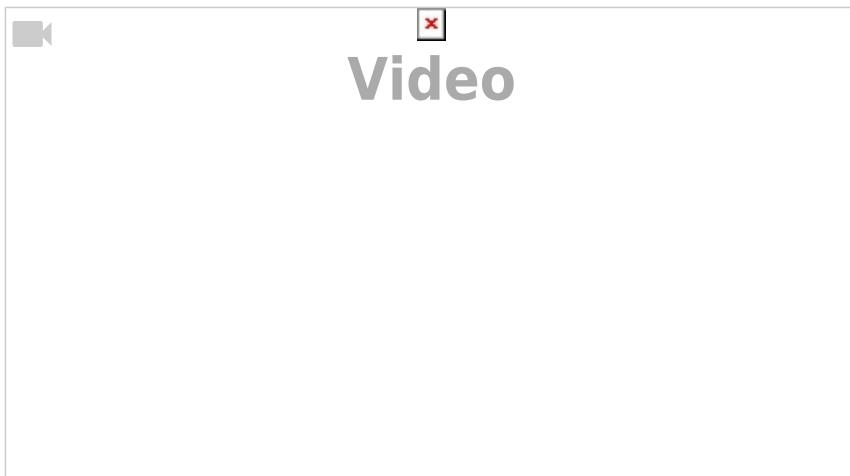


The Flame In The Flood

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

Kommunikation

Der Dialog wird nicht vertont, sondern man hört nur die UI-Sounds des Klickens. Es wäre schöner, hätten die Charaktere eine Gibberisch-Sprache.

Dialogblasen	dialogthe_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	heilenthе_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.

Hasen	hasenthe_flame_in_the_flood-.mp3
Krähen	krähethe_flame_in_the_flood-.mp3
Schlange	schlangethe_flame_in_the_flood.mp3
Wildschwein	wildschweinthe_flame_in_the_flood-.mp3
Wolf	wolfthe_flame_in_the_flood.mp3

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 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](#)

2.5 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=1686227246

Last update: 2023/06/08 14:27

