



Books and Game-Review: Metro 2033 und Metro 2034 von Dmitry Glukhovsky

Karl H. Stinger

Mit Metro 2033 – dem 2007 auf russisch erschienenen Erstlingswerk von Dmitry Glukhovsky – und Metro 2034, dem brillanten Nachfolger, wurde endlich wieder frischer Wind in das Genre des „postapokalyptischen“ Romans gebracht. Mit den vorliegenden deutschen Fassungen und der Umsetzung in einem herausragenden Computerspiel können nun auch LeserInnen und/als SpielerInnen im deutschsprachigen Raum das das multimediale Grauen von Metro in analoge und digitale Erfahrung bringen. Gelingt das Kunststück die fesselnde Atmosphäre des Buches in die Videospieldfassung zu transportieren?

Book: Metro 2033

Verlag: Heyne

Erscheinungsdatum: Deutsche Erstausgabe (3. November 2008, 1.

Auflage)

ISBN: 3453532988

Deutsch 784 Seiten

2008: Ein Atomkrieg legt Moskau in Schutt und Asche, beendet das Dasein der meisten und verändert das Leben der Überlebenden für immer. In Folge der nuklearen Verstrahlung sehen sich die etwa 40.000 Überlebenden der einstigen Millionenmetropole gezwungen in die engen Schächte der U-Bahn zu flüchten.

2033: Dunkelheit und die ständige Angst vor Mutanten, Ungeziefer und der lebensfeindlichen Oberfläche prägen das Leben unter Tag. Ein Leben, das mit den Annehmlichkeiten vor der Katastrophe nur noch wenig gemein hat. Elektrizität und fließendes Wasser gibt es nur noch in der Erinnerung der Flüchtlinge. Lediglich die Architektur der U-Bahnschächte sowie Berichte von den wagemutigen *Stalkern*, welche sich an die Oberfläche wagen um brauchbare Gegenstände zu sammeln, erinnern an die Zeit vor dem nuklearen Holocaust.

Artjom ist mit seinen 19 Jahren in der Dunkelheit der Metro aufgewachsen und lebt mit seinem Ziehvater und einigen anderen Familien zusammen. Tageslicht ist ihm fremd. Genauso fremd und bedrohlich sind die „Schwarzen“, an der Oberfläche verbliebene Mutanten, die nun danach trachten, in die Metro einzudringen. Dabei bildet Artjoms Heimatstation die letzte Bastion gegen die Eindringlinge. Artjom wird von „Hunter“, einem alten Freund von Artjoms Stiefvater, beauftragt, eine Nachricht zur Polis, der unterirdischen Hauptstadt der Metro-„Zivilisation“, zu bringen. Angesichts einiger beachtlicher Hürden scheint dieses Unterfangen von vornweg zum Scheitern verurteilt. Der wagemutige und mit einer gesunden Portion Sturheit gesegnete Protagonist schlägt sich jedoch tapfer und überbringt die Botschaft. Wider Erwarten wird die Nachricht jedoch nicht ernst genommen, viel zu beschäftigt sind die machthabenden Würdenträger mit internen Intrigen und Ränkespielen. Artjom beschließt das Schicksal in die eigene Hand zu nehmen und gemeinsam mit Weggefährten den drohenden Invasoren die Stirn zu bieten.

Metro 2033 überzeugt durch die Dichte des Spannungsbogens und die glaubwürdig zum Leben erweckte postapokalyptische Welt der Moskauer Metro-Flüchtlinge. Die russischen Linien- und Stationen-Namen der Moskauer U-Bahn wirken anfangs etwas verwirrend, jedoch untermauern diese Details das bedrückende Endzeit-Ambiente glaubwürdig. Auch der Übersichtsplan des Metro-Netzes, welcher im Innenteil des Buchdeckels verarbeitet ist, gefällt und hilft den geneigten Lesern dabei sich in die von Dunkelheit und Angst geprägte Welt anno 2033 hineinzufühlen.

