Die U-Bahn-Station Exhibition teilt Artyom mit einer Menge anderer **Menschen**, die der Entwickler 4A Games erstaunlich lebensecht eingefangen hat.

Metro 2033

Ukrainische Entwickler haben offenbar ein Faible für Endzeit: 4A Games will uns in die düstere Zukunftsvision eines russischen Autors entführen.

DVD Video-Special

Wir stehen vor dem Charlotte Street Hotel im Londoner Stadtteil Soho und befürchten das Schlimmste. Genau in diesem Hotel hatte uns Atari nämlich vor etlichen Jahren stolz eine Preview-Version von **Enter the Matrix** präsentiert. Der Actiontitel entpuppte sich dann im Test als inhaltlich mittelprächtiges und technisch hoffnungslos veraltetes Lizenzspielchen. Ein schlechtes Omen, denken wir.

Einige Stunden später treten wir wieder auf die Straße und nehmen uns vor, Omen in Zukunft Omen sein zu lassen. Denn das frisch gesehene **Metro 2033** ist von der Qualität und somit vom armseligen Schicksal eines **Enter the Matrix** zirka alle Londoner und Moskauer U-Bahn-Strecken zusammengerechnet entfernt. Mindestens! Denn erstens sieht **Metro 2033** spektakulär gut aus und zweitens dient als Vorlage kein Film, sondern der gleichnamige Roman des jungen russischen Autors Dmitry Glukhovsky (mehr dazu im Kasten auf Seite 40).

Gut wie Half-Life 2?

Metro 2033 will ein klassischer und linearer Ego-Shooter wie **Half-Life 2** werden. Den Vergleich mit dem Toptitel ziehen wir nicht von ungefähr, vielmehr hat das Entwicklerteam 4A Games aus Kiew sich fest vorgenommen, uns ein ähnlich spektakuläres Erlebnis zu bieten; nur eben nicht in City 17, sondern im Moskau des Jahres 2033. Oder besser gesagt, einige Meter darunter.

Metro 2033 spielt 20 Jahre nach einer bisher nicht näher definierten Katastrophe. In der Romanvorlage ist es ein Atomkrieg, die Entwickler sprechen bisher lediglich von einem apokalyptischen Ereignis, das einen Großteil der Menschheit ausgerottet und die wenigen Überlebenden in den Untergrund gezwungen hat. Die Erdoberfläche ist nicht nur unbewohnbar, sondern gleich tödlich: Vergiftete Luft, klirrende Kälte und Mutationen herrschen über Tage, und nur die mutigsten Männer wagen sich schwer bewaffnet, in dicke Anzüge gehüllt und mit Gasmasken geschützt hinaus. Die meisten Menschen aber bleiben in den U-Bahnhöfen und -Schächten der Moskauer Metro, sie haben sich dort ihren eigenen kleinen Mikrokosmos erschaffen. Winzige Verschläge dienen als Wohnungen, es wird gearbeitet und gehandelt. Es wird gehasst und geliebt, es werden Kinder gezeugt, die nie das Tageslicht sehen werden.

Das Ende vorweg

Der Beginn der Präsentation erinnert an das, was wir aus **Modern Warfare 2** von der E3 kennen. Nur dass sich die zwei Männer in **Me-**

Sie sind nicht nur in den Bahnschächten unterwegs, sondern müssen auch an die **Erdoberfläche**.

Der Entwickler

4A Games ist ein ukrainisches Entwicklungsstudio mit Sitz in Kiew. Bei Teilen des Teams handelt es sich um ehemalige Mitarbeiter von GSC Gameworld (Stalker). Bis vor kurzem war das Studio noch in einen Rechtsstreit um geistiges Eigentum mit GSC verwickelt. Metro 2033 ist der erste Titel von 4A Games. Das Studio arbeitet dabei eng mit dem Autor der Romanvorlage zum Spiel zusammen.

Die Entwickler warnen davor, den Roman vor dem Spielen zu lesen. Der würde zu viel von der Handlung verraten.

Im Hintergrund die **Draisine**, mit der Artyom nach Riga aufbricht.

Für gewöhnlich sind die Metalltore der **Tunneleingänge** geschlossen.

Die **Männer** warten auf einen Mutantenangriff. Dank des erstklassigen Beleuchtungsmodells wirkt diese Szene besonders eindringlich.

tro 2033 nicht gemeinsam durch einen Schneesturm kämpfen, sondern durch heruntergekommene U-Bahn-Tunnel unter der russischen Hauptstadt. Der Weg führt sie hinaus an die frostige Erdoberfläche. Mit einigen Verbündeten stellen sich die Kämpfer draußen einer Übermacht aus seltsamen Mutantenwesen – und gehen dabei chancenlos unter. So scheint es zumindest.

