

Metro Last Light

Wenn sich im kommenden März erneut die quietschenden Tore zur Moskauer U-Bahn öffnen, sind wir die ersten, die rein wollen. Obwohl's dahinter wie gehabt schrecklich zugeht. Schrecklich gut nämlich. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: THQ Entwickler: 4A Games (Metro 2033, GS 04/10: 85 Punkte)
Termin: März 2013 Status: zu 80 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7467

Auf DVD: Preview-Video

Die sind doch bescheuert!«, sagen wir laut und zirkeln noch ein bisschen um die beiden Männer, die gerade erst mit ihren Flammenwerfern unser Leben gerettet haben. Unser Ausruf gilt aber nicht den beiden Männern, wir meinen 4A Games, die Entwickler von **Metro: Last Light**. »Bescheuert, echt!«, sagen wir abermals und starren weiterhin auf die Düsen der Flammenwerfer. Genauer auf die durch die Hitze an den Düsen gut sichtbar wabernde Luft. Ein win-

ziges, für die Gesamtheit des Spiels völlig irrelevantes Detail, aber beispielhaft für die teilweise unglaubliche Akribie, mit der 4A Games nun zum zweiten Mal den ruinösen U-Bahnschächten unter Moskau Leben einhaucht. Nach mehreren Präsentationen (»Anschauen, aber nicht anfassen!«) durften wir die ersten drei Stunden nun endlich selbst absolvieren – und wollten gar nicht mehr raus aus dem Untergrund.

Dieses Phänomen kennen wir schon aus dem ersten Teil, der uns Anfang 2010 durch

sein ungewöhnliches Szenario, seine dichte Atmosphäre und seine fantastische Grafik in Bann gezogen hat. **Metro 2033**, einfach ein tolles Spiel, das trotz unserer fast schon penetranten Berichterstattung längst nicht so viele Käufer gefunden hat, wie es das verdient hätte. Vielleicht war das postapokalyptische Moskauer-U-Bahn-mit-Mutanten-Ding auch zu speziell. Wem bei »Kiew« übrigens die Ohren klingeln, weil er sogleich an **Stalker** denkt, der denkt verflüxt richtig, denn nicht gerade wenige ehemalige Mitarbeiter von GSC Gameworld haben sich Richtung 4A Games verabschiedet. Kein Wunder also, dass **Metro 2033** so ein Atmosphäre-Brett war und dass **Metro: Last Light** das wohl auch wieder werden wird.

Metro: Last Light entführt uns abermals in die postapokalyptische Welt des jungen Artjom, der sich ein Jahr nach den Geschehnissen in **Metro: 2033** erneut aufmacht, um ... ja, warum eigentlich? Wir haben zwar die ersten Stunden des Shooters exklusiv spielen können, aber wissen immer noch nicht, welche große Aufgabe Artjom zugedacht ist. Findige Geister, die einwerfen, man müsse doch nur das zweite Metro-Buch von Dmitri Gluchowski lesen, dessen Roman »Metro 2033« die Vorlage für 4A Games' gleichnamiges Spiel stellte, sind auf dem Holzweg. **Last Light** erzählt eine eigene,

In Artjoms Station zwirbelt sich dieses Fahrstuhlkonstrukt in einem gigantischen Schacht nach oben.



⊕ Stärken

- + grandiose Atmosphäre
- + beeindruckende Detailfülle
- + Licht- und Schatteneffekte

⊖ Schwächen

- Gesichtsanimationen zu hölzern

Moskau versinkt in Metro: Last Light nicht mehr im nuklearen Winter. Die Sonne bricht hin und wieder durch die Wolken-decke, sogar Grünzeug sprießt hier und da.



hauptsächlich von den Entwicklern ausgedachte Geschichte, wieder hauptsächlich in den U-Bahnschächten unter dem von einem Atomkrieg zerstörten Moskau und wieder mit Artjom als zentraler Figur. In Gluchowskis zweitem Buch («Metro 2034») taucht der junge Mann hingegen nur als Randnotiz auf. Wie gesagt, selbst nach drei Stunden haben wir keinen Plan, was den Helden beziehungsweise uns erwartet. Wir ahnen lediglich, dass die »Schwarzen« abermals eine Rolle spielen. Genauer gesagt eines der telepathischen Wesen, mit denen Artjom schon im ersten Teil auf seltsame Art verbunden war.

