Le premier jeu de parcours de toupie!

DOSSIER DE PRESSE

Sortie le 16 octobre 2020

WLAD WATINE

YANN VALEANI & JULES DUBOST

8-99 20mn 1-4

Blackrock GAMES

BUZZY GAMES

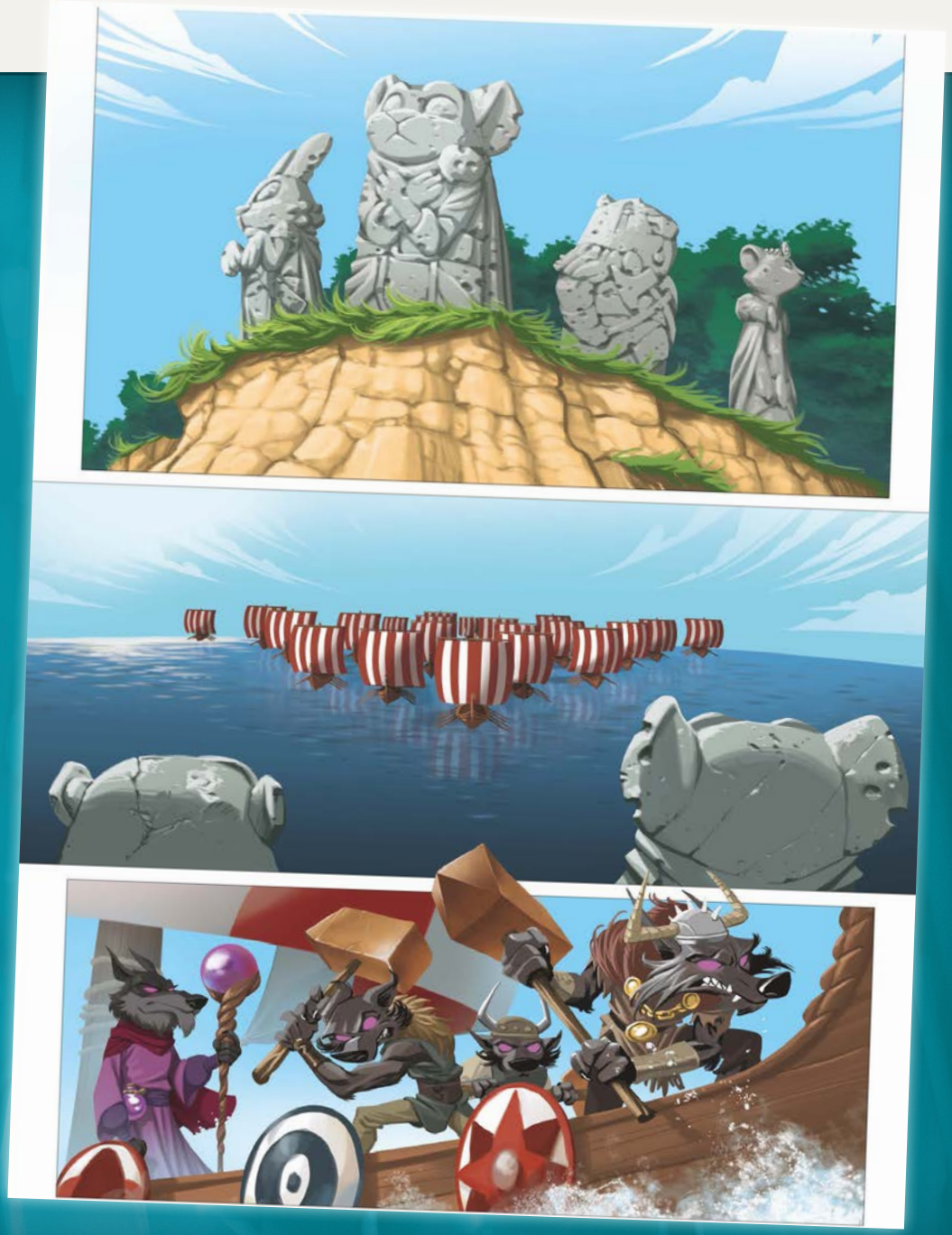
Contact Presse : Wladimir Watine / +33 6 42 29 59 22 / wwatine@buzzygames.net

Une souris fantôme s'équipe d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar et de ses alliés. A vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements !

Principe du jeu

SPINBOARD - Ghost Adventure est un jeu coopératif qui se joue debout, autour d'une table. Les joueurs se relaient pour réaliser ensemble des missions. Chaque mission représente un parcours différent qu'ils vont devoir effectuer avec une toupie à travers plusieurs plateaux. Ils représentent 8 mondes et de nombreuses cibles à atteindre. Au début de chaque mission, les joueurs identifient ensemble les cibles et se répartissent les plateaux indiqués. Le premier joueur lance la toupie sur le cercle de pierres de son plateau et la déplace en inclinant son plateau pour la diriger vers sa cible. Une fois arrivé sur sa cible, le joueur guide la toupie vers la sortie pour la faire passer sur le plateau tenu par le joueur suivant.

La dynamique de relais entre les joueurs se poursuit ainsi jusqu'à la réalisation complète de la mission, mais attention aux obstacles ! Utilisez à bon escient les différents boutons d'action pour vous aider dans votre mission : sautez sur un niveau supérieur, téléportez-vous sur un autre monde et rechargez les potions de relance de la toupie.



Comment jouer ?

1 **LANCEZ**
votre toupie

2 **DIRIGEZ**
la toupie en inclinant votre plateau

3 **PARCOUREZ**
plusieurs mondes pour toucher vos cibles

SAUTEZ les étages et les obstacles

Passez-vous la TOUPIE d'un plateau à l'autre

Mais ATTENTION aux pièges !

Eléments de jeu

Présentation d'un monde

Points forts du jeu

Concept original :

Une expérience unique de parcours de toupie. Le relief des différents plateaux à parcourir permet une bonne profondeur de jeu avec une montée en puissance progressive de sa difficulté. Ainsi l'aventure débute par des trajectoires simples. Les cibles à atteindre seront ensuite de plus en plus difficiles avec plusieurs types d'obstacles, des passages très étroits ou la nécessité de faire sauter la toupie !

Toupies spéciales :

Les toupies sont conçues pour tourner avec vigueur plus d'une minute. Une nécessité pour offrir une bonne richesse de parcours tout au long des 56 missions. **La pointe des toupies est composée d'un matériau ultra résistant au choc.** Si la pointe s'abime malgré tout, il est possible de la remplacer comme avec un porte-mine grâce aux 6 pointes de rechange fournies. Les puristes de la toupie préféreront lancer leur toupie manuellement, mais le jeu comprend également **une toupie avec lanceur pour un lancer plus accessible.**

Bande Dessinée immersive :

Le mode Aventure plonge les joueurs(ses) dans un récit illustré de 32 pages. Chaque mission présente un challenge à accomplir avant de tourner la page et faire avancer l'histoire. Scénario écrit par Germain Winzenschtark et Igor Polouchine. Illustrations de Yann Valeani, reconnu dans le monde de la Bande Dessinée. Chara-design de Jules Dubost, illustrateur de jeux de société depuis plusieurs années.

Coopératif et Solo :

Le jeu propose de réaliser ensemble chaque mission en se passant la toupie d'un plateau à un autre pour atteindre toutes les cibles. Cette dynamique de relais de 2 à 4 joueurs(ses) nécessite donc **une bonne coordination d'équipe.** Toutes les missions sont **aussi jouables seul(e).** Il suffit de disposer les plateaux sur le bord de la table de sorte à pouvoir les saisir facilement en cours de mission.

Note de l'auteur sur la genèse du jeu

L'idée du concept « Spinboard » m'est venue en 2017 en griffonnant des notes sur un grand cahier au sujet d'un autre projet de jeu en cours. J'ai ce jour-là sur la table, ma toupie fétiche offerte par mes parents il y a plus de 35 ans. Las de ne pas trouver le moyen de résoudre un problème mécanique sur le jeu en question… par un geste irréfléchi, je lance la toupie sur mes notes. **En inclinant mon cahier pour éviter que la toupie n'en tombe, je me surprends à prendre un immense plaisir à déplacer la toupie sur le support pour éviter qu'elle touche mes schémas.** Depuis ce jour-là, je n'ai plus qu'une idée en tête : créer un jeu de parcours de toupie.

