

Metro: Exodus

EIN WENIG STALKER 2

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **2018**

Der dritte Metro-Serienteil lässt die Metro hinter sich. Passenderweise in einem Zug.

Von Petra Schmitz

Am Anfang des Ankündigungstrailers von Metro: Exodus erscheint ein Schriftzug. Ein Zitat von Dostojewski. Es lautet: »Ohne Hoffnung [zu] leben, heißt nicht mehr [zu] leben.« In welchem Zusammenhang Dostojewski das gesagt oder geschrieben haben soll, wissen wir nicht. Es ist sicher nicht das schmissigste Zitat des russischen Schriftstellers (»Schuld und Sühne«), schon Ovid

oder Goethe kamen mit diesem Gedanken um die Ecke. Die zwei hätte es dafür allerdings auch nicht gebraucht, rangiert die Erkenntnis doch auf dem gleichen Erhellungslevel wie: »Wenn man aufhört zu atmen, stirbt man.« Nichtsdestotrotz steckt das Dostojewski-Zitat das Terrain ab. Auch Metro: Exodus wird sich neben der Action wieder um Verzweiflung, Hoffnung und die russische Seele drehen – also um genau das, was bereits die beiden Vorgängerspiele so außergewöhnlich gemacht hat.

Aber Exodus soll nicht einfach nur eine schnöde Fortsetzung von Metro 2033 und

Metro: Last Light werden, in der wir abermals mit Held Artjom durch die menschlichen Abgründe und Monsterhorden der Moskauer U-Bahn leiden. Metro: Exodus wird in einem entscheidenden Punkt ziemlich anders. Eine Szene des Trailers komprimiert diese Änderung in nur einer lächerlichen Handbewegung. Wenn sich Artjom nach einer Flucht aus den Schächten eines U-Bahn-Tunnels schält, nimmt er die Gasmaske ab. Sein anschließendes tiefes Durchatmen unterstreicht die Änderung nur noch. Für alle Kenner der Serie ist diese Szene nicht nur ein Bruch mit dem in den bei-

Das Metro-Paket

2010 erschien das erste Metro-Spiel. Metro 2033 (Vollversion in dieser Ausgabe!) begeisterte nicht nur die Kenner des gleichnamigen Romans (2007) von Dmitry Glukhovsky, sondern auch Shooter-Fans, die nie von dem Buch gehört hatten. Metro 2033 erzählt weitestgehend die Handlung des Romans, allerdings mit dem entscheidenden Unterschied, dass es im Spiel ein optionales gutes Ende gibt. Metro: Last Light von 2013 schließt allerdings an das Ende an, das wir auch im Roman lesen, und erzählt die Geschichte des jungen Artjom weiter, während der Nachfolgerroman Metro 2034 sich mit den Erlebnissen eines anderen Charakters (Hunter) auseinandersetzt. Im Roman Metro 2035 laufen die separaten Erzählstränge dann wieder in Teilen zusammen. Wer also die gesamte Erzählung erleben will, kommt nicht umhin, sowohl die Spiele von 4A Games zu spielen, als auch die dicken Wälzer von Glukhovsky zu lesen.



Ein Metro-Spiel ohne Gasmaske wäre wie Half-Life ohne Brechstange. Aber die Atemhilfe werden wir nicht mehr dauernd benötigen.



Wenn 4A Games den Detailgrad der Levels auf dem Niveau dieses Screenshots halten kann, dann ziehen wir mehr als nur einen Hut.



Der Winter ist nach unseren Informationen die letzte Jahreszeit, die wir in Exodus erleben werden. Dieses Bild schreit nicht gerade Happy End!

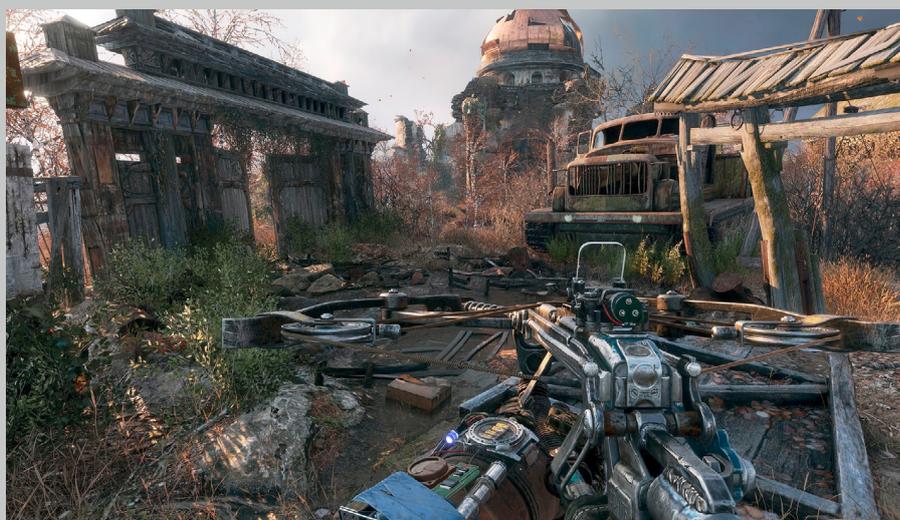
den Vorgängerspielen Erlernen (Untergrund: zumeist freies Atmen möglich, Erdoberfläche: Gasmasken erforderlich), sondern auch Symbol für die neue Freiheit, die uns Exodus bieten will.

