splatoon_octo_valley

Splatoon: Octo valley

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

1. Spielbeschrieb

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.

Aktive Kommunikation:

Splatoon ist dank seinem explosiven Gameplay und den vielen satten Farben ein visuell sehr hektisches, manchmal auch unübersichtliches Spiel. Da bereits viel auf dem Bildschirm passiert, werden den SpielerInnen viele Informationen deshalb auch auditiv mitgeteilt.

In Kontrast zu den zuvor genannten flüssigen und runden Geräuschen, nutzt Splatoon hierfür auch sehr helle, fast schon scharfe, metallische oder glockenähnliche Klänge. Neben den Power-Eggs können Kisten auch Schlüssel, Schriftrollen und Rüstungen enthalten. Zerstört die Spieler:In eine solche Kiste, erklingt eine aufsteigende glockenartige Melodie. Diese belohnt die Spieler:In und hilft gleichzeitig ihr mitzuteilen, dass sie etwas Wertvolles freigeschaltet hat, da teilweise viele Kisten auf einmal kaputt gehen können.

Ebenfalls wird der Stand der Tinte durch den Sound kommuniziert. Ist die Tinte leer, klickt die Pistole nur noch. Lädt die Spieler:In den Tank wieder auf, macht dieser einen hohen saiten Ton, den man gut durch die anderen Geräusche hört.

Tank Refill

2.2 Weapon

Statt lauten Knällen oder scharfen Schussgeräuschen sind die Waffensounds in Splatoon von Wasserpistolen und Ballons inspiriert. Folglich sind die Schussgeräusche eher dumpf und rund und lösen bei einem Aufprall Platz Geräusche aus. Schießt die Spieler:In jedoch an der falschen Stelle auf einen Gegner, so wird dies durch ein metallisches Knipsen kommuniziert. Auch Bomben haben einen charakteristischen Sound. Sie geben ein abfallendes klingeln von sich welches sich kurz vor der Explosion zu einem Rückwerts spielenden Ton abwandelt.

Weapon Sounds

2.3 Enemies

Gegner besitzen ein deutlich anderes Soundprofil als die Spieler:In. Sie geben meist tiefe, gurgelnde Geräusche von sich, was sie klar von den hohen Klängen der Spieler:In abhebt und ihnen eine düsterere Wirkung verleiht. Zusammen mit ihrem etwas albernen aussehen lassen diese Geräusche sie jedoch eher Gedankenlos statt überaus gefährlich wirken. Erkennt ein Gegner die Spieler:In gibt dieser einen hellen Glocken Ton von sich als Signal, etwas gesehen zu haben. Verliert der Gegner die Sicht auf die Spieler:In jedoch wieder, wird dies durch ein verwirrtes Grummeln verkündet. Auch beim Generieren ihrer Attacken oder neuer Gegner werden leise gurgelnde Geräusche ausgelöst. So wird die Spieler:In immer darüber informiert, ob sie gerade in Gefahr ist oder ob Gegner in der Nähe sind.

2.4 Transitions & Level Sounds

Das Spiel kommuniziert während dem Verlauf eines Levels viel mit der Spieler:In. Von Jingles nach dem besiegen aller Gegner einer Gegend, hohen saiten ähnlichen Melodien beim Aktivieren eines Respawns, maschinellen Geräuschen beim aufschliessen verschlossener Kapseln bis hin zu Musik änderungen beim erreichen der letzten sektion eines Levels. Das Spiel ist voll von kleinen musikalischen und auditiven Rewards und Signalen.

Speziell erwähnenswert und erinnerungswürdig sind auch die Übergänge zwischen der Lobby und den einzelnen Leveln. Nach dem Freischalten des Levels, was ein pfeifen wie das eines Tee topfs auslöst, wird die Spieler:In von einer poppigen Synth Melodie begrüsst welche zusammen mit einem fast schon Sci-Fi klingenden teleportations Sound in das Level leitet.

Level Start

Auch das Ende eines Levels hat einzigartige Sounds.

splatoonlevelend.mp4

2.5 Environment

Wie in den meisten Games beginnt der Sound bei den Interaktionen der SpielerIn und der Umgebung. Octovalley befindet sich in einer sehr urbanen Umgebung, viele der Oberflächen sind aus Stein, Beton oder anderen harten Materialien und folglich die Schrittgeräusche der Spieler:In auf diesen

Oberflächen sehr hart. Diese hört man jedoch nicht oft. Obwohl es erlaubt ist, sich über kahlen Boden zu bewegen, ermutigt das Spiel dazu, so viele Oberflächen wie möglich mit Tinte zu bedecken, da man sich in ihr als Tintenfisch schneller fortbewegen kann. Viele Interaktionen der SpielerIn mit der Umgebung geschehen folglich auf feuchten Oberflächen, was plantschende oder patschende Geräusche auslöst.

Da die Musik in Splatoon eine grosse Rolle spielt und deshalb auch fast immer präsent ist, gibt es während den Levels nicht viele natürliche Umgebungsgeräusche. Um einen Kontrast zu setzen, und um die Navigation zwischen den Levels ruhiger zu gestalten, wird während diesen Momenten die Musik etwas zurückgedreht. Die ruhige Musik kombiniert mit den nun hörbaren Vogelgeräuschen und leiser Stadt Ambience löst nach den flotten Sounds der Levels ein Gefühl der Geborgenheit aus.

Lobby Sound

2.6 UI

Das Spiel arbeitet beim UI neben wenigen dumpferen hölzernen Sounds auch mit erstaunlich aggressiven, hellen, fast schon schleifenden Klängen. Wo gewöhnlich dumpfe Button Sounds verwendet werden, setzt Splatoon scharfe digitale Geräusche ein, um einen Button-Press zu unterstreichen. Die hohen Klänge des UIs passen so jedoch gut zum Rest des Games, welches stets upbeat und energetisch klingt und gibt dem Ganzen noch etwas Technisches und Futuristisches.

Die sounds passed zum urbanen setting des Spiels und klingen als könnten sie von einem mobil Telefon oder sonstigem Gerät kommen.

UI Sounds

2.7 Dialogue

Dialog wird in Splatoon mit verzerrten Stimmaufnahmen begleitet. Diese sind für jeden Charakter anders, tönen aber oft wabbelig und schrill. Das Gesprochene ist nicht mehr verständlich, passt jedoch zu den visuellen Designs der Charaktere und gibt das Gefühl, dass eine fremde Sprache gesprochen wird.

Dialogue

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 abgeschlieffen wurden zu einer sauberen Ästhetik, die leicht bedrückend wirkt. Insgesamt geht Side Order aber nicht weitgenug 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 hie 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=1749681448

Last update: **2025/06/12 00:37**