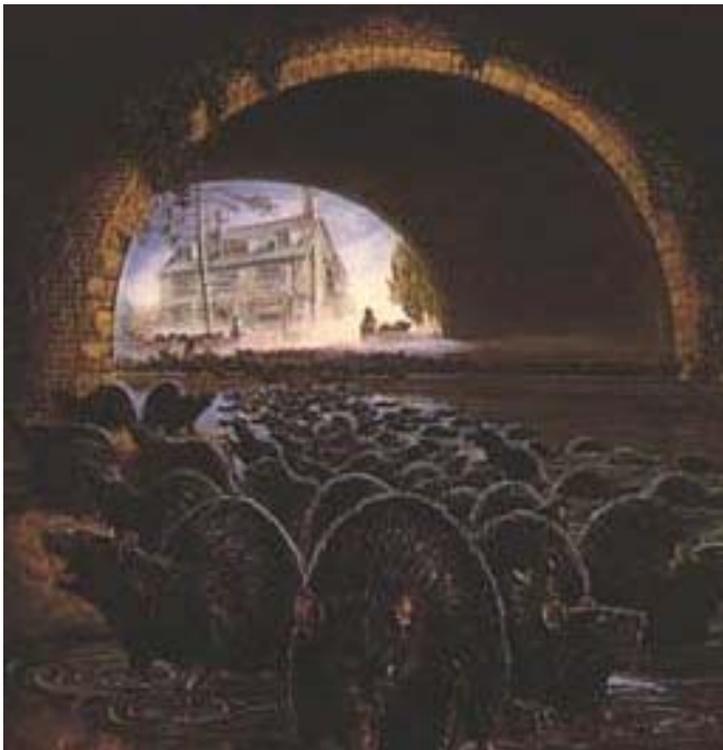


THE RATS



Vorgeschichte

London in den Siebzigern. Es mehren sich Berichte über Angriffe von übergroßen Ratten auf die Bevölkerung die Panik in der Stadt auslösen. Eine unbekannte rasch tödliche verlaufende Krankheit die durch den Biss der Tiere übertragen wird stellt die örtlichen Ärzte vor ein Rätsel. Erst als die Todesmeldungen überhand nehmen beschließt die Regierung zu handeln und beruft ein Team ein, das die Ursache klären und ein Konzept zur Bewältigung der Krise erstellen soll. Doch die Situation gerät ausser Kontrolle als plötzlich überall Millionen von Ratten aus den Kanalisationen strömen und die Stadt in ein Schlachthaus verwandeln.

It was only when the bones of the first devoured victims were discovered that the true nature and power of these swarming black creatures with their razor-sharp teeth and taste for human blood began to be realised by a panic-stricken city. For millions of years man and rats had been natural enemies. But now for the first time - suddenly, shockingly, horribly - the balance of power had shifted...

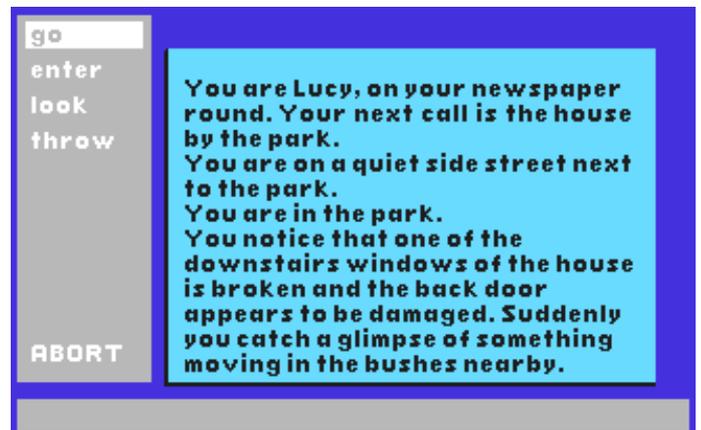
Das Unheil nimmt seinen Lauf.

The Rats ist eine Mischung aus Echtzeit-Kriegs-Strategiespiel und Multiple-Choice Horror-Adventure. Der Spieler übernimmt die Rolle von Harris, dem Leiter der Rattenbekämpfungskommission. Seine Aufgabe ist es durch taktisch klugen Einsatz der geringen Ressourcen den Krieg gegen die Ratten zu gewinnen.

Hierzu gehören das Entsenden von Einsatzteams die aufgespürte Nester der Ratten ausräuchern sowie die Leitung der Forschungsabteilung die Informationen zur Entwicklung von geeigneten Gegenmitteln benötigt.



Die strategische Karte ist Herzstück des Strategieteils..



Eine der Adventure-Situationen in die man im Lauf des Spiels gerät.

