



Metro 2033

Menschen mit Klaustrophobie blättern jetzt bitte weiter. Alle anderen nehmen wir mit auf einen ausführlichen Ausflug in die U-Bahn-Tunnel unter Moskau – wo sich Mutanten, Anomalien, Geistererscheinungen, Extremisten und geheimnisvolle Wesen die Schienenstränge in die Hand geben.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5775

Inhalt

Einkaufstour	39
Atmosphärische Skriptereignisse	40
Buch im Spiel	41
Bilder aus besseren Tagen	42
Gewinnspiel	43



Auf seiner Reise muss Artyom immer wieder anderen beistehen. Hier verteidigt er mit seinem Begleiter Khan die letzten Menschen einer von den **Mutanten** überrannten Station.

Wir sollten dringend damit beginnen, Löcher zu graben oder uns ein hübsches und geräumiges Plätzchen unter Tage zu suchen. Idealerweise eines, in dem es sich mehrere Jahrzehnte lang gut aushalten lässt. Denn wenn's nach der Handlung des Ego-Shooters **Metro 2033** geht, haben wir nur noch etwa drei Jahre, bis ein Krieg den Großteil der Menschheit vernichten wird und ein Dasein an der Erdoberfläche für die wenigen Überlebenden unmöglich macht. Weil's da im ewigen nuklearen Winter vor Radioaktivität und Kälte nur so knarzt und knistert. Außerdem streuen und fliegen Mutantenviecher durch die ansonsten leergefegte Welt, wie es sich für Mutantenviecher gehört: immer auf der Suche nach irgendwem zum Anfallen.

Pilz und Schnaps

Metro 2033 basiert auf dem gleichnamigen russischen Bestseller-Roman von Dmitry Glukhovsky und spielt, wie man sich denken kann, im Jahr 2033. Schauplatz ist hauptsächlich das ehemalige U-Bahn-System von Moskau. Unter der zerstörten Metropole haben sich die wenigen Überlebenden der 20 Jahre zurückliegenden Katastrophe in ei-

ner alles andere als heimeligen Umgebung niedergelassen. In kahlen Schächten und Tunneln wurden kleine Holzverschläge errichtet, die als Eigenheime dienen. An den Wänden hängen Fotos, abgerissene Kalenderblätter, vergilbte Plakate und alte Postkarten, um dem Ganzen einen mi-

nimalen Anstrich von Zuhause und Individualität zu verpassen. Zerstreung finden die ungewollt Unterirdischen zuweilen im Schnaps, der aus gegorenen Pilzen gewonnen wird. Dabei hören sie alte, zerkratzte Platten auf selbstgebaute Grammophone und schwelgen in Erinnerungen

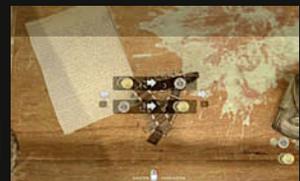
an die Tage vor der Apokalypse. Ansonsten versucht man, einfach zu leben und das Beste aus der Situation zu machen. Selbst mit den Mutanten, die auch in den U-Bahn-Tunneln hausen, hat man sich arrangiert. Soll heißen: Gut bewaffnete Wachen stehen an den Eingängen der zahlreichen



Vorbei an wild schießenden Neofaschisten geht eine atemberaubende Fahrt auf einem kleinen, rostigen **Schienenwagen** durch nur spärlich beleuchtete Tunnel. Die anfänglich schützenden Holzaufbauten gehen dabei nach und nach im Kugelhagel zu Bruch.

Einkaufstour

Bei Händlern dürfen Sie mit speziellen und deswegen sehr kostbaren Patronen neue und oft deutlich bessere **Waffen, Dynamit** oder **Munition** für die weitere Reise durch die Metro einkaufen.



Atmosphärische Skriptereignisse

Frisch in die Hände von Neofaschisten gefallen, sieht sich Artyom dem sicheren Tod aus einem **Pistolenauf** gegenüber, wenige Sekunden später reichen ihm schon **helfende Hände** eine Wasserflasche. Metro 2033 geizt nicht mit atmosphärischen Skripts, in denen sich der Held ähnlich wie in Call of Duty: Modern Warfare 2 zwar minimal bewegen kann, großteilig aber zum Zusehen verdammt ist.



Unter Tage lauern nicht nur Mutanten und die Schwarzen, sondern auch andere Phänomene wie diese auf Bewegung reagierende elektrische und tödliche **Anomalie**.

