

Metro 2033



So stimmig wie Stalker, so packend wie Half-Life 2. Mit seinem Debütspiel liefert der ukrainische Entwickler 4A Games einen Grusel-Shooter allererster Güte ab.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6693

Verdammt, schieß endlich!«, brüllt Eugene, während er panisch am Hebel pumpt. Die wuchtige Draisine ächzt und schlingert über die uralten Gleise. Einige Meter hinter uns stürmen Horden von blutrünstigen Mutanten heran, schrill kreischend, die aufgerissenen Mäuler geifern nach Menschenfleisch. Unsere Gewehrsalven donnern durch den U-Bahn-Tunnel, das Mündungsfeuer des Gewehrs taucht die grausige Szenerie in ein gespenstisches Licht. Wie lange noch bis zur nächsten Station? »Weiter,

weiter! Wir schaffen es«, kann Eugene noch rufen, da packt uns eine Klaue. Wir straucheln, verlieren den Halt und stürzen auf die Gleise. Hilflos müssen wir mit ansehen, wie die Draisine quiet-schwendend in der Finsternis verschwindet. Um uns herum unheilvolle Laute, die nichts Menschliches an sich haben. Verzerrte Schemen hasten durch das Zwielicht. Das hier ist das pure Grauen! Wir kriechen unter einige Rohre, ganz allein im Dunkeln, und harren aus. Willkommen in der Welt des Ego-Shooters **Metro 2033**.

Leben im Untergrund

Metro 2033 ist das Erstlingswerk des ukrainischen Entwicklerstudios 4A Games und basiert auf dem gleichnamigen Roman des russischen Autors Dmitry Glukhovsky. Zwar hält sich das Spiel nicht sklavisch an die Vorlage, fängt deren düster-stimmiges Endzeit-Szenario einer vom Atomkrieg zerstörten Welt aber von der ersten Minute an perfekt ein. So erkunden Sie in den Moskauer U-Bahn-Stationen provisorisch errichtete Lager der Überlebenden, stromern durch zu Schlafkabinen um-

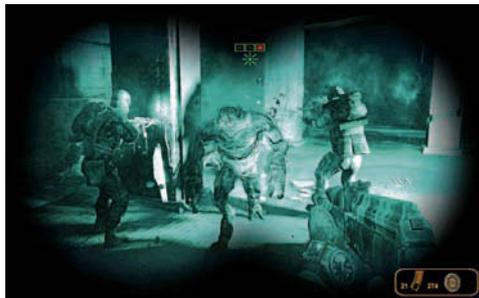
funktionierte Waggons, passieren Lagerfeuer, an denen Männer um dampfende Teekessel hocken und die Gitarre zupfen, stoßen in modrigen Regalen auf Bücher, Postkarten und andere Erinnerungen aus einer besseren, beinahe vergessenen Zeit. Oder Sie lauschen den höchst lebendigen Gesprächen der Lagerbewohner. So versucht in einer Nische etwa ein Mann, seinen Sohn, der vor ihm auf dem Boden zwischen kaputtem Spielzeug hockt, durch eine Geschichte aufzumuntern, als der Junge plötzlich fragt: »Wann



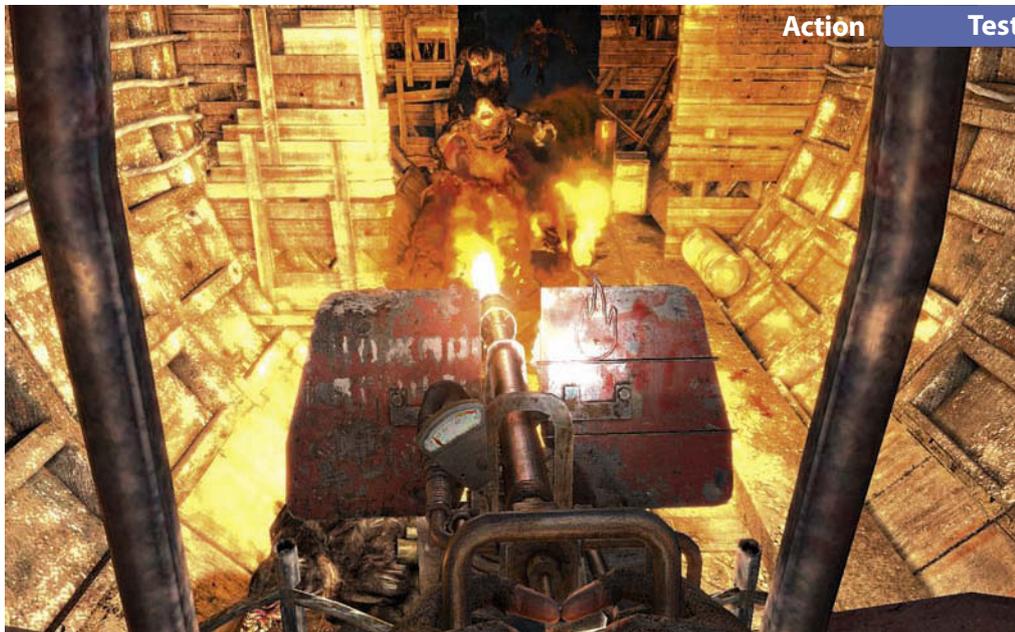
Selbst die Salven aus der Kalaschnikow halten den **Mutanten** nicht davon ab, unseren KI-Kollegen auseinander zu nehmen. Hübsch: Das **Mündungsfeuer** taucht die Umgebung in gespenstisches Licht.



In den **Lagern der Menschen** gibt es jede Menge zu entdecken.



Hoffentlich versagt jetzt nicht die Batterie unseres **Nachtsichtgeräts**.



Brenzlige Situation: Auf einer festgefahrenen Draisine schlagen wir Mutantenwellen mit dem **Flammenwerfer** zurück.

kommt Mama wieder?« Der Vater schweigt. Solche Liebe zum Detail ist im Action-Genre nicht nur wegweisend, sondern erzeugt auch eine hochspannende Atmosphäre, die die Bedrohung, von der plötzlich jeder in der Metro zu reden scheint, förmlich spürbar macht. Dass die Geschichte des 20-jährigen Helden Artjom auch in den Zwischensequenzen komplett aus der Ego-Perspektive erzählt wird, intensiviert das Spielerlebnis zusätzlich und kann mit aufwändig produzierten Blockbuster-Titeln wie **Modern Warfare 2** mithalten. Schade nur, dass der junge Draufgänger nur in den (kurzen) Lade-pausen zwischen den Missionen zu Wort kommt, aber ansonsten keinen Ton von sich gibt.

Reisen zu Fuß

Hunter, ein wortkarger und ziemlich cooler Kundschafter, gibt Artjom den Auftrag, zur Station Polis ans andere Ende der Stadt zu reisen, um dort von »den Schwarzen« zu berichten, dämonischen Schattenwesen, die sich neuer-

dings in den Tunneln der Moskauer Metro breitmachen und den Menschen bei Kontakt den Verstand rauben. Aus zunächst unbekanntem Gründen ist Artjom nämlich immun gegen die Psychoattacken und deshalb prädestiniert für die gefährliche Mission. Glücklicherweise ist der Bursche nicht allein unterwegs, denn **Metro 2033** stellt Ihnen fast durchgehend aufwändig animierte KI-Begleiter zur Seite. So stromern Sie beispielsweise mit dem hartgesottenen Bourbon oder Khan, einem von allen zutiefst respektierten Wanderer, durch zwar düstere, aber mit knackscharfen Texturen beklebte, nachvollziehbar gebaute Tunnel, Abflussrohre und Schächte. Musik setzt das Programm dabei nur selten ein, stattdessen steht die grandiose Geräuschkulisse im Vordergrund. Tropfendes Wasser, gluckerende Rohre, entferntes Brummen oder plötzliches, viel zu nahes Fauchen zeren an den Nerven. Die Taschenlampe, deren schwacher Lichtkegel bereits nach wenigen

Metern von der Dunkelheit verschluckt wird, zieht die Spannungsschraube zusätzlich an. Glücklicherweise nutzt sich dieser Effekt nicht ab. Anders als zum Beispiel in **Doom 3** wird der Horror nicht durch die immer gleichen Skriptereignisse erzeugt, die Auslöser variieren stärker. Das Grauen in **Metro 2033** haut Sie manchmal fast vom Stuhl, hat aber auch subtilere Facetten. Für schweißnasse

Hände dürften auch die chronische Munitionsknappheit sowie die vom Programm vordefinierten Speicherplätze sorgen. Letztere sind immerhin sinnvoll verteilt, was das Frustrationsrisiko auf ein Minimum reduziert. Für Einsteiger ist **Metro 2033** trotzdem nur bedingt zu empfehlen. Vor allem die häufigen Angriffswellen blutrünstiger Mutanten verlangen schnelle Reflexe und eine zielsichere Hand.



In der Mitte des Spiels verschlägt es Sie immer wieder an die **verstrahlte Oberfläche**.

Jede Menge Stimmungsmacher



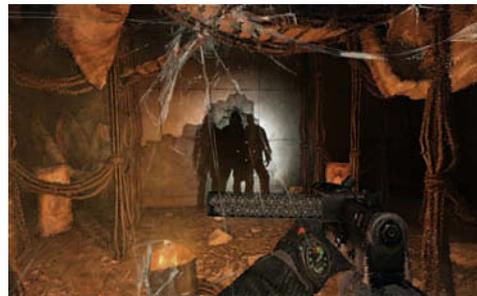
Metro 2033 beeindruckt uns durch seine hochgradig stimmungsvolle Spielwelt. Die in der Ego-Perspektive erzählten **Zwischensequenzen** (links) erzeugen dabei ebenso viel Spannung wie Artjoms geheimnisvolle **Träume** (Mitte), die ihn wie in der Romanvorlage immer wieder unvermittelt heimsuchen. Zudem punktet das Spiel durch seine Liebe zum Detail. Den aktuellen Auftrag finden Sie zum Beispiel nicht in einer wie von anderen Spielen gewohnten lapidaren Texttafel, sondern in einem vergilbten **Notizblock** (rechts), den Artjom bei Bedarf mit der Flamme aus seinem Feuerzeug beleuchtet.



In der Moskauer Bibliothek bekommen Sie es mit blitzschnellen **geflügelten Dämonen** zu tun, die sich nur im Team bezwingen lassen.



Die **Gasmasken** ist hinüber. Finden wir keine neue, erstickte Artjom.



Immer wieder tauchen **Geister** längst verstorbener Bewohner auf.

Kämpfen mit Knarren

Apropos zielsichere Hand: Von diversen Pistolen über Rohrbomben und abgesägte oder doppelläufige Schrotflinten bis zur berühmten Kalaschnikow bietet **Metro 2033** alles, was das eher konservative Shooter-Herz begehrt; Fantasiewummen suchen Sie vergebens. Wie in der Romanvorlage dienen besondere Patronen aus der Zeit vor dem Krieg als Bezahlung für

Munition und bessere Knarren. Der Clou: Manche Bleispritzen lassen sich auf Wunsch mit der mächtigen »Währung« füttern, was das Spiel um eine taktische Komponente erweitert. Ballere ich mit handelsüblichen, aber schwachen Kugeln oder gehe ich lieber auf Nummer sicher, schieße dafür jedoch buchstäblich mit meinem Geld um mich? Noch mehr spielerische Vielfalt verspricht **Metro**

2033 durch gelegentliche Schleichelinlagen, bei denen Sie durch die verwinkelten Lager feindlich gesinnter Faschisten oder Banditen huschen, Lampen ausknipsen und sich durch den Schatten stellen. Das ist zwar spannend, letztlich ist es aber simpler, das Gesocks einfach niederzuballern, zumal Sie Munition, Waffen und weitere Ausrüstung wie etwa ein Nachtsichtgerät nur

von erledigten Gegnern bekommen. Um die Gegenstände aufzuklauben, müssen Sie allerdings jedes Teil am Gürtel oder in den Taschen des Getöteten einzeln anklicken. Das mag realistisch sein, nervt aber auf Dauer, zumal man häufig etwas übersieht.

Erkunden mit Grenzen

So öde es erst mal klingen mag, fast ständig durch finstere

TECHNIK-CHECK

METRO 2033



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1280x800 ► niedrige Details

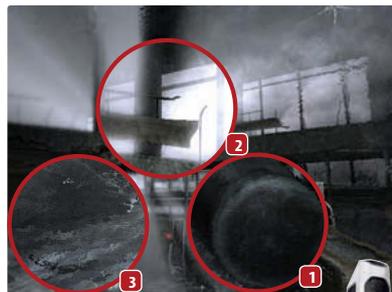
Die schlechtere Texturqualität **1** fällt nur stellenweise auf. Stimmungsvolle Partikeleffekte **2** sind ebenso vorhanden wie niedrig aufgelöste, hartkantige Schatten **3**.



MITTELKLASSE-PC
CORE 2 DUO E8500 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► mittlere Details

Textur- **1** und Schattenauflösung **2** sind in mittleren Details höher. Außerdem fallen Schatten diffuser aus. Die Unterschiede sind aber im Allgemeinen kaum bemerkbar.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 5850

► 1920x1200 ► hohe Details

»Soft Particles« verschönern Rauch- und Staubwolken. Starke Überstrahleffekte **2** verbessern die Lichtstimmung erheblich – ein dickes Atmosphäre-Plus.

TECHNIK-TIPPS

- Metro 2033 unterstützt DirectX-11-Funktionen wie Hardware-Tessellation für detailliertere Charaktermodelle. In unserer Testversion war der DirectX-11-Modus jedoch noch nicht enthalten.
- Vierfache Kantenglättung kostet etwa 40 Prozent Leistung. Wenn Sie vor der Wahl stehen, erhöhen Sie lieber die Detailstufe des Spiels.
- 16-fache Texturfilterung hingegen kostet kaum Leistung. Unbedingt aktivieren!

- Zwischen den vier vom Programm vordefinierten Qualitätseinstellungen liegen jeweils über 50 Prozent Leistungsunterschied.
- Unsaubere Programmierung: »Sehr hohe« Details überfordern in einigen Passagen selbst aktuelle Top-Hardware.

Checkliste

- Zweikern-Prozessor
- 1,5 GByte RAM
- 7,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT METRO 2033 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	PROZESSOR	Speicher in MB	15 750	17 860	17 920	17 870	17 965 XE
1	Geforce 7 Geforce 8/9 Geforce GTX Radeon X1000 Radeon HD 384 Radeon HD 5	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
2	Athlon 64 X2 Phenom II Core 2 Duo Core 2 Quad Core i5/i7	8192					
3							
4	technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:			

Keine Tabelle!

Die Testversion von Metro 2033 hat uns zu spät erreicht, um unsere umfassenden Techniktests auf zig verschiedenen Systemen durchzuführen. Die hier fehlende Tabelle reichen wir auf GameStar.de nach.

