DOPPIOZERO

# L'invasione degli Space Invaders

**Giovanna Silva**

30 Agosto 2013

Cosa legge una fotografa di professione, una che insegue in giro per il mondo architetture, oggetti, spazi, persone, quando legge un libro illustrato? Cosa vede con il suo obiettivo davanti agli occhi, quando guarda un libro del genere? La nuova rubrica di Giovanna Silva inaugura un nuovo modo di recensire i libri, leggendo e guardando, non solo parole ma anche immagini, immagini che sono parole: leggere, guardare, scattare.

Il libro recensito è *L'invasione degli Space Invaders* di Martin Amis pubblicato da ISBN edizioni

Doppiozero ne ha parlato anche qui

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO






stato di stupore dopo un'abbuffata di *Pac-Man*, senza riuscire a pensare ad altro, senza voler pensare ad altro. A volte si ha come l'impressione che *Pac-Man* si erga maestoso sopra un'enorme discarica di storie d'amore vacillanti e carriere gettate alle ortiche. Quindi deve pur avere qualcosa di speciale.

Ma cosa, esattamente? È un gioco che si svolge all'interno di una griglia che è una specie di labirinto. Le sue origini sono le stesse di quei videogiochi di gare automobilistiche (con nomi tipo *Grand Prix* e *Monte Carlo 2000*) in cui il giocatore deve schivare prima una, poi due, poi tre auto nemiche. In *Pac-Man*, la griglia è più fluida e complessa, e c'è un'ulteriore raffinatezza: i *power pack*, quei quattro puntini luminosi che lampeggiano agli angoli dello schermo. La missione dello sgranocchiatore, il Limone, consiste nell'avanzare attraverso il labirinto fagocitando tutti i puntini, mentre viene inseguito dai quattro fantasmini (**quello rosso è programmato per seguire il Limone** mentre gli altri si muovono a casaccio tendendo a raggrupparsi in branchi e orde). Quando il Limone mangia un *power pack*, però, i ruoli si invertono per un breve periodo: finché le lucine lampeggiano e la musichetta continua a gorgogliare, sarà il vostro Limone a inseguire i fantasmini in fuga, ottenendo 200 punti per il primo che riesce a mangiare, 400 per il secondo, 800 per il terzo e 1600 per il quarto. Prima di fagocitare un *power pack*, **aspettate che almeno due o tre fantasmini avanzino minacciosi verso di voi**. Non dimenticate che il vostro compito principale è mangiare i puntini: se lo dimenticate, alla fine ne pagherete le conseguenze. **E non esagerate con le scorte di *power pack*.** Mi è capitato di vedere dei novellini saccenti che osservavano orgogliosamente delle schermate con quattro *power pack* lampeggianti e con a malapena un puntino. Come arrancavano! Se avete intenzione di ingurgitare i fantasmini, questa è una tattica non solo pericolosa, ma anche poco produttiva. Ricordate che i *power pack* sono legittimi come arma di difesa – utili per uscire indenni dagli angoli più infidi del labirinto, ma anche per accumulare punti. Giocatori di *Pac-Man*, non siate troppo superbi, non fate troppo gli sbruffoni e vedrete che avrete un enorme successo sullo schermo a puntini.

per ore con una sola moneta. (Una volta, il proprietario della sala giochi One Step Beyond di Arlington Heights, nell'Illinois, ha tenuto aperto il locale tutta la notte per permettere a un quindicenne di raggiungere sedici milioni di punti a *Defender*: un'intera notte di gioco in cambio di soli venticinque centesimi.) I guadagni cominciavano a crollare. Era arrivato il momento di sferrare un nuovo attacco. E quali videogiochi sono stati messi in circolazione? *Il Pitagorico*, *Superlogaritmo*, *Controllo delle importazioni*, *Positivissima logica Parte III*?

