

# Steel Rats • Invasion der Schrott-Roboter

---

 [quick-save.de/2018/11/steel-rats/](https://quick-save.de/2018/11/steel-rats/)

Sven Festag

7. November 2018

**Eine Horde Schrott-Roboter greift die Stadt Coastal City an und versetzt die Bewohner in Angst und Schrecken. Doch eine mutige Motorrad-Gang beschließt, gegen die Metall-Monster anzukämpfen.**

---

Wir finden uns in den Vereinigten Staaten der 1940er Jahre wieder, als plötzlich die Stadt Coastal City von Robotern aus Schrott angegriffen wird und diese die Kontrolle übernehmen. Eigentlich scheint Widerstand zwecklos zu sein gegen die übermächtigen Maschinen zwecklos zu sein.

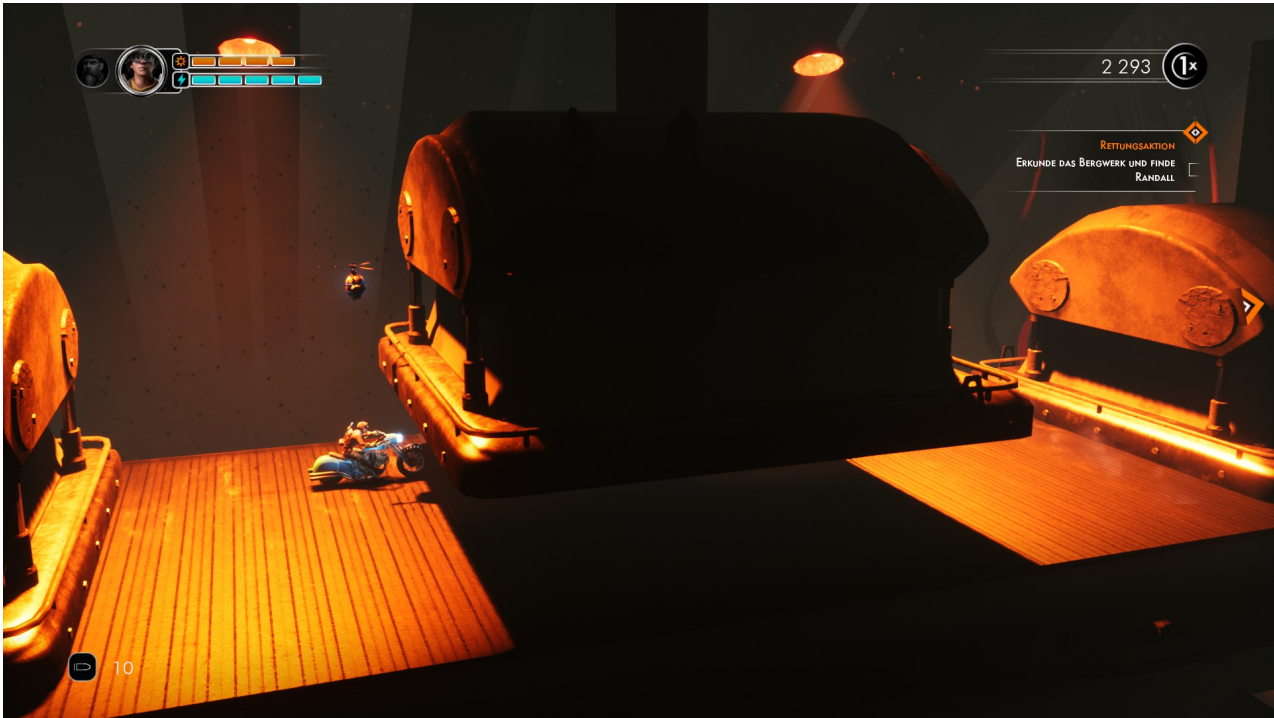
Nichtsdestotrotz schwören sich die Mitglieder eine Motorrad-Gang, die Steel Rats, gegen die Angreifer ein und wollen sie bekämpfen. Ihr Waffen sind ihre Motorräder. Im Duell Maschine gegen Maschine wollen sie nacheinander die Kontrolle über die einzelnen Stadtteile zurückgewinnen.