Die erzählerische Dichte beeindruckt im Großen und Ganzen, auch wenn das Stilelement des *deus ex machina* – offenbar ein Liebling des Autors – nicht jedermanns Sache sein wird: Zum Teil wirken die Auswege aus Misereen etwas unlogisch und weit hergeholt. Und bei einigen heiklen Situationen, in die sich der wackere Held verstrickt sieht, entsteht das Gefühl, als ob es sich der Autor sehr leicht gemacht hat. Spannungsmomente werden auffällig abrupt abgebrochen und so wird der Leser enttäuscht, da erzählerisches Potential offensichtlich (und scheinbar bewusst) verschenkt wird. Der phänomenale Schluss und viele tolle Überraschungsmomente entschädigen dafür aber reichlich.

Fazit: Metro 2033 ist flüssig zu lesen und bietet eine überaus spannende Lektüre. Obwohl einige Wendungen gekünstelt wirken, gelingt es dem Autor ein erschreckend lebensnahes, postapokalyptisches Sci-Fi-Szenario zu erschaffen und den Leser durch eine spannende Geschichte zu führen.

Book: Metro 2034

Verlag: Heyne

Erscheinungsdatum: 5. Oktober 2009

ISBN: 3453533011

Deutsch 528 Seiten

Moskau anno 2034: Die ehemals pulsierende Metropole ist von einem verheerenden Atomkrieg verwüstet und die verstrahlte Oberfläche wird von Mutanten beherrscht. Lediglich unter Tag, im weit verzweigten Netz der Metro, konnten sich Reste der Zivilisation bewahren. Das

bunkerartige U-Bahn-System bietet Schutz vor der radioaktiven Strahlung und wurde notgedrungen zur Heimat einiger zehntausend Überlebender umfunktioniert. Doch tief unter der Oberfläche der ehemals dicht bevölkerten Weltstadt ticken mehrere Zeitbomben...

Auf inhaltlicher Ebene enttäuscht zunächst der Umstand, dass der Autor die überraschende Entdeckung zum Schluss des Vorgängerromans umschifft und die Perspektive der Erzählung radikal wechselt. Die Handlung konzentriert sich nämlich auf eine verheerende Seuche, welche das gesamte Metro-Netz zu erfassen droht. Auch steht nicht weiter Artjom im Mittelpunkt der Geschehnisse, der Protagonist in *Metro 2033* wird im Sequel zur Nebenfigur degradiert.

Ist der erste Schock ob des doch gravierenden Richtungswechsels überwunden sowie der gemächliche Einstieg zu Beginn geschafft, gewinnt die Geschichte etwas an Fahrt, vermag jedoch das beständig hohe Tempo von *Metro 2033* nicht zu erreichen. Zwar werden die LeserInnen auch diesmal durch unvorhergesehene und teils originelle Wendungen überrascht, dennoch keimt öfter das laue Gefühl auf, dass der Geschichte etwas fehlt. Möglicherweise tragen die durchwegs abgehalfterten, abgestumpften Figuren und deren teils zu abstrakte Ziele nicht genügend zur Identifikation bei.

So wirken der 60-jährige „Homer“ und dessen Anspruch, die Geschichte der Metro in Form einer unvergänglichen Mythologie zu verewigen, und damit sich selbst zu Unsterblichkeit zu verhelfen, etwas weit hergeholt. Dagegen weckt die blutjunge Sascha, welche gemeinsam mit ihrem Vater ihr Leben in Verbannung verbringt, zu Beginn Hoffnungen auf eine vielschichtige Charakterentwicklung. Leider verlieren sich einige dieser gut gemeinten Ansätze mit fortwährender Handlungsdauer in konventionelle (Gender-)Klischees. Auch hätte es der Story sicherlich gut getan, wenn Artjoms Schicksal nach seinem Kampf mit den Schwarzen an der Oberfläche – im Zusammenhang mit der völlig überraschenden Wendung in *Metro 2033* – etwas ausführlicher und vertiefender dargelegt

worden wäre.

