

Iconoclasts

SCHRAUBENSCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Genre: Action Publisher: Bifrost Entertainment, DANGEN Entertainment Entwickler: Joakim Sandberg Termin: 23.1.2018 Sprache: Englisch, Deutsch
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 15 Stunden Preis: 20 Euro DRM: nein (GOG)

Der Schraubenschlüssel als Symbol der Revolution: Das 2D-Pixelabenteuer Iconoclasts entführt uns in ein unterdrücktes Land voller dunkler Geheimnisse und skurriler Charaktere – und vielen locker sitzenden Schrauben. Von Manuel Fritsch

Die Ressourcen werden knapp auf dem Planeten. Nicht nur auf unserem, sondern auch auf dem des fantasiereichen und bunten 2D-Indie-Plattformers Iconoclasts. Selbsternannte religiöse Anführer leiten die Regierungsgeschäfte, und strenge Gebote und Gesetze unterdrücken den Großteil der Bevölkerung. Jeglicher Besitz und die freie Berufswahl sind untersagt. Nur einigen Ausgewählten ist es gestattet, das seltene Elfenbein zu fördern – die einzige und als heilig geltende Energiequelle dieser irreführenden Zivilisation. Aber Robin möchte trotz der Verbote Mechanikerin werden. Nur ohne entsprechende Lizenz ist sie in den Augen ihres strenggläubigen Umfelds eine Sünderin. So macht sich die junge Frau auf den Weg, falsche Idole zu stürzen und für Freiheit und Gerechtigkeit zu kämpfen.

Iconoclasts ist bunt, liebevoll und trotz der düsteren Ausgangslage überraschend witzig und charmant. Mit Robin schrauben, hüpfen und ballern wir uns von rechts nach links (oder links nach rechts) durch aufwän-



Iconoclasts glänzt mit einer bunten Welt voller Rätsel und jeder Menge Action.

dige und detailverliebte 2D-Landschaften, in denen uns alle paar Meter irgendwer oder irgendwas an die Pixel will. Mal sind's ein paar Krabben, mal skurrile Monsterwesen oder auch stark bewaffnete Konzern-Soldaten. Und ständig legt sich Robin mit riesigen Bossen an, die allein schon wegen des Designs eine echte Show sind. Allerdings auch, weil wir erst mal rausfinden müssen, wie wir die Maschinen und Monster zu Fall bringen. Doch eins ist klar: Der Schraubenschlüssel spielt dabei meist die zentrale Rolle.

Dem Ingenieur ist nichts zu schwör

Mit diesem großen Werkzeug und einer simplen Schusswaffe ist Robin gut gewappnet.

Verschlossene Türen lassen sich mit ein paar beherzten Schraubenschlüsseldrehungen öffnen und inaktive Maschinen wieder in Schwung bringen. Gegner lassen sich damit im Nahkampf wunderbar verkloppen. Mit der Pistole halten wir die Widersacher



Manuel Fritsch
@manuspielt



Zugegeben: Ich würde keine Revolution anzetteln, nur weil mir die Regierung verbietet, einen Schraubenschlüssel zu verwenden. Aber ich bin froh, dass Robin ihrer Berufung folgt ist und ich sie auf diese abenteuerliche Reise begleiten durfte. Ich habe jeden Sprung und jede Umdrehung mit dem Schraubenschlüssel in ihrer wunderschönen Pixelwelt genossen und mir wahnsinnig gerne den Kopf an den teils wirklich fordernden Rätseln und Aufgaben zerbrochen. Die Mischung aus Action, unzähligen Sprung- und Schalterrätseln und wirklich toll inszenierten Bosskämpfen haben mich dann auch die für mein Empfinden enttäuschende Rahmenhandlung und das in die Länge gezogene Finale verzeihen lassen. Charaktere, die einem ans Herz wachsen, der immer wieder durchblitzende Humor und das in jeder Szene spürbare Herzblut des Entwicklers machen Iconoclasts zu einem überaus empfehlenswerten 2D-Plattformer.

Herausfordernde Rätsel- und Hüpfaufgaben stehen im Mittelpunkt des Spiels. Mit dem Schraubenschlüssel kann Robin Türen öffnen und Anlagen bedienen.



auf Distanz. Die Schusswaffe wird im Laufe des Abenteuers genretypisch mächtiger und dank unterschiedlicher Munitionstypen vielseitig einsetzbar.

