

LUCILE THIERRY

GAME DESIGNER

Game Experiences

STUDIO

2023-2025 · · · · · The Merlies
unity

GD et LD préproduction et production des *Merlies*. Side scroller 2D d'aventure avec un double coeur game play d'exploration et de village building.

Design 3Cs et puzzles de l'exploration, systèmes pour le village. LD théorique et blocking de l'exploration. Suivi de développement des features et de l'intégration.

ENJMIN

2023 · · · · · Lost in depiction
unity

CO-GD et LD d'un *walking sim.Vania*. Jeu d'exploration et collecte d'informations dans des tableaux.

Design 3Cs et puzzles. LD blocking du hub et des environnements d'exploration.

2022 · · · · · Togs' Memories
unity

GD et LD de Togs' : jeu d'aventure, de puzzles et de défilés de mode .

Design 3Cs, puzzles, narration et systèmes. LD blocking des maisons, du village et environs.

2021 · · · · · Hover Drifter
unity

CO-GD et LD d'un jeu de course à manipulation fine.

GD 3Cs et mécaniques. LD blocking des circuits.

STUDIO

2019 · · · · · SWIFT
unity

CO-GD et LD de SWIFT : jeu expérimental de course de cabine de téléphérique en pleine crise existentielle.

GD 3Cs, systèmes et narration. LD blocking des circuits.

2019 · · · · · VOID
unity

CO-GD et LD d'une expérience narrative basée sur la bande dessinée de Mathieu Bablet : *Shangri-La*, pour *C'est arrivé demain*, une exposition du Miroir, à Poitiers

2017 · · · · · Everyware

Fondation de *Everyware* : studio de jeu expérimentaux.

Education

2021-2023 ENJMIN
angoulême

JMIN : master en game design

2011-2017 EESI
poitiers

DNSEP : master en art option pratiques émergentes

Compétences

Design Pensée transversale, rationalisation des mécaniques. Prototypage papier et moteur

Equipe Communication efficace des designs (oralité et écrit [miro, canva, notion, etc])
Utilisation décente de git
Bonne réception des outils de managements (Trello, hnp, Jira, etc.)

Unity Basique du C#
Outils unity (blocking, light, cinemachine)

Godot Compréhension basique de GD script et du moteur

Intérêts

Escalade de bloc et voie
Jeux vidéo, lecture (SF)
Art contemporain (pratique et consommation)

Contact

lucile.thierry@protonmail.com
ominuce.github.io
uce.itch.io
linkedin