

Hello !

Je m'appelle Valérie Holley, je suis graphiste et illustratrice,
spécialisée dans le jeu depuis 2018.



01.

GRAPHISME

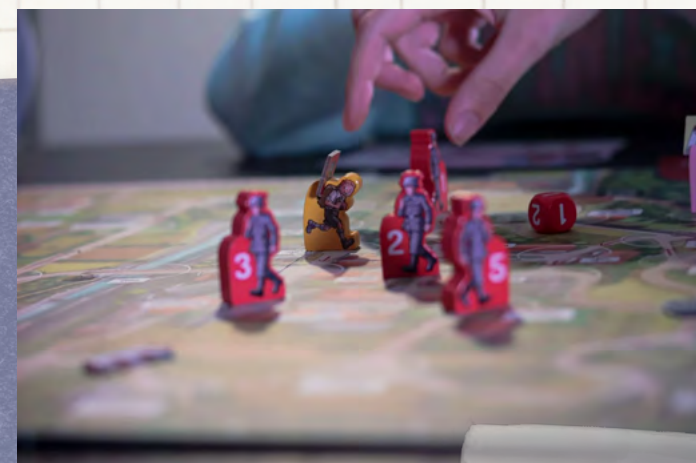
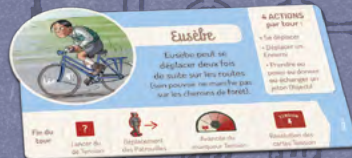
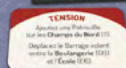
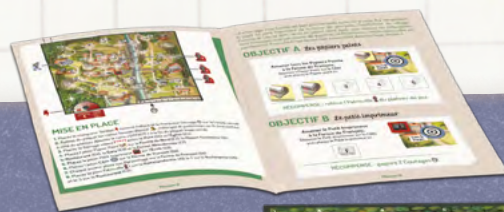


Un jeu de Gabriel Durnerin et Samuel Colin
D'après la bande dessinée de Vincent Dugomier et Benoît Ers
Cheffe de projet : Aurélie Raphaël
Le Lombard - 2026

Public visé : Familial

Création graphique et adaptation des illustrations issues de la bande dessinée
aux éléments du jeu de société (plateau, jetons, meeples...)

Mise en page des cartes, livrets de missions et règles, plateaux divers et boîte.





4 ACTIONS par tour :

- Se déplacer
- Déplacer un Ennemi
- Prendre ou poser ou donner ou échanger un jeton Objectif

Adèle

Adèle peut emprunter les chemins de forêt (en jaune) sans dépenser d'action.

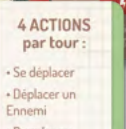


4 ACTIONS par tour :

- Se déplacer
- Déplacer un Ennemi
- Prendre ou poser ou donner ou échanger un jeton Objectif

Adèle

Adèle peut emprunter les chemins de forêt (en jaune) sans dépenser d'action.



Fin du tour

?

Lancer du dé Tension

 →

Déplacement des Patrouilles



Avancée du marqueur Tension

TENSION

Résolution des cartes Tension

FACE A




[illegible]

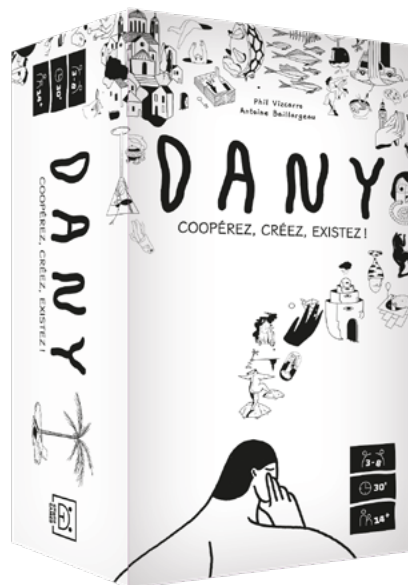


Un jeu de Johannes Goupy et Théo Rivière
Illustré par O'lee
GRRRE Games - 2023

Public visé : Initié

Création graphique et adaptation des illustrations.
Mise en page des cartes, livrets de règles, plateaux divers et boîte.

