

Bonjour,

J'ai collaboré pendant plus de 2 ans et demi avec Lucile Thierry sur le projet The Merlies (Arte), et je peux dire sans hésiter que c'est un profil rare. Elle est extrêmement créative, possède une grande culture du jeu vidéo et apporte à la fois de la rigueur, de l'innovation et de la fraîcheur à une équipe. C'est un vrai plaisir de travailler avec elle.

En tant que Game Designer, Lucile est capable de structurer des systèmes solides tout en proposant des twists et des idées originales qui enrichissent et dynamisent l'expérience. Elle a pris en charge des pans entiers du design, de la conception papier jusqu'à l'implémentation et le playtest in-game, en collaborant efficacement avec tous les pôles de production. Elle sait être totalement autonome et amener ses parties de design à un très haut niveau de qualité.

En Level Design, j'ai beaucoup apprécié son approche : ses levels sont cohérents, elle attache une grande attention à faire en sorte que les niveaux soient funs tout en respectant le lore et la logique du monde. Ce sens du détail fait toute la différence, surtout dans une production indépendante où chaque choix compte pour augmenter la qualité globale du jeu. Elle est également capable de trouver son inspiration dans l'architecture ou d'autres formes d'art, ce qui donne plus de variété à ses productions

Étant également très à l'aise avec le moteur et les systèmes mis en place par les développeurs, elle a toujours livré ses missions dans les temps. C'est une personne fiable sur qui on peut se reposer pour planifier et avancer sereinement dans la production.

Elle s'est occupée d'une très grande partie de l'intégration du jeu : les séquences de gameplay, le travail de caméras, les cinématiques, les prototypes, le menuing, les inputs, les tutoriels, etc.

Notre collaboration s'arrête uniquement parce que nous avons terminé ce projet, mais j'espère sincèrement avoir l'occasion de retravailler avec Lucile à l'avenir. Je la recommande très vivement pour un poste de Game Designer, Level Designer, ou les deux : c'est une professionnelle talentueuse et passionnée par le jeu vidéo.

Bien à vous,

Sandmeier Thomas (thomas.sandmeier@live.com)

Lead Game & Level Designer