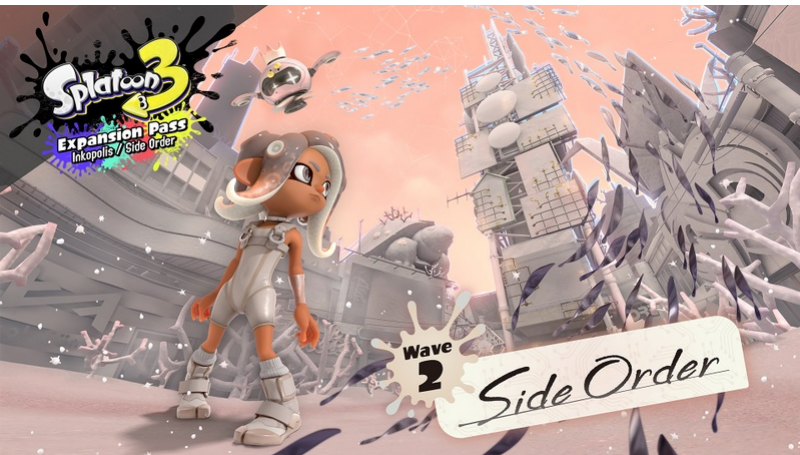


Splatoon 3: Side Order



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

1. Spielbeschreibung

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, Stein 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 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

4.2 Abmischung

4.3 Diegetik

4.4 Ästhetik

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=splatoon_3:side_order&rev=1749662363

Last update: **2025/06/11 19:19**