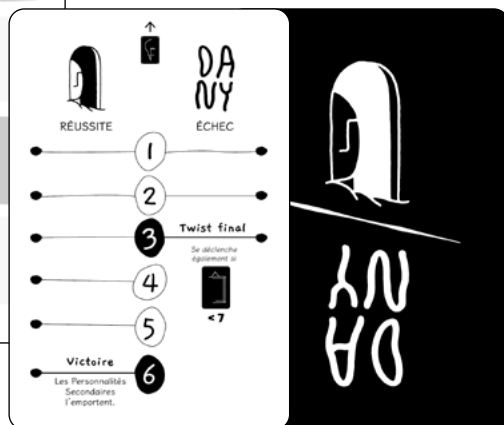
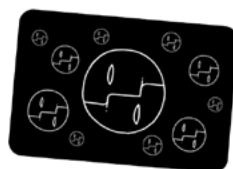
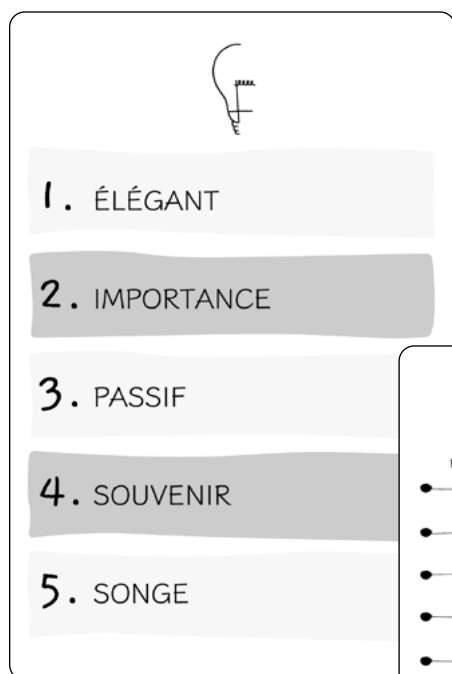
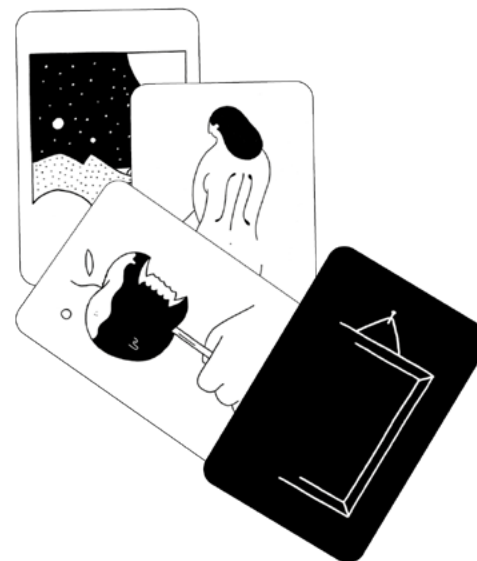
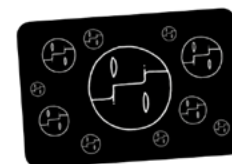
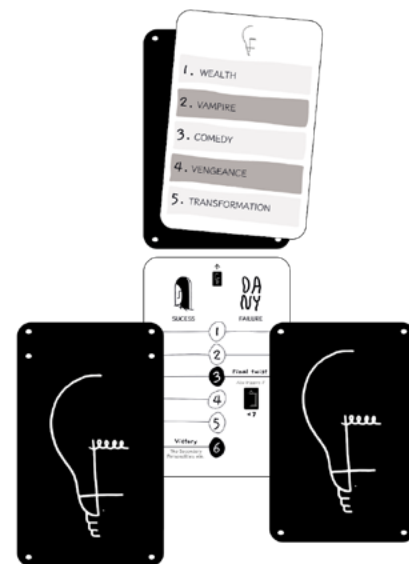


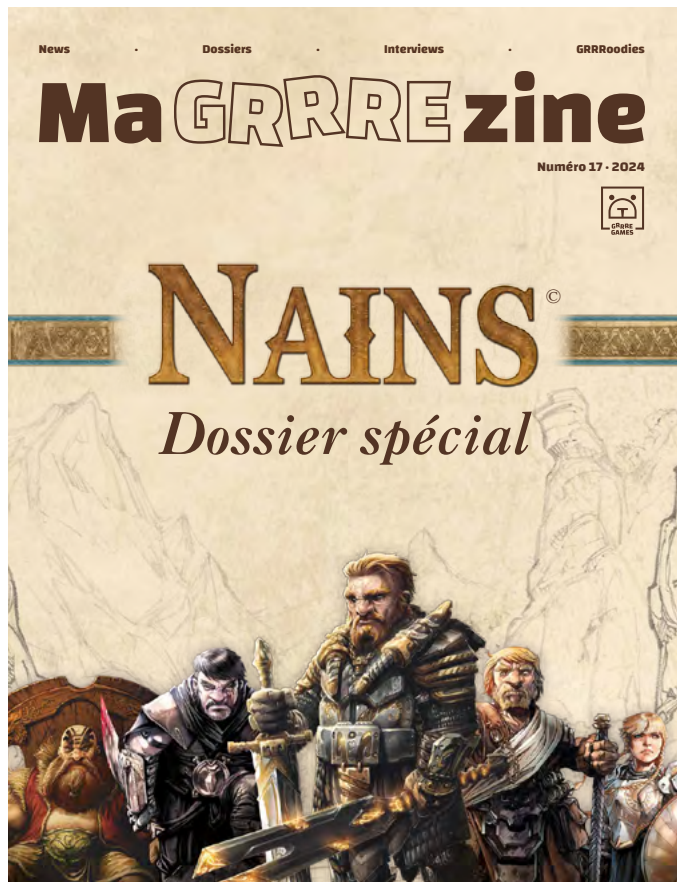


Un jeu de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau GRRRE Games - Nouvelle édition 2023

Public visé : Tout public

Création graphique et mise en page des cartes, livret de règles, et conception du visuel de la boîte à partir des illustrations existantes.





02.

ILLUSTRATION

BINGO ISLAND

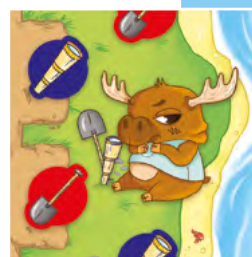
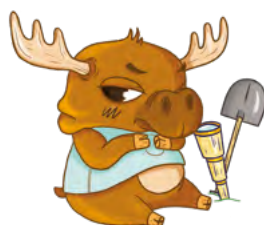


Un jeu de Ludovic Maublanc
et Corentin Lebrat
GRRRE Games - 2022

Public visé : Enfants (à partir de 5 ans)



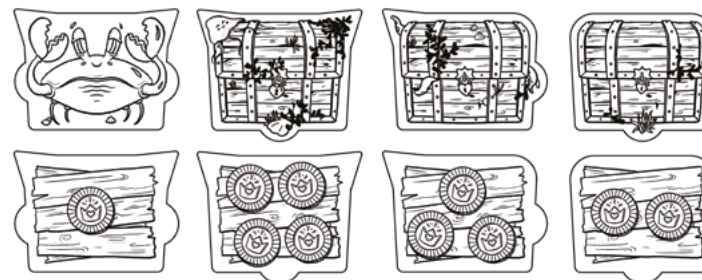
Recherches, encrages et mises en couleurs des animaux qui peuplent les îles de Bingo Island, d'inspiration Kawaii japonais. Chaque animal possède un ou deux outils, parmi trois disponibles, que les joueurs et joueuses retrouvent sur la tuile Animal correspondante et qui complètent leurs îles.



Crayonnés des repères graphiques positionnés sur les plateaux et tuiles (palmier, bateau, cabane)



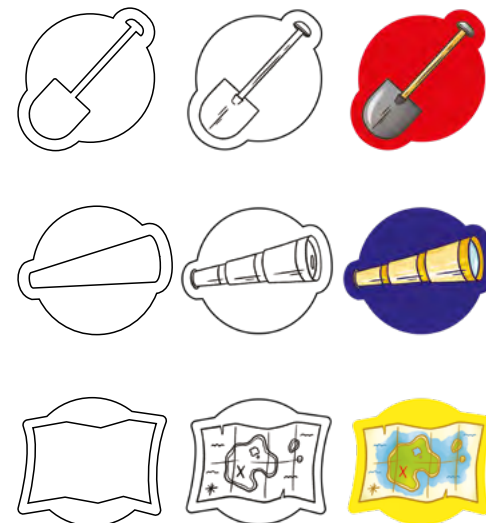
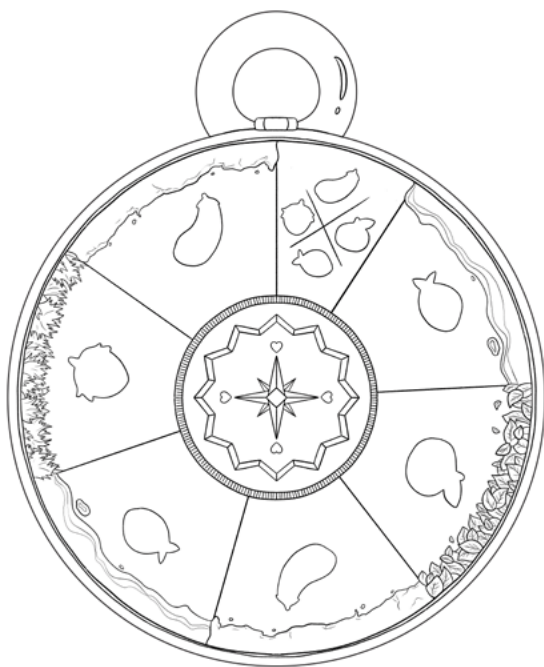
BINGO ISLAND



