

En bas les classiques hi-score, le score de la partie en cours, et le nombre de bases (vies) restantes. A noter la musique bien stressante qui se compose d'une série de cinq notes faisant office de compte à rebours.

Le jeu nous invite à presser la barre espace ou le bouton Feu. Heureusement j'avais déjà un joystick, le tristement célèbre JY-2 d'Amsoft à lamelles, qui finira plus tard jeté par la fenêtre après une crise de nerfs suite à un énième emplatonnage de Supercopier (Ainwolf) dans le mur d'une caverne. A moins que ça ne soit lors d'un cent mètres trop violent sur Daley Thompson's Decathlon.

On s'exécute et passé un écran explicatif sans grand intérêt on arrive sur le jeu proprement dit.

Et là c'est le drame, la maniabilité est catastrophique, on peine à se placer correctement sur la grille face aux aliens, du fait de la présentation en 3d isométrique. Chaque tir de missile (un à la fois) se solde la plupart du temps par un magnifique raté, et un obus qui passe à travers de la vague d'ennemis.

De temps en temps une soucoupe bonus traversera l'écran, mais même là vu sa vitesse c'est une énorme galère pour l'abattre.

Rajouté à cela la ritournelle à cinq notes qui accélère au même rythme que les déplacements d'aliens et on se trouve dans un état de stress qui ôte tout plaisir de jeu et challenge instantanément.

Le problème principal est que l'on a énormément de mal à appréhender l'espace de jeu, le placement est souvent fait au jugé, et, a moins d'être un expert en orientation spatiale on lance des missiles le plus souvent sans grand espoir qu'ils fassent mouche.

Le mode d'emploi du jeu nous promettait pourtant un jeu fascinant, au final il s'avère être totalement désespérant. Un vrai Gloubi-boulga indigeste, et quand on connaît ses ingrédients :

Confiture de fraises, Chocolat râpé ou en poudre, Banane écrasée, Moutarde très forte et Saucisse de Toulouse.

On se dit que l'on finira avec de gros problèmes gastriques, tout comme avec cet espèce de jeu infâme si on persévère à y jouer. Même si le dernier ingrédient de la recette me parle forcément, pour la version "comestible".

Au final on a ici une vaine tentative de moderniser le concept de Space Invaders en y rajoutant une pseudo troisième dimension. Et c'est une monumentale erreur (comme dirait Jack Slater). Voilà un jeu à éviter à tout prix à moins d'aimer la souffrance ou de vouloir fracasser son ordinateur de rage.

Sans compter la perte d'argent conséquente, deniers qui auraient pu servir à l'achat d'un nouveau joystick, tel un Speedking (par exemple) ou une extension mémoire de 64ko, même si ça coûtait plus cher que ça.

Le seul mérite de ce ratage est de m'avoir fait prendre conscience qu'il ne faut JAMAIS trop se fier à ce qui est écrit sur une jaquette de présentation d'un jeu. Internet n'était pas encore disponible pour nous le tiers-état, et hormis la presse spécialisée il était difficile d'avoir accès à une critique de jeu. L'achat se résumait souvent à une partie de roulette russe.

Et voilà c'en était fini avec cette heure de souffrance sur mon premier achat de jeu. J'y ai quelquefois rejoué par la suite, mais je n'ai jamais retrouvé le même plaisir de jeu que sur le hit incontournable de Tomohito Nishikado, qui reste la référence absolue pour moi dans ce style de shoot'em up rétro.

Mais de nombreux jeux (comme sur la première compilation "They sold a Million", ou la belle et frêle Amélie Minuit) viendront remplacer ensuite ce 3D Quark Invaders de sinistre mémoire dans mon petit cœur de fan absolu de la machine de Lord Sugar.

Même si à l'époque il ne l'était pas encore, mais telle l'épopée de Barbarian le cimmérien, ceci est une autre histoire...

KENSHIRO72