

# splatoon\_octo\_valley

## Splatoon: Octo valley



Genre	Third-Person Shooter
Publikationsjahr	2015
Publisher	Nintendo
Developer	Nintendo EPD
Analyse	Carole Meier, Riley Dülberg

---

## 1. Spielbeschreibung

Splatoon ist ein peppiges 3rd person shooter Game von Nintendo, in welchem die Spieler:Innen mit Hilfe von Tinte Pistolen und anderen Waffen Gegner besiegen und Turf markieren müssen. Die Spieler:Innen schlüpfen in die Rolle eines Inkling, Menschenähnliche Lebewesen, welche sich in Tintenfische verwandeln und sich in Tinte verstecken können. Anders als in den meisten Shooter-Games benutzen die Inklings in Splatoon Tinte statt traditioneller Munition, da das Spiel eine eher junge Zielgruppe hat. Die ganze Soundkulisse richtet sich nach diesem kindlichen Wasserschlacht Thema und ist sehr fröhlich und energetisch gestaltet.

Für diese Sound-Analyse haben wir uns auf den Story-Modus des Spiels fokussiert, in welchem man sich als im einzelspieler modus als Agent 3 durch Octo Valley kämpfen muss um den von den Octarians entführten Zapfish zurück nach Inkopolis zu bringen.

Sound und Musik sind ein großer Teil des Spiels. Wie bei den Visuals auch ist Splatoon voller kräftiger Musik und poppigen Sounds, die zu einem energiegeladenen Gameplay führen. Das Spiel besitzt einen sehr einzigartigen Charakter. Es mischt viele Musikgenres und arbeitet sowohl beim Soundtrack wie auch den Soundeffekten mit starken Verzerrungen und ungewohnten Geräuschen. Dies verleiht dem Spiel eine sehr spannendes und teilweise auch weirdes Soundprofil, welches Splatoon als

Markenzeichen nutzt. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen ist die Musik in Splatoon oft sogar Diegetisch eingebaut.

## 2. Soundanalyse

### 2.1 Player Sounds

#### Passive Kommunikation - Immersion & Rewards:

Tinte: Beim Wechseln der Form zum und vom Tintenfisch löst die SpielerIn ein sehr rundes, glucksendes Tropfen Geräusch aus. Auch das Gefühl der dickflüssigen Tinte wird gut vermittelt. Durch fließende Wellen- und Schwimm Geräusche und das Dämpfen der Musik spürt die Spieler:In das Medium in dem sie sich bewegt und die erhöhte Geschwindigkeit wird fassbar gemacht. Ebenso kommuniziert das Spiel, wenn sich die SpielerIn in gegnerischer Tinte befindet. Neben den visuellen und mechanischen Effekten wird auch ein Brodeln ausgelöst, welches zunehmend lauter wird.

Pickups: Auch das Einsammeln von Objekten wird durch Sounds begleitet. Beim Besiegen von Gegnern wie auch durch das Zerstören von Kisten können Power-Eggs freigelegt werden, welche von der SpielerIn durch Abschießen oder Kollidieren eingesammelt werden können. Diese dienen als Belohnung und lösen ein helles Klicken beim Treffen und ein sehr angenehmes hohes Ploppen beim Einsammeln aus. Um den belohnen den Effekt noch mehr zu unterstreichen, wandert der Ton nach oben, je mehr dieser Eggs nacheinander eingesammelt werden.

#### Pick-Up Sounds

Barks: Bei vielen Aktionen reagiert der Spielcharakter und gibt freudige Geräusche von sich. Das macht den Charakter lebendiger und teilt wiederum der Spieler:In mit, dass etwas Positives geschehen ist. Ebenfalls reagiert der Charakter aber auch auf negative Momente. Wird die Spieler:In getroffen, oder besiegt, gibt der Charakter einen Verzerrten Schrei von sich.

### 2.2 Weapon

Abgegebene Schüsse klingen kurz und dumpf. Treffen sie einen Enemy, ertönt ein hoher Sound (vergleichbar mit einem Snare). Das Feedback ist klar und hebt sich ab von der restlichen Soundkulisse. Diese Klarheit orientiert den Player im chaotischen Spielgeschehen. Einen Enemy zu treffen wirkt befriedigend.