La pêche au trésor (ou au crabe)
se fait à l'aveugle, dans un sac.
La forme du crabe et des trésors
permet une fouille tactile
de quelques secondes.

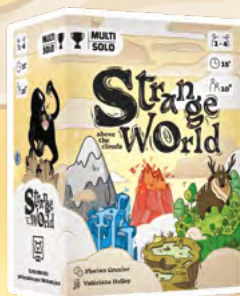


Crayonné et recherches colorés autour du plateau Boussole.
Sa forme, un cercle avec un boucle à son sommet, a été réfléchi
pour être facile à manipuler car elle passe de main en main.



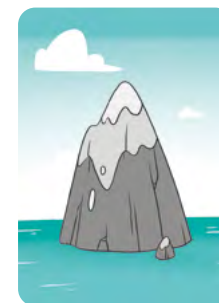
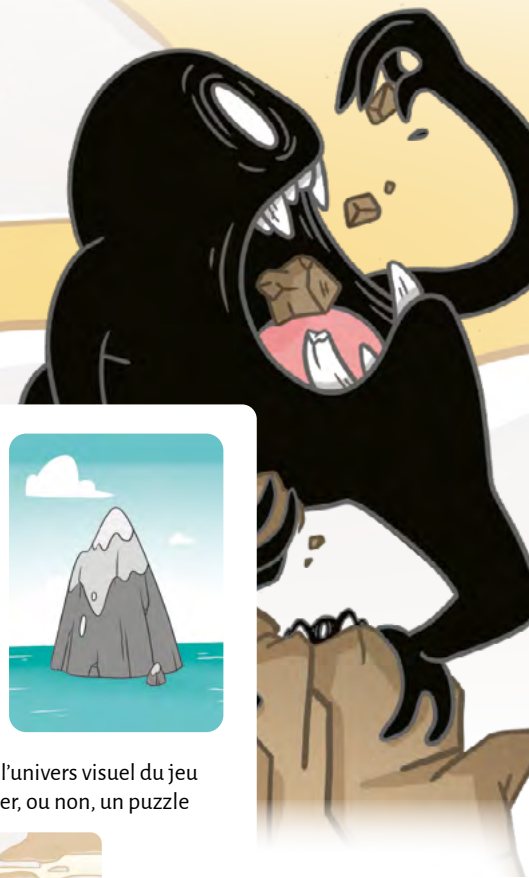
Strange World

above the clouds



Un jeu de Florian Grenier
GRRRE Games - 2024

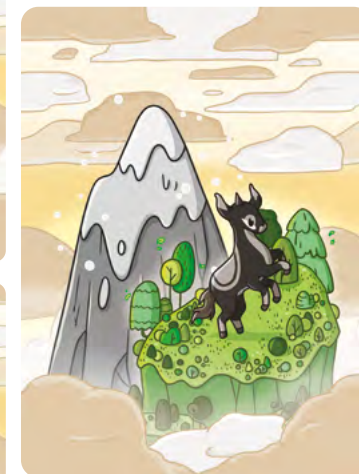
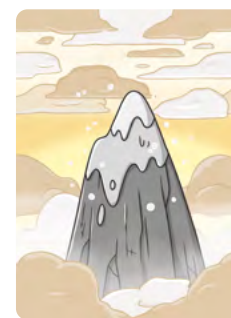
Public visé : Initié



Premières recherches graphiques visant à déterminer l'univers visuel du jeu mais également le système de fond permettant de créer, ou non, un puzzle entre toutes les cartes.



