

Metro Exodus

LOHNT SICH DER EXPANSION PASS?



Genre: **Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **15.2.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Epic/Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass (nur Hauptspiel, Expansion Pass aber vergünstigt)**

Metro Exodus war eines der Shooter-Highlights 2019 und hat mit 90 Punkten eine Traumwertung bei uns eingefahren. Kurz vor dem Steam-Launch am 15. Februar und dem Ende der Epic-Exklusivität ist nun der zweite Story-DLC erschienen. Wir sagen euch, ob sich der Expansion Pass mit »Sam's Story« & »The Two Colonels« lohnt.

Von Manuel Fritsch

Metro Exodus ist einer der besten Singleplayer-Shooter der letzten Jahre. Zum Unmut einiger Fans entschloss sich der Publisher Deep Silver, einen einjährigen Exklusivdeal mit Epic einzugehen. Am 15. Februar endete diese zeitliche Exklusivität, und das Gesamtpaket ist nun auch auf Steam erhältlich. Wir nehmen dies zum Anlass, um einen prüfenden Blick auf die beiden Story-Erweiterungen Sam's Story & The Two Colonels zu werfen, die gemeinsam den Expansion Pass bilden.



In »The Two Colonels« gibt es ein Wiedersehen mit dem Jungen Kirill, dessen Vater als Oberst die letzten Tage der Station von Novosibirsk vor dem Eintreffen Artyoms und Miller erlebt hat.

The Two Colonels

Im ersten Erweiterungspaket The Two Colonels, das bereits im August 2019 erschien, kehren wir von der Oberfläche zurück in das Tunnelsystem der Metro. Wir spielen Colonel Khlebnikov kurz vor den Ereignissen in der Tunnelsiedlung von Novosibirsk. Dieses Event findet bereits in der Kampagne des

Hauptspiels Erwähnung. Dort treffen Artyom und Colonel Miller den jungen Kirill, einer der wenigen Überlebenden der Station, der den beiden davon berichtet. Ohne zu viel zu verraten: Die Reserven des Gegenmittels, das die Menschen vor der Vergiftung durch die radioaktive Strahlung schützt, neigen sich dem Ende zu. Um das Überleben der Bevölkerung sicherzustellen, greifen die Machtinhaber zu drastischen Maßnahmen.

Die kurze, aber stimmungsvolle Episode bietet rund zwei Stunden Spielzeit und mit dem Flammenwerfer auch eine neue Waffe. Viel zu entdecken gibt es in den linearen Levelabschnitten nicht, doch das wird durch die spannend erzählte Rahmenhandlung aufgewogen. Gut gefallen hat uns daran vor allem die ungewöhnliche Inszenierung dieser Episode: Wir besuchen die Orte im zeitlichen Abstand von rund einem Jahr und sehen sie jeweils aus den Augen der beiden Colonels Khlebnikov und Miller – einmal vor und einmal nach dem schrecklichen Vorfall von Novosibirsk.

Sam's Story

Das zweite Missionspaket heißt Sam's Story und führt die Geschichte nach dem Ende der Kampagne von Metro Exodus fort. Doch wir



Feuriges Highlight: Der Flammenwerfer ist die neue Waffe im ersten DLC und macht mit dem sich überall ausbreitenden Schleim kurzen Prozess.

steuern nicht Artyom, sondern sehen die Welt aus den Augen seines treuen Begleiters Samuel Taylor. Der ehemalige US-Marine-Soldat wünscht sich nichts sehnlicher, als endlich nach Hause zu finden. Nach über 20 Jahren Russland-Aufenthalt hat er sich fest vorgenommen, seinen Vater in San Diego noch einmal zu sehen.

Folglich macht sich Sam auf den Weg nach Osten zum Pazifik. Das Spiel setzt an, als er die Hafenstadt Wladiwostok erreicht. Anders als der erste DLC fühlt sich Sam's Story nicht wie ein kurzer Zwischensnack, sondern wie ein vollwertiges Kapitel des Hauptspiels an. Wir können uns als Sam relativ frei in dem neuen Gebiet bewegen und das Tempo der Erzählung selbst bestimmen. Statt einer linearen Missionsabfolge gibt es lediglich eine Karte, die uns interessante Orte markiert und als grobe Orientierung dient. Wie im Hauptspiel lassen sich auch optionale Geheimnisse und Aufgaben finden, Gespräche mit den Bewohnern führen und etliche Munitionsvorräte in den zerfallenen Industrieanlagen plündern.

Open-World mit Motorboot

Das rund vier- bis sechsstündige Kapitel knüpft nahtlos an die hohe Qualität des Hauptspiels an. Der Entwickler 4A Games schafft es erneut, die Oberwelt von Metro um interessante Aspekte zu bereichern. Die vom Tsunami stark mitgenommene Ruinenstadt mit ihrem sumpfigen, in Nebelschwaden gehüllten Küstengebiet ist beeindruckend umgesetzt. So manchener wohlige Schauer ergießt sich unseren Rücken herunter, wenn wir die Landschaft anschauen. Ein Wermutstropfen ist die zwar suggerierte,



Wie im Hauptspiel ist Sam's Story eine abgesteckte Open-World. Markierungen auf der Karte geben uns Hinweise, wo es interessante Dinge zu sehen gibt.

dann aber doch spürbar eingeschränkte Bewegungsfreiheit. Weichen wir zu stark vom Pfad ab, stoßen wir schnell auf turmhohe Schrott- und Geröllhaufen, die eigentlich erklimmbar scheinen, und durchdringliche Gebüsche und Wasser. Jede Menge gefährliches Wasser. Selbst die seichtesten Pfützen sind für den Nichtschwimmer Sam offenbar die reinsten Todesfallen. Zusätzlich gibt es Barrieren und Schleusen, die durch die Geschichte thematisch stimmig eingebunden sind, aber dafür sorgen, dass der Weg zurück blockiert bleibt. Wer also alle Nebenaufgaben und Verstecke im ersten Durchgang finden möchte, sollte sich die Zeit nehmen und alles gründlich absuchen.