No. *Frogger*, *Donkey Kong* e *Pro-Golf*. Presi dalla foga del guadagno facile, i magnati dell'industria videoludica hanno deciso di puntare sulle fantasie infantili più banali, sul cinema e sullo sport da guardare. Mi arrischio a prevedere che questi videogiochi non dureranno a lungo. Non dureranno perché sono noiosi. Rimane il fatto che gli imprenditori andranno sempre lì dove potranno di trovare il denaro e seguiranno sempre le mode del momento. È una questione economica: non gliene importa un bel niente di re, terra, grano e contadini, conta solo che la gente infili le monetine nel cabinato.

## PORTATEMI DAL VOSTRO CAPO

Quale dispiego di ingenuità, arguzia e acume solo per assecondare i capricci dei videopatiti! «La tecnologia che sta dietro a questi giochi è spesso più avanzata di quella adoperata in America nel campo degli armamenti.» Così si è espresso l'anno scorso un portavoce dell'FBI. A quanto pare la Silicon Valley è cinque anni più avanti del Pentagono. Dopo l'invasione dell'Afghanistan, il presidente Carter ha vietato l'esportazione di prodotti di alta tecnologia in Unione Sovietica. Intanto, cresceva la preoccupazione per le «attività di trasferimento di informazioni tecnologiche» all'interno dell'industria dei giocattoli: i prodotti tecnologici venivano venduti a terzi che li rivendevano ai russi. In altre parole, gli Invasori venuti dallo Spazio stavano violando l'embargo. Quelli dell'FBI erano talmente preoccupati che hanno dovuto promuovere uno spot televisivo che aveva come protagonist Efrem Zimbalist Jr, cioè il prototipo dell'onesto cittadino americano. È tutto questo per sensibilizzare la nazione nei confronti di questi pericoli. Una mossa








semplice desiderio di sapere *come andrà a finire*. E in effetti è proprio così: i videogiochi sono una vera e propria forma di narrazione. Più soldi ci metti, più diventi bravo. Più diventi bravo, più a lungo vai avanti nella storia. E tutti noi conosciamo il fascino che le storie esercitano sui ragazzini.

Sullo schermo di un videogioco di mia conoscenza, dopo che hai sgominato la Prima ondata di Invasori, ti compaiono davanti agli occhi le seguenti parole: WELL DONE, EARTHLING. THIS TIME YOU WIN. NOW DO BATTLE WITH OUR SUPER FORCES [COMPLIMENTI TERRESTRE. QUESTA VOLTA HAI VINTO. ORA DOVRAI VEDERTELA CON I NOSTRI SUPERESERCITI]. E quasi come un movimento, di colpo lo schermo si riempie di mostriciattoli verdi e argentati. Oddio! Agghiacciato, il terrestre si ritrae per un istante, ma subito dopo inizia a combattere contro la Seconda ondata. Che lo fa a fettine. Il terrestre infila altre monetine e si chiede come potrà mai essere la Terza ondata. Questa curiosità gli costerà molto cara.

A tutt'oggi, non si conoscono terapie che aiutino a vincere la dipendenza dai videogiochi. Da alcuni, comunque, è possibile disintossicarsi. Vi porto come esempio la mia esperienza personale con *Space Invaders*. Mi ci sono volute più di trenta partite per riuscire a sbaragliare la Prima ondata – o «livello» – di nemici alieni. La Seconda ondata comincia nella parte bassa dello schermo, non lontano dalle truppe difensive, con la sua pioggia di bombe. E via via che il gioco va avanti le ondate si avvicinano, fino ad arrivare alla Quarta, che parte a pochi centimetri dalla torretta difensiva. Ogni ondata mi è costata qualcosa come cinque sterline. Finché non mi sono trovato alle prese con la Nona. Che ha inaugurato un periodo di impegno ludico maniacale e spese folli. Alla fine però l'ho sgominata… e indovinate un po' cosa succede a quel punto? Gli Invasori tornano in ritirata, si ritorna alla Seconda ondata e si ricomincia tutto da capo.

