

Erster Stopp: Wolga. Hinter der Lok Aurora erkennt ihr die unterschiedlichen Hotspots der Karte: die Kirche, einen Funkmast, die Zugbrücke und eine verlassene Fabrikanlage.



Metro: Exodus

SAME SAME BUT DIFFERENT

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **1. Quartal 2019**

Metro: Exodus fährt auf neuen Gleisen und will trotzdem so sein wie die Vorgänger. Aber kommt in einer offenen Spielwelt Gruselstimmung auf? Wir haben es beim Anspielen herausgefunden.

Von Johannes Rohe

Ein Metro-Spiel ohne Metro, geht das überhaupt? Diese Frage stellte Kollegin Petra sinngemäß am Ende unserer letzten Preview zu Metro: Exodus. Ihre Zweifel sind mehr als berechtigt, schließlich krempelt das Entwicklerstudio 4A Games einen guten Teil des bewährten Spielprinzips der Vorgänger auf links. Zum ersten Mal verlassen wir mit dem Helden Artjom für längere Zeit die finsternen Tunnel der Moskauer U-Bahn und wagen uns ohne Schutzmaske an die Oberfläche. Ein Ausflug, der für uns ebenso ungewohnt ist wie für den Protagonisten, der fast sein ganzes bisheriges Leben in dem Glauben verbracht hat, an der verstrahlten Oberfläche lauere nur der Tod. Statt engen Schächten und dunklen Gängen sollen wir plötzlich

offene Gebiete erkunden, ohne dass dichte Atmosphäre und die Story darunter leiden.

Ob das klappt, darüber ließ sich bislang nur spekulieren. Bislang, denn nun konnten wir einen kompletten Abschnitt ohne Einschränkungen spielen. Nun können wir beurteilen, ob die neue Freiheit der Stimmung schadet, oder ob Exodus auch dann ein Metro ist, wenn wir überirdisch bahnfahren.

Area 51 auf Russisch

Spieler, die den Vorgänger Metro: Last Light beendet haben, wissen, dass die Moskauer U-Bahn für Artjom ein noch ungemütlicheres Zuhause geworden ist. Kein Wunder also, dass er sich mit seiner Frau Anna und einer Gruppe Ranger an Bord der Dampflokomotive Aurora aus dem Staub macht. Jetzt haben die Entwickler uns auch verraten, wohin die Reise geht: zum Jamantau. Wer sich fragt, warum ausgerechnet ein Berg im Ural, dessen Name übersetzt auch noch »böser Berg« heißt, ein sicherer Zufluchtsort in der Postapokalypse sein sollen, dem hilft ein Blick auf Wikipedia. Wir zitieren: »Berühmtheit erlangte der Jamantau in den USA infolge einer in konservativen Kreisen lancierten Ver-

schwörungstheorie, nach der er als ein russisches Gegenstück zur legendären Area 51 angesehen wird. Nach dortigem Glauben beherbergt er einen riesigen unterirdischen Komplex aus der Breschnew-Ära, der monumentale Ausmaße hätte. Gesichert ist die Existenz von Militäranlagen der russischen

Technik mit Macken

Mitte Mai wurde Metro: Exodus offiziell um mehrere Monate auf das 1. Quartal 2019 verschoben. Nach unserem Anspielen sind wir sicher: Das ist auch besser so! Zu oft blieben wir beim Erkunden noch an Felsbrocken oder anderen Kanten hängen. Auch die Steuerung des Ruderboots war hakelig. Und die erwähnten KI-Probleme sollten ebenfalls behoben werden.

Licht und Schatten auch bei der Grafik: Bei den Gesichtsanimationen macht die aufpolierte 4A Engine erneut keine gute Figur. Die Landschaften sehen dafür uneingeschränkt toll aus und strotzen vor Details. Wassereffekte und Spiegelungen sind ebenfalls klasse. Wer genau hinschaut entdeckt allerdings einige grobe Texturen.