## Einer für alle

---

Um gegen die Armee aus Altmetall antreten zu können, muss sich die Crew erst einmal zusammenfinden. Dazu schlüpfen wir zunächst in die Rolle von Toshi. Mit ihm begeben wir uns auf die Suche nach seinen Freunden James, Randall und Lisa. Jeder von ihnen besitzt unterschiedliche Eigenschaften und Maschinen. Beispielsweise ist das Motorrad von Lisa besonders schnell, während James kräftig und widerstandsfähig ist. Außerdem verfügt jeder über eine Spezialfähigkeit, die situationsabhängig mehr oder weniger nützlich sein kann.

Sobald wir einen Charakter gefunden haben, ist dieser freigeschaltet und wir können zwischen ihnen jederzeit umschalten. Stirbt eines der Gang-Mitglieder, können wir mit den übrigen fortfahren. Erst nach dem Tod aller muss das Level neugestartet werden.



Coastal setzt sich aus fünf Stadtbezirken zusammen. Diese sind ihrerseits in vier bis sieben Level unterteilt. Hier gibt es verschiedene Ziele zu erfüllen. Manchmal muss nur das andere Ende des Abschnitts erreicht werden, manchmal gilt es auch bestimmte Gegner zu besiegen, Engstellen zu passieren oder Rätsel zu lösen. Am Ende eines jeden Stadtteils wartet außerdem ein Bossgegner auf die Steel Rats.

Neben den schweren Angreifern, die tatsächlich den Weg versperren und einen Kampf erfordern, wuseln auch viele kleine Roboter durch die Stadt. Diese sind eher nervig als gefährlich. Oftmals können wir sie einfach ignorieren. Zerstören wir sie, zerfallen sie, wie alle Roboter, in ihre Einzelteile, die wir aufsammeln und gegen Aufrüstungen und Skins eintauschen können.

Beim Durchqueren der Stadt fällt nicht nur die hohe Anzahl, sondern auch die Vielfalt der Roboter auf. Es existieren zahlreiche Arten und Unterarten mit diversen, unterschiedlichen Eigenschaften und Kampfstilen. Ihre Bezeichnungen wie etwa Leger, Hänger oder Dreher sind wenig kreativ, geben dafür über das Verhalten Aufschluss.

## Düstere Welt des Retrofuturismus

Dass *Steel Rats* tatsächlich in einer alternativen Welt in den USA der 1940er Jahre spielt, ist leicht zu erkennen. Die typischen Elemente des Art déco finden sich an vielen Stellen der Welt wieder. Besonders die Zwischensequenzen machen davon Gebrauch.

Atmosphärisch ist es auch richtig, dass ein Angriff der Roboter, und vielmehr auch der Gegenschlag der Steel Rats, nachts stattfinden. Es verstärkt nicht nur die Boshaftigkeit der Roboter und die trägt der Verschleierung des Widerstands bei, sondern sorgt auch für einen stärkeren Kontrast der Effekte. Blitze, Feuer und Explosionen erscheinen so noch wirkungsvoller. Aber auch der Glanz der Maschinen und die Gestaltung der Umgebung können überzeugen.



Angesichts der Motoren und der Soundeffekte haben die Entwickler auf eine musikalische Untermalung der Level verzichtet. Notwendig wäre er aber auch nicht gewesen, er fehlt an keiner Stelle. Stattdessen fehlt es aber dem Motorensound an Kraft und Tiefe, was auch dem Spielgefühl abträglich ist.

Das ansonsten stille Menü ist hingegen mit einem einzelnen Soundtrack umfasst worden. Zwar passt dieser grundsätzlich zum Kernaspekt „Motorrad“, erinnert aber wenig an die 1940er Jahre.