Es beginnt fast wie im ersten Teil, nämlich nach einer guten Mütze Schlaf, als unser alter Bekannter Khan plötzlich in unserem Verschlaf steht und aufgeregt davon berichtet, dass er einen der eigentlich ausgerotteten »Schwarzen« an der Oberfläche erspäht hat. Artjom, inzwischen ein Ranger und verantwortlich für die Sicherheit der Menschen in seiner Metro-Station, soll mit Khan an die Oberfläche, um das Wesen aufzuspüren. Als Khan jedoch mitbekommt, dass es getötet werden soll, tickt er auf politisch höchst korrekte Art aus. Man verhaftet ihn und

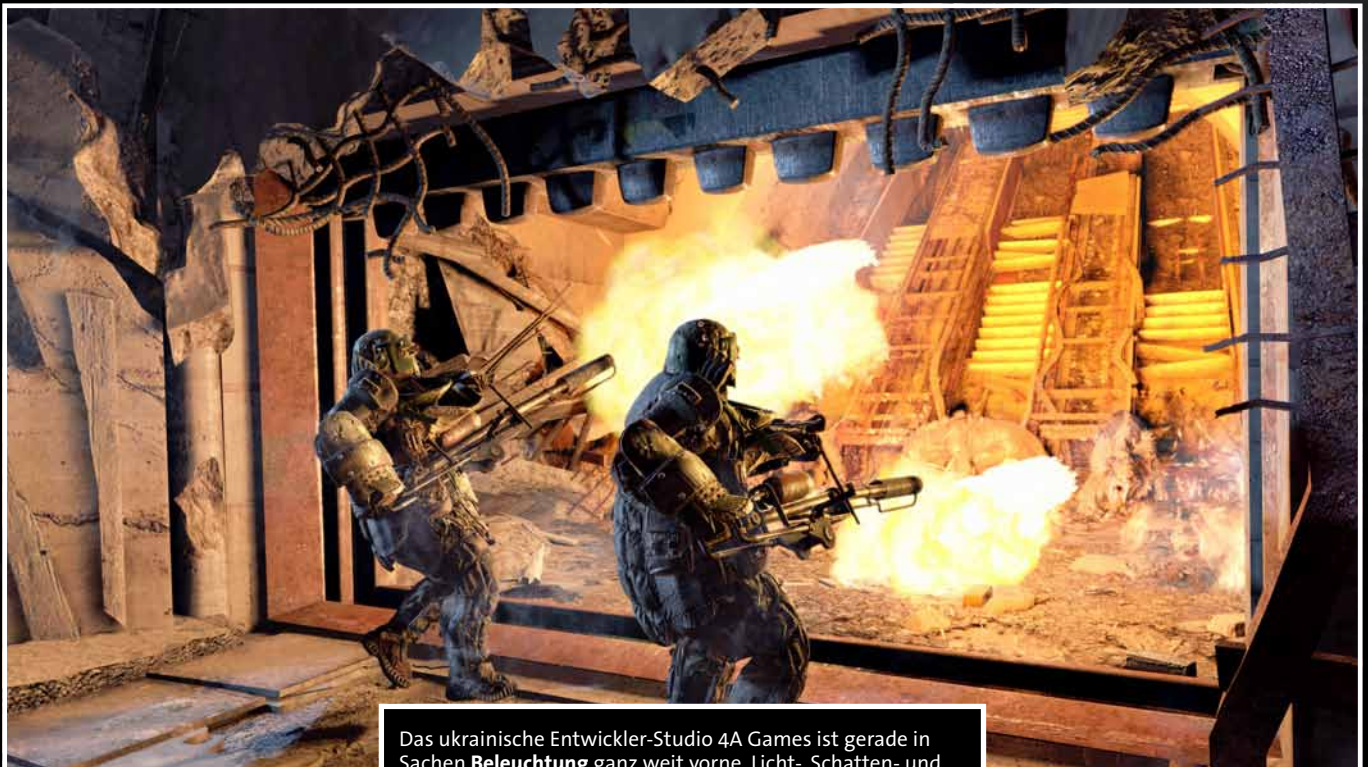
schafft ihn fort. Artjom zieht stattdessen mit einer raubeinigen Scharfschützin los.

