Léo Abbaz, Level Designer

PORTFOLIO : ABBAZ.FR / LIEN ALTERNATIF : SALUT-C-LEO.GITHUB.IO
ITCH.IO : SALUT-C-LEO.ITCH.IO

Étudiant en **Master 2** au Cnam-ENJMIN.
Recherche de **stage** de fin d'études, mars à août 2024 (4 à 6 mois).
Déménagement possible.

PROJETS

Octobre 2023 - Février 2024

The Psych-Office of Thoughts (titre provisoire)

Jeu d'action à la troisième personne, combat en arène. Équipe de 10 personnes.

Design en tandem de **combat de boss** en arène, **level design** dans Unreal Engine.

Construction de **l'univers** et personnages, **rédaction** des **dialogues** du jeu. Prototype de narration dans Twine.

Mars 2023 - Juin 2023

'Round the Valley

Jeu de conduite de train mêlé à un visual novel, avec contrôleur alternatif (levier de train). Équipe de 5 personnes.

Mockup du layout sur Photoshop, construction sur Unity 2022 avec les plugins **Terrain** et **Splines** officiels. Gestion du **pacing** et ajustement du **character controller**.

Construction de **l'univers** et **personnages**, **rédaction** en tandem des **dialogues** du jeu à l'aide de **Yarn Spinner.**

Décembre 2022

Better Late than Basic

Jeu de course multijoueur en versus local. Équipe de 9 personnes.

Mockup du layout en tandem sur papier, **construction** du **circuit** sur Unity 2021 avec un plugin communautaire de **splines**.

FORMATION

2022 - Présent

Master Jeux et Médias Interactifs Numériques, parcours Game Design

Cnam-ENJMIN, Angoulême (16)

Délégué de promotion. Membre du club théâtre.

2017 - 2021

Licence de Sociologie

Université Rennes 2, Rennes (35)

Élu étudiant au conseil d'UFR, membre d'une association d'entraide aux étudiants en situation de handicap. Apprentissage de méthodes d'enquête qualitatives et quantitatives.

2015 - 2017

Baccalauréat Technologique STI2D, option Systèmes d'Information Numérique, mention Section Européenne Anglais

Lycée Saint-Louis

Initiation à la programmation (Delphi, mikroC, Arduino).

LOGICIELS UTILISÉS

Unity (Terrain, Splines, ProBuilder, notions de C#)

Unreal (Modeling Mode)

Godot (Qodot, notions de GDScript)

TrenchBroom (CSG/BSP)

Hammer Editor (CSG/BSP, scripting)

Photoshop

Notion

Suite Office

CONTACTS

LINKEDIN : @LEO-ABBAZ

MAIL : LEO@ABBAZ.FR

CENTRES D'INTÉRÊT

Musique (Sigur Rós, Radiohead, Aphex Twin..., mix sur Traktor)

Jeux vidéo (**FPS**: Half-Life 2, Doom Eternal... **Action-Aventure** : A Plague Tale, The Last of Us... **Art games** sur itch.io)

Architecture (réflexion autour de l'espace, styles de construction...)

Écriture (blog, narration, worldbuilding...)

COMPÉTENCES

Communication	Adaptation
Scripting	Administration systèmes Linux
Git / Perforce	Méthode Agile

LANGUES

Français	Natif
Anglais	C1