

Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia (SOPZ)

OPRACOWANIE I DYSTRYBUCJA GIER PLANSZOWYCH

1. WSTĘP

Przedmiotem zamówienia jest kompleksowe stworzenie gry planszowej opartej o potencjały historyczne uwzględniające realne i potoczne nazwy postaci, miejsca czy przedmioty związane z terytorium Szlaku Jana III Sobieskiego, w tym z punktami węzłowymi i ich otoczeniem. Gra powinna w przyjazny sposób przybliżyć grającym ciekawe i prawdziwe informacje na temat historii Polski.

2. INFORMACJE NA TEMAT GRY

2.1 Przedmiotem zamówienia jest kompleksowe stworzenie gry planszowej opartej o potencjały historyczne uwzględniające realne i potoczne nazwy postaci, miejsca czy przedmioty związane z terytorium Szlaku Jana III Sobieskiego, w tym z punktami węzłowymi i ich otoczeniem. Gra powinna w przyjazny sposób przybliżyć grającym ciekawe i prawdziwe informacje na temat historii Polski.

Gra planszowa osadzona będzie w realiach XVII wiecznej Polski (**wszystkie jej elementy składowe muszą odnosić się do tego okresu**)

Będzie to gra typu euro biznes, przeznaczona dla graczy w każdym wieku, głównie ze środowisk lokalnych. Gra ma za zadanie zwracać uwagę na Szlak Jana III Sobieskiego jako innowacyjne rozwiązanie w dziedzinie rozwoju oraz oferować graczom zwiedzanie różnych ciekawych historycznie lokacji w Polsce Wschodniej, związanych ze Szlakiem Jana III Sobieskiego.

Gra ma mieć wciągającą i rozbudowaną rozgrywkę, opartą na bogatej interakcji graczy.

Ma posiadać przejrzysty i prosty w obsłudze system gry, wymagający minimum nadzoru i krótki czas rozkładania elementów składowych gry, tak by można w nią było zacząć grać po krótkim przeszkoleniu.

2.2 Plansza reprezentuje teren Polski Wschodniej, po której poruszają się pionki graczy.

- Rozmiar planszy nie powinien być mniejszy niż 40 cm x 60 cm.
- Rozmiary pudełka muszą być dostosowane do wielkości planszy.

2.3 Nazwa gry zostanie podana Wykonawcy przez Zamawiającego po dokonaniu wyboru oferty.

3. ZAKRES PRAC PRZEWDZIANYCH PRZEZ WYKONAWCĘ

3.1 OPRACOWANIE SCENARIUSZA GRY

Opis: W ramach tego zadania Wykonawca przygotowuje scenariusz i koncepcję gry.

Scenariusz oparty będzie o potencjały historyczne uwzględniające realne i potoczne nazwy postaci, miejsca czy przedmioty związane z terytorium Szlaku Jana III Sobieskiego, w tym z punktami węzłowymi i ich otoczeniem. Gra powinna w przyjazny sposób przybliżyć grającym ciekawe i prawdziwe informacje na temat historii Polski. Konstruując scenariusz Wykonawca powinien opierać się także na opisie projektu, który stanowi **załącznik nr 4 do SOPZ**.

- Gra planszowa musi zawierać 18 miejsc historycznych, które stanowić będą pola specjalne związane ze Szlakiem Jana III Sobieskiego. Nazwy oraz opis pól specjalnych stanowią **załącznik nr 5 do SOPZ**
- W celu umieszczenia prawidłowych informacji wykorzystanych podczas tworzenia scenariusza gry można kierować się informacjami zawartymi w inwentaryzacjach historycznych stanowiących **załączniki nr 6 i 6a do SOPZ**.

3.2 OPRACOWANIE INSTRUKCJI GRY

Opis: Instrukcja gry zawierać powinien następujące elementy:

- Cele gry
- Początek rozgrywki

- Przebieg gry: nawiązujący do realnych postaci oraz realnych wydarzeń historycznych z okresu XVII wieku i nawiązujący do realnych miejsc z okresu XVII wieku
- Opis pól specjalnych
- Zakończenie gry

3.3 STWORZENIE PROJEKTU GRAFICZNEGO GRY

Stworzenie projektu graficznego gry, oraz identyfikacji wizualnej Opis: W ramach zadania

Wykonawca opracowuje:

- ✓ **projekt planszy,**
- ✓ **projekt pudełka,**
- ✓ **elementy składowe gry (np.: pionki, żetony, karty postaci, karty fabuły, karty sprawności)**

3.4 WYPRODUKOWANIE 3 000 SZTUK GRY PLANSZOWEJ

Opis: W ramach tego zadania Wykonawca wyprodukuje:

- ✓ Pudełko- 3000 szt.
- ✓ Plansza- 3000 szt.
- ✓ Elementy składowe gry- 3000 kompletów,
- ✓ Instrukcja- 3000 szt.

