

Entretien avec Anne Chauvat (Bombyx)

Y: Anne, Bombyx vient de gagner un trophée FLIP éditeur avec Knarr en catégorie réflexion, tu t'y attendais ?

A : Pas forcément car il y avait une belle sélection de jeux dans la même catégorie. J'en profite pour citer l'auteur, Thomas Dupont et l'illustrateur Antoine Carrion. Le jeu est sorti en août dernier.

Y : Mais j'y pense, pourquoi ce n'est pas Yann qui est présent ce soir ?

A: Yann est en vacances et en plus il est un peu timide tu le sais bien !

Y : Est-ce que tu sais combien de temps Bombyx a mis pour développer le jeu ?

A: J'avais joué au prototype de Thomas avant qu'il ne le propose à Bombyx. Il s'appelait Rising d'ailleurs ! Thomas est quelqu'un qui fait des mécaniques très épurées, très belles. Le travail de développement a duré environ un an et demi avec un thème plutôt chouette.

Merci beaucoup Anne pour tes réponses.

Yohann



Les membres du jury des Trophées FLIP créateurs qui font un débrief rapide avec quelques auteurs après la cérémonie.

Tirage de ce numéro : 300 exemplaires

<http://www.jeux-festival.com>

L'équipe de rédaction :

Yohann Mallet

Chantal Travers - correctrice

Des idées, des suggestions : coincoin@cc-parthenay-gatine.fr

Retrouvez les chroniques FLIP sur *Radio Gâtine* au 88.6 FM:

Emission itinérante en direct du FLIP de 16h à 17h chaque jour !

podcast: <http://www.radiogatine.com/>

Ne pas jeter sur la voie publique



Coin Coin... N° 12
Thirty eight



Le journal du FLIP 2024

21 juillet 2024

Çayest...

... c'est presque fini. Il vous reste une journée qui se terminera à 20h pour jouer et profiter à fond des jeux. Ensuite, on se retrouve dans 50 semaines pour une nouvelle édition qui se déroulera du 9 au 20 juillet. Réservez déjà vos dates car nous serons présents pour vous accueillir et vous faire jouer à nouveau !

Un grand bravo et merci aux animateurs, managers et coordinateurs. Encore une belle édition grâce à vous tous.

Merci aux associations, bénévoles, distributeurs, éditeurs, auteurs, illustrateurs, services de la collectivité et j'en oublie sûrement ... pour votre participation à ce 38^{ème} FLIP qui est une réussite à tous points de vue.

Merci à Chantal qui a corrigé mes fautes tous les jours et également à Stéphanie et Marilynne pour leur aide ... et aux personnes qui m'ont aidé à plier les Coin Coin tous les jours.

Cette année, une nouveauté très sympathique. Nous avons fait, en collaboration avec Adrien et Blandine de Pro Meeples, trois émissions live avec des invités pour faire revivre la FLIP TV. Merci à tous les deux :-)

On se retrouve l'année prochaine pour une nouvelle édition du Coin Coin et de la FLIP TV. Avec des nouveautés, peut-être ?

Que puis-je vous souhaiter pour les 50 semaines qui nous séparent de la prochaine édition ? Une excellente année ludique. A l'année prochaine, tous en forme pour la 39^{ème} édition d'un FLIP qui sera encore plus grandiose, ludique et fou !

Yohann



Résultats du trophée Jeux Vidéo

Prix du public : Quadroids - Blue Loops Studio's

Prix du jury : Inkesis - Isart Digital

Groupama
la vraie vie s'assure ici



Libner

ADC
FAYAT GROUP

Séolis
SIEDS | Energies - Services

Résultats du trophée FLIP Créateurs

Catégorie Réflexion : New Contemporaries - Dan Helfer

Catégorie Divertissement : Gardien des Contes - Daphné Lauret et Baptiste Kriegel

Catégorie Enfant : Le pays des rêves - Octavie Rostan

Coup de cœur du public : Abyssal Sonata - Laurent Kobel

Coup de cœur du jury : Amazonie - Antoine Tissot



Résultats du trophée FLIP Editeurs

Catégorie Enfant : 2 Pommes, 3 pains - Prétexte

Catégorie Divertissement : 7 Wonders Architect - Repos Prod

Catégorie Réflexion : Knarr - Bombyx

Catégorie Eco ludique : Kintsugi - Palladis Games

Les résultats des trophées FLIP créateurs ont été rendus hier soir lors d'une cérémonie efficace, dans une ambiance surchauffée.