In regelmäßigen Abständen wird das Spiel von Adventure-Einlagen unterbrochen. Hier spielt man einen Einwohner Londons (z.B. Lucy die Zeitungslieferantin oder Henry den Ladenbesitzer) der direkt mit der Rattenbedrohung konfrontiert wird und in eine lebensbedrohliche Situation gerät. Durch die richtige Wahl von Handlungsmöglichkeiten die im Multiple-Choice Verfahren präsentiert werden muss diese Figur in Sicherheit gebracht werden. Auch diese Einlagen werden in Echtzeit gespielt, so dass zu langes Zögern tödlich enden kann.

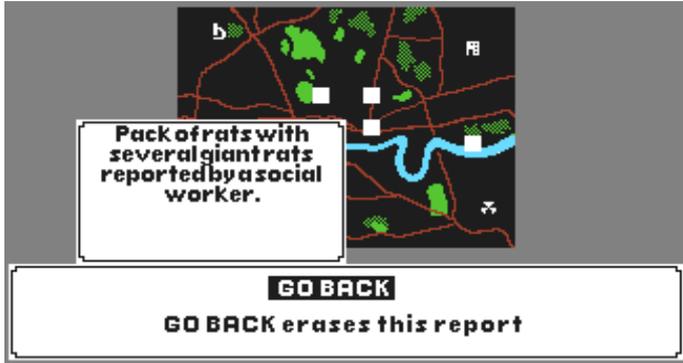
Der Strategieteil

Der Krieg gegen die Ratten wird von einer strategischen Karte aus geführt die das Gebiet von London und Umgebung zeigt. Rattenschwärme werden als weiße Kästchen dargestellt die an einem zufälligen Punkt der Karte starten. Diese Schwärme werden sich vermehren und versuchen aus dem Einzugsbereich der Stadt auszuweichen. Wenn ihnen das gelingt ist das Spiel beendet, denn dann wird ganz England der Plage zum Opfer fallen. Dieser Teil des Spiels läuft in Echtzeit ab, wobei eine Sekunde wohl am ehesten einer realen Stunde entspricht. Bleibt man untätig vermehren sich die Ratten rapide und breiten sich Richtung Rand der Karte aus bis es zu spät ist.

Es gibt 3 Menüpunkte die mit dem Joystick anzusteuern sind:

Report

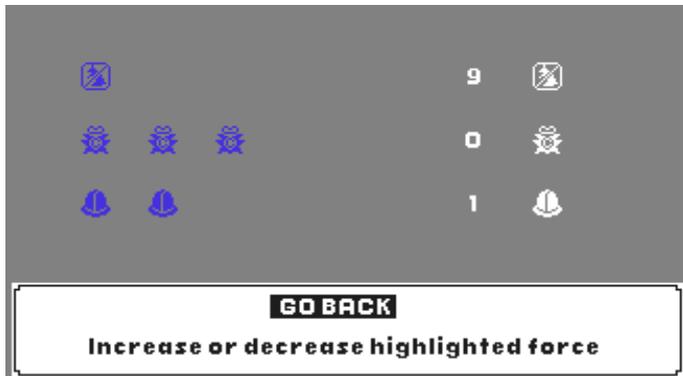
Hiermit kann man Augenzeugenberichte von Einwohnern erhalten über Art und Größe der angetroffenen Ratten. Große Schwärme oder Schwärme mit schwarzen Monsterratten benötigen ein großes gut ausgerüstetes Einsatzteam bzw. spezialisiertes Personal.



Schwärme mit Riesenratten signalisieren erhöhten Handlungsbedarf.

Forces

mit diesem Kommando entsendet man ein Vernichtungsteam zu einem Feld in dem sich die Ratten ausgebreitet haben. Zur Bekämpfung stehen Personal der Polizei, der Londoner Feuerwehr sowie auf Rattenbekämpfung spezialisierte Expertenteams zur Verfügung. Zunächst verfügt man lediglich über wenig Hilfskräfte, je weiter die Krise jedoch eskaliert desto mehr Verstärkungen werden herbeigeführt. Hierbei ist zu beachten, dass Feuerwehr und Polizei für den Kampf gegen die Bedrohung lediglich mit ungenügenden bzw. improvisierten Waffen ausgerüstet sind, so verfügt die Feuerwehr z.B. lediglich über Brandäxte und Hochdruckspritzen. Im späteren Verlauf wird die British Army hinzugezogen um der Katastrophe Herr zu werden.



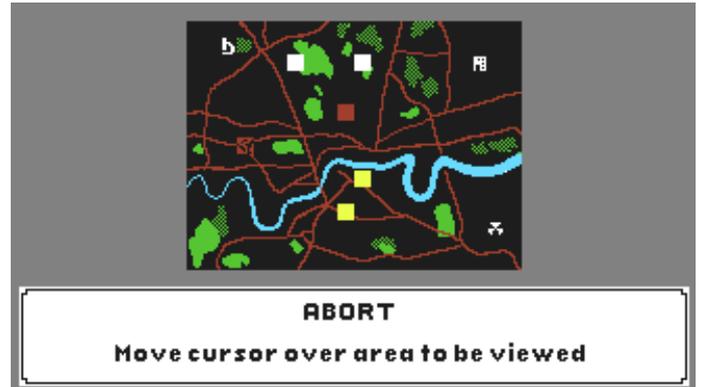
Diese Einsatzgruppe besteht aus einem Spezialistenteam, 3 Abteilungen Polizei sowie 2 Feuerwehreinheiten. Rechts stehen die verbleibenden.



Ausrüstung der Teams: Von Giftgas über Schutzkleidung und Schusswaffen bis hin zu Polizeihunden steht alles in begrenztem Maße zur Verfügung.

Entsprechend der Größe und Art der gemeldeten Ratten kann man nun bis zu drei Teams aus jeder Kategorie entsenden nachdem man sie über die Option "equip" ausgerüstet hat. Von jeder Art Ausrüstung steht eine begrenzte Menge zur Verfügung. Je mehr gut ausgerüstete Teams man entsendet desto größer ist die Chance, dass sie Erfolg haben. Zu kleine oder schlecht ausgerüstete Teams kommen oftmals nicht von ihrem Einsatz zurück. Weiterhin muss beachtet werden, dass Ausrüstung, die im Einsatz verloren geht nicht ersetzt werden kann. Unausgerüstete Teams erleiden furchterliche Verluste.

Frische Einheiten werden auf der Karte gelb dargestellt. Einheiten die sich im Kampf mit den Ratten befinden werden rot dargestellt. Rote Einheiten müssen sofort aufgefüllt bzw. abgezogen werden bevor sie vernichtet werden.



Zwei Rattenschwärme versuchen über den Nordrand der Karte auszubringen.

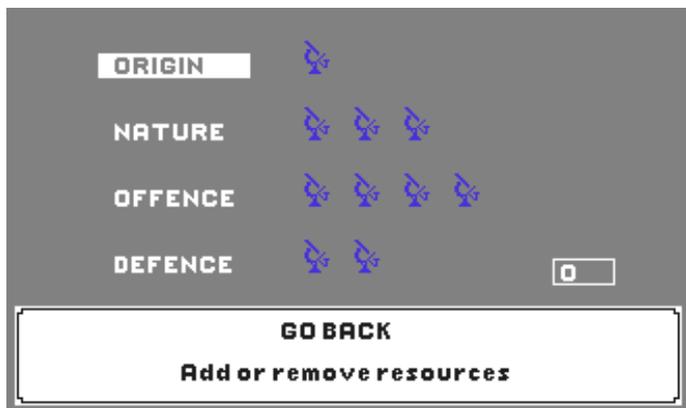


Dieses Team hatte Erfolg bei nur leichten eigenen Verlusten.

Über Report erstatten die Einheiten Meldung ob sie Erfolg hatten. Solange man die Karte betrachtet läuft die Zeit, so dass man zügig weitere Einheiten aufstellen oder auswechseln muss, sowie neue Meldungen einholen. Das ganze findet in einem derartigen Tempo statt, dass man hochkonzentriert sein muss um nicht die Übersicht zu verlieren.

Research

Über Research steuert man das Forschungszentrum an, das in vier verschiedenen Bereiche unterteilt ist. Man kann 10 Forschungsteams auf diese vier Bereiche verteilen. Je mehr Teams einem Bereich zugeteilt sind desto eher werden Ergebnisse erzielt die wiederum den anderen Bereichen helfen können und Einfluss auf den Verlauf des Spiels haben. Auch können Beobachtungen von Bürgern aus den Adventureparts Aufschlüsse geben.



Jedes Mikroskop steht für ein Forschungsteam.

Origin:

Forscht über die Ursachen und Hintergründe der Ratteninvasion.

Nature:

Sammelt Informationen über Ratten im Allgemeinen z.B. wie sie miteinander kommunizieren und über das tödliche Virus das sie verbreiten.

Offense:

Entwickelt auf Grundlage der Informationen aus Origin und Nature sowie Hinweisen aus der Bevölkerung effektive Waffen wie Nervengas, Killerviren oder Flammenwerfer.