Schon in den ersten zirka 15 Minuten des Spiels zeigt 4A Games wieder gebündelt, was uns schon an **Metro 2033** mitunter am meisten gefallen hat: die Detailversessenheit, die locker an die der **Assassin's Creed**-Reihe oder ans jüngst erschienene **Hitman: Absolution** heranreicht. Alle zwei Meter

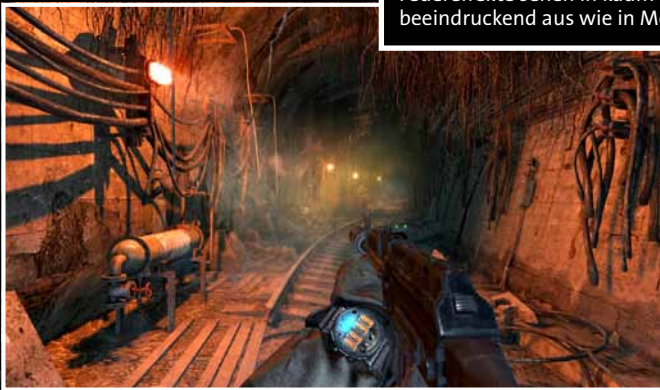
wollen wir Halt machen und solch unwichtigen Kram wie Würste auf einem Händler-tisch oder deren Vorstufe, nämlich Schweine, in einem kleinen Verhau anschauen. Wir passieren Räume, die wir nicht mal betreten können, in denen aber mehr los ist als in vielen anderen Spielen in einem ganzen Level. Wir schauen Kindern zu, wie sie ge-bannt den Händen eines Schattenspielers folgen, und lauschen dem beklemmenden

Kein Scherz: Drei schießwütige menschliche **Gegner** sind leichter zu erledigen als zwei Mutantenwölfe.





Das ukrainische Entwickler-Studio 4A Games ist gerade in Sachen **Beleuchtung** ganz weit vorne. Licht-, Schatten- und Feuereffekte sehen in kaum einem anderen aktuellen Spiel so beeindruckend aus wie in Metro: Last Light.



Dialog, in dem der Mann den Knirpsen erklärt, er habe kein fliegendes Monster an die Wand geworfen, sondern einen Vogel, aber sowas kennt man eben nicht, wenn man im unterirdischen Moloch aufgewachsen ist. Wir beobachten heruntergekommene Kerle, die an Tischen sitzen, irgendeinen Fusel in sich hineinschütten und leise miteinander plaudern. Zwei Meter weiter hauen sich Burschen zum Vergnügen auf die Nasen. Dazwischen immer wieder Gestalten, die in Ecken kauernd teilnahmslos vor sich hinstarren und in deren Gesichtern nichts weiter zu lesen ist als Resignation. Stichwort »Gesichter«: Schon in unserer letzten Preview haben wir angemahnt, dass insbesondere die Gesichtsanimationen oft recht leblos wirken. Das hat sich bisher leider nicht geändert. Nichtsdestotrotz: **Last Light** zieht wie schon der Vorgänger einen Großteil seiner Atmosphäre nicht aus den Gefahren, die in den Schatten der U-Bahnschächte hausen, sondern aus der verflucht lebensnahen Darstellung eines beklemmenden und perspektivlosen Daseins unter Tage. Wir tun uns schon fast selbst leid, als wir hinter unserer Scharfschützin schließ-

lich einen langen Schacht hinaufklettern, um an die Oberfläche zu gelangen. Auch, weil uns die Dame ruppig darauf hinweist, dass wir ihren Po gefälligst nicht anzustarren haben. Was für eine doofe Kuh! Soll sie doch hinter uns die Leiter hochsteigen!

Kaum an der Oberfläche bläst uns ein Sturm von biblischen Ausmaßen um die Gasmaske, die wir uns glücklicherweise kurz zuvor übergestülpt haben. Selbst wenn die Oberwelt in **Metro: Last Light** nicht mehr wie im Vorgänger im nuklearen Biberwinter versinkt und jetzt sogar hier und dort irgendein ekliges, ungesund aussehendes Grünzeug sprießt, so ist's doch für Menschen nach wie vor tödlich wie eine Dusche mit flüssigem Stickstoff, ungeschützt unter freiem Himmel rumzuspatzieren. Oder anders: Nur wenige Sekunden ohne Atemschutz und wir wären hinüber. Während wir die Kalaschnikow in Position bringen und langsam ins Ungewisse traben, starren wir auf die Uhr an unserem Handgelenk, auf der kostbare Sekunden runterticken. Nämlich genau die Sekunden, die der Wechselfilter in unserer Maske seine Wirkung tut. Wie

gut, dass wir noch einen Ersatzfilter dabei haben, den wir mit einem Tastendruck (»T«) in unser Atemgerät stöpseln können.

