

[iconoclasts\\_blockrock.mp3](#)

# Iconoclasts

<b>Release Date</b>	23. January, 2018	
<b>Plattform</b>	Nintendo Switch, PlayStation 4, Microsoft Windows, Linux, Classic Mac OS, PlayStation Vita	
<b>Genre</b>	Platform game, Action-adventure game	
<b>Entwickler</b>	Joakim Sandberg, MP2 Games	

## Spielbeschreibung

Der Spieler übernimmt die Rolle von Robin, einer jungen Mechanikerin. Die Welt von Iconoclasts ist voll von Würfelartigen Landschaften und Skulpturen. Ein religiöser Tribe der sich „One Concern“ nennt und geführt wird von „Mother“, terrorisiert die Bevölkerung und kontrolliert mit Hilfe von ausgewählten Mechanikern die Kraftquelle bekannt unter dem Namen Ivory.

Während des Spiels kämpft man gegen unzählige Gegner und Bosse, erkundet Levels und löst Rätsel. Robin sammelt verschiedene Schusswaffen auf Ihrer Reise und ist mit einem riesigen Schraubenschlüssel ausgestattet. Die klassische Interaktion mit NPC's ist auch vorhanden. Das Spiel ist zum grössten Teil stark Dialoglastig.

## Sound Analyse

### Musik

Der Soundtrack von Iconoclasts kombiniert 8-bit Sounds mit modernen Instrumenten. Die Melodien sind sehr einprägsam da sie äusserst simpel komponiert sind. Die Länge der Stücke ist eher Kurz. Die Stimmung der Tracks ist Ereignisabhängig und kann von Upbeat bis hin zu melancholisch schwanken.

Der Soundtrack trägt viel zum Flow des Spiels bei und motiviert den Spieler sich ständig in Bewegung zu halten.

Blockrock	<a href="#">iconoclasts_blockrock.mp3</a>
-----------	---

Siedlung	<a href="#">iconoclasts_settlement.mp3</a>
ödland	<a href="#">iconoclasts_wastelands.mp3</a>
Bosskampf	<a href="#">iconoclasts_battle.mp3</a>

## InGame Soundeffekte

Generell sind alle Soundeffekte des Spiels in 8-bit. Die Footsteps von Robin stechen besonders heraus da sie sehr lieblich und hoppelnd klingen. Der Sound der Dialogfenster ist sehr minimal und erinnert an ein umblätterndes Papier. Robins Schraubenschlüssel hat eine ähnliche Wirkung wie die Footsteps aber enthält eine mechanische Komponente. Mechanische Sounds sind generell durch das ganze Spiel gezogen.

Im Spiel gibt es selten ruhige Momente. Die Soundeffekte sind grundsätzlich eher laut und „in your face“.

Interaktion	<a href="#">iconoclasts_interaction.mp4</a>
Puzzle	<a href="#">iconoclasts_puzzle.mp4</a>
Bosskampf	<a href="#">iconoclasts_boss.mp4</a>
Robin's Footsteps	<a href="#">iconoclasts_footsteps.mp3</a>

## Menu

Die Titelmelodie und die Soundeffekte im Spielmenü widerspiegeln den Retro Aspekt sowie die mechanische Thematik des Spiels.

Titelmenü	<a href="#">iconoclasts_title.mp4</a>
-----------	---------------------------------------

## Vergleich zu Owlboy

Iconoclasts hat als Action Adventure sehr viele Gemeinsamkeiten mit Owlboy. Beide Spiele folgen einer Narration und führen den Spieler immer weiter durch die Spielwelt. Beide Spiele versuchen ein Retro Feeling zu erzeugen und wirken dennoch sehr modern und zeitlos. Owlboy baut mit seinem Sounddesign eine atmosphärische Wirkung auf während Iconoclasts mehrheitlich upbeat und minimal gehalten ist, was aber den Vorteil hat dass sich die Melodien besser einprägen lassen. Dennoch schaffen es beide auf ihre eigene Weise ein gelungenes Retro Feeling zu erzeugen.

## Yves Biber || 2021

From:  
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:  
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=iconoclasts&rev=1610031763>

Last update: **2021/01/07 16:02**