Siedlungen parat. Dicke Eisentore und Gitter versperrern die Wege. Und falls sich doch mal ein paar der gefräßigen Monster zu nah herantrauen, werden die rigoros umgepusht.

Eine neue Bedrohung

Der 20-jährige Artyom hat seine Eltern an den Krieg verloren, er wurde als Säugling von seinem Onkel unter Tage verfrachtet und lebt nun mit zig anderen Menschen in der U-Bahn-Station des ehemaligen Messegeländes von Moskau. Die Welt von früher kennt er nur aus Erzählungen und von den Postkarten, die die Wand über seiner Schlafstelle zieren:

sattgrüne Landschaften und berühmte Bauwerke unter einem strahlend blauen Himmel. Die Karten bekommt Artyom von seinem Freund, einem älteren Haudenegen namens Hunter. Der Mann erforscht die Schächte, sucht sogar an der Erdoberfläche nach nützlichem Kram. Und der kampferprobte Hunter ist einer der Ersten, die nicht weiter tatenlos zusehen wollen, als eine neue Bedrohung durch die Tunnel zu geistern beginnt.

Die Menschen nennen sie nur »die Schwarzen«, weil im besten Fall lediglich eine dunkle, fremdartige Silhouette zu erkennen ist, wenn sie auftauchen. Im schlimmsten Fall sehen die Men-

schen gar nichts oder können zumindest nach dem Zusammentreffen mit den geheimnisvollen Wesen nicht mehr davon berichten. Denn dann sind sie entweder schon tot oder zu weit ins Land des Wahnsinns abgedriftet, um Verständliches von sich zu geben. Die Schwarzen töten, ohne zu berühren – so raunt man sich zwischen den Holzverschlängen zu und schürt die Angst.

Immun gegen Schwarz

Nachdem die Schwarzen abermals dafür gesorgt haben, dass reichlich Neuzugänge auf der kleinen Krankenstation unter dem Messegelände hilflos vor sich

hinvegetieren, reicht es Hunter. Er macht sich bereits früh in **Metro 2033** auf den Weg, das Geheimnis um die gefährlichen Kreaturen zu ergründen. Vorher aber gibt er Artyom nach einer markigen Ansprache noch den Auftrag, in die größte der Siedlungen zu reisen und dort um Hilfe zu bitten, falls er von seinen Erkundungen nicht zurückkehren sollte.

Hunter kehrt nicht zurück, und Artyom mogelt sich als freiwilliger Bewacher einer Güterlieferung für eine befreundete Siedlung auf eine Draisine. Deren Fahrt findet bald ein außergewöhnlich dramatisches Ende. Der junge Mann kann dem Tod dabei nur knapp



Die sogenannten **Nosalis** sind in den Tunneln eine der größten Gefahren. Stets greifen sie in Horden an, selten rücken Ihnen weniger als zehn Exemplare auf die Pelle.



Vor der Krankenstation unter dem Messegelände warten besorgte **Menschen**, während hinter verschlossenen Türen die **Opfer** der Schwarzen notdürftig behandelt werden.

von der Schippe springen. Und erfährt nebenbei, dass er offenbar gegen die Attacken der Schwarzen zumindest bis zu einem gewissen Grad immun ist. Warum? Das verraten weder wir noch **Metro 2033** an dieser Stelle.

Mit Aufpasser

Der Kontrast könnte stärker nicht sein. Vor wenigen Minuten noch ist Artyom durch Gänge und Räume gelaufen, in denen sich die Menschen scharenweise drängen und in denen stets eine gewisse Grundlautstärke durch Gespräche und Musik herrscht; bald bewegt er sich mit nur einem (von der KI gesteuerten) Begleiter durch finstere und heruntergekommene Schächte. Der Lichtkegel seiner Stirnlampe trifft auf grotesk entstellte Leichen, die mit weit auf-

gerissenen Augen und Bäuchen entlang der Schienen liegen, oder auf vereinzelt blasse und nackte Kreaturen, Riesenratten nicht unähnlich. Artyoms Kamerad gibt Entwarnung. Diese spezielle Mutantenart greift nur an, wenn sie in der Überzahl ist. Als ob das beruhigend wäre! Wer weiß schon, ob nicht gleich hinter der nächsten Biegung eine ganze Meute auf die beiden Männer wartet?

