



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Präsentation

Metro: Exodus

DER BESTE SINGLEPLAYER-SHOOTER SEIT JAHREN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **15.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Auf DVD: Fazit-Video

Metro: Exodus tritt im Test den meisterhaften Beweis an, dass auch in Shootern eine großartige Story und Open-World-Erkundung zusammenpassen. Von Philipp Elsner

Wenn wir in Metro: Exodus die Metro verlassen, ist es dann überhaupt noch ein Metro-Spiel? Diese Frage brennt Fans der Endzeitserie seit der Ankündigung des dritten Teils unter den Nägeln. Denn diesmal bewegen wir uns nicht im Untergrund von Moskau, sondern quer durch ganz Russland – von verschneiten Ruinen durch eine sengende Wüste bis hin zu dichten Wäldern.

Unser Test zeigt, dass Metro: Exodus dabei in Sachen Atmosphäre und Story den-

noch keinen Schritt zurück macht, sondern sogar einen großen Sprung nach vorn!

Traumreise durch die Apokalypse

Die Geschichte von Metro: Exodus ist die einer Reise durch das postapokalyptische Land. Auf der Suche nach einem strahlungsfreien Ort zum Leben machen sich Protagonist Artjom, seine Frau Anna und sein Team von Spartan-Rangers in der Dampflokomotive Aurora auf den Weg. Sie dient als Basis und Ankerpunkt während des Spiels – hier führen wir Gespräche mit der Crew, warten unsere Ausrüstung und erhalten neue Befehle von Miller, dem Oberst der Rangers und Annas Vater. Wasser- und Treibstoffmangel, kaputte Schienen und andere Hindernisse zwingen die Aurora immer wieder zum Anhalten. Dann brechen wir auf, um die jeweilige Zone

zu erkunden und das Problem zu beheben. Dabei stapfen wir am Ufer der Wolga durch Schlamm und Schnee, verkriechen uns in der Wüste am Kaspischen Meer vor Sandstürmen oder schlagen uns durch das Unterholz der herbstlichen Taiga. So schafft Metro: Exodus deutlich mehr optische Abwechslung als seine Vorgänger.

Doch egal wo wir uns gerade befinden: Die Levels strotzen nur so vor Details! In verfallenen Hütten finden wir Skelette an noch immer gedeckten Tischen sitzen, Poster und Landkarten an den Wänden geben Hinweise auf die Welt vor dem Atomkrieg, und Tagebücher und Tonbänder erzählen von den letzten Erlebnissen vieler Überlebender. Diese unglaublich stimmungsvolle Endzeitwelt weckt unweigerlich den Erkundungsdrang und belohnt fleißige Entdecker mit zusätzli-



Unser Team wächst uns im Verlauf der Story sehr ans Herz – ganz besonders Artjoms Frau Anna.



Stealth ist eine wichtige Option, um Munition zu sparen und NPCs zu verschonen.

chen Story-Häppchen, wertvollen Crafting-Materialien oder sogar neuen Gadgets.

Große Gefühle mit einer Einschränkung

Bevölkert wird diese unwirtliche Welt natürlich von gefährlichen Mutanten und Banditen, aber nicht alle Bewohner der Spielwelt sind Artjom feindlich gesinnt: Immer wieder stolpern wir über Personen in Not, Einzelgänger und Überlebenskünstler, die uns unter die Arme greifen (oder umgekehrt). Jeder einzelne dieser Charaktere hat viel zu erzählen und wirkt äußerst glaubhaft, was nicht zuletzt an den sehr gelungenen deutschen Synchronstimmen liegt. Das gilt insbesondere für die Crew der Aurora, zu der wir im Verlauf der Story eine echte Bindung aufbauen. Unsere Mitstreiter wachsen uns mit jedem Einsatz ein Stück mehr ans Herz – und damit wächst auch die Angst sie zu verlieren. Dumm nur: Ausgerechnet Artjom selbst ist in den Gesprächen nicht vertont und wirkt dadurch im Gegensatz zu den anderen

Charakteren austauschbar und leer. In einer besonders intimen und emotionalen Szene legt sich Anna in Artjoms Schoß und schützt ihm ihr Herz über ihre Vergangenheit, ihre Ängste und Hoffnungen aus. Der Held tätschelt ihren Arm und bleibt stumm. Und wir würden ihn am liebsten anbrüllen: »Sag es ihr! Sag ihr doch einfach, dass du sie liebst, verdammt noch mal!« Dieses Problem ist vor allem deshalb so unverständlich, weil Artjom sehr wohl (und auch noch gut) vertont wurde – er meldet sich allerdings ausschließlich in den Ladebildschirmen zu Wort und bleibt ansonsten stumm.