Ma première obsession est alors de créer une variété de parcours qui exploite au maximum le potentiel ludique du concept. Je conçois d'abord un labyrinthe en découpant au cutter, puis en contre-collant, deux couches de cartons gris. Le fait d'avoir des parois rend déjà encore plus fun l'expérience du déplacement de la toupie sur son support. Mais l'enjeu ludique reste trop limité. **A force de tests, je me rends compte qu'il est possible de faire sauter la toupie avec précision sur le relief des parois du support et même d'un support à un autre.** Ainsi, après moult découpages, collages et tests, je conçois 8 plateaux offrant une belle profondeur de gameplay : trous, obstacles, saut, passages étroits, rampes… La base du jeu était là !

Je profite d'un séminaire à l' « Escale à Jeux » avec toute l'équipe de mon distributeur «Blackrock Games» pour présenter le prototype. **Le concept a tout de suite fait l'unanimité par son aspect original et innovant.** Mais il semble manquer quelque chose. C'est alors que François Haffner (Propriétaire de l'Escale à jeux, auteur et collectionneur de jeux) m'encourage à repenser mon concept pour le rendre Coopératif. L'idée m'a tout de suite convaincu, d'autant plus que cela permet d'offrir une expérience différente des toupies Beyblade® d'Hasbro® fondées sur la confrontation entre joueurs.

Le jeu devient alors un jeu de parcours en relais, les joueurs se passent la toupie d'un plateau à un autre avec pour objectif de toucher toutes les cibles indiquées dans la mission. Durant plus d'un an, de nombreuses parties en famille, avec l'équipe de la Ludothèque de Montreuil, les boutiques ludiques et les nombreux festivaliers, me permettent d'équilibrer la montée en puissance de la difficulté des missions.

Une nouvelle rencontre heureuse se présente au Festival des Jeux de Cannes en 2019. Michel Van Langendonckt (notamment chercheur en sciences et techniques du jeu) découvre le jeu et m'annonce être un passionné de toupie. **Il me donne un conseil déterminant qui a accompagné toute la suite du développement : « créer un lien d'empathie entre les joueurs et la toupie ».** Convaincu et déterminé à offrir la plus belle expérience de jeu possible, je décale le lancement d'un an pour me donner les moyens d'intégrer cette idée.

Je fais ainsi appel à la sensibilité de Germain Winzenschtark (Conteur d'histoire) pour imaginer un univers épique et bienveillant. Igor Polouchine (Directeur artistique sur le jeu) voit tout de suite l'opportunité de donner vie à cette aventure en intégrant les missions au sein d'une Bande Dessinée ! Jules Dubost (Illustrateur du jeu), séduit par cette nouvelle thématique, réoriente tout l'univers visuel des différents mondes. Enfin, Yann Valeani (Illustrateur de BD) donne vie à l'univers et ses personnages dans la Bande Dessinée.

Wlad Watine, Auteur du jeu

Note sur le scénario

Le défi était d'imaginer une histoire en fonction des contraintes matérielles et la montée en puissance de la difficulté du jeu. Pour éviter les répétitions, des éléments visuels des plateaux apparaissent d'abord comme éléments de décors puis comme éléments de jeux. Le récit repose sur plusieurs points.

Le message est universel : les bienfaits de l'amitié, l'entraide et l'empathie pour autrui. Son héros ne cherche pas à détruire les « ennemis », mais plutôt à les comprendre et les rendre meilleurs.

L'aventure, quant à elle, se traduit par de nombreux rebondissements. Mythe classique du héros qui se découvre, le personnage de l'esprit Souris va suivre un parcours initiatique et revenir, meilleur, à son point de départ. **Chaque mission fait avancer l'histoire tout en cherchant à illustrer diverses possibilités mécaniques permises par le matériel** : les labyrinthes, les trous, le relief, les figures physiques et la coordination. **Tout comme le héros qui est de plus en plus puissant, le joueur contrôle de mieux en mieux sa toupie** et se confronte à des missions à la mesure de sa maîtrise grandissante.