Gesteuert werden können die Motorräder mit der Tastatur oder dem Controller. Letztere Variante wird von den Entwicklern bevorzugt. Doch auch damit ist etwas Eingewöhnung erforderlich. Das liegt aber nicht an der Belegung von Tasten und Analogsticks, sondern am 2,5D-Design. Schließlich können wir das Motorrad nur nach links und rechts ausrichten, aber auch in die Tiefe lenken. Mit etwas Übung lassen sich dann schnell flinke und flüssige Bewegungen ausführen, sodass auch die Fahrspuren in der Tiefe kein Problem mehr darstellen.

## Wenig Story, viel Action

Die Handlung wird uns überwiegend in den Zwischensequenzen nähergebracht. Hier erzählen die Charaktere der Journalistin Veronica Vance von der Coastal Post, wie genau die Rettung der Stadt ausgesehen hat.

In den einzelnen Abschnitten bekommen wir hingegen nur kleine Häppchen der Geschichte. Diese werden uns dann aber als Dialoge zwischen den Figuren präsentiert und vermitteln dadurch aber viel eher ihre Eigenschaften und ihre Beziehungen zu den übrigen Mitgliedern der Gang. Gleichzeitig bietet der Humor der Gespräche einen willkommenen Kontrast zur eigentlich düsteren Stimmung.

Genau genommen begründet die Geschichte lediglich, weshalb nun die Motorrad-Gang

gegen die Roboter ankämpfen müssen. Allerdings muss ein Arcade auch keine weitläufigen Handlungsstränge mit sich bringen, zumal die retrospektive Erzählweise einen runden Rahmen um das Geschehen bildet.



Anstelle dessen bekommen wir eine lebendige Welt geboten, in der stets Gegner auf uns warten. Wir können selbst entscheiden, wie wir mit ihnen umgehen. Wir sparen Zeit und rasen an ihnen vorbei, oder wir treten gegen sie an. Das ist vor allem nützlich, wenn wir an eine Stelle zurückkehren müssen oder uns dort länger aufhalten.

Hier kommen auch die verschiedenen Eigenschaften der Charaktere zum Tragen, deren Einsatz geschickt genutzt werden kann. Auch hier dürfen wir selbst entscheiden, wie wir vorgehen wollen. Die jeweilige Situation, die Vielfalt und Vielzahl an unterschiedlichen Gegnern, sowie unserer eigener Stil formen so den Spielverlauf. Trotz einiger ruhigerer und langsamerer Passagen kommen Geschwindigkeit und Action aber in keinem Fall zu kurz.

Der gesammelte Schrott kann zwischen den einzelnen Level gegen Aufrüstungen und Skins eingetauscht werden. Diese sind dort aber derart günstig zu haben, dass es nicht notwendig ist, gezielt auf bestimmte Objekte hinzuarbeiten. Der während eines einfachen Durchlaufs gesammelte Schrott reicht problemlos für mehrere Käufe, sodass Objekte direkt bei Verfügbarkeit gekauft werden können.





Genretypisch legt das 2,5D-Action-Adventure wenig Wert auf Realismus oder eine üppige Handlung, diese stellt nur einen Rahmen dar. Stattdessen punktet es mit gelungener Kampf-Action in einer retrofuturistischen Welt der 1940er Jahre. Das Belohnungs- und Aufrüstungssystem ist zwar eher schwach, dafür kann aber das Leveldesign und die Steuerung überzeugen. Insgesamt ist *Steel Rats* eine durchaus beachtenswerte Abwechslung für zwischendurch.

*Hinweis: Das Spiel wurde von Tate Multimedia kostenlos zur Verfügung gestellt.*

Titel:	Steel Rats
Erscheinungsdatum:	07.11.2018
Entwickler:	Tate Multimedia
Publisher:	Tate Multimedia
System:	PlayStation 4, Xbox One, <i>Windows</i>
Kaufen:	<a href="#">PlayStation Store</a> , <a href="#">Steam</a>

Testsystem kursiv.

<sup>1</sup> Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.