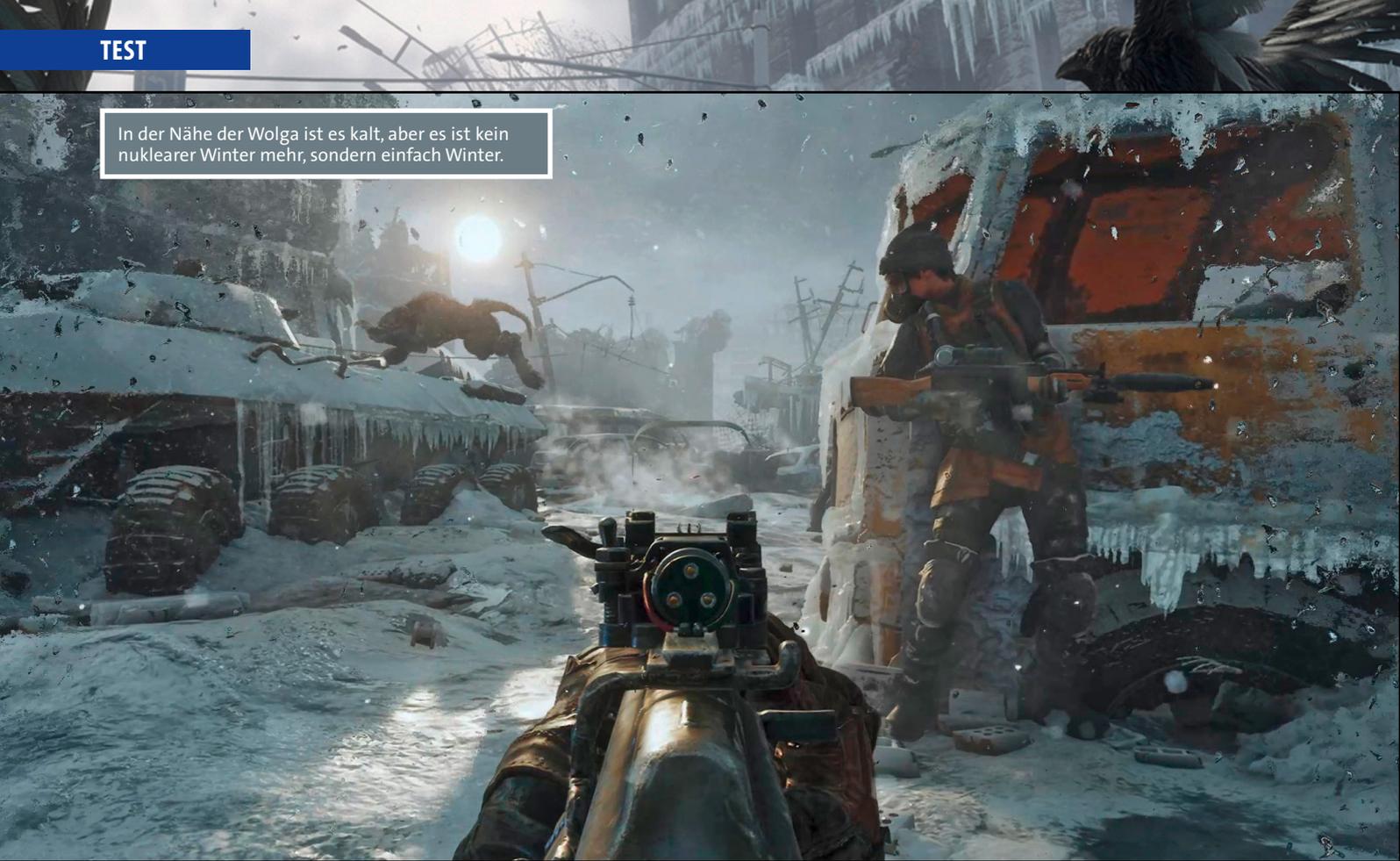
Metro kann immer noch Horror!