Neben zwei neuen Waffen warten auch einige überraschende Monster-Mutationen und packende Bosskämpfe auf Sam, an denen vor allem Menschen mit Spinnenphobie ihre wahre Freude haben werden. Oder so. Außerdem kann sich Sam mit Hilfe eines Motorboots deutlich eleganter (und schneller) durch die Wasserstraßen navigieren, als es Artyom mit dem Paddelboot auf der Wolga vermochte. Spielerisch weiß Sam's Story gut zu unterhalten, aber Innovationen oder Neuerungen zum gewohnten Exodus-Gameplay sind nicht zu erwarten. Sam's Story bietet die erprobte gute Mischung aus ruhiger Open-World-Erkundung und Spannungsgeladenen Schleich- und Kampfeinlagen.

Sag's noch einmal, Sam!

Doch halt – eine Eigenart hat der DLC, die wir uns auch dringend für das Hauptspiel gewünscht hätten: Sam hat eine Stimme! Dass von Hauptheld Artyom während der gesamten bisherigen Metro-Reihe nicht ein einziges gesprochenes Wort zu hören ist, hat in den Dialogszenen, sagen wir, für etwas seltsam wirkende Momente gesorgt. Sam ist dagegen die reinste Quasselstrippe. Er kommentiert selbst während der Kämpfe das Geschehen, und alle Dialoge und Funkgespräche sind komplett vertont. Eine erfrischende Abwechslung, die uns Neuling Sam erstaunlich schnell ans Herz wachsen lässt.

Gelungenes Erweiterungspaket

Sam's Story ist eine gelungene Erzählung über eine interessante Nebenfigur, die eine gänzlich andere Motivation nach dem Verlassen des Untergrunds vorantreibt als Artyom. Für Fans, die das Hauptspiel durchgespielt haben, sind die DLC-Pakete in Form des Expansion Pass' sehr zu empfehlen. Beide bereichern auf unterschiedliche, aber stimmige Art die faszinierende Spielwelt der postapokalyptischen Metro-Saga. Spielerisch ist Sam's Story etwas reizvoller und bietet mehr Abwechslung und Action als der erste DLC. Dafür hat The Two Colonels die dichtere und emotional packendere Erzählform und erinnert auf wohliger schauriger Art an die Vorgängerspiele. ★

THE TWO COLONELS

- 👉 ungewöhnliche Inszenierung mit Zeitsprüngen
- 👉 Event spielbar, das in Hauptkampagne erwähnt wurde
- 👉 beklemmendes Gefühl in Tunneln
- 👉 Flammenwerfer als neue Waffe
- 👉 mit nur zwei Stunden Spielzeit sehr kurz

FAZIT

Sehr kurze, aber gut erzählte Kurzgeschichte, die die im Hauptspiel erwähnten Ereignisse in den Tunneln von Novosibirsk spielbar macht.

85

SAM'S STORY

- 👉 stimmungsvolles, neues Hafenstadt-Gebiet
- 👉 zahlreiche Secrets und Verstecke
- 👉 packende Bosskämpfe, viel Action
- 👉 Hauptcharakter spricht
- 👉 keine Innovationen beim Gameplay

FAZIT

Action in den Ruinen von Wladiwostok. Gelungene Fortführung auf dem Niveau eines vollwertigen Kapitels der Hauptkampagne.

86



Manuel Fritsch
@manuspielt



Nach dem runden Ende der Hauptkampagne von Metro Exodus war ich skeptisch, ob ein Expansion Pass der Erzählung noch etwas Großartig Neues hinzufügen kann. Aber die Zweifel waren unbegründet. Die Entscheidung, die Welt aus anderen Blickwinkeln und mit neuen Figuren zu zeigen, war genau richtig. The Two Colonels nimmt einen dramatischen Nebenschauplatz aus dem Hauptspiel und lässt uns diesen selbst nacherleben. Kurz, aber intensiv und packend. Solche DLC-Häppchen in Spielfilmlänge wünsche ich mir öfter! Der zweite DLC Sam's Story ist deutlich umfangreicher und fühlt sich an wie ein »verlorenes Kapitel« aus der Kampagne. Mit dem redseligen Sam an der russischen Pazifikküste habe ich sehr gerne meine Zeit verbracht, auch wenn es spielerisch bis auf Kleinigkeiten nichts Neues zu bieten hat. Aber genau das ist ja das Ziel von guten Erweiterungen: dass wir noch ein wenig länger in unser Lieblingsspiel abtauchen können. Mission erfüllt!