

Splatoon 3: Side Order



Genre	Third-Person Shooter Roguelite
Publikationsjahr	2024
Publisher	Nintendo
Developer	Nintendo EPD
Analyse	Riley Dülberg, Carole Meier

1. Spielbeschrieb

Splatoon 3: Side Order ist ein Third-Person Roguelite. Ziel ist es, einen rund dreissig Geschoß hohen Turm zu erklimmen. Auf jedem Geschoß erwartet den Player eine Herausforderung in Form eines Levels, das mit verschiedenen Gegnern bestückt ist. Wie im Grundspiel schießt der Player mit seiner eigenen Tinte auf die Ziele, während er sich selbst von der gegnerischen Tinte in Acht nehmen muss.

Die Tinten verteilen sich auf dem Boden. Während sich der Player in der eigenen Tinte schneller fortbewegen und die eigene Munition wieder auffüllen kann, zieht die gegnerische Tinte Gesundheit ab und ist beinahe unüberquerbar. Hierbei sei erwähnt, dass die Hauptfigur ein Hybridwesen zwischen Mensch und Tintenfisch ist und zwischen beiden Formen frei wechseln kann.

[levelexample.mp4](#)

Nach jeder gewonnenen Herausforderung bekommt der Player neue Fähigkeiten oder Boni auf bereits bestehende. Sollte der Player sterben, muss er den Turm von Beginn an abermals bezwingen. Nach jedem Run können die eigenen Fähigkeiten jedoch mittels gewonnenen Punkten auf Dauer verbessert werden: Mit jedem Run kommt der Player also der Turmspitze näher.

2. Soundanalyse

2.1 Player Interaction

Der Player (Agent 8) bewegt sich auf Sand, Metallboden oder Tinte. Die Schritte hören sich dabei unterschiedlich an. Der Sand hört sich weich und leicht an. Das Metall ruhig und neutral. Die Tinte glitschig und matschig. Im Gegensatz zur Tinte klingen das Metall und der Sand hochwertig. Die Unterschiede sind klar hörbar und setzen einen klaren Kontrast zwischen Action und Downtime: Sobald auf Tinte gelaufen wird, wurde diese auch gerade geschossen. Die Materialien schaffen ein gegensätzliches Gefühl von Ordnung und Chaos. Dieser Kontrast funktioniert gut und ist immersiv: Ich - als Agent 8 - verschmutze die Umgebung.

[[Video gehen und schwimmen](#)]

Alle Sounds, die mit Tinte und Meerestieren zu tun haben, sind glitschig, in höheren Frequenzen und dickflüssig. In anderen Worten ist die Manipulation des Players mit der Umgebung durch dieselbe Gruppe von Sounds gekennzeichnet.

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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=splatoon_3:side_order&rev=1749651377

Last update: **2025/06/11 16:16**