In Summe können der viel versprechende Auftakt und die Aussicht auf vielschichtige, mehrdimensionale Handlungsverzweigungen als hinreichende Erklärung für das langsame Erzähltempo in den ersten Kapiteln gewertet werden. Leider erfüllt sich ein Gutteil der geweckten Erwartungen nur bedingt. Auch werden neue Erkenntnisse über das Leben in der Moskauer Metro schmerzlich vermisst. Trotz dieser Schattenseiten gibt es eine Reihe von Lichtblicken. In Summe gelingt es Glukhovsky erneut, eine überaus beklemmende Atmosphäre zu erzeugen. Hier schöpft der Autor aus dem Vollen seines vielfältigen Sci-Fi- und Horror-Kosmos: Ein lebendiger und düster inszenierter Schauplatz rund um das Moskauer U-Bahn-Netz, das zur Heimat der letzten Überlebenden einer ehemaligen Metropole geworden ist. Die letzte Zufluchtsstätte der Moskauer Bevölkerung, möglicherweise der Menschheit überhaupt, mit all ihren Sehnsüchten und Ängsten.

Fazit: Wie sein Vorgänger lebt auch *Metro 2034* von der dichten und beklemmenden Atmosphäre Glukhovskys eindrucksvoller Endzeitvision: Die Moskauer-Metro als Parabel einer Menschheit, die in einer Sackgasse angelangt ist, sowie ein „Mensch-Sein“, das einen dramatischen Wendepunkt erreicht hat. Leider funktioniert die Identifikation mit den Hauptfiguren nur bedingt und die Geschichte benötigt etwas länger um in Fahrt zu kommen. Trotz einiger Schwächen vermag der zweite Roman in Glukhovskys *Metro*-Universum dank des stimmigen Endzeit-Feelings weiterhin zu fesseln.

Game: Metro 2033

Entwickler: 4A Games Publisher: THQ

Plattformen: PC und Xbox360

Erscheinungsjahr: 2010

Wertung:

Grafik: 9,0/10

Sound: 8,5/10

Steuerung: 9,0/10

Spielspaß: 8,5 /10

Gesamt: **9,0**

Wie in der gleichnamigen literarischen Vorlage, so darf nun auch im dazugehörigen Videospiel in die Rolle des knapp zwanzigjährigen Artjoms geschlüpft werden. Ein Atomkrieg hat das „zivilisierte“ Leben wie wir es kennen von einem Tag auf den anderen beendet. In Folge der nuklearen Verstrahlung sehen sich die etwa 40.000 Überlebenden der einstigen Millionenmetropole dazu verdammt, ihr Dasein in den Stationen und Schächten der Moskauer Metro zu fristen. Artjom ist – wie in der Romanvorlage – in der Dunkelheit des unterirdischen Netzwerks aufgewachsen und lebt mit seinem Ziehvater und einigen anderen Familien gemeinsam in einer relativ sicheren Station. Das helle Licht der Sonne ist ihm auch in der Spielwelt fremd. Genauso fremd und bedrohlich sind erneut die „Schwarzen“ – jene Mutanten, welche immun gegen die radioaktive Strahlung sind und die Oberfläche behausen. Nun bedrohen sie die Metro, Tag um Tag verstärken sich die Angriffe an den Eingängen verschiedener Stationen. Als ein Aufeinandertreffen Artjoms mit einem ominösem Fremden in einen mysteriösen Auftrag resultiert, beginnt dessen Odyssee durch die Dunkelheit der Metro und in die Abgründe der menschlichen Psyche.

Literarisches Vorwissen ist nicht vonnöten, jedoch kein Nachteil da viele Details vor dem Hintergrund der Buchlektüre noch glaubhafter wirken. Nicht-Kenner des Romans könnten durch den abrupten Einstieg in die Handlung des Spiels möglicherweise etwas verwirrt zurück gelassen werden, da die Einführung in das Spiel sehr kurz gehalten ist. Eines der größten Stärken der Videospiel-Umsetzung von Glukhovskys dystopischer Literaturvorlage ist die Liebe zum Detail. Wie auch im Buch, gelingt den Entwicklern die Erzeugung einer dichten und authentischen Atmosphäre. Aus den Augen des Protagonisten lassen sich Menschen beobachten, die wahrlich lebendig wirken; sie freuen sich, singen, fluchen und – wir sind ja in Russland – trinken.

So dicht und fesselnd die Atmosphäre auch wirkt, so unpräzise erweisen sich sämtliche Waffen sowie die Kollisionsabfrage abgefeuerten Projektilen. Dies ist neben dem stellenweise etwas happigen Schwierigkeitsgrad auch der einzige gröbere Kritikpunkt. Hingegen überaus einfallsreich und funktional wirkt die Idee, die Munition auch als Tauschwährung der Moskauer Metro auf Ebene des Gameplays zu integrieren. Im Spiel ist man nun fortwährend mit der Entscheidung konfrontiert, entweder mit der effektiveren Munition den Gegnern Dampf zu machen, somit aber kostbare Währung zu verpulvern, oder auf die billigeren, jedoch weitaus schwächeren, Imitate zurück zu greifen.

Hobby-Rambos werden im Übrigen bei *Metro 2033* schnell an ihre Grenzen stoßen, da das Spieldesign auf ein umsichtiges Vorgehen im gefährvollen Tunnelnetzwerk getrimmt ist. Egal wie clever und vorsichtig die Spieltaktik auch sein mag, selbst bei abgebrühten Shooter- und Survival-Horror-Veteranen dürften angesichts der überraschenden markerschütternden Schreie sowie der breiten Palette an unheilschwangeren Lauten Mühe haben die Contenance zu bewahren. Zwar besteht das insgesamt lineare Leveldesign durchgehend aus Schlauchlevels, doch dankenswerterweise haben die Entwickler ab und an Abzweigungen und optionale Wegmöglichkeiten implementiert, die für Kurzweil sorgen.

Für herrlich höllische Unterhaltung ist auch mit den Ausflügen an die verseuchte Oberfläche gesorgt. Zwar wirken die spielerische Abschnitte im düsteren Untergrund der Metro etwas unheimlicher, doch gerade an der Oberfläche jagt ein Adrenalinkick den anderen. Hier gilt es zudem gleich mehrere Faktoren in Betracht zu ziehen um nicht ins radioaktiv verseuchte Gras zu beißen: Nicht nur sollen diverse Mutanten-Monster daran gehindert werden Artjom das Licht auszublasen, auch sollte Obacht darauf genommen werden, dass die Gasmaske des jungen Helden nicht beschädigt wird, denn dies würde sekundenlanges qualvolles Röcheln zur Folge haben und schließlich im *Game Over* münden. Gerade an der Oberfläche müssen wiederholt in Sekundenbruchteilen Entscheidungen über Leben und Tod gefällt werden.

Fazit: Spätestens mit Erscheinen des Spiels zum Roman *Metro 2033* sollten selbst die skeptischsten Lesemuffel zum Buchhändler des Vertrauens pilgern um nach Abschluss der spannenden Lektüre das packende *Look & Feel* der Videospielumsetzung in vollen Zügen genießen zu können. *Metro 2033* spielt in allen Belangen in der Oberklasse, einige Kritikpunkte wie die mangelnde Präzision der Waffen trüben den Spielspaß nur unwesentlich. Auf Ebene des Gameplays sticht besonders ins Auge, dass die Entwickler zu einem umsichtigen Vorgehen erziehen: Wer Köpfchen beweist und umsichtig agiert, hat eindeutig die Nase vorn.