Außerhalb der Kämpfe ist unser Vorankommen von ausgeklügelten und immer komplexer werdenden Schalterrätseln versperrt, die mitunter einiges an Hirnschmalz erfordern. Genügt es anfangs oft, einfach an der richtigen Schraube zu drehen, sind später auch gutes Timing und komplexere Befehlsketten nötig, um weiterzukommen. So müssen wir beispielsweise eine Rollbombe elektrisch aufladen, diese durch einen dünnen Spalt werfen, um hinter der Wand die Funken der Explosion auf einen Generator überspringen zu lassen, damit dieser eine Hebebühne antreibt, die uns eine Etage höher fährt. In Iconoclasts stimmt vor allem der Flow, in dem sich Rätsel, Action und Story abwechseln. Immer genau dann, wenn wir das Gefühl haben, genug von einem Element zu haben, setzt das Spiel einen neuen Schwerpunkt und hält uns bei Laune. Iconoclasts bleibt dabei stets fair und verzichtet auf Frust und harte Bestrafungen. Vor den Bossen wird automatisch gespeichert, und auch im Spiel finden sich mehr als genügend Speichermöglichkeiten. Wem das Ding zu einfach ist, der freut sich auf den dritten Schwierigkeitsgrad, der nach dem ersten Durchspielen freigeschaltet wird.

Optionale Schatztruhen, die abseits des Storypfads hinter besonders kniffligen Rätselpassagen versteckt sind, enthalten Materialien, mit denen sich Robin Verbesserungsmodule herstellen darf. Damit kann sie zum Beispiel etwas länger unter Wasser die Luft anhalten oder länger mit dem Schraubenschlüssel zuschlagen. Die insgesamt 20 Module sprechen vor allem Perfektionisten und Sammler an, nötig für das Beenden der



Über 20 Bossgegner gilt es zu bewältigen, die farbenfroh und kreativ in Szene gesetzt werden.

Story sind sie nämlich nicht. Aber die Suche nach ihnen motiviert und erhöht den Widerspielreiz, schon allein, weil sich Iconoclasts so toll steuert.

Lost in Translation

Lediglich die übergreifende Story verliert sich im Verlauf der rund 15 Stunden andauernden Kampagne in immer wirrer anmutenden Dialogen und mitunter schwer zu folgenden Wendungen und Ereignissen. Schlussendlich findet die Geschichte trotz vieler emotionaler Momente zu keinem befriedigenden und schlüssigen Ende. Positiv könnte man immerhin formulieren, dass Iconoclasts viel Raum für eigene Interpretationen lässt. Zusätzlich leidet die Erzählung unter der teils erschreckend fehlerhaften deutschen Übersetzung. Die englischen Texte lesen sich etwas besser, aber auch diese hinterlassen oft mehr Fragezeichen, als sie Antworten liefern. Besonders gut gefallen hat uns dagegen, wie vielschichtig nahezu alle Charaktere, die Robin trifft, dargestellt werden. Alle besitzen facettenreiche Motive und Merkmale, die sie über Stereotypen erheben. Es gibt nicht das reine, klischeehafte Böse, und auch Robins Freunde und Familie haben Schwächen und verhalten sich nicht

immer rational oder treffen nicht immer nachvollziehbare Entscheidungen.

Selbst Menschen, die »Och, nicht noch ein Pixel-Plattformer!« zu denken tendieren, sollten Iconoclasts eine Chance geben. Die Charaktere wachsen einem trotz der Storywirrungen ans Herz, und der Humor, der gelungene Spielfluss, das kreative Leveldesign und nicht zuletzt die gelungene Musik sorgen dafür, dass sich keine Minute in Iconoclasts verschenkt anfühlt. ★

ICONOCLASTS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
Geforce GTX 460 SE / Radeon HD 5670
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-2115C / Athlon X2 370K
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



farbenfrohe und abwechslungsreiche Welt stilischerer, liebevoller Pixel-Stil gut gelaunter Soundtrack herrliche Retro-Sounds teilweise schlecht/falsch übersetzte Texte

SPIELDESIGN



gelungener Mix aus Erkunden, Rätseln & Kämpfen vielfältige Fähigkeiten abwechslungsreiches Level- und Bossdesign ideenreiche Missionen gute Steuerung

BALANCE



zwei Schwierigkeitsgrade extraharter Schwierigkeitsgrad mit New Game Plus angenehm ansteigender Komplexitätsgrad fordernde, aber faire Bosskämpfe sehr faire Checkpoints

ATMOSPHÄRE / STORY



spannendes Thema und ungewohntes Setting witzige Dialoge und Situationskomik glaubwürdige, vielschichtige Charaktere verwirrend erzählte Geschichte Finale zieht sich arg in die Länge

UMFANG



15 Stunden Storykampagne große Welt mit verschiedenen Klimazonen über 20 Bosse Bonus-Schatztruhen und Nebenmissionen 20 Verbesserungen

FAZIT

Facettenreicher 2D-Pixel-Plattformer, der seine wirre Geschichte mit tollem Leveldesign, kniffligen Rätseln & ordentlich Action ausgleicht.

