



# Un repaso a los clásicos y lo que llegará en Metro Exodus

Deep Silver y 4A Games trabajan en el desarrollo de Metro Exodus - el siguiente capítulo de la aclamada saga Metro que se lanzará el 15 de febrero de 2019 en Xbox One, el sistema de entretenimiento y videojuegos de Microsoft, en el sistema de entretenimiento PlayStation®4 y en formato PC.

Un cuarto de siglo

después de que la guerra nuclear devastara la tierra, unos cuantos miles de supervivientes todavía se aferran a la existencia bajo las ruinas de Moscú, en los túneles del Metro. Se han enfrentado a los elementos contaminados, han luchado contra bestias mutantes y horrores paranormales, y sufrido las llamas de una guerra civil. Pero ahora, como Artyom, debes huir del Metro y liderar a un grupo de Spartan Rangers en un viaje increíble a través del continente recorriendo una Rusia postapocalíptica en busca de una nueva vida en el Este.

Metro Exodus es un épico shooter argumental en primera persona de 4A Games que combina combates mortales y sigilo con exploración y survival horror en uno de los mundos más envolventes jamás creados.

## ARGUMENTO

Año 2036

Un cuarto de siglo después de que la guerra nuclear devastara la tierra, unos cuantos miles de supervivientes todavía se aferran a la existencia bajo las ruinas de Moscú, en los túneles del Metro.

Se han enfrentado a los elementos contaminados, han luchado contra bestias mutantes y horrores paranormales, y sufrido las llamas de una guerra civil.

Pero ahora, como Artyom, debes huir del Metro y liderar a un grupo de Spartan Rangers en un viaje increíble a través del continente recorriendo una Rusia postapocalíptica en busca de una nueva vida en el este.

Metro Exodus es un épico shooter argumental en primera persona de 4A Games que combina combates mortales y sigilo con exploración y survival horror en uno de los mundos más envolventes jamás creado para un juego.

Explora las tierras salvajes de Rusia a través de vastos niveles no lineales y sigue el emocionante argumento que abarca un año entero desde la primavera, pasando por el verano y el otoño hasta las profundidades del invierno nuclear.

Inspirado por las

novelas de Dmitry Glukhovsky, Metro Exodus continúa la historia de Artyom en la mayor aventura de Metro hasta la fecha.

## **FACCIONES**

### **LOS NIÑOS DEL BOSQUE**

-Los

Niños del Bosque son, en esencia, un grupo de niños que se perdieron en un campamento de exploración cuando estalló la guerra y nunca tuvieron oportunidad de crecer.

Los crio el encargado del campamento, a quien llaman «profesor», y se han adaptado para sobrevivir en la naturaleza y a todas las amenazas, ya sean cambios de tiempo, criaturas feroces, ataques de bandidos o visitantes sin invitación.

### **FANÁTICOS**

- Muchas comunidades cerradas han evolucionado en el erial, pero hay pocas tan raras como la de los fanáticos asentados junto al Volga. Creen que la tecnología es la responsable de la locura del ser humano y que la salvación solo llegará si la rechazamos. Estos fanáticos, bajo la atenta mirada de su siniestro y extrañamente carismático líder Silantius, adoran a una bestia enorme y poderosa que acecha bajo el agua...

### **BANDIDOS**

- Cuando no existe la esperanza de recuperar una vida normal, no es de extrañar que surjan grupos de bandidos en la zona. Parece que aquellos que rondan las orillas del Volga, salvajes y despiadados, han llegado a un entendimiento entre ellos y han centrado su atención en atemorizar a la gente local y robarles todo lo que pueda resultarles de valor.

## **HANSA**

-La

sociedad posapocalíptica del metro de Moscú está conformada por una serie de estaciones independientes y poderosas facciones. Tras años de violenta guerra civil entre los fascistas del Imperio y los comunistas de la Línea Roja, Hansa se ha convertido en el grupo dominante. Se ha mantenido como una presencia benévola que promueve el comercio y las libertades sociales; además, son aliados naturales de la Orden Espartana, los cuales todavía luchan por mantener la paz en el metro...

