

Metro: Exodus

LICHT AM ENDE DES TUNNELS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **15.2.2019**

Oberwelt mit Sandbox-Einschlag. Die dichte Atmosphäre der Vorgänger bleibt uns trotz dieser gravierenden Änderung aber erhalten. Von Philipp Elsner

Metro: Exodus ist das erste Metro ganz ohne Metro. Was das heißen soll? Ganz einfach: Im Gegensatz zu den Vorgängern lassen wir im dritten Teil der postapokalyptischen Shooter-Serie die namensgebende Moskauer U-Bahn hinter uns.

Weiter geht die Reise für den Helden Artjom zwar immer noch auf Schienen, aber diesmal mit dem Zug. Und der kommt erstaunlich weit in der Gegend herum: durch verschneite Eislandschaften, üppige Wälder und Sümpfe oder karge Wüsten, die von Sandstürmen heimgesucht werden. Kenner der Reihe merken: In Exodus läuft einiges anders als früher. Dafür aber auch konsequent in eine Himmelsrichtung.

Dampflokk statt U-Bahn

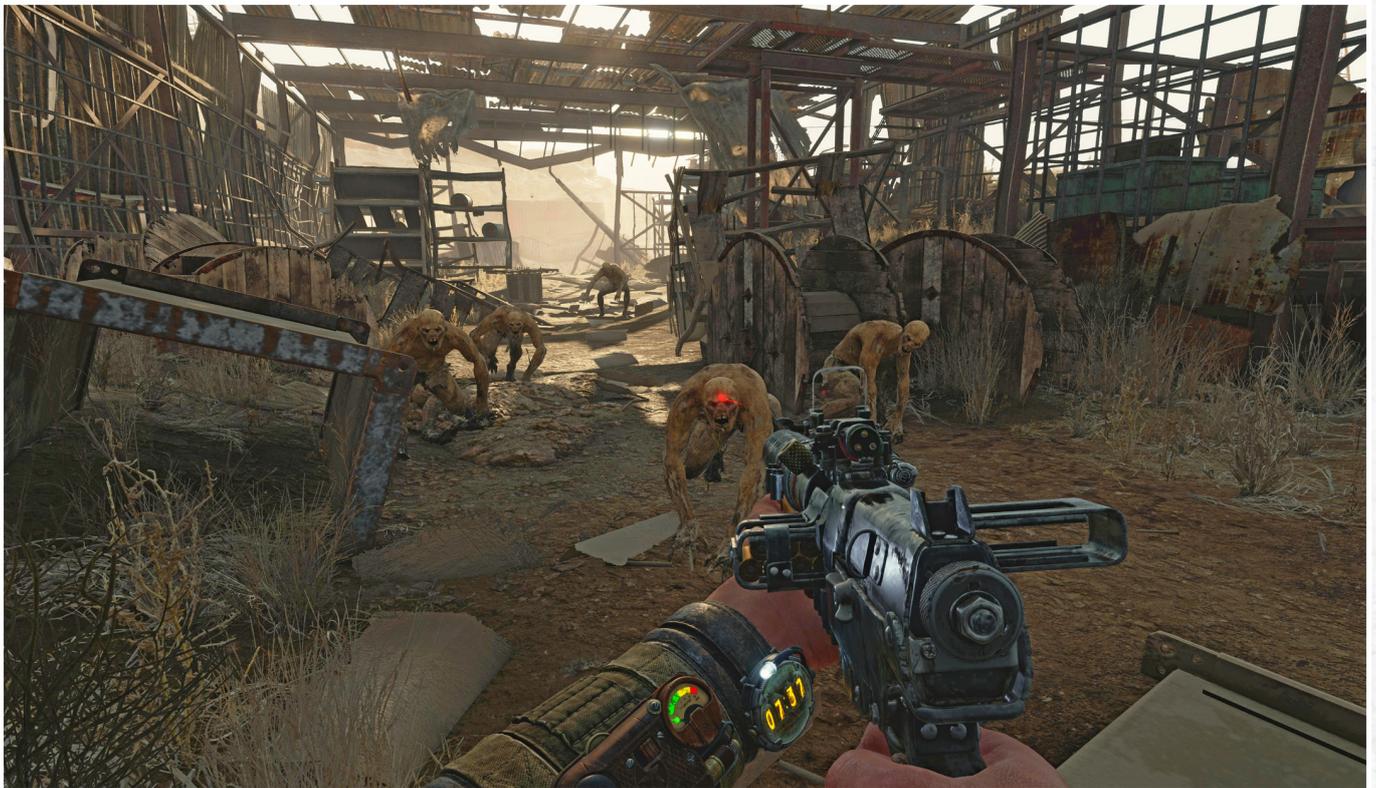
Statt ausschließlich in lineare, dunkle und meist klaustrophobisch enge Innenlevels führt uns Metro: Exodus durch eine Reihe von offenen Gebieten, die wir frei erkunden können. Dabei mutiert der Titel trotz hoher Radioaktivität nie zu einem Fallout-Abklatsch, bietet aber deutlich mehr Bewegungsfreiheit als die Vorgänger. Vielmehr fühlen wir uns an Stalker erinnert. Ein Vergleich, den sogar die Entwickler bereits selbst gezogen haben.

Von einem Gebiet zum nächsten reisen wir mit der eingangs erwähnten Dampflokk. Das gute Stück heißt Aurora, benannt nach der



Diese hummerartigen Viecher lauern meist in oder am Wasser und halten dank ihrer dicken Schale viel aus. Wir visieren daher ihre empfindlichen Stellen an.





Diese Sorte von Mutant ist sehr flink, tritt meist in größeren Gruppen auf und sorgt dafür, dass unsere stets kostbare Munition sehr schnell knapp wird.

Morgenröte. Die wir bekanntlich im Osten sehen. Und genau dahin geht die Reise. Die Aurora dient uns im Verlauf der Story als Stützpunkt und ist die Heimat von Artjom und seiner Gruppe Spartan Rangers, die auf der Suche nach sicherem Lebensraum von Moskau aus in die Ferne aufgebrochen sind. Die Geschichte erstreckt sich dabei über den Zeitraum eines Jahres und über diverse geografische Zonen, vom nuklearen Winter in den verfallenen Fabrikanlagen Russlands bis hin zum heißen Sommer in den Steppen Zentralasiens. Damit orientiert sich Exodus

zumindest grob am Ende des letzten Buchs der Romanreihe. Nur, dass Artjom im Buch mit Anja statt per Bahn in einem klapprigen Wagen nach Osten aufbricht.

Wir haben die Entwickler von 4A Games in ihrem Studio auf Malta besucht und konnten drei sehr unterschiedliche Abschnitte von Metro: Exodus spielen. Überrascht hat uns dabei nicht nur die optische Vielfalt, sondern auch die schöne Balance, mit der das Spiel den Spagat aus Open-World-Erkundung und der beklemmenden Atmosphäre der Vorgänger meistert.



In der Wüstenregion rund ums Kaspische Meer nehmen uns Sandstürme regelmäßig die Sicht, dann sollten wir uns besser in eines der heruntergekommenen Gebäude verziehen.

Die Jahreszeiten von Metro: Exodus

Die Story von Metro: Exodus erstreckt sich über ein Jahr und deckt alle vier Jahreszeiten ab, zugleich bereisen wir unterschiedliche Klimazonen. Entsprechend vielfältig sind die Landschaften, die Artjom erkundet. Je nach Wetter erwarten uns andere Gefahren wie verschiedene Mutantengattungen, und sogar die Kleidung der NPCs wechselt je nach Gebiet.



WINTER: Hier herrscht Kälte und der dichte Schnee verhüllt große Teile der Spielwelt. Dicke Klamotten sind angesagt, wenn wir überleben wollen. Die frostige Zone befindet sich in der Nähe von Moskau.



FRÜHLING: Statt Schnee waten wir im Tauwetter durch Matsch, der unsere Ausrüstung verschmutzt. Wir müssen sie regelmäßig reinigen, um nicht mit Ladehemmungen vor Monstern zu stehen.



SOMMER: Die staubtrockene Steppe am Ufer des Kaspischen Meers erinnert uns stark an Mad Max oder Rage. Hier lauern neue Gegner wie diese flinken humanoiden Mutanten.



HERBST: Im Sumpfbereich stolpern wir über diesen rostigen Kahn, der einer Gruppe Plünderer als Basis dient. Ihre Outfits sind an die dschungelartige Umgebung angepasst.

So viele Welten

Unser erster Halt mit der Aurora führt uns an die Wolga, den mächtigen Strom, der nordwestlich von Moskau seinen Ursprung hat und schließlich im Kaspischen Meer mündet. An der Wolga dominieren Eis und Schnee, nur hier und da sehen wir Pflanzen, ansonsten bewegen wir uns meistens durch verfallene Industrieanlagen und betreten auch schon mal alte Hütten. Der Fluss nimmt große Teile des Gebiets ein, an einigen Stellen ist er jedoch zugefroren und wir können ihn zu Fuß überqueren.

Und nun beantworten wir auch endlich die Frage, die allen schon unter den Nägeln brennt: Wieso halten wir überhaupt an? Warum fahren Artjom und Kumpene nicht einfach durch? Nun, im Gebiet der Wolga erspäht die Besatzung eine Gefahr auf den Gleisen, die erst zu Fuß ausgekundschaftet werden soll – natürlich von uns! Die Strecke ist nämlich nicht immer gut befestigt, wird von Barrikaden oder anderen Hindernissen versperrt. Dann wird es Zeit für uns, das sichere Zuhause zu verlassen.

Danach gelangen wir, quasi zusammen mit dem Fluss, ans Kaspische Meer. Dort sorgt Rohstoffknappheit für eine Zwangspause und wir sollen frischen Treibstoff und

Wasser besorgen. Hier wechseln sich enge Canyons mit der von rostigen Schiffswracks übersäten Landschaft der Eurasischen Steppe ab. Gerade die bildet einen starken Kontrast zu dem, was wir von der Metro-Serie gewohnt sind: Durch die sandfarbene Einöde wehen Steppenläufer (die coolen Kids sagen Tumbleweeds dazu), und sowohl die dort lebenden Menschen als auch Artjom tauschen dicke Winterkleidung gegen leichte Shirts.

Urlaubsstimmung will trotzdem keine aufkommen. Mehr dazu später.

Im dritten Teil unserer Anspiel-Session verschränkt es uns in die herbstliche Taiga: Ein üppiger Wald prägt das Bild, die Natur bietet ein prächtiges Farbenspiel, Gold und Gelb changieren miteinander um die Wette. Und am sumpfigen Flussufer angeln mit Knochen, Fell und Leder bekleidete Stammeskrieger nach Fischen. In diesem trügeri-



Die Nacht ändert nicht nur die Stimmung, sondern auch das Verhalten mancher NPCs.



Im Inneren der Dampflokomotive Aurora sprechen wir mit unserem Team, erhalten neue Missionen und verbessern unsere Ausrüstung an einer Werkbank.

schon Idyll landen wir, weil unsere Draisine, mit der wir den Weg für die Aurora auskundschaften sollten, blöderweise eine steile Böschung hinabstürzt.

Allen Gebieten gemeinsam ist also nicht nur ein triftiger Grund für unseren jeweiligen Aufenthalt, sondern auch die für Metro-Verhältnisse große spielerische Freiheit: Wenn wir von der Aurora aus zu Expeditionen aufbrechen, stehen uns buchstäblich alle Wege offen. Zwar sind die einzelnen Areale nicht annähernd so groß wie die in GTA 5 oder Far Cry 5, aber es gibt trotzdem jede Menge zu erkunden und zu entdecken. Wer sich Zeit nimmt und auch mal vom direkten Weg zur nächsten Story-Mission abdriftet, stolpert über wertvolles Loot, atmosphärische Details oder sogar Nebenquests.

So bittet uns zum Beispiel ein musikalischer Mitstreiter unserer Spartaner-Truppe, eine Gitarre aus einem Banditen-Camp in der Nähe zu stehlen – die kläglich

Klampfversuche der Wegelagerer tun ihm nämlich in den Ohren weh, er will es besser machen! An anderer Stelle möchte die kleine Tochter einer von uns geretteten Frau, dass wir ihren verlorenen Teddybären finden. Die beiden Aufgaben sind ein bisschen albern angesichts unseres Ziels, die Menschen in Sicherheit zu bringen, aber auch süß genug, um sie nicht abzuschlagen.

Um das Instrument zu bergen, schleichen wir uns also bei Einbruch der Nacht in das Lager der unmusikalischen Ganoven, das nur noch von einer Handvoll Öllampen und Kerzen erhellt wird. Ein paar vorher an der Werkbank zusammengezimmerte Wurfmesser machen mit den wenigen eingeteilten Wachen kurzen und lautlosen Prozess. Anschließend beginnt der Aufstieg, denn das Camp ist ein einziger, zum mehrstöckigen Baumhaus umfunktionaler Funkturm. In den verwinkelten, aus Brettern und Wellblech eingezogenen Stockwerken finden wir

den Rest der Bande schlafend auf gammelierten Matratzen vor. Anstatt Munition zu verschwenden, durchstöbern wir ihr Versteck und finden schließlich ganz oben auf der Spitze die Gitarre. Besonders praktisch: Ein zum Boden gespanntes Stahlseil liefert eine bequeme Fluchroute vor der inzwischen erwachten (und von unserem Besuch eher wenig erfreuten) Meute, wir haken also unseren Karabinerhaken ein und schwingen uns elegant in Sicherheit. Nur wenige Meter entfernt entdecken wir zufällig eine verlassene Hütte mit stabiler Tür und Schlafgelegenheit für die Nacht – solche Zufluchtsorte bieten immer wieder kleine Verschnaufpausen in der sonst von Mutanten, Strahlung und anderen Gefahren gespickten Welt.

Ihr merkt schon: Man kann sich, wenn man denn will, durchaus länger in den Spielabschnitten aufhalten. Muss es aber nicht. Unsere Mühen für derlei Umwege belohnt Metro: Exodus allerdings mit neuer Ausrüstung oder neuen Dialogen mit der Zugbesatzung, die darauf Bezug nehmen, was wir gerade geleistet haben. Die Gespräche starten wir nicht selbst, sie laufen automatisch ab.

Mit einigen bekannten Gesichtern übrigens. Aus den Vorgängern kehren Artjoms Freundin Anja und ihr Vater Colonel Miller, der Anführer der Ranger auf der Aurora, zurück. Dabei entwickeln sich im Verlauf der Story immer wieder Situationen, in denen wir mehr über unsere Mitstreiter erfahren, und manchmal begleiten uns sogar andere Spartaner ins Ödland, wenn wir von der Aurora aufbrechen. Völlig eigenständig übrigens, wir können keinerlei Befehle geben.

Generell lohnen sich von der Hauptstory losgelöste Streifzüge aber nicht nur wegen der tollen Atmosphäre oder weil uns hinterher jemand schrecklich dankbar ist: Ständig



Die herbstlich-bunten Farben der Taiga wirken im Vergleich zur kargen Steppe fast fröhlich.



Einzelne Mutanten sind kein großes Problem, ein Rudel stellt jedoch eine ernste Bedrohung dar.

stolpern wir über Leichen, denen wir noch etwas Nützliches abnehmen können – es ist fast schon bedenklich, wie sehr wir uns über jeden toten Körper freuen! Ah, ein Filter für unsere Maske. Ah, endlich mehr Patronen. Vielen Dank, toter Freund.

Den Überblick verlieren wir trotz all der optionalen Nebenbeschäftigungen nie. Das Questlog bleibt ebenso wie die Landschaften stets überschaubar. Metro: Exodus ist eben kein Rollenspiel, sondern am Ende doch ein Shooter mit rotem Story-Faden, der uns nach Osten zieht. So gibt es auch keine Schnellreise, dafür aber eine Handvoll Fahrzeuge, um flotter in den Gebieten von A nach B zu gelangen. Zu Fuß kann's nämlich zuweilen ganz schön dauern. An der Wolga rudern wir zum Beispiel mit einem Holzboot über den Fluss, am Kaspischen Meer hingen klemmen wir uns ans Steuer eines rosti-

gen Kleinbusses, der aussieht, als käme er direkt vom Set von »Mad Max: Fury Road«. »Die Vehikel stehen nicht unbedingt im Mittelpunkt des Spiels«, erklärt uns John Bloch, Executive Producer von Metro: Exodus. »Aber sie sind wichtig, wenn du ohne Schnellreise flott vorankommen willst. Unser Ziel ist, dass jedes Fahrzeug gut in die jeweilige Umgebung passt.«

