

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.

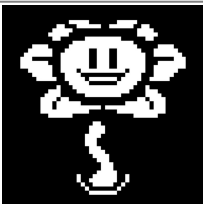
Das Spiel zeichnet sich durch typische Rollenspielelemente aus; der Spieler kann mit NPCs sprechen, verhandeln oder mit ihnen kämpfen. Dies kann er durch die Konversation mit den Monstern selber steuern.

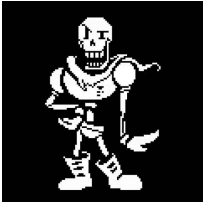
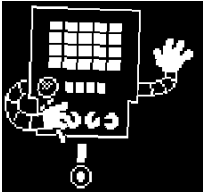
Spielmechanik, Sound und Grafik erinnern stark an klassische Rollenspiele aus den 1980er und 1990er Jahre und kann somit als „retro“ bezeichnet werden.

Sound Analyse

Avatar Sounds

Das Spiel ist sehr stark auf Dialog aufgebaut. Wenn der Spieler mit Figuren interagiert, erscheint Text in einer Textbox. Die Charaktere 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

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

[character_and_other_interactions.mp4](#)

\

Feedback

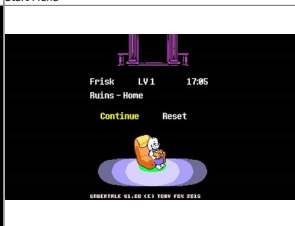
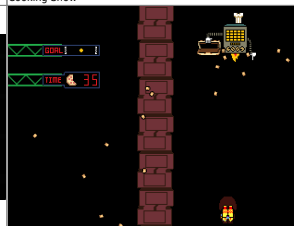
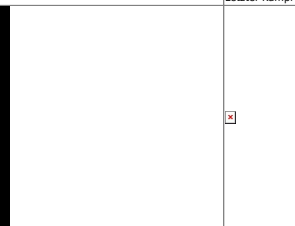
Das spiel hat nur sehr minimales Feedback wür aktionen des Spielers. Laufen ist zu beispiel lautlos. Sound feedback gibt es beim Speichern, bei der INTERaktion mit Spielern oder in Menüs.

Speichern	charakter interaktion	Auswahl beim Kampf
-----------	-----------------------	--------------------

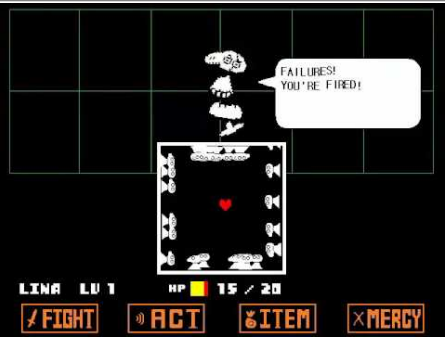
GUI/Menü

Musik

Das Spiel beinhaltet insgesamt 101 Lieder Dabei erscheinen gewisse Themen immer wieder. 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.

Intro	Start Menu	Cooking Show	Letzter Kampf
			
001 - undertale_ost_001 - once upon a time.mp3 00:00	002 - undertale_ost_002 - start menu.mp3 00:00	055 - undertale_ost_055 - can you really call this a hotel i didn't receive a mint on my pillow.mp3 00:15	087 - undertale_ost_087 - hopes and dreams.mp3 00:00

Ein Weiteres Thema erscheint in verschiedenen Kämpfen. Auch hier ist es teilweise schneller oder anders instrumentalisiert.

Napstablook	Mad Dummy	Muffet
		
010_-_undertale_ost_010_-_ghost_fight.mp3	036_-_undertale_ost_036_-_dummy_.mp3	059_-_undertale_ost_059_-_spider_dance.mp3
00:00	00:00	00:34

Der Song im Einstellungsmenü ändert sich abhängig von der Jahreszeit (in der Echten welt)

Frühling und Herbst	006_-_undertale_ost_006_-_uwa_so_temperate♪.mp3
Winter	1.2_018_-_undertale_ost_018_-_uwa_so_holiday♪.mp3
Sommer	copy_of_052_-_undertale_ost_052_-_uwa_so_heats_.mp3

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 somewhere else

Vergleich mit Cave Story

Die beiden Spiele zeigen zwei verschiedene Wege, wie eine Hommage an die vergangenen Generationen von Computerspielen erzeugt werden kann. Während bei Cave Story besonders darauf geachtet wurde, alles originalgetreu zu gestalten, kombiniert Undertale diese Arbeitsweise mit durchaus modernen Elementen und setzt sie bewusst ein. So mischt Undertale klassische 8-bit Musik mit modernen Audiosamples und schafft mit dynamischem Sound fließende Übergänge, während Cave Story die alte analoge Game-Sound-Technik imitiert und durchzieht.

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=1528382283>

Last update: **2018/06/07 16:38**

