

Hello !

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

Découvrez mon travail ➤



01.

ILLUSTRATION

ODÉON



Un jeu de Sébastien Datiche
et Cyrille Sellier
Open Your Eyes Games - 2026

Public visé : Initié



L'illustration est constituée de
l'instrument, formé de traits vifs
en mouvement, et de l'élément
narratif en lien avec l'histoire
de l'œuvre, en plein blanc.

Les 80 cartes Œuvres sont catégorisées selon
5 époques, Baroque, Classique, Romantique, Moderne
et Contemporain. Chaque époque se distingue par une
identité colorée forte, soutenue par un pictogramme.

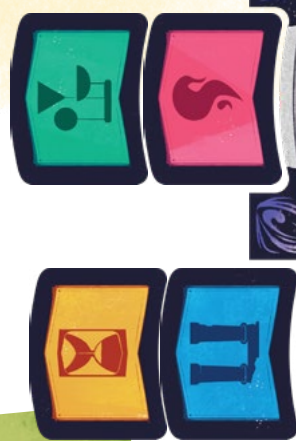
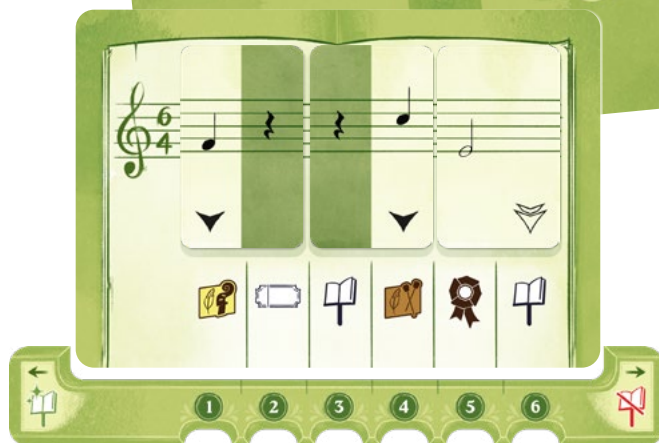
Encrage en niveau
de gris.

