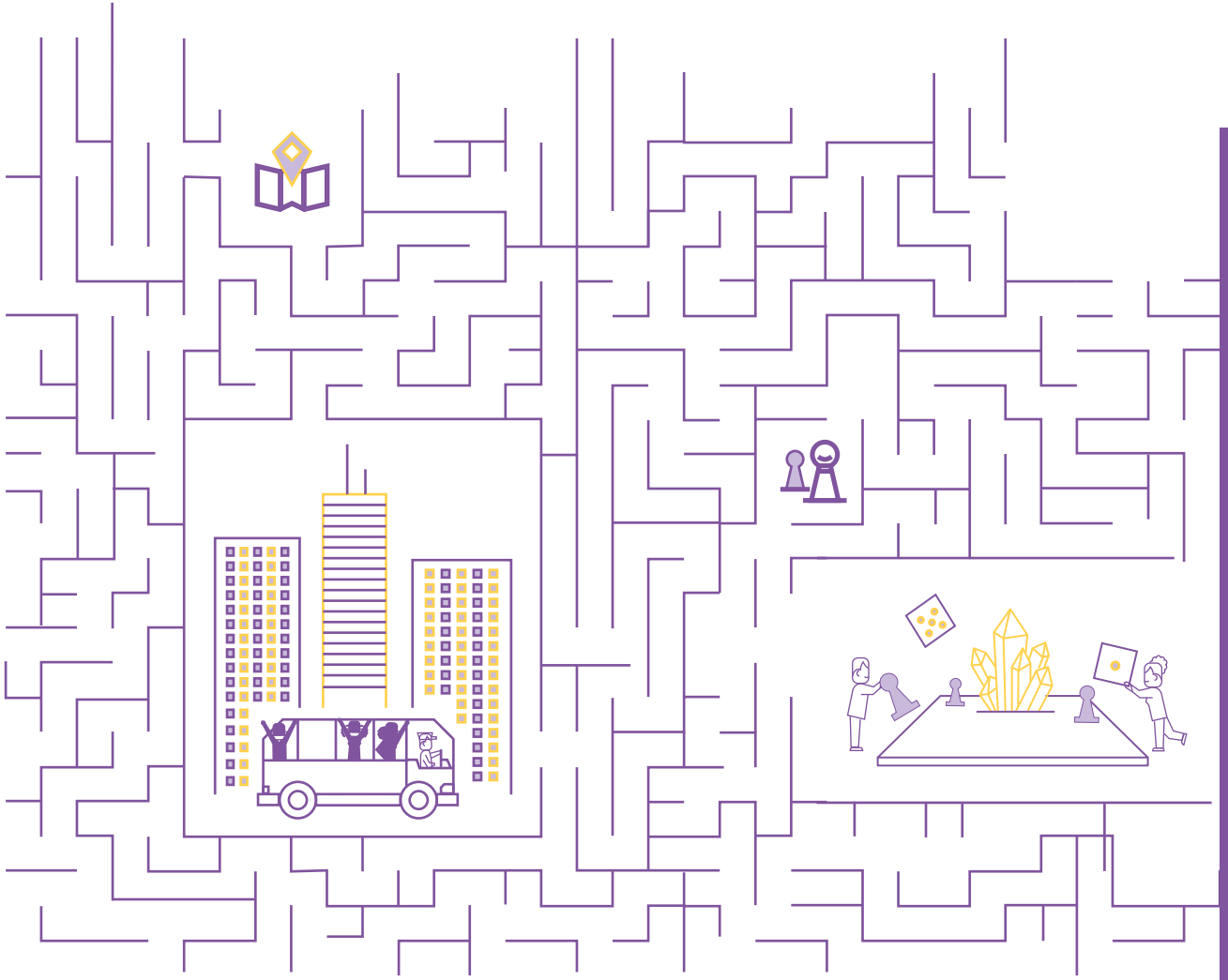
GD EVENTS

Katalog gier planszowych

Jesteśmy agencją kreatywną, która zajmuje się tworzeniem gier.
Łączymy doświadczenie z branży eventowej, szkoleniowej i edukacyjnej z zaawansowaną wiedzą o mechanizmach motywacji i procesach grupowych.

