Benjamin Treilhou

DIRECTEUR ARTISTIQUE BOARDGAME

www.picturapoesis.com/portfolio

06 89 32 62 00

contact@picturapoesis.com

Catch UP, Studio H, CMON, Débâcle éditions, Atalia, Bioviva, Multivers, Ludically, Azao Games,
Betula-Biotope, Trade invaders, 2.35, Funky Sheep, Sylex éditions, Sweet November, De Architecturart ...

Direction artistique, nomenclature, maquettage, suivi d'impression.

Proposition de déclinaisons en 4 boites, charte des cartes, recolorisation des personnages, recréation de décors (cachettes), nomenclature et consolidation du lore.

Maîtrise de projet, direction artistique, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.

Conception et création des figurines, export des infos de faction sur des flyers, création des plateaux et cartes, création de la boussole de conscience de l'anglais. Création d'outils de comm (nappes, kakemonos).

LE GRAND KiWiZ

Direction artistique, maquettage, outils de comm.

Ajout d'un illustrateur pour donner du caractère à ce jeu abstrait (quizz), création du plateau en 6 couches, des cartes et de leurs motifs.

Direction artistique, refonte ergonomique, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.

Choix de l'illustrateur, avec qui je tenais à travailler de façon très organique. Je souhaitais lisser l'ambience et le rendu de ce jeu expert afin de le rendre moins intimidant pour un public plus novice. Gros travail d'ergonomie et de design.

Direction artistique, maquettage, suivi d'impression.

Conception et création des jetons bois, des plateaux, et de la grammaire pictographique du plateau central et des cartes.

Le Grand Voyage

Migration d'Automne

IKE NO KOÏ

Direction artistique, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.

Conception et création des pontons pliables, de l'identité, de toutes les cartes et des punchs. Consulting rédactionnel (livret de règles).

Direction artistique complète.

Proposition de reciblage commercial, notamment via une boite qui devient le plateau en s'ouvrant (tout en séparant Roméo et Juliette pour introduire le jeu).

Direction artistique, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.
Proposition de trois identités pour le jeu, création de la charte graphique. Montage des cartes, règles et boites.
Création de nombreux mockups.
Ménestrels
Ménestrels
Ménestrels
Ménestrels
Acrobate
Joueur de Vielle à roue
Baron
Ménestrels

Direction artistique, Refonte gameplay.

Création de l'identité visuelle du jeu, des cartes, de la boite, et du livret de règles. Consulting sur les mécaniques et la rédaction des règles.

Direction artistique, éxécution.

Création de la boite en déclinant une charte existante.

Direction artistique, Consulting graphique, Communication visuelle.

Création de la campagne Kickstarter, direction artistique (cartes, boite, livrets et figurines carton). nombreux mockups 3D. Proposition et création d'un sabot en punchboard facilitant l'intégration des cartes.

Direction artistique, consulting graphique, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.

Refonte de l'identité visuelle du jeu (iconographie, ergonomie générale) et de la charte graphique des cartes, tuiles et boites. refonte complète des règles. Création de nombreux mockups.

Direction artistique, refonte visuelle, maquettage, mockups.

Refonte de la charte originelle, création d'iconographie et refonte d'icônes existants, création de visuels 3D pour le dos de boite & la communication.

Proposition non-retenue.

Direction artistique, maquettage, suivi d'impression.

Création de l'identité visuelle, ergonomie (iconographie, tuiles, cartes), rédaction des règles, mockups 3D, PLV, plateau-nappe.

Direction artistique,
maquettage,
suivi d'impression.

Création de l'identité visuelle,
ergonomie
(ré-interfaçage des plateaux,
iconographie, tuiles, cartes),
mockups 3D, PLV, nappe.

ZOMBIE
BUS

SEEDERS
FROM SEREIS
EPISODE I
EXODUS

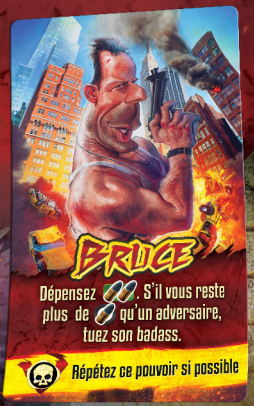
Direction artistique, refonte matérielle, rédaction, maquettage, suivi d'impression.

Création de l'identité visuelle de la gamme et refonte du premier jeu, modification du matériel (format des cartes, jetons translucides, plateaux personnels creusés en double épaisseur, vernis sélectif), nouvelle rédaction des règles, révision de l'ergonomie (nouvelle iconographie, rephasing de certains mécanismes), maquettage et suivi d'impression.

Branding complet (nombreux mockups 3D, kakemonos, bâches, pupitres, cartes cadeaux, enveloppes).
Création de la landing-page de l'appli d'un concours.
Création d'un plateau-nappe.

Création de trois extensions.
Direction de projet et direction artistique.

BADASS FORCE



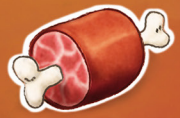
Direction artistique, consulting, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.
Création de l'identité visuelle du jeu, de la charte graphique des cartes (personnages / armes), de l'ergonomie générale, de l'iconographie, Mockups 3D, outils de comm, PLV, page kickstarter.

Les Poilus

Maquettage, outils de comm.

Création du logo anglais et déclinaison de la version anglaise du jeu pour CMON, consulting sur la traduction, création de mockups 3D et d'outils de comm (visuels promo, bâches, encarts, flyers).

TRÔL



BRUTA COGNUS PROUTI*

*LA FAIM JUSTIFIE LES MOYENS

Direction artistique, consulting, maquettage, outils de comm, suivi d'impression.

Lorsque j'ai pris le jeu en main, une prémaquette avait déjà été tirée. J'ai conservé les éléments pertinents, mais ai pu imposer une nouvelle charte (boite, cartes), une baseline plus efficace, une iconographie cohérente, et une refonte du jeu de typos.

CHECK!
UN POING C'EST TOUT!

Assistance direction artistique, maquettage, suivi d'impression.

Aide à la composition de l'identité visuelle, déclinaison de la comm sur trois boites distinctes, mockups 3D, bâches, nappe, kakemonos et pupitres, montage du livret de règles, suivi d'impression.

KRÉUS

Direction artistique, maquettage, outils de comm, traduction, suivi d'impression.

Premier projet ludique sous ma direction artistique. J'ai participé au développement du jeu et à la rédaction de la règle. J'ai assuré toute la maquette et le suivi d'impression, puis ai créé de nombreux outils de comm dont des mockups 3D et un plateau-nappe.
À noter que j'ai aussi dirigé la traduction du jeu (cartes, règles) pour la version américaine (chez Cool Mini or Not).

Benjamin Treilhou

directeur artistique boardgame

plus d'infos et pléthores de visuels HD :
www.picturapoesis.com/portfolio

06 89 32 62 00
contact@picturapoesis.com