

Análise do game

UNDERTALE

Longplay pacifist: <https://www.youtube.com/watch?v=88e6BBE61MU>

Introdução

O jogo Undertale foi desenvolvido pelo desenvolvedor independente Toby Fox.

O Jogo foi lançado para as plataformas Pc em 15 de setembro de 2015. Em 2016 foi portado para o PS4 e PS Vita e, em 2018, recebeu o último porte para o console Nintendo Switch.



Avatar usado por Tody dentro do jogo.

Undertale

Jogo possui uma abordagem diferente em relação aos outros RPGs do mercado.

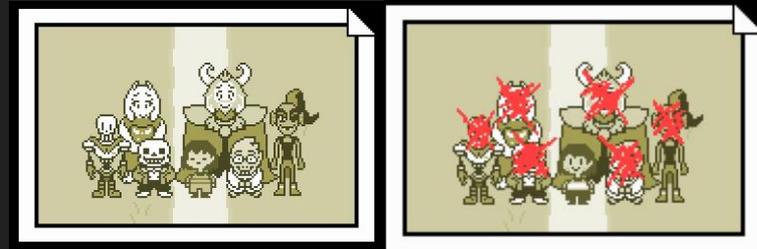
Em undertale, podemos ter 3 tipos de experiências ao passarmos pelo mundo, as quais refletem o tipo de jogador.

Temos:

1- Neutro

2- Pacifista verdadeiro

3- Genocídio



Fotos comparando o final Pacifista verdadeiro e Genocídio

Neutro

Nesse caso, o jogador decide matar poucos monstros que ele possa vir a encontrar e tenta poupar a maioria.

Ao terminar o jogo, o jogador volta ao mundo dos humanos e recebemos uma ligação de um dos personagens, Sans, dizendo como que o mundo está após o jogador ter passado por lá.



* heya.



* is anyone there...?



* well, i'll just leave a message...



* so...



* it's been a while.



* the queen returned, and is ruling over the underground.



* she's enstated a new policy.

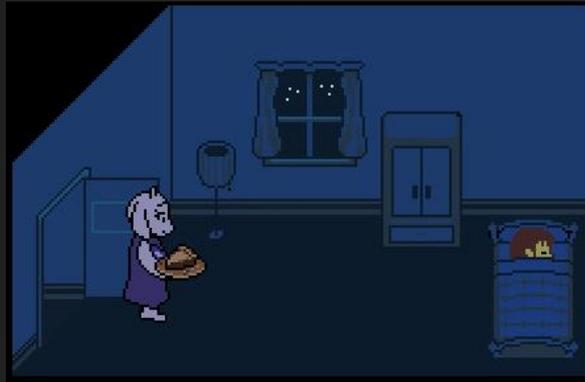


* all humans who fall here will be treated not as enemies...

Pacifista verdadeiro

Caso o jogador decida não matar nenhum monstros ele encontra o verdadeiro final do jogo.

Após derrotarmos o chefe secreto, o jogador e todos os monstros fogem da caverna e se encontram no mundo dos humanos. Esse seria o final feliz da série, onde todos conseguem aquilo que desejavam.



Protagonista é adotado por uma das NPC do jogo

Genocida

Caso o jogador decida matar todos os inimigos, ele é recompensado por esse final.

Nesse final, liberamos o espírito de uma criança que o único desejo é eliminar todos os monstros existentes.

Esse é o único final que afeta seus próximos jogos, sendo mostrado em uma cena final onde mesmo após resetar o jogo, o espírito da criança ainda está a solta.



Um jogo meta

Undertale apresenta aspectos que fogem de seu próprio universo, afetando o jogador fora do jogo.

O jogo sabe de sua história como gamer e usa isso contra você. Sabendo disso ele entrega para o jogador o pior final possível caso ele decida jogar o jogo como um rpg comum (Final Genocida).

Visão semiótica

Podemos notar que o jogo possui diferentes formas de mostrar para o jogador uma mudança de elementos no mundo (signos) e, por causa disso, faz com que o jogador chegue a uma nova conclusão.

Um exemplo disso acontece na cena final do final pacifista, onde o jogador recebe uma ligação do personagem Sans dizendo o que aconteceu no mundo após a passagem do Player que, dependendo de suas escolhas, o rumo do mundo é alterado.

Outro exemplo acontece caso o jogador jogue uma aventura pacifista após uma neutra. Onde nos é apresentado um final perfeito, onde o protagonista tem uma família e todos vivem em paz