

# MYST IV REVELATION



**Mary De Marle**  
**Scénariste**

Mary De Marle apporte son immense expérience de scénariste-conceptrice au jeu *Myst® IV Revelation*. C'est en 1987 qu'elle débute sa carrière à Los Angeles, après avoir obtenu une licence de Sciences en télévision, radio et cinéma à l'Université de Syracuse. À Los Angeles, Mary travaille notamment sur la série télévisée *Hunter* et sur le film *Freddy 4, le cauchemar de Freddy* (New line Cinema).

Au printemps 1990, Mary est embauchée par le studio de dessins animés Hanna-Barbera, Inc. qui lui confie la création des *Flintstones*. Durant les quatre années qui suivent, elle dirige le pôle création des départements Marketing et Licence, puis décide de se mettre à son compte. De 1994 à 1998, son portefeuille clients compte quelques-uns des plus grands noms de l'industrie du divertissement, dont 20<sup>th</sup> Century Fox et Universal Studios.

Mais Mary a toujours eu envie d'écrire dans le domaine de la science-fiction et du fantastique. C'est pourquoi elle s'associe au développeur de jeux vidéo Presto Studios, établi à San Diego, afin de concevoir et de rédiger le troisième opus du très célèbre jeu pour PC *Myst*. Commercialisé en 2001 par Ubisoft Entertainment, *Myst® III: Exile* est nommé par l'Académie des arts et des sciences interactifs (AIAS) pour la qualité de son scénario et se vend à plus d'un million d'exemplaires dans le monde.

Mary De Marle écrit alors la suite de *Homeworld*, le jeu de stratégie le plus vendu du développeur de Vancouver, Relic Entertainment. Édité en 2003 par Sierra Entertainment, *Homeworld 2* est salué pour son scénario captivant et nommé par l'AIAS comme l'un des meilleurs jeux de stratégie de l'année 2004. En novembre 2001, Marie rejoint alors l'équipe d'Ubisoft Montréal en tant que scénariste-conceptrice freelance pour le projet *Myst® IV Revelation*.

Maintenant que sa collaboration sur *Myst® IV Revelation* est terminée, Mary De Marle va se consacrer à ses propres romans et nouvelles de science-fiction, tout en continuant à proposer ses services à l'industrie du jeu vidéo.

