

The Flame in the Flood

FLUSSFAHRT MIT HUND

Genre: **Roguelike** Publisher: **The Molasses Flood** Entwickler: **25.2.2016** Termin: **25.2.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Auf DVD: Test-Video

Ein Roguelike-Trip der sich lohnt, obwohl er zwei dicke Lecks im Spieldesign hat.

Von Patrick Mittler

In *The Flame in the Flood* ist die Welt untergegangen – wortwörtlich. Eine Flut hat fast alles überschwemmt. Mitten in diesem nasen Verderben schlüpfen wir in die Rolle eines Mädchens namens Scout und wollen nur eins: überleben. Dazu schwingt sich Scout auf ein mehr schlecht als recht zusammengezimmerter Floß, fährt einen mächtigen Fluss hinab und muss am Ufer Ressourcen sammeln. Begleitet wird sie dabei von ihrem Hund Aesop.

Wir würden übrigens am liebsten sofort den Schreibtisch zersägen, aus dem Holz ein Floß basteln und damit den nächstbesten Fluss runterschippeln, wenn die Apokalypse wirklich in derart satten Farben erstrahlen würde wie in *The Flame in the Flood*. Wenn Autos und ganze Häuser im Fluss wie lustige Enten auf dem Wasser vor sich hinschaukeln. Und vor allem, wenn wir

uns dabei der feine Folk Rock von Chuck Ragan (Hot Water Music) begleitet. *The Flame in the Flood* mischt bunte Optik mit einem wenig erheiternden Rahmen und kitzelt so wohlige Melancholie in uns wach. Der extra-gute Soundtrack tut dabei sein Übriges.

Das Spielprinzip bedient sich bei der mittlerweile bekannten Standardformel für Survival-Roguelikes: Wir sammeln Rohstoffe, craften und achten vor allem auf die Bedürfnisse von Scout: Durst, Hunger, Müdigkeit und sogar die Körpertemperatur müssen durch Wasser, Nahrung, Schlaf sowie passende Kleidung oder ein wärmendes Lagerfeuer geregelt werden, sonst stirbt das Mädchen. Im Kampagnenmodus können wir zwar einen Checkpoint laden, im Endlos-spiel heißt der Tod aber gleichzeitig Game-Over und Neubeginn.

Anders als in Genrekollegen wie *Don't Starve* bauen wir uns aber nicht nach und nach ein sicheres Nest. Dank des reißenden Flusses gibt es in *The Flame in the Flood* keine Gemütlichkeit, sondern nur die Flucht nach vorne. Es ist ein cleverer Twist: Mit

dem Floß schippeln wir stetig den Fluss hinab auf der Suche nach der nächsten Möglichkeit, an Land zu gehen. Das ist kein geruhsamer Paddelausflug, denn wir müssen allerlei Hindernissen (Bäume, Felsen oder besagte Häuser) ausweichen, clever die Strömungen nutzen und vorausschauend die nächsten Anlegestellen ansteuern, sobald die per Indikator angezeigt werden.

Don't Starve – auf dem Floß

Rohstoffe finden wir zwar auch sporadisch auf dem Fluss, genügend überlebenswichtiges Material finden wir aber nur an Land. An besagten Anlegestellen gehen wir von Bord, erkunden das Gebiet und packen unser kleines Inventar mit allem voll, was wir finden. Manchmal brennt dort ein Lagerfeuer, an dem wir Nahrung zubereiten, manchmal finden wir einen Brunnen mit Trinkwasser, dann wieder Bretter, Feuerkeile und Schrauben, um etwa Werkzeug zu basteln oder – falls wir an einer Werft vorbeikommen – das eigene Floß mit einem schützenden Zelt oder einem Ruder zu verbessern.



Schöne Reise! *The Flame in the Flood* ist zwar nicht sonderlich detailliert, zaubert aber ungemein stimmige Bilder auf den Schirm.



Patrick Mittler
@thegobetween



Manchmal ist eine Reduktion auf das Wesentliche der Schritt in die richtige Richtung. Mit *The Flame in the Flood* haben die Entwickler von *The Molasses Flood* genau das gemacht und damit dem Survival-Roguelike-Subgenre eine wirklich sehens- und spielenswerte neue Facette abgetrotzt. Die Reise den Fluss hinab motiviert dadurch, dass man eben nicht nach und nach eine kleine Festung baut, sondern dass es schlicht ums Überleben geht – mit jeder Entscheidung, jedem neuen Landgang. Dank der tollen Musik und des Stils bin ich trotz der steilen Lernkurve angenehm ins Spiel gekippt und das hat mich dann konstant vorangetrieben. Dadurch ist *The Flame in the Flood* für viele Stunden spannend – bis man alles gesehen hat und im Endlosspiel dann nur mehr neue Bestmarks in puncto Reisedistanz aufstellen kann.