Enfin, le récit cherche, selon l'intention de l'auteur du jeu, à proposer une histoire épique accessible à tous. Les codes celtes donnent une saveur particulière qui sort de l'ordinaire. Le fait de choisir des animaux pour les personnages, permet de bien identifier les camps. Les guerriers vikings donnent la permission d'élargir les différents mondes présentés sur les plateaux. Le monde des rêves vient enrichir encore l'univers en présentant une puissance extra-terrestre, qui met bien en avant l'inconnu et le danger de la menace.

Synopsis

Vous êtes un esprit Souris. Avec vos compagnons, vous veillez sur tout le territoire des animaux de la région. Cachés dans vos grandes statues de pierres, vous montez la garde, le regard fixant l'horizon. Vous n'avez rien pu faire contre les Loups débarqués du Nord, protégés par une magie inconnue. **Ils sont venus détruire vos statues** pour capturer tous les esprits dans une orbe mystérieuse.

Seul esprit à avoir pu s'échapper, la petite Souris que vous êtes, privée de sa force magique, est contrainte de fuir dans les bois. Votre course se termine dans la masure d'une vieille fée Chouette. Complètement harassée, vous vous effondrez à ses pattes.

La fée vous prend sous son aile. Petit pas à petit pas, elle vous entraîne à maîtriser à nouveau vos pouvoirs. Quand elle vous sent prête, la fée Chouette vous présente à la reine de la forêt, la grande Hermine. Celle-ci mène la guerre aux Loups vikings qui sèment la terreur sur tout le littoral. Contente de voir que l'on peut toujours compter sur les esprits, l'Hermine tient à mesurer votre force. **Elle vous demande de réveiller le roi Ecureuil, plongé dans un sommeil maudit.** Vous tentez de rassembler des instruments de musiques magiques pour conjurer le sort. **Vous découvrez finalement qu'un monstre mystérieux se cache dans les rêves du roi le tenant endormi. Trop fort pour vous, le monstre vous assomme.** A votre réveil, l'Hermine et la Chouette vous envoient chez les Castors pour tailler une nouvelle statue à votre effigie dans un grand arbre. Vous ressentez alors l'énergie de tous les animaux croyants en vous.

Mais alors, un Rat, espion allié des Loups, cherche à vous nuire en les attirant vers vous. Voyant que vos pouvoirs sont désormais puissants, il réveille un dragon qui ravage la région. Vous parvenez à calmer le légendaire animal tout en capturant le Rat.

Le Rat semble pris d'un mal inconnu le rendant terriblement agressif. Vous décidez de l'attendrir en réunissant sa famille. L'amour de ses proches parvient à le sauver. R**evenu à lui, le Rat vous révèle que tous les Loups sont frappés du même mal : un monstre cauchemar a pris possession d'eux.** Cette créature maléfique contraint les Loups à envahir d'autres territoires afin de contrôler toujours plus d'âmes.

Sur les indications du Rat, la reine Hermine forme une armée pour le Nord afin de combattre les Loups. Alors que le combat fait rage entre les animaux celtes et les Loups vikings, vous parvenez à briser la pierre magique qui renferme les esprits. Une fois les Loups revenus à eux, ils vous révelent que cette pierre est tombée du ciel, et que le monstre qui s'y cachait, en a surgit et les a manipulés.

Tous les esprits plongent alors dans le monde des cauchemars pour venir à bout du monstre. Les magies combinées de tous les esprits réunis viennent à bout du vil et gourmand monstre solitaire.

Les animaux sauvés et les Loups libérés, fêtent alors la nouvelle alliance par un grand banquet. De nouvelles statues sont érigées et dressées en bord de mer. Les esprits peuvent à nouveau s'y réfugier et veiller, accompagnés d'une nouvelle venue : la statue d'un grand Loup !

