

Die Vorletzte

DIE STORY HINTER DER STORY

Hier ein paar extra Missionen, da ein paar Schauplätze – die meisten Story-DLCs könnte man sich auch sparen. Hier sind vier Erweiterungen, die uns dank neuer Perspektiven wirklich interessieren würden! Von Markus Schwerdtel

The Witcher 3: Brauen und Klauen

Zudringliche Trunkenbolde, Erbrochenes auf dem Boden und die Brauerei will mehr Geld – Wirtin Elsa von der Taverne in Weißgarten hat es wirklich nicht leicht. Im DLC Brauen und Klauen begleiten wir die patente Bardame auf ihrem Weg. CD Projekt RED hat sich gleich mehrere Hauptquests ausgedacht, so sollen wir uns zum Beispiel durch den Bau eines Sudhauses von der Halsabschneider-Brauerei unabhängig machen. In der Nebenmission »Haut für Hopfen« überfallen wir deshalb einen Getreidetransporter, in »Wenn Hefe reden könnte« klauen wir das Rezept für das köstlich-obergärrige Weißgartner Weizen. Die anderen Hauptquests schicken uns in einen Selbstverteidigungskurs für Servicekräfte oder machen uns zur Gwint-Meisterin. Höhepunkt: In einer Monsterjagd-Quest schmeißen wir den rotzbesoffenen Geralt nach einer Kneipenschlägerei hochkant aus unserem Etablissement.



In der Nebenquest »Perlen vor die Säue« nimmt Elsa an einem Kochwettbewerb teil, Geralt fungiert als Preisrichter.

Fallout 4: Hausarrest für Tinker Tom

Bei der Widerstandskämpfern der Railroad ist Thomas Weatherby als Tinker Tom bekannt. Als genialer Ingenieur versorgt er die Rebellen mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Was kaum jemand weiß (und was dieser DLC spielbar macht): Tinker Tom wohnt noch bei seiner Mama! Und die macht ihrem Tommy das Leben zur Hölle. Nicht nur, dass wir drei mal täglich ihren Fraß vorgesetzt bekommen (Radaway nicht vergessen!), wir müssen obendrein ihre antiken, pre-nuklearen Küchengeräte immer wieder reparieren. Dabei dürfen wir aber die eigentliche Hauptquest nicht aus den Augen verlieren: Tom baut sich im Keller aus alten Roboterteilen seine Traumfrau zusammen – wofür hat er sich schließlich das ganze Ingenieurswissen draufgeschafft? Aber Vorsicht: Wenn Mama Weatherby von der Eigenbau-Blechfrau Wind bekommt, bedeutet das Hausarrest für Tinker Tom!



Im stillen Kämmerlein baut Tinker Tom an seiner Traumfrau – genügend Rohstoffe und Einzelteile vorausgesetzt.

Doom: Der Messdiener des Untergangs

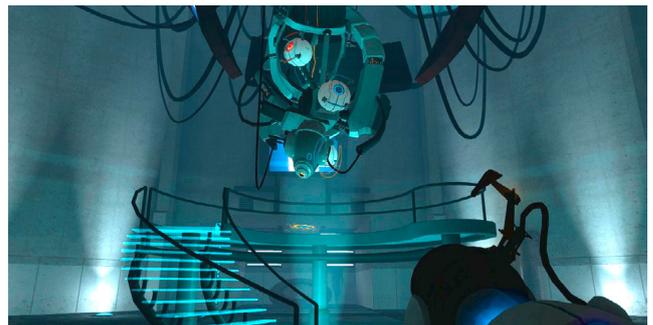
Seitenwechsel-DLCs gibt's unserer Meinung nach viel zu selten. Zum Glück gibt uns Bethesda mit Der Messdiener des Untergangs (im Original: Acolyte of Doom) jetzt die Möglichkeit, auch mal den bösen Buben zu spielen. Allerdings übernehmen wir nicht die Rolle des Obermotzes, sondern schlüpfen in die ledrigen Mutantenhaut eines Unterlings (der DLC kostet auch nur 3,99 Euro und soll eine ganze Serie von Mini-DLCs starten). Unsere Aufgabe: In den weitläufigen Anlagen der UAC sorgen wir dafür, dass die dramatische Kerzenbeleuchtung niemals erlischt. Bewaffnet mit Feuerzeug, Lageplan und natürlich Ersatzkerzen durchstreifen wir die kühlen Gänge, um sie in warmes Licht zu tauchen. Dabei müssen wir stets Dochtlänge, Kerzenbrenndauer und Luftzug in unsere Routenkalkulation miteinbeziehen. Das gibt der Zünderei eine angenehm taktische Note!



Romantisch und stimmungsvoll, so mögen wir unsere Shooter-Level. Dank dem Messdiener des Bösen kein Problem!

Portal: GLaDOS Privat

Labyrinth bauen, Testsubjekte triezen, Companion Cubes einäschern – der Alltag einer bösen KI kann ganz schön trist sein. Doch in Portal und Portal 2 sehen wir nur hässliche Seite der Widersacherin GLaDOS, im DLC GLaDOS Privat dagegen lässt uns Valve hinter die Kulissen schauen. Coole Idee: Wir erleben einen Tag im »Leben« der künstlichen Lebensform, vom Hochfahren am Morgen bis hin zur Fahrt an die Ladestation am Abend. Wir grübeln über neue fiese Fallen für die menschlichen Versuchskaninchen, besuchen einen Schreib-Workshop für Bösewicht-Sprüche, gehen zur Selbsthilfegruppe der Anonymen Antagonisten und nehmen sogar Gesangsstunden, damit das Abschlusslied von Portal 3 melodioser klingt als in den ersten beiden Spielen. Allerdings gibt es vom DLC bislang nur eine Ankündigung, Gabe Newell verspricht aber ein Erscheinen »gleich nach Half-Life 3«.



So kühl kennen wir GLaDOS aus Portal. Doch vielleicht steckt hinter der gnadenlosen Robo-Fassade eine empfindsame Seele?