2025/10/27 14:30 1/5 Undertale

Undertale



Spielbeschrieb

Der Spieler steuert ein Kind durch den eine grosse abgelegene Welt unter der Erdoberfläche und trifft dort auf Monster, welche von den Menschen verbannt wurden. Ziel ist es, wieder an die Erdoberfläche zu gelangen.

Das Spiel zeichnet sich durch typische Rollenspielelemente aus; der Spieler kann mit NPCs sprechen, verhandeln oder mit ihnen kämpfen. Dies kann er durch die Konversation mit den Monstern selber steuern.

Spielmechanik, Sound und Grafik erinnern stark an klassische Rollenspiele aus den 1980er und 1990er Jahre und kann somit als "retro" bezeichnet werden.

Sound Analyse

Avatar Sounds

Das spiel ist sehr stark auf Dialog aufebaut. Wenn der Spieler mit Figuren interagiert, erscheint Text in einer Textbox. Die charakte haben dabei keine gesprochene Stimme, aber jeweils einen anderen Sound für die Textbox, wenn sie sprechen.

Flowey the Flower		npc_flowey.wav	normal talking
	S(E)	npc_flowey_evil_txt.wav	evil talking
		npc_flowey_less_evil_laugh.wav	evil laugh
	•	npc_flowey_evil_laugh.wav	very evil laugh
Toriel	×	npc_toriel.wav	normal talking

Sans	npc_sans.wav	normal talking
Papyrus	npc_papyrus.wav	normal talking
Mettaton	\$ npc_mettaton.wav	normal talking

Diese jeweiligen sounds sind genau auf die Musik abgestimmt, die Spielt, wenn man den Charakteren begegnet.

character and other interactions.mp4

١

Feedback

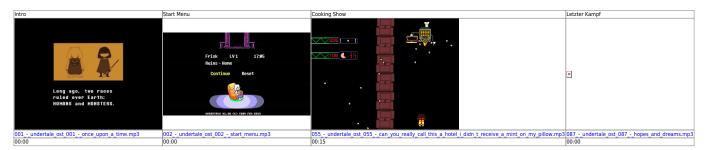
Das spiel hat nur sehr minimales Feedback wür aktionen des Spielers. Laufen ist zu beispiel lautlos. Sound feedback gibt es beim Speichern, bei der Interaktion mit Spielern oder in Menüs.

Speichern charakter int	eraktion Auswahl	beim Kampf
-------------------------	------------------	------------

GUI/Menü

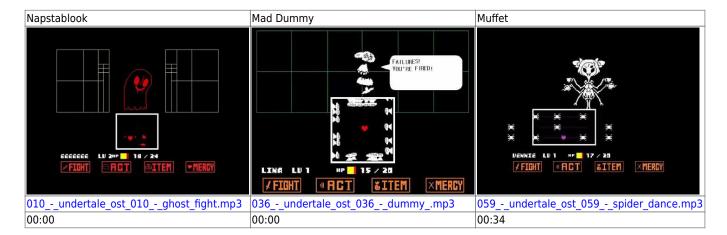
Musik

Das Spiel beinhaltet insgesamt 101 Lieder Dabei erscheinen gewisse Themen immer wieder. So sind beispielsweise die Lieder während den Bosskämpfen fast identisch aufgebaut und weisen nur geringe Unterschiede auf. Dieses Konzept zieht sich durch das ganze Spiel und gibt dem Spieler eine Referenz und einen Rhythmus.



2025/10/27 14:30 3/5 Undertale

Ein Weiteres Thema erscheint in verschiedenen Kämpfen. Auch hier ist es teillweise schneller oder anders instrumentalisiert.



Der Song im Einstellungsmenü ändert sich abhängig von der Jahreszeit (in der echten Welt)

Frühling und Herbst	006undertale_ost_006uwa_so_temperate 1.mp3
Winter	1.2_018undertale_ost_018uwa_so_holiday 1.mp3
Sommer	copy of 052 - undertale ost 052 - uwa so heats .mp3

Retroismus

Das Spiel hat etwas sehr nostalgisches, ist aber durchaus auch von modernen elementen und Ideen geprägt. Das zeichnet sich auch in der Musik aus.

Lieder im nostalgischen 8-bit Stil

Es gibt Lieder, die sich stark an alter 8-bit Musik und limitierten Kanälen orientieren

001_-_undertale_ost_001_-_once_upon_a_time.mp3

once upon a time

016 - undertale ost 016 - nyeh heh heh .mp3

nyeh heh heh

076 - undertale ost 076 - bergentrueckung.mp3

bergentrueckung

Lieder die 8-bit mit Samples kombinieren

Viel öfters bedient sich das Spiel aber an Tracks, die zwar nostalgisch 8-bit-ish klingen, aber eine viel höhere Fidelität besitzen. Da es heute speichertechnisch kein Problem mehr ist audio als ganze Files im game zu speichern, und sie nicht at runtime erzeugt werden müssen, kann sehr gut mit samples gearbeitet werden. Oft werden 8-bit sounds mit Klängen von realen instrumenten vermischt.

014 - undertale ost 014 - heartache.mp3

heartache

025 - undertale ost 025 - dating start .mp3

dating start

059 - undertale ost 059 - spider dance.mp3

spider dance

077 - undertale ost 077 - asgore.mp3

asgore

Lieder mit realen Klängen

Zudem gibt es auch tracks, die gar nicht an frühe Videospiele erinnern, und von real klingenden Sounds dominiert werden. Manchmal sind auch subtil Umgebungsgeräusche zu hören. Diese Tracks passen jedoch ebenfalls perfekt ins Gesamtbild des Spiels

006 - undertale ost 006 - uwa so temperate 1.mp3

uwa so temperate

043 - undertale ost 043 - temmie village.mp3

temmie village

063_-undertale_ost_063_-it_s_raining_somewhere_else.mp3

its raining somwhere else

Diese Lieder sind vom Stil her extrem unterschiedlich aber fügen sich trotzdem zu einem runden Gesamteindruck zusammen. Dies ist möglich, weil es einen sehr fliessenden Übergang zwischen 8-bit

2025/10/27 14:30 5/5 Undertale

Sounds und real klingenden Liedern gibt.

Der Anspruch Retro zu sein hat sich in den letzten 10 Jahren verändert, Spiele versuchen immer mehr auf möglichst vielen ebenen einen Twist einzubauen, aber trotzdem noch einen nostalgischen Eindruck zu vermitteln. Früher wäre es undenkbar gewesen ein so breites Spektrum an Klängen und Stilen in ein Gesamtwerk zu fügen. Es geht vielmehr darum, einen gewissen "Mood" zu vermitteln, und dabei kann man sich an verschiedenen Mitteln bedienen.

Vergleich mit Cave Story

Die beiden Spiele zeigen zwei verschiedene Wege, wie eine Hommage an die vergangenen Generationen von Computerspielen erzeugt werden kann. Während bei Cave Story besonders darauf geachtet wurde, alles originalgetreu zu gestalten, kombiniert Undertale diese Arbeitsweise mit durchaus modernen Elementen und setzt sie bewusst ein. So mischt Undertale klassische 8-bit Musik mit modernen Audiosamples und schafft mit dynamischem Sound fliessende Übergänge, während Cave Story die alte analoge Game-Sound-Technik imitiert und dies ausnahmslos durchzieht.

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=undertale

Last update: 2018/06/08 10:41

