

Cave Story

Release Date	20. Dezember 2004	
Plattform	PC	
Genre	Action-Adventure	
Entwickler	Studio Pixel	
Publisher	Studio Pixel	

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

Spielbeschrieb

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 minimalistischen 8-bit und 16-bit Sounds der 1980er- und frühen 1990er Jahre. Der Entwickler Daisuke Amaya verwendete dafür das Programm „ORG Maker“, welches einen alten 16-Spur-Prozessor simuliert. Dabei kann man maximal 8 Melodie-Spuren und 8 Rhythmus-Spuren gleichzeitig verwenden. Allerdings sind die Instrumente im Programm Samples und somit digital erzeugt. Außerdem berücksichtigt das Spiel nicht, dass bei früheren Spielen der gesamte Sound auf eine Anzahl Spuren reduziert war und es also nicht möglich war, einen 16-Spur Soundtrack gleichzeitig mit nochmals mehrspurigen Soundeffekten zu kombinieren. Das Spiel orientiert sich also an einem klassischen Sounddesign, bevor moderne Audioaufnahmen bei Computerspielen üblich waren, welches aber mit einer solchen Vielfalt an Sounds nie möglich zu produzieren war. Auch andere Elemente des Sound-Designs werden verwendet, um ein klassisches Action-Spiel zu imitieren. So wird beispielsweise manchmal bei einer Cutscene die Musik komplett ausgeblendet, wie es bei älteren Spielen oft der Fall war.

[cavestory_nomusic.mp4](#)[cavestory_supermario.mp4](#)

Zwischen zwei Spielszenen wird die Musik abrupt unterbrochen. Ein narrativer Effekt, der beispielsweise auch bei den klassischen Super Mario-Spielen Verwendung fand.

Avatar Sounds

Die Spielfigur macht ohne Interaktion mit NPCs nur einige wenige Geräusche wie Schritte, Sprünge oder wenn sie ins Wasser fällt. Diese Sounds sind eher leise und klingen sehr ähnlich wie die Rhythmusinstrumente. Da die vielen anderen Soundeffekte und der Soundtrack sehr laut sind, nimmt man sie im hektischen Spiel fast bis gar nicht wahr. Die Bewegung der Spielfigur gibt dem Spieler also eigentlich kein wirkliches Feedback, was aber mit den eher lauten Soundeffekten der Waffen wieder etwas ausgeglichen wird.

[cavestory_walking.wav](#)

Eine solche Szene ohne Musik, in der man die Schritte der Spielfigur wirklich wahrnimmt, kommt sehr selten vor.

[cavestory_jump.wav](#)

Der Jump-Sound klingt sehr ähnlich wie eine Snaredrum aus dem Soundtrack und geht daher in lautem hektischen Spiel fast komplett unter.

[cavestory_fight.mp4](#)

Eine Kampfszene. Durch die vielen Soundeffekte und dem lauten hektischen Soundtrack sind die Geräusche der Spielfigur nicht mehr zu hören.

Feedback

Bei einer grossen Anzahl von Aktionen bekommt der Spieler Feedback-Sounds, beispielsweise beim benutzen von Waffen oder einsammeln von Items.

[cavestory_shoot1.wav](#)

Ein Schuss mit einer Laserwaffe.

[cavestory_catchitem.mp4](#)[cavestory_zelda.mp4](#)

Bei der Aufnahme eines Items erscheint eine wiederkehrende kurze Melodie, die restliche Sound-Kulisse wird komplett unterbrochen, ähnlich beispielsweise bei den klassischen Zelda-Spielen

Dialoge

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 gepitctht. 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

Der Soundtrack ist in der Regel sehr laut und schnell. Die zahlreichen schnellen Melodien erinnern an alte Arcade-Spielen und untermauern die Geschwindigkeit des Spiels.

Zusammenfassung: der Retro-Effekt

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=1528379256

Last update: **2018/06/07 15:47**