GTS 250
GTX 295
HD 4870 X2
HD 5870
QX9770

U-Bahn-Tunnel zu latschen, so spannend und abwechslungsreich ist es in Wahrheit. Da tasten Sie sich durch über Abgründen schwankende Züge, schlagen vor einer defekten Panzertür Mutanten mit einem stationären Flammenwerfer zurück oder brettern auf einer schwer bewaffneten Lore durch die Festung der wieder erstarkten Roten Armee. **Metro 2033** wechselt dabei geschickt zwischen brachialer Action und subtilem Horror, etwa wenn sich Artjom und Khan in einem unheilvoll beleuchteten Schacht vorsichtig zwischen tödlichen Geistern längst verstorbener Metro-Bewohner bewegen müssen. Dass die Levels ähnlich wie in **Half-Life 2** sehr linear ausfallen, stört nicht. Im Gegenteil, denn dank des schlauchigen Designs entfalten die gut platzierten Schock- und Gruselmomente über-

haupt erst ihre volle Wirkung – **Dead Space** lässt grüßen.

Moskau im Krieg

Vor allem in der zweiten Spielhälfte verschlägt es Sie immer wieder an die verstrahlte Oberfläche des zerstörten Moskaus. So weitläufig, wie die Umgebungen anmuten, sind sie aber auch hier nicht. Zäune, ausgelegte Holzplanken und sogar Schilder führen Artjom stets ohne Umwege durch die Ruinen der russischen Metropole. Das Problem: Unter freiem Himmel verliert **Metro 2033** viel von seiner Gruselstimmung. Zum einen hat 4A Games hier die im Untergrund so hohe Dichte an spannenden Skriptereignissen zurückgefahren. Zum anderen kommt es häufiger zu wilden, aber auf Dauer ermüdenden Ballereien, was überwiegend an der verhält-

nismäßig schwachen KI liegt. Zwar suchen die Gegner aktiv Deckung, darüber hinaus kennen sie aber weder irgendwelche Taktiken, noch agieren sie im Team. Glücklicherweise nehmen die Actioneinlagen nicht allzu viel Zeit im Spiel ein und gipfeln zudem in einer perfekt choreografierten Sequenz, in der Artjom durch die Moskauer Bibliothek sprintet und vor unbezwingbaren Mutanten flüchtet, während die ... na, wir wollen hier nicht zu viel verraten. Das an **Half-Life 2** erinnernde Finale kommt zwar ebenfalls sehr dramatisch daher, allerdings hätten wir uns ei-

nen echten Endgegner gewünscht – und zwar nach einer längeren Spielzeit als sechs bis sieben Stunden. Das je nach Vorgehensweise dezent abweichende Ende sorgt zumindest für einen gewissen Wiederspielwert. Anders als **Mass Effect 2** verrät das Programm aber nicht, an welcher Stelle Sie wie reagieren oder wo Sie was tun und lassen sollen, um die Handlung in eine andere Bahn zu lenken. So oder so würden wir es begrüßen, wenn 4A Games die Geschichte alsbald fortsetzt. Schließlich gibt es die Roman-Fortsetzung **Metro 2034** bereits. **DM**

Zu kurz

Petra Schmitz: Metro 2033 ist super. Aber es ist so verflüchtigt kurz. Wieso ist es eigentlich so verflüchtigt kurz? Die Buchvorlage hat über 700 Seiten! Na gut, da steht auch viel drin, was sich für einen Ego-Shooter nur bedingt eignet, aber da steht auch eine Menge drin, was für einen Shooter toll wäre. Noch mehr Eindrücke, noch mehr Stimmungen, mehr Interaktion mit dieser faszinierenden Umgebung. Aber vielleicht gibt's das alles ja im Nachfolger, falls Metro 2033 ein Erfolg wird.



petra@gamestar.de

Schock!

