

Mutanten in der U-Bahn? Völlig normal!
 Aber wenn sich dann auch noch telepathische Killer dazugesellen, wird's echt ungemütlich.

Metro 2033

Ein gutes Zeichen für ein Spiel? Menschen, die eigentlich eiligst auf dem Weg nach XYZ sind, stoppen plötzlich mit einem »Woah! Was ist das denn?« vor der Bürotür, um sich dann minutenlang am Monitor des spielenden Redakteurs zu kleben. Das ist im letzten Monat bei **Metro 2033** gleich mehrfach passiert.

Wir haben eine Version des Ego-Shooters in der Redaktion und sind mit dem Helden Artyom mehrere Stunden durch die Moskauer U-Bahn-Tunnel des Jahres 2033 gehetzt, und waren auch schon auf der unwirtlichen Erdoberfläche in 4A Games düsterer Zukunftsvision unterwegs. Dass dabei ständig jemand in unserem Rücken ein Affentheater der Begeisterung aufgeführt hat, können wir übrigens verstehen.

Die Dunklen

Artyom ist ein zwanzig Jahre altes Jüngelchen, das nie was anderes gesehen hat als seine U-Bahn-Station. Warum? Weil das Leben an der Erdoberfläche dank Strahlung, atomarem Dauerwinter und

Verseuchung durch Mutanten unmöglich geworden ist und weil's bisher auch gar keinen Anlass für den Burschen gab, eine der vielen anderen Siedlungen in Moskaus ehemaligem Metronetz zu besuchen. Das ändert sich schlagartig, als die Dunklen auftauchen. Die einen glauben, es sei nur eine Art bisher noch unbekannte Monstermutanten, andere glauben, es handle sich bei den Gestalten um eine neue Evolutionsstufe, um Wesen, die das Ende der Menschheit einläuten werden. Sicher ist: Die Dunklen sind anders. Keine Kreatur sonst kann Menschen durch Gedankenkraft töten oder so weit in den Wahnsinn treiben, dass kein Weg zurückführt.

Der Jäger und Sammler Hunter macht sich nach einem der Überfälle durch die Dunklen auf, um deren Geheimnis zu lüften, vorher aber gibt er Artyom den Auftrag, in der Hauptsiedlung Polis von den Vorfällen zu berichten, falls er bis zur Stunde X nicht wieder auftauchen sollte. Hunter kehrt nicht zurück, Artyom bricht zunächst nach Riga auf, begleitet



von drei Männern. Die Reise seines Lebens beginnt.

Klar, aus Kiew

Metro 2033 mag zwar wie **Stalker** aus Kiew kommen, teilweise sogar von ehemaligen **Stalker**-Machern entwickelt werden und optisch an das Tschernobyl-Abenteuer erinnern, ist aber ganz anders gestrickt. **Metro 2033** wird ein geradliniger Shooter, der sich darauf konzentriert, dem Spieler seine Story so intensiv wie möglich zu präsentieren. Das bedeutet eine packende Handlung mit vielen Skript-Ereignissen, das bedeutet Fragen, Antworten und überraschende Wendungen.

Was dem Helden in **Metro 2033** zustößt, steht übrigens schon seit 2002 geschrieben. Nämlich in Dmitry Glukhovskys gleichnamigem Roman. Wie das alles im Spiel aussieht und wie es

sich anfühlt, geht allerdings voll aufs Konto der Entwickler. Die dichte Atmosphäre lebt von verstörenden Bildern, nachvollziehbaren Szenerien, ungewöhnlich dicht bevölkerten Untersiedlungen voller plapperfreudiger Menschen und verwaisten, nur diffus beleuchteten Schächten voller Gefahren – **Metro 2033** atmet sowohl in den ruhigen als auch in den actiongeladenen Momenten eine zum Schneiden dicke Spielstimmung, toll.

Die große Frage

Artyoms erster Kontakt mit den Dunklen findet auf einer Draisine Richtung U-Bahn-Station Riga statt. Die Wesen schicken seine drei Begleiter schlafen und ihm eine Vision, in der er zusehen muss, wie eine der Kreaturen getötet wird. Später zwischen Riga und dem Schwarzmarkt eine erneute Begegnung der anderen Art, in der ihn die Dunklen erst in den Wahnsinn treiben wollen, ihn am Ende aber sogar retten. Welche Verbindung besteht zwischen dem Jungen und den seltsamen Geschöpfen? Warum töten sie andere, verschonen aber Artyom? Es bleibt das schaurig schöne Gefühl, einem ganz großen Geheimnis auf der Spur zu sein.

