

# Cave Story

<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	

In diesem Artikel wird die original PC-Version von 2004 beschrieben. Spätere Erweiterungen und Portierungen wurden nicht berücksichtigt!

## Spielbeschreibung

In Cave Story erwacht die Spielfigur in einer dunklen Höhle, ohne Erinnerungen daran wer sie ist, woher sie kam oder weshalb sie sich an solch einem Ort befindet. Sie macht sich 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.

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 einzelnen Buchstaben nacheinander, wie wenn ein Text in Echtzeit mit einem Computer oder einer Schreibmaschine eingetippt wird. Diese Illusion wird mit einem Sound verstärkt, indem bei jedem Buchstaben ein einzelner kurzer Ton abgespielt wird. Dieser fängt tief an und wird gegen Ende höher gepitcht. Innerhalb der Wörter überschneiden sich die Töne und somit wird nur der letzte Ton des Wortes komplett abgespielt.

[cavestory\\_typewriting\\_singletone.wav](#)

Der einzelne Ton in voller Länge.

[cavestory\\_typewriting.wav](#)

Der sich wiederholende überschneidende Ton.

## 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=1528360814](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=cave_story&rev=1528360814)

Last update: **2018/06/07 10:40**