Michael Trier: Ich habe ein gebrochenes Verhältnis zu Shootern. Zu Beginn faszinieren sie mich oft durch ihre Optik, den schnellen Rhythmus, die knallige Dramaturgie und ihre Zugänglichkeit. Meist lähmt aber schon nach kurzer Spielzeit die große Langeweile meine Maushand. Da fehlen mir dann die Rollenspielelemente (darum gefiel mir Deus Ex), das Erkunden einer weitläufigen Welt (dafür liebte ich Stalker) oder einfach das gewisse Etwas (wie in Bioshock). Metro 2033 habe ich spät nachts mit Kopfhörer gespielt. Als meine Freundin mir plötzlich die Hand auf die Schulter legte, wäre ich vor Schreck beinahe gestorben. Das Ding ist gruseliger als Doom 3. Schade, dass es so kurz ist.



michael@gamestar.de

Herzensangelegenheit

Daniel Matschijewsky: Lassen Sie die Rolläden runter, drehen Sie die Lautsprecher auf und lassen Sie sich von Metro 2033 fesseln. Mit seinen fein ausgearbeiteten Umgebungen, dem düster-stimmigen Szenario und den packenden Skriptereignissen zählt dieses Spiel zu den intensivsten Shooter-Erlebnissen der letzten fünf Jahre. Ja, die Gegner sind nicht wirklich clever. Ja, an der Oberfläche lässt die Gruselstimmung nach. Und ja, das Spiel ist zu kurz geraten. Egal, denn Metro 2033 fasziniert mich trotzdem. Weil es seine Welt so beispiellos gut in Szene setzt, dass ich mich sofort darin verliere. Weil sich alles irgendwie richtig anfühlt und man an allen Ecken spürt, mit wie viel Herzblut die Entwickler hier am Werk waren.



danielm@gamestar.de

METRO 2033

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER 4A Games (Metro 2033 ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER THQ
 SPRACHE Deutsch, Englisch, Russisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

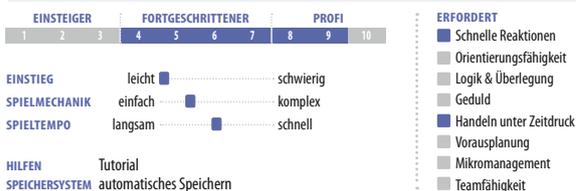
TERMIN (D) 16.3.2010
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 18 Jahren



GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD 2,0 GB RAM 6,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E8500 Phenom X4 9950 2,0 GB RAM 6,7 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 940 4,0 GB RAM 6,7 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Sound, DirectX 10 und 11, Nvidia 3D Vision
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Steam
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ knackscharfe Texturen + stimmige Beleuchtung + hübsche Feuereffekte + Gesichter verhältnismäßig leblos + leicht veraltet	8 / 10
SOUND	+ Klasse Umgebungsgeräusche + passende Waffensounds + subtile Musik + Akzent der Sprecher gewöhnungsbedürftig	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad jederzeit wechselbar + heftige, aber nie unfaire Gegnerwellen + Ballern leichter als Schleichen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmig-düsteres Szenario + jede Menge liebevoller Details + Klasse Skriptereignisse + brachiale Action und subtiler Grusel	10 / 10
BEDIENUNG	+ frei konfigurierbar, viele Optionen + nützlicher Kompass + kein freies Speichern + Waffenverwaltung und Item-Sammeln fummelig	8 / 10
UMFANG	+ viele Charaktere und Schauplätze + nur maximal sieben Stunden Spielzeit + alternatives Ende + kaum alternative Lösungswege	6 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmig gebaut + abwechslungsreich und nachvollziehbar + viele versteckte Extras + teils unlogische Levelbegrenzungen	9 / 10
KI	+ Monster-KI zweckmäßig + Feinde suchen aktiv Deckung + agieren nicht im Team + lassen sich in ihrer Deckung überraschen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ große Knarren- und Granatenauswahl + Gasmaske, Nachtsicht, Munitionstypen + coole Fahrzeugsequenzen	10 / 10
HANDLUNG	+ packender Auftakt + spannende Handlung + markante Figuren + tolle Zwischensequenzen + lahmer Bossgegner	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Stimmungsvoller und packender Grusel-Shooter.

85

SPIELSPASS