Die Bahn kommt

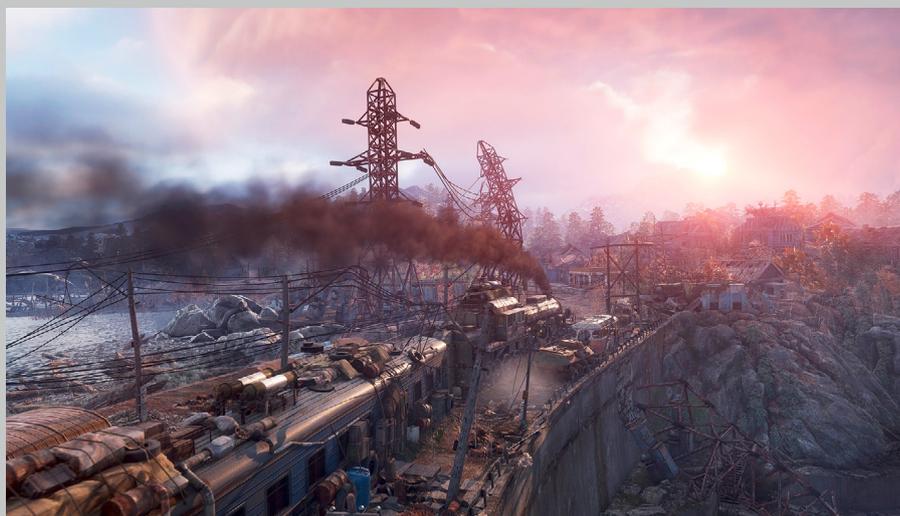
Und schon im nächsten Absatz schränken wir das Wörtchen Freiheit wieder ein. Wer gleich an Open World gedacht und deswegen vielleicht sogar ein bisschen genervt ge-seufzt hat, der darf sich wieder entspannen. Metro: Exodus wird kein Spiel à la Far Cry. Auch der nächste Serienteil soll ein lineares,

handlungsgetriebenes Abenteuer sein – das uns allerdings mehrfach von der Leine lassen und in frei erkundbare Weltabschnitte entlassen will. Dort sollen wir dann entweder stumpf die jeweilige Story-Mission erfüllen können oder uns weiter umsehen, erkunden, entdecken, interagieren. Das ging zwar schon in den Vorgängern hier und da ein bisschen, aber immer nur in vergleichsweise winzigen Gebieten, in denen sich die Interaktion auf das Erschießen von Monstern und das Einsammeln von Munition beschränkte. Exodus will uns in Landstriche entlassen, in denen auch Menschen leben.

Landstriche? Wo gibt's denn bitteschön in Moskau Landstriche? Natürlich nirgends, aber niemand redet mehr von Moskau. Exodus schließt am guten Ende von Last Light und überdies im weitesten Sinne auch dort an, wo uns der letzte Roman von Dmitry Glukhovsky abgesetzt hat. Über die Details der Enden von Last Light und den letzten Seiten von Metro 2035 hüllen wir den Mantel des Schweigens, aber dass Artjom Moskau den Rücken kehrt, ist dank des Ankündigungstrailers kein großes Geheimnis mehr. Und obendrein eine wichtige Info, um das mit den Landstrichen zu verstehen.



Die Armbrust verschießt neben Standardbolzen auch welche, die bei Einschlag explodieren.



Artjom und seine Begleiter sind mit einem Zug durch Russland unterwegs.



Die Gasmasken hat Risse, und ein Mutant will Artjom auffressen. Alltag in den Metro-Spielen.

