

KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

09 GRADIUS

17. JUNI 2010



Vorgeschichte

First there was Newton's Apple
 Now there is Archimedes' Bath,

Konami's BUBBLE SYSTEM

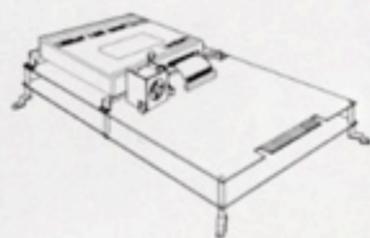
With the new Konami BUBBLE SYSTEM, you can have a totally new game merely replacing a cartridge. Inexpensive games with fantastic sound and graphics, that take money.

Remember, with the Konami BUBBLE SYSTEM, you only buy the hardware once, then the software cartridge is replaced on site.

10 new games a year in the tradition of Scramble, Time Pilot, Track & Field etc.....

The Konami BUBBLE SYSTEM cannot be broken as this system is copy proof thereby guaranteeing smooth and steady distribution.

A true innovation the Video Industry has been waiting for!



Comparison

	KONAMI BUBBLE SYSTEM	Current P.C.B.
Memory, C.P.U.	BUBBLE MEMORY 8 bit, 16 bit	EPROM 8 bit, 8 bit
Expression of colour	2048 colours out of 32000 colours	16 colours out of 256 colours
Expression of sound	output of Sound Synthesizer7 output of Voice Synthesizer1	output of Sound Synthesizer2 output of Voice Synthesizer1
3 D Expression	zoom vertical and lateral scroll	only lateral scroll
Capacity of Animated Expression	more than 200	24
Character and Program memory Capacity	All in 512K byte	About 100K byte
Size	285 x 385 x 100mm	285 x 340 x 70mm

Konami.



TwinBee

VIDEO GAME

"Spice the Great" mercilessly attacks a peaceful island—sons of "Dr. Cinnamon" retaliate with air to air missiles.



Get extra power by catching the bells hidden in the cloud. Win back the fantastic island by destroying a wave of enemies.

TWINBEE™ and Konami are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © 1984 Konami All rights reserved.

The games exclusively available on the Konami BUBBLE SYSTEM.



ATTACK RUSH

VIDEO GAME

Is there any cure for men's restless, fighting spirit? This deadly game, which is a mixture of racing and fighting will give you a glimpse of armageddon.



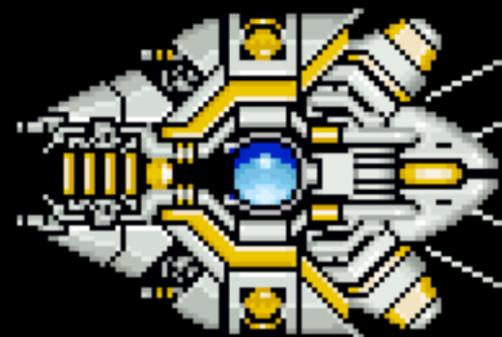
Destroy enemies for extra fuel! Clear all 6 stages for exciting challenge course!!

ATTACK RUSH™ and Konami are trademarks of Konami Industry Co., Ltd. © 1984 Konami All rights reserved.

Bubble Memory
 Gradius war eines der Vorzeigespiele für Konamis Bubble Memory Technologie, welche sich jedoch nicht als Standard etablieren konnte.

Spielmechanismen

The 'Big Core' Grundmuster der Gradius-Endgegner



SPEEDUP MISSILE DOUBLE LASER OPTION ?

Das Power-Up-System

Genealogie



Defender (1980)

- frühe Horizontalscroller wie Defender boten noch die freie Bewegung nach links und rechts



Scramble (1981)

- eines der ersten Spiele mit durchgehendem, horizontalem Scrolling



Side Arms (1986)

- spätere Horizontalscroller mit menschlichen Protagonisten erlaubten u.a. das Schießen nach links und rechts über separate Knöpfe



Psycho-Nics Oscar (1987)

- ein Beispiel dafür, wie das Power-Up-System aus Gradius in anderen Genres - hier einem Jump'n'Run - adaptiert und eingesetzt wurde.



Gradius 2 (1988)

- auch temporär vertikales Scrolling + Boss Rush-Modus



Xexex (1991)

- einige Sidescroller fügten eine Energieleiste anstatt mehrere 'Leben' ein, wodurch sich neue Strategien ergaben (z.B. das In-Kauf-Nehmen leichter Treffer)



Gokujou Parodius (1994)

- die Parodius-Reihe persifliert die Ikonographie von Gradius



Solar Assault (1997)

- Nachfolger zu Gradius, früher dreidimensionaler On-Rails-Shooter



G-Darius (1997)

- spätere Spiele reduzierten das Spielprinzip wieder auf eine 2D-Ebene aber implementierten Gegnerbewegung im Vordergrund und Hintergrund.



R-Type Tactics (2008)

- R-Type, eigentlich eine Spin-Off-Reihe zu Gradius, wurde 2008 erstmalig als rundenbasiertes Hex-Feld-Strategiespiel adaptiert

Intermedialität



Monster Maulers (1993)

- das Kampfspiel adaptiert ikonische Figuren aus Gradius wie Brain Golem und die Moai und stellt diese in einen neuen spielsystemischen Kontext.