Ja, in Metro: Exodus geht es deutlich häufiger an die frische Luft als in den Vorgängern. Trotzdem bleibt uns eine große Stärke der Serie erhalten: gruselige Innenlevels! So vershägt es uns sowohl im Verlauf der Geschichte als auch in optionalen Nebenmissionen in düstere Bunkeranlagen, Höhlen

oder Tunnel. Und dort kommt wieder all das zum Tragen, was die Fans an der Metro-Serie lieben. Hektisch überprüfen wir das Strahlungslevel per Geigerzähler an unserem Handgelenk, schrauben neue Filter in unsere Gasmaske und kurbeln am mobilen Generator, um unsere Taschenlampe am Laufen zu halten. Gleichzeitig lauschen wir auf verdächtige Geräusche – schließlich könnte uns jederzeit ein Mutant angreifen oder eine tödliche Falle zuschnappen. Entsprechend wichtig ist eine sorgfältige Vorbereitung auf die Ausflüge in den Untergrund: Haben wir genug Munition dabei? Sind die Waffen gereinigt? Stecken genug Heilungsspritzen im Rucksack? Unvorsichtige Hasardeure finden in Metro: Exodus schnell den Tod in den Klauen einer fiesen Kreatur, durch Ersticken oder sinken durchsiebt vom Sperrfeuer von Wegelagerern zu Boden.

Solche meist linearen Abschnitte wechseln sich im genau richtigen Rhythmus mit Ausflügen an die Oberfläche ab. Die Gebiete

In der Nähe der Wolga ist es kalt, aber es ist kein nuklearer Winter mehr, sondern einfach Winter.



erreichen dabei nie die Größe eines Far Cry oder GTA, bieten aber für Metro-Verhältnisse viel Bewegungsfreiheit. Um lange Fußmärsche zu vermeiden, stehen auch hin und wieder Fahrzeuge zur Verfügung, wie Ruder-

boote oder ein rostiger Kleinbus. Im Fokus stehen die Vehikel aber nicht – erwartet also keine Verfolgungsjagden oder Fahrzeugkämpfe wie in Mad Max. Mangels Schnellreifeffekt sind sie aber sehr praktisch, um schnell von A nach B zu kommen. Der Bus bietet außerdem mobilen Schutz vor fliegenden Kreaturen wie den fledermausartigen Dämonen, mit dem Boot erreichen wir ansonsten unzugängliche Stellen. Artjom selbst wagt sich nämlich nicht in das mutanverseuchte Wasser!

ab, ohne aufdringlich oder nervig zu werden. Stattdessen liefern sie uns einen Grund, die liebevoll gestalteten Gebiete noch etwas genauer zu erkunden. So sollen wir an einer Stelle versklavte Arbeiter befreien, anderswo einem kleinen Mädchen sein verlorenes Spielzeug zurückbringen. Spielerisch überrascht das selten, aber es bereichert die Welt, lässt uns noch mehr ein Teil von ihr werden. Belohnt wird das mit zusätzlichen Gesprächen und Infos über die Spielwelt, manchmal aber auch mit frischer Ausrüstung. Befreien wir zum Beispiel einen Gefangenen aus seinem Käfig, überlässt er uns den Schlüssel zu einem zuvor unzugänglichen Korridor, wo wir wertvolle Patro-