Artjom, dessen Frau Anna und weitere Bekannte aus den Vorgängern sind in Exodus mit einem Zug unterwegs, um einen neuen Ort zum Leben zu finden, finales Ziel aktuell noch unbekannt. Und dieser Zug hält immer mal wieder, mal gewollt, mal ungewollt, um Artjom in die mal ungemütliche, mal liebliche russische Landschaft abzusetzen.

Der Gedanke dahinter ist nicht nur, dem Ende von Metro 2035 gerecht zu werden. Exodus soll laut der Entwickler auch noch eine andere Inspirationsquelle haben: Stalker. Das kommt nicht von ungefähr, entscheidende Mitglieder des Entwicklers 4A Games waren bereits entscheidende Mitglieder von GSC Gameworld, den Stalker-Machern. Unter anderem etwa der Creative Director Andriy »Prof« Prokhorov, der für Stalker den Lead Designer stellte (siehe Interview mit Dmitry Glukhovsky auf der nächsten Seite).

Aber statt uns wie in Stalker ständig vom Lager in die Missionsgebiete und dann wieder zurück ins Lager zu schicken und einer endlosen Latscherei durch die immer gleichen Gegenden auszusetzen, setzt man uns in einen Zug. Einfach, um uns konsequent in eine Richtung zu treiben, damit wir die Handlung nicht aus den Augen verlieren.

Und dann doch wieder Gasmasken

Dass Artjom sich im Trailer die Gasmasken vom Gesicht reißt, als er den Schacht ver-

lässt, bedeutet übrigens nicht, dass wir nun überall an der Erdoberfläche unsere Lungen mit ungefiltertem Sauerstoff vollpumpen können; die Metro-Welt ist noch nicht geheilt. Auch in den offenen Abschnitten wird's immer mal wieder Gebiete geben, die eine Atemhilfe notwendig machen. Genau so, wie es in den lineareren Missionen unter Tage der Fall sein wird. Also müssen wir nach wie vor nach Filtern Ausschau halten. Und nach Munition. Und nach Waffen und neuen Waffenaufsätzen. Und vielleicht sogar nach wärmerer Kleidung? Denn die Reise durch Russland dauert laut 4A Games ein ganzes Jahr. Und damit einher gehen die Jahreszeiten. Wir sind mit Artjom also auch im bitterkalten Winter unterwegs.

Auf die Frage, ob der Trailer die grafische Qualität des fertigen Spiels abbildet, antwortet 4A Games übrigens, dass die Szene aus einem späteren Teil von Exodus stammt und lediglich komprimiert sei, um all das abzubilden, was man in den paar Minuten zeigen wollte. Das wollen wir mal glauben, neben der Atmosphäre hatte 4A Games schon immer die Grafik (abzüglich der Ge-sichtsanimationen) brutal gut im Griff.

Die Frage nach der Atmosphäre

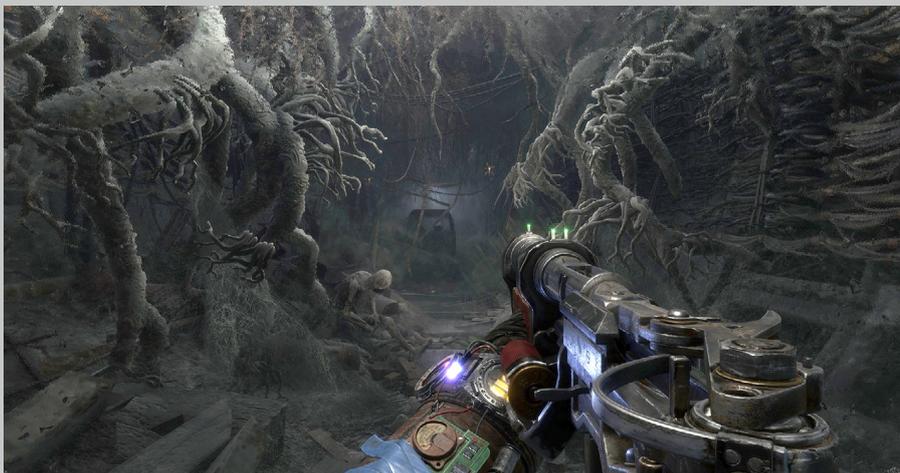
Apropos Atmosphäre: Dass die früheren Serienteile so super funktioniert haben, lag hauptsächlich an den Tunneln. Mit Artjom

