

# Léo Abbaz Junior Level Designer



PORTFOLIO : [ABBAZ.FR](http://ABBAZ.FR) / LIEN ALTERNATIF : [SALUT-C-LEO.GITHUB.IO](https://SALUT-C-LEO.GITHUB.IO)

ITCH.IO : [SALUT-C-LEO.ITCH.IO](https://SALUT-C-LEO.ITCH.IO)

Avec une première expérience de production complète de jeu shippé, je suis désormais à la recherche d'un CDD/CDI, en région parisienne. Présentiel/hybride préféré.

## EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Mars 2025 - Août 2025

### Eden Games

Développement de *Gear.Club Unlimited 3*, jeu de racing grand public pour Nintendo Switch 2.

- **Level Design** de circuits situés en Méditerranée, sur **Unity**.
- Rédaction de **documentation** sur **Confluence** pour les pôles Art et Level Design.
- Gestion de **tickets Jira**, debugging.
- **Impliqué sur l'entièreté de la production** du jeu, du proof-of-concept au mastering.

## CONTACTS

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

MAIL : [JOBS@ABBAZ.FR](mailto:JOBS@ABBAZ.FR)

## PROJETS ÉTUDIANTS

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, **documentation**. 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.

## 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** : Jusant, 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)	Méthode Agile
Game Design (3C, mécaniques, progression)	Narrative Design (worldbuilding)

## LANGUES

Français	Natif
Anglais	C1

## LOGICIELS UTILISÉS