Markus Schwerdtel
@kargbier



Was für ein Kontrast! Far Cry New Dawn, Apex Legends und Metro: Exodus erscheinen ungefähr gleichzeitig, doch im Vergleich zu den beiden Erstgenannten wirkt Metro wie ein Gruß aus der Vergangenheit – auf die gute Art! Denn während Ubisoft und Electronic Arts auf Hochglanz polierte, fast schon reibungsfreie Shooter liefern, feiert Metro: Exodus seine kantigen Traditionen. Da ist etwa der hohe Schwierigkeitsgrad, die kargen Hinweise auf das nächste Ziel oder der Verzicht auf komfortable Orientierungshilfen. Den Spaß mit diesem Spiel bekomme ich nicht »gestreamlined« auf dem Silbertablett serviert, ich muss ihn mir erkämpfen. Das war allerdings schon in den Vorgängern so und wird U-Bahn-Veteranen nicht schrecken. Das wäre auch schade, denn wer sich auf die große Russlandreise per Bahn einlässt, wird dieses Erlebnis nicht so schnell vergessen – auch wegen mancher dramatischen Story-Wendung. Metro: Exodus steckt voller Geschichten, Atmosphäre und ja, auch voller Gefühle. Und das müssen die modernen, geleckten Genre-Kameraden erst mal hinbekommen.

Nebenjobs im Wasteland

Optionale Nebenquests lenken uns immer wieder vom Pfad zur nächsten Story-Mission



SCHILD: PLÜNDERER Dasselbe wird euch allen passieren!

Praktisch: Wenn wir möchten, übersetzt das Spiel die Schilder und Graffitis in kyrillischer Schrift.



