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.

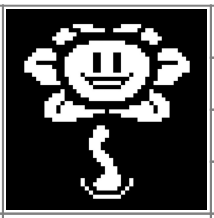
Das Spiel zeichnet sich durch typische Rollenspielelemente aus; der Spieler kann mit NPCs sprechen, verhandeln oder mit ihnen kämpfen. Dies kann er durch die Konversation mit den Monstern selber steuern.

Spielmechanik, Sound und Grafik erinnern stark an klassische Rollenspiele aus den 1980er und 1990er 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
		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

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

006_-_undertale_ost_006_-_uwa_so_temperate♫.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=1528372322

Last update: **2018/06/07 13:52**