Stolperfallen

Artyom trifft bei seiner packenden Reise nicht nur auf die Dunklen, sondern vor allem auf die gewöhnlichen Mutanten, die den U-Bahn-Bewohnern das Leben schwer machen. Riesige pelzige Viecher, Ratten nicht unähnlich, streunen durch die Tunnel. Nackte, schweinsnasige Monster, in deren Mäulern ganze Köpfe verschwinden können, schälen sich



Auf einem Teil des Weges wird Artyom von einem gewissen Bourbon begleitet. Die beiden stellen sich den **Mutanten**, die im Tunnelsystem lauern.



Nach Artyoms erster Vision von den Dunklen werden die Männer auf der **Draisine** Richtung Riga von gefräßigen Mutanten angefallen.

dutzendfach aus der Dunkelheit, um gemeinsam anzugreifen. Und dann lauern in den Gängen und Schächten auch noch Banditen. Deren KI wird aktuell überarbeitet, damit sich die teils wild maskierten und tätowierten Schurken schlauer bewegen. Aber sie zu unterschätzen, hat sich bereits in unserer Version mehrfach als Fehler herausgestellt. Denn überall, wo die Banditen sich niedergelassen haben, muss Artyom mit Fallen rechnen. Stolperdrähte, die sich dicht über den Boden spannen, lassen mit Stacheln gespickte Holzbalken von der Decke sausen, Alarmsysteme aus klappernden Dosen und auf dem Boden verstreutem Glas warnen vor unerwünschten Eindringlingen.

Von Licht und Luft

Damit Artyom in der Dunkelheit unter Tage überhaupt etwas sehen kann und bei den Kämpfen gegen die Mutanten nicht ständig in die falsche Richtung ballert oder in Banditenfallen latscht, trägt der Junge eine Stirnlampe. Die verliert nach und nach an



Die **Banditen** lassen sich leicht an den irren Masken erkennen. Und daran, dass sie gleich auf Artyom schießen.

Leuchtkraft und muss immer wieder mit einer Art Batterieladegerät von Hand aufgepöppelt werden. Ähnlich verhält es sich mit der Gasmasken, die der Held in manchen durch Gift verseuchten Tunnelabschnitten sowie immer über Tage tragen muss. Die Gasmasken arbeiten durch einen Filter, der regelmäßig erneuert werden will. Wie lange der jeweilige Filter noch arbeitet, verrät die Uhr an Artyoms Handgelenk. Ein stattlicher Filtervorrat im Gepäck nützt allerdings rein gar nichts, wenn die Gasmasken unter den Attacken von zu vielen Monstern zu Bruch geht. Und das kann schnell pas-

sieren, sind Kugeln doch nicht nur die Währung, sondern auch Mangelware in der Welt von **Metro 2033**. Wenn Artyom also nichts mehr in seiner Bleipuste hat, muss er mit Messer oder Machete ran und die Gegner nah an sich lassen. Hauen die dann ein paar Mal ordentlich zu, ziehen sich schon erste Kratzer über das Glas der Maske. Noch ein paar Schläge, und der Atemschutz ist nutzlos. Dann helfen auch die Gesundheitsspritzen nichts mehr, die sich der Held in den Arm rammen muss, wenn's ihm zu dreckig geht. Den Grad der Verletzung zeigt das Spiel übrigens nicht

über einen Statusbalken an, sondern signalisiert ihn über die Verfärbung des Bildschirms (wie in **Modern Warfare 2**), über Artyoms Atemrhythmus und seine Geschwindigkeit. Die Entwickler wollen eben ähnlich wie Starbreeze bei den **Chronicles of Riddick**-Spielen das Erleben so wenig wie möglich durch störende Elemente auf dem Bildschirm verwässern. Nachdem wir **Metro 2033** schon intensiv spielen konnten: Das ist ihnen gelungen. Jetzt bitte Feinschliff vor allem bei KI und Balance, und ein forderndes, klassisches Horror-Actionspiel mit Hit-Potenzial erwartet uns. **PET**



Wartende an den Gleisen in **Riga**, auch wenn die Tunnel gesperrt sind. Ab hier geht's erst mal zu Fuß weiter.

Metro 2033

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► **Termin März 2010**
► **Hersteller 4A Games / THQ** ► **Status zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Schon wieder so ein Atmosphäre-Gigant aus Kiew. Schon wieder mit Romanvorlage. Aber es scheint abermals zu funktionieren. Metro 2033 reduziert sich aufs Wesentliche, aufs Erleben. Und das macht es – soweit bisher von mir gespielt – brillant. Natürlich braucht der Titel noch viel Feinschliff, aber bis März ist ja auch noch Zeit. Eigentlich viel zu viel Zeit, hat sich Metro 2033 doch mit Karacho auf Platz 1 meiner persönlichen Wartespielliste katapultiert.



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut