

Jak gra „Wolę o tym nie mówić” wygląda z bliska? Poznaj jej elementy i wybrane odniesienia!

25.9.2026 - | Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku

Tworzenie gry nierzadko trwa całymi latami. Tak było i w tym przypadku. Najpierw były luźne szkice na kartkach papieru, przypadkowe pionki i próba zwizualizowania, jak mogą przebiegać poszczególne fazy gry. Później selekcja pomysłów i wybór rozwiązań, które rokują najlepiej. Potem powstał grywalny prototyp. I zaczął się etap zmian, niezliczonych testów, kopii przedprodukcyjnej, a wreszcie właściwej, w pełni gotowej gry. Na zdjęciach widać modyfikacje, jakie wprowadzano na wybranych kartach i planszy na poszczególnych etapach prac.

Jak gra „Wolę o tym nie mówić” wygląda z bliska? Na planszy właściwej dla okresu 1920–1939 da się wyróżnić kilka charakterystycznych obszarów. Główną rolę grają lokacje, ożywione dzięki rysunkowym modelom historycznych budowli autorstwa nieocenionego Jakuba Wolińskiego, ilustratora i twórcy szaty graficznej inspirowanej szatą wystawy „Wolę o tym nie mówić” (przygotowaną przez Piotra Białasa z Tata Studio). Jakub stworzył również wizerunki postaci.

Kiosk z gazetami pełni w grze nie tylko funkcję dystrybucyjną dla kart wydarzeń, lecz także oddaje – przynajmniej częściowo – różnorodność ideologiczną mieszkańców miasta.

Niemcy nie stanowili monolitu pod względem poglądów politycznych, zwłaszcza w latach 20. Choć nastroje nacjonalistyczne były w Gdańsku mocno nasilone, to jednak znaczącą rolę odgrywały partie konserwatywno-centrowe, a także socjaliści i komuniści. Prasa była wówczas dla mieszkańców Gdańska podstawowym źródłem informacji. W mieście regularnie wydawano kilkadziesiąt tytułów prasowych. W grze pojawiają się zaledwie cztery: „Gazeta Gdańska”, czyli najważniejsze czasopismo gdańskich Polaków; „Danziger Volksstimme” – gazeta socjaldemokratów; „Danziger Neueste Nachrichten” – najpoczytniejszy dziennik miasta o charakterze centrowo-konserwatywnym; wreszcie – „Der Danziger Vorposten”, gazeta partii nazistowskiej.

Ukłonem w kierunku przedwojennej gdańskiej prasy jest również umieszczenie na planszecie gracza ścieżki nazwanej „Emeryt Poguttke”. To nawiązanie do felietonów Fritza Jaenicke, publikowanych w „Danziger Neueste Nachrichten”. Autor opisywał w nich gdańską rzeczywistość, posługując się perspektywą Franza Poguttke, fikcyjnej postaci dobrodusznego, acz celnie opisującego rzeczywistość emeryta. Same planszетки służą do zaznaczania zasobów, które gracze zdobywają w oparciu o karty wydarzeń.

<https://www.muzeum1939.pl/aktualnosci/jak-gra-wole-o-tym-nie-mowic-wyglada-z-bliska-poznaj-jej-elementy-i-wybrane-odniesienia->