Gasmaske und Uhr, zwei Freunde, die uns schon im ersten Serienteil vor ruhmlosen Röcheltoden bewahrt haben. In **Metro: Last Light** kommen die zwei deutlich öfter zum Einsatz. Soll heißen: Wir müssen deutlich öfter an die Oberfläche krabbeln, in unseren ersten drei Stunden mit dem Spiel allein schon drei Mal. Außerdem hat 4A Games die Dingerchen aufgepeppt. Wenn unser Atemschutz beschlägt oder vom Blut unserer Gegner besudelt ist, müssen wir ihn mit einem Tastendruck (»G«) wieder frei wischen. Sonst bleibt unsere Sicht eingeschränkt. Zum neuen Gimmick der Uhr kommen wir später, jetzt kommen wir zunächst einmal mit einem beißwütigen Rudel Mutantenwölfe in Kontakt.

Faustregel: Alles, was in **Metro: Last Light** nicht Mensch ist, will Menschen fressen. Obwohl wir uns da auch bei einigen Menschen nicht sicher sind ... Egal, zur Sache. Die Wolfsviecher tauchen immer in Grup-

Riesige Asseln nagen an der Leiche dieses Unglücksritters. Wir können ihm den Filter von der Gasmaske klauen.



pen auf und bewegen sich verflucht schnell. Für ungeübte PC-Pistoleros bestimmt kein Spaß. Andere Gegnertypen wie krebssähnliche Sumpfkreaturen schützen sich mit dicken Panzern vor Kugeln, als Trefferzone taugt allein ihr Bauch. Doch den zeigen die Bestien selten – und meist erst dann, wenn sie schon auf Zuschlag-Distanz herangekrochen sind. Ähnliches gilt auch für eine riesige Spinnen-Skorpion-Mischung, die in den Schächten unter Moskau haust. Immerhin kann man die unterirdischen Mutanten durch Licht (Helmlampe oder Feuerzeugflamme) vertreiben beziehungsweise verletzlich machen. Und dann wären da noch die fliegenden Monster, die uns mit ihren Klauen aufklauben, in die Lüfte zerren und anschließend auf den Boden schmettern. Wobei wir allerdings nicht sagen können, ob es sich dabei um Skripte handelt oder ob die Flugdinger das immer machen, wenn wir doof und schmackhaft genug in der Botanik herumstehen. Selbige will uns übrigens ebenfalls ans Leder, von bemoosten Balken schlabbern Tentakel herab. Und wer mal **Half-Life** gespielt hat, weiß, dass von

oben herab schlabbernde Tentakel selten gute Heldenkumpel abgeben.

Nachdem die Wölfe Geschichte sind, weist uns ein Blick auf unseren Kompass und die schnarrende Stimme unserer Begleiterin den Weg. Mit nur noch wenig Munition ziehen wir tiefer in den Sturm hinein – um alsbald einen Schemen vor uns auszumachen. Der erste Schuss peitscht von hinten an uns vorbei. Die Frau meint es ernst, keine Kompromisse. Obwohl wir könnten, schießen wir nicht mit. Viel zu sehr hängt uns noch Khans Protest in der Erinnerung. Stattdessen beginnen wir zu laufen, verfolgen das Wesen, das, mal Schatten, mal klar erkennbare Gestalt, vor uns flüchtet. Unsere Begleiterin brüllt uns an, schießt, brüllt wieder. Nach ein paar atemlosen Momenten schließlich schaffen wir es, den »Schwarzen« zu greifen. Er ist verletzt, er starrt uns an, wir starren zurück. Irgendwas läuft hier ganz gehörig falsch. Dann kippen wir um.