Licht wird zur Waffe

Genau wie die seltenen Fahrzeuge sind auch Munition, Strom und Atemfilter in Metro: Exodus wertvolles Gut, mit dem wir sparsam und mit Bedacht umgehen sollten. Denn alles, was wir tun, kostet uns im Endeffekt etwas von unseren Ressourcen: Kämpfen wir gegen die zahlreichen Mutanten, verbrauchen wir Patronen. Robben wir durch den Schlamm, müssen wir danach unsere Waf-

fen reinigen, um keine Ladehemmung zu riskieren, und durchqueren wir verstrahlte Zonen, sollten wir einen Vorrat an Filtern für unsere Gasmasken dabei haben. Diese ständige Besorgnis um unsere Ausrüstung sorgt für eine stimmige Survival-Atmosphäre.

Davon profitieren auch die Missionen selbst: Am Kaspischen Meer werden wir zum Beispiel in einen unterirdischen Bunker geschickt, der von tödlichen, aber lichtscheuen Skorpion-Spinnen bewohnt wird. Unsere Waffen durchdringen ihre schweren Chitinpanzer kaum, aber richten wir unsere Taschenlampe auf die ekligen Viecher, verbrüteln sie und nehmen Reißaus. Das Problem: Unser Stromvorrat hält nicht ewig, und so müssen wir immer wieder hektisch im Dunkeln an unserem tragbaren Generator kurbeln, während wir um uns herum das bedrohliche Klackern der Skorpion-Beine auf dem Betonboden hören. Greifen mehrere von ihnen gleichzeitig an, fuchteln wir hektisch mit unserer Funzel hin und her, um die Monster in Schach zu halten. Werden es irgendwann zu viele, greifen wir schließlich zum Brandsatz – eine kostspielige, dafür aber effektive Abwehrmethode.

Wer viel schleicht und Konfrontationen mit Mutanten und menschlichen Feinden ausweicht, spart zwar wertvolle Munition und Heilungsspritzen, verpasst aber unter Umständen auch verstecktes kostbares Loot – hier müssen wir ständig zwischen Risiko und Belohnung abwägen.

Zum beinhalten Survival-Spiel wie DayZ oder SCUM wird Metro: Exodus trotz der Hardcore-Ansätze nie. Wir brauchen keine Balken für Hunger, Durst oder andere Statistiken im Auge zu behalten. Zahlen und Interfaces wirft Metro: Exodus sogar fast gänzlich



Bei Tag sind die meisten Menschen auf den Beinen. Nachts können wir sie überraschen, per Schlafpritsche spulen wir die Zeit bei Bedarf vor.

Die Crew der Aurora

Im Verlauf der Story reisen wir mit der Dampflokomotive Aurora von einem Gebiet zum nächsten. An Bord sind neben der Ranger-Gruppe auch einige Überlebende, die wir unterwegs retten. Hier sind die wichtigsten Gesichter auf der Aurora.



Artjom: Der altbekannte Held der Metro-Spiele und der Protagonist der Bücher »Metro 2033« und »Metro 2035«. In Gesprächen bleibt er – wie sein Kollege Gordon Freeman – stets stumm.



Miller: Der beinharte Anführer der Ranger auf der Aurora und bekannt aus den beiden Vorgängertiteln. Seit den Ereignissen in Metro: Last Light geht er auf Beinprothesen. In den Büchern heißt er übrigens Melnik.



Anja: Die Tochter von Miller und Artjoms feste Freundin und Partnerin. Sie hält ihm oft den Rücken frei und spielt in Exodus erneut eine wichtige Rolle.



Tokarev: Der Bastler an Bord der Aurora. Er stellt für die Ranger Waffen und Ausrüstung her. Artjom schaut gern bei ihm vorbei, bevor er auf eine Mission geht.

