

Léo Abbaz Game, Level & Narrative 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 que possible.

PROJETS

Octobre 2024 - Courant 2025

PsychoReality

Rédaction en solo d'une fiction interactive sur Twine.

Construction de personnages et d'un univers de science-fiction, documentés sur Obsidian.

Mai 2024

In A Blast

Création d'un jeu d'exploration en solo pour une game jam.

Programmation et **intégration** sur le moteur **Godot**. Mockup du layout sur Krita, **rédaction** de la **documentation**, puis **construction** du **niveau** sur TrenchBroom. Rédaction de dialogues.

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. Conception des cinématiques et **scripting**. **Construction** de **l'univers** et personnages. **Documentation** du niveau sur Google Slides.

Mars 2023 - Juin 2023

'Round the Valley

Finaliste de alt.ctrl.GDC 2024. 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**.

FORMATION

2022 - 2025

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, mention Section Européenne Anglais

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

LOGICIELS UTILISÉS



Unity (Terrain, Splines, ProBuilder)



Unreal (Modeling Mode)



Godot



TrenchBroom (CSG/BSP)



Hammer Editor (CSG/BSP, scripting)



Photoshop



Notion



Suite Office

CONTACTS

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

MAIL : JOBS@ABBAZ.FR

CENTRES D'INTÉRÊT

Musique :

Post-/industrial rock (Sigur Rós, Nine Inch Nails)

Electro (Aphex Twin, Justice)
DJ Mix sur Traktor

Jeux vidéo :

FPS: Half-Life 2, Doom Eternal...

Action-Aventure : Jasant, A Plague Tale, The Last of Us...

Roguelites : Hades, Risk of Rain 2...
Art games sur itch.io

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

COMPÉTENCES

Communication

Adaptation

Scripting
(Blueprints, C#, GDScript)

Administration
systèmes Linux

Git / Perforce

Méthode Agile

LANGUES

Français

Natif

Anglais

C1