Gemeinsam mit Anna erkunden wir die Umgebung. Meistens sind wir aber allein unterwegs und sie erwartet uns erst am Zielort.

Armee bei den nahen geschlossenen Städten Meschgorje und Sneschinsk. Weiterhin soll es tatsächlich einen geheimen, atombombensicheren Bunker unter dem Berg geben. Nach US-Quellen soll der dortige Komplex Platz für 60.000 Personen bieten.«

Wenn es irgendwo im atomar zerstörten Russland neben Moskau noch eine Insel der Zivilisation und so etwas wie eine Regierung gibt, dann doch wohl dort. Also macht sich die Gruppe um unseren Helden auf den über 1.500 Kilometer langen Weg gen Osten.

Zum ersten Mal in Freiheit

Bei unserer Anspielsession erleben wir einen der ersten Stopps auf dieser Route. In einem sumpfigen Gebiet am Ufer der Wolga rasselt unser Zug in eine Absperrung. Ein Blick etwas weiter die Gleise entlang offenbart ein auf den ersten Blick unüberwindbares Hindernis, eine hochgezogene Brücke. Jetzt heißt es für uns aussteigen und den Weg frei machen. Während der Rest der Crew die Lok sichert (feige Hunde!), erkunden Anna und Artjom die Umgebung, um die Weiterfahrt zu ermöglichen.

Und damit betreten wir zum ersten Mal in der Metro-Reihe eine echte offene Spielwelt. Die Entwickler wehren sich zwar gegen den Begriff Open-World-Shooter, doch eigentlich ist Exodus nichts anderes – wenn auch in kleinerem Maßstab, als wir das aus Titeln wie Far Cry 5 gewohnt sind. Statt eine zusammenhängende Karte zu bieten, führt uns das Abenteuer nacheinander in begrenzte Abschnitte wie den Sumpf an der Wolga, wo alle Hotspots auf einen Blick zu erkennen und in wenigen Gehminuten zu erreichen sind. So entdecken wir neben der Brücke mehrere verfallene Fabrikgebäude, einen hoch aufragenden Lastenkrane und

eine halbzerstörte Kirche. Überall verstreut sind außerdem kleinere Hütten und zerstörte Bahnwaggons, die zur Erkundung einladen. Ja, hier kann man einige Entdeckungstouren starten. Damit wir uns trotzdem nicht ewig verfransen, gibt uns das Spiel gleich ein klares Ziel: Vom Kirchturm sendet jemand Lichtsignale aus. Ein Mensch! Das sollten wir uns anschauen.

Auch später schreibt uns Metro: Exodus immer ein oder mehrere Aufgaben vor und nimmt uns auf diese Weise fest an die Hand. Sehr gut, denn so bleibt das Spieltempo trotz offener Welt und Bewegungsfreiheit angenehm hoch. Zur Orientierung hat Artjom eine Übersichtskarte in der Tasche, auf der neben seiner aktuellen Position auch entdeckte Points-of-Interest (zum Beispiel Un-

terschlüpfen) und das aktuelle Missionsziel eingetragen sind. Auf HUD-Einblendungen wie Wegpunkte verzichten die Entwickler bewusst, das dient der Immersion.

Selfmade Rambo

Wenn rund 20 Jahre in der Postapokalypse unseren Helden eins gelehrt haben, dann dass man so eine Erkundungstour – sei sie nun über oder unter der Erde – besser gut bewaffnet erledigt. Die Knarren unseres Arsenal, darunter die charakteristische Bastard-Maschinenpistole, haben erneut ihren typischen Selfmade-Look und lassen sich modifizieren. Jetzt sogar unterwegs. Schnallt Artjom seinen Rucksack ab, kann er Läufe, Schäfte, Visiere und mehr mit denen gefundener Waffen tauschen. Praktisch!



