



PROFIL

Né à Metz le 04 juillet 1984.

Fort d'une expérience significative dans la **programmation** et la **gestion de projet**, j'ai pour objectif de réaliser des jeux vidéo à succès.

J'ai fondé *Spore & Sorcery* afin de réaliser des **prestations** dans mes domaines d'expertise.

CONTACT

TÉLÉPHONE :
06 61 93 92 41

E-MAIL :
ssurget@gmail.com

SITE WEB :
www.sporeandsorcery.com



COMPETENCES

Programmation **C#**
Expert **Unity 3D**
Anglais niveau C2
Gestion d'équipe en méthode **Agile**
Budgétisation et financement des projets
Maîtrise de la chaîne de production d'un jeu vidéo

LOISIRS

Jeux de rôle et Wargames
Cinéma et littérature
Bricolage et cuisine



STEPHANE SURGET

PARCOURS PROFESSIONNEL

MORRIGAN GAMES Président, Directeur Technique

08/2019 - Aujourd'hui

Gestion financière et opérationnelle

Conception des jeux suivants :

- **Azurine Flame** : jeu d'aventure en 3D à la troisième personne, développé sous Unity (une démo technique sur UE5 a également été réalisée). Création du jeu et développement de toutes les fonctionnalités. Le jeu a obtenu le soutien de la région AURA (aide au prototypage) ainsi que le crédit d'impôt jeu vidéo du CNC.
- **Space Station** : projet multi-supports. Développement d'une application pour accompagner un jeu de société, ainsi qu'un jeu standalone d'histoire interactive. Des outils spécifiques ont été développés pour permettre la création de plusieurs histoires par le scénariste.

BURGEL 2 EXPAND Game Director / Lead Developer

11/2017 - 07/2020

Gestion de production

Architecture technique, code gameplay, IA et réseau

Deux productions :

- **Beyond the Void** : jeu de type MOBA, en 3D, réalisé sous Unity. Développement du code client (gameplay) et serveur (serveur autoritaire).
- **Light Trail Rush** : jeu d'action et de course multijoueur, en 3D, réalisé sous Unity. Développement de l'IA et des mécaniques de contenu procédural.

GRAND CAULDRON Président, Directeur Technique

03/2014 - 10/2017

Administration et gestion de la production

Architecture technique et développement

Réalisation des productions suivantes :

- **Battlefleet Gothic: Leviathan** : jeu mobile premium en 3D, adaptation du jeu de plateau éponyme de la société Games Workshop Ltd. Développement des mécaniques de jeu, de l'IA, et du mode multijoueur.
- **Kult of Ktulu: Olympic** : jeu textuel interactif, histoire à embranchements multiples.

INOVA SOFTWARE Chef de projet Qualité

08/2010 - 05/2015

Gestion de l'intégration continue au sein de la R&D

Automatisation des tests

FORMATION

GAMAGORA – Université Lyon 2 – 2008

DU en Game/Level Design

IUT Henri Poincaré – Université de Nancy - 2004

DUT informatique option imagerie numérique