

Digitales | Games: Tokyo 42

Eine Mischung aus ›Grand Theft Auto 1‹ und ›Syndicate‹ – so beschreiben die Entwickler von ›Tokyo 42‹ ihr eigenes Spiel. Dabei ist es viel mehr als nur ein Recycling der beiden 90er Jahre Vorbilder. Findet in unserem Test heraus, was hinter der Beschreibung steckt. Von **PHILIPP LINKE**.



Die Geschichte zu ›Tokyo 42‹ spielt in einer futuristischen Version von Tokyo, in der alle Menschen eine Droge namens »Nanomed« zu sich nehmen, die unsterblich macht. Nur wenn jemand die Droge absetzt, kann dessen Leben potenziell in Gefahr sein. Unsterblichkeit verhindert jedoch nicht Verbrechen und Intrigen, sodass der namenlose Held der Geschichte fälschlicherweise eines echten Mordes bezichtigt wird. Gezwungenermaßen taucht er unter und wird – ironischerweise – zum Auftragskiller, um den unbekanntes Ankläger zu finden und Rache zu nehmen. Dabei gerät er immer tiefer in die Spirale des Verbrechens und muss sich in einer Welt voller Mafiosi, Punks, Biker, Roboter und anderen radikalen Gruppierungen behaupten. Eine heiße Spur führt dabei direkt zu dem zwielichtigen Konzern, der die »Nanomed« produziert.

Während die Story sicher keinen Oskar gewinnen wird, so ist sie zumindest unterhaltsam und abwechslungsreich gestaltet. Mittels Videochat über ein virtuelles Smartphone erfährt ihr den Großteil der Geschichte und lernt im Laufe des Spiels mehr und mehr Auftraggeber kennen, welche euch immer ein Stück näher an das Mysterium der angehängten Mord-Beschuldigung bringen. Die Kommunikation mit den verschiedenen NPCs bleibt dabei kurz und oberflächlich mit witzigen One-linern und sarkastischen Sprüchen.

Mit dem Golfschläger zur Schießerei kommen

Typischerweise lautet euer Missionsziel, eine bestimmte Person oder Gruppe zu eliminieren. Wie ihr dabei vorgeht, ist euch in der Regel selbst überlassen. Manchmal müsst ihr jedoch vollkommen lautlos agieren, was

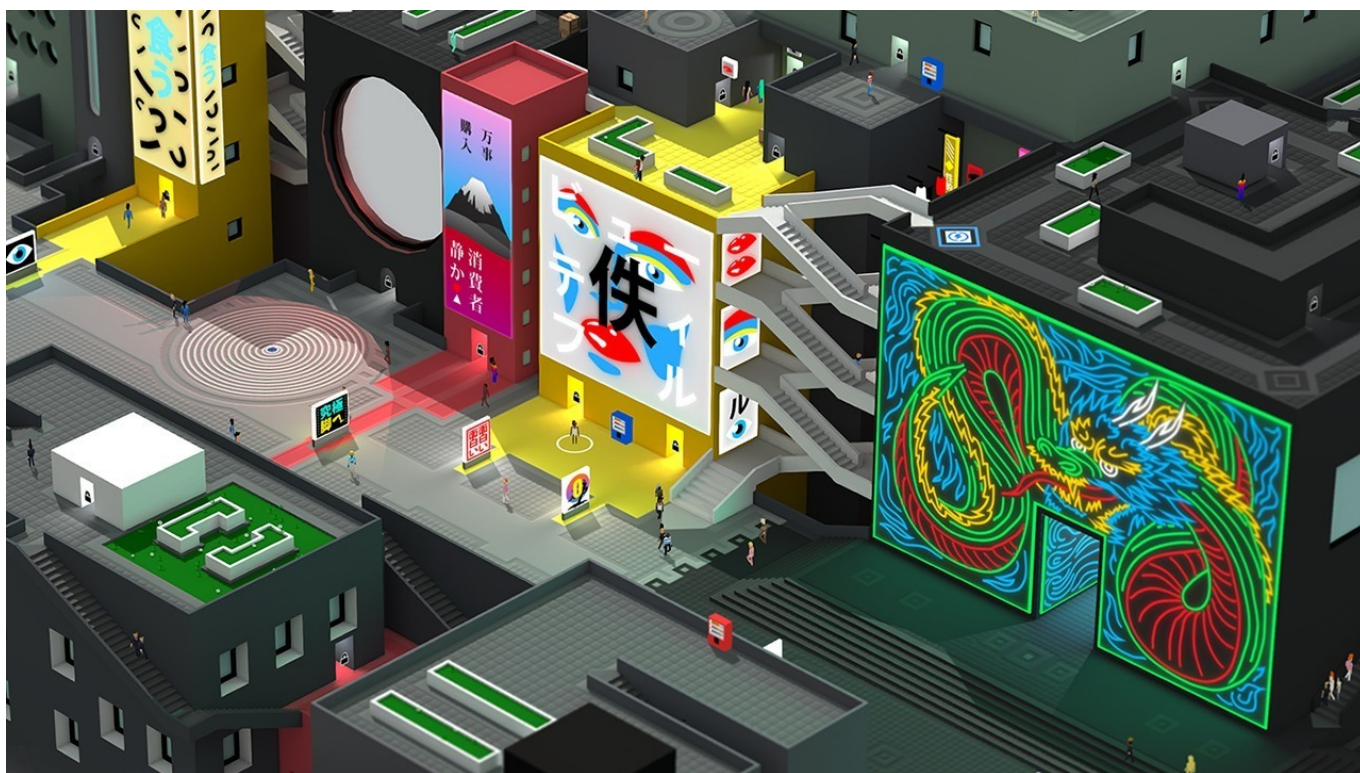
mir unter den Missionszielen am besten gefallen hat. Nur mit einem Katana oder Golfschläger bewaffnet eine ganze Organisation auszuschalten, hat einfach Stil.

Das Schleichsystem funktioniert dabei sehr gut, ist aber kein Zuckerschlecken. Gegner, die euch sehen können, werden mit einem Ladebalken angezeigt und reagieren, sobald dieser sich komplett füllt. Wurdet ihr entdeckt, aber schafft es den Blicken der Verbrecher zu entkommen, werden diese für ein paar Sekunden nach euch suchen und schließlich an ihren ursprünglichen Ort zurückkehren. Da kommt es ganz gelegen, dass euer Charakter für kurze Zeit eine andere Gestalt annehmen kann, was ihn praktisch unsichtbar macht. Dabei verbraucht ihr Energie, die an bestimmten Orten wieder aufgeladen werden kann.

Neben diesen Ladeflächen sind vor allem Speicherpunkte äußerst hilfreich, welche ihr in Form von Getränkeautomaten oft genug findet (auch das reale Tokyo besitzt übermäßig viele Getränkeautomaten).

Mit Kanonen auf Verbrecher schießen

Entscheidet ihr euch dazu, die Sache weniger ruhig anzugehen, seht euch ein umfangreiches Arsenal an Waffen zur Verfügung, die ihr im Laufe des Spiels freischalten und bei Händlern erwerben müsst. Neben den Klassikern Pistole, Utzi, Schrotflinte, Sniper und Granaten finden sich auch Revolver, Raketen- sowie Flammenwerfer oder auch Bananen. Abgefeuerte Projektile sind in der Regel deutlich sichtbar (Blau für eigene und Rot für gegnerische) und bewegen sich deutlich langsamer als in Realität, sodass ihr theoretisch durch seitliche Bewegungen ausweichen könnt. Das funktioniert zumindest so lange ihr nicht gegen eine komplette Gang antretet und der ganze Bildschirm mit Projektile gefüllt ist. Zum Glück könnt ihr durch Ducken hinter kleinen Mauern Schutz finden und eure Gegner mit Granaten in Schach halten.



Ein einziger Treffer genügt bereits, um euren Helden zu Fall zu bringen. Das macht Missionen mit viel Ballerei bockschwer und ihr werdet die meist kurzen Missionen oft neu starten müssen, bis ihr die perfekte Taktik oder das beste Versteck gefunden habt. Dafür fühlt sich der Erfolg umso größer an, wenn ihr endlich euer Ziel erreicht.

