

Metro Last Light

Postapokalyptisches Moskau, die Zweite: Kann Last Light das atmosphärische Metro 2033 würdig beerben? Wir waren bei den Entwicklern. Von Tobias Veltin

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **4A Games (Metro 2033, GS 04/10: 85 Punkte)**
Termin: **2013** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7467

Auf DVD: Preview-Video

Filme, Spiele, Bücher oder ein spontaner Geistesblitz: Die Inspiration für ein Videospiel kann aus so mancher Quelle stammen. Nun ruhen **Metro: Last Light** und dessen Vorgänger zwar nachweislich auf Dmitri Gluchowskis Endzeit-Roman »Metro 2033«. Böse Zungen könnten aber behaupten, dass sich der Entwickler 4A Games die Inspiration für seine **Metro**-Spiele direkt vor der Haustür holt: In einem heruntergekommenen Viertel der ukrainischen Metropole Kiew haust das Team in einer alten Lagerhalle, Putz bröckelt von der Fassade, abgemagerte Katzen streunen durch Flaschenberge.

Und ganz in der Nähe: die U-Bahn. Genau mit der sind wir auch stilecht angereist, um einen Blick auf **Metro: Last Light** zu werfen – den Nachfolger des Überraschungshits **Metro 2033** (GS 04/10: 85 Punkte). So unscheinbar und ungemütlich das Heim von 4A von draußen auch ist, drinnen herrscht heimelige Atmosphäre und reger Betrieb. Knapp 80 Leute werkeln hier an **Last Light**, von dem es auf den letzten beiden E3-Messen beeindruckende Szenen zu sehen gab, um das es zuletzt aber ruhig geworden war. Der Creative Strategist Huw Beynon und sein Team empfangen uns grinsend im kleinen Konferenzraum des Studios, und Beynon kommt gleich zur Sache: »Ihr werdet jetzt eine Menge neues Spielmaterial zu Gesicht bekommen.« Hervorragend! Doch vor

dem Neuen zunächst ein Rückblick auf das Alte. Wir erinnern uns: In **Metro 2033** schlichen und gruselten wir uns zusammen mit dem jungen Artjom durch die Schächte der Moskauer U-Bahn. Die Welt liegt nach einem nuklearen Krieg in Trümmern, in den dunklen Tunneln ist es aber nur vermeintlich sicher, denn hier lauern Mutanten, Banditen und allerlei andere Gesellen, deren Seelen so finster sind wie die U-Bahn selbst.

Der Schauplatz ist in **Last Light** derselbe geblieben, als Aufhänger dienen jetzt Konflikte der zahlreichen Parteien und Gruppierungen, die sich unter der Erde zusammengedrückt haben. Überzeugte Kommunisten und radikale Neofaschisten kämpfen um jeden Knotenpunkt der Metro, unter der Erde brodel es, Moskaus Untergrund steht kurz vor der Explosion. Die Handlung von **Last Light** basiert zwar nicht auf Dmitri Glu-

+ Stärken

- + grandiose Atmosphäre
- + tolle Technik
- + offenerer Spielablauf

- Schwächen

- Gesichter wirken leblos



Im Sumpf muss Artjom eine **Benzinpumpe** flott bekommen. Dabei machen ihm aber ein paar Mutanten das Leben schwer, die sogar ihre Klauenarme als Schutz einsetzen.