## **LOS PELIGROS**

**SUPERVIVENCIA** - EL aislamiento de la civilización es todo un desafío a tu capacidad para sobrevivir. No son solo la fauna local y los peligros naturales lo que puede matarte, sino también la escasez de recursos. Aquí no es fácil encontrar munición y suministros.

## **ANOMALÍAS**

- Las anomalías, representadas en forma de bolas azules de energía eléctrica, son una rareza del mundo postapocalíptico. Estas esferas extrañamente atractivas son altamente peligrosas para todo lo que se encuentre en un radio de alcance concreto. Pueden aparecer de día o de noche, pero suelen seguir siempre el mismo patrón de movimiento.

**RADIACIÓN** - Toda la superficie de Moscú está cubierta por un velo de peligrosa radiación. Para respirar en este entorno, Artyom y los Rangers tienen que llevar siempre máscaras de gas en la superficie. La Orden Espartana creía que las afueras de Moscú estaban en el mismo estado inhabitabilidad, hasta ahora...

## **LOS MUTANTES**

## LOBOS

- No todas las bestias que vagan por la superficie son mutantes pero por desgracia, como en este caso, pueden ser igual de sanguinarias. Voraces y territoriales, a los lobos se los debe considerar increíblemente peligrosos. Incluso un lobo solitario puede causar problemas si no te encargas de él rápidamente. Sin embargo, los lobos van en manada por naturaleza, por lo que, si te cruzas con ellos, deberás emplear todo tu ingenio y tu puntería para salir indemne.

## OSOS

MUTANTES - Se dice que si te encuentras con un oso en el bosque, debes conservar la calma y no moverte. Ni que decir tiene que esa norma no se aplica en este caso. El oso mutante es una amenaza mortal para todo aquello que se le acerque, ya sea hombre o bestia. Una gruesa osamenta y unos músculos duros y fibrosos lo hacen extremadamente resistente a toda arma de fuego excepto las más pesadas, pero su denso pelaje es vulnerable a las armas incendiarias.



GAMBAS - La radiación que contaminó la superficie no solo transformó a las criaturas terrestres. Las llamamos gambas, pero estas misteriosas formas de vida acuática parecen haber evolucionado a partir de algún tipo de crustáceo. El macho usa sus enormes brazos como escudo aprovechándose de su caparazón y provoca un importante daño si te golpea. La hembra, por su parte, escupe una sustancia corrosiva desde largas distancias.

## HUMANIMALES

- No te fíes de su nombre: estas criaturas aterradoras no se parecen en nada a un ser humano. No son letales si están solas, pero suelen viajar en manada, así que no debes subestimarlas. Además, han aprendido a lanzar objetos pesados, como ladrillos o piedras, por lo que son peligrosas de cerca y de lejos.

## DEMONIO

- El

demonio, una bestia alada enorme, es conocido entre los habitantes del metro como una de las criaturas más letales. Con un aspecto similar a una grotesca ave de presa, esta criatura puede agarrar a los humanos en el suelo y soltarlos desde alturas muy elevadas.

**VIGILANTE** - Con unas articulaciones salientes, garras aterradoras y dientes amarillos, el vigilante es una de las criaturas más habituales en el Moscú posapocalíptico. Se mueven en manadas y acechan en todas las calles y túneles, pero no son tan peligrosos si se los caza de uno en uno.

Un vigilante solitario no es rival para un Espartano entrenado, pero sus centinelas pueden pedir refuerzos rápidamente si no se acaba con ellos de forma expeditiva y silenciosa...

## PERSONAJES

Metro Exodus presume de una historia épica llena de personajes memorables. Durante tu viaje por Rusia, congeniarás con tus compañeros de viaje, reclutarás a nuevos aliados para la causa y te enfrentarás a enemigos siniestros en el erial...

