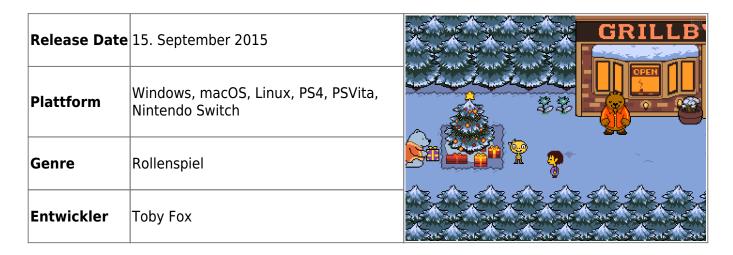
2025/11/21 06:27 1/4 Undertale

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

Lact	undate:	วก1 🎗	/06/07	1 <i>4</i> ·02
ומאו	undate.	7010		

Sans	npo	c_sans.wav	normal talking
Papyrus	npo	c_papyrus.wav	normal talking
Mettaton	npo	c_mettaton.wav	normal talking

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

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

2025/11/21 06:27 3/4 Undertale

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

Last update: 2018/06/07 14:02

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=1528372932

Last update: 2018/06/07 14:02

