

MYST IV REVELATION



David Laquerre
Conception et énigmes

Curieux de nature, David est attiré par les jeux vidéo dès leur apparition. Mais à l'époque, travailler dans ce milieu lui semble quelque peu hors de portée. C'est pourquoi, à la fin des années 80, il s'oriente vers son autre pôle d'intérêt : la nature humaine et le comportement. Après des études en Sciences naturelles et appliquées, il rentre à l'Université pour suivre un cursus d'Anthropologie. Il obtient parallèlement une licence en Architecture (avec mention) et une maîtrise en Aménagement du territoire et Esthétique urbaine. Ces études lui permettent d'acquérir une approche globale de l'Homme dans son environnement et une connaissance pratique très poussée sur la conception et les procédures de résolution des problèmes.

C'est donc tout naturellement que David retrouve l'univers des technologies de représentation informatique. Depuis le début de ses études en architecture, il a toujours voulu se servir de la modélisation 3D pour développer à la fois créativité et communication. Titulaire d'une bourse du ministère de l'éducation du Québec et d'une autre de l'Université de Montréal, il passe les examens préliminaires de doctorat tout en pratiquant des simulations 3D interactives pour un groupe de recherches à l'Université de Laval, dans la ville de Québec.

De plus en plus attiré par la conception et le graphisme informatiques, David décide de passer une maîtrise en Conception graphique et Multimédia. C'est alors qu'il réalise que l'industrie des jeux vidéo recherche des concepteurs non-programmeurs. Il saisit l'opportunité et rejoint Ubisoft Montréal en juillet 2000, abandonnant la théorie pour passer à la pratique.

David Laquerre a également participé à la réalisation de *Tarzan Freeride* (2001) pour PS2 et de *Speed Devils Online Racing* (2000) pour Dreamcast.