Artyom ist bei seiner Reise zur Hauptsiedlung selten allein unterwegs. Oft stellt ihm **Metro 2033** einen Aufpasser zur Seite, der die Tunnel und ihre Eigenheiten kennt. Der philosophisch angehauchte Khan macht den Jungen mit herumstreunenden elektrischen Anomalien bekannt, die auf Bewegungen reagieren. Und er geleitet den Helden sicher

durch ein Areal, in dem die größte Gefahr in Form von Schatten auf die Männer zukommt. Gruselig! Später im Spiel heizen Sie auf einem dieselbetriebenen Gefährt über die Schienen, Ihr Mitstreiter sitzt am Steuer, und Sie ballern aus einem aufgeschraubten und schwergängigen MG auf Verfolger. Mit Bourbon wiederum, einem kaltschnäuzigen und wenig sympathischen Schmuggler, geht's von der Station Riga weiter. Zunächst nur durch dunkle und klaustrophobische Gänge, in denen der Held das erste Mal bleihaltige Bekanntschaft mit Banditen macht, schließlich treibt es die beiden Reisenden aber auch an die Erdoberfläche. Nur dort gibt es eine Passage zur »trockenen Station«, dem nächsten Punkt auf der Reiseroute.

Finales Röcheln

Über Tage kann man in **Metro 2033** nur überleben, wenn man eine Gasmaske auf der Nase und genügend Luftfilter zum Wechseln in den Taschen hat. Doch das allein verhindert noch lange keinen raschen Tod, der zum Beispiel nach einem unbedachten Hopser in einen radioaktiven Tümpel auf Artyom wartet. Oder ihn in Form von Mutanten ununterbrochen anspringen kann. Die Monster sind nicht nur gefährlich, weil sie ihre Klauen und Beißer tief in den Heldenkörper schlagen. Sie haufen auch nach und nach die Gasmaske kaputt, erkennbar an deut-

Buch im Spiel

Überall im Spiel werden Sie nicht nur **Plakate** finden, auf denen Werbung für die Erzählungen des Russen Dmitry Glukhovsky gemacht wird, Sie sehen auch alle naselang die **Taschenbuch**-Ausgabe des Romans Metro 2033 rumliegen. Die Schleichwerbung ist zunächst ganz nett, in der Häufigkeit, in der sie auftritt, aber auf Dauer eher nervig.



Ein unheimlicher **Schatten!** Vor den Geistererscheinungen soll sich Artyom in Acht nehmen. Begleiter Khan rät, still stehen zu bleiben.



Überall in den Siedlungen führen die Menschen lautstark **Gespräche**. Hier geht's um den möglichen Kauf eines Schutzhelms.



Cool: Die **Uhr** an Artyoms Handgelenk verrät nicht nur, wie lange ein Gasmaskenfilter (dünner roter Zeiger) noch vorhält, sie zeigt sogar die aktuelle Systemzeit ihres Rechners. Das Bild entstand um 20:12 Uhr.

lichen Rissen auf dem Gesichtsschutz. Ist die Atemhilfe hinüber, muss dringend Ersatz her. Der findet sich vielleicht bei einer der zahlreichen herumliegenden Leichen, die Artyom plündern kann. Doch nur vielleicht. Ist auf die Schnelle keine neue Gasmasken in Reichweite, vergehen nur wenige und sehr röchelige Sekunden bis zum qualvollen Tod.

Schnurgerade zum Ziel

Auch wenn **Metro 2033** Sie gelegentlich in die Straßen von Moskau schickt, bleibt es dabei doch wie unter Tage linear. Deutlich

erkennbare Holzstege über die gefährlichen Tümpel weisen den Weg. Zuweilen gibt's sogar mal ein Schild, das in die Richtung der nächsten sicheren Station zeigt. Wer die Augen offen hält, findet sowohl in den U-Bahn-Schächten als auch in den Ruinen der ehemaligen russischen Hauptstadt kleine Sackgassen abseits der eigentlichen Route, wo Artyom wiederum an Leichen, gelegentlich aber auch mal in Kisten oder Schränken brauchbare Ausrüstungsgegenstände findet.

Wer genau schaut, stolpert bald auch über ein Nachtsichtgerät. Das ist vor allem bei mög-

Bilder aus besseren Tagen



Hübsches Detail: Über Artyoms altem Gammelsofa hängen **Postkarten**, die ihm eine bessere Welt zeigen. Sein Freund Hunter bringt ihm von einem Ausflug eine weitere mit, darauf die **Freiheitsstatue**. In der nächsten **Szene** hängt die Karte dann bereits zwischen den anderen.