über Bord, HUD-Einblendungen suchen wir vergeblich. Stattdessen müssen wir manuell zum Fernglas greifen, um die Gegend auszukundschaften, wir lesen die Laufzeit unseres Gasmasken-Filters am Timer am Handgelenk ab und lauschen auf unseren Geigerzähler nach radioaktiven Zonen. Sprünge in unserer Gasmaske überkleben wir im Einsatz nur provisorisch mit Klebeband – für eine richtige Reparatur müssen wir erst eine Werkbank ausfindig machen, wo wir auch an unseren Waffen herumbasteln oder Molotow-Cocktails brauen dürfen. Auf Questmarker, leuchtende Icons über Gegnern und andere Hilfestellungen verzichtet das Spiel bewusst

und setzt auf die Eigenständigkeit des Spielers, seine Situation richtig einzuschätzen und entsprechend zu handeln. Die Map rufen wir nicht etwa in einem separaten Menü auf, Artjom hält auf Knopfdruck im Spiel eine Karte hoch, mit der wir uns orientieren müssen. In dieser Beziehung bleibt der Titel den Vorgängern also treu. So wenig Ablenkung wie möglich, Spielmechaniken beugen sich im Zweifel der harten Realität.

All das macht Metro: Exodus sehr glaubwürdig und realistisch, ohne überladen zu wirken. Wir fühlen uns von dieser Endzeitwelt ernst und nicht bei der Hand genommen. Es ist so, als würde Exodus uns förm-

lich entgegenschreien: »Du bist verdammt noch mal in der Postapokalypse. Hier ist Werkzeug – jetzt reiß dich zusammen und tu damit, was du für richtig hältst!«

Dieses alte Gefühl

Fans von Metro 2033 und Last Light können beruhigt sein: Wir sind zwar deutlich häufiger an der Oberfläche unterwegs, aber immer wieder verschlägt es uns in düstere und mitunter klaustrophobische Innenlevels wie den bereits erwähnten Skorpion-Bunker. Und auch die Story von Metro: Exodus bleibt linear und trotz Nebenquests und offenen Leveln der Dreh- und Angelpunkt des Spiels.



Einblendungen gibt es in Metro: Exodus fast gar nicht, wir müssen stets Augen und Ohren offenhalten, um die Situation richtig einzuschätzen.

Die Waffen von Metro Exodus

Viele Waffen aus den Vorgängern kehren in Metro: Exodus zurück, darunter Klassiker wie die Bastard-Maschinenpistole oder die Kalash. Viele davon lassen sich stark modifizieren, was ihr Handling komplett verändert. Hier vier Beispiele:



HELSING: Die Armbrust ist ein hervorragendes Werkzeug, um leise zuzuschlagen. Alternativ machen explosive Bolzen viel Krach, aber auch viel Schaden.



BULLDOG: Ein modernes Sturmgewehr im kompakten Bullpup-Design mit hoher Durchschlagskraft, das für kurze und weite Distanzen umgerüstet werden kann.



REVOLVER: Zu Beginn eine einfache Handfeuerwaffe, aber mit montiertem Zielfernrohr, Schalldämpfer und Gewehrschaft ein echtes Präzisionswunderwerk!



TIKHAR: Eine Pressluftwaffe, für die wir Munition auch unterwegs herstellen können. Regelmäßiges Nachpumpen von Luft entfällt, wenn wir die Tikhar verbessern.

Dunkle Höhlen und alte Fabrikgebäude voller Mutanten bringen das altbekannte Gefühl zurück, das Metro-Veteranen so lieben. In einem überschwemmten und vom schummerigen Licht radioaktiv leuchtender Pilze erhellten Lagerhaus an der Wolga werden wir beispielsweise auf einer Erkundungsmission von einem mehrere Meter großen Unterwasserwesen überrascht. Als der Mutanten-Wal nach uns schnappt, stürzen Teile der Anlage ein, wir sind eingeschlossen. Zu allem Überfluss lockt der Lärm Schwärme von humanoiden Mutanten an, die wie Hor-



Dieses kleine Mädchen retten wir aus den Fängen einer Sekte, die Elektrizität verteuert.

den von Zombies auf uns zu stürmen! Wir schießen drauflos, aber nach einem Dutzend erledigter Gegner geht unsere Munition zur Neige – doch der Strom an Monstern reißt nicht ab. Es beginnt eine schweißtreibende Flucht durch dunkle Gänge und alte Abwasserrohre, während die rostigen Gitter unter unseren Füßen bedenklich knarzen und uns das Heulen und Fauchen der Mutanten nach vorn treibt. Hoffnungslos verirrt – dafür aber ohne Verfolger – finden wir uns kurze Zeit später in völliger Dunkelheit wieder. Jetzt heißt es: Munition überprüfen, die Orientierung mithilfe von Karte und Kompass wiederfinden, Schäden behelfsmäßig reparieren. Wir knipsen unsere Taschenlampe an. Die Mission muss weitergehen.