Wir werden in einer Situation wach, die wir nur zu gut schon aus dem ersten Teil kennen: gefangen. Aber dieses Mal sind's nicht irgendwelche verbohrten Erzkommunisten, sondern – noch schlimmer – die wahnsinnigen Neofaschisten von der Reichsfraction, die uns in den Moskauer Ruinen aufklaubt und in ihre Station verschleppt haben. Wie wahnsinnig die Typen sind, macht uns **Last Light** schnell klar. Während wir noch am Boden liegen, spielt sich vor uns eine bizarre und abstoßende Szene ab. Zwei Reichsfutis nehmen einen weiteren Gefangenen in Augenschein. Mit einem Maßband. Weil die Kopfabmessungen des Mannes nicht denen in der Kopfabmessungsfiel festgehaltenen Idealen entsprechen, lautet das Urteil »Mutant«. Die Strafe: eine Kugel. Gleich darauf wird ein weiterer Mensch hingerichtet, weil er nicht reden will. Der Mann neben uns gibt uns derweil zu verstehen, dass er einen Plan hat. Ab da läuft alles automatisch und ohne unser Zutun in einer Skriptsequenz ab: Pavel, unser neuer Verbündeter, spielt erst den willigen Überläufer, um gleich darauf einen Überraschungsangriff zu starten. Artjom schnappt sich den schießwütigen Neonazi, Pavel überwältigt dessen Gehilfen. Ein paar Lidschläge später stehen nur noch Pavel und wir, um gleich darauf durch ein großes Rohr in der Wand zu verduften. Diese geskriptete Sequenz erleben wir komplett durch die Augen unseres Helden, wie im ersten **Metro** oder jüngst in **Far Cry 3**. Das intensiviert das Geschehen.

Der vermeintliche Weg in die Freiheit entpuppt sich zunächst einmal als Sackgasse, denn wir landen mitten im Gefängnistrakt der Reichsspinners. Pavel nuschelt sogar was von Konzentrationslager. Gefängnis, Konzentrationslager, Speisekammer – völlig egal, die von der Decke baumelnden Leichen signalisieren sehr deutlich, dass wir drin-



Diese fliegenden Mutanten sehen nicht nur beeindruckend aus, sie können uns mit ihren Klauen sogar in die Luft reißen.

Vorher, nachher

Gerade noch liegen wir auf dem Boden, den sicheren Tod vor Augen, und nur wenige Sekunden später liegen unsere Feinde auf dem Boden. Pavel sei Dank!



gend aus diesem Irrsinn entfliehen müssen. In den folgenden Minuten macht uns **Last Light** in unaufdringlicher Art mit diversen Mechaniken vertraut. Glühbirnen müssen wir nicht zerschießen, sondern können sie aus der Fassung drehen, im Schatten sind wir nahezu unsichtbar. Das neue Gimmick unserer Uhr signalisiert das durch eine Farbanzeige, ähnlich wie wir es aus den **Thief**- oder **Splinter Cell**-Spielen kennen: Blaues Leuchten heißt sichtbar, kein blaues Leuchten unsichtbar. Beschlichene Gegner lassen sich von hinten entweder nieder-

schlagen oder mit einem geschmeidigen Messerangriff für immer ausschalten. Interessant dabei: **Last Light** zeigt die möglichen Attacken nur ein einziges Mal durch entsprechende Bildschirmanzeigen an und nicht dauernd, wie es andere aktuelle Spiele (**Far Cry 3** lässt grüßen) machen. Auch wie wir unsere Maske sauber wischen oder den Filter wechseln, wird uns nicht dauernd aufs Brot geschmiert. Gerade Letzteres sollte man sich dringend merken, sonst stirbt Artjom irgendwann an schlechter Luft, während der Mensch vor dem Rechner wie be-

Pavel (links) begleitet uns zu Beginn des Spiels für eine ganze Weile.



kloppt seine Tastatur auf der Suche nach dem richtigen Key malträtiert. Die minimalistischen Bildschirmanzeigen kennen wir übrigens schon aus dem Vorgänger. 4A Games verfährt nach wie vor nach dem Motto »weniger Interface, mehr Spiel«.

Schleichend arbeiten wir uns mit Pavel einen gigantischen Schacht hinauf, begleitet von geflüsterten Kommentaren der Gefangenen, die in Metallkäfigen entlang der Wand hocken. Oben angekommen und ein paar Tore und umgeklopfte Faschisten später stehen wir an einer langen Rolltreppe. Wir ahnen, was an deren Ende auf uns wartet, **Last Light** setzt zumindest in den von uns gespielten ersten Stunden bewusst auf Déjà-vus. Und richtig, am Ende der Treppe öffnet sich ein großer Raum vor uns, darin

Déjà-vus mit Methode

zig Reichsanhänger, die der flammenden Rede ihres Anführers lauschen. Das kennen wir schon aus dem ersten Teil, das war 2010 schon beeindruckend, in **Last Light** sieht's aber noch mal einen Zacken besser aus, weil alles detaillierter dargestellt ist. Lange schauen können wir aber nicht, Pavel wurschtelt sich mit einer Selbstverständlichkeit durch die Menschenmenge, als hätte er den Nazi-Mitgliedsschein Nummer eins. Wir müssen flott hinterher. Vorne beim Redner ankommen dann der Start der an dieser Stelle obligatorischen halbsbrecherischen Flucht, dieses Mal allerdings ohne einleitenden Schuss. Ein paar Momente später kommt uns Pavel abhanden. Die Reichsfraktion hat ihn abermals einkassiert. Aber wir können den Mann unmöglich seinem Schicksal überlassen. Schon allein deswegen nicht, weil das Spiel will, dass wir ihn retten. Pavel! Halte durch!

Eigentlich ist es auch mal ganz schön, allein unterwegs zu sein. Selbst wenn hinter jeder

Unter Tage ist nicht alles Trübsal. Diese Damen sorgen in einer Cancan-Nummer für fliegende Beine und wippende Brüste.





Ecke ein durchgeknallter Fascho lauert. Aber nun können wir mal ein wenig rumexperimentieren und müssen nicht Pavel hinterher latschen. Laut der Entwickler soll uns **Metro: Last Light** mehr spielerische Freiheiten als der erste Teil lassen. Wir bestätigen das in Teilen: Es sind mehr Freiheiten, aber bahnbrechend anders als **Metro: 2033** spielt sich **Last Light** nun auch wieder nicht. Das Schleichen ist aber in jedem Fall angenehmer und effizienter als zuvor, nicht zuletzt wegen der hilfreichen Anzeige auf unserem Chronometer. Deswegen probieren wir

auch gleich mal, ungesehen durch eine Werkshalle voller Arbeiter und Wachen zu gelangen. Die ersten paar Meter sind kein Problem, ein Abwassertunnel lässt uns gemütlich unter diversen Fiesewichtern hindurchmarschieren. Wir hätten allerdings auch den im Schatten liegenden Steg auf der rechten Hallenseite nehmen können.

Als wir aus dem Wasser klettern, pusten wir schnell eine nahe Petroleumlampe aus und gehen hinter einer Kiste in Position, um die Marschrouten der Gegner auszuspionieren

– Agent 47 wäre stolz auf uns. Zwei Arbeiter ganz in der Nähe palavern nur, eine Wache zieht gleich vor uns ihre Kreise und oben auf einem Steg steht noch so ein lästiger Typ. Der schlendert aber hin und wieder auch in ein Wachhäuschen. Wir warten bis zum richtigen Moment, legen erst die untere Wache schlafen, um gleich darauf den oberen Gegner mit einem flüsterleisen Schuss aus unserem frisch aufgepumpten Luftdruckgewehr umzunageln. Dann klettern wir ins Häuschen, betätigen einen Torschalter und verschwinden schnell und un-

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Samtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

0,3
Sone Idle
0,3
Sone Last

CT 18/2012
»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 680 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾

0,3
Sone Idle
0,4
Sone Last

CT 05/2012
»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 670 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

ASSASSIN'S CREED III

**RÜSTE DICH FÜR
DIE REVOLUTION.**

Beim Kauf einer qualifizierten Grafikkarte der GEFORCE® GTX 600-Serie ist ASSASSIN'S CREED® III kostenlos dabei.*

*Es gelten unsere AGB.

Neue Waffenverbesserungen

Bei den Händlern können wir nicht nur neue Waffen erstellen, sondern unsere Schießprügel auch individuell aufpeppen. Unsere neue **Zieloptik** mit **Nachtsicht** leistet uns in besonders dunklen Winkeln der Metro gute Dienste.



gesehen in den nächsten Gang ... um dort gleich über einen Stolperdraht zu fallen. Eine wuchtige Explosion reißt uns ins Jen-seits. Na toll, 4A Games!