MAXNOMIC

OFFICE-COMFORT

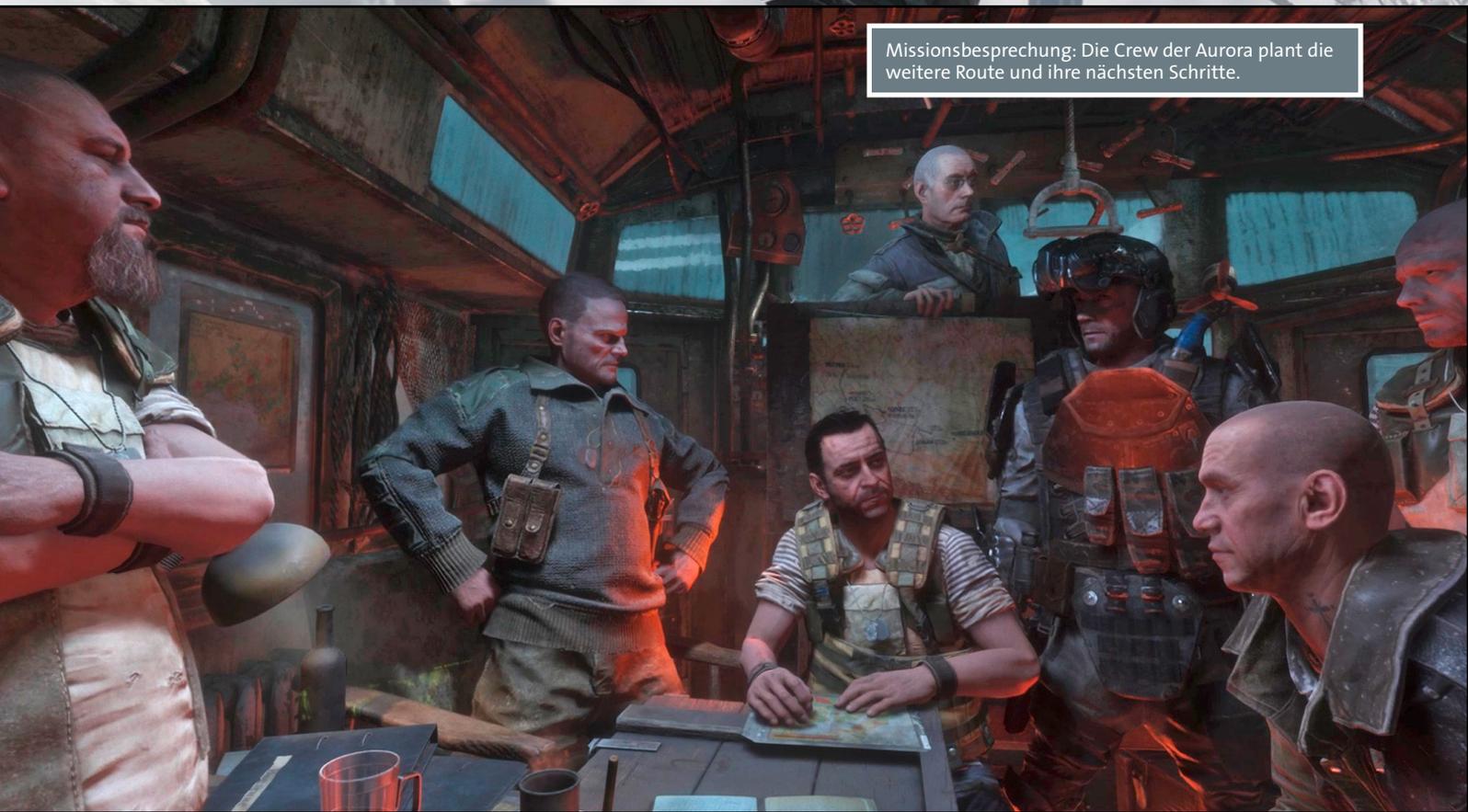
NEED FOR SEAT®

+ GRATIS NAMENSBESTICKUNG



www.needforseat.de

Am 20.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de
mitmachen und einen tollen Preis von **NEEDforSEAT®** gewinnen!



Missionsbesprechung: Die Crew der Aurora plant die weitere Route und ihre nächsten Schritte.

nen und ein Nachtsichtgerät finden. Überhaupt wirken die offenen Levels äußerst lebendig, überall finden wir kleine Banditen-Camps, Nester von Mutanten, Wildtiere wie Hasen und Hirsche oder gefährliche Anoma-

lien, die durch Strahlung entstanden sind und denen wir besser großflächig aus dem Weg gehen. Für eine kleine Verschnaufpause zwischendurch sorgen sichere Zufluchtsorte: Das sind Hütten oder andere Verstecke, an denen wir gefahrlos die Ausrüstung reparieren, Munition herstellen oder uns einfach nur schlafen legen können.

Dabei legen wir fest, zu welcher Tageszeit Artjom aufwachen soll. Der dynamische Tag-Nacht- und Wetterwechsel hat durchaus Auswirkungen auf die Charaktere in der Spielwelt und damit auch auf unsere Missionsplanung: Ein nächtlicher Überfall auf ein Lager, in dem die meisten Wachen dann eben schlafen, ist einfach erfolgsverspre-

chender als ein Angriff am helllichten Tag.

Den Überblick verlieren wir trotz aller Open-World-Ansätze in Metro: Exodus nie, ein roter Story-Faden bleibt durchgehend präsent. Haben wir ein Gebiet beendet, geht die Reise für Artjom und seine Leute weiter. Eine Rückkehr in bereits