Come molti videogiochi, anche questo è virtualmente infinito. E tutte le storie che girano nelle sale giochi – punteggi di oltre cinque milioni, ragazzini che hanno giocato per cinquantadue ore di fila con una sola moneta da venticinque centesimi – improvvisamente acquistano plausibilità. Non dimentichiamo che questa è un'epoca in cui la gente è disposta a fare i sacrifici più massacranti per comparire in una nota a piè di pagina del *Guinness dei primati*.





## IN MEZZO A CAMPI STRANIERI

La prima ondata di giochini palmari è comparsa sulla scena nel 1980, in occasione delle feste natalizie. A Londra, ricordo di aver visto un bambino cicciottello sui dieci anni camminare e contemporaneamente giocare tutto tranquillo. Aveva in mano un *Galaxy Invader* della Computer Games Ltd. *Galaxy Invader* è grande quanto una paletta per la spazzatura e ha tre corridoi lungo i quali gli Invasori vanno su e giù lampeggiando e cercando di evitare i colpi che gli sparate contro dalla vostra stazione missilistica manovrabile. Con la sua nave madre nemica e i suoi tre livelli di difficoltà, questo giochino non è poi tanto male.

*Galaxy Invader 1000* è lo stesso gioco, ma con qualche abbellimento in più. Anche *Jet Fighters* è più o meno uguale, a parte il fatto che è trapiantato in un'ambientazione navale. Altri videogiochi molto simili tra loro sono: *Earth Invaders*, che si svolge in un labirinto; *Gun Fighters*, che deriva dal gioco arcade *Boot Hill*; l'automobilistico *Grand Prix*; e così via.




Successivamente, è nata una nuova generazione di videogiochi che, viste le loro dimensioni, non erano tanto progettati per essere tenuti in mano, quanto per essere appoggiati su un tavolino. *Space Invader, Astro Invader, Galaxian, Super Space Invader 2* ecc. Come *Galaxy Invader, Space Invader* e *Super Space Invader 2* vorrebbero imitare la versione arcade di *Space Invaders*. Come *Astro Invader, Galaxian* vorrebbe invece imitare – tenetevi forte – la versione arcade di *Galaxian*.

Tra questi videogiochi di seconda generazione, uno sembra più promettente degli altri, perché si basa su una versione arcade che non perde nella sua riduzione in piccola scala. Sto parlando degli epigoni di *Pac-Man*. Ma anche qui bisogna andarci con i piedi di piombo. *Packer Monster*, per esempio (La Sfida! Mangia se non vuoi essere mangiato!), è un affarino spregevole. Il mio modello si è rotto dopo la primissima partita, e ora riesce solo a cinguettare di tanto in tanto, farfugliando cose incomprensibili. Al contrario, *Pac-Man 2*, della Entex Inc., è un videogioco molto riuscito: il primo pulmare ad avere ragione di esistere. Nonostante i controlli siano sciocchi, i fantasmini nemici si muovano in modo un po' troppo imprevedibile, e la parte dedicata alla fagocitazione duri troppo, riesce comunque a coinvolgerti. Genera anche una leggera dipendenza. Meno male che l'hanno inventato.

È da un mese che sto testando questi nuovi giochini. Non riesco più a uscire di casa, perché le consegne si susseguono incessanti. Il mio piccolo appartamento è infestato da involucri di plastica e polistirolo. Si nascondono nel cesto della biancheria sporca, sotto il letto, dietro la macchina da scrivere. L'altro giorno ho scambiato uno di loro per un phon e ho cercato di usarlo per asciugarmi i capelli. Un altro l'ho confuso con il tostapane, e ho anche provato a infilarci delle fette. Li adopero come posacenere. Mi è capitato di dare un morso a un *Earth Invaders* pensando che si trattasse di un Big Mac. In ogni caso, so bene che sono solo fuffa.