Immer wieder tappt der Held in unangenehme Situationen. Hier gerät er zusammen mit einem anderen Mann in die Fänge von radikalen **Kommunisten**.

lichen Schleicheinlagen durch feindverseuchtes Gebiet hilfreich. Wir schreiben nicht umsonst »mögliche Schleicheinlagen«, Sie können sich nämlich entscheiden: entweder nach und nach in den entsprechenden Gebieten die Lampen ausschalten und im Dunkeln unbemerkt vorgehen oder schlicht alles, was sich Ihnen in den Weg stellt, niederschließen, um anschließend die Opfer ihrer Habseligkeiten zu berauben.

Halsabschneider

Die Plündereien lohnen sich. Denn neben direkt hilfreichem Kram wie Munition und Heilspritzen entdeckt Artyom hin und wieder auch besondere Patronen, die Währung in **Metro 2033**. Mit den speziellen Kugeln kann er in jeder Siedlung Tauschhandel betreiben. Neue und oft deutlich bessere Waffen liegen bei den Händlern auf den Tischen. Spritzen, Dynamitstangen und ganz normale Munition lassen sich ebenso erstein. Andersherum geht's übrigens auch: Gewöhnliche Projektile dürfen Sie gegen die wirkungsvollere Variante eintauschen, natürlich nur zu einem halsabschneiderischen Wechselkurs.

Extreme unter Tage

Feindverseucht – das bedeutet im Fall von **Metro 2033** nicht nur

Mutanten und Banditen, sondern beispielsweise auch Kommunisten und Faschisten. Denn unter Tage herrscht zwischen den Siedlungen bei weitem kein Friede. Ideologische Extreme haben auch im Untergrund ihren Platz. Und Artyom befindet sich gelegentlich genau zwischen den übelsten Feinden. Erst muss er sich mit den Erben Stalins anlegen, gleich darauf trifft er auf Huldiger der Herrenrasse. Beiden Gruppierungen kann er letztendlich nur mithilfe anderer entkommen.

Metro 2033 schafft es, dem Spieler immer wieder vor Augen zu halten, dass Artyom weit davon entfernt ist, ein Held zu sein, der alles im Griff hat. Vielmehr stolpert der Junge von einem Debakel ins nächste und wirkt trotz der oft brachialen Kämpfe gegen Mutanten, Banditen, Faschisten und Kommunisten eher hilflos. Schade, dass das nicht durch seine viel zu ruppige Stimme unterstrichen wird, die Sie allerdings nur in den Ladebildschirmen zu hören bekommen. Überhaupt dürfte die Vertonung von **Metro 2033** Geschmackssache werden, denn nahezu alle Figuren sprechen mit einem stark aufgesetzten russischen Akzent. Das klingt manchmal ungewollt komisch und stört immer wieder sekundenweise die ansonsten brillante

Stimmung des Ego-Shooters. Sollten Sie deswegen überlegen, den Titel auf Englisch zu spielen, können wir Ihnen gleich sagen, dass das auch nicht besser klingt. Aber immerhin wird Ihnen THQ aller Voraussicht nach die Wahl lassen, **Metro 2033** soll ersten

Meldungen zufolge multilingual veröffentlicht werden. Sogar die original russische Sprachausgabe könnte sich auf der DVD befinden. Zusammen mit deutschen Untertiteln dürfte die wahrscheinlich das beste und authentischste Erlebnis bieten. **PET**

Metro-Bücher zu gewinnen



Wir verlosen zusammen mit dem Heyne-Verlag und THQ zehnmal den Roman **Metro 2033** des russischen Autors Dmitry Glukhovsky. Sie nehmen automatisch an der Verlosung teil, wenn Sie unsere Online-Mitmachkarte ausfüllen. Die finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter **Quicklink: 3980**. Leser ohne Internetanschluss schicken uns eine Karte mit Namen, Adresse und Nummer der Ausgabe. Einsendeschluss ist der 9. Februar.

Metro 2033

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **30. März 2010**
 ► Hersteller **4A Games / THQ** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Obwohl ich **Metro 2033** nun bis zu einem gewissen Punkt in- und auswendig kenne, macht es mir nach wie vor große Freude, mit Artyom durch die Tunnel zu reisen. Außerdem weiß ich immer noch nicht, was es mit den Schwarzen nun eigentlich auf sich hat. Die Lösung spare ich mir für die fertige Version auf. Wehe, das ist irgend so ein billiger Alien-Klimbim!



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut