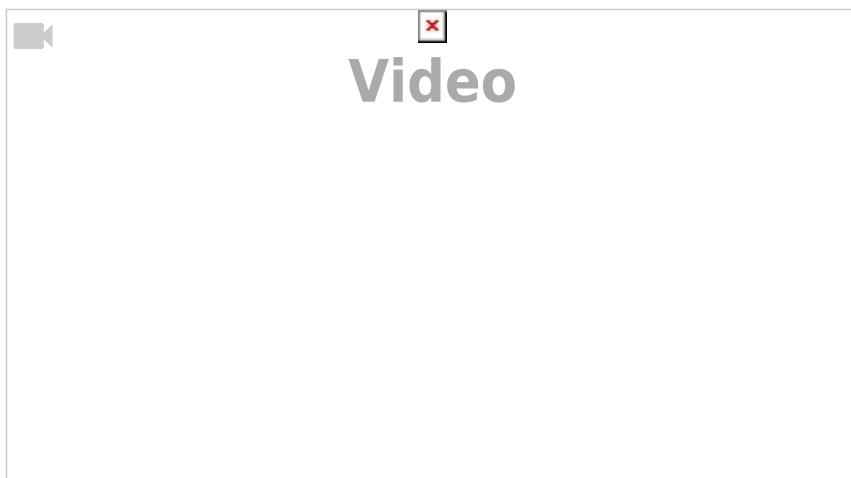


The Flame In The Flood

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.

2.2 Verhältnis zwischen Aktion und Sound

Bewegung

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

Schritte	footstepsthe_flame_in_the_flood-.mp3
Schritte im Wasser	footsteps_wasserthe_flame_in_the_flood-.mp3

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	durchsuchenkistethe_flame_in_the_flood-.mp3
Auto durchsuchen	durchsuchenautothe_flame_in_the_flood-.mp3
Mit Stab verscheuchen	stabthe_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
Brunnen nutzen & Trinken	drinkthe_flame_in_the_flood.mp3
Essen & Verarzten	essenthe_flame_in_the_flood.mp3

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	dialogthe_flame_in_the_flood_.mp3
--------------	---

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	inventarthe_flame_in_the_flood-.mp3
--------------------------	---

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	verletzungthe_flame_in_the_flood.mp3
Verletzung geheilt	heilenthe_flame_in_the_flood-.mp3
Hund weist auf aufnehmbare Objekte	hund_the_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, 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	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	regen_the_flame_in_the_flood-.mp3
----------------	---

Tages- & Nachtzyklus

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

Abendanbruch	abendanbruch_the_flame_in_the_flood-.mp3
Nachtambiente	nacht_the_flame_in_the_flood.mp3

Die Flussfahrt

Fluss mit Stromschnelle	flussthe_flame_in_the_flood-.mp3
-------------------------	--

2.5 Narration und Dramaturgie

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



2.6 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 [chuck-ragan-the-flame-in-the-flood.mp3](#)

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=1686232360

Last update: 2023/06/08 15:52