

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 d'un **stage** de **4 à 6 mois**, dès septembre 2024.
Télétravail/hybride préféré, déménagement possible.

PROJETS

Octobre 2023 - Février 2024

In Life, Heart and Mind

Jeu de plateformes et d'action à la troisième personne. Équipe de 10 personnes.

Design en tandem de **mécaniques de gameplay**, **level design** dans Unreal Engine avec le Modeling Mode.

Construction de **l'univers** et **personnages**. Documentation du niveau sur Google Slides.

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**.

Juillet 2021 - Octobre 2021

Unsubscribing

Modification du jeu de tir à la première personne *Half-Life 2* proposant deux niveaux sur le thème du désabonnement. Créé en solo pour préparer le concours du master JMIN.

Mockup du layout sur papier, construction sur Hammer. Gestion du **pacing** narratif et **itération** sur le layout.

Création de cinématiques avec l'outil Faceposer. Rédaction de dialogues.

FORMATION

2022 - 2024

Master Jeux et Médias Interactifs Numériques, parcours Game Design

Cnam-ENJMIN, Angoulême (16)

Délégué de promotion. Membre du club théâtre. Apprentissage de méthodes de travail en équipe.

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, notions de Blueprints)



Godot (Qodot, notions de GDScript)



TrenchBroom (CSG/BSP)



Hammer Editor (CSG/BSP, scripting)



Photoshop



Notion



Suite Office

CONTACTS

LINKEDIN : [@LEO-ABBAZ](https://www.linkedin.com/company/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