ODÉON

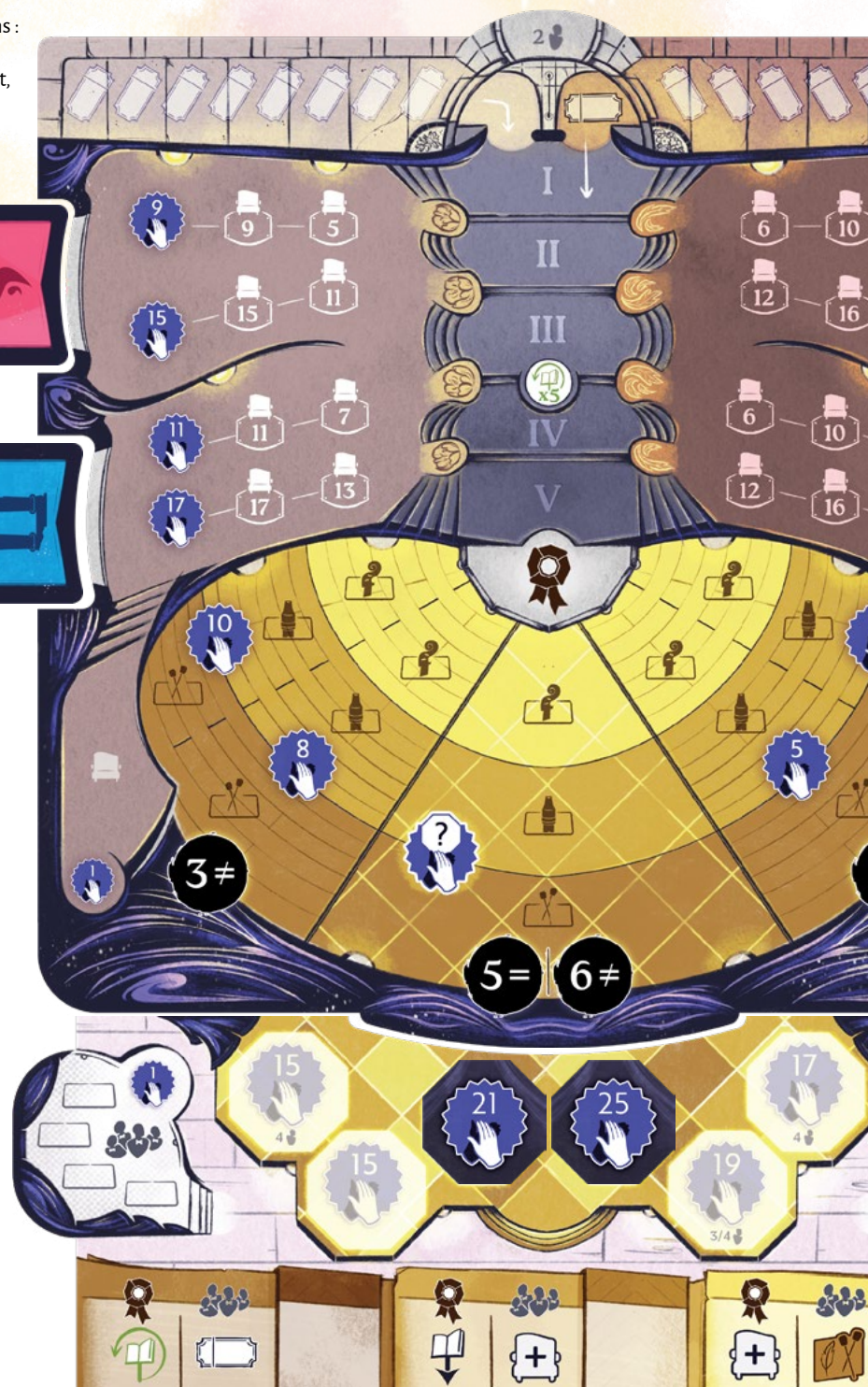


Le dos des cartes Œuvres évolue en fonction des niveaux, par les pictogrammes mais aussi le rideau et l'ambiance lumineuse.

Les cartes se superposent pour une lecture facilitée des informations de jeu de part et d'autres des cartes Cahier de musique et du Pupitre.

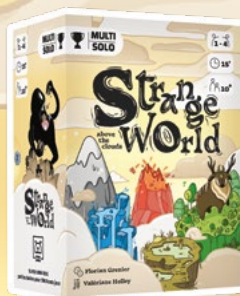


Le plateau se divise en plusieurs sections : la file d'attente et la salle de concert, l'orchestre puis le conservatoire.



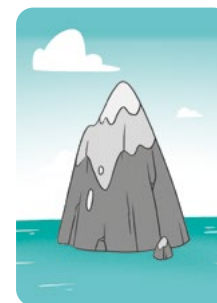
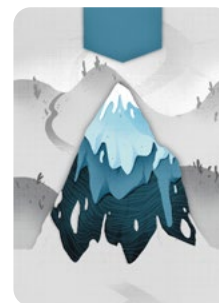
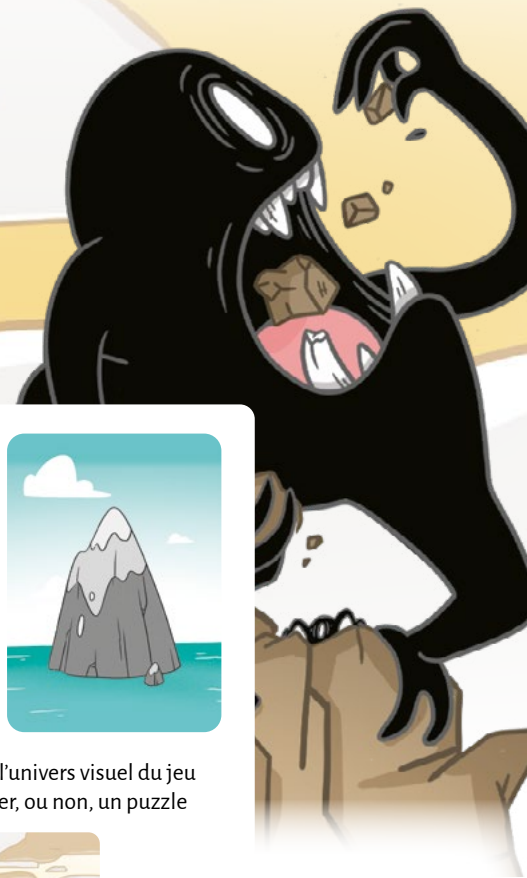
Strange World

above the clouds



Un jeu de Florian Grenier
GRRRE Games - 2024

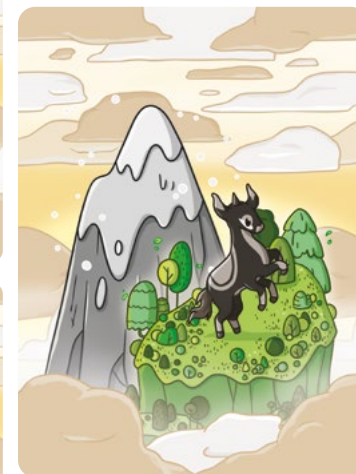
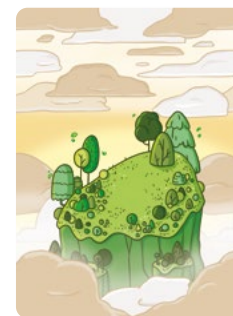
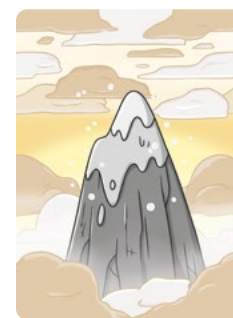
Public visé : Initié



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 relient chacun des éléments entre eux.



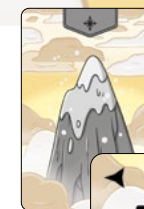
Chaque paysage peut se mélanger avec n'importe quel autre paysage afin de créer des cartes doubles voir triples.

