

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 planszowa, przeznaczona dla graczy w każdym wieku. 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 prezentuje teren Polski Wschodniej, po której poruszają się pionki graczy.

- Rozmiar planszy nie powinien być mniejszy niż 48 cm x 35 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 powinna 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 GRY

Opis: Stworzenie opisu gry.

W ramach zadania Wykonawca opracowuje opis:

- ✓ **planszy,**
- ✓ **pudełka,**
- ✓ **elementów składowych 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- 3 000 szt.
- ✓ Plansza- 3 000 szt.
- ✓ Elementy składowe gry- 3 000 kompletów,
- ✓ Instrukcja- 3 000 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, oklejane papierem kredowym; zadrukowanie dwustronne kolorowe, uszlachetnione folią błyszczącą; 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 utwardzana, z uszlachetnioną folią błyszczącą, zawijane boki; zadrukowanie dwustronne kolorowe;
- c) karty sprawności, karty fabuły, karty postaci – karton z nadrukiem dwustronnie kolorowym, powlekany, lakierowany, min. 50 szt.
- d) żetony – drewniane z nadrukiem dwustronnie kolorowym, lakierowane, o grubości min. 2 mm, min. 36 szt.
- e) pionki – drewniane, z nadrukiem dwustronnie kolorowym, lakierowane, o grubości min. 2 mm podstawa wykonana z drewna, szt. 6
- g) instrukcja – czarno- biała.

Rozmiary poszczególnych elementów gry będą dopasowane do wielkości planszy.

3.5 DYSTRYBUCJA GRY

- 1) Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia do siedziby Zamawiającego, działającego z upoważnienia Wójta Gminy Spiczyn 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, działającego z upoważnienia Wójta Gminy Spiczyn, wyprodukowanych 3 000 sztuk gier planszowych, działającego z upoważnienia Wójta Gminy Spiczyn.

4. WYMAGANIA STAWIANE WYKONAWCOM NA ETAPIE SKŁADANIA OFERT

Wykonawca przygotuje i przedstawi w ofercie następujące propozycje podlegające ocenie:

- 1) Cenę brutto i netto wykonania usługi.

- 2) Do Formularza Oferty należy dołączyć opis koncepcji gry uwzględniający elementy składowe gry takie jak plansza, pudełko, treść instrukcji, scenariusz oraz elementy składowe gry (pionki, żetony, karty postaci, karty fabuły, karty sprawności).

Wykonawca wykona wszystkie opis koncepcji gry w oparciu o wytyczne będące **załącznikami nr 1 do 5 do SOPZ**.

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