GD EVENTS



Dla naszych klientów przygotowujemy gry oparte o autorskie formaty lub tworzymy nowe rozwiązania, w pełni dostosowane do potrzeb.

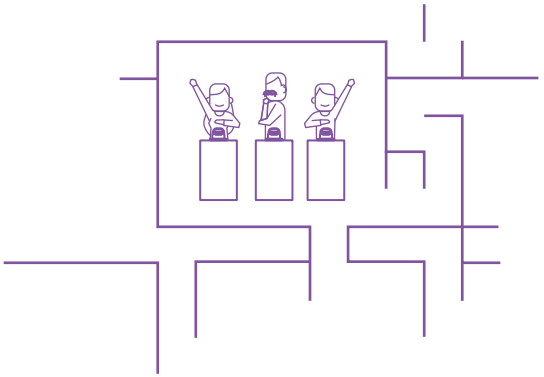
W ramach promocji tworzonych przez nas gier, współorganizujemy wydarzenia kulturalne i edukacyjne.

DOŚWIADCZENIE

Działamy na rynku gier od 2008 roku. Naszym głównym obszarem działalności jest tworzenie angażujących gier planszowych dla biznesu i instytucji kultury, ale także tworzenie aplikacji i gier, łączących elementy fizyczne i wirtualne.

Wszystkie tworzone przez nas gry charakteryzują się wysoką wartością merytoryczną przy równoczesnym zachowaniu zaangażowania emocjonalnego w rozgrywkę.

PROCES TWÓRCZY



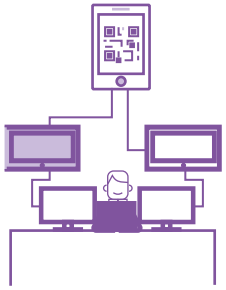
WSPÓLNE OKREŚLENIE POTRZEB I OCZEKIWAŃ

Dzięki wieloletniemu doświadczeniu w tworzeniu gier i wydarzeń, bazujących na mechanizmach gier, wypracowaliśmy własny proces twórczy, który pozwala w pełni wyjść naprzeciw potrzebom i oczekiwaniom klienta.

W tym etapie staramy się dokładnie określić do kogo skierowana jest gra i czemu ma służyć, jaka będzie jej tematyka.

Ustalamy ogólne ramy mechaniki gry, warunki techniczne przebiegu i zakończenia.

WSTĘPNE OPRACOWANIE KONCEPCJI

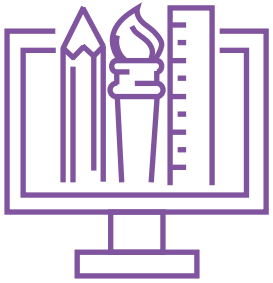


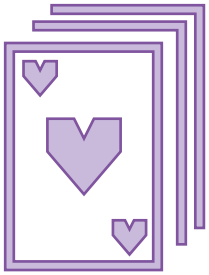
PIERWSZE TESTY

W tym etapie wstępna mechanika jest dopasowywana do celów i potrzeb klienta i docelowego odbiorcy gry. Testujemy różne mechanizmy zawarte w grze pod względem stopnia ich skomplikowania i wywoływanych emocji.

Równocześnie z testami ruszają prace graficzne nad komponentami. Wspólnie wybieramy szatę graficzną i stylistykę, odpowiednią dla odbiorców gry. Również grafiki są testowane pod względem ich czytelności i atrakcyjności.

OPRACOWANIE GRAFICZNE



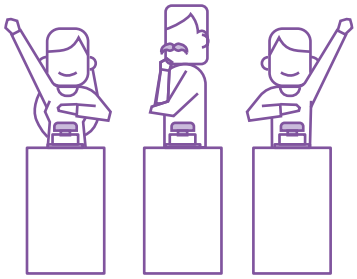


OSTATNIE TESTY

W trakcie ostatnich testów dbamy o balans rozgrywki - równe szanse dla wszystkich graczy, testujemy połączenia mechaniczno-graficzne oraz przejrzystość instrukcji.