abgeschlossene Areale ist unmöglich – ärgerlich für Spieler, die gern nach der Hauptstory alle Items sammeln und Quests erfüllen, aber auch logisch im Sinne der Story. Anders als viele andere Open-World-Epen kann man Metro: Exodus durchaus mal zwischendurch für eine Stunde anwerfen und spürbaren Fortschritt erzielen. Die Postapokalypse wird uns in mundgerechten Häppchen serviert.



Philipp Elsner
@RootsTrusty



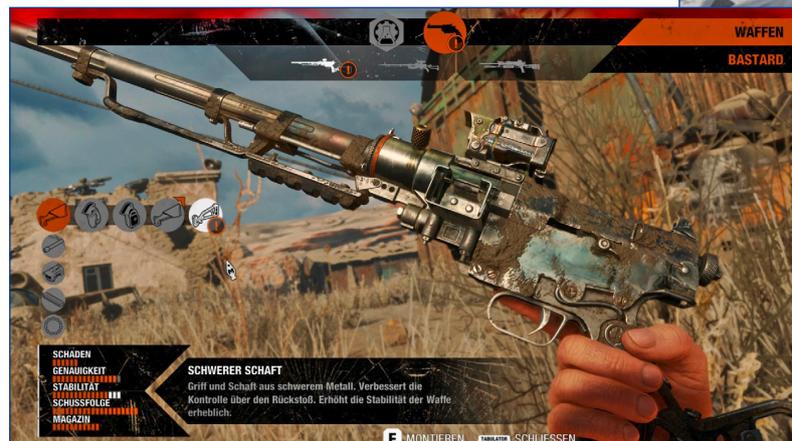
Für mich ist Metro: Exodus der perfekte Nachfolger – und zwar von der Metro- und der Stalker-Reihe gleichermaßen! Denn das Spiel vereint die großen Stärken seiner Vorgänger, wie klaustrophobisch-gruselige Stimmung und eine lineare Geschichte, mit dem Open-World-Motiv in einer verstrahlten Todeszone von Stalker. Dabei schafft es 4A Games, dass keiner der beiden Aspekte zu kurz kommt und meistert den Spagat aus düsterer Atmosphäre und dem Drang zu erkunden mit Bravour. Ganz nebenbei sieht Metro: Exodus auch noch verteuftelt gut aus! An den butterweichen Animationen, den beeindruckenden Licht- und Schattenspielen und den Schmutzeffekten auf Artjoms Gasmaske kann ich mich einfach nicht satt sehen! Metro: Exodus hat mich von Anfang an gepackt und nicht mehr losgelassen. In dieser gefährlichen und faszinierenden Endzeitwelt habe ich mich verloren zwischen all den Details, die es zu entdecken gilt, und den Figuren und ihren einzigartigen Geschichten, die sie zu erzählen haben. Und dann steckt zwischen all dem auch noch ein toller Ego-Shooter!



