


Undertale

Release Date	15. September 2015	
Plattform	Windows, macOS, Linux, PS4, PSVita, Nintendo Switch	
Genre	Rollenspiel	
Entwickler	Toby Fox	

Spielbeschreibung

Der Spieler steuert ein Kind durch 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

Feedback

GUI/Menü

Musik

Das Spiel beinhaltet insgesamt 101 Lieder, wobei einige sehr ähnlich sind. 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.

Vergleich mit Cave Story

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&rev=1528356542>

Last update: **2018/06/07 09:29**

