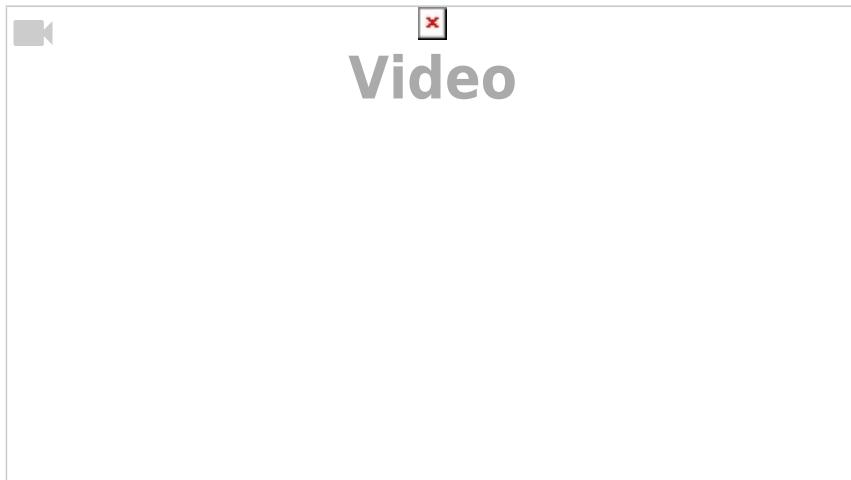


The Flame In The Flood

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

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 Aufenthalt im Camp

Andocken

2.2 Die Flussfahrt

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 lange ziehen.

The Flame In The Flood - Chuck Ragan [chuck-ragan-the-flame-in-the-flood.mp3](#)

2.3 Ambiente

2.xxx UI

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

Permanent link: https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=the_flame_in_the_flood&rev=1686207438

Last update: **2023/06/08 08:57**