Exodus spielt die Stärken der Serie wie enge Gänge und Schockmomente voll aus.

Waffen-Evolution

Um unsere Waffen zu warten und aufzumotzen, benötigen wir die Werkbank in der Aurora. Aber auch ohne Werkbank können wir unterwegs ein paar Anpassungen an unseren Geräten vornehmen.



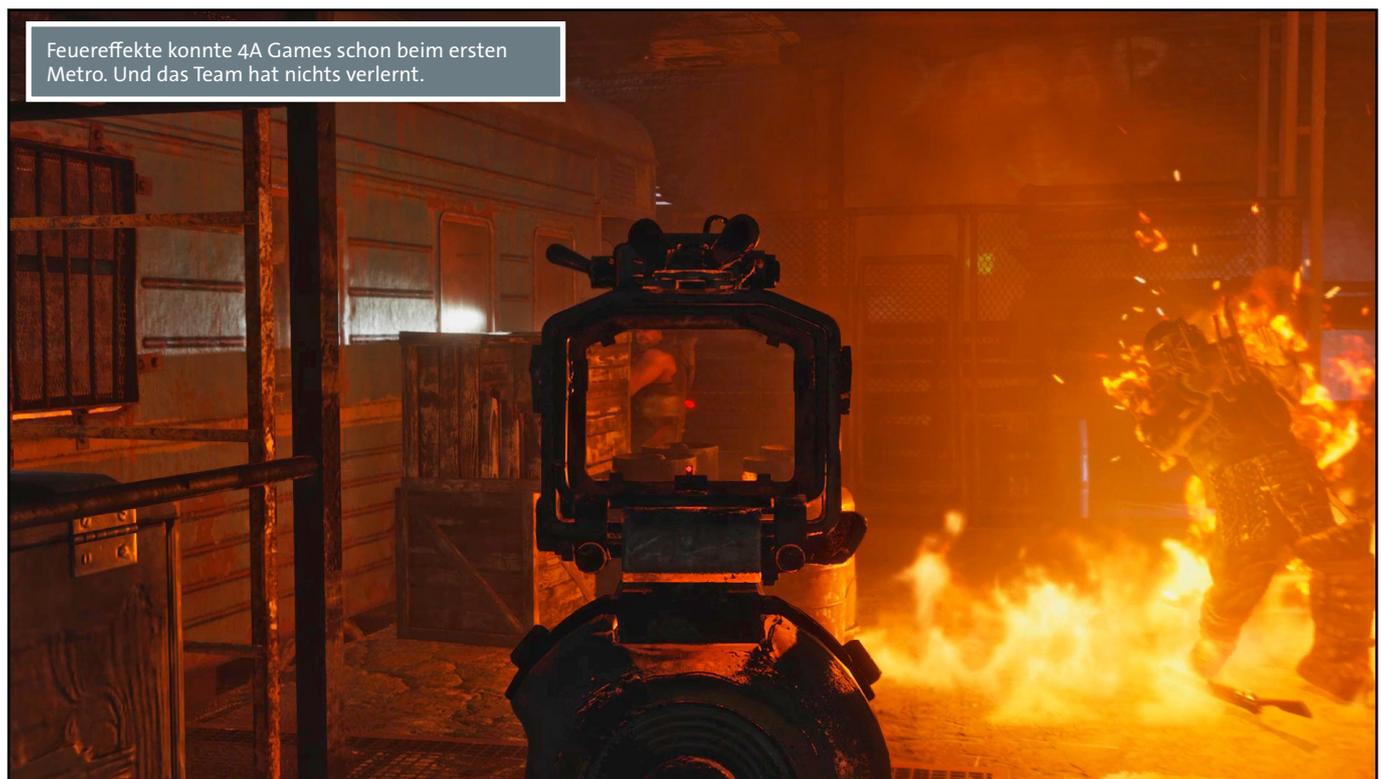
Survival muss nicht nerven

Metro: Exodus ist kein Survival-Spiel, bei dem wir Hunger- oder Durstwerte im Blick behalten oder Bäume fällen müssen, um einen Bogen zu bauen. Trotzdem setzt der Shooter auf die Selbstständigkeit des Spielers und baut so eine mitreißende Survival-Stimmung auf. Bildschirmanzeigen gibt es so gut wie gar nicht, unser Ziel finden wir mithilfe von Kompass und Karte. Wie es um Artjoms Gesundheit bestellt ist, erkennen wir an seiner Atmung und roten Schlieren am Bildschirm. Und wer Gegner entdecken will, muss halt genau hinschauen – und das ist gut so, denn jedes leuchtende Icon wäre angesichts der packenden Atmosphäre ein Icon zu viel. Ob wir gerade verstrahlt werden und wie lange unsere Filter für die Gasmaske noch reichen, müssen wir ebenfalls

selbst an der Anzeige an Artjoms Handgelenk ablesen. Das Armband lässt sich mit weiteren nützlichen Gadgets wie Kompass, Metalldetektor oder Bewegungsmelder bestücken. Elektrische Geräte wie Taschenlampe und Restlichtverstärker wollen regelmäßig mit frischem Strom versorgt werden, und wer seine Waffen nicht reinigt, steht womöglich im nächsten Gefecht mit Ladehemmung da. Geht die Gasmaske zu Bruch, müssen wir uns mit Klebeband behelfen, bis wir die nächste Werkbank finden (und so lange mit eingeschränkter Sicht leben). Das klingt auf dem Papier alles nach Arbeit und lästiger Ablenkung vom Shooter-Kern, greift aber wunderbar ineinander und sorgt dafür, dass wir peinlichst auf unser Equipment achten – wie es sich für einen echten Überlebenskämpfer auf einer Expedition eben gehört.

Ob wir wertvolle Ressourcen in einem ressourcenzehrenden Kampf verschwenden oder den Feind lieber heimlich umgehen, muss sorgsam abgewogen werden. Stealth wird so zu einer äußerst attraktiven Alternative zum offenen Kampf in Metro: Exodus.

Wir entscheiden, wie die Geschichte endet
Artjom schlägt Feinde entweder hinterrücks k.o. oder macht von seinem Messer Gebrauch. Ob wir friedfertige NPCs töten oder Personen in Not helfen, kann dabei direkten Einfluss auf den weiteren Verlauf der Story nehmen, Metro: Exodus hat nämlich mehr als ein Ende. Das sorgte in unserem Test dafür, dass wir sofort wieder neu anfangen wollten, als nach 25 Stunden der Abspann lief, nur um zu sehen, was wir diesmal denn alles anders machen könnten.



Wo geht's hier zu den Monstern?

Wir orientieren uns in der Welt anhand von Kompass und Karte, wirklich verlaufen können wir uns aber eigentlich nicht. Dafür sind die Areale dann doch nicht groß genug.



