

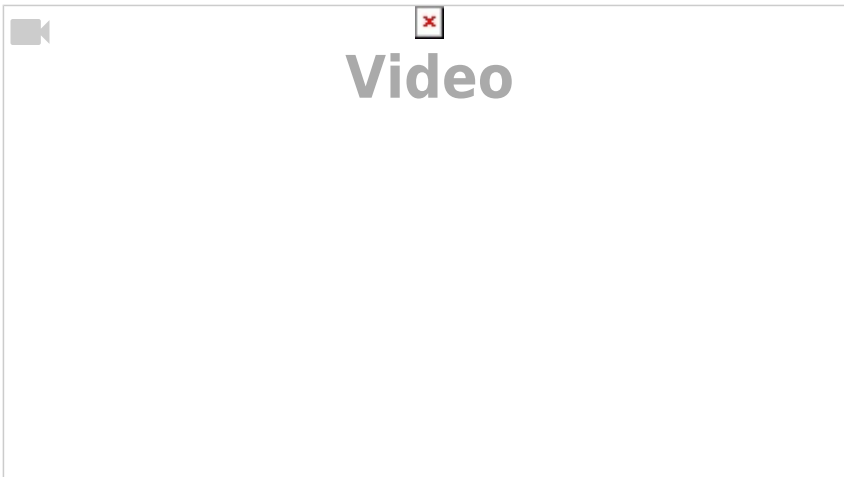
# The Flame In The Flood



Genre:	Rogue-like, Action-Adventure
Publikationsjahr:	Februar 2016
Entwickler & Publisher:	The Molasses Flood
Analyse von:	Alexandrine Siegenthaler, Manuela Widmer, Yana Yapici

## 1. Handlung

Als Scout von dem Hund Aesop (oder der Hündin Daisy) ein Radio überbracht wird, macht sie sich sogleich mit dem Floss auf den Weg flussabwärts, auf der Suche nach dem Sender des Radiosignals. In der postapokalyptischen Welt muss Scout stetig Vorräte sammeln und ihre Ausrüstung verbessern, denn ihr Gepäck ist limitiert und die Wildnis voller Gefahren.



## 2. Soundanalyse

### 2.1 Wahrnehmung

Das Spiel hat oft eine sehr ruhige Atmosphäre, die Geräuschkulisse das einzige, was einen begleitet. Vor allem die Sounds, welche vom Spieler ausgelöst werden sind prominent. Dies betrifft die Camp-Erkundung, während die Flussequenzen von Musik begleitet werden. Die Stille der Einsamkeit wird unterbrochen von den Gefahrensounds, mit welchen sich die Wildtiere ankündigen. Auch der flutartige Regen übertönt die Stille und lässt einen schnell nach Schutz suchen.

Das Spiel legt den Fokus auf das Erkunden und vorsichtige Vorantasten, somit fördert die Absenz von Geräuschen die Konzentration. Die meisten Aktionen haben einen Sound, welches zur Kognitiven Entlastung beiträgt.

(Alle Sounds sind aus einer Spielaufnahme herausgeschnitten, weswegen diverse Nebengeräusche hörbar sind.)

## 2.2 Verhältnis zwischen Aktion und Sound

### Bewegung

Die Fussstapfen sind sehr subtil, und verschmelzen mit den Hintergrundgeräuschen.

Schritte	<a href="#">footstepthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Schritte im Wasser	<a href="#">footsteps_wasserthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>

### Interaktionen

Das akustische Feedback trägt dazu bei, dem Spieler die Sicherheit zu verleihen, dass eine Aktion durchgeführt wurde. Es zeigt auch an, wann eine längere Aktion beendet ist, wodurch der Spieler seinen Fokus auf anderes legen kann. Diverse Sounds bestehen aus ähnlichen Geräuschen und Melodien, welche für mehrere Aktionen genutzt werden.

Kiste öffnen	<a href="#">durchsuchenkistethe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Auto durchsuchen	<a href="#">durchsuchenautothe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Mit Stab verscheuchen	<a href="#">stabthe_flame_in_the_flood.mp3</a>
Quest annehmen	<a href="#">briefkastenthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Objekte aufnehmen	<a href="#">nehmenthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Herstellung	<a href="#">herstellenthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Brunnen nutzen & Trinken	<a href="#">drinkthe_flame_in_the_flood.mp3</a>
Essen & Verarzten	<a href="#">essenthe_flame_in_the_flood.mp3</a>

### Kommunikation

Der Dialog wurde nicht vertont, sondern man hört nur die UI-Sounds des Klickens. Eine Gibberisch-Sprache würde die Charaktere unterstützen und ihnen mehr Tiefe verleihen.

Dialogblasen	<a href="#">dialogthe_flame_in_the_flood_.mp3</a>
--------------	---

### UI

Das Menu wird von einfachen Tonfolgen begleitet. Trotz ihrer Einfachheit lässt sich eine positive und negative Bedeutung für das Öffnen und Schliessen zuordnen.