Mutanten und Menschen bewachen die Gegend und sind gleichermaßen gefährlich. Die Computergegner gehen sich aber auch gegenseitig an den Kragen.



Der Tageszeitwechsel wirkt sich glaubwürdig aus. Nachts gehen die Mutanten auf Jagd, Tags treffen wir mehr menschliche Gegner.



Unser finales Ziel. Wenn wir mit unserer kleinen Eisenbahn die Karte verlassen wollen, muss diese Brücke nach unten.



Noch ein Blick über die Karte. Alle wichtigen Orte lassen sich in der Regel zu Fuß (oder im Boot) schnell erreichen.



Das Visier der Gasmaske kann beschlagen, verschmutzen oder brechen. Da hilft nur abputzen (per Knopfdruck) oder reparieren.

Geld statt ballern

Das neue Crafting könnte bei Metro-Veteranen dagegen für gemischte Gefühle sorgen. Dass wir Heilspritzen, Filter, Wurfmesser oder Patronen nun aus gesammelten Materialien herstellen, ist das eine. Der Verzicht auf Munition als Währung das andere. Die Verwendung von Kugeln als Bargeld ließ uns in den Vorgängern jedem verschwendeten Schuss nachtrauern und verschärfte die latente Munitionsknappheit zusätzlich. Nur weil ihr die blauen Bohnen jetzt selbst herstellen könnt und sie nicht als Euro-Ersatz benötigt, solltet ihr aber noch lange nicht sorglos herumballern. Sonst ergeht es euch wie uns, als wir in einer späteren Szene plötzlich mit leerem Magazin in einem Haus voller Mutanten standen. Ein großes Problem, denn Kugeln lassen sich nicht etwa unterwegs gießen, sondern nur an einer Werkbank craften. Aus dieser misslichen Lage konnten wir uns nur durch Geduld, leises Vorgehen und den eifrigen Einsatz von (sehr wirkungsvollen) Wurfmessern retten.

Diese unangenehme Situation beweist aber auch: Schleichen ist in Exodus wieder eine valide Option. Eigentlich sogar absolut notwendig, denn das Sumpfbereich wimmelt vor Gegnern. Vor allem die bekannten Watcher ziehen in Rudeln durch die Gegend. Wer sich hier nur durchballert, wird schnell Mutantenfutter. Stattdessen nutzen wir auf dem Weg zur Kirche unsere neugewonnene Freiheit und umgehen die Kreaturen großräumig. Dabei zeigt sich allerdings, dass die KI mit der Open World manchmal Probleme hat. Einige Male stehen wir nur wenige Meter von einem Feind entfernt, ohne entdeckt

zu werden, dann wiederum haben wir plötzlich Gegner auf den Fersen, die eigentlich weit weg waren. Im Kampf stellen sich menschliche und tierische Widersacher häufig ebenfalls nicht besonders clever an. Und auch der Gruselfaktor geht deutlich flöten, wenn wir Mutanten schon aus der Distanz erspähen, statt von ihnen in dunklen Gängen überrascht zu werden. Das wissen allerdings auch die Entwickler und sie haben sich etwas einfallen lassen, um das alte Metro-Gefühl zumindest in Teilen zu erhalten ...

Der Mensch ist dem Menschen ...