Was wir Ihnen hier in aller Kürze geschildert haben, ist der Prolog von **Metro 2033**. Das Spiel gibt Ihnen gleich zum Start einen Ausblick auf das, was kurz vor dem Ende passieren wird, ohne dabei irgendetwas zu verraten. Im Gegenteil: Der Kniff macht schrecklich neugierig. Doch bevor Sie auch nur ahnen können, was es mit dem selbstmörderischen Einsatz und den Wesen auf sich hat, geht's zurück an den eigentlichen Anfang des Spiels, hinein in die U-Bahn-Station Exhibition.

Leben untertage

Artyom, der Held des Spiels, wurde kurz vor dem Unglück geboren. Er ist 20 und ein Träumer. Er träumt von einem Leben, das er nie hatte und wahrscheinlich niemals haben wird. Er träumt von einer Welt, an die er sich nicht erinnern kann, die er lediglich aus Erzählungen und von Bildern kennt. In seiner kleinen, schäbigen Behausung hängen zerknitterte, alte Postkarten an der Wand. Bunte Grüße aus einer ihm unbekannten Vergangenheit.

Die Realität ist eine andere. Artyom hat niemals sein Zuhause verlassen, er hat nie anderes gesehen als die U-Bahn-Station Exhibition. Eine verwirrend verwinkelte, triste und überfüllte Ansammlung kleiner und größerer Räume, in denen man spürt, dass man ein Gefangener ist – zusammengepfercht mit vielen anderen. Überall in den Gängen und Verschlägen ist etwas los. An jeder Ecke wird geredet, die Menschen versuchen, sich ihr karges Leben erträglich zu machen. Zwei Männer hören voller Freude eine alte Schallplatte, eine junge Frau erzählt ihrer älteren Freundin bei der Arbeit von den ungelenken Annäherungsversuchen eines Mannes, beide lachen. Ein Vater erklärt seinem Sohn die Abwesenheit der Mutter, ohne dabei ins Detail zu gehen. Das ungute Gefühl, dass der Junge längst eine Halbwaise ist, bleibt. In der großen Versammlungshalle der Siedlung lauschen ein paar Männer den aufpeitschenden Worten eines Predigers, viele andere sitzen an Tischen und unterhalten sich. Überall Gemurmel, vereinzelt lautere Sprachfetzen. Vor der Krankenstation haben sich besorgte Männer, Frauen und Kinder versammelt, die um das Leben ihrer Verwandten fürchten. Auf der Station dann Verwundete und Menschen am Rand des Wahnsinns beziehungsweise längst darüber hinaus.

Kurz: 4A Games hat die Welt von **Metro 2033**, soweit von uns gesehen, erschreckend real und mit erstaunlicher Liebe zum Detail erschaffen. Die Gestalten wirken allesamt glaubwürdig, sie sehen verflixt wirklichkeitsnah aus. Selten nur werden Sie zwei gleiche Gesichter, zwei gleiche Figuren erspähen. Und die Metro-Bewohner, mit denen sich Artyom unterhält, sind absolut unverwechselbar. Da ist beispielsweise der Boss von Exhibition, ein im Kern gemütlich wirkender Mann mit dunklem Bart, dem die Sorge aber deutlich ins

Bei **Händlern** können Sie kostbare Munition gegen bessere Waffen und schlechtere Kugeln eintauschen.

Ohne **Gasmaske** ist ein Überleben an der Erdoberfläche unmöglich. Die Luft ist hochgiftig.

Dean Sharp ist THQs Producer für Metro 2033. Davor war er in gleicher Position an Stalker beteiligt.

Selbst ein gewöhnlicher Wachposten wurde mit viel Liebe zum Detail entworfen. Achten Sie bitte auf die **Fotos** an der Wand.

Gesicht geschrieben steht. Oder der Waffenhändler, der den Schalk nicht hinter seiner Brille und seinen scharfen, habichtartigen Gesichtszügen verbergen kann.

Die Dunklen

Warum die Krankenstation überfüllt ist, warum sich der Boss Sorgen macht und warum Artyom beim Waffenhändler vorbeischaut, all das hat einen Grund: die sogenannten »Dark Ones«, die Dunklen. Die bisher unbekannte Mutantenart ist in die Schächte eingedrungen, kann Menschen töten oder in den Wahnsinn treiben, ohne sie zu berühren. Woher die Dunklen kommen, weiß niemand genau. Nur Artyoms heimlicher Held Hunter, ein Haudegen, der immer wieder gefährliche Expeditionen an die Oberfläche unternimmt, scheint eine Ahnung zu haben. Weil Artyom seinem Idol gefallen will und weil der junge Mann einfach endlich mal raus aus Exhibition möchte, meldet er sich freiwillig, einen Lebensmitteltransport auf seinem Weg in die Metro-Station Riga zu bewachen. Eine blöde Idee, wie sich bald herausstellt.

