

# Cave Story



Cave Story est un jeu gratuit, mais non-opensource, de plate-forme, action et aventure, sorti fin 2004, développé en 5 ans par un japonais : Daisuke Amaya, alias Pixel, qui a tout réalisé lui-même en s'inspirant des meilleurs jeux de plateforme 8 et 16bits.

- [Présentation](#)
- [Histoire](#)
- [Critiques](#)
- [Astuces](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation

La version Linux a été créée par Simon Parzer et Peter Mackay (qui ont sûrement demandé le code source du jeu à Pixel), est dérivée de la version 1.0.0.4 (la dernière version Windows est la 1.0.0.6, qui contient des optimisations et des corrections de bogues) et utilise la SDL.

C'est un jeu en deux dimensions (vue de côté). Au début, le héros ne peut que sauter et courir, mais beaucoup d'armes et autres objets gagnés au fur et à mesure élargissent le champ d'action du jeu. Des objets sont à acquérir pour débloquent certains passages, des villageois à interroger, des objets à collecter pour augmenter ses pouvoirs, des points de sauvegardes réguliers, des boss, tous les ingrédients du genre sont réunis.

Pour améliorer la puissance des armes, il faut agrandir leur niveau en prenant les petits triangles pendant qu'on utilise une arme. Le niveau maximal pour toutes les armes est le niveau 3. En perdant de la vie, les armes perdent du niveau aussi. Vous pouvez également prendre des boîtes contenant des cÅ“urs pour agrandir la quantité maximale de vie pouvant être obtenu, et des cÅ“urs pour la re-remplir.

## Histoire

Le personnage principal (contrôlé par le joueur) se réveille dans une caverne souterraine, sans se rappeler de rien. Il trouve un village peuplé par des êtres ressemblant à des lapins, appelés Mimigas, qui sont persécutés par un « docteur ». King, chef du village, veut forcer Toroko à donner une clé inconnue. Elle refuse. King lui demande si elle veut protéger Sue, et ajoute qu'elle n'est pas l'une d'entre eux, et que si elle ne donne pas cette clé, le docteur l'emmènera à la place de Sue. Le héros leur tombe littéralement dessus (la caverne est en hauteur) et Toroko en profite pour s'enfuir. Lorsque le héros la retrouve, les serviteurs du docteur, Misery et

Balrog, sont à la recherche de Sue, mais la confondent avec Toroko qu'ils kidnappent à sa place...

## Critiques

Le jeu, six mois après sa sortie, a eu un succès grandiose (surtout grâce à la traduction anglaise) et est considéré par beaucoup comme le meilleur jeu freeware amateur, fait par un particulier.

Les musiques sont très simples, mais belles et correspondent bien au thème du jeu, Pixel ne connaissant rien de la musique. Les graphismes sont basiques et très petits (faits en pixel-art) mais tout de même beaux, l'animation quant à elle est très fluide. Le scénario est magnifique et très entraînant avec de l'action toujours omniprésente.

Tout simplement un petit bijou.

## Astuces

Des astuces qui aident à débloquer la dernière fin et de nouvelles armes suivent. Malgré qu'elles ne soient pas très détaillées et difficiles à trouver de soi-même, je vous conseille tout de même de finir au moins une fois le jeu sans les lire.

Vous pouvez y accéder en cliquant [ici](#).



## Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?

[Consultez notre Faq !](#)

Version anglaise : [ici](#).

Version française par [Max le Fou](#) (accents boggués, menu et noms des zones pas traduits, peut-être d'autres bugs et qualité du langage un peu moins bonne qu'en anglais, bref pas conseillé si vous pouvez comprendre l'anglais !) : [ici](#).

Décompressez l'archive que vous avez choisie où vous voulez et exécutez le fichier appelé « doukutsu » à l'intérieur. Vous devez vous mettre en qwerty pour avoir la configuration des touches normale : tapez :

```
setxkbmap us
```

puis :

```
setxkbmap fr-latin9
```

pour revenir à votre configuration de touches originale (PS : vous n'avez peut-être pas le latin9 par défaut, cherchez dans votre configuration).

Vous pouvez lire les explications sur la manière de jouer dans le fichier Manual.html de l'archive, en l'ouvrant avec votre navigateur préféré.



## En bref

- ▶ Développeur : Pixel Studio
- ▶ Genre : plate-forme/action/aventure
- ▶ Multijoueur : non
- ▶ Licence : freeware (gratuit, mais non libre)
- ▶ Configuration :

Processeur	333 MHz ?
RAM	64mo
Espace disque	5mo
Carte graphique	VGA ?
Accélération 3D	facultative
Divers	Joystick utilisable

## Liens

- ▶ [Site de fans \(en\)](#)
- ▶ [Site de Pixel \(jp\)](#)
- ▶ [Laisser un message à Pixel \(en anglais ou japonais\)](#)

## Portfolio





## Documents joints



---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - [Jeuvinix.net](#)