

# Сообщение о бизнес проекте «Undertale»

The image shows the title "UNDERTALE" in a white, pixelated, blocky font. The letter 'A' in the word "UNDER" is replaced by a red heart symbol. The text is centered on a black rectangular background, which is itself set against a dark red background with a faint, glowing yellow and orange horizon line at the bottom.

UNDERTALE

*Undertale* (также записывается как *UnderTale* и *UNDERTALE*)  
— компьютерная ролевая игра, разработанная американским композитором Тоби Фоксом (англ. *Toby Fox*) и выпущенная 15 сентября 2015 года в сервисе цифровой дистрибуции Steam. Сюжет и саундтрек писал сам Тоби Фокс, дизайном, помимо него, также занималась Темми Чанг (англ. *Temmie Chang*)



Undertale представляет из себя 8-ми битную пиксельную игру и использует традиционные механики ролевых компьютерных игр. Внешний мир позволяет игроку путешествовать по Подземелью, используя вид сверху, в том числе посещать различные локации. Также во внешнем мире игроку встречаются точки сохранения, которые позволяют сохранить игру, попутно восстанавливая здоровье героя.

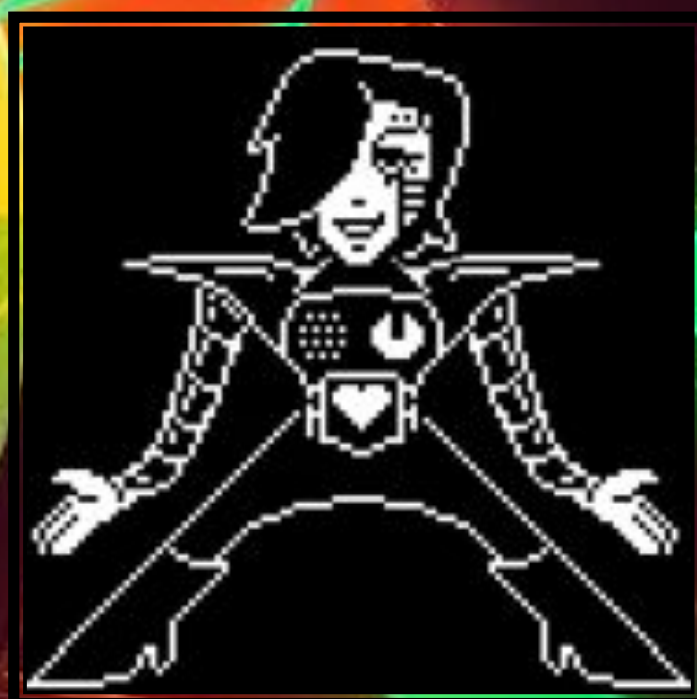


\* Hello, traveller.  
\* How can I help you?

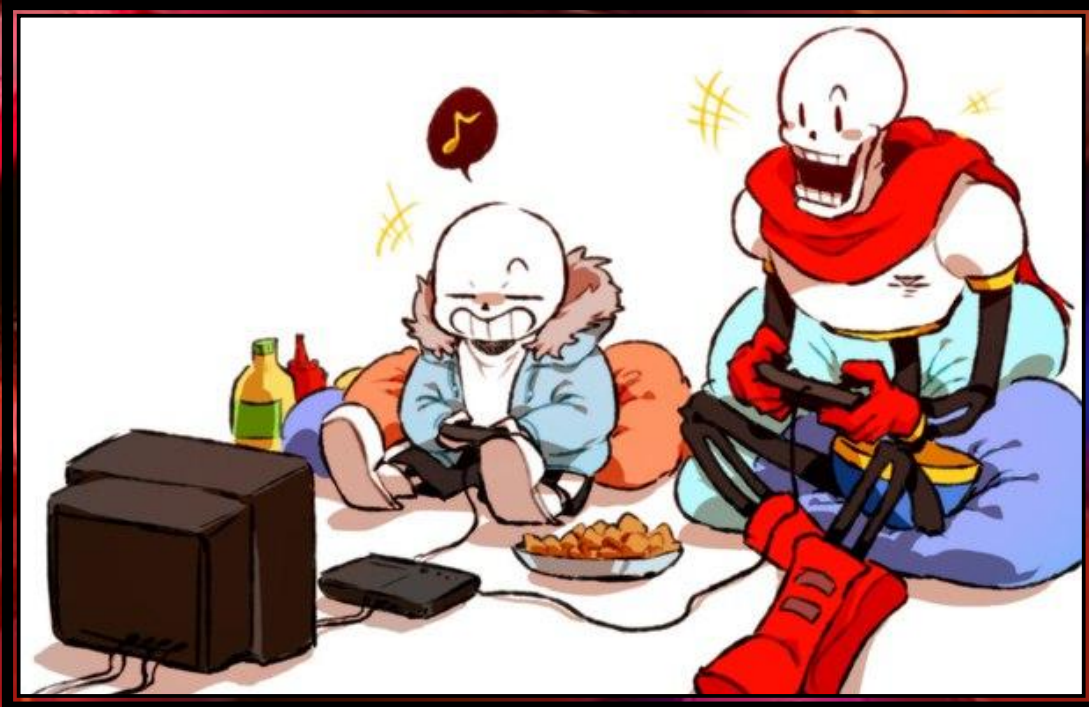
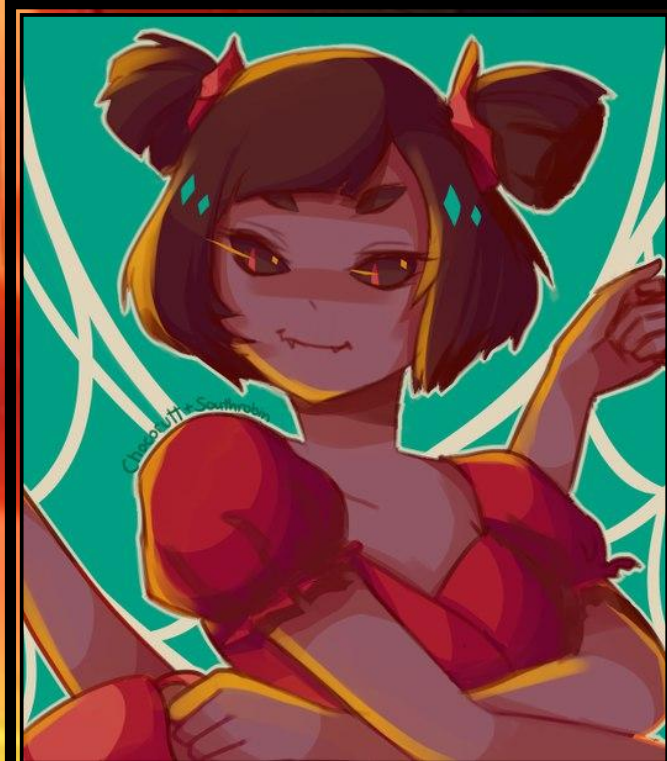
♥ Buy  
Sell  
Talk  
Exit  
2746 1/8



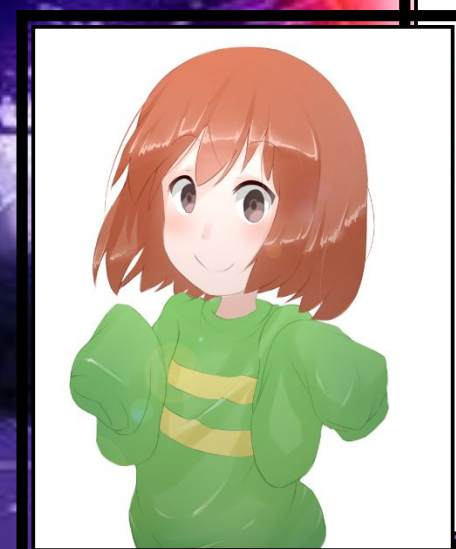
Во время боя игрок управляет маленьким сердцем, которое символизирует душу героя. Игрок может атаковать монстра. Однако игрок может также взаимодействовать (англ. АСТ) с монстрами, используя ненасильственные методы разрешения конфликта.



Мы играем за 8-го упавшего в подземелье ребенка - 7-ю душу и можем пройти игру убивая всех, то есть в режиме «Геноцида», убивая частично, то есть в «Нейтральном» режиме, и не убивая вообще, то есть пройти «Истинный Пацифистский Путь». В конце последнего раскрывается весома часть предыстории.



Среди монстров  
встречаются такие  
персонажи, как добрая и  
заботливая **Ториэль** (Toriel)  
призрак-меломан  
**Напстаблук** (Napstablook),  
скелет – шутник **Санс** (Sans)  
брат Санса, **Папирус**  
(Papyrus) - скелет, полный  
энтузиазма. **Андайн**  
(Undyne) неистовая глава  
королевской стражи,  
**Альфис** (Alphys), замкнутая  
королевская учёная,  
фанатеющая от аниме, и  
**Меттатон** (Mettaton), робот,



Разработка Undertale была профинансирована с целью в 5 тыс. долларов. В итоге было собрано **51.124** доллара (для справки, это **3.629.804** руб.), а количество пожертвовавших деньги с

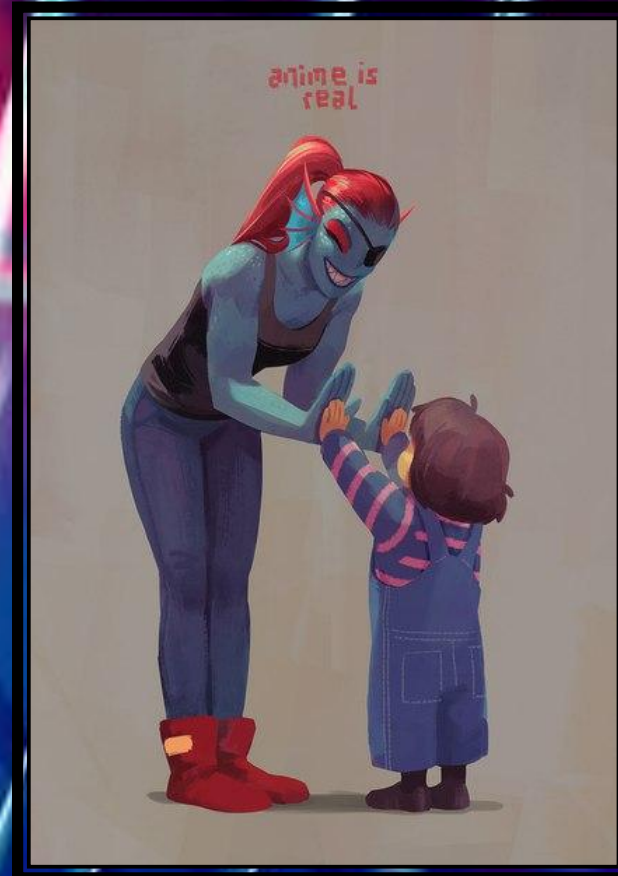
39



В октябре 2015 года в интервью журналу Game Informer Фокс заявил, что он отвечал за все аспекты игры, кроме некоторых дизайнов, так как он не хотел полагаться на кого-то другого. Он также заявил, что **на разработку игры ушло почти три года. Изначально он планировал сделать игру проходимой за два часа, однако это число**







Фокс также обсудил некоторые аспекты  
официального саундтрека. Он заявил, что  
ответственен за всю музыкальную  
составляющую. Весь саундтрек был написан  
специально для игры, за исключением

Игра очень сильно воздействует на душевное состояние игрока и местами прослеживается ломание четвертой стены.

Каждый монстр – это личность и убивая, игрок как минимум сильно нервничает.

Также в игровом процессе узнается, что сохранение и загрузка – свойство внутриигровой вселенной, а не

п

МОЖЕТ ВОС



В целом можно сказать, что Тоби Фокс проделал колоссальную работу над игрой, отличающейся «живой» атмосферой, трогаящим до глубины души сюжетом, превосходным музыкальным сопровождением и приятной графикой.



Спасибо за  
внимание!

