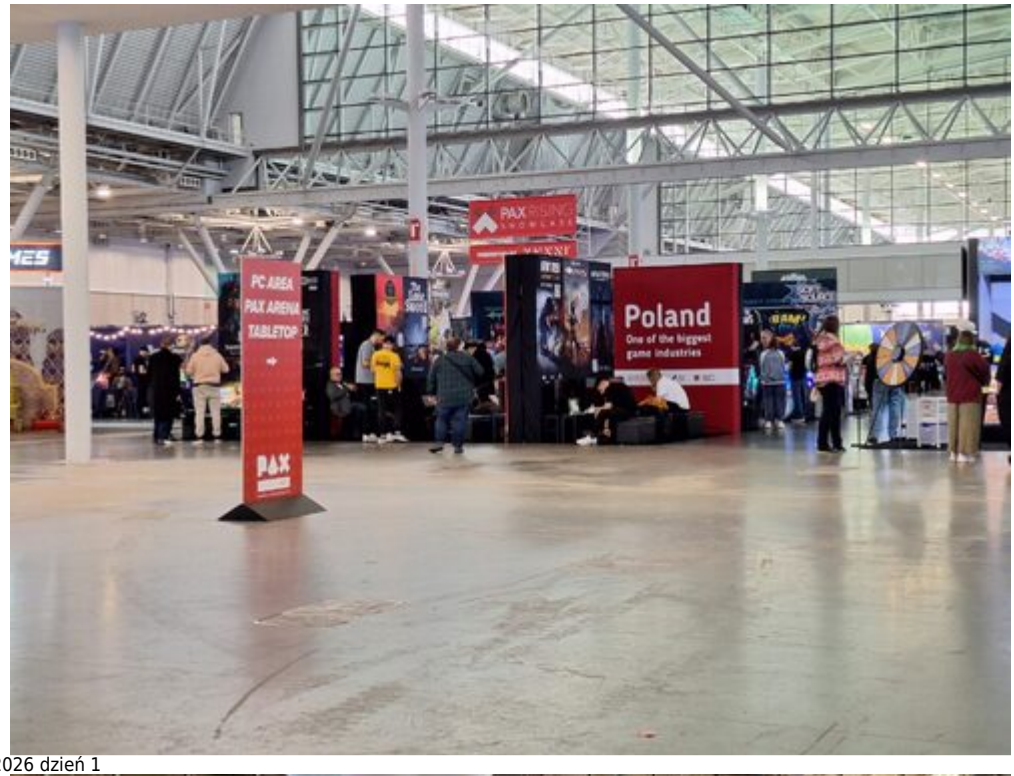
pax east boston 2026 dzień 1



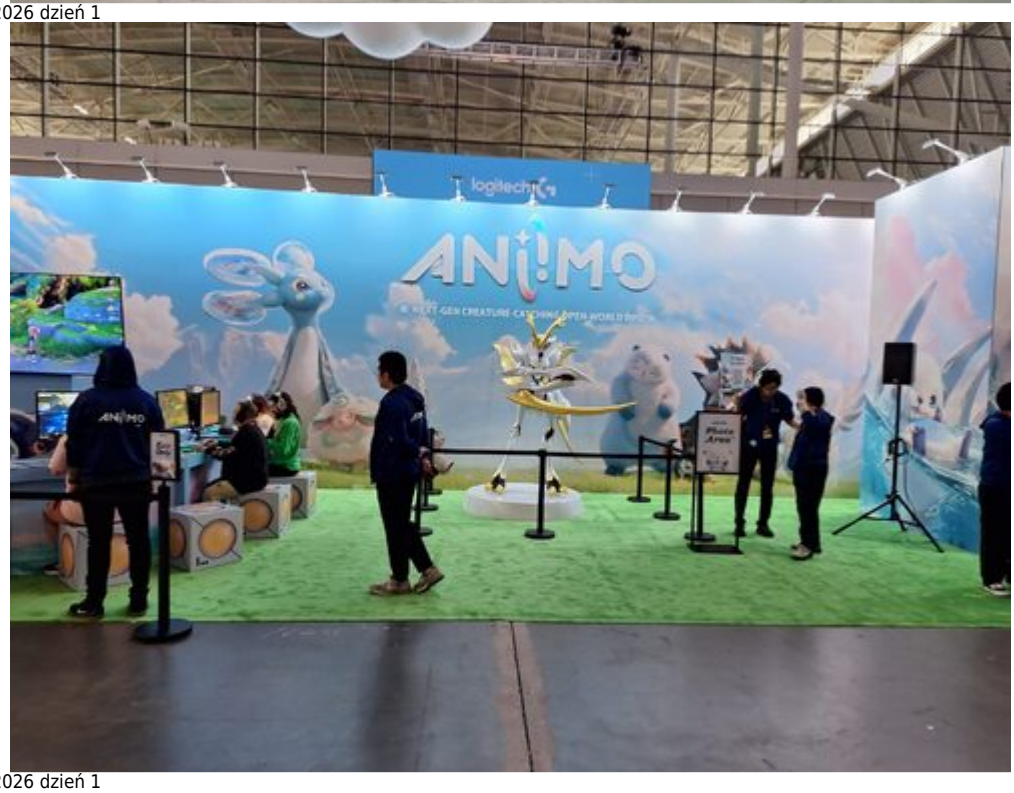
pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1



pax east boston 2026 dzień 1

Poprzedni Strona

Następny Strona