Mais alors que tout semble aller au mieux, quelque part dans le rêve sans fin d'un roi Ecureuil, se cache le monstre venu de l'espace qui attend à nouveau son heure...

L’équipe de développement

Wlad Watine, Auteur, Editeur

Après un début dans les jeux vidéo et douze ans au service du plaisir gourmand (chewing-gum, chocolats...), Wlad est rattrapé par sa passion pour le jeu de société. Il rejoint l’équipe Blackrock Games (distributeur de jeux de société) en 2016. En parallèle, sur son temps de loisir, il est auteur de jeux qu’il édite via sa maison d’édition Buzzy Games. Pour son nouveau jeu «Spinboard - Ghost Adventure», il s’entoure d’une équipe d’experts avec notamment Igor, Germain, Jules et Yann.

Igor Polouchine, Directeur artistique et Co-scénariste

Igor est un directeur de création tout-terrain. Associé au sein de la société Origames, packageur et éditeur de jeu, il travaille depuis plus de quinze ans dans le monde ludique. Co-scénariste de la bande dessinée de Ghost adventure et directeur artistique du projet, il a travaillé avec les illustrateurs pour trouver un axe éditorial et graphique cohérent avec les attentes de l'éditeur tout en restant en phase avec le marché. La mise en place d'un univers animalier et celtique permet une immersion pour tout âge. Le vrai défi a été de réaliser une bande dessinée sans texte qui soit compréhensible de manière universelle. Les choix de mise en scène de cadrage et de découpage ont donc été cruciaux afin d'avoir une narration qui puisse être claire, rythmée, tout en restant immersive. La création de liens permanents entre les plateaux de jeu et l'histoire contribue à ce que l'expérience ludique soit originale et intense.

Germain Winzenschtark, Co-scénariste

Germain est né à la campagne, d'où partent toutes ses histoires. Elles sentent le vieux bois, la pluie de mi saison, la couleur des fleurs et le murmure des ombres. Quand un ancêtre lui est apparu dans un trou de souris pour lui raconter la légende de l'esprit-toupie, il s'est dit que ça ferait une belle histoire pour le magnifique projet Spinboard.

Jules Dubost, Illustrateur Jeu

Après une expérience de graphiste, Jules Dubost est illustrateur de jeu de société, de jeu vidéo et de films d’animation. Fan du concept Spinboard, il a accompagné le développement du jeu depuis ses débuts en s’impliquant dans les tests. C'est la seconde fois qu’il travaille sur un jeu Buzzy Games après Abrakazam en 2018.

Yann Valeani, Illustrateur BD

Yann Valeani a été formé dans le monde du dessin animé. Passionné par la narration visuelle qu'il enseigne à Marseille, il a publié notamment la Bande Dessinée Rock & Stone, un diptyque de science-fiction aux éditions Delcourt avec Nicolas Jean. Séduit par le synopsis de «Ghost Adventure» , il s’investit avec enthousiasme pour donner vie à son univers et ses personnages.

Fiche technique

Age : à partir de 8 ans
Nombre de joueurs : 1 à 4
Durée d'une partie : environ 20 minutes
Taille de boite : 25x25x6,5cm
Poids : 1Kg
Editeur : Buzzy Games
Distributeur : Blackrock Games
Date de sortie : 9 octobre 2020
Prix public indicatif : 29,90€ TTC

SPINBOARD BUZZY GAMES Blackrock GAMES

A propos de l'Editeur

BUZZY GAMES est un éditeur français de jeux de société créé en 2014. Les premiers jeux offrent une expérience ludique fun et dynamique autour de différents thèmes : Top Face, Top Dance… L'expérience devient magique avec le jeu à succès Abra Kazam désormais distribué dans de nombreux pays. En 2017-2020, l'auteur-éditeur Wlad Watine, se consacre avec passion à son idée originale de parcours de toupie : SPINBOARD – Ghost Adventure !

Contact Presse : Wladimir Watine
+33 6 42 29 59 22 / wwatine@buzzygames.net

©2020 Buzzy Games, SPINBOARD est une marque déposée.