

Jerome Genet

Game Designer & 3D Artist

Stylized / Low Poly · Roblox · Unreal Engine · Blender

Verviers, Belgique · Né en 1992

contact@thaeres-studio.com

thaeres-studio.com

PROFIL

Concepteur de jeux et artiste 3D stylisé, fondateur de **Thaeres Studio**. Je conçois des environnements low poly pensés comme des *safe zones* — des espaces où l'on souffle, où la lumière raconte une histoire. J'aime réunir dans un même projet ce que je fais le mieux : concevoir des **systèmes** (progression, économie, rétention), **modéliser** en 3D stylisée sous Blender, et **intégrer** techniquement le tout (Lua/Luau, données joueur). Je pilote mes jeux de bout en bout, de l'intuition artistique jusqu'au live, et je cherche aujourd'hui à mettre cette polyvalence au service d'une équipe.

EXPÉRIENCE

Fondateur & Game Developer — Thaeres Studio

Mai 2024 – présent · Cluj-Napoca (Roumanie), puis Belgique

Studio indépendant monté durant une période entrepreneuriale en Roumanie. Je conçois et développe mes jeux de bout en bout, de l'intuition artistique jusqu'à la publication live, en solo.

- Game design & développement** : Roblox Studio, Unreal Engine 5, Blender — design de systèmes (progression, économie, quêtes), modélisation 3D low poly et scripting gameplay (Lua/Luau) sur un framework maison réutilisable.
- Développement logiciel** : prototypes d'applications web (Next.js / Supabase), outils internes et intégration d'outils IA.
- E-commerce & print on demand** : conception et vente d'articles imprimés à la demande (Etsy, Printify).
- Production de contenu** : tournage, montage vidéo, design graphique, gestion des réseaux sociaux.

Créateur de contenu gaming — YouTube (Thaeres)

Septembre 2021 – présent

Chaîne gaming francophone monétisée, à l'identité chaleureuse et contemplative, animant une communauté engagée.

- Production régulière de vidéos (longs formats et Shorts) : cadrage, montage, miniatures, habillage.
- Stratégie éditoriale et SEO pilotée par l'analyse continue des données d'audience (rétention, CTR, sources de trafic).

Agent administratif — Service public de Wallonie

Juin 2021 – présent · Liège et périphérie

Fonctions administratives au sein d'un service public régional.

Magasinier — Hubo België SA

Février 2017 – mai 2021 · Dison, Belgique

Agent administratif — Fédération Wallonie-Bruxelles (Aide à la Jeunesse)

Janvier 2016 – janvier 2017 · Bruxelles

Rédaction et traitement de courriers, gestion de dossiers, accueil.

Agent Helpdesk 1ère ligne — WBCC / Voo (*intérim*)

2015 · Herstal, Belgique

Traitement des appels clients, résolution de problèmes IT à distance, support technique.

PROJETS

Butterfly Odyssey — Roblox · en cours

Né de l'expérience de Flower Forest, repensé autour de la rétention et de l'accueil des joueurs.

- 200 papillons (8 espèces × 25 variants), 4 biomes stylisés modélisés sous Blender.
- Architecture de données joueur robuste (ProfileStore), quêtes, capture, progression.
- Économie à trois piliers conçue pour la rétention, sans pay-to-win.
- Lancement piloté par la donnée : soft launch et validation de rétention avant tout marketing.

Flower Forest — Roblox · publié

Mon premier jeu publié, né de l'envie de créer un espace contemplatif de capture de papillons. Son analyse post-lancement (rétention, onboarding) a directement nourri la conception de Butterfly Odyssey.

Prototypes d'environnement — UE5 / Blender

- Moonbreak Village* — village enneigé, éclairage aux lanternes.
- Crystal Tree Forest* — forêt poétique, arbres lumineux.
- Autumn Living Room* — intérieur cosy, narration environnementale.

Portfolio complet : [thaeres-studio.com](#)

COMPÉTENCES

Game Design & systèmes

Progression · Économie in-game · Rétention (onboarding, D1)
· Level design · Équilibrage · Lua/Luau

3D & Art d'environnement

Low poly (Blender) · Environment art · Direction lumière & palette · Visual storytelling

Développement & technique

Roblox Studio · Architecture modulaire · Données joueur (ProfileStore) · Optimisation mobile · Git

Informatique

Suite Office · Maintenance logicielle & matérielle · Support / helpdesk · SAP · LANDESK

Outils

Unreal Engine 5 · Blender · Photoshop · Premiere Pro · CapCut · Cursor · Git

LANGUES

Français — natif

Anglais — courant (C1)

Roumain — notions (A2)

FORMATION

Maintenance informatique · CESS

Institut Provincial de Formation · 2012 – 2014