

Undertale

LIEBE STATT KLOPPE



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Toby Fox** Entwickler: **Toby Fox** Termin: **15.9.2015** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein**

Warum Undertale ein Ausnahmetitel ist, verrät der überfällige Test des Rollenspiels.

Von Manuel Fritsch

Auf den ersten Blick sieht Undertale aus wie ein Fan- oder Studentenprojekt, und das ist gar nicht mal falsch. Der kreative Kopf hinter Undertale ist der Entwickler und Musiker Toby Fox. In seiner Jugend hat er mit seinem Bruder Mods für das japanische Rollenspiel Earthbound gebastelt. Im Juni 2013 hat Fox mit seiner Idee für Undertale einen Nerv bei vielen Fans getroffen und via Kickstarter statt der geplanten 5.000 US-Dollar das 10-Fache gesammelt. Ende 2015 ist Undertale fertig, es wird über Nacht zum Kritikerliebling und begeistert Rollenspielfans weltweit mit seinem ungewöhnlichen Konzept.

Weltfrieden oder Genozid

Undertale ist eine Hommage an die klassischen Japan-Rollenspiele der NES-Zeit und

erzählt die Geschichte eines Menschenkindes, das auf einer Wanderung unachtsam durch einen Felsspalt stürzt und in einer mysteriösen Unterwelt landet. Dort trifft es auf eine Gruppe Überlebender der von unserer Erde verbannten Monster. Der Sage nach lebten Menschen und Monster einst friedlich nebeneinander auf der Oberwelt, doch die Menschheit wurde gierig und verbannte die unliebsamen Kreaturen unter Tage. Eine magische Barriere sorgt seitdem dafür, dass die Monster für immer dort gefangen sind. Zwar gibt es eine Möglichkeit, die Monster zu retten, jedoch fordert das einen hohen Preis (den wir aus Spoilergründen nicht nennen). Als unfreiwilliger Besucher der Unterwelt können wir frei entscheiden, ob wir die Monster befreien oder einfach jeden töten, um an die Oberfläche zu gelangen.

Gespielt wird Undertale über Tastatur oder Gamepad, wir steuern die 2D-Spielfigur aus der JRPG-typischen seitlichen Draufsicht über die Karte, führen Dialoge und interagie-

ren mit Objekten auf Knopfdruck. Geraten wir in einen für das Genre typischen Zufallskampf, wechselt der Bildschirm in einen rundenbasierten Kampfmodus. Dort wählen wir aus, ob wir angreifen, fliehen oder einen Gegenstand verwenden wollen. Greifen wir einen Gegner an, gilt es in einem kurzen Minispiel, einen von links nach rechts pendelnden Balken in der Trefferzone zu platzieren. Beim Gegenangriff der Kontrahenten weichen wir dagegen mit einem kleinen Herz wie in einem Bullet-Hell-Shooter Projektilen aus. Geschickte Spieler haben so auch gegen stärkere Feinde eine Chance.

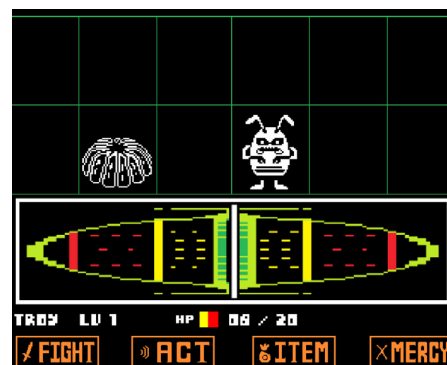
Killing me softly

Das Spiel wirbt damit, dass kein einziger Gegner im Spiel getötet werden muss. Und genau hier beginnt Undertale, richtig spannend zu werden. Jeder Feind, der uns im Spiel begegnet, hat nicht nur individuelle Angriffsmuster, sondern vom Entwickler eigens erdachte Charakterzüge. Die kann

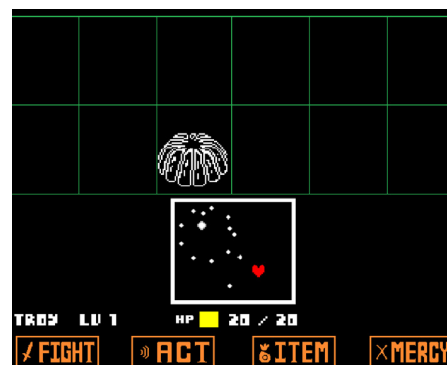
* It's TORIEL's diary.
 * Read the circled passage?
 ❤️ Yes No



Entscheidungen wirken sich auf Story und Gameplay aus, manchmal sogar über das Spielende hinaus.