**Escogitate un piano ben preciso**, almeno per la mossa d'apertura di ogni ondata. Alla Prima ondata, per esempio, io porto il mio Limone nell'angolino in basso a sinistra, gli faccio attraversare il corridoio inferiore, poi lo faccio risalire passando nel rettangolino centrale, per dirigermi verso uno dei *power pack* che si trovano più in alto. Mi azzardo forse a correre qualche rischio per provare a mangiare il simbolino del frutto al centro dello schermo? Ma neanche per sogno, e nemmeno voi dovreste farlo. Proprio come avviene con il grosso e inoffensivo disco volante di *Missile Command* (vedi p. 131), il solo scopo del frutto è sollecitare la vostra superbia e spingervi a compiere un'azione avventata. Lasciate perdere.

Fatta la prima mossa, dovete improvvisare, andando avanti a orecchio, o a occhio, e avere i riflessi fulminei di un gatto. Come dicevo, cercate di prendere subito i *power pack*, e **non esagerate con l'uso della Galleria toroidale**. Sto parlando del condotto laterale che vi permette di scappare da un estremità all'altra dello schermo. Il Limone attraversa la Galleria a una velocità normale, ma i fantasmini sono costretti a rallentare. Sembra una cosa positiva, ma spesso all'uscita vi aspetta un fantasmino, e a quel punto, *splash*, il disastro è assicurato.

E così via. Quando arrivate a 10 000 punti, ottenete un altro Limone. Dopo la Seconda ondata, parte la musichetta scema che fa *tana tanatana tana tana tanana*. Nell'angolino in basso a destra, alla fine di ogni ondata, si accumulano i fruttini: fragola, prugna, pomodoro; dopo un po', si esaurisce lo spazio sullo schermo, e anche la frutta a disposizione: è a questo punto che appaiono delle ridicole e innocue navicelle spaziali. Ormai, mentre il punteggio si avvicina a 100 000, il Limone è una macchia indistinta che corre febbrilmente, inseguita da una mura di fantasmini rabbiosi. Non vi resta che scappare via, con le fauci spalancate.

Ma molti di noi, a questi punti non ci arrivano nemmeno. La Pac-Mania di solito non dura tanto a lungo. Siamo troppo presi dal fare altre cose: restare a casa a prenderci cura del nostro dito stroncato per colpa di *Pac-Man* (mi dica la verità, dottore), discutere per telefono con i legali di nostra moglie, unirci alla lunga fila davanti all'ufficio di collocamento, e in generale cercare di rimettere insieme i cocci della nostra vita.



## DEFENDER

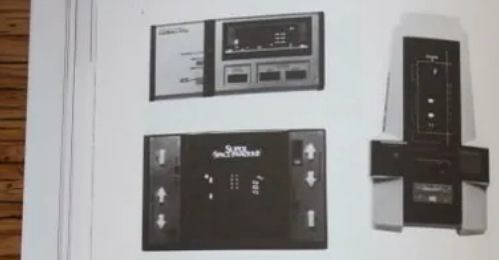
Di tutti i videogiochi, forse *Defender* è il più entusiasmante, sinistro e tormentoso che sia mai stato realizzato. Ha i migliori colori, la migliore mitologia, le migliori immagini, i migliori effetti sonori – il sibilo dei Baiter, il rombo dei Pod, l'acuto frinire degli odiosi Mutanti che sciamano e gorgogliano. Fra gli quarantotto spaziali, *Defender* è un capolavoro: obiettivi reali, svariati dilemmi strategici, la giusta dose di suspense, l'avvicendarsi di momenti critici: è un gioco che più di altri mette alla prova scaltrezza, coordinazione e audacia.

«Cavolo, sai che dovresti arruolarti nell'aeronautica militare?» mi ha detto una volta un giovane ammiratore in una sala giochi, vedendo con quanta scioltezza schivavo un Bomber girandomi subito dopo per colpire un Mutante e due Swarmer, e poi raddrizzandomi per neutralizzare un Lander insidioso e rubare il suo *energy pack*, muovendomi infine nell'iperspazio per ricomparire al centro dello schermo e lanciare smart bomb contro tre Pod e un Baiter, liberando così il campo dalla Quinta ondata.