Entretien avec Laurent (Abyssal Sonata)



Y : Tu viens de gagner le coup de cœur du public, c'est cool !

L : C'est le plus beau truc cool qui puisse arriver. C'était génial, je me suis régalé à participer à toutes les plongées. Des parties de 10 mn que j'ai enchaînées non stop pendant les 3 jours.

En plus, j'ai eu un coup de stress en arrivant au FLIP car la luminosité était trop importante. Je suis allé rapidement au Super U pour acheter un drap blanc. C'est peut-être aussi ça qui a aidé à attirer car les festivaliers étaient intrigués.

Y : Tu gagnes avec un jeu enfant, et il y a 3 ans tu avais gagné en réflexion avec Hérédity ?

L : Effectivement. Il faut savoir que ce jeu au départ était un jeu expert et je l'ai épuré au maximum pour arriver à ce résultat. Il y a une citation d'Antoine de Saint Exupéry que j'aime beaucoup et qui m'a aidé dans la conception de ce jeu : « *La perfection est atteinte, non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à retirer* ».

Merci Laurent pour tes réponses.

Yohann

Entretien avec Octavie (Le Pays des rêves)



Y : Comment ça s'est passé pendant les 3 jours de test ?

O : Ça s'est super bien passé. Les enfants se sont amusés, les adultes également. Je travaille sur mon prototype depuis 1 an et demi mais ce n'est qu'en janvier que j'ai commencé à réaliser les illustrations. Pour les enfants, des bouts de cartons avec des +1, ça ne les attire pas forcément.



Y : Est-ce que tu as beaucoup de prototypes de jeux enfants ?

O : C'est mon seul actuellement. Je suis enseignante et les enfants de 3 à 6 ans sont mon quotidien. Dans ce jeu, il y a un peu de mes enfants et de mes élèves mais ils ne le savent pas. Mes enfants sont mes premiers testeurs et leurs retours me sont très précieux. Je les remercie de même que leur papa.

Y : Est-ce que des éditeurs sont venus jouer à ton jeu ?

O : Je ne sais pas du tout mais j'aimerais bien voir le jeu édité pour participer au processus de développement et au travail d'illustration.

Merci Octavie pour tes réponses. (Elle a failli faire tomber son trophée sur le pied de Théo lors de la cérémonie).

Yohann

Entretien avec Antoine (Amazonie)

Y : Comment s'est passé ton festival ?

A : Très bien. C'est la troisième fois que je viens au FLIP, la première en tant que festivalier et l'an dernier j'étais déjà aux Trophées FLIP créateurs avec un autre jeu qui n'a pas gagné mais qui est sorti pour le FLIP cette année. Il s'appelle « Rien à cacher ».

Y : Tu gagnes le prix spécial du jury, combien de temps durent les parties avec Amazonie ?

A : Une partie dure entre 1h30 et 2h, donc je n'ai quasiment pas levé la tête pendant tout le festival. J'aurais bien aimé essayer de tester les autres jeux dans ma catégorie (Réflexion). Mais impossible.

Y : As-tu eu beaucoup de retours des festivaliers ?

A : Oui et c'est pour ça que j'aime ce festival. Il y a tout type de joueurs et en plus de leurs retours souvent très justes, j'aime bien observer comment ils réagissent à tout moment de la partie pour voir si tout est cohérent ou si je n'ai pas d'adaptations à faire.

Merci Antoine pour tes réponses.



Yohann