Defense:

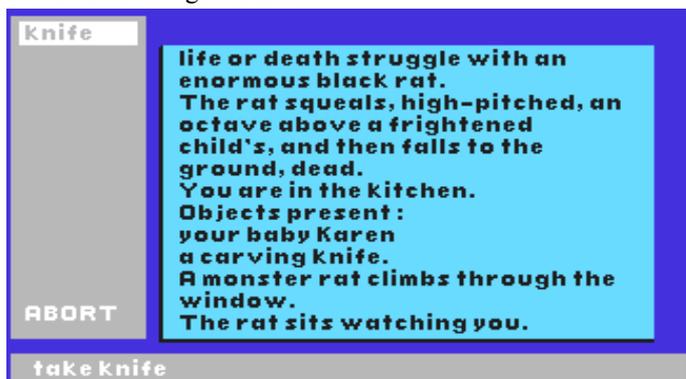
Entwickelt auf Grundlage der Informationen aus Origin und Nature sowie Hinweisen aus der Bevölkerung effektive Abwehrmaßnahmen und Aufspürmethoden wie elektrische Zäune oder Ultraschallstörgeräte.

Wenn eine Abteilung einen Durchbruch erzielt wird der Spieler durch eine Laufschrift die im Telex-Stil über der Karte tickert davon informiert.

Der Adventureteil

Immer wieder wird der Strategieteil von kurzen Adventure-Einlagen unterbrochen, die akustisch durch eine Sirenenheulton angekündigt werden. Hier spielt man unterschiedliche Charaktere die mit zunehmender Dauer des Spiels in immer gefährlichere Situationen geraten. Zu Beginn des Spiels ist es noch relativ einfach lebend aus den Szenarios heraus zu kommen, man muss schon sehr leichtsinnig agieren, doch das ändert sich bald.

Auch die Adventures werden in Echtzeit gespielt. Ein dramatischer Herzschlag im Hintergrund gibt Aufschluss über die Bedrohlichkeit der Situation, je kritischer die Lage desto schneller der Herzschlag. Die möglichen Aktionen werden am linken Rand aufgezählt und können wieder per Joystick angewählt werden, es findet also keine Texteingabe statt.



In diesem Szenario kämpft eine Mutter um das Leben ihres Babys.



Ratten...sie sind überall!!!

Durch den Zeitdruck ist man genötigt schnell zu handeln was zu überstürzten Entscheidungen führen kann. Als zusätzliches Druckmittel wird in besonders gefährlichen Situationen durch die Einstreuung von Grafiken der Text schnell unleserlich gemacht um noch mehr Hektik aufkommen zu lassen. Einige Szenarien lassen mehrere Lösungsmöglichkeiten zu während andere auf nur eine sicher Art gelöst werden können. Der Erfolg mancher Aktionen hängt vom Zufall ab, andere wiederum sind scripted und vom genauen Zeitpunkt abhängig.

Es ist wichtig die Personen in diesen Einlagen so zu führen, dass sie einerseits Informationen über die Ratten erhalten können, sich dabei aber nicht derart in Gefahr zu begeben, dass sie ihr Leben verlieren. Alle gewonnenen Erkenntnisse werden den Forschungsabteilungen im Strategieteil zugeführt, die wiederum daraus ihre Schlüsse ziehen können.

Ab und zu spielt man sogar Harris den Leiter der Rattenbekämpfungsabteilung. Ihn MUSS man lebendig aus der Bedrohung führen da sonst das Spiel vorzeitig endet.

Sonstiges

Gestaltung

Die Joysticksteuerung ist ein wenig umständlich um von einem Screen zum anderen zu kommen was gerade unter dem ständigen Zeitdruck dem man ausgesetzt ist unangenehm auffällt. Schnell hat man den falschen Punkt ausgewählt und dadurch wertvolle Zeit verloren.

Die Adventureparts sind simple Multiple-Choice Angelegenheiten, glänzen dafür aber umso mehr durch die schaurigen Situationen in die man gerät und durch Texte, die auch vor der Beschreibung expliziter Gewalt nicht zurückschrecken.

Es sind viele Gimmicks in diesem Spiel untergebracht, angefangen von den Fernschreibern die ständig eingehen über die Sirene die die Adventures einläutet bis hin zu vielen grafischen und soundtechnischen Schockeffekten.

Kritik

Robotron2084: Die Sounds und cleveren Grafikeffekte zusammen mit dem fantastischen Szenario und den mitunter wirklich derben Beschreibungen der Todesarten erschaffen ein Feeling dem man sich schwer entziehen kann. Das Spiel kommt wirklich an das Buch heran (welches ja bereits 10 Jahre zuvor für Schlagzeilen gesorgt hatte) und einige Passagen werden in den Adventures wirklich minutiös nachempfunden.

Aus dem Spieleportal von C64-Wiki - Artikel Nr. 266