

Undertale

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



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 Jahren und kann somit als „retro“ bezeichnet werden.

Sound Analyse

Avatar Sounds

Feedback

GUI/Menü

Musik

Das Spiel beinhaltet insgesamt 101 Lieder, wobei sich gewisse Themen immer wieder vorkommen. 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.

Retroismum

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=1528367044>

Last update: **2018/06/07 12:24**