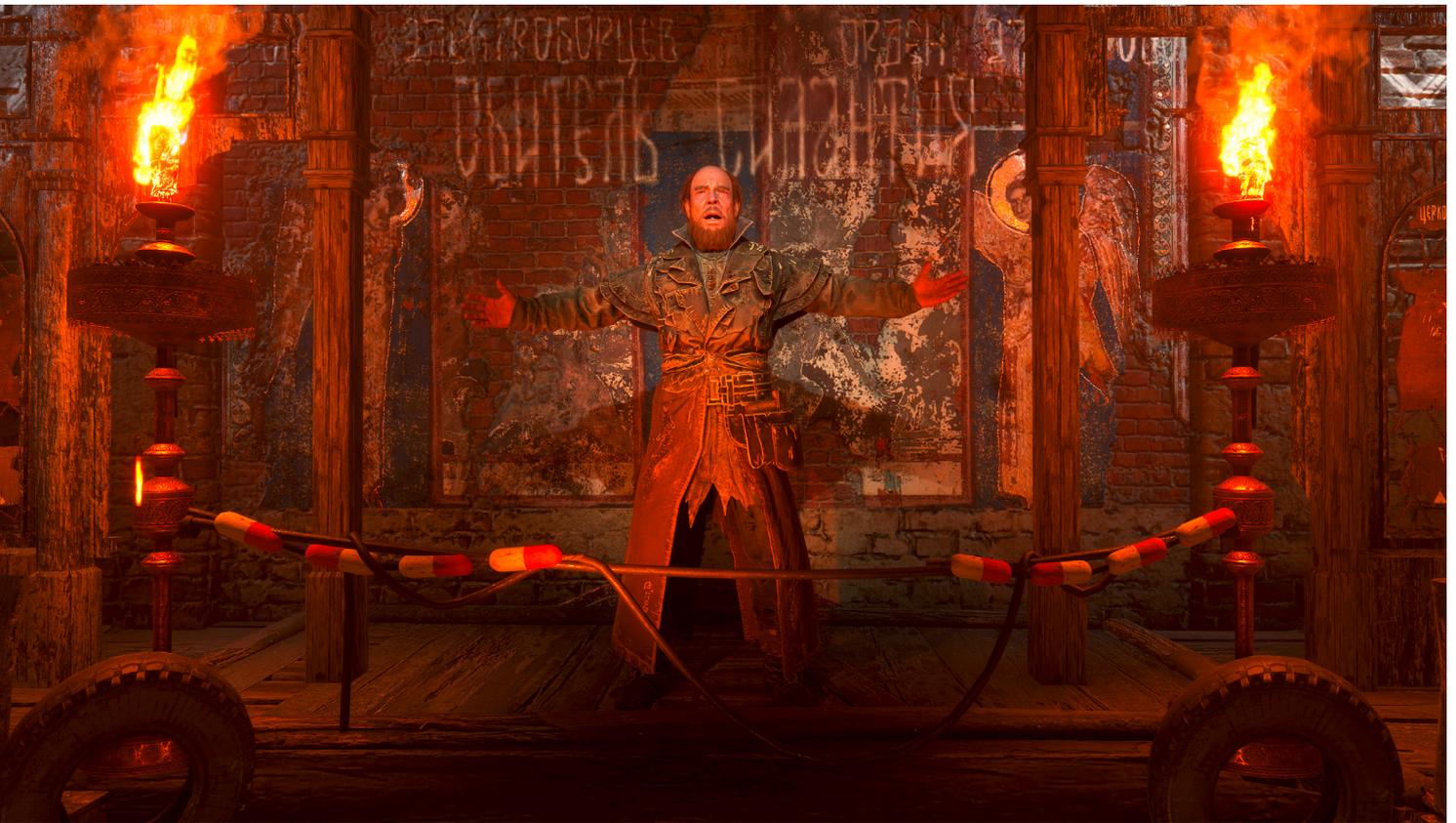
Als wir uns der Kirche nähern, wird klar, dass dort nicht nur ein Mensch, sondern gleich eine kleine Kolonie Zuflucht gefunden

hat. Mittlerweile sind wir nicht mehr zu Fuß unterwegs, sondern nähern uns dem vom Wasser eingeschlossenen Gemäuer mit staksigen Paddelschlägen in einem Ruderboot. Zwar wirkt die ganze Szenerie kaum einladend, aber wir wollen nicht voreingenommen sein und paddeln einen Kanal entlang, der uns ins Herz des Gebäudes führt.

