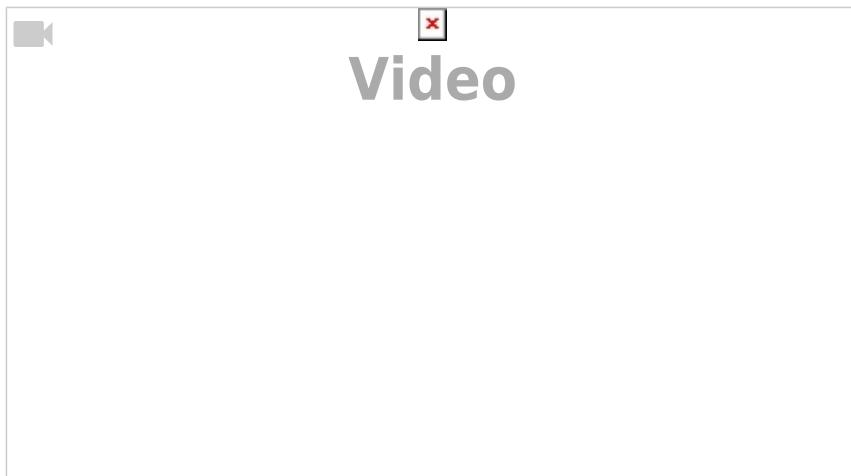


The Flame In The Flood

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

2.2 Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Bewegung

Angenehm sanfte Fussstapfen.

Schritte	footstepsthe_flame_in_the_flood-.mp3
Schritte im Wasser	footsteps_wasserthe_flame_in_the_flood-.mp3
Mit Stab verscheuchen	

Interaktionen

Kiste öffnen	durchsuchenkistethe_flame_in_the_flood-.mp3
--------------	---

Auto durchsuchen	durchsuchenautothe_flame_in_the_flood-.mp3
Quest annehmen	briefkastenthe_flame_in_the_flood-.mp3
Objekte aufnehmen	nehmenthe_flame_in_the_flood-.mp3
Herstellung	herstellenthe_flame_in_the_flood-.mp3
Trinken	drinkthe_flame_in_the_flood.mp3
Essen	essenthe_flame_in_the_flood.mp3

UI

Menu öffnen & schliessen	inventarthe_flame_in_the_flood-.mp3
--------------------------	-------------------------------------

2.3 Kommunikation mit dem Spieler

Hund weist auf aufnehmbare Objekte	hund_the_flame_in_the_flood-.mp3
Neue Verletzung	verletzungthe_flame_in_the_flood.mp3
Verletzung geheilt	heilenthe_flame_in_the_flood-.mp3

Gegner

Betritt man ein neues Gebiet, so erhält der Spieler manchmal einen Hinweis via Sound, welche Gegner sich hier befinden.

Schlange	schlangethe_flame_in_the_flood.mp3
Wildschwein	wildschweinthe_flame_in_the_flood-.mp3
Wolf	wolfthe_flame_in_the_flood.mp3

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.

Schlangenzischen
Wolfsgeheul

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

Tages- & Nachtzyklus

Abendanbruch

Nachtambiente [nacht_the_flame_in_the_flood.mp3](#)

Die Flussfahrt

Fluss mit Stromschnelle [flussthe_flame_in_the_flood-.mp3](#)

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 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](#)

2.5 Narration und Dramaturgie

(Alle Sounds sind aus dem Spiel herausgeschnitten, weswegen diverse Nebengeräusche hörbar sind.)



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=1686226761

Last update: **2023/06/08 14:19**

