

CORENTIN MICHON

Game Designer · Narrative Designer · Auteur

Champs-sur-Marne, France 06 70 44 31 87 c.michonfr@gmail.com corentinmichon.com
linkedin.com/in/corentin-michon-a66681123

Profil

Game designer et narrative designer, également romancier, de formation ingénieur. Je pense d'abord en systèmes : je conçois la narration à travers des états, des relations entre factions et des conditions émergentes autant que par des arcs linéaires, et je construis le gameplay autour du ressenti et de la maîtrise du joueur. Je mène de vraies recherches historiques et en extrais ce qui est réellement intéressant, sans transformer un jeu en cours d'histoire. J'ai bâti un univers original complet, Käärde, à travers plusieurs romans. Je travaille à distance, en autonomie, au-delà des frontières entre métiers.

Projets de game design & narration

Way Back Home

Escape game narratif en VR · 3 mois

Game Design · Narrative Design · Puzzle Design · Level Design · Écriture

- Narration structurée en systèmes imbriqués : états de connaissance, conditions de découverte, révélations déclenchées
- Conception des énigmes et de la boucle de gameplay ; quêtes et scénario construits autour de la compréhension du joueur
- Écriture de tous les dialogues et de la narration environnementale ; direction des comédiens voix
- Construction des niveaux et équilibrage, avec les level designers pour aligner les temps forts narratifs sur la progression

HollyShoot

FPS d'arène · 3 mois

Game Design · Level Design

- Conception des ennemis, des armes et des capacités, et de la boucle de gameplay
- Level design à travers trois univers cinématographiques (Western, Médiéval, Science-fiction)
- Choix du thème et équilibrage du jeu

Mines Rumble

Jeu de combat tactique · Unity · 3 mois

Game Design · Systems Design · Design de factions

- Conception des personnages et des compétences, et de la boucle de gameplay ; équilibrage
- Création du lore ; identité des factions reliée aux systèmes de jeu

Life Quest

Jeu de cartes · projet solo

Game Design · Équilibrage · Design graphique

- Règles, économie de vie et de bouclier, équilibrage et design graphique des 40 cartes

Käärde

Univers original · fantasy historique & science-fiction · en cours

Worldbuilding · Écriture

- Monde d'inspiration médiévale construit à partir de sources historiques : féodalité, religions, routes commerciales, politique dynastique
- Conception de factions à logique systémique : alliances, rivalités, conditions de trahison, équilibres de pouvoir
- Personnages conçus comme des acteurs systémiques ; cohérence maintenue sur plusieurs romans

Jeux de rôle sur table

Käärde & Tiny Tales · 6 campagnes

Game Design · Écriture · Cartes

- Systèmes de règles, scénarios, fiches de personnage et cartes ; level design des cartes de session sur TaleSpire

Expérience professionnelle

IT Manager · Haveagooday

oct. 2025 – aujourd'hui

- Autonomie complète, documentation et coordination inter-équipes pour plus de 300 collaborateurs

Hospitality Manager · Haveagooday

2023 – 2025

- Création et coordination d'animations et d'événements sur mesure pour les clients
- Management d'une équipe de 4 personnes : onboarding, formation, respect des standards de service
- Devis, rapports d'activité, facturation et budgets

DevOps Engineer (Build & Release) · Ubisoft Paris & Virtuos

2020 – 2021

- Just Dance et Medal of Honor VR : pipeline CI/CD, outillage, collaboration avec la QA/QC

Développeur Java (alternance) · Generali Vie

2016 – 2019

Compétences & Outils

Game design — Boucles de gameplay et systèmes · Level design · Conception d'énigmes (puzzle design) · Équilibrage (balancing) · Game feel et feedback joueur · GDD et documentation de conception

Narrative design — Worldbuilding et lore · Conception de factions et de personnages · Structure des quêtes et du scénario · Écriture de dialogues, linéaires et systémiques · Narration environnementale · Direction des comédiens voix

Outils — Unreal Engine 4 & 5 · Unity · Blueprint · Twine · Inkle · Yarn Spinner (notions) · Git · Perforce · Jira · Notion · C# · Java · Python · SQL

Formation & Langues

Game & Narrative Design, ICAN / Pixel Academia (2021 – 2023) · Diplôme d'ingénieur, ESIEE Paris (2015 – 2019)

Français — langue maternelle · Anglais — courant · Portugais — courant