Greifen wir an, entscheidet ein kleines Reaktionspiel darüber, wie viel Schaden wir machen.



Während Gegnerangriffen weichen wir mit einem kleinen Herzicon den Geschossen aus.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Undertale macht Dinge, die nur das Medium Videospiel leisten kann. Der Autor Toby Fox lässt uns nicht nur teilhaben an einer berührenden und humorvollen Geschichte mit tollen Charakteren, sondern durchbricht die vierte Wand und macht uns zum Mitglied des Ensembles. Selten lassen uns Spiele so intensiv über die Frage nachdenken, warum wir und wie wir Spiele spielen. Die brillanten Enden und die damit verbundene Meta-Ebene von Undertale beschäftigt, wenn man möchte, noch Tage und Wochen danach. Dabei wird das Abenteuer nie zu verkopft, Undertale begeistert dazu auf der mechanischen, spielerischen Ebene. Toby Fox zerlegt im Minutentakt gelernte Videospielmechaniken – ein Meisterwerk!

man nutzen, um quasi im Pazifisten-Modus Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Eines der vielen erreichbaren Enden im Spiel ist nur sichtbar, wenn restlos alle Gegner im Spiel verschont werden. Um dieses Ziel zu erreichen, verwickeln wir die Monster in Gespräche oder nehmen ein traurig wirkendes Wesen einfach mal tröstend in den Arm.

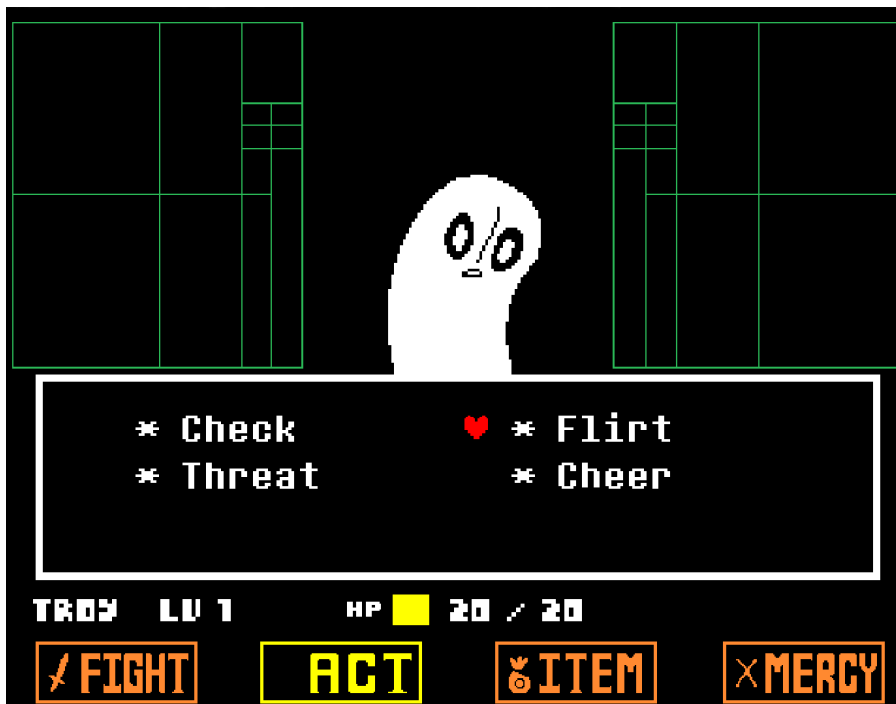
Das Kontextmenü »Act« (dt. handeln) bietet uns je nach Gegnerart unterschiedliche Möglichkeiten an. Flirten, streicheln, aufheitern, Kompliment machen, beschimpfen, hänseln, aufziehen, auslachen – die Bandbreite der Optionen und Reaktionen der Gegner sind vielfältig und oft nicht leicht zu durchschauen, aber immer interessant.

Wir haben es zum Beispiel mit zwei grimmigen Wachen zu tun, die uns den Weg versperren. Im Kampf finden wir durch Zuhören heraus, dass einer der beiden unglücklich in den anderen verliebt ist, aber Angst hat, es ihm zu sagen. Unsere Aufgabe ist es, die beiden miteinander zu verkuppeln, während wir weiterhin angegriffen werden. Fantastisch! Kleine Warnung: Da das Spiel keine deutsche Übersetzung besitzt, sind gute englische Sprachkenntnisse zum vollen Verständnis und Genuss des Spiels nötig.

