

# Léo Abbaz Game, Level & Narrative 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)

Étudiant en Master 2 au Cnam-ENJMIN.

Recherche d'un stage de 4 à 6 mois, dès que 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. Conception des cinématiques et **scripting**.

**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 *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, 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 (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](mailto: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** : 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...)

Écriture (blog, Twine, worldbuilding...)

## COMPÉTENCES

Communication

Adaptation

Scripting

Administration systèmes Linux

Git / Perforce

Méthode Agile

## LANGUES

Français

Natif

Anglais

C1