

# Thomas PLANQUES

Paris, France  
Né le 05/08/1985  
Permis B

+33 (0) 6 20 48 10 12  
thomas.planques@gmail.com  
www.thomas-planques.com/  
www.linkedin.com/in/thomasplanques

## GAME DESIGNER / ENSEIGNANT

### Game / Level Design

- 07/2015 **DIRECTEUR CRÉATIF/PRODUCTEUR – HELLINK**  
(JEU VIDÉO ÉDUCATIF SUR L'ANAYSE  
CRITIQUE DE L'INFORMATION)  
Actuel **Sorbonne Universités/Université Pierre et Marie Curie**
- *Direction créative* : Conception de l'ensemble du gameplay et de la narration.
  - *Production* : Gestion de l'équipe (10 personnes), du planning de production et du budget.
- 09/2013 **SCÉNARISTE – MISLEADS (POINT'N'CLICK)**  
- **Rendal Studio**
- 01/2014 • *Design narratif* : Architecture interactions & histoire.  
• *Écriture* : Ensemble des dialogues.
- 03/2013 **GAME DESIGNER – LES CAVALIÈRES DE L'APOCALYPSE**  
- **Kids Up Hill**
- 07/2013 • *Transmedia* : Webdocumentaire sur l'ésotérisme et le développement personnel. Composantes vidéo, texte, images, jeu, épreuves réelles.  
• *Game Design* : Mini-jeux, structure d'ensemble.
- 12/2011 **GAME/LEVEL DESIGNER – REMEMBER ME (ACTION)**  
- **DONTNOD Entertainment**
- 01/2013 • *Level Design* : Design et scripting d'un niveau complet du jeu (Unreal Engine).  
• *Game Design* : Aide design/implémentation de features.
- 04/2011 **GAME DESIGNER – GAME OF THRONES (RPG)**  
- **Cyanide**
- 10/2011 • *Écriture* : Dialogues, développement d'univers.  
• *Design* : Mécaniques de jeu et de narration.  
• *User Experience* : Gestion playtests et QA.
- 07/2010 **GAME/LEVEL DESIGNER – WINTER VOICES (RPG)**  
- **Beyond The Pillars**
- 01/2011 • *Level design* : Design/scripting des combats.  
• *Game design* : Mécaniques de jeu et de narration.  
• *Écriture* : Dialogues et descriptions.
- 04/2008 **TESTEUR GAMEPLAY – I AM ALIVE (SURVIVAL)**  
- **Darkworks**
- 12/2008 • *QA* : Test des features clé du jeu.
- 05/2006 **LEAD QA – FINAL FANTASY XI (MMORPG)**  
- **Square Enix**
- 05/2007 • *Management* : Direction d'équipe (7 personnes).  
• *Localisation* : Traduction, relecture, édition de texte.

### Enseignement

- 10/2013 **ENSEIGNANT EN GAME DESIGN**  
- **Freelance**  
Actuel
- *Domaines enseignés* : Game Design, Level Design, Scénario. Moteurs : Unity, Unreal, Game Maker.
  - *Interventions* :
    - **ENJMIN** (École Nationale des Médias Interactifs Numériques)
    - **UPEM** (Université Paris-Est Marne-la-Vallée)
    - **EPITA** (École pour l'Informatique et les Techniques Avancées)
    - **Paris I Panthéon-Sorbonne** (license MIAGE)
    - **IIM** (Institut de l'Internet et du Multimédia)
    - **ENSAV** (École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles)
    - **IteCom Art Design** (infographie jeu vidéo)
    - **3iS** (Institut International de l'Image et du Son)
    - **IMAC** (multimédia)
    - **Elephorm** (formations en VOD)
- 09/2013 **RESPONSABLE CURSUS GAME DESIGN**  
- **Ludus Académie - École de Serious game**
- 07/2015 • *Enseignement* : Conception et prise en charge de l'intégralité des cours et TP de Game / Level Design.
- 11/2011 **INTERVENANT EN GAME DESIGN**  
- **Centre culturel F93**
- 06/2013 • Initiation de classes de CM2 et 5<sup>ème</sup> au game design et à la production vidéoludique, avec conception de jeux complets sous Game Maker.

