



Schleich dich

Versteckte Klingen, Schalldämpfer und Männer, die an Wänden kleben. Schleichspiele gibt's viele – aber nicht in allen geht's wirklich leise zu. Von Jochen Redinger

Mike Godwin ist ein vielzittierter Mann. Laut dem nach ihm benannten »Godwins Gesetz« bemüht nämlich immer – ganz egal, bei welchem Thema – unweigerlich jemand einen Nazi-Vergleich. Die Frage ist bloß wann, niemals ob. In Internetdiskussionen trifft das mit beängstigender Regelmäßigkeit zu, bei Schleichspielen hingegen stellt sich diese Frage erst gar nicht. Denn die haben gewissermaßen mit den Nazis angefangen – oder besser gesagt: mit der Flucht vor ihnen. Als Ausbrecher aus dem namensgebenden **Castle Wolfenstein** (1981) sprechen sowohl Zahl als auch Bewaffnung der Nazis so massiv gegen den Spieler, dass er direkte Auseinandersetzung vergessen kann. Wir umgehen die Patrouillen also in der 2D-Vogelperspektive und überraschen sie aus dem Hinterhalt. So geben die pixeligen Kerle keinen Laut von sich und außerdem noch ihre ganzen Habselig-

keiten her. Wir stehlen allerdings nicht nur Waffen und Munition, sondern auch jede Menge typisch deutsche Schätze, die in Kisten überall in der Burg verteilt liegen. Uniformen helfen uns, unentdeckt zu bleiben, die Angriffspläne der Nazis bringen später die Kriegswende ... und Sauerkraut und Bier geben eine nahrhafte, teutonische Mahlzeit ab. Der Maßkrug ist Freund und Feind zugleich, denn wer sich im Kampf-Rausch mit den Wachen anlegt, sieht schneller den Game-Over-Bildschirm als er zackig »Achtung!« brüllen kann. Den erleben wir ohnehin ziemlich häufig, die Flucht aus der Hakenkreuzburg ist alles andere als einfach. In Deutschland kassiert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien das Spiel wegen der verfassungsfeindlichen Pixelsymbole übrigens umgehend ein, erst 2012 wird es wieder vom Index entfernt. **Castle Wolfenstein** definiert sich in dieser Ur-Variante weniger durch zweidimensionale Hakenkreuze, sondern durch einen knüppelharten Schwierigkeitsgrad. Der Spieler ist – untypisch für die damalige Zeit – kein unbesiegbare Rambo, sondern ein unterbewaffneter, ja beinahe wehrloser Underdog. Der Triumph über frustrierende Trial-and-Error-Passagen ist deshalb umso süßer; auch wenn das minutenlang geduldig geplante Vorgehen an einer anderen Stelle vielleicht in Sekundenschnelle in die Binsen geht.

Obwohl **Castle Wolfenstein** bereits alle Kernelemente der modernen Schleichspiele vereint, vergehen 17 Jahre (und mehrere bis heute indizierte Fortsetzungen), bis sich ein Erbe findet: **Thief: The Dark Projekt** (1998). Meisterdieb Garrett, mit dem wir in der Ego-Perspektive auf nächtliche Raubzüge gehen, teilt mit dem namenlosen Flüchtling

von 1981 viel mehr als nur die Furcht vor der Gefängniszelle. Von den Wachen der reichen Herrschaften entdeckt zu werden, bedeutet für den Einbrecher in den meisten Fällen nämlich das vorzeitige Ende des Bruchs. Denn während Garrett mit einem einzelnen Wächter noch gerade so fertig wird, reichen weder seine Kraft noch seine Schwertkunst aus, um es mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufzunehmen. Auf direkte Konfrontationen sind **Thief** und seine Nachfolger (**The Metal Age**, 2000 und **Deadly Shadows**, 2004) allerdings auch nicht ausgelegt, das beweist schon das beeindruckende Arsenal an Werkzeugen, mit denen wir uns vor Entdeckung schützen. Ein Lichtkristall zeigt an, wie gut wir mit den Schatten verschmelzen, im Notfall helfen Wasserpfeile beim Ausschalten von störenden Lichtquellen. Verräterische Geräusche dämpfen wir mit Moos-, Fenstervorsprünge erklettern wir mithilfe von Seilpfeilen, Dietriche und Tränke erleichtern das Diebesleben ebenfalls enorm. Garretts Arsenal ist