Detail-Spinnereien

Schaurig-schönes Detail, das wir an Metro schon immer mochten (oder eben nicht): Wenn wir Spinnennetze in Innenräumen mit unserem Feuerzeug verbrennen, huschen häufig faustgroße Spinnen über Artjoms Arme. Selbst wenn wir gerade nicht unter der Erde unterwegs sind, sorgt Metro: Exodus mit atmosphärischen Skript-Sequenzen für den ein oder anderen Horrormoment. So stolpern wir zum Beispiel im Taiga-Abschnitt in eine Falle der ansässigen Stammeskrieger und landen aufgehängt in ihrem Netz am Baum. Doch gerade als sie entscheiden, was mit ihrem Fang zu tun ist, taucht die gigantische Zombie-Version eines Bären auf, deren Klauen wir nur um Haaresbreite entkommen – da ist Schnappatmung garantiert!

Doch nicht alle Menschen sind uns unbedingt feindlich gesinnt. Die erwähnten Stammeskrieger wollen eigentlich nur ihr Territorium verteidigen und halten einen Kollegen von Artjom als eine Mischung aus Gast und Gefangenem fest. Jetzt haben wir die Wahl, ob wir sie bei lautlosen Angriffen heimlich töten oder nur bewusstlos würgen – mit möglichen Folgen für die Story: »Bereits in den Vorgängern hatte das Verhalten des Spielers Auswirkungen auf das Ende der Geschichte. Das wird erneut der Fall sein. Wir haben dieses System für Metro: Exodus

sogar erweitert«, verrät Executive Producer John Bloch. Kenner der Serie wissen, dass die Handlung der Metro-Spiele durch die falschen Entscheidungen auch schnell ein tragisches Ende nehmen kann.

Im Wüstenlevel treffen wir zufällig auf Arbeiter, die Stahlplatten aus den rostigen Schiffwracks schneiden und sich selbst als dumme Sklaven bezeichnen. Schnell stellen wir fest, dass sie offenbar einer Gehirnwäsche unterzogen und von Banditen kontrolliert werden. Ob und wie wir eingreifen wollen, bleibt ganz uns überlassen. Bei vielen solchen Begegnungen können wir andere Charaktere ansprechen, die Dialoge beschränken sich aber meist auf ein paar kurze Sätze, Artjom bleibt im ganzen Spiel komplett stumm. Tiefergehende Interaktionen wie Handel oder Multiple-Choice-Dialoge mit anderen Figuren sucht man indes vergeblich. Dafür erzählen die Umgebungen häufig ganz ohne Worte ihre eigenen Geschichten: Die Verstecke der Menschen oder sogar verlassene Häuser strotzen nur so vor Details wie alten Fotos, Büchern, Werkzeug, Plakaten und Überresten der alten Welt. Da springt das Kopfkino automatisch an. Ganz ohne Bildschirmtexte oder Audiologs.

Im Takt der Endzeit

Metro: Exodus erschlägt uns nicht mit einer endlos großen Welt und zahllosen Aufgaben, sondern präsentiert uns die Postapokalypse in mundgerechten Häppchen. Dennoch fühlt sich das Spiel im Vergleich zu den Vorgängern nicht nur wie ein Sequel, sondern wie eine echte Weiterentwicklung an. Die Klimazonen bringen viel Abwechslung in die Endzeit, vor allem, weil sie sich nicht nur optisch, sondern auch spielerisch unterscheiden. In der Wüste lauern andere Mutanten als im kalten Norden, die Ödland-Bewohner kleiden sich der Hitze entsprechend leicht und schmücken sich zum Beispiel mit den Schädeln von Tieren. In der Taiga gedeiht dagegen das Leben, und mutierte Wölfe jagen durch den dichten Wald am Fluss. Metro: Exodus stößt nach der Moskauer U-Bahn die Tore zu ganz neuen Welten für Art-