Wykonawca jest zobowiązany do wyprodukowania 3 000 sztuk gry planszowej na potrzeby Szlaku JIIS, która będzie zawierała następujące parametry:

- a) pudełko – twarde, wykonane z tektury kaszerowanej introligatorskiej o grubości min. 1,25 mm, oklejane papierem kredowym; zadrukowanie dwustronne kolorowe, uszlachetnione folią błyszczącą lub lakierem dyspersyjnym; rozmiar pudełka dostosowany do zawartości,

- b) plansza (przedstawiająca rozmieszczenie 18 lokalnych miejsc historycznych z okresu XVII wieku na obszarze trzech województw: lubelskie, świętokrzyskie, podkarpackie) – składana, tektura kaszerowana introligatorska utwardzana, o grubości min. 1,5 mm, z uszlachetnioną folią błyszczącą lub lakierem dyspersyjnym, zawijane boki; zadrukowanie dwustronne kolorowe;
- c) karty sprawności, karty fabuły, karty postaci – karton z nadrukiem dwustronnie kolorowym, powlekany, lakierowany,
- d) żetony – tektura kaszerowana introligatorska z nadrukiem dwustronnie kolorowym, lakierowana, o grubości min. 1,25 mm,
- e) pionki – tektura kaszerowana introligatorska z nadrukiem dwustronnie kolorowym, lakierowana, o grubości min. 1,25 mm podstawa wykonana z tektury,
- g) instrukcja – papier 100% z makulatury z nadrukiem dwustronnie kolorowym

Rozmiary poszczególnych elementów gry będą dopasowane do wielkości planszy.

3.5 DYSTRYBUCJA GRY

- 1) Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia do siedziby Zamawiającego gry planszowej w wersji elektronicznej, zapisanej na płytach CD (w dwóch egzemplarzach), zarówno w pliku wektorowym umożliwiającym edycję, jak i w pliku JPG (projekty elementów graficznych gry) oraz w programie Microsoft Office Word (pliki tekstowe);
- 2) Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia do siedziby Zamawiającego oraz do 5 wskazanych przez Zamawiającego instytucji z województwa lubelskiego, świętokrzyskiego oraz podkarpackiego, wyprodukowanych 3 000 sztuk gier planszowych, po 500 sztuk do każdej z instytucji oraz rozładunku tych gier w siedzibie Zamawiającego oraz do wskazanych przez Zamawiającego 5 instytucji.

4. WYMAGANIA STAWIANE WYKONAWCOM NA ETAPIE SKŁADANIA OFERT

Wykonawca przygotowuje i przedstawi w ofercie następujące propozycje podlegające ocenie:



- 1) Cenę brutto i netto wykonania usługi.
- 2) Koncepcję gry:
 - projekt planszy,
 - projekt pudełka,
 - treść instrukcji,
 - scenariusz
 - elementy składowe gry (np.: pionek, żetony, karty postaci, karty fabuły, karty sprawności)

Wykonawca wykona wszystkie projekty graficzne w oparciu o wytyczne będące **załącznikami nr 1 do 5 do SOPZ**.

Po podpisaniu umowy, Zamawiający zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w załącznikach.





ROZWÓJ
POLSKI WSCHODNIEJ
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



Fundusze Europejskie – dla rozwoju Polski Wschodniej
Projekt finansowany ze środków Europejskiego Funduszu Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Rozwój Polski Wschodniej



„Szlak Jana III Sobieskiego parasolowym produktem rozwoju regionalnego Polski Wschodniej”



Lider:

Gmina Spiczyn

Spiczyn 10 C, 21-077 Spiczyn, tel/fax (81) 75 77 048, gmina@spiczyn.pl
www.spiczyn.pl