Space Invaders

Space Invaders (Japans: スペースインベーダー; Supēsu Inbēdā) is een arcadespel, ontworpen in 1978 door Toshihiro Nishikado. Het werd oorspronkelijk gemaakt door Taito en de licentie voor de Verenigde Staten werd gegeven aan Midway. Het spel werd als eerste in thuisland Japan uitgebracht in 1978 en geldt als een van de invloedrijkste computerspellen ooit gemaakt. Hoewel het naar moderne standaarden zeer simplistisch is, was het een van de eerste moderne computerspellen.

Space Invaders is geïnspireerd door Taitos eerdere spel Space Monsters[1] en Toshiro's interpretatie van buitenaardse wezens uit The War of the Worlds, en is een samensmelting van de twee. De speler bestuurt een laserkanon dat links en rechts beweegt aan de onderkant van het scherm. Rijen aliens bewegen heen en weer, tevens langzaam van boven naar beneden bewegend.

Als een van de wezens de onderkant van het scherm bereikt is het spel afgelopen. Het laserkanon heeft een oneindige hoeveelheid munitie om de wezens te vernietigen. Ondertussen schieten de aliens af en toe terug op de speler met dodelijke stralen en bommen. Het kanon kan drie keer vernietigd worden (de speler heeft drie levens) en het spel eindigt wanneer alle levens op zijn. Soms komt er een ruimteschip voorbij aan de bovenkant, dat kapotgeschoten kan worden voor extra punten. Terwijl de speler meer en meer wezens vernietigt gaan de wezens steeds sneller bewegen. Wanneer het laatste wezen beschoten wordt komt er een nieuw scherm met wezens die een rij lager beginnen met bewegen dan in de vorige ronde.

Computerspellen bestonden al eerder dan Space Invaders, en Atari's Pong was al zes jaar op de markt toen dit spel uit kwam. Space Invaders trok echter de aandacht van het publiek op een tot dan toe unieke manier. De sciencefictionactie en het futuristisch ontwerp sloegen aan bij het publiek tijdens de Star Wars-gekte. Het ontwerp van het spel bevatte een beetje horror, aangezien het de spelers de illusie gaf dat ze in een gevecht waren om de Aarde te behoeden voor buitenaardse indringers - een gevecht dat ze uiteindelijk zouden verliezen, omdat er geen einde aan de wezens komt. De simpele achtergrondmuziek, die als een kloppend hart klinkt, verhoogde de spanning nog meer.