Strange World

above the clouds

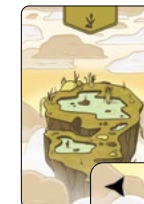


Recherches et mises en couleurs des animaux présents dans chaque forêts.
Chaque animal présente une couleur forte identifiable en lien avec le paysage auquel il est associé.



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.

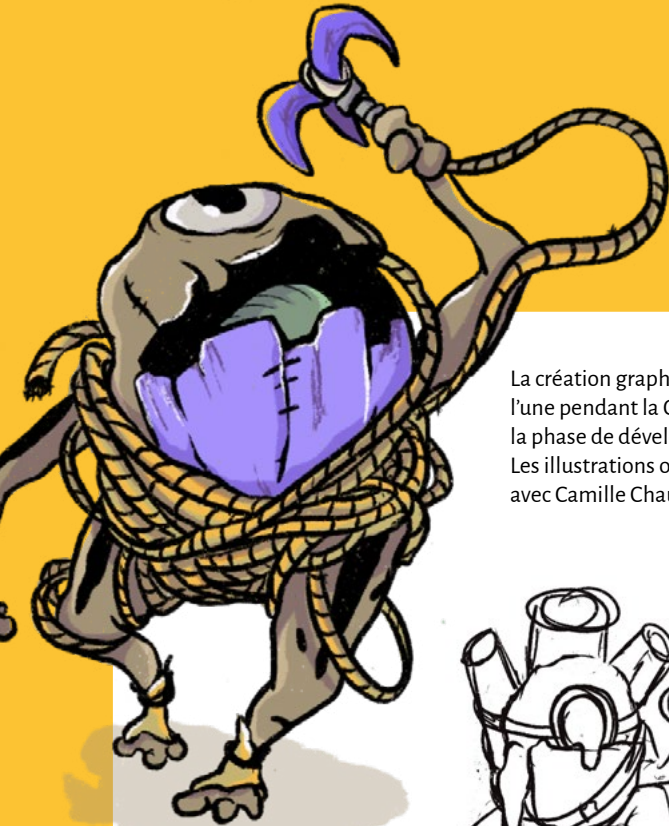
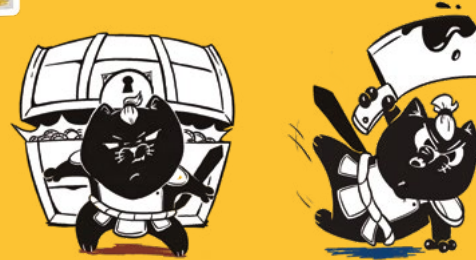


GOLD 'n' CRASH

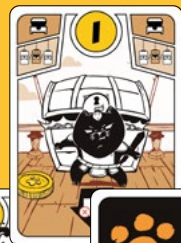
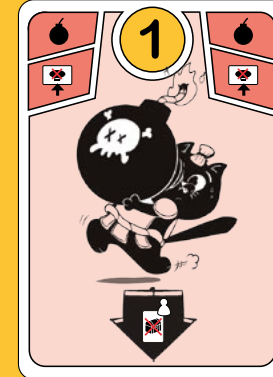


Un jeu d'Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc et Théo Rivière
Co-illustré avec Camille Chaussy
GRRRE Games - 2024

Public visé : Initié

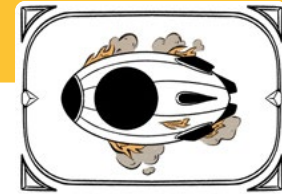
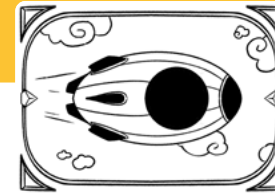


La création graphique du jeu s'est faite en deux temps :
l'une pendant la Game JAM de 3 jours, l'autre pendant
la phase de développement.
Les illustrations ont été réalisées à 4 mains
avec Camille Chaussy.



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.

BINGO ISLAND



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

Public visé : Enfants (à partir de 5 ans)

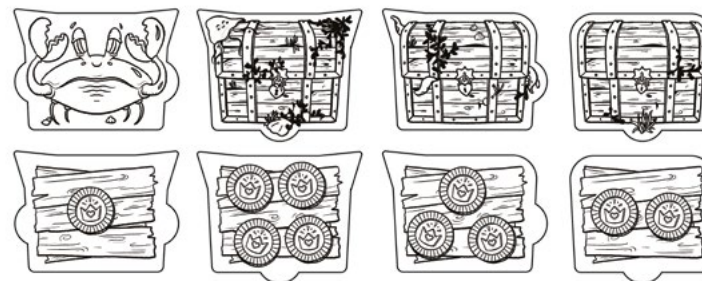


Crayonnés des repères graphiques positionnés sur les plateaux et tuiles
(palmier, bateau, cabane)

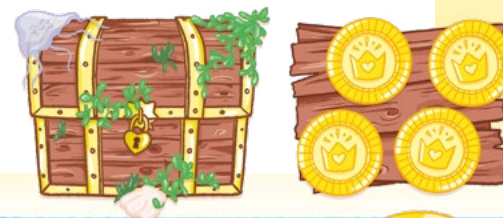
Recherches, encrages et mises en couleurs des animaux qui peuplent les îles de Bingo Island, d'inspiration Kawaii japonais. Chaque animal possède un ou deux outils, parmi trois disponibles, que les joueurs et joueuses retrouvent sur la tuile Animal correspondante et qui complètent leurs îles.



