



savoir comment le jeu a été réalisé et par qui. Et bien sachez qu'il a coûté un demi million de dollars et oui à l'époque c'était faramineux surtout pour un jeu alors qu'actuellement pour un gros jeu il faut compter 10 à 20 millions de dollars (à peu près le prix d'un film de série B) même si des production comme le futur Ubi Soft **Assassin Creed** doivent être encore au dessus. Rich Cohen le directeur de création a également travaillé chez Industrial Light pendant 2 ans ainsi que chez Pacific Data Image, l'un des pionniers de l'animation 3D. Les séquences Vidéo ont été conçu avec Adobe Premiere et les objets 3D avec Macromedia's Swivel 3D Pro. Les textures ont été travaillées avec Adobe Photoshop le tout a été calculé avec le logiciel EIAS (Electric Image Animation System). Dans le jeu il existe plus de milles petites animations représentant au total 1 heure de 3D animé.



L'équipe ayant réalisé Iron Helix

**Iron Helix** était un produit haut de gamme, mais un peu prématuré en Europe car le marché du jeu CD Rom était un peu moins florissant qu'aux Etats Unis mais promis à belle avenir on le sait. Le jeu fut conçu sur Macintosh puis sur PC, et oui c'était le monde à l'envers. Une version Sega Mega CD vu aussi le jour mais avec une résolution beaucoup moindre et une palette de couleurs revue à la baisse, la version PC reste donc la meilleure.

## EN CONCLUSION

### Pour :

- + Les graphismes et l'animation
- + Les capacités du CD-Rom utilisés
- + Le côté sombre et claustrophobe assez bien rendu

### Contre :

- La vue du vaisseau format timbre poste
- La musique et les bruitages
- On l'attendait tellement qu'on est déçu du résultat

### Intérêt Général :

13/ 20

**Iron Helix** fait malheureusement partie des jeux dont on attends tellement, qui déçoivent finalement une fois qu'on y a joué. C'est très dommage car le concept et les graphismes étaient assez bon, tout était réuni pour en faire un hit sauf qu'il manque un réel but au jeu et des bruitages à la hauteur du CD. Drew Picture était certes une équipe compétente mais qui manquait de maturité dans l'univers du jeu, même si on vient d'ILM et qu'on fait le plus beau jeu ca ne sera pas forcément un bon jeu et **Iron Helix** en est la preuve.

**Ranx, le 11 septembre 2007**