durch die heruntergekommenen Behelfs-siedlungen in den Metrostationen zu wandern und dort das auf kleinsten Platz komprimierte Leben zu beobachten, den Gesprächen zu lauschen und immer zu denken, dass es aus der Enge kein Entkommen gibt, hat maßgeblich zur beklemmenden Stimmung beigetragen. Wenn uns 4A Games nun in die Landschaft entlässt, dann muss das Studio das Kunststück fertigbringen, das Atmosphäre-Herz von Metro entsprechend anzupassen. Dass die Entwickler das eigentlich können, haben sie ja schon mit Stalker bewiesen. Trotzdem: Ein kleiner Restzweifel muss in diesem Fall erlaubt sein. Aus einem Metro-Spiel lässt sich die Metro nicht so einfach wegsabtrahieren. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich halte ja meine letzte große Preview zu Last Light (Titelgeschichte in der GameStar 02/2013) für einen der unterhaltsamsten Artikel, die ich jemals geschrieben habe. Ich kann mich noch genau an den Flow beim Schreiben erinnern, da sind die Sätze einfach so ins Dokument geflossen, kein Kampf, kein Krampf, einfach eine große Freude. So was – und das weiß ich aus jahrelanger Erfahrung – geht nur, wenn ich etwas mit großem Spaß zerreiße oder wie im Falle von Last Light richtig gut finde. Ich hoffe inständig darauf, dass mir das mit Exodus auch wieder so ergeht, die Idee einer Hochzeit der Metro-Spiele mit Stalker lässt mich jedenfalls innerlich schon mal in die Luft hüpfen. Nach außen bleibe ich aber erst mal verhalten. Was, wenn 4A Games die Atmosphäre versemzelt? Was, wenn ich in den offenen Gebieten hauptsächlich irgendwelchen Ressourcen hinterherrenne, statt coole Nebengesichten zu erleben? Nun ja, bevor ich die Pferde scheu mache, warte ich erst mal auf meine erste Anspielmöglichkeit. Und schreibe dann hoffentlich wieder so einen Artikel wie zu Last Light.



Auch wenn uns Exodus in die Freiheit entlässt, werden wir noch immer in düstere Tunnel müssen.

DER METRO-VATER

GameStar: Wie viel Einfluss hattest beziehungsweise hast du auf die Metro-Spiele?

Dmitry Glukhovsky: Bücher werden von Schriftstellern verfasst: Als einsamer Demirg sitzt du eingesperrt in deiner Zelle und erschaffst ein ganzes Universum, allein durch deine Gedanken (und eine hoffnungslos veraltete Version von MS Word). Aber Spiele sind anders, sie entstehen durch Teams. Ich gehöre zum Team. Ich übermittle 4A Games meine Ideen, die werden von den Entwicklern genau untersucht und dann kommen sie wieder zu mir mit Feedback, auf das dann wieder ich eingehe. Ich gebe den Entwicklern die Geschichten, die Charaktere, die Dramen, die Themen. 4A Games nimmt dieses Skelett und lässt ein Spiel darum wachsen. Aber wenn das Skelett zu groß oder auch zu fragil ist, dann schneiden sie was weg oder addieren eine Prothese. Was völlig in Ordnung ist.

Überdies schreibe ich tatsächlich die Dialoge. Ich habe fast alle für die ersten Spiele selbst geschrieben und plane auch, das bei Exodus zu tun. Dialoge sind die wahre Magie: Sie hauchen den NPCs Leben ein und verwandeln sie in glaubwürdige Figuren, zu denen man eine Beziehung aufbauen kann. Und diese Verantwortung werde ich nicht aus der Hand geben.

Wie sah Metro 2033 in deiner Vorstellung aus, und wie sehr hat sich das fertige Spiel von dieser Vorstellung unterschieden?

Ich hatte sogar schon eine Spieladaption im Kopf, bevor ich das Buch beendet hatte. Und Profs [Anm.d.Red.: Andriy »Prof« Prokhorov, Creative Director] Team bei 4A Games war mein Wunschteam für die Umsetzung. Ich hatte zwar auch Angebote von anderen Studios, aber diese Wahl fiel mir leicht. Ich war schon sein Fan, bevor er mich kontaktierte, ich wusste einfach: Das sind die Richtigen! 4A Games weiß genau, wie die Postapokalypse auszusehen hat: ungeschönt, finster, mit einem starken Beigeschmack von Hoffnungslosigkeit und Nostalgie. Visuell kam das Spiel nicht ganz an meine Vorstellungen heran, insbesondere die bewohnten Metrostationen. Aber das Gefühl, die Emotionen – das war alles da.

