



Prototype du jeu *Invasions* présenté à l'OPJH 2018.

PHILIPPE THIBAUT

D'EUROPA UNIVERSALIS AUX GRANDES INVASIONS...

Nous avons rencontré Philippe Thibaut lors de l'Open de Paris des Jeux d'Histoire les 29-30 septembre dernier et à nouveau lors du Serious Games Forum 2018 à l'École Militaire le 3 décembre. Cela nous a donné l'occasion de discuter de l'actualité du jeu et de prendre de ses nouvelles.

VaeVictis: Bonjour Philippe, que deviens-tu ?

Philippe Thibaut: J'ai dû quitter Ageod suite à la fin du design d'un projet encore non révélé et sur lequel ils n'avaient plus besoins de mon savoir-faire. J'en ai profité pour revenir à mes premières amours du côté du Board Game, sans toutefois perdre de vue le lien avec les produits digitaux sur lesquels je prépare plusieurs actions notables.

VaeVictis: Philippe qui quitte Ageod ! C'est la fin d'une époque ! Tu travailles donc sur de nouveaux projets ?

Philippe Thibaut: Oui, je viens de créer une petite structure d'édition, Wisdom Owl, un nom proposé par ma fille en hommage à mon grand âge et à mes lunettes (sourire). Cela peut encore évoluer d'ailleurs, il y a quelques autres pistes encore en cours à ce jour, je vous en dirai plus début 2019. Je travaille sur plusieurs pro-

jets de jeux de plateau passionnants et qui devraient plaire autant aux grognards et aux amateurs éclairés ! En particulier, je suis en train de peaufiner un nouveau Board Game sur les Grandes Invasions, que je présente ce jour. Les gens qui l'ont essayé ici ont vraiment aimé, car il évite le côté « Monster Game » qui caractérisait *Europa Universalis* tout en ayant une large ambition. Il y aura aussi d'autres jeux, que vous avez pu voir en prototype sur mon stand, allant de l'histoire de la Corse à une simulation



rapide et abordable de la Seconde Guerre mondiale en Europe. J'ai aussi en cours, avec Christophe Barot (l'auteur de *Grand Siècle*) un *card-driven* passionnant sur les années qui conduisent à la Grande Guerre. Et cela sans compter des éventuelles rééditions de grand succès des années fastes de notre hobby.

VaeVictis: Qu'as-tu fait d'autre depuis ton départ d'Ageod ?

Philippe Thibaut: j'ai pas mal voyagé et j'ai rencontré un bon nombre de concep-



Prototype du jeu *Richard III* de Columbia Games, en cours de développement.

teurs de légende aux Etats Unis, en Italie, en France, ... En particulier, j'ai rencontré Tom et Grant Dalglish et nous venons de signer un partenariat à long terme avec Columbia Games, pour digitaliser leurs jeux et dont nous reparlerons plus tard mais c'est très excitant !

VaeVictis: tu as passé une pub dans le dernier *VaeVictis* pour un Kickstarter.

Philippe Thibaut: oui, en parallèle nous avons effectivement lancé en novembre un *Kickstarter* pour adapter sur PC « Carrier Battles », un jeu de batailles aéronavales dans le Pacifique (1942-1944). Le produit existait déjà sur iPad où il marche bien et il lui manquait une version PC/Mac. J'apporte à l'auteur du jeu (Cyril Jarnot, un Français !) mes compétences pour faire ce portage, qui devrait sortir à la fin du printemps.