Die Steuerung von ›Tokyo 42‹ orientiert sich an »Twin-Stick Shootern«, das heißt, ihr könnt Laufen und Schießen unabhängig voneinander steuern, sowohl mit Keyboard und Maus als auch mit Gamepad. Ein großer Pluspunkt ist die Möglichkeit sämtliche Tasten selbst zu belegen. Etwas kompliziert gestaltet sich die Steuerung des Sniper-Gewehrs mit dem Gamepad, da die Präzision mit einem Joystick einfach nicht ausreicht. Hier empfiehlt sich also die Maus-Tastatur-Methode.

Im Gegensatz zu GTA lassen sich keine Fahrzeuge stehlen, da der Verkehr in ›Tokyo 42‹ in die Luft verlagert wurde. Manche Missionen statten euch dennoch mit einem Motorrad aus, auf welchem ihr gleichzeitig schießen und fahren könnt. Obwohl sich das Fahren an sich gut anfühlt, ist die Umgebung zu eng für ein so schnelles Gefährt wie das Motorrad und man gerät sehr oft in eine Sackgasse, wodurch eure Überlebenschancen drastisch sinken. Ein Fahrzeug ist aber auch gar nicht nötig, da euch die zahlreichen Teleporter in Sekundenschnelle an jeden erkundeten Ort bringen.

Die Zukunft ist bunt und niedlich

Abgesehen von der ganzen Gewalt ist die Zukunftsversion von Tokyo schön anzusehen. Von komplexen Architekturwundern über riesige Katzenstatuen zu entspannenden Zen-Gärten wird viel Abwechslung in allen möglichen Farben geboten. Durch die riesige Menge an Zivilisten wirkt die Welt lebendig und macht gleichzeitig den Eindruck eines »Wo ist Walter«-Wimmelbilds. Gepaart mit dem weiten Abstand der Kamera wirkt das gesamte Geschehen »niedlich«, da alles wie Spielzeug aussieht. Dieser Look passt sehr gut zu der überspitzten Story und der Science-Fiction-Welt, die sich selbst nicht ernst nimmt und Realismus zugunsten des Spielspaßes vernachlässigt.



Beim Start des Spiels habt ihr die Auswahl zwischen Fenster-Modus und Vollbild, der Auflösung (inklusive 4k, 60 fps) und drei Stufen für die Grafikqualität. Mit der Option »Simple« lief das Spiel auch auf meiner

integrierten Grafikkarte (Intel HD Graphics 520) ohne Probleme. Dabei wird die Auflösung der Texturen stark reduziert und Schatten fallen ganz weg, sodass es auch auf älteren PCs ohne Probleme funktionieren sollte.

Nichts los im Online-Modus

Aktuell findet sich praktisch niemand im Online-Modus von ›Tokyo 42‹ und das, obwohl ihr mit Spielern aus aller Welt zusammenspielen könnt (eingeteilt in USA, Europa und Asien). Da hilft es nur, eure Freunde direkt zu einer Partie einzuladen. Lobenswerterweise wurde ein LAN-Modus eingebaut, sodass ihr nicht vom Internet abhängig seid. Beim Erstellen eines Spiels habt ihr die Wahl zwischen fünf Umgebungen, könnt auswählen welche Waffen und wie viel Munition jedem Spieler zur Verfügung stehen und welche Waffen im Spiel gefunden werden können. Auch die Anzahl der Zivilisten und benötigten Kills für den Sieg können zwischen einem und 100 beliebig festgesetzt werden.

Fazit

›Tokyo 42‹ hat viele Gesichter – mal ist es actionreich, mal heimtückisch – die Missionen machen Spaß und motivieren. Der besondere Reiz des Spiels ist ganz klar die Sichtweise aus der Vogelperspektive, die euch zwar große Übersicht bietet, bei der ihr aber auch schnell die Übersicht verlieren könnt, wenn der Kugelhagel beginnt. Das hängt nicht zuletzt von der Größe eures Monitors ab, denn auf einem kleinen Laptop-Bildschirm macht ›Tokyo 42‹ nur halb so viel Spaß.

Mir hat der Story-Modus durchaus gefallen und somit empfehle ich das Spiel jedem, der die Blütezeit der Top-Down-Shooter vermisst und sich auch von einem relativ hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lässt.

| [PHILIPP LINKE](#)

Titelangaben

[Tokyo 42](#)

SMAC GAMES

erhältlich für Playstation 4, XboxOne und PC.