«Certo, ragazzo» gli ho risposto, prima di dedicarmi anima e corpo alla Sesta ondata. Io sono un Difensore. Passo un sacco di tempo a difendere la Terra. Dovreste essermi grati. Voi, o questo videogioco, mi dovete un *patrimonio*.

Come tutti i migliori videogiochi, all'inizio *Defender* vi prosciugherà il portafoglio. Se mai vi doveste capitare di giocare con un cabinato che ha le iniziali MLA nella classifica dei più alti punteggi di sempre, be', cari miei, sappiate che si tratta di me. Quel posto me lo sono guadagnato. Anzi, me lo sono pagato. Perché, come sanno benissimo i contabili della Williams Inc., **dovete spendere un sacco di soldi se volete diventare bravi a *Defender***. Questa è la Regola Numero Uno. La gratificazione però è immensa. Infilate le monetine nella fessura. Ascoltate il videogioco lanciarvi il suo ringhio di sfida.

Vi muovete lateralmente su un orizzonte montagnoso. Controllate la velocità con il pulsante Accelerazione – o Accelleratore, come dicono nelle sale giochi. Le stelle brillano sullo



**ASTRO INVADER** (ENTEX) Gioco variante di *Space Invaders*. Per uno o due giocatori. Caratteristiche: display fluorescente a tre colori. Due livelli di abilità. Possibilità di selezionare la modalità silenziosa. Livelli crescenti di difficoltà. Sprovvisto di alimentatore per adattatore di corrente.

**GALAXIAN** (BANDAI) Gioco: *Space Invaders*. Caratteristiche: display fluorescente, luminosissimo e posizione. Quattro file di invasori. Due livelli di abilità. Varie angolazioni di attacco da parte degli alieni. Adattatore di corrente disponibile.

**GALAXY INVADERS 1000** (CGL) Gioco: *Space Invaders*. Caratteristiche: display fluorescente a due colori. Tre livelli di abilità. Tre file di invasori e tre posizioni di lancio di missili. Generatore sonoro. Adattatore di corrente opzionale.

**JET FIGHTERS** (CGL) Gioco: battaglia aerea e navale, il giocatore deve difendere la sua base missilistica dall'attacco dei caccia sparamissili lanciati dalle cinque navi nemiche. Caratteristiche: display fluorescente a due colori. Tre livelli di abilità. Punteggio massimo: 159. Generatore sonoro. Adattatore di corrente opzionale.





