



Análisis: Metro Exodus

La novela de Dmitri Glukhovsky sigue expandiendo su universo mediante juegos junto al estudio 4A Games. Tras las notables entregas anteriores, Metro 2033 y Last Light, continuamos el viaje de Artyom en busca de un lugar donde poder vivir, ahí fuera. El metro cada vez es más peligroso, los recursos escasean, las facciones siguen atacándose y los mutantes pasean por los túneles. Artyom no ha perdido la esperanza.

La esperanza es lo último que se pierde

Metro Exodus nos sitúa tiempo después de los acontecimientos en Metro: Last Light, en el cual recuperamos el control del D6 con la ayuda de los oscuros y, estos mismos, acaban marchándose. Al comenzar Artyom sigue explorando el Metro y el exterior en busca de nuevos lugares y recursos, pero esta última escapada no le sale muy bien, es atacado por mutantes y casi muere, sin embargo, eso no le impide seguir hacia delante.

Ahora tiene una esposa, Anna, la hija de Miller, y eso hace crecer **sus deseos de encontrar un lugar en la superficie** lejos de la radiación y los mutantes. Durante una de sus salidas al exterior son capturados y llevados a una base de la Hansa, donde descubren que han estado engañados todos estos años. **Moscú no está incomunicada** y no son los únicos ahí fuera, por lo que la esperanza en encontrar más supervivientes crece de una manera exponencial, pero ni Artyom ni Anna pueden volver al Metro tras descubrir la verdad.



Tras estos hechos, conseguimos un tren, la Aurora, y con el partimos en **este nuevo viaje de Artyom**. Nuestros compañeros de viaje serán Anna, Miller, el escuadrón de comandos y Yermak, el mecánico del tren. Con el partimos hacia el exterior, sin mucho en mente más que descubrir que hay ahí fuera.

Por todos es bien sabido que la saga **Metro no es un shooter típico**, su principal carga **se centra en la narrativa** y no tanto en las mecánicas de disparo, así mismo hace un gran uso del sigilo para la mayor parte de situaciones, por lo que esto queda a un plano secundario en la aventura. Eso sí, confieso que me ha encantado el cómo avanza la historia pese a que inicia bruscamente. El desarrollo **acaba mereciendo la pena y siendo superior a sus predecesores en este aspecto**.

Esta entrega de Metro además cuenta con, para mí, la mejor historia de las 3 entregas hasta el momento por un sencillo motivo, es clara, directa y no se anda con tapujos. Viene cargada de drama, crítica social y un maravilloso reflejo de cómo puede llegar a ser el ser humano en tiempos de crisis, cuando todo parece estar perdido, tanto en lo bueno como en lo malo.

TODO UN MUNDILLO POR EXPLORAR

Una de las grandes novedades que encontramos en **Metro Exodus** es principalmente **el mundo abierto**. Se acabaron en gran medida los viejos túneles, los espacios cerrados y oscuros. Es el momento de disfrutar de aire respirable y la “calma” de la naturaleza.

A lo largo de nuestro viaje exploraremos diferentes zonas abiertas las cuales podemos **explorar con total libertad**. La implementación de estas zonas supone una novedad para la saga y algo que, raramente, podíamos pensar que llegaríamos a ver. Sin embargo, no estamos ante algo innovador dentro de los mundos abiertos. No quiero decir que esté mal, pero tampoco es excelente.

En estas zonas podemos cumplir una serie de **objetivos secundarios**, conseguir diversas **mejoras para el equipamiento**, recursos y conocer a nuevos supervivientes. Pero lo que más destaca para mí de estas áreas es su increíble naturalidad en muchas ocasiones, no solo por el paisaje en sí, sino también por la interacción de la fauna, bandidos y mutantes con el entorno. Con el añadido del **ciclo de noche y día**, tenemos diferentes posibilidades de disfrutar de estas zonas y hacernos con el enemigo.



Durante el día los bandidos del mundo exterior estarán atentos en sus puestos y la luz del sol nos descubrirá con mucha más facilidad, aunque la ventaja es que muy pocas bestias estarán dispuestas a atacarnos. Por contra, de noche, los bandidos estarán más despistados y será más difícil vernos, pero habrá mas bestias al acecho. También hay un par de “zonas seguras” donde podemos descansar para escoger entre noche/día, recuperar nuestra salud y también fabricar unas cuantas balas.

Quizá la mayor ventaja que le ofrece este mundillo abierto al juego es la **sensación de supervivencia**. Metro siempre ha tratado precisamente de sobrevivir, y este mundo, lleno de peligros, suma puntos a este factor.

UN TALLER EN LA MOCHILA

Pero vamos a meternos un poco en el tema de la jugabilidad del título, empezando por una buena y muy útil novedad, la mochila de equipamiento. Si mal no

recuerdo, mi memoria suele fallar, en las anteriores entregas las armas las teníamos que modificar/comprar en las diferentes estaciones donde se hallaban mercaderes. Aquí de primeras ya empezamos con pequeño arsenal de armas, distribuido entre rifles de asalto, pistolas, escopetas y la mítica arma a presión con bolas de acero y un par de modificaciones.

Con esta mochila en nuestro poder, podemos pararnos en **cualquier momento a crear balas, botiquines, cuchillos** o incluso para **modificar nuestras armas. Podemos llevar un máximo de 3 y hay un total de 9 armas** y solo podemos intercambiarlas en el tren, por lo que antes de cada expedición hay que pensar que vamos a llevar. Para desbloquear otras armas o accesorios, solo tendremos que encontrarlos en las armas de los enemigos o algún arma abandonado que puede haber por ahí. Desde ese momento, pasará a estar disponible en nuestro arsenal. En lo personal, apenas llegué a cambiar de armas durante toda la aventura, de hecho, **el Tikhar** que es silencioso y dispara bolas de acero, te permite hacerte casi todo el juego. Eso sí, destaco que las variaciones que permite cada arma, **es bastante original**, adaptándose no solo a las situaciones, sino también a nuestro estilo de juego.

En lo **técnico y gráfico** es donde he encontrado mis más y mis menos. Metro siempre ha destacado por tener un **apartado gráfico bestial y explotar sus posibilidades**, Metro Exodus, no es la excepción. El juego goza de una increíble calidad gráfica, tanto en consolas como en la versión de PC, está muy bien detallado y es hasta bonito verlo aun sabiendo que todo estamos en un mundo post-apocalíptico. Sin embargo, no todo son flores por desgracia, y no me refiero a algunas texturas que parecen sin cargar en muchas ocasiones ni a algunas de las animaciones, que siempre son mejorables.

Hay un par de puntos en toda la saga que siempre me ha ocasionado cierta molestia, y por algún extraño motivo, en esta entrega lo he notado más aún. Controles, Inteligencia Artificial y pequeños fallos de las cajas de colisiones enemigas.

Voy a comenzar hablando de **los controles**, que al menos en la versión de PlayStation 4, se notan **bastante toscos** para ser un shooter. El movimiento de cámara se nota pesado y a veces como con **cierto retardo** en la respuesta, al igual que en muchas acciones, como cuando hay que abrir una taquilla o subir

una escalera, desde que mantienes el botón hasta que empieza la acción, pasa un poco más de tiempo del que debería. Que, a la larga, si vas en sigilo, te acabas acostumbrando, pero en ciertas situaciones donde se requiere velocidad de acción se vuelve una experiencia muy frustrante...



Por otra parte, **la Inteligencia Artificial**, sigue casi igual que siempre, con sus fallos donde a veces se quedan moviéndose entre posiciones, otras solo se asoman y se esconden o incluso se quedan corriendo contra una pared. Y **las colisiones**, pese a que no es algo excesivamente común, puede pasar, dependiendo de la animación del enemigo a veces o no detecta que hemos acertado el tiro cuando claramente lo hemos hecho, o bien decide que le has dado en otra parte. Y bueno, tiene algún bajón y los tiempos de carga son algo exagerados, pero espero que estas cosas las arreglen con algún parche próximamente.

Pero bueno, como digo esto **son cosas que arrastran prácticamente desde Metro 2033** y me esperaba solucionado, o al menos mejorado en cierta medida. También es cierto que **4A Games y la saga Metro tampoco son juegos de un enorme presupuesto** como podría ser cualquier otro shooter triple A, y aun así **consiguen hacer siempre algo destacable**.

Y, por último, comentaros que el título **dura entre 15-20 horas** dependiendo del nivel de dificultad y si nos paramos a investigar el mundo y a hacer misiones secundarias. Así mismo dispone de modos de dificultad para aquellos que, en vez de buscar la experiencia de supervivencia vengan más interesados únicamente por su historia.

CONCLUSIONES

Metro Exodus es quizá el título más reciente que he jugado en el género shooter y que ha conseguido mantenerme pegado a su historia pese a los fallos comentados, lo cual demuestra la fortaleza de las novelas de Dmitri Glukhovsky y el buen hacer de 4A Games para plasmarlas sobre el videojuego. Han vuelto a conseguir una obra casi redonda, con una buena historia y aquellos que hemos seguido el avance de Artyom, esta entrega nos supondrá un trago amargo y a la vez la luz al final del túnel.

Si bien es cierto que se podría mejorar en algunos aspectos e incluso explotar más el mundo abierto, ya que aun se sigue notando que cuando más Metro es, sigue siendo en los espacios cerrados y oscuros, cuando estamos rodeados de enemigos y parece que no hay escapatoria.

En toques generales, Metro Exodus cumple con lo que se pedía de una secuela. Complementa la historia de Artyom de una muy buena forma y, sin lugar a dudas, ganas tenemos de ver como continua la vida en la superficie.

Si queréis leer más noticias e información variada sobre videojuegos, visita [PowerUps](#), tu web independiente sobre videojuegos.