Haben wir herausgefunden, was unsere Gegner umtreibt und konnten wir durch unsere Aktionen einen Kampf umgehen, färbt sich ihr Name gelb und wir können auch in zukünftigen Attacken dieses Gagnetyps di-

Wir sind so doof!

Stimmt, Undertale ist schon eineinhalb Jahre alt. Immer wieder erreichen uns jedoch Fragen, wo denn unser Test zu diesem Meilenstein ist? Die Wahrheit: Damals beim Release haben wir Undertale schlicht verpasst. Peinlich! Mit diesem Test wollen wir das Versäumnis endlich korrigieren.



Hinter dem Menüpunkt ACT verbergen sich alternative Aktionen wie »Flirten« oder »Drohen«.

rekt auf die Option »Gnade/Mercy« klicken und müssen nicht den ganzen Findungsprozess erneut durchlaufen. NPCs reagieren auf Aktionen und sprechen uns etwa darauf an, dass sie sich freuen, dass die Wachen endlich zusammengefunden haben.

Ein Boss zum Verlieben

Besonders skurril: Besiegte Bossgegner können nach einer friedlich aufgelösten Auseinandersetzung zu einem romantischen Rendezvous eingeladen werden. Ja, richtig gelesen: Das Spiel wechselt in diesen optionalen Nebenaufgaben sein Genre und wird zu einer waschechten Dating-Simulation. Toby Fox gelingt es auch in diesen unterhaltsamen Szenen, dass diese witzige Idee nicht nur für einen kurzen Gag genutzt wird, sondern tatsächlich dazu dient, den Charakteren Leben und Tiefe einzuhauchen.

Gut: Undertale hat keine Durchhänger oder Streckungen. Ganz im Gegenteil, es steigert sich von der sehr behutsamen Einleitung bis hin zum spektakulären Finale stetig. Jeder Kampf ist durch die kreativen Einfälle und Gagnetypen interessant, bereits bekannte Feinde werden schnell übersprungen. Reine Kampf-Durchgänge werden jedoch auf Dauer etwas zu monoton. Spielerisch birgt das rudimentäre Item- und Waffensystem deutlich weniger Abwechslung als die friedliche Variante. Man merkt, dass das Spiel primär mit der Pazifismus-Variante im Hinterkopf konzipiert wurde.

Stilistisch lehnt sich Undertale zwar an die 8-Bit-Ära an, bewegt sich aber mit seinem unsauberen, ruppigen und überaus uneinheitlichen Stil in einer dadaistischen, eher punkrockigen Interpretation der Vorbilder. Die meisten Menschen würden den Grafikstil von Undertale wahrscheinlich als »hässlich« bezeichnen. Toby Fox ist eben

kein Grafiker, sondern Musiker. Die Optik ist, um es diplomatisch auszudrücken, sehr funktional. Dafür glänzt das Spiel mit seinen skurrilen Charakteren, dem Soundtrack und einer berührenden Geschichte, die zum Lachen und Nachdenken anregt. ★

UNDERTALE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP mit 1.4 GHz
128 MB Speicher
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 / Athlon XP mit 2 GHz
512 MB Speicher
3 GB RAM, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvoller und abwechslungsreicher Soundtrack
- klobige Retrografik
- kein konsistenter Grafikstil
- Animationsstufen der Figuren
- farbarme und wenig ansprechende Welt

SPIELDESIGN



- Kampfsystem mit Action
- Gegnervielfalt
- jeder Gagnetyp hat individuelle Angriffsmuster
- komplett ohne Töten schaffbar
- den Spielfluss unterbrechende Zufallskämpfe

BALANCE



- stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad
- behutsamer Einstieg
- gut platzierte Checkpoints
- kein Grind oder Backtracking
- Item- und Ausrüstungssystem nahezu überflüssig

ATMOSPHÄRE / STORY



- gut geschriebene (englische) Texte
- berührende, spannende und anregende Geschichte
- Gegner mit Identität und Gefühlswelt
- Entscheidungen
- überraschende Momente und Wendungen

UMFANG



- mehrere Enden
- hoher Wiederspielwert dank Genozid- und Pazifisten-Run
- extrem viel zu entdecken
- mit 4 bis 6 Stunden angemessene Länge
- beschäftigt auch nach dem Spielen noch

FAZIT

Undertale ist absolut einzigartig. Ein Rollenspiel-Meisterwerk voller liebevoll skurriler Charaktere und mit einer bewegenden Botschaft.