**ARTYOM** - El

protagonista. Artyom nació en Moscú, unos años antes de que estallara la guerra nuclear. Siempre ha vivido en el metro y ha arriesgado su vida en muchas ocasiones para protegerlo. Está obsesionado con la idea de encontrar vida más allá de los túneles del metro, así que suele salir a la aventura con un dispositivo de radio para intentar establecer comunicación con el mundo

exterior. Está decidido a demostrar que sí hay vida fuera del metro.

**ANNA-** La mejor

francotiradora de la Orden Espartana y mujer de Artyom. Anna es la hija de Miller y la mujer de Artyom. Es tu consejera y te proporcionará apoyo en las misiones lejos de la Aurora. Está considerada la mejor francotiradora de los comandos espartanos, así que puedes confiar en ella para que te cubra las espaldas. Anna es famosa por su actitud indomable, pero sigue creyendo en la bondad, el compromiso y el perdón. Abogará por encontrar una solución pacífica siempre que sea posible.

**MILLER** - Coronel,

comandante de la Orden y nuestro líder en este viaje. El coronel Miller perdió las piernas en la batalla por el D6, pero eso nunca ha sido un impedimento. Gracias a sus nuevas piernas de metal, y a su creciente testarudez, desempeña el cargo de comandante de la Aurora. Es la figura militar por excelencia; es racional, calculador y, a menudo, duro. El éxito en la misión es la mayor prioridad de Miller, pero se preocupa de verdad por los espartanos, a quienes, junto a Anna, considera su familia.

**DUKE** - El comando

espartano más joven. Duke es uno de los más jóvenes de la Aurora y acaba de alistarse como explorador en la Orden Espartana, por lo que está deseoso de participar en cualquier misión. Suele ser el primero en ofrecerse voluntario a pesar del peligro, se esfuerza al máximo y no le importa correr riesgos para garantizar el éxito de la misión. Para Duke, este viaje es la mejor manera de poner a prueba sus habilidades.

**TOKAREV** - Armero y

especialista en mantenimiento. ¿Necesitas conocimientos técnicos? Tokarev es tu hombre. Respetado entre los comandos espartanos, él es el encargado de crear

muchas de sus armas y modificaciones. Es un hombre completamente enamorado de su trabajo y se pasa casi todo el tiempo en el taller de la Aurora trabajando en las armas y equipo. Cuando no está diseñando un nuevo kit, se puede pasar horas contándote historias... sobre armas, claro.

## **LAS ARMAS**

### **Metro**

Exodus cuenta con un arsenal de armas únicas, personalizables y hechas a mano, diseñadas bajo el principio de realismo mecánico. Todas podrían funcionar en la vida real gracias al increíble esfuerzo de los diseñadores de armas de 4A Games...

### **PISTOLA BASTARD - Hace**

honor a su nombre en todo momento. ¿Tienes un trozo de tubería, un cubo abollado, un yunque oxidado y unas tenazas? Perfecto, en un par de días podrías estar repartiendo plomo con una pistola Bastard. Esta popular herramienta entre los residentes del metro de Moscú, ha pasado de ser la pesadilla de los armeros a un arma semiautomática gracias a Tokarev.

¿Seguirá encasquillándose? Sí, pero el número de balas que puede escupir antes de fallar es suficiente para acabar con casi cualquier oponente.

### **ESCOPETA SHAMBLER - ¿En**

qué momento una escopeta deja de serlo? La Shambler ha convertido la escopeta común en algo más que eso. Es aterradora y letal para quien esté al otro lado del cañón. La Shambler, que sacrifica la fiabilidad, la simplicidad y el sentido común, es una escopeta automática puesta a punto por el maestro armero Tokarev. Su potencia de fuego solo se puede describir como un cruce entre una trituradora y una cortacésped.