#### [Enemy abschiessen]

Ähnlichen Sound ist zu hören, sobald die Munition leer ist: Ein hoher Ton wiederholt sich, als ob eine leere Flasche mit einer kleinen Metallkugel geschüttelt wird. Die Wiederholung transportiert die Notwendigkeit nach neuer Munition und konstatiert den dumpfen Sound des Schusses.

#### [Munition leer]

Das Soundsystem der Waffe hilft der Orientierung im Spielgeschehen ungemein, nimmt die Konzentration von der Umgebung und der Gegner aber nicht weg. Es ist so balanciert, dass der Fokus

auf der Transportation von Informationen gelegt ist. Atmosphärisch tragen die Sounds der Waffe aber beinahe nichts bei (Stichwort: Generisch). Hier hätte näher auf die Thematik der Story und Welt eingegangen werden können.

## 2.3 Enemies

Die Enemies machen alberne, lustige, glitschige Tiergeräusche - die mit einem roboterartigem Filter synthetisch wirken. Daneben sind sie leicht verzerrt und erinnern ab und zu an Sound-Glitches. Sie gehen einher mit dem sauberen Soundscape der UI-Sounds und können damit in die Reihe der sterilen Seite des Sound Designs eingebettet werden.

### [Enemy Sounds]

Die Sounds der Enemies machen sie befremdlich, falsch und feindlich zu mir als Player. Aus diesem Grund sind sie auch auditiv klar als Enemies identifizierbar. Sie unterstützen die Narration des Spiels, in der der Player gegen Ordnung/Sterilität kämpft.

## 2.4 Transitions

Ein Level beginnt mit einem dumpfen, bassigen Geräusch während der Aufzug zum nächsten Stockwerk fährt. Ein helles - wenn auch leicht schiefes - "Ding!" heisst den Player willkommen und das Level baut sich mit einem schwirrendem Sound auf, der in einem angenehmen Störgeräusch endet. Der Player muss in einen Vogelkäfig steigen, der ihn ins eigentliche Level trägt, was mit einem Windspiel-Sound begleitet wird. Ein hoher Ton spielt dazu, welcher langsam und Höhe verliert und dem Player damit signalisiert, dass es immer näher ins Level geht.

### [Beginn eines Levels]

All das ist ruhig, klar, elektronisch-metallisch und synthetisch. Es fühlt sich beinahe anorganisch und damit befremdlich an. Es vermittelt: Du befindest dich in einer Gegend, die nicht für einen glitschigen Tintenfischmenschen geschaffen ist. Dennoch sind die Sounds angenehm und ein erquickender Kontrast zum chaotischen Sounddesign des Kampfes. Diese Dichotomie ist interessant und lädt den Eingang in ein Level jedes Mal mit Spannung, Vorfreude und Unsicherheit auf.

Dahingegen warten die Levelenden mit lauten Jingles auf, die kurze Synth-Melodien spielen. Diesen Kontrast verstehe ich nicht und es zieht mich aus der Immersion raus.

### [Ende Level]

## 2.5 Environment

Die Umgebung ist immer leise und nie im Vordergrund. Das bedeutet nicht, dass sie unwichtig ist: In der Hubworld schafft ihre minimalistische, elektronische und abstrakte Art eine befremdliche Starrheit, die Leblosigkeit signalisiert und damit überzeugend das Gefühl von der virtuellen Realität und einer feindlichen Ordnung/Sterilität überträgt.

### [Environment Hubworld]

In den Levels sind Geräusche aus der Ferne zu hören, wie zum Beispiel eine industrielle Pressanlage oder ganz einfach die grosse Leere des Raumes in Form von einem bassartigen Geräusch.

[\[Environment Level\]](#)

## 2.6 UI

Die UI-Sounds sind kurz, leise, minimalistisch, elektronisch und klar. Sie symbolisieren am stärksten die Thematik der Ordnung/Sterilität. Spannend ist, dass sie sich oft in der Lautstärke zurückhalten. Im Gegensatz zu den Sounds des Players und der Waffe sind die UI-Geräusche oft leise und angenehm. Sie drängen sich nie auf und sind nicht emotional. Hier wird der Kontrast zwischen dem glitschigen Spielgeschehen und der sauberen Downtime auf die Spitze getragen. Der Gegensatz funktioniert so gut, weil er auch narrativ und visuell vorangetrieben wird und immer wieder auf den glitschigen Sounds basiert (aber eben verdreht und minimalisiert wurden).

[\[UI Compilation\]](#)

Weil ich mich immer in Menüs wiederfinden werde, kommt bei mir auch das Gefühl der Unterlegenheit gegenüber der Ordnung auf. Das treibt mich einerseits an, weiterhin in den Kampf zu ziehen - andererseits wirkt der minimalistische Sound damit auch bedrohlich und schliesslich bedrückend.

## 2.6 Dialogue

Der Dialog hört sich ähnlich wie die Monster albern und glitschig an. Hier aber fühlt es sich organisch an (ohne roboterartigen Filter). Die Stimmen der NPCs klingen also bekannt und "auf meiner Seite". Nur die Roboterversion eines NPCs klingt anders, aber auch hier noch lange nicht so fremd wie die Sounds der Enemies.

[dialog.mp4](#)

## 3. Fazit

Splatoon 3: Side Order versucht den chaotischen und energetischen Sound von Splatoon mit einem sterilen Minimalismus zu vermischen und glückt hierbei vor allem im UI und den Enemies, wo die chaotischen Sounds genommen und abgeschliffen wurden zu einer sauberen Ästhetik, die leicht bedrückend wirkt. Insgesamt geht Side Order aber nicht weit genug und bleibt zu konservativ im Sound Design der Player Interaction und Waffennutzung. Einzelne Details stören auch, wie z.B. die Transition des Levelendes zum Levelmenu.

## 4. Vergleich zu Splatoon (2015)

### 4.1 Setting und Sound

Während Side Order in einer virtuellen Welt stattfindet, die von Ordnung besessen ist, spielt Splatoon

(2015) in einer echten Landschaft. Das spiegelt sich im environmental Sound wider, aber auch bei den Enemies und den Transitions zwischen den Leveln und der Hubworld: In Side Order ist der Hang zur sterilen Digitalität präsent und in Splatoon (2015) lebhaftes, organisches Chaos. Dennoch sind besonders im Kampf ähnliche - wenn nicht gar die gleichen - Sounds hörbar. Deswegen klingt Side Order hier und da wie eine Derivation statt einer Weiterentwicklung.

## 4.2 Abmischung

Splatoon (2015) ist „in your face“. Das Spiel wirft dem Player beinahe ununterbrochen Soundeffekte um den Kopf. Und zwar nicht nur in der Zahl sondern auch in der Lautstärke: Alles wirkt ungedrosselt und laut. Bei Side Order ist das anders. Hier sind die Sounds nicht so stark im Vordergrund und wirken geordneter; gebändigt. Das steht sinnstiftend für die verschiedenen Narrative beider Spiele und somit wirken Soundeffekte, welche beide Spiele nutzen, trotzdem leicht anders.

## 4.3 Diegetik

In beiden Ablegern ist die Musik auf das Verhalten des Players abgestimmt: Taucht der Player in die eigene Tinte ein, wird die Musik dumpfer und leiser. Dieser Effekt ist in Splatoon (2015) stärker ausgeprägt als in Side Order. Ebenfalls in beiden Spielen läuft die Musik innerhalb der Spielwelt tatsächlich und wird nicht nur vom Player gehört. In Splatoon (2015) ist das glaubhafter designed als in Side Order: In ersterem reagieren die Enemies ab und zu darauf und die Leveltransitions sind auch darauf abgestimmt. Das ist in Side Order nicht der Fall.

## 4.4 Ästhetik

Splatoon (2015) besticht durch ein Sound Design aus einem Guss: Alles hält zusammen und bringt die Spielwelt, -Figuren und -Waffen dem Player nahtlos näher, auch wenn die gesamte Soundkulisse in intensiven Momenten überfordernd sein kann. Neun Jahre später versucht Side Order diese Formel für eine neue Umgebung und Story anzupassen. Genau hier liegt das Problem: Das Sound Design wird nur angepasst und nicht grundsätzlich hinterfragt. Eine Rückbesinnung auf den neun Jahre alten Sound ergibt in einem gewissen Rahmen Sinn, weil es sich immer noch um dieselbe Franchise handelt. Doch zu oft wirkt es so, als würden einige Sounds bloss ausgetauscht, anstelle eines neuen Konzepts die Soundkulisse neu zu denken.

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=splatoon\\_-\\_octo\\_valley&rev=1749677405](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=splatoon_-_octo_valley&rev=1749677405)

Last update: **2025/06/11 23:30**