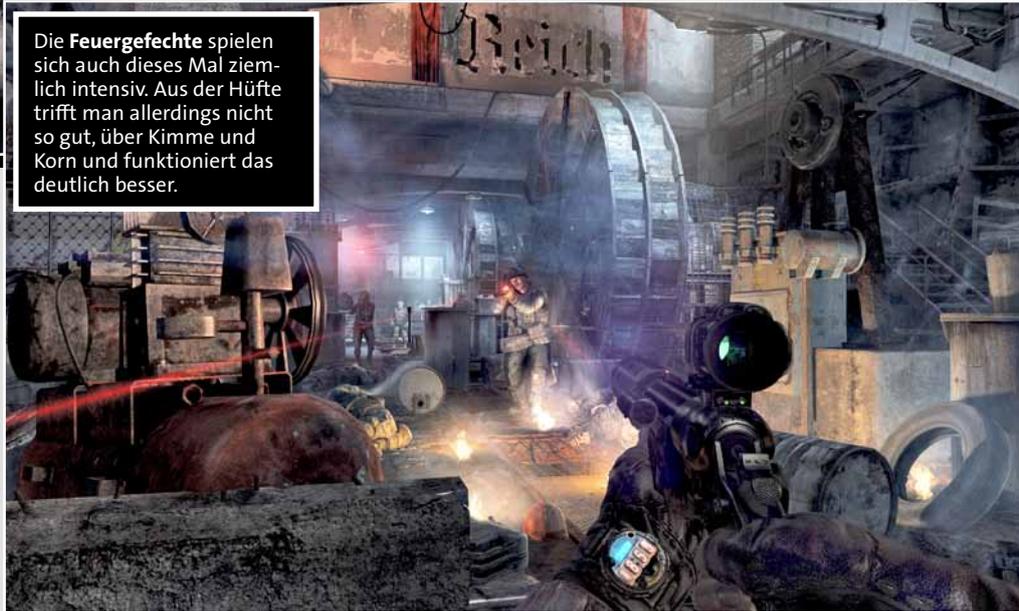
Kein Multiplayer

Zwar war zu Beginn der Produktion ein Mehrspieler-Modus für **Metro: Last Light** angekündigt worden, die Arbeiten daran liegen aber mittlerweile auf Eis. »Wir haben uns dazu entschlossen, uns voll und ganz auf das Einzelspieler-Erlebnis zu konzentrieren«, sagt Huw Beynon, Grund dafür seien auch die knappen Ressourcen. Schade, aber auch irgendwie verständlich, denn bei vielen Shootern wirken Mehrspielermodi oft wie lieblos hingeschluderte Dreingaben. Wir hätten uns trotzdem auf Duelle mit den Waffen Marke Eigenbau gefreut. Während eines Feuergefechts Luft nachpumpen? Das hätte was gehabt!

Die vorsichtige Variante: Oft empfiehlt es sich, Gegnerbewegungen genau zu beobachten und an den Feinden vorbeizuschleichen.



Die Feuergefechte spielen sich auch dieses Mal ziemlich intensiv. Aus der Hüfte trifft man allerdings nicht so gut, über Kimme und Korn und funktioniert das deutlich besser.



chowskis zweitem Buch »Metro 2034«, ganz unbeteiligt ist der Autor bei der Entwicklung aber nicht. »Wir haben uns mit Dmitri zusammengesetzt und eine eigene Storyline entwickelt, weil wir die Geschichte von Artjom weiter erzählen wollten«, erzählt uns der Creative Director (bei 4A ist offenbar jeder irgendwie »Creative«) Andrew Prokhorov und ergänzt direkt, dass der Held eine Entwicklung durchgemacht hat: »War Artjom im ersten Spiel noch naiv und unerfahren, ist er an den Erfahrungen aus Metro 2033 gewachsen und gereift.« Auch **Last Light** legt also den Fokus auf die Geschichte.

Nun aber los! Im ersten Spielabschnitt muss Artjom durch ein schwer bewachtes Lager unter der Erde schleichen. Wir starten in einem engen Felsengang, wie im Vorgänger beobachten wir das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Wasser tröpfelt effektiv von der Decke, das leise Plätschern wird schon bald von markerschütternden Schreien übertönt. Vorsichtig späht der Held um eine Ecke und sieht einen Verbündeten, der hinter einer Glasscheibe von zwei Soldaten ge-

ungesehen zu bleiben. Und da Dunkelheit der beste Freund des Leisetreters ist, empfiehlt es sich, Lichter auszupusten oder auszuschießen. So zerdeppert Artjom im nächsten Raum die von der Decke baumelnde Glühbirne mit einem gezielten und schallgedämpften Schuss. Die Wache auf der Toilette links von ihm bekommt ein Messer in den Rücken, danach schraubt Artjom flink die Birne aus der Fassung. Dunkel-

heit. Wenn man sich in schützender Finsternis aufhält, signalisiert die Uhr an Artjoms Handgelenk das mit einem blauen

Leuchten – praktisch. So pirscht Artjom durch ein unterirdisches Mühlensystem, ein riesiges Rad schaufelt Wasser, um einen Generator anzutreiben. Dabei muss der Schleicher erneut auf die Laufwege von Wachen achten, verräterische Schatten tanzen oft an der Wand und kündigen so deren Ankunft an. Am Ende des Levels meint Huw Beynon: »Wir hätten jetzt nicht am Mühlrad vorbeilaufen müssen, sondern zum Beispiel auch in der oberen Etage oder durch den Abwasserkanal. Es gibt meistens mehrere Möglichkeiten und Wege zum Ziel.«

Und der zweite Durchlauf durchs Camp und das Mühlensystem wird genau das: eine zweite Möglichkeit. Um genauer zu sein: eine rabiate zweite Möglichkeit. Gleich zu Beginn schnappt sich Artjom eine großkalibrige Schrotflinte von der Wand, der die Folterkechte vom Beginn zum Opfer fallen. Körper fliegen durch die Luft, Glas zerbricht und Betonbröckchen spratzen durch die Gegend, als Artjom im ersten Bereich aufräumt. Flugs sammelt er die Knarre eines erledigten Feindes auf, eine bunte Anzeige auf der Waffe erregt unsere Aufmerksamkeit. »Das ist eine Luftdruckanzeige« erklärt Andrew Prokhorov. »Die Waffe verschießt Nägel und muss nach einiger Zeit wieder »aufgepumpt« werden«. Viele Waffen in **Metro: Last Light** werden diesen »Eigenbau-Charme« versprühen, denn Not in einer nuklear zerstörten Welt macht eben erfindisch. Ballernd bahnt sich Artjom seinen Weg durch das Camp, rettet sich immer wieder hinter Säulen und Vorsprünge (ein automatisches Deckungssystem gibt es aber nicht) und knipst so nach und nach die anrückenden Feinde mit Granaten und Schießprügeln aus. Am Ende des Abschnitts denken wir: »Das sah jetzt aber einfach aus, was sollte den Spieler bewegen, vorsichtig

So stellt man sich eine U-Bahn unter einer kaputten Metropole vor

treten und geschlagen wird. Helfen? Zu riskant, die Folterknechte sind schwer bewaffnet und rufen womöglich Verstärkung. Also weiter, eine rostige Treppe hinauf und abwarten, bis sich die Patrouille auf dem Obergang von uns abwendet und Artjom hinter ihr vorbeischleichen kann.

Last Light soll nicht mehr so linear ablaufen wie sein Vorgänger und dem Spieler öfter Entscheidungsmöglichkeiten geben. Die häufigste Frage dabei: schleichen oder ballern? Oft lohnt es sich, leise vorzugehen und

vorzugehen?« Achievements? »Mal sehen«, grinst Beynon verräterisch und sein Kollege Prokhorov ergänzt: »Für vorsichtige Spieler gibt es Belohnungen wie besondere Gegenstände oder Zusatzinfos, die Story-Liebhaber noch tiefer ins Spiel eintauchen lassen«. Schleichen soll sich also auszahlen.

Hin und wieder darf man auch die Bahnhöfe erkunden, in die sich die Überlebenden zurückgezogen haben. Hier herrscht aufgeregtes Treiben, die Stationen sind die Lebensoasen im toten Untergrund. Leute quatschen angeregt durcheinander, Händler bieten ihre Ware feil, Betrunkene torkeln umher, Wäsche baumelt zum Trocknen an Leinen und in manchen Ecken werden sogar Hausschweine gehalten. Die Tore der Zufluchtsorte sind gepanzert und schwer bewacht, um Mutanten abzuhalten – ein Funken Sicherheit in der Hölle. Artjom spaziert mit einem Verbündeten durchs Lager und belauscht dabei Gespräche. Dabei fallen uns die Gesichter der NPCs auf, die zwar hübsch modelliert, aber noch etwas leblos wirken. In den Stationen spricht der Held mit Personen, um die Story voranzutreiben, oder rüstet sich beim Waffenhändler aus. In **Last Light** kann Artjom drei Waffen gleichzeitig tragen (in **Metro 2033** waren es lediglich zwei), außerdem statet man jetzt anders als im Vorgänger seine Waffen beliebig mit Extras wie Schalldämpfern, größeren Magazinen oder Zielfernrohren aus – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Als Währung fungiert erneut Munition, ein wertvolles Gut in der Metro, weswegen man auch die Umgebung stets danach absuchen sollte. In der Station bewundern wir erneut viele Details, wie zum Beispiel tanzende Funkenmariechen (Prokhorov: »Die hatten vorhin aber noch keine Oberteile an!«). Die vielen Gesprächsfetzen, die liebevoll gestalteten Wohnquartiere, die heimelige Atmosphäre: mit den Stationen schaffen die Entwickler einen harten, aber sehr schönen Kontrast zu den Schleich- und Action-Passagen. Man atmet richtig auf, wenn sich die schweren Tore der Stationen hinter Artjom schließen.