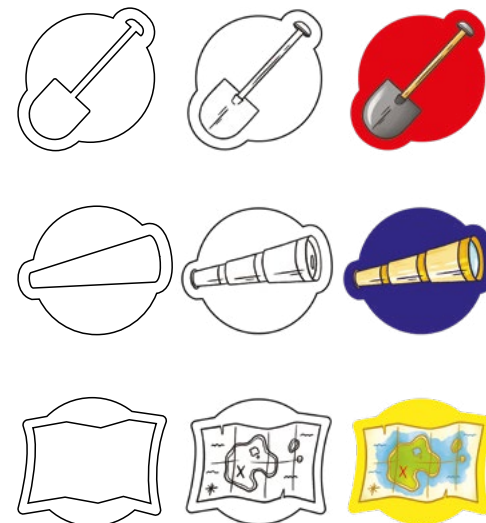
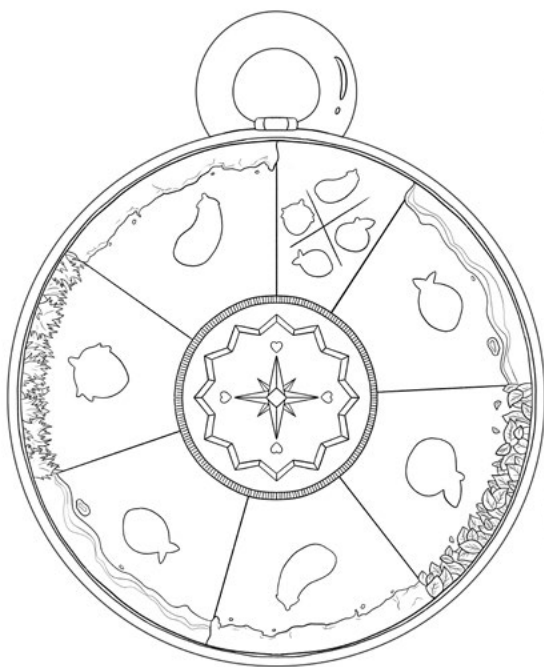
BINGO ISLAND



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.

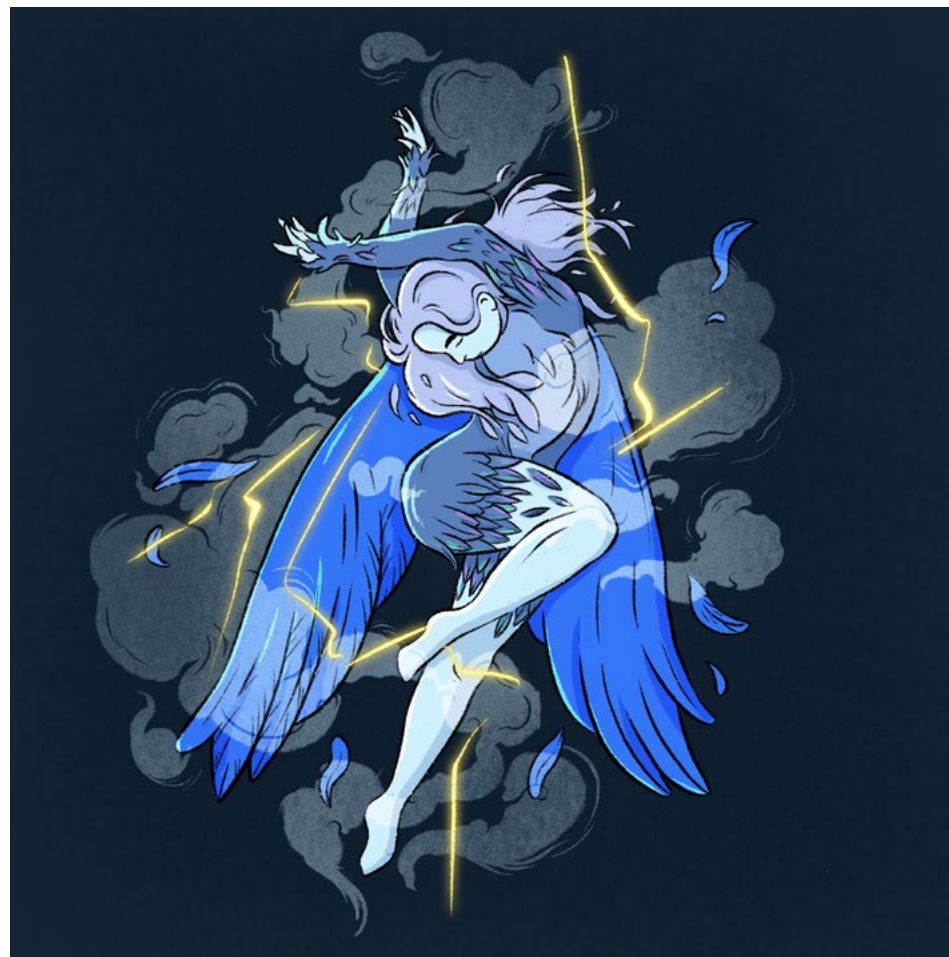


AFFICHE DE FESTIVAL

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





02.