Diese finstere Truppe jagt in den Sumpfbereichen an einem großen Flusslauf und schmückt sich mit Knochen, Federn und anderen Trophäen.

jom und uns auf, ohne dabei seine Wurzeln zu vergessen. Die großen Levels eröffnen uns neue Möglichkeiten wie Angriffe bei Nacht. Die wechselnden Tageszeiten machen es möglich. Und sie machen die Welt greifbarer, vielschichtiger und glaubwürdiger als in den Vorgängern. Das Waffen-Crafting bietet ebenfalls viele Optionen, und mit dem richtigen Equipment bauen wir einen Revolver auch mal zum Sniper-Gewehr um, eben ganz nach unseren Bedürfnissen.

Artjoms Uhr mit Stealth-Anzeige am Handgelenk wird ebenfalls mit der Zeit (oder durch Nebenquests) um neue Gadgets wie einen Kompass oder einen Metalldetektor erweitert. Neue Rüstungsteile gewähren dagegen Boni wie einen größeren Vorrat an Wurfgeschossen, zum Beispiel Molotows oder Wurfmesser. Schnell entsteht ein angenehmer Rhythmus aus Erkunden, Kämpfen, Sammeln und Instandhalten, ohne dass uns eins davon auf die Nerven fallen würde.

Geniale Endzeit-Atmosphäre

Metro: Exodus trifft in Sachen Atmosphäre den Nagel auf den Kopf. Die liebevolle und detaillierte Darstellung der Endzeit zusammen mit der latenten Furcht vor schaurigen Monstern und das Gefühl, dass alle Ressourcen begrenzt und wertvoll sind, saugen uns richtiggehend in die Spielwelt hinein. Auch grafisch zieht 4A Games wieder alle Register und zaubert mit tollen Lichtstimmungen, weichen Animationen und zahllosen atmosphärischen Details eine unglaublich greifbare Endzeitwelt auf den Bildschirm. Was dagegen noch offen bleibt, ist, wie gut die Geschichte in dieser neuen Metro-Rezeptur funktioniert. Für den einen oder anderen Plausch mit Artjoms Mitstreitern hat es zwar in unserer Anspiel-Session gereicht, ob aber die Story insgesamt mit der grandiosen Stimmung mithalten kann, werden wir erst zum Test final beurteilen können. Allerdings haben uns 4A Games

und Metro-Autor Dmitry Glukhovsky diesbezüglich noch nie enttäuscht, wieso sollte es in Exodus also plötzlich anders sein? ★



Philipp Elsner
@GameStar_de

Der Ausbruch aus dem Moskauer Untergrund fühlt sich wie der nächste logische Schritt für die Metro-Serie an. Exodus meistert die Balance aus altbekannten Stärken wie Linearität, Story und Horror und der neugewonnenen Freiheit mit Nebenmissionen, Fahrzeugen und Loot-Sammelei hervorragend. Dabei bleibt das Spiel in vielerlei Hinsicht seinen Wurzeln treu, fügt aber etwas wirklich Neues hinzu. Besonders beeindruckt war ich von der Vielfalt der Biome: Nie hätte ich mir träumen lassen, in Metro mal eine Wüstenwelt im Stil von Mad Max, Fallout oder Rage zu betreten – und es funktioniert erstaunlich gut!

Nicht zuletzt, weil sich jede Zone durch andere Monsterarten, Fahrzeuge und kleine Details bis hin zur Kleidung der Figuren rund und durchdacht anfühlt. Zugleich umschiffen Metro: Exodus typische Open-World-Probleme wie lange Reisezeiten oder endlose Quest-Listen durch die mundgerecht aufgeteilten Hub-Welten. Am besten gefällt mir aber, dass Metro: Exodus mich einfach machen lässt. Ob meine Vorräte aufgefüllt, meine Waffen geladen und meine Gasmasken repariert sind, wenn ich zur nächsten Expedition aufbreche, liegt an mir. Ich muss mangels Lebensbalken an der Atmung von Artjom ablesen, wie es ihm geht, und am Knacken des Geigerzählers, ob ich verstrahlt werde. Metro: Exodus gibt mir die Verantwortung.



Zu den wichtigsten Items im Spiel gehört das Armband mit Kompass und Geigerzähler.