ZATWIERDZENIE GRY

Po akceptacji mechaniki i grafik wspólnie weryfikujemy wszystkie komponenty z osobna - żetony, planszę, pudełko, karty i instrukcję. Zatwierdzone komponenty wysyłamy do drukarni.



ODBIÓR GRY

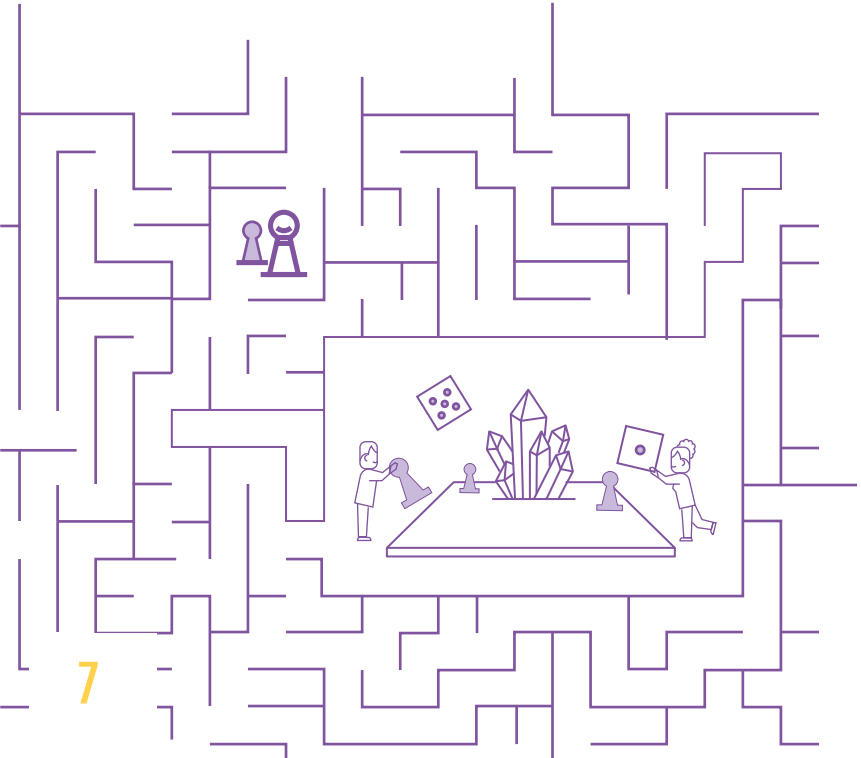
Po wydruku gra dostarczana jest do klienta, który może od razu rozpocząć z nią planowane działania.

GD EVENTS

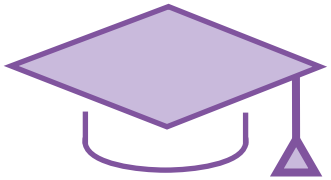
CO DALEJ?

Druk gry to nie wszystko!

Często realizujemy dodatkowe działania, związane z promocją tytułów, specjalne wydarzenia, nagrywanie videoinstrukcji czy webinaria uczące rozgrywki. Dobór dodatkowych czynności zawsze ustalany jest indywidualnie z klientem.

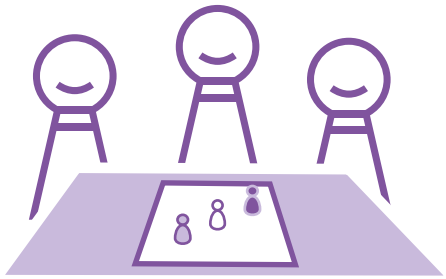


PRZYKŁADOWE REALIZACJE



PAKIETY EDUKACYJNE

- #Barwy wspólne - 9
- Miasteczko Malki - 13

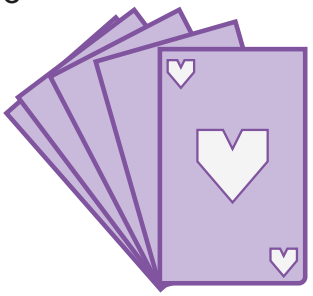


GRY PLANSZOWE

- Próba Ognia - 14
- Korzenie Siekierek - 16
- Samoorganizujmy się! - 18
- Historia w działaniu - 19
- Miasto zmian - 20
- Traktaty - 21

GRY KARCIANE

- Wejdź w Re-Akcję: Zaginiony eksperyment - 22
- Wyjdź z inicjatywą - 24
- Misja Kampinos - 25
- Seria Niefortunnych Zderzeń - 26



GRY PRINT & PLAY

- Jak przetrwać Święta? - 27
- Odkryj Gminę Leszno - historycznie - 28

#BARWY WSPÓLNE

Pakiet edukacyjny stworzony dla Narodowego Centrum Kultury, sfinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, w ramach Programu Wieloletniego NIEPODLEGŁA na lata 2017-2022.

W zestawie innowacyjnych narzędzi edukacyjnych znajdują się:

- SŁOWA WSPÓLNE
- MIEJSCA POSPOLITEJ
- MATECZNIK

SŁOWA WSPÓLNE

Zestaw **400** haseł zamieszczonych na **200** kartach. Wśród nich występują różnorodne słowa związane m.in. z kulturą, sztuką, tradycjami, geografią, historią, zabytkami i przyrodą.

Uczestnicy muszą odgadnąć poszczególne hasła, przy użyciu ograniczonego zasobu słów.

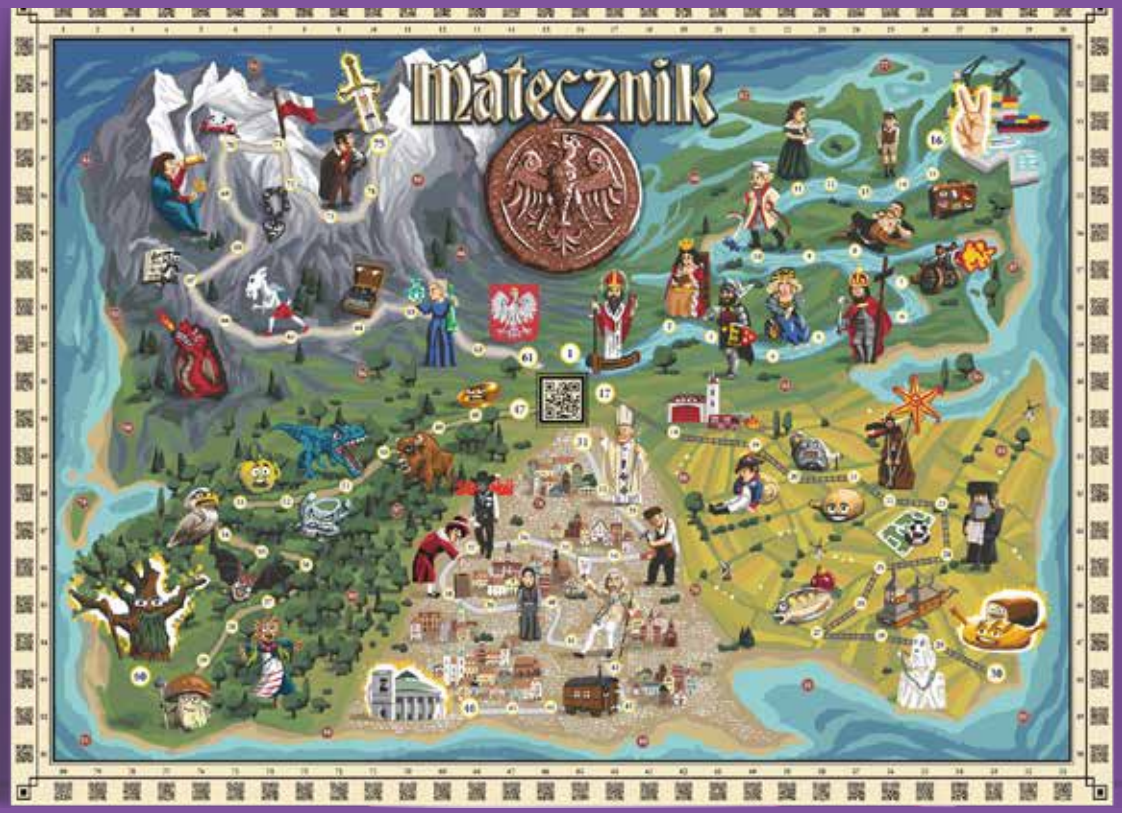
MIEJSCA POSPOLITEJ

Fabuła opowiada o 30 obiektach, wśród których znajdują się zarówno budynki historyczne czy pomniki, ale także miejsca użyteczności publicznej, na co dzień niezauważone.

Każdy z nich przedstawiony jest jako personifikacja - posiada własne cechy, charakterystyczne zachowanie i przekaz. Budynki opowiadają o dylematach związanych z ich rolą w społeczeństwie i dyskusjami, które wywołują.
Rozwiązane dylematy dają graczom opisowe informacje zwrotne do których typów patriotycznych jest im najblizej

MATECZNIK

Wielkoformatowa mapa baśniowej krainy Wielkiej Pieczęci. Złożona z **101** wyzwań podzielonych na **6** kategorii ma służyć animatorom i nauczycielom do pracy dydaktycznej z grupami uczniów.



Uczniowie poruszają się po mapie, wybierają kierunek eksploracji krainy i realizują ukryte w niej zadania. To innowacyjna forma pracy, łącząca grę offline, online i grę w wymiarze symbolicznym.

Kliknij, by poznać więcej informacji

MIASTECZKO MALKI

To fabularna propozycja edukacyjna, oparta na schemacie gry decyzyjnej, w której gracze poznają przedwojennego sztetla, jego społeczność i kulturę żydowską.

Bohaterami gry są rówieśnicy z dwóch różnych czasów - teraźniejszości i dwudziestolecia międzywojennego. Gracze decydują, którą część miasteczka chcą poznać a przy okazji poznają kolejne części historii tytułowej Malki oraz innych mieszkańców. Gra stanowi element nowoczesnego narzędzia edukacyjnego "Muzeum w pudełku" Muzeum Polin.

1-6 9-13 45-90 MIN

PRÓBA OGNIA

Kooperacyjna gra planszowa, opowiadająca o bohaterskich akcjach ratowniczych, przeprowadzanych przez strażaków z Ochotniczych Straży Pożarnych. Gra powstała na zlecenie Fundacji Orlen dla Młodzieżowych Drużyn Pożarniczych.

3-8 | 12+ | 120 MIN

Gra powstała w celach szkoleniowych i obrazuje prawdziwe akcje ratownicze. Dzięki kolejnym rozgrywkom gracze ćwiczą współpracę w zespole pożarowym i rozwijają swoją wiedzę. W trakcie gry jeden z graczy wciela się w rolę Żywiołu, a wszyscy pozostali w Strażaków, którzy starają się przeciwdziałać jego niszczącej sile. W grze znajduje się 6 plastikowych figurek o dużej liczbie detali i ponad **100,** bogato ilustrowanych, kart.

Kliknij by dowiedzieć się więcej

KORZENIE SIEKIEREK

Przygodowa gra planszowa o wydarzeniach i postaciach związanych z Siekierkami, częścią dzisiejszego Warszawskiego Mokotowa, realizowana w ramach projektu Korzenie Siekierek Domu Kultury Dorożkarnia.

2-6

8+

120 MIN

Gracze wcielają się w przedstawicieli tradycyjnych zawodów związanych z Siekierkami, jak piaskarz, wikliniarz czy dorożkarz. Poruszając się po mapie dzielnicy, gracze biorą udział w wydarzeniach rozgrywających się na tych terenach - zarówno drobnych epizodach z życia codziennego, jak i kluczowych zdarzeniach, mających wpływ na bieg historii.

Kliknij, by poznać więcej informacji

SAMOORGANIZUJMY SIĘ!

Opowiada o historii spółdzielczości na ziemiach polskich w XIX i XX wieku. Gracze, zarządzając rozwijającymi się spółdzielniami, wznoszą nowe budynki, nawiązują współpracę z innymi spółdzielniami i wybitnymi osobistościami, rekrutują nowych członków oraz realizują ambitne projekty.

Gra zawiera ponad 100 różnych dokładnie opisanych kart, ilustrowanych oryginalnymi zdjęciami. Wiedza przekazywana jest w grze zarówno na kartach, jak i w instrukcji, zawierającej teksty omawiające problematykę gry.
Na podstawie gry SAMOORGANIZUJMY SIĘ! przygotowano również scenariusze lekcji historii.

2-7

12+

45-60 MIN

Kliknij, by poznać więcej informacji

HISTORIA W DZIAŁANIU

Wyjątkowa, ekonomiczna gra edukacyjna dla każdego, kto chciałby zorganizować ciekawe i wartościowe wydarzenie historyczne.

Gracze poruszają pionki pracowników ich organizacji pomiędzy różnymi lokacjami w mieście, by zdobyć zasoby niezbędne do realizacji ich projektu historycznego. Każdy zrealizowany projekt ułatwia organizację kolejnych, a zdobywane kontakty i umiejętności rozwijają możliwości naszych organizacji.

2-5 | 12+ | 60-75 MIN

MIASTO ZMIAN

Gracze wcielają się w rolę lokalnych reporterów, a ich zadaniem będzie zbadanie dziesięciu projektów, zrealizowanych w ramach Budżetu Obywatelskiego.

Gra bazuje na bogato ilustrowanej mapie, zawierającej izometryczny wizerunek miasta oraz jego komiksowych mieszkańców. Gracze współpracują rozwiązując sprawy i uczą się przy okazji zasad, oraz najciekawszych przykładów, projektów partycypacyjnych.

1-4 6+ 15-45 MIN

TRAKTATY

Dynamiczna gra wiedzowo-zręcznościowa, opowiadająca o kolejnych etapach integracji europejskiej.

Gracze współpracują lub ścigają się by doprowadzić do podpisania tytułowych traktatów, poprzez zdobycie odpowiedniej liczby punktów poparcia. By to osiągnąć muszą nie tylko "pstryknąć" swoich delegatów na odpowiednie kraje Europy, ale także odpowiedzieć na pytania związane z historią, polityką i kulturą każdego z nich.

3-4 | 15+ | 60 MIN

WEJDŹ W RE-AKCJĘ: ZAGINIONY EKSPERYMENT

Gra planszowa, łącząca w sobie elementy karcianego escape roomu z zestawem eksperymentów naukowych.

Została objęta patronatem przez Międzynarodowy Instytut Biologii Molekularnej i Komórkowej w Warszawie, Instytut Nenckiego PAN, Instytut Biochemii i Biofizyki PAN oraz Wydział Biologii UW.

Gra powstała we współpracy z BioCentrum Edukacji Naukowej.

1-4 12+ 90+ MIN

Gracze rozwiązują serię zagadek przedstawionych na kartach, które pozwalają im poczuć się jak w prawdziwym escapie roomie. W trakcie rozgrywki odnajdują liczne odczynniki chemiczne, które w połączeniu z domowymi substancjami pozwolą na wykonanie 9 eksperymentów biologiczno-chemicznych. Przeprowadzanie eksperymentów jest niezbędne do poprawnego rozwiązania niektórych zagadek. Gra pozwala graczom poznać warunki pracy laboratoryjnej i zanurzyć się w emocjonującym i angażującym śledztwie.

Kliknij by dowiedzieć się więcej

WYJDŹ Z INICJATYWĄ

Gra karciana o przygotowywaniu i realizacji inicjatyw lokalnych, będących formą współpracy pomiędzy samorządem a mieszkańcami.

W trakcie rozgrywki gracze poznają proces realizacji inicjatywy lokalnej, przechodząc przez wszystkie etapy jej planowania, zdobywania zasobów (Listy poparcia, Kosztorys, Opinie ekspertów), aż do złożenia wniosku w urzędzie dzielnicy. Gra powstała w ramach działań Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy.

2-4 | 8+ | 45 MIN

MISJA KAMPINOS

Gra karciana opowiadająca o atrakcjach Puszczy Kampinoskiej i okolic.

W trakcie gry gracze wytyczają szlaki turystyczne pomiędzy przyrodniczymi, turystycznymi i historycznymi atrakcjami. Po skończonej rozgrywce, gracze mogą wybrać się na wycieczkę szlakami, które sami zaplanowali. Gra zawiera ponad **100** kart ze zdjęciami atrakcji, rezerwatów i obiektów historycznych.

Misja Kampinos: Społeczeństwo to kolejna gra z serii. Gracze stają się przedstawicielami samorządów i próbują jak najlepiej nimi zarządzać.

2-6 | 6+ | 15-30 MIN

SERIA NIEFORTUNNYCH ZDERZEŃ

Humorystyczna, edukacyjna gra planszowa o zachowywaniu bezpieczeństwa na placu budowy i poza nim.

Gracze wcielają się w pracowników budowlanych, inżynierów i inspektorów zmagających się z różnymi niebezpiecznymi sytuacjami w pracy i życiu codziennym. Samodzielnie, lub wspólnie z innymi graczami, mogą im sprostać zdobywając kolejne poziomy sprawności, sprzęt BHP i doświadczenie. Gra składa się z ponad **100** różnych kart z humorystycznymi rysunkami wzbogacającymi rozgrywkę.

3-6 | 8+ | 45-60 MIN

Jak przetrwać Święta?

Szybka, humorystyczna gra planszowa, osadzona w Bożonarodzeniowym klimacie.

Gracze poruszają się po świątecznym drzewku starając się przetrwać wszystkie świąteczne trudności - ości w karpiu, poplątane lampki, rodzinne zwady itp. Gracze zdobywają i wręczają sobie wzajemnie świąteczne dary, które zmieniają zasady i wprowadzają dla przeciwników różne utrudnienia.
Gra przygotowana została w formacie print&play, do wydrukowania na domowej drukarce, jest gotowa do rozegrania w rodzinnym gronie.

2+ 5+ 15-30 MIN

ODKRYJ GMINĘ LESZNO - HISTORYCZNIE

Gra planszowa wydana w formie print&play - gracze mogą ściągnąć ją za darmo z Internetu, wydrukować na domowej drukarce i cieszyć się grą w dowolnym miejscu. Gra jest wspierana przez specjalnie zaprojektowaną aplikację internetową sprawdzającą wiedzę, którą gracze zdobywają w trakcie rozgrywki.

Gra zawiera pakiet map, po których poruszają się gracze odwiedzając kolejne miejsca powiązane z historią gminy Leszno i dowiadują się w nich o przeszłości swojej najbliższej okolicy. Angażująca mechanika roll and write wymaga od graczy szybkiego podejmowania decyzji, zapamiętywania i odrobiny szczęścia.

Kliknij, by pobrać grę

2-6

8+

15-30 MIN

POZYSKIWANIE ŚRODKÓW

Gry planszowe tworzymy bazując na 3 modelach pozyskiwania środków

- w oparciu o budżet projektowy lub organizacyjny
- w ramach programów dotacyjnych
- poprzez portale crowdfundingowe

GD EVENTS

Wybierzmy wspólnie najlepsze rozwiązanie.

GD EVENTS

ul. Kredytowa 6/22
00-062 Warszawa

KONTAKT@GDEVENTS.PL

+48 796 313 346