

Xatrix Entertainment

Nationalité : Américaine

Période d'activité : 1993 - 2005

Historique :

Xatrix est fondé en 1994 et se lance dans la production d'une simulation en 3D sur PC qui connaîtra son petit succès ainsi qu'une suite, Cyberia. Les années passent et le succès de Doom ne se dément pas jusqu'en 1996 où Duke Nukem donne des idées à Xatrix. Ils achètent le moteur à 3D Realms et se lâchent complètement dans un FPS complètement atypique qui réussira pourtant à se détacher de la concurrence, Redneck Rampage.

Quelques add/on sont mis sur pieds durant les années suivantes ainsi que des niveaux supplémentaires pour l'autre bombe d'ID Software, Quake II. C'est en 1999 que Xatrix franchit la ligne avec Kingpin, un jeu racoleur, vulgaire, qui trouvera néanmoins son public mais qui forcera l'entreprise à changer de nom et à resituer sa ligne éditoriale s'ils veulent continuer à vivre de leur travail. Xatrix devient alors Gray Matter avant de s'engouffrer dans la brèche des FPS militaristes tel que Return to Castle Wolfenstein et Call of Duty, genre très à la mode aux Etats Unis après le 11 septembre.

Racheté en 2002 par Activision, en 2005, une fusion avec le studio Treyarch est effectuée. Les fondateurs de Xatrix décident de quitter l'entreprise.

Réalisations/ Editions :

- 1998 - Redneck Rampage Rides Again : Arkansas
- 1998 - Quake II Mission Pack: The Reckoning
- 1997 - [Redneck Rampage](#)