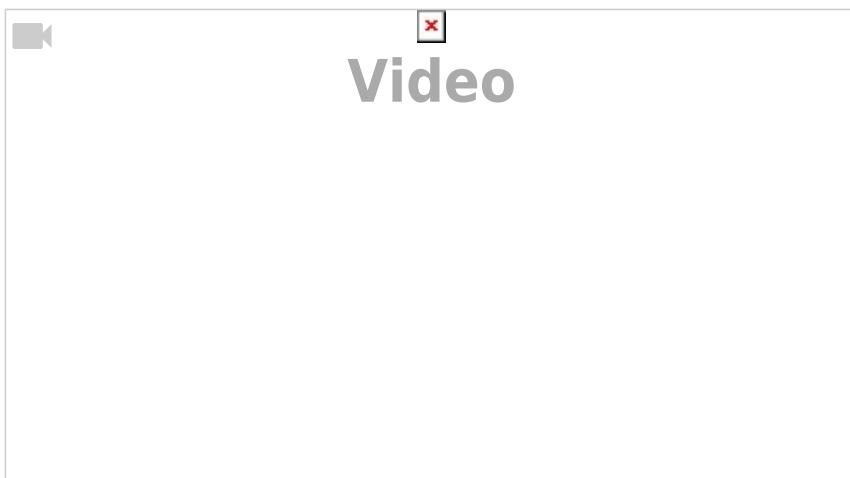


The Flame In The Flood

Genre:	Rogue-like, Action-Adventure	<input type="checkbox"/>
Publikationsjahr:	Februar 2016	<input type="checkbox"/>
Entwickler & Publisher:	The Molasses Flood	<input type="checkbox"/>
Analyse von:	Alexandrine Siegenthaler, Manuela Widmer	<input type="checkbox"/>

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

2.2 Verhältnis zwischen Aktion und Sound

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

2.4 Raum

2.5 Narration und Dramaturgie

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 lebhafte 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. In den Camps gibt es keinen Soundtrack, nur Environmental Sounds.

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

2.1 Scout

Wettereffekte

XX



Gesundheit

XX



2.2 Aufenthalt im Camp

Andocken

Während man das Floss noch festbindet, hört man bereits, welche Geschöpfe einen in diesem Gebiet erwarten, sei es Schlangen, Wölfe, ein Wildschwein oder sogar ein Bär.

Schlangenzischen
Wolfsgeheul

Durchsuchen

In den Camps gibt es Kisten und Häuser, in welchen man nützliche Dinge finden kann. Das Öffnen dieser dauert allerdings einige Sekunden und wird von einem sich füllendem Balken dargestellt und von einem Rattern begleitet.



Briefkasten

An einem Briefkasten können Quests angenommen und abgegeben werden, dies wird durch eine Glocke unterstrichen. Da viele der Sounds düster und dumpf klingen, verbindet man positive Gefühle mit der klaren Glocke.



2.4 Ambiente

Tages- & Nachtzyklus

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

2.5 UI

3. Gesamteindruck

4. Vergleich Spiritfarer und The Flame In The Flood



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=1686211719

Last update: 2023/06/08 10:08