Schon bald bereuen wir diese Entscheidung allerdings zutiefst. Wir sind mitten in die Messe eines seltsamen Kults geraten. Auf der Kanzel verteufelt ein Prediger jede Form von Elektrizität als dämonische Macht. Und während wir noch an die Taschenlampe an unserem Anzug denken, schießen um uns herum schon Gitter aus dem Wasser – wir sitzen in der Falle. In diesem Moment



Auf dem Kran wartet ein Mechaniker auf Rettung. Bis dahin behilft er sich mit Molotov-Cocktails.



Dieser Prediger in einer von Wasser umschlossenen Kirche hat etwas gegen Elektrizität – und blöderweise auch gegen uns.

wird Metro: Exodus wieder zum klassischen Metro. Dahin ist die Bewegungsfreiheit der Open World und zurück sind die verwinkelten Gänge, durch die wir uns kämpfen müssen.

Diesen Trick, uns plötzlich in ein abgesperrtes, eher lineares Gebiet zu zwingen, nutzt Exodus allein in dem von uns gespielten Abschnitt mehrfach. Einige Zeit nachdem wir uns aus der Kirche befreit haben, müssen wir etwa Anna aus einem unterirdischen Tunnelsystem retten, in das sie gestürzt ist. Und weil dort auch noch schlechte Luft herrscht, kommt endlich wieder die Gasmaske zum Einsatz – über der Erde brauchen wir sie nur selten, meist nur in der Nähe gefährlicher Anomalien. Begleitet von Artjoms Schnaufen tasten wir uns auf der

Suche nach einem Ausgang langsam durch die Dunkelheit vor und treffen natürlich auf zahlreiche Mutanten.

Also, liebe Petra, da hast du deine Antwort. Ein Metro ohne Metro, ja, das geht – wenn auch mit Abstrichen. Die richtig dichte Atmosphäre, die Gruselstimmung, die Schockeffekte, die bleiben zum Großteil den Momenten unter der Erde vorbehalten. In diesen – bislang leider sehr kurzen – Passagen ist Exodus ein echtes Metro. An der Oberfläche ist es nicht weniger spannend, aber anders. Die Suche nach Ressourcen, die Erkundung, das vorsichtige Umgehen von Mutantenrudeln und bewaffneten Söldnerbanden – das alles erinnert an ein anderes Spiel. Sein Name ist Stalker. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Auch ohne das finale Spiel zu kennen, kann ich 4A Games schon mal ein dickes Lob aussprechen: Das Studio hat absolut Wort gehalten. Wie von Beginn an versprochen haben die Entwickler die Seelen von Stalker und der Metro-Reihe in einem Spiel verschmolzen. Wer beides kennt, kann die jeweiligen Einflüsse in Exodus ganz deutlich erkennen. Und zumindest mir taugt der Mix aus Open-World-Erkundung und eher linearen Abschnitten. Ohne Zweifel bleibt allerdings etwas Metro-Stimmung auf der Strecke. Die meiste Spielzeit verbringt man voraussichtlich eben doch an der Oberfläche, unter freiem Himmel und teils bei Sonnenschein statt in den dunklen, feuchten Tunneln der U-Bahn. Darauf müssen sich Metro-Fans einstellen.

Mich persönlich beunruhigen allerdings eher einige technische Ecken und Kanten, die mir beim Spielen aufgefallen sind. Besonders die KI zeigte in der Vorabversion teilweise eklatante Aussetzer. Logisch, eine offene Spielwelt fordert den Computergegner eben deutlich mehr ab als verwinkelte Gänge, wo Entwickler KI-Schwächen durch clevere Gegnerplatzierungen vertuschen können. Ich hoffe, dass sich dieser Eindruck im finalen Spiel nicht bestätigt. Im Gespräch zeigten sich die Entwickler zumindest zuversichtlich, solche Probleme noch in den Griff zu bekommen.



Diesen Kran muss Artjom erklimmen. Wieder runter geht's rutschend an einem Stahlseil.