Menu öffnen & schliessen	<a href="#">inventarthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
--------------------------	---

## 2.3 Kommunikation mit dem Spieler

Ein klarer Sound lässt den Spieler erkennen, dass sich der Gesundheitszustand verändert hat. Dies ist besonders hilfreich in hektischen Situationen, da man die Symbole schnell aus dem Blick verlieren kann. Der Hund weist den Spieler auf aufnehmbare Objekte hin. Da es Fälle gibt, wo Gegenstände von anderen verdeckt werden können, ist auch dies sehr nützlich.

Neue Verletzung	<a href="#">verletzungthe_flame_in_the_flood.mp3</a>
Verletzung geheilt	<a href="#">heilenthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Hund weist auf aufnehmbare Objekte	<a href="#">hund_the_flame_in_the_flood-.mp3</a>

## 2.4 Raum

Dem Spieler wird durch verschiedene Ambiente-Sounds mitgeteilt, was ihn in den nächsten Momenten erwartet.

### Andocken

Während man das Floss noch festbindet, hört man bereits, welche Geschöpfe einen in diesem Gebiet erwarten, somit lassen sich entsprechend Vorbereitungen treffen. Hasen und Krähen können mit ihren Geräuschen auch die Wölfe wecken, welche sich dann auf die Jagd begeben.

Hasen	<a href="#">hasenthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Krähen	<a href="#">krähethe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Schlange	<a href="#">schlangethe_flame_in_the_flood.mp3</a>
Wildschwein	<a href="#">wildschweintheflame_in_the_flood-.mp3</a>
Wolf	<a href="#">wolfthe_flame_in_the_flood.mp3</a>

### Wetter

Der Regen kündigt sich mit einem lauten Donner an, dies gibt einem Zeit Schutz zu suchen oder sich bereit zu machen, das frische Wasser einzusammeln. Sobald der Regen einsetzt, hört man auch den Sound für eine neue Verletzung, da man nun durchnässt ist.

Donner & Regen	<a href="#">regen_the_flame_in_the_flood-.mp3</a>
----------------	---

### Tages- & Nachtzyklus

Hier spielt vor allem die Vertonung der Dämmerung eine Rolle, da sie die Nacht ankündigt, welche mehr Gefahren birgt.

Abendbruch	<a href="#">abendanbruch_the_flame_in_the_flood-.mp3</a>
Nachtambiente	<a href="#">nacht_the_flame_in_the_flood.mp3</a>

### Die Flussfahrt

Fluss mit Stromschnelle	<a href="#">flussthe_flame_in_the_flood-.mp3</a>
-------------------------	--

## 2.5 Der Soundtrack

Im Spiel unterscheiden sich vor allem zwei Gamesequenzen, das ist die Fahrt aus dem Floss flussabwärts um weitere Gebiete zu entdecken und an Orten andocken um Ressourcen zu sammeln und zu craften. Die Fahrt auf dem Floss bietet keine grösseren Gefahren, man folgt nur dem Wasserlauf und weicht Landabschnitten und im Wasser treibenden Objekten aus. Somit läuft währenddessen lebhaftere Country Musik in dem ansonsten ruhigen Spiel. Dies macht auch die Fahrt flussabwärts zu einem freudigen Erlebnis, denn diese kann sich schon etwas in die Länge ziehen. In den Camps gibt es keinen Soundtrack, nur Environmental Sounds.

The Flame In The Flood - Chuck Ragan	<a href="#">chuck-ragan-the-flame-in-the-flood.mp3</a>
--------------------------------------	--



## 3. Gesamteindruck

### 3.1 Immersion

Die Geräusche passen gut zusammen und bringen trotz grundlegender Ähnlichkeit Variation mit sich und lassen sich klar unterscheiden. Eine grössere Soundkulisse zu implementieren wäre möglich gewesen, könnte aber auch zu hektisch wirken, so scheint das Spiel hier in seiner Einfachheit. Die Geräusche haben eine schöne Mischung aus realistischen Geräuschen und zweckentfremdeten Sounds.

### 3.2 Im Gefühl

Das Spiel ist sehr stimmig und auch die Absenz von Sound trägt zu seiner Spannung bei. Die Flussfahrt heitert einen auf mit seiner lebhaften Musik, bevor man wieder in die gefährliche Wildnis eintaucht. Somit bildet sich ein schönes Game-Ambiente in welches man eintauchen kann.

## 4. Vergleich Spiritfarer und The Flame In The Flood

### 4.1 Allgemeiner Vergleich

Die Spiele Spiritfarer und The Flame In The Flood sind beides Entdeckung und Management Games. Wobei Spiritfarer das Schwergewicht auf die Story legt und The Flame In The Flood den Aspekt des Survivalgames hervorhebt.

### 4.2 Sound Design im Vergleich

Beide Sound Designs sind der Natur nachempfunden, um eine starke Immersion zu erzeugen. Wobei Spiritfarer öfters mit übernatürlichen Fähigkeiten arbeitet und darum mehr magische Klänge hat.

### 4.3 Fazit

Eine Immersion zu schaffen ist beiden Spielen gut gelungen durch ein abgerundetes und begrenztes Sound Design.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the\\_flame\\_in\\_the\\_flood](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_flame_in_the_flood)

Last update: **2023/06/08 16:41**