Quelle que soit la carte, elle s'intègre dans un paysage global grâce au motif de nuages qui relie chacun des éléments entre eux.



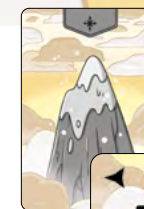
Chaque paysage peut se mélanger avec n'importe quel autre paysage afin de créer des cartes doubles voir triples.

Strange World

above the clouds

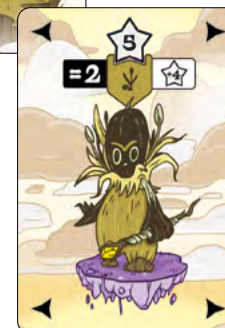
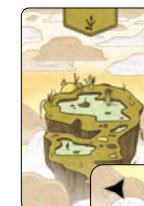


Recherches et mises en couleurs des animaux présents dans chaque forêts.
Chaque animal présente une couleur forte identifiable en lien avec le paysage auquel il est associé.



Recherches de charadesign pour les Voyageurs.

Chaque personnage étant associé à un paysage, les croquis ont été pensés pour faire le parallèle entre les personnages et les paysages à travers les textures, couleurs et positions.

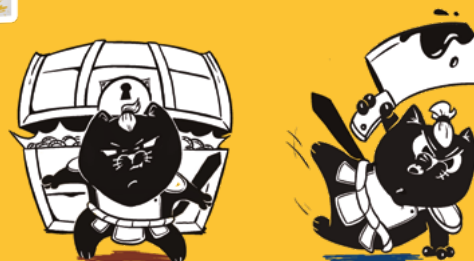


GOLD 'n' CRASH

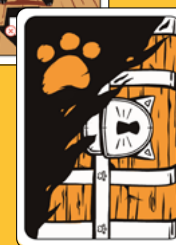
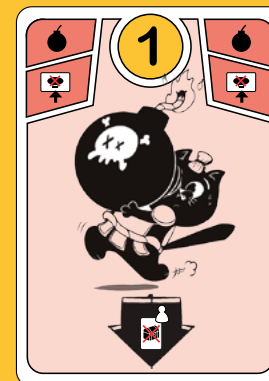


Un jeu d'Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc et Théo Rivière
Co-illustré avec Camille Chaussy
GRRRE Games - 2024

Public visé : Initié

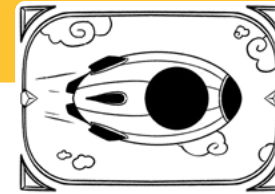


La création graphique du jeu s'est faite en deux temps :
l'une pendant la Game JAM de 3 jours, l'autre pendant
la phase de développement.
Les illustrations ont été réalisées à 4 mains
avec Camille Chaussy.



Développement des
cartes, depuis l'un des
premiers prototypes
jusqu'aux cartes finales
mises en couleurs.

GOLD 'n' CRASH



Chaque deck de cartes comporte 3 Zeppelins avec deux faces :
une face intacte (le Zeppelin n'a pas été attaqué) et une face abîmée
(le Zeppelin a été attaqué et l'attaque est une réussite).



Encrages finaux des cartes Invité.

KAMIMAI

紙舞

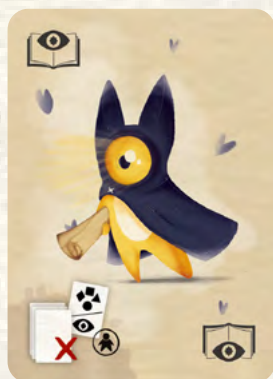


Un jeu de Masakazu Takizawa
GRRRE Games - 2021

Public visé : Tout public



Illustration des 4 éléments : inspirations des formes géométriques pour les différencier facilement dans le paquet, même avant d'avoir pioché.



Croquis et encrage final du Gardien.

AFFICHE DE FESTIVAL

21^e édition - Alchimie du jeu

Co-illustrée avec Camille Chaussy
2024





ILLUSTRATIONS PERSONNELLES
Série Inktober
2025



Calendrier collectif - Décembre 2025

Calendrier collectif - Décembre 2025





MERCI,

n'hésitez pas à me contacter
pour discuter de vos futurs projets !

- ♦ valeriane.holley@gmail.com
- ♦ www.valerianeholley.fr
- ♦ [@valeriane_hy](https://www.instagram.com/valeriane_hy)