auch bitter nötig, um die patrouillierenden Wachen zu überlisten. Die bemerken sogar, dass vorher verschlossene Türen offenstehen oder Fackeln gelöscht wurden – vielen modernen Kollegen sind sie intellektuell damit bis heute weit voraus. Damit die Spielmechanik des taktischen Schleichens funktionieren kann, neigen die Burschen allerdings auch zu teilweise absurder Spon-tanamnesie. Dass sie die Verfolgung des Meisterdiebs irgendwann aufgeben, ist nachvollziehbar; dass sie stellenweise das Wetter für rätselhaft verblichene Kollegen verantwortlich machen («War wohl doch nur der Wind»), ist schrecklich großartig. Die erinnerungswürdige KI verwehrt der **Thief**-Reihe jedoch nicht den verdienten Platz in der Ruhmeshalle der Schleichspiele. **Castle Wolfenstein** kann man mit einiger Berechtigung als das erste echte Schleichspiel überhaupt bezeichnen, **Thief** hingegen ist aber mit Sicherheit das einflussreichste. Vor allem die vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung und das waffenlose Ausschalten von Feinden zieht sich seitdem durch etliche Spiele, wie etwa **System Shock 2** (1999) oder **Bioshock** (2007).

Garretts Gaunerkarriere gibt den Startschuss für viele weitere Schleichspiele und fällt gleichzeitig in eines von drei mittlerweile arg strapazierte Szenarien. Aufgrund chronischer Knastallergie gehören Diebe naturgemäß zu jenen Charakteren, die am wahrscheinlichsten einen leisen Weg ans Ziel wählen. Agenten und Auftragsmörder haben den Langfingern aber längst den Rang abgelaufen. Zwei Geheimdienstveteranen sind leicht dank ausgefallener Gadgets zu erkennen: Dreistufiges Sichtgerät und Lichtmelder auf dem Rücken? Muss Sam Fisher sein. Mehr exotische Bauteile als eine chinesische Trägerrakete? JC Denton oder seine Nachfolger im Geiste. Sam, der Held der **Splinter Cell**-Reihe (ab 2002), verlässt sich auf seinen Einsätzen ganz ähnlich wie Garrett auf Schatten und einen gut gefüllten Werkzeugkasten. Betäubungs- und Elektromunition, Störsender und Minikameras sorgen für unangenehme Überraschungen bei Amerikas Feinden, die Rückenanzeige am Kampfanzug verrät zu jeder Zeit, wie gut

Fisher zu erkennen ist. Die wirkungsvollste Waffe von **Splinter Cell** sind jedoch nicht die Gadgets oder Waffen, sondern Sam selbst. Er versteckt sich akrobatisch an Decken, rollt ungesehen – wie macht er das eigentlich? – an Türen vorbei und prügelt Gegner mit einer Mischung aus Raffinesse und Brutalität in die Bewusstlosigkeit. Wenn das alles nicht hilft, lassen sich die Feinde selbst als lebendiges Werkzeug einsetzen, als Geiseln (und Schutzschild) nehmen und mit vorgehaltener Waffe zur Preisgabe von Codes zwingen. Bis zum aktuellen Serienteil **Splinter Cell: Blacklist** (2013) rückt das Schleichen allerdings zunehmend in den Hintergrund. Nicht weil die Mechaniken dazu nicht vorhanden oder zu umständlich einzusetzen sind, nein. Es ist schlicht wesentlich leichter, Gruppen von Gegnern zu markieren und in einer flüssigen Animation per Kopfschuss auszuknipsen – gleiche Gewichtung von Action- und Stealth-Anteilen sieht anders aus. Außerdem muss uns immer noch jemand nachvollziehbar erklären, wieso kein Mensch das grell leuchtende Dreiauge in der Dunkelheit entdeckt, wenn er sich 50 Zentimeter entfernt nach seinem verschwundenen Kameraden umschaut.

Ein paar Jährchen in der Zukunft operiert JC Denton in **Deus Ex** (2000) mit technisch noch eindrucksvolleren Mitteln. Im schwellenden Machtkampf zwischen Templern, Majestic-12 und Illuminaten kann er nicht nur auf moderne Waffen, sondern auch auf Nanotechnologie zurückgreifen. Nachtsicht, Immunität gegen Krankheiten und Gifte, verbesserte Stärke und sogar Unsichtbarkeit – Denton kann sich im Verlauf des Spiels zu einer Ein-Mann-Spionageeinheit upgraden, wenn er die Chance nicht gleich beim Schopfe packt und zum menschlichen Panzer wird. Das rollenspielähnliche Grundgerüst um den Körperbausatz bleibt in allen Serienteilen erhalten, auch wenn das Prequel **Deus Ex: Human Revolution** (2011) Naniten gegen einfachere Kybernetik tauscht. Der motivierende Charakterausbau ist ein Markenzeichen der Reihe, die allzu offensichtliche Schleichmechanik ein anderes. Wer sich in den **Deus Ex**-Spielen leise durch die Levels bewegen will, lernt schnell, in je-



dem Raum zuerst nach Lüftungsschächten zu suchen. Die gibt es überall, manchmal etwas verschämt hinter Kistenstapeln, Kopierern oder Getränