2025/11/21 06:58 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**

Die charakte im Spiel haben keine gesprochene Stimme, aber jeweils ander Sound für die Textbox, wenn sie sprechen.

#### Flowey the Flower



npc\_flowey.wav

### normal talking

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

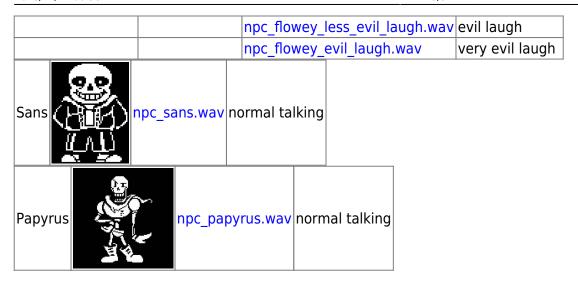


npc\_sans.wav

### normal talking

| Flowey the Flower | npc_flowey.wav          | normal talkking |
|-------------------|-------------------------|-----------------|
|                   | npc_flowey_evil_txt.wav | evil talking    |

2025/11/21 06:58 3/5 Undertale



#### Mettaton



npc\_mettaton.wav

normal talking

#### **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.

#### **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

2025/11/21 06:58 5/5 Undertale

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

# **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=1528371358

Last update: 2018/06/07 13:35

