


# Cave Story

<b>Spielbeschreibung</b>			
<b>Release Date</b>	20. Dezember 2004		
<b>Plattform</b>	PC		
<b>Genre</b>	Action-Adventure		
<b>Entwickler</b>	Studio Pixel		
<b>Publisher</b>	Studio Pixel	Das Spiel zeichnet sich durch zahlreiche Action und ein sehr schnelles Gameplay aus. Spielmechanik, Sound und Grafik sind stark an frühere Action Games angelehnt. Man kann das Spiel somit als „retro“ bezeichnen.	

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

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