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.





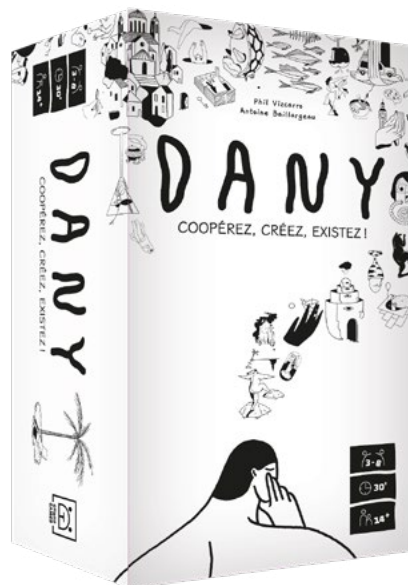


Un jeu de Johannes Goupy et Théo Rivière
Illustré par O'lee
GRRRE Games - 2023

Public visé : Initié

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

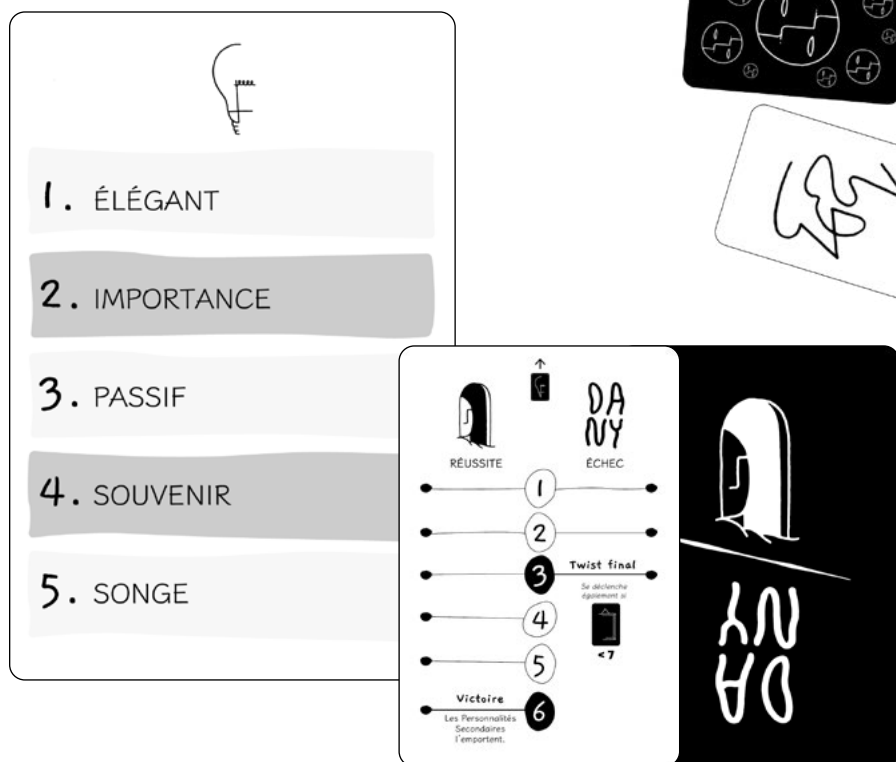
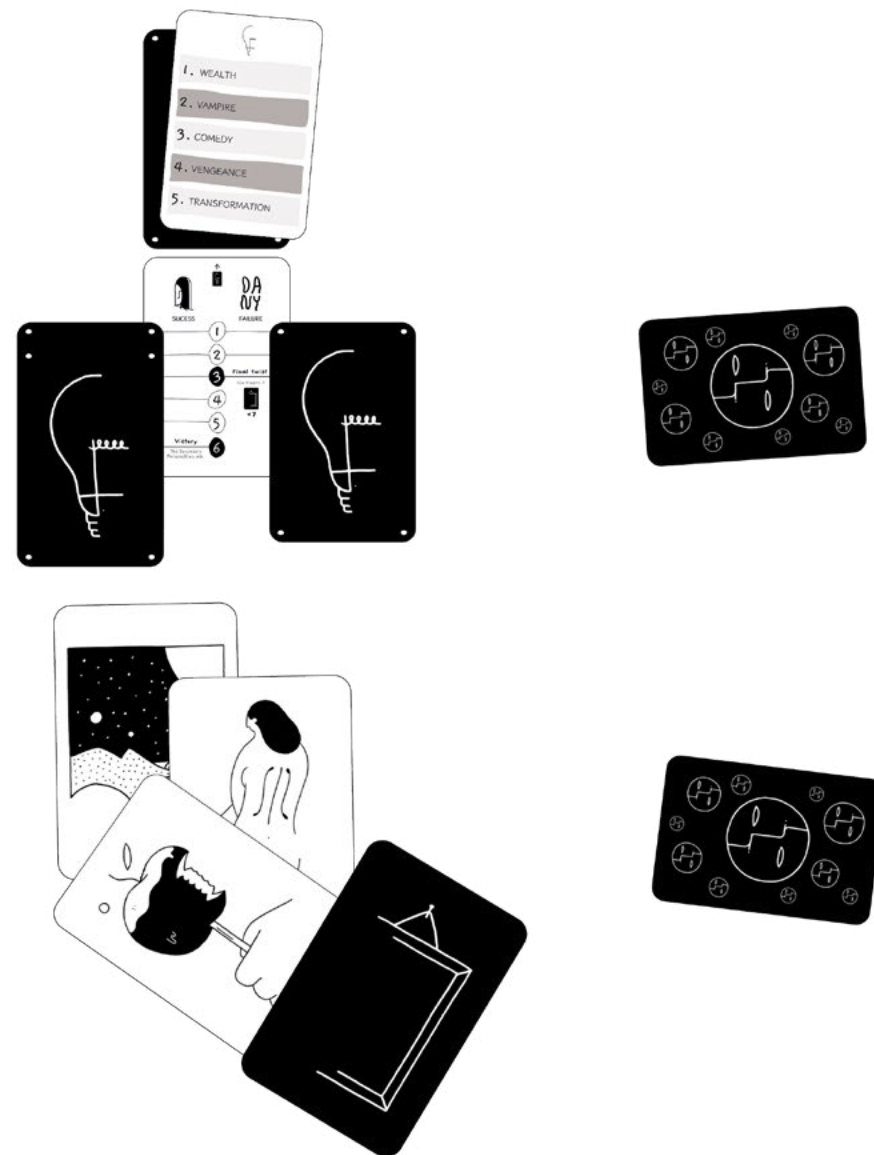