Es gibt zwar nicht ganz so viele Materialien wie in vergleichbaren Titeln, und wir wollen hier nicht unnötig in die Tiefe gehen, aber *The Flame in the Flood* bietet trotzdem angenehm viele Möglichkeiten zum Basteln.

Knallharter Survival-Trip

Wir dürfen nicht alle Mini-Häfen ansteuern und dank des begrenzten Inventars nicht alles mitnehmen (obwohl wir Zeug im Floß lagern oder ein paar Dinge unserem Hund zum Tragen geben können), bei jedem Landgang könnten wir der Witterung oder wilden Tieren zum Opfer fallen, und permanent ticken die Hunger-, Durst-, Temperatur- und Müdigkeitsanzeigen.

Ein Beispiel: Schippen wir an der Kirche vorbei, obwohl es dort Verbandszeug geben könnte, und erkunden dafür die Wildnis daneben, treffen wir eventuell auf Wölfe. Locken wir die zu den Schlangen in der Nähe? Haben wir eine Fackel dabei, um sie zu ver-



Wir sacken den Feuerstein ein und trinken gleich noch einen großen Schluck aus dem Brunnen.

scheuchen? Oder müssen wir trotz knurrenden Magen auf die nahrhaften Maispflanzen, die neben den Viechern wachsen, verzichten? Nehmen wir eine Verletzung in Kauf, an der Scout sterben könnte? Oder fahren wir einfach weiter und hoffen darauf, dass eine Farm in Sicht kommt? Hätten wir doch beim letzten Landgang die Krähenfedern mitgenommen, dann könnten wir Pfeile basteln und die Wölfe einfach umnieten.

Anfangs hat *The Flame in the Flood* eine sehr steile Lernkurve, die haarscharf am Frust vorbeischrämt. Mit einer kleinen Prise Glück und einer großen Portion Lernerfahrung überstehen wir aber immer mehr haarige Situationen – das motiviert! Gehen wir doch drauf (und das passiert oft!), haben wir vorsorglich ein paar wichtige Items in den Rucksack von Hund Aesop gesteckt – im Todesfall nimmt der sein Gepäck nämlich in den nächsten Durchlauf mit.

Zweimal fast abgesoffen

Das Fazit also: *The Flame in the Flood* ist seine Reise wert. Schließen müssen wir aber mit zwei Warnungen. Erstens haben die Entwickler die Steuerung und besonders das Inventarsystem nicht ganz zufriedenstellend hinbekommen. Das Floß lässt sich mit einem Controller besser lenken als mit Maus

und Tastatur, und das Kramen im Inventar sowie permanente Wechseln zum Crafting-Menü hätte man eleganter lösen können – besonders da während des Gefummels die Zeit nicht stillsteht. Zweitens ist *The Flame in the Flood* ein Spiel, dem irgendwann die Puste ausgeht. Hat man es im Endlosspiel befriedigend weit geschafft, ist wenig Motivation oder Wiederspielwert übrig. Aber nichtsdestotrotz, die Zeit davor, die vielen Tode, die packende Reise den Fluss entlang – das möchten wir nicht missen. ★

THE FLAME IN THE FLOOD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4700 / Phenom 9950
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3470 / Phenom II X4 2,5 GHz
Geforce GTX 770 / ATI Radeon HD 7970
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 bunte und stimmige Comicgrafik 👍 gute Lichteffekte (Gewitter, Tag/Nacht, Wasserspiegelungen) 👍 fantastische Musik 👍 gelungenes Charakterdesign ⚠️ manchmal abrupter Soundwechsel

SPIELDESIGN



👍 permanenter Überlebensdruck motiviert 👍 Floßfahrt und Landgänge als clevere Spielelemente 👍 viele Crafting-Möglichkeiten 👍 nerviges Inventarmanagement ⚠️ wenig Langzeitmotivation

BALANCE



👍 harte, aber motivierende Lernkurve 👍 angenehm fordernd 👍 gelungener Spielfluss 👍 Spieler muss clever kalkulieren und entscheiden ⚠️ lediglich sporadische Tutorialerklärungen

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 herrlich melancholische Apokalypse 👍 Überlebenskampf glaubwürdig umgesetzt 👍 schräge Charaktere im Kampagnenmodus ⚠️ wenig Hintergrundinfos oder Erklärungen

UMFANG



👍 ca. 20 Stunden 👍 zufallsgenerierter Fluss 👍 zwei Spielmodi ⚠️ Kampagne und Endlosspiel ähneln sich stark ⚠️ Wiederspielwert gering

FAZIT

Spannender Überlebensstrip, der mit toller Atmosphäre und cleveren Ideen einen gelungenen Twist ins Roguelike-Genre bringt.



Hier krachen wir gegen einen Felsen und müssen unser Floß an der nächsten Werft reparieren.