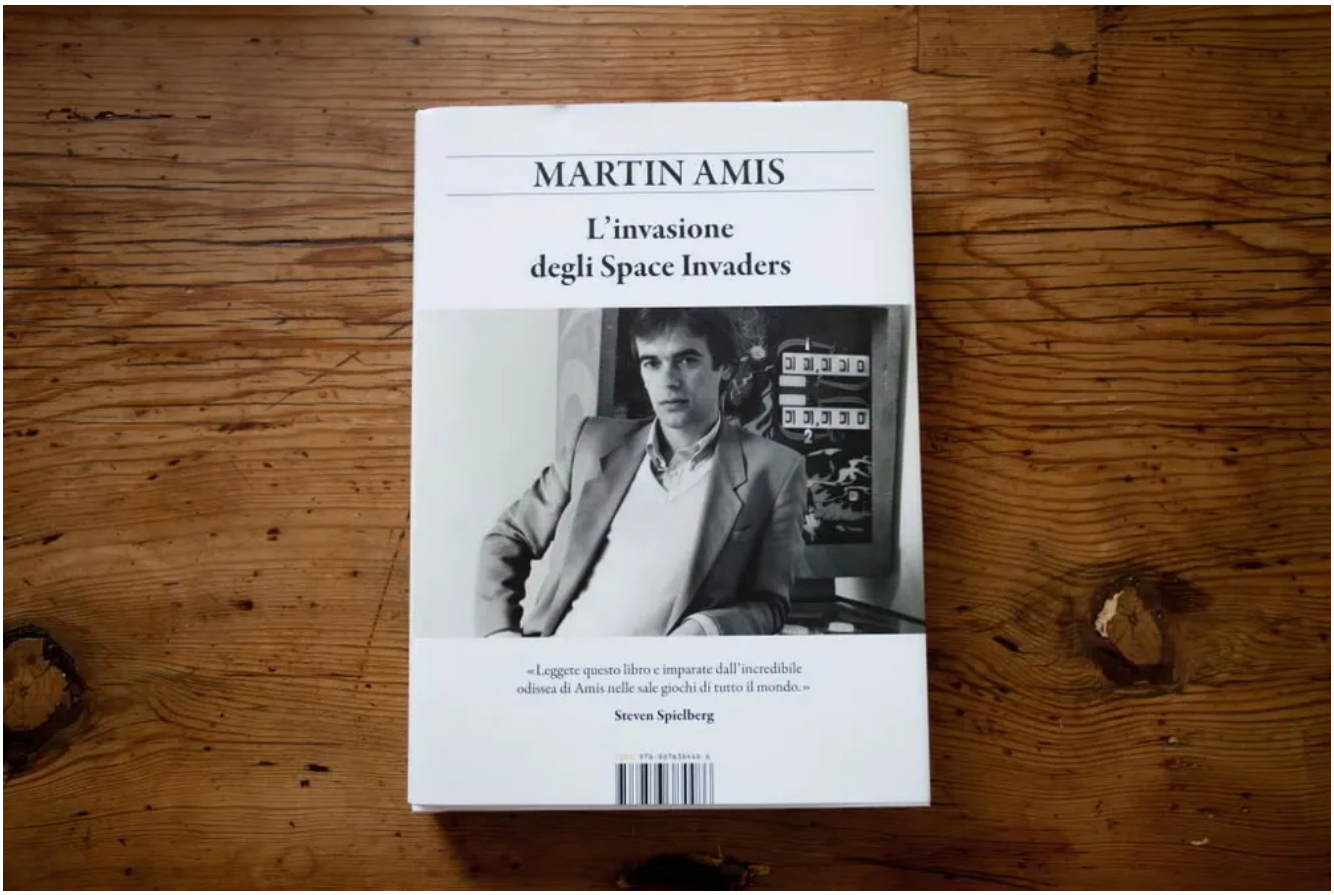
**MOLE PATROL** (BANDAI) Gioco: il giocatore accumula punti quando il contadino armato di martello riesce a colpire una talpa. Allo stesso tempo, il giocatore deve proteggere il contadino da altre talpe che spuntano dal terreno cercando di mordergli i piedi. Il contadino ferito viene trasportato all'ospedale in ambulanza e quando tutti i letti dell'ospedale sono occupati la partita finisce. Caratteristiche: display policromo e fluorescente. Quattro livelli di abilità. Gamma completa di effetti sonori. Azioni rapide. Adattatore di corrente disponibile.

**SUPER SPACE INVADERS** (ENTEX) Gioco: variante di *Space Invaders*. Caratteristiche: display fluorescente a due colori. Tre livelli di abilità. Possibilità di modalità silenziosa. Punteggio massimo: 999. Sprovvisto per adattatore di corrente.

**GRAND PRIX** (CGL) Gioco: corse automobilistiche. Caratteristiche: display LED che riproduce porzioni di un vero circuito automobilistico. Grazie all'uso di due piccoli joystick, la macchina pilotata dal giocatore può accelerare, frenare e sterzare passando da una corsa all'altra nel tentativo di evitare gli avversari controllati dal computer.






MARTIN AMIS
L'invasione
degli Space Invaders
«Leggete questo libro e imparate dall'incredibile
odissea di Amis nelle sale giochi di tutto il mondo.»
Steven Spielberg