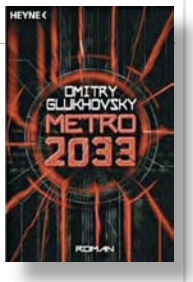
Doch bevor Artyom auf der kleinen Draisine mit drei anderen Männern Platz nimmt und in das Abenteuer seines Lebens braust, muss er sich eine Knarre abholen. Beim Waffenhändler fällt Ihnen trotz des Prologs vielleicht das erste Mal so richtig auf, dass **Metro 2033** auf die üblichen Munitionsanzeigen verzichtet. Wie viele Patronen Sie noch im Magazin haben, verrät Ihnen das Magazin. Das sehen Sie nämlich bei jedem der seltsam konstruierten Zukunftsschießprügel stets deutlich vor sich. Und es gibt noch eine Besonderheit in **Metro 2033**: die Munition. Kugeln aus der Zeit vor der Katastrophe sind kostbar, sie sind die Währung in der Spielwelt. Außerdem sind sie deutlich stärker als die Dinger, die Sie bei Händlern erstehen können. Sie müssen also überlegen, ob Sie die Geschosse, die Sie unterwegs finden im wahrsten Sinne des Wortes verballern oder gegen mehr, aber dafür schwächere Munition eintauschen. Eine Entscheidung, die Sie weise fällen sollten, denn ein Zurück wird's nicht geben: **Metro 2033** lässt kein freies Speichern zu, sondern legt automatisch Checkpoints an.

Auf nach Riga

Doch am Anfang von Artyoms Reise müssen Sie sich über so etwas noch nicht den Kopf zerbrechen. Zunächst dürfen Sie sich darüber sorgen, welche Gefahren die Route birgt, die Sie und Ihre Begleiter nach Riga nehmen. Denn der normale und für gewöhnlich sichere Weg ist überraschend blockiert.

Sie müssen nicht lange ausharren, nach ein paar hundert Schienenmetern in den kaum befahrenen Tunnel hinein passiert etwas Bizarres: Zunächst verändert sich das Licht, dann werden Artyoms Begleiter ohnmächtig und auch dem jungen Mann verschwimmt bald die Sicht. Er kann noch erkennen, wie sich aus der Ferne etwas nähert, dann sieht er nur noch strahlend helles Gleißen, durch das sich Schemen bewegen. Die Umrisse werden deutlicher, es sind Männer mit Waffen im Anschlag und die seltsamen Wesen, die wir im Prolog bereits gesehen haben. Ist das eine Vision von dem, was uns erwartet? Kurz darauf ist alles auch schon wieder vorbei, Artyom erwacht. Gerade noch im rechten Moment, denn die Draisine wird von extrem schnellen und klauenbewehrten Kreaturen verfolgt. Der Held muss sich zum ersten Mal in seinem Leben seiner Haut erwehren, schließlich hat er die U-Bahn-Station bisher nie verlassen. Wenige Sekunden später kachelt die Draisine in eine Absperrung, die dort stationierten Wachposten feuern aus allen Rohren auf die monströsen Angreifer, Artyom ist in Sicherheit. Doch für wie lange? Das erfahren wir spätestens im 1. Quartal 2010, dann soll **Metro 2033** bereits erscheinen. PET

Der Roman



Dmitry Glukhovsky (30) veröffentlichte seine Erzählung Metro 2033 zunächst 2002 frei verfügbar im Internet. Nachdem sie allerdings von vielen tausend Menschen gelesen wurde, hat ein großer Verlag sie gedruckt. Die Geschichte avancierte schnell zu einem Bestseller in Russland mit mittlerweile über 400.000 verkauften Exemplaren.

Metro 2033 gilt vordergründig als ein Science-Fiction-Roman, in dem die Abenteuer des jungen Artyom in einer postnuklearen Welt beschrieben werden. Die Geschichte gilt aber auch als akribisch angelegte Dystopie (Anti-Utopie), in der Glukhovsky den Zustand der heutigen russischen Gesellschaft vor einen apokalyptischen Hintergrund setzt. Mittlerweile ist eine Fortsetzung unter dem Titel Metro 2034 erschienen.

Über **Funk** halten die U-Bahn-Stationen miteinander Kontakt. Selten kommen gute Nachrichten über den Äther.

Metro 2033

▸**Angeschaut** ▸Genre **Ego-Shooter** ▸Termin **1. Quartal 2010**
▸Hersteller **4A Games / THQ** ▸Status **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Also wenn 4A Games diesen Detail- und Atmosphäre-Level der ersten Stunden über die gesamte Spielzeit halten kann und mich nicht zu etwa zwei Dritteln mit halbdunklen Tunneln belästigt, dann muss ich mir einen Hut kaufen, den ich vor dem Entwicklerteam ziehen kann. Im kommenden Heft können wir Ihnen diesbezüglich vielleicht schon mehr verraten. Denn wir bekommen die Möglichkeit, das Spiel selbst auszuprobieren. Passenderweise in Moskau.

petra@gamestar.de

Dmitry Glukhovsky ist Journalist, lebte in Israel, Frankreich sowie Deutschland und hat unter anderem für EuroNews und Deutsche Welle gearbeitet.