### **KALASH - Una preciada**



posesión para cualquier combatiente. El Kalash es una de las pocas armas de antes de la guerra y se ha usado en conflictos alrededor del mundo dada su inigualable fiabilidad y su potencia de fuego en combate. El Kalash estándar es un fusil de asalto eficaz en sí mismo, pero, gracias a Tokarev, la versión espartana acepta una gran variedad de mejoras, desde un tambor ampliado hasta miras personalizadas. Esta arma también se puede convertir en otras herramientas, como una pistola ametralladora o una ametralladora ligera.

### **TIKHAR** - Asesino silencioso

y obra maestra de la ingeniería. El Tikhhar se creó por la necesidad de disponer de un arma cuando había escasez de balas y se convirtió en una herramienta indispensable para los comandos espartanos. Esta arma no solo usa las omnipresentes bolas de acero como munición, sino que es prácticamente silencioso. Esta arma usa un sistema neumático de alta presión para pegar fuerte y te permite usar balas incendiarias si es necesario. Solo tienes que acordarte de mantener la presión alta.

### **HELSING** - Perfecto para

cazar, sea cual sea tu presa. La mejor arma cuando hay que ser sigiloso. Si tienes cuidado, puedes usar la misma flecha para despejar una zona sin llamar la atención. Si no te preocupa el sigilo, puedes usar flechas explosivas para lograr mayor efecto.

## **CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES**

- **Embárcate en un viaje increíble** - a bordo de Aurora, una locomotora de vapor ultramodificada, únete a un puñado de supervivientes en su búsqueda por una nueva vida en el este.
- **Experimenta la supervivencia sandbox** - una historia fascinante aglutina la jugabilidad clásica de Metro con nuevos e inmensos niveles no lineales.

- **Un mundo bello y hostil** - descubre las tierras salvajes de una Rusia postapocalíptica, recreada con imponentes ciclos de noche y día así como condiciones atmosféricas dinámicas.
- **Combate mortal y sigilo** - busca y construye para personalizar tu arsenal de armas hechas a mano, y combate contra enemigos mutantes y humanos en emocionantes combates tácticos.
- **Tus decisiones determinarán el destino de tus camaradas** - no todos tus compañeros sobrevivirán al viaje; tus decisiones tienen consecuencias en una apasionante trama que ofrece una rejugabilidad bestial.
- **Atmósfera e inmersión definitivas** - una vela parpadeante en la oscuridad; un jadeo entrecortado mientras tu máscara de gas se hiela; el aullido de un mutante cortando el viento de la noche - Metro te sumergirá y te aterrorizará como ningún otro juego...

## EDICIONES ESPECIALES



**La Aurora Limited Edition** está disponible para aquellos que reserven con antelación una copia física del juego e incluye una copia física de Metro Exodus, una caja metálica

Steelbook® exclusiva, el libro de arte “El Mundo de Metro” y acceso al Pase de Expansión, todo ello dentro de una caja exterior de metal a medida inspirada en la locomotora Aurora. Exclusivo para Xbox One, el sistema de entretenimiento y videojuegos todo en uno de Microsoft, los jugadores recibirán un código en un vale para canjearlo por una copia digital de Metro Redux 2033. Los usuarios del sistema de entretenimiento PlayStation®4 recibirán adicionalmente un tema dinámico de Metro para la consola.

**La Standard Edition** para Xbox One incluye una copia final de Metro Exodus y un código en un vale para canjearlo por una copia digital de Metro Redux 2033 con la versión Xbox mientras que los que lo reserven para PlayStation 4 recibirán adicionalmente un tema dinámico de Metro para la consola.

**La Gold Edition** está diseñada para aquellos que prefieren recibir sus juegos en formato digital e incluye un código de descarga de Metro Exodus y acceso al pase de expansión con el añadido de una copia descargable de Metro Exodus 2033 para los usuarios de Xbox y un tema dinámico de Metro para usuarios de PS4.

La campaña de reserva anticipada de Metro Exodus ya está disponible en: [www.metrothegame.com/preorder](http://www.metrothegame.com/preorder)