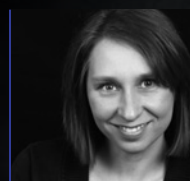
An den Checkpoints (es gibt nur einen automatischen Speicherstand) dürfen die Entwickler gerne noch arbeiten. Sei's drum, dann die Werkshalle eben noch mal von vorne, jetzt in der brutalen Variante. Die uns nicht zwingend besser gefällt, weil Schleichen sowieso immer cooler ist, die aber optisch deutlich mehr her macht. Wie das Mündungsfeuer kleine Lichtexplosionen in die Luft zaubert, das hat schon was. Und als wir eine Petroleumlampe zerschließen, entfacht das auslaufende Brennmaterial ein hübsches Feuerchen an einem Kistenstapel. Wenn 4A Games eins besonders gut kann, dann sind es Licht- und Schatten-

Konsolen? Keine Entschuldigung!

spiele. Ein bisschen aus dem Häuschen sind wir, als wir aus Versehen das Metallgeländer vor uns treffen und die Stelle sich dank der Aufschlagwucht sofort glühend rot färbt und verformt. Was obendrein auch noch verteufelt echt aussieht. Mensch Meier, wieso können andere Entwickler nicht auch so eine Grafikqualität auf den PC zaubern? »Weil die anderen Spiele alle Multiplattform-Titel sind und auch auf den Konsolen erscheinen!«, hören wir Menschen von Ubisoft und Activision und Electronic Arts rufen. Wir rufen zurück: »Metro: Last Light erscheint auch für PC, Xbox und Playstation.« Die Menschen von Ubisoft und Activision und Electronic Arts schweigen betreten.

Nach unserem spannenden Feuergefecht in der Werkshalle plündern wir alle toten Gegner und sacken so tatsächlich mehr Munition ein, als wir verschossen haben. Was nicht so ist, wenn man Kugeln verbläst wie ein amerikanisches SUV seinen Treibstoff. Mit den Taschen voller blauer Bohnen, die wie schon im Vorgänger auch

als Währung dienen, geht's wieder in den anschließenden Gang. Und dieses Mal mit offenen Augen und ohne Tod durch Explosionsfalle. Bald darauf befreien wir Pavel, schaffen es endgültig mit ihm raus aus der Reichsbude, stellen uns in den Tunneln noch diversen alten und neuen Gefahren (Skorpion-Spinnen-Mutanten, die glücklicherweise Angst vor Licht haben), besuchen erneut die unwirtliche Oberfläche, haben dort Halluzinationen wie nach einer Fressattacke in einem Drogenlabor, fliehen mit letzter Kraft vor einem weiteren Rudel Mutantenwölfe zu den Toren von Pavels Heimatstation, wo uns die Burschen mit den Flammenwerfern schließlich das Leben retten. In der Station atmen wir erst mal auf, kaufen uns dann für die frisch eingesackte Munition unsere ersten Waffen-aufsätze (eine Zielvorrichtung mit Nachtsicht und einen Schalldämpfer), schlendern ein wenig rum, beobachten und staunen wie gehabt, um uns später mit Pavel in der Stationskneipe auf ein paar Drinks zu treffen. Und gerade, als es so richtig gemütlich wird und wir den dritten Wodka runterkippen, läuft schon wieder irgendwas gehörig falsch. Was genau? Keine Details, daher einfach nur so viel: Artjom hat ein Problem. Und unsere Zeit mit **Metro: Last Light** ist vorbei. **PET**



Keine Sekunde Langweile

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Metro: Last Light sieht bis auf die Gesichtsanimationen noch mal einen ganzen Schwung besser aus als der Vorgänger. Aber nichts anderes hatte ich von 4A Games erwartet. Die Ukrainer können das mit der stimmungsvollen Grafik einfach. Und wie man zumindest mich bei der Stange hält, haben die Damen und Herren aus Kiew auch raus: hübsche Tempowechsel, Anspannung, Entspannung, Schießereien, funktionierende Schleicheinlagen. So ist mir zumindest in den ersten drei Stunden mit dem Shooter keine Sekunde langweilig gewesen. Worüber ich mir allerdings aktuell ein wenig den Kopf zerbreche, ist die Story. Bis jetzt ahne ich höchstens, weiß aber noch nichts und bin eigentlich nur von einem Schlamassel in den nächsten geplumpst. Ich kann nur hoffen, dass man mich im fertigen Spiel nicht noch länger im Dunkeln lässt und nicht erst auf den letzten Metern ein paar greifbare Motive aus dem Entwicklerhut zaubert. Das würde dem Szenario und dem tollen Vorgänger nicht gerecht werden.

Potenzial: Sehr gut

Diese gut gepanzerten **Skorpion-Spinnen-Mutationen** hausen in den Schächten und können durch Licht vertrieben beziehungsweise verletztlich gemacht werden.