Generell gilt: Wer schleichend vorgeht, kommt deutlich langsamer voran, schont aber den Munitionsvorrat. Wer aus allen Rohren ballern will, kommt aber damit ebenfalls zum Ziel. Welcher Weg der richtige ist, hängt neben Ausrüstung, Tageszeit und Situation ganz vom Spieler ab. Die Balance zwischen Schießen und Schleichen passt, Metro: Exodus richtet sich nach uns und nicht umgekehrt – so wie es sein sollte. Im Gefecht schleudern uns die menschlichen Gegner neben Blei und Molotow-Cocktails auch immer wieder wüste Beschimpfungen zu, die jeden Kommentarbereich auf YouTube alt aussehen lassen. Trotzdem stellen sie sich manchmal nicht besonders clever an und stecken die Köpfe fast schon demonstrativ so weit aus der Deckung, als würden sie förmlich um einen Headshot betteln. Unterm Strich trübt das den Spielspaß aber kaum, denn zum einen fällt dieses Manko in Innenbereichen weniger ins Gewicht als draußen, zum anderen beweisen die Feinde trotz allem eine respektable Treffsicherheit.

Nettes Detail: Ist eine Gruppe stark dezimiert, ergeben sich die übrigen Kämpfer meist und recken die Arme in die Luft. Weg-

schicken oder fesseln dürfen wir sie dann aber nicht, stattdessen werden wir wie bei Schleichangriffen vor die Wahl gestellt, ob wir sie bewusstlos hauen oder kaltblütig unser Messer zücken – erneut mit den entsprechenden Nebenwirkungen, was das Ende der Geschichte betrifft.

Versunken in der Endzeit

Metro: Exodus ist eines dieser Spiele, die immer besser werden, je mehr man sie auf sich wirken lässt. Wir sind im Test richtiggehend versunken in dieser postapokalyptischen Welt, in ihren vielen Details und ihren düsteren Geschichten. Und während diese Welt fast zum Greifen nahe rückt, tritt die blanke Spielmechanik in den Hintergrund. Zahlen, Werte, Icons und Statistiken interessieren in Metro: Exodus nicht. Stattdessen achten wir auf die kleinen Dinge wie eine Bewegung am Horizont, ein leichtes zittern in der Stimme einer Frau oder den Schein einer Fackel. Metro: Exodus nimmt den Spieler in die Verantwortung, sein Überleben in dieser Welt selbst zu sichern, ohne ihn bei der Hand zu führen, und erzählt dennoch eine spannende und gefühlvolle Geschichte.



Unsere NPC-Begleiter melden sich auch zu Wort, sie rennen nicht nur stumm mit.

Die Reise der Aurora durch verschiedene Zonen führt uns an so unterschiedliche, faszinierende und unheimliche Orte, dass wir uns zwangsläufig fragen, warum wir in den Vorgängern nie irgendwann die Nase voll von der dunklen Metro hatten. Endlich stößt die Serie die Tore auf und zeigt uns und den Figuren in dieser Welt, was dort draußen noch alles schlummert. Und eins ist klar: Es war allerhöchste Eisenbahn! ★

METRO: EXODUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4440 / FX-8370E
Geforce GTX 1050 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Ryzen R5 1500X
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Umgebung strotzt vor Details
- stimmungsvolle Beleuchtung
- subtile, aber wirkungsvolle Musik
- aufwändige Animationen
- gruselige Geräuschkulisse

SPIELDESIGN



- ausgewogener Mix aus linearen & offenen Levels
- abwechslungsreiche Spielwelt
- Crafting einfach, aber vielseitig
- abwechslungsreiche Spielwelt
- meistens Stealth oder Ballern möglich
- spannende Nebenaufgaben

BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade (inkl. Ranger-Mode)
- Checkpoints & Quicksave-Funktion
- Kämpfe nie unfair
- KI agiert teils wirr
- Tutorial erklärt wichtige Funktionen

ATMOSPHÄRE / STORY



- großartige Endzeitstimmung
- glaubhafte Figuren, die uns ans Herz wachsen
- gute deutsche Sprecher
- viele Briefe, Tonbänder & Tagebücher
- Held Artjom im Spiel ohne Stimme

UMFANG



- Hauptstory allein rund 20 Stunden lang
- abseits der Wege viel zu entdecken
- große offene Levels
- Nebenaktivitäten in der Aurora
- großes Arsenal aus Waffen & Gadgets

FAZIT

Ein unvergesslicher Endzeitrip, der lineare Levels und Open World wunderbar miteinander kombiniert.

