

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 Enemies 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.

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 befreindlich, 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.

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=splatoon_3:side_order&rev=1749651518

Last update: **2025/06/11 16:18**

