

CORENTIN MICHON

Game Designer · Narrative Designer · Escritor

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

Perfil

Game designer e narrative designer, também romancista, com formação em engenharia. Penso primeiro em sistemas: projeto a narrativa por meio de estados, relações entre grupos e condições emergentes, tanto quanto por arcos lineares, e construo o gameplay em torno da sensação e do domínio do jogador. Pesquiso história a sério e extraio o que há de realmente interessante, sem transformar um jogo em aula. Construí um universo original completo, Käärde, ao longo de vários romances. Trabalho remotamente, com autonomia e além das fronteiras entre funções.

Projetos de game design e narrativa

Way Back Home

Escape game narrativo em VR · 3 meses

Game Design · Narrative Design · Puzzle Design · Level Design · Escrita

- Narrativa estruturada como sistemas interligados: estados de conhecimento, condições de descoberta, revelações disparadas
- Design dos puzzles e do loop de gameplay; missões e roteiro construídos em torno da compreensão do jogador
- Escrita de todos os diálogos e da narrativa ambiental; direção dos dubladores
- Construção dos níveis e balanceamento, com os level designers, para alinhar os momentos narrativos à progressão

HollyShoot

FPS de arena · 3 meses

Game Design · Level Design

- Design de inimigos, armas e habilidades, e do loop de gameplay
- Level design em três universos cinematográficos (Faroeste, Medieval, Ficção Científica)
- Escolha do tema e balanceamento do jogo

Mines Rumble

Jogo tático de combate · Unity · 3 meses

Game Design · Systems Design · Design de clãs

- Design de personagens e habilidades, e do loop de gameplay; balanceamento
- Criação do lore; identidade de cada clã ligada aos sistemas de jogo

Life Quest

Jogo de cartas · projeto solo

Game Design · Balanceamento · Design gráfico

- Regras, economia de vida e escudo, balanceamento e design gráfico das 40 cartas

Käärde

Universo original · fantasia histórica e ficção científica · em andamento

Worldbuilding · Escrita

- Mundo de inspiração medieval construído a partir de fontes históricas: feudalismo, religiões, rotas comerciais, política dinástica
- Design de grupos de poder com lógica sistêmica: alianças, rivalidades, condições de traição, equilíbrios de poder
- Personagens concebidos como agentes sistêmicos; coerência mantida ao longo de vários romances

RPG de mesa

Käärde & Tiny Tales · 6 campanhas

Game Design · Escrita · Mapas

- Sistemas de regras, cenários, fichas de personagem e mapas; level design dos mapas das sessões no TaleSpire

Experiência profissional

IT Manager · Haveagooday

out. 2025 – atual

- Autonomia total, documentação e coordenação entre equipes para mais de 300 colaboradores

Hospitality Manager · Haveagooday

2023 – 2025

- Criação e coordenação de atividades e eventos sob medida para os clientes
- Gestão de uma equipe de 4 pessoas: onboarding, treinamento, padrões de serviço
- Orçamentos, relatórios de atividade, faturamento e budgets

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

2020 – 2021

- Just Dance e Medal of Honor VR: pipeline CI/CD, ferramentas, colaboração com QA/QC

Desenvolvedor Java (estágio em alternância) · Generali Vie

2016 – 2019

Competências & Ferramentas

Game design — Loops de gameplay e sistemas · Level design · Design de puzzles · Balanceamento · Game feel e feedback ao jogador · GDD e documentação de design

Narrative design — Worldbuilding e lore · Design de grupos e personagens · Estrutura de missões e roteiro · Escrita de diálogos, lineares e sistêmicos · Narrativa ambiental · Direção de dubladores

Ferramentas — Unreal Engine 4 e 5 · Unity · Blueprint · Twine · Inkle · Yarn Spinner (noções) · Git · Perforce · Jira · Notion · C# · Java · Python · SQL

Formação & Idiomas

Game & Narrative Design, ICAN / Pixel Academia (2021 – 2023) · Graduação em Engenharia, ESIEE Paris (2015 – 2019)

Francês — nativo · Inglês — fluente · Português — fluente