»Artjom hat sich entwickelt«

Immer wieder geht es auch raus an die zerstört-verseuchte Oberfläche. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich die Szenerie etwas verändert. Zwar ist Moskau immer noch ein Ruinenklumpen unter grauem Himmel, doch anders als in **Metro 2033** fordert die Natur langsam, aber sicher ihr Territorium zurück. Vom nuklearen Schnee ist nicht mehr viel zu sehen, vielmehr beherrschen grünliche Schlingpflanzen und Ranken die Szenerie. Allerdings heißt es an der Oberfläche ohne Sauerstoffmaske schnell »Do swidanja«. Die Anzeige auf der Uhr am Handgelenk zählt langsam herunter, dann muss Artjom den Filter wechseln, um nicht qualvoll zu ersticken. Wir begleiten den Helden bei einem Einsatz in ein sumpfähnliches Gebiet. Dichter Nebel wabert über dem Boden, grünlicher Schlamm blubbert überall vor sich hin, Wagemutige haben den Weg durch den Sumpf mit weißen Flaggen abgesteckt – wer hier vom richtigen Pfad abkommt, stirbt. Artjom muss eine Benzinpumpe wieder in Gang setzen, um mit einem Floß auf die andere Seite zu kommen. Vorsichtig tasten wir uns durch die Nebelschwaden, als wir plötzlich vom Weg abkommen und ins Wasser treten. Sofort ertönt ein lautes Brüllen, wir wirbeln herum, sehen aber nichts. Gänsehaut!



In den **Stationen** herrscht reges Treiben, und es ist jede Menge los. Hier unterhält sich Artjom mit allerlei NPCs oder stockt seine Waffen- und Munitionsvorräte wieder auf.

Als wir in einem maroden Holzschuppen ein paar leere Benzinkanister checken, bricht auf einmal ein spinnenähnlicher Mutant herein und greift Artjom an. Sofort reißen wir die Waffe hoch und drücken den Abzug. Doch das Vieh schützt seinen Kopf und den Körper mit seinen Klauen, bildet eine Art Schild »Die Biester sind clever«, lacht Beynon, »an der KI haben wir auch sehr stark gearbeitet.« Das bringt dem Mutanten aber überhaupt nichts, Artjom sprengt das Biest mit einer Granate. Grünes Blut spritzt auf die Maske, Artjom wischt sie mit dem Handrücken sauber. Wieder so ein cooles Detail! Doch keine Zeit für Bewunderung, wir müssen uns beeilen. »Wir haben einen dynamischen Tag-Nachtwechsel eingebaut, wenn es dunkel wird, sollte man besser nicht draußen sein« erzählt Prokhorov. Und tatsächlich: Am Horizont dämmt es bereits, ganz leicht lugt die Sonne durch die atomar-grauen Wolken und sofort krabbeln aus allen Ecken eklige Viecher und Monster hervor, die sich mit Zeter und Mordio auf Artjom stürzen. Nur so gut, dass der Held rechtzeitig die Pumpe findet und mit dem Floß abhauen kann. Wir verlassen 4A Games dagegen mit dem Taxi, die U-Bahn erscheint uns nicht mehr sicher. **TV**



Es wird. Ein Blick an die Oberfläche Moskaus: Der Schnee ist im Vergleich zum Vorgänger gewichen, dafür gibt's jetzt sogar vereinzelte **grüne Fleckchen** zu sehen.



Konsequente Fortsetzung

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamstar.de

Als Fan des ersten Teils war ich auf den Besuch bei 4A Games besonders gespannt. Und es scheint so, als würden die Stärken des Erstlings konsequent beibehalten und verbessert. Durch den nicht mehr ganz so linearen Spielablauf kommt Abwechslung ins Geschehen, dazu wirken auch die Außeneinsätze nicht mehr ganz so langweilig. Feilen sollten die Entwickler noch an der KI und den Gesichtern der NPCs, atmosphärisch und technisch hingegen spielt **Last Light** schon jetzt in der ersten Liga. Die vielen Details, die bedrückende Soundkulisse und vor allem die Licht- und Schattenspielerien lassen die postapokalyptische U-Bahn mit ihren Mutanten und Bewohnern bedrohlicher erscheinen denn je.