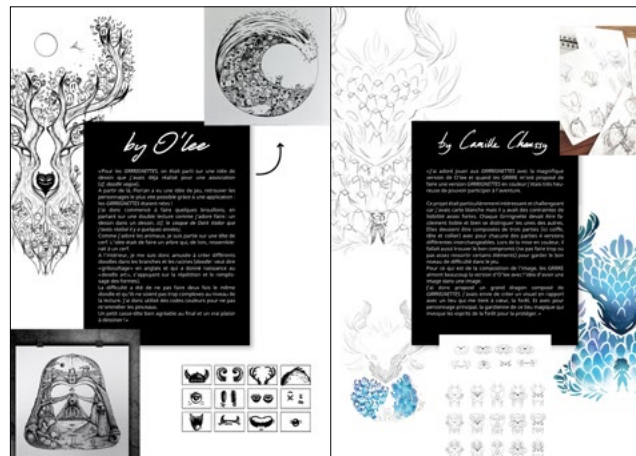
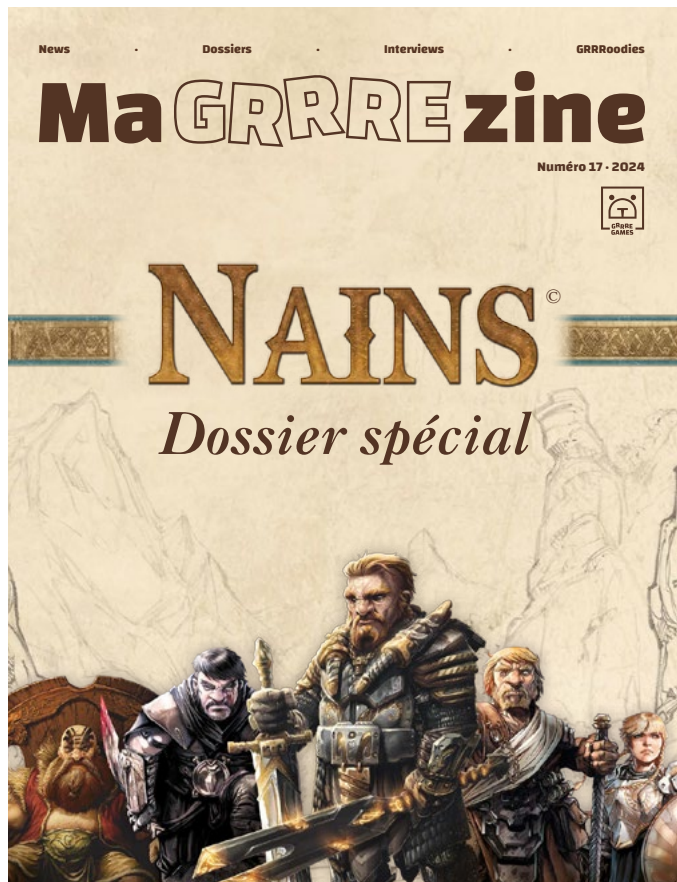
Un jeu de Phil Vizcarro et Antoine Baillargeau GRRRE Games - Nouvelle édition 2023

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.



