

Mark Skaggs
Vice-président de Westwood Pacific

Mark Skaggs est né sur l'île de Guam et a grandi dans plusieurs villes des Etats-Unis ainsi qu'au Japon. Quand il se mit à travailler dans l'univers des ordinateurs, sa vie nomade ne s'est pas arrêtée pour autant, faisant mentir le cliché selon lequel le travail sur ordinateur est sédentaire.

Premier arrêt : Dallas, comme ingénieur informatique chez Texas Instruments. L'arrêt suivant fut pour une petite société dans le but de créer la version PC du programme d'illustration primé nommé Free Hand, actuellement édité par Macromedia. Ce fut l'occasion pour lui de retourner au Japon et d'aller jusqu'en Russie où, au début des années 1990, il monta une équipe de programmeurs afin de créer des extensions pour Free Hand. (Comme la guerre froide était en train de disparaître, les Russes adoptèrent leur compatriote spirituel, leurs liens étant ceux de leur amour commun de la programmation). Mais Skaggs avait un désir profond. "J'étais titulaire d'un MBA et d'un diplôme d'ingénieur informatique", dit-il, "et je voulais absolument en tirer parti."

Le chant des sirènes du monde des jeux l'attira et il démarra une petite société de jeux vidéo nommée Tetragon au Texas. Son équipe produisit quelques titres en 3DO et un jeu pour PlayStation, puis déménagea en Californie pour créer des jeux pour Virgin Interactive Entertainment. Il s'occupa de tous les projets dont il fut chargé et développa des jeux pour les consoles PlayStation, N64 et pour PC. Il acquit rapidement la réputation d'être capable de sortir les jeux dans les délais tout en ne dépensant même pas la totalité du budget.

Il est aujourd'hui vice-président de Westwood Pacific et dirige l'équipe talentueuse qui développe actuellement *Alerte Rouge 2* et a créé *Nox*.

"Un jeu est toujours le reflet de l'équipe qui l'a créé," dit-il. "Et les jeux Westwood prouvent que son regard est porté vers l'avenir, et toujours plus loin."