

Cave Story

Spielbeschrieb

Release Date 20. Dezember 2004

Plattform PC
Genre Action- Adventure
Entwickler Studio Pixel
Publisher Studio Pixel

Cave Story erzählt die Spielfigur in einer dunklen Höhle, anan wer sie ist, woher sie kam oder weshalb sie sich an solch einem Ort befindet. Auf den Weg ins Ungewisse und erreicht ein Dorf, dessen Bewohner, die sogenannten Mimigas, sich wegen eines verrückten Wissenschaftlers in Gefahr befinden. Als sozusagen letzte Hoffnung der Mimigas zieht die Spielfigur in den Krieg gegen den Wissenschaftler und dessen Schergen, um die Mimigas zu befreien.



Sound Analyse

Das gesamte Sounddesign des Spiels orientiert sich stark an die 8-bit und 16-bit Sounds der 1980er- und frühen 1990er Jahre. Der Entwickler Daisuke Amaya verwendete dafür das Programm „ORG Maker“, welches einen 16-bit-Prozessor simuliert. Dabei kann man 8 Melodie-Spuren und 8 Rhythmus-Spuren gleichzeitig verwenden, für einzelne Soundeffekte natürlich weniger. Als Soundeffekte wurden keine Samples sondern nur Synthesizer-Töne verwendet, um dem nostalgischen Konzept gerecht zu bleiben.

Avatar Sounds

Feedback

GUI/Menü

Konversationen mit NPCs werden mittels Textboxen vermittelt. Dabei erscheinen die Buchstaben nacheinander, wie wenn ein Text in Echtzeit mit einem Computer oder einer Schreibmaschine eingetippt werden. Diese Illusion wird mit einem Sound verstärkt, indem bei jedem Buchstaben ein einzelner kurzer Ton abgespielt wird.

Musik

Vergleich mit Undertale

Shamika Biswas, Jan Schneider, Fabian Hunziker || 2018

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**



Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cave_story&rev=1528360340

Last update: **2018/06/07 10:32**