Gibt's irgendwas an den Spielen, das du regelrecht hasst? Sagen wir, auf dem Niveau, auf dem Stephen King die Kubrick-Adaption von The Shining hasst.

Es mag viel zu nett klingen, aber ich hasse rein gar nichts an den Spielen. Mein Kredo

»Ich hatte schon eine Spieladaption im Kopf, bevor ich das Buch beendet hatte.«

ist: Such dir talentierte Partner und lass ihnen kreativen Freiraum, statt Idioten zu engagieren, die man dauernd kontrollieren muss. Kubrick hat Stephen Kings Roman interpretiert, deswegen ist der Film so gut. Stumpfe, wortwörtliche Umsetzungen in andere Medien sind garantierte Katastrophen. Kreative Menschen müssen Adaptionen als ihr eigenes Kind begreifen dürfen. Wenn sie das nicht dürfen, werden sie auch nicht genug Herzblut reinkippen – und dann kommt das Kind tot zur Welt.

Glaubst du, dass ein Studio aus dem Westen – sagen wir mal Bioware – Spiele aus deinen Romanen machen könnte?

Jedenfalls nicht aus den Metro-Büchern. Die haben einen zu starken russischen Geschmack, als dass ein westliches Studio damit was anfangen könnte. Prof, sein Team und ich – wir gehören zu einer Generation: Sowjetische Kinder und Jugendliche, die die hermetisch abgeschlossene Welt, in der sie geboren sind und aufwachsen, wie eine Seifenblase zerplatzen gesehen haben, und die die folgenden Jahre in den Ruinen dieser Welt verbrachten, in verrottenden Städten, während sie den nostalgischen Geschichten der Eltern und Großeltern über eine bessere Vergangenheit lauschten. Das sind die Grundlagen für die Einzigartigkeit der Metro-Spiele, deswegen sind die Spiele authentisch und nicht geschmacklos. ABER! Ich habe auch andere Bücher geschrieben, FUTU.RE etwa, eine Dystopie, in der die Geschichte einer Welt erzählt wird, in der niemand altert und stirbt und wo Überbevölkerung durch eine strikte Geburtenkontrolle verhindert wird. Das könnte ein tolles Spiel von Bioware oder Bethesda oder Ubisoft werden – weil dieser Roman im vereinigten Europa der Zukunft spielt. Es würde also zu einem westlichen Studio passen.

Wie denkst du über die Metro-Spin-offs anderer Autoren?

Es fühlt sich toll an, zu wissen, dass meine Bücher Dutzende anderer Autoren aus unterschiedlichsten Ländern dazu inspiriert haben, ihre eigenen Geschichten in der Metro-Welt zu schreiben. Es gibt inzwischen



über 80 Bücher, die etwa in Italien, Polen, Russland, Weißrussland, der Ukraine, in Großbritannien und auf Kuba spielen – und auch in den jeweiligen Sprachen geschrieben und in andere übersetzt wurden. Das war das erste Experiment dieser Art, dass Fans aus unterschiedlichen Ländern zu veröffentlichten Autoren wurden und so ein Roman-Universum weiter ausbauten. Aber natürlich bin ich auch eifersüchtig. Deswegen habe ich den anderen Autoren verboten, irgendwas mit meinen Charakteren anzustellen oder die Landschaft dramatisch zu verändern. Außerdem nicht erlaubt: Zeitreisen, Elfen. Und bitte keine Außerirdischen. Aber ansonsten kann jeder schreiben, was er möchte. Und ich habe was von den anderen Autoren gelernt. Von Tullio Avoleo [Anm.d.Red.: 60-jähriger italienischer Science-Fiction-Schriftsteller] etwa, er hat mir das düstere Schreiben beigebracht.

Warum enden eigentlich so viele russische Bücher und Filme mit dem Scheitern des Helden? Oder ist das nur ein Klischee?

Ich würde nicht sagen, dass schlechte Enden typisch für russische Filme und Literatur sind. [...] Ich persönlich glaube nicht an gute Enden. [...] Ein schlechtes Ende verwundet dich – und der Splitter bleibt auf ewig in dir stecken. Eine Geschichte mit einem offenen Ende beflügelt deine Fantasie und hält dich gefangen. Und eine Geschichte mit einem guten Ende bereitet dir Vergnügen. Du weißt, was man in thailändischen Massage-salons als »Happy Ending« bezeichnet? Genau das! Happy Ends sind billig und geschmacklos. Kein Leben endet glücklich. Aber an ein großartiges Leben können sich nachfolgende Generationen erinnern. Genau wie an ehrliche Geschichten.