2015

2014

2013

2012

2011

2010

2009

2008

2007

## Formation

- 2011 **ENJMIN**  
**Master Game Design**  
• Nombreux projets en équipe avec rôles variés, enseignement Game/Level Design poussé.
- 2009 **E-ART SUP INSTITUT**  
**Philosophie et Symbolisme appliqués au Design**  
• Étude de l'influence de courants philosophiques, symboliques et artistiques sur notre culture.  
• Importance de la notion de sens dans une création.
- 2006 **LISAA**  
**Cursus Game Design/Infographie**  
• Infographie 2D/3D pour le jeu vidéo.  
• Storyboard, Environment & Character Art.
- 2005 **IUT DE MONTREUIL**  
**DUT Informatique**  
• Programmation
- 2003 **EPITA**  
**Info SUP**  
• Programmation
- 2002 **BAC SCIENTIFIQUE**  
**Spécialité Physique (mention Bien).**

## Projets personnels

- 2016 **GAME IMPACT**  
**Trésorier**  
Actuel  
• Association de réflexion et d'évènementiel (game jams, meetups) autour du jeu vidéo à impact social.
- 2015 **JEU VIDÉO ET SOCIOLOGIE**  
**Cours et conférences**  
Actuel  
• Conception et diffusion d'un cursus de réflexion sur les liens entre sociologie et jeu vidéo, concentré sur la sémantique du gameplay et des représentations.
- 2013 **IGDA**  
**International Game Developer Association**  
2015  
• Coordinateur - Organisation du chapitre parisien de l'IGDA : débats et conférences.
- 2009 **COLLECTIF ART D'IFER**  
**Association culturelle**  
• Organisation de divers événements culturels : expositions, débats, conférences, concerts.
- 2008 **GAMEBLOG, XULUX**  
**Presse**  
2009  
• Écriture d'articles sur le jeu vidéo pour magazines web et papier.
- 2000 **DEUS EX MACHINA**  
**Traduction**  
2003  
• Codirection d'un groupe de traduction de jeux (Xenogears, Chrono Cross, Final Fantasy Tactics).

## Logiciels

**MOTEURS DE JEU**  
Unreal Engine, Unity, Game Maker

**BUREAUTIQUE**  
Microsoft Word, Excel, Visio, PowerPoint

**3D**  
3D Studio Max, Maya

**VERSIONING**  
SVN, Perforce, Tortoise

**2D**  
Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere, GIMP

**PROGRAMMATION**  
Flash ActionScript 3, Python, Java, XML, C, HTML

## Centres d'intérêt

**JEUX VIDÉO**  
Thématiques sociales ou éducatives.  
Action-aventure.

**MUSIQUE**  
Bandes originales de films et jeux, metal, rock, classique, atmosphérique, folk, electro...

**LECTURE**  
Apprentissage : Politique, économie, sociologie.  
Divertissement : Fantastique, S-F, ésotérisme, philosophie, BD...

**CINÉMA**  
Critique sociale, fantastique, SF, animation...

**ARTS MARTIAUX**  
Karate

## Langues

**FRANÇAIS**  
Langue maternelle

**ANGLAIS**  
Courant (TOEIC : 980)

**ALLEMAND**  
Notions

**JAPONAIS**  
Notions

# Recommandations

## GAME/LEVEL DESIGNER – WINTER VOICES Beyond The Pillars

“ Thomas est très professionnel et s’adapte parfaitement aux contraintes liées au rythme de production du jeu vidéo. Surtout, il concilie un regard critique sur les décisions artistiques ou les processus de production avec une **ardeur inébranlable au travail**. Mais si je tiens à recommander Thomas, c’est avant tout pour ses qualités de game designer brillant. Très polyvalent, pouvant passer du game design au level design, ou du storytelling à l’écriture de scripts en passant par la localisation, il n’est **jamais à court d’idées ou de ressources**. Son énergie le pousse à élargir sans cesse le champ de ses compétences. ”

NICOLAS BOURGEOIS - LEAD GAME DESIGNER

## GAME DESIGNER – GAME OF THRONES Cyanide

“ Sa grande motivation et sa force d’initiative et de proposition ont été un gros plus, tout en restant toujours dans les limites du projet sur lequel il travaillait. Son **autonomie** et son **sens de la responsabilité** particulièrement élevés ont fait rapidement de lui une **personne de confiance** que je recommande chaudement. ”

SYLVAIN SECHI - LEAD GAME DESIGNER

## GAME/LEVEL DESIGNER – REMEMBER ME DONTNOD Entertainment

“ The task was challenging and there was a lot of pressure on Thomas’ shoulders. He took the responsibility like a boss. In only one year, he built a level that eventually was used to showcase the game. Not only did Thomas learn our process and team spirit quickly but he continuously endeavored to hone it. He’s hard working, concerned and always there. **Creative and force of proposition** for all aspects of the level, he is a **genuine asset for any Game Design team**. ”

MARC PESTKA - LEAD GAME DESIGNER

## RESPONSABLE CURSUS GAME DESIGN Ludus Académie

“ M. Planques a réussi à trouver le difficile équilibre entre autonomie et intégration parfaite à notre cursus en proposant un travail **sérieux, rigoureux et pédagogique**. Il sait écouter les remarques de tous, être force de proposition et s’implique sincèrement dans la vie de l’école. Cela s’en ressent au quotidien par une **réelle synergie** avec ses étudiants, ses collègues et le staff de Ludus Académie. ”

JÉRÔME HATTON - DIRECTEUR