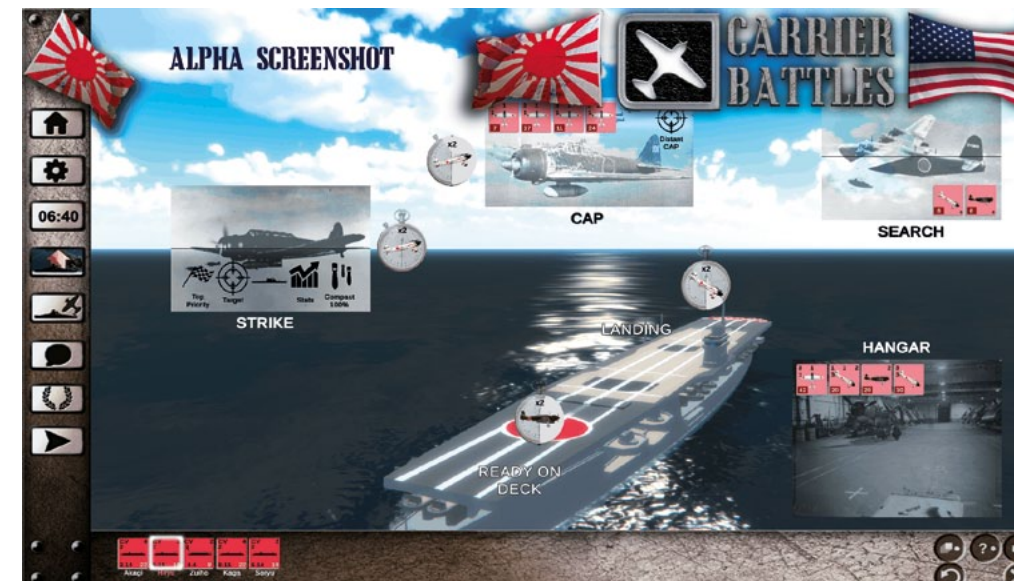
VaeVictis: tu as d'autres projets pour des jeux vidéo ?

Philippe Thibaut: oui, j'ai aussi plusieurs autres projets en jeux vidéos dont il est un peu trop tôt pour parler mais que nous révoquerons plus tard après la nouvelle année et qui vont plaire aux gens qui ont acheté mes jeux précédents.

VaeVictis: Que peux-tu déjà nous dire sur *Grandes Invasions* ?

Philippe Thibaut: en fait *Grandes Invasions* est un jeu qui simule 600 ans d'histoire de l'Europe entre 350 et 950 apr. J.-C.. Les joueurs contrôlent différents peuples durant les grandes migrations et doivent tenter de se forger des empires dans un environnement et une période mouvementée. J'aime beaucoup cette période qui est relativement mal connue et j'ai toujours pensé qu'il y avait une oppor-

Ecran des opérations aériennes du porte-avions japonais Hiryu, dans *Carrier Battles PC* (version Alpha).



tunité unique de faire un jeu original et historiquement fidèle. Entre les Francs, les Huns, Byzance, Rome, les Perses, les Vandales, etc., il y a l'occasion de jouer des peuples fascinants avec un système de jeu à la fois profond mais sans être trop compliqué.

VaeVictis: j'attends avec impatience de pouvoir jouer ! Quand penses-tu pouvoir le publier ?

Philippe Thibaut: je pense que *Grandes Invasions* sortira à la fin du printemps 2018, on va certainement lancer un *Kickstarter* dessus en janvier ou février. J'en profiterai alors pour annoncer la date de sortie.

VaeVictis: puisque nous parlons de dates, nous nous approchons du 25^e anniversaire d'Europa Universalis. Est-ce que Paradox et toi allez nous préparer quelque chose pour l'occasion ?

Philippe Thibaut: concernant les 25 ans d'Europa Universalis, j'avais proposé

Corsica: un Btinnia-like sur la Corse.



à Paradox de faire quelque chose mais ça ne semble pas trop les intéresser de m'impliquer pour l'instant. C'est la vie. Du coup je ferai juste une grande partie avec des amis pour fêter ça et je ferai quelques annonces concernant d'autres projets sur lesquels je travaille à cette occasion.

VaeVictis: où en êtes-vous pour l'adaptation de Cortés (WV n° 137) au système WAW ?

Philippe Thibaut: nous avons bien avancé et le « scénario » sera disponible fin décembre en trois langues (français, anglais et espagnol) sur notre site et sur Steam.

VaeVictis: merci Philippe et à très bientôt.

Sites Internet

Jeux Informatiques : www.avalon-digital.com (et aussi www.waw-games.com)
Jeux de Plateau : www.wisdom-owl.com



L'adaptation WAW pour Cortés de VaeVictis.