ÉDITION
GRRRE Games
Webzine, 18 numéros
2020 à 2024



24

Les jeux de Thomas

Carnet d'auteur

Thomas Favrelière



LA NAISSANCE DE KITSU

Vous vous demandez sûrement comment KITSU est né et d'où vient l'idée ? Je vous raconte ça de suite... J'étais à une soirée ludique dans la boutique de jeux à côté de chez moi. Et avec l'un des joueurs, tout en discutant, il me dit qu'il est fan de jeu de pli en tout genre. Comme j'aime beaucoup également les jeux de plis, je me suis lancé le défi d'en faire un. Mais pas le énième jeu de pli, mais celui qui ajoute un nouveau gameplay.

Comme j'étais sur le développement de SYNCRO avec GRRRE GAMES, je me suis dit, que l'idée d'associer des cartes pour faire une seule valeur pourrait être intéressant. Et je voulais sortir des « classiques », dont le principe d'un traditionnel jeu de pli, est d'avoir 4 couleurs, de suivre la couleur demandée, puis avoir des atouts pour couper.

J'aime beaucoup les jeux en équipes, donc pourquoi ne pas mettre uniquement 2 couleurs dans le jeu pour les associés, puis faire la différence entre les valeurs. Pour faire avancer un pion sur une piste, puis atteindre un certain nombre de points pour remporter la partie.

Il fallait bien sûr que les valeurs ne soient pas trop élevées, pour ne pas avancer trop vite et ne pas se lancer dans des calculs compliqués. Je suis donc partie sur des cartes de 0 à 6. En mettant rare les cartes à forte valeur et plus nombreuses celle de faible valeur.

L'ÉVOLUTION DU JEU

Je commence des tests de résolutions d'un tour de jeu. La carte 0 apporte peu d'intérêt, je décide donc de lui mettre un effet : détruire une carte. L'effet était agréable à jouer, j'ai donc réfléchi à de nouveaux effets pour pimenter les tours de jeux.

Le changement de couleur était assez évident comme je n'avais que

23

Les jeux de Thomas

QUÊTE DE LA SAGESSE ABSOLUE, US FUTÉS VONT GAGNER!

La partie de KITSU, c'est...



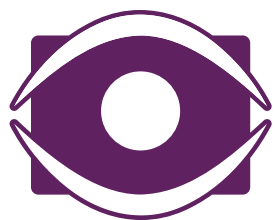
3. Faites avancer le pion du clan gagnant du pli sur la piste de la sagesse
4. Défaussez les cartes du pli
5. Donnez le pion Leader à la personne de gauche

IDENTITÉ VISUELLE

Open Your Eyes Games
Logotype, charte graphique et site web
2025



Logotype



OPEN YOUR EYES
games

Version abrégée et typographique



Pictogrammes



Carte de visite



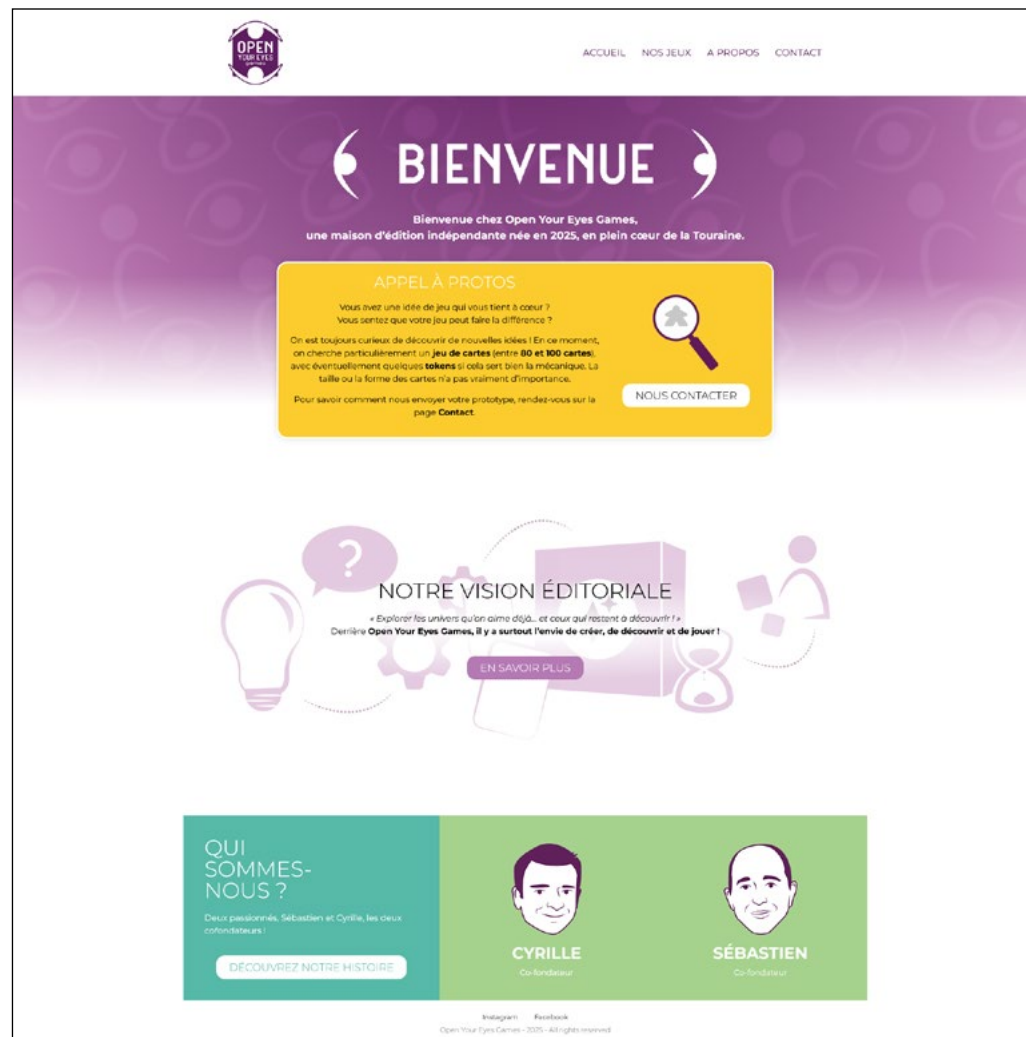
Palette colorée

IDENTITÉ VISUELLE

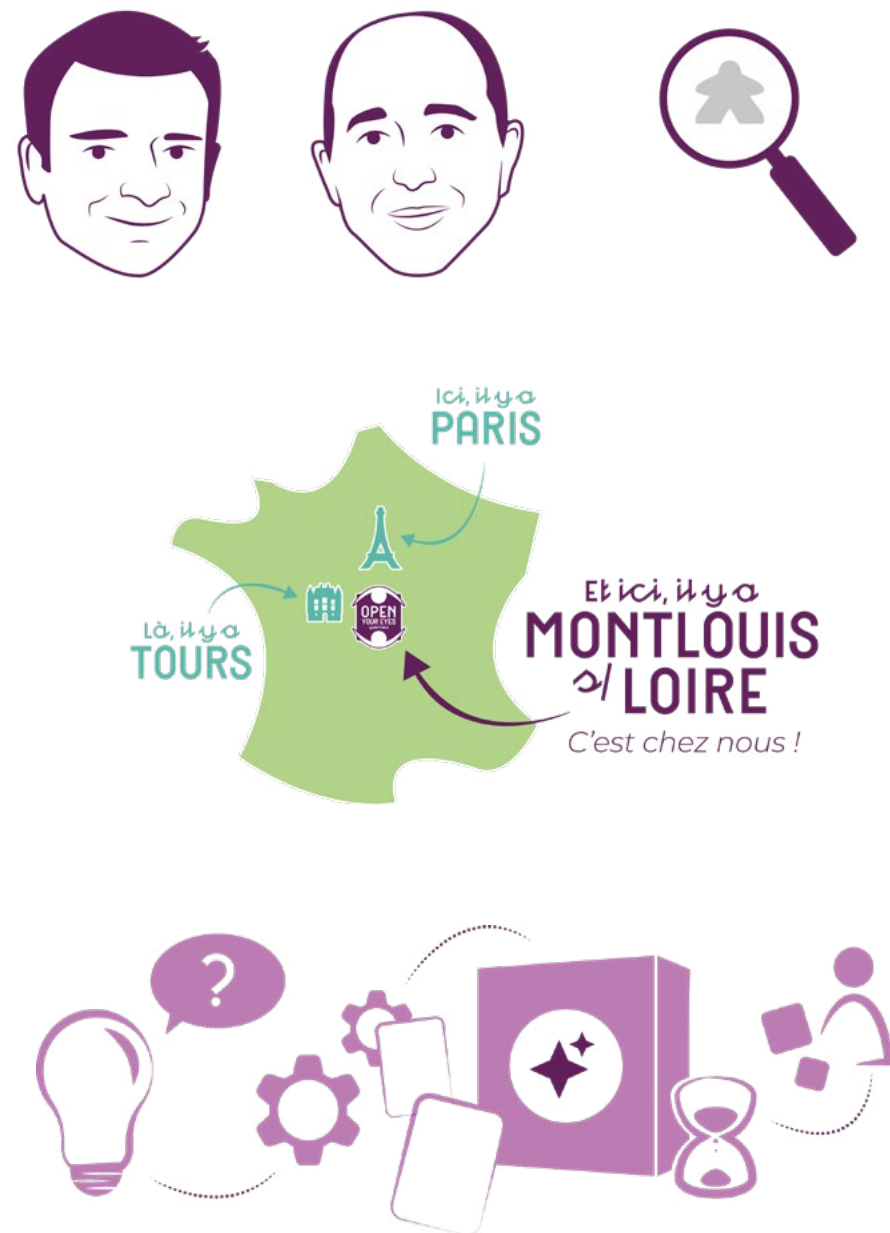
Open Your Eyes Games

Logotype, charte graphique et site web

2025



Page d'accueil



Pictogrammes et illustrations pour le site

MERCI,

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

- ♦ 06.74.35.69.58
- ♦ valeriane.holley@gmail.com
- ♦ www.valerianeholley.fr
- ♦ @valeriane_hy

