# 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).

Télétravail/hybride préféré, déménagement possible.

#### **PROJETS**

Octobre 2023 - Février 2024

# In Life, Heart and Mind

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

Design en tandem de mécaniques de gameplay, level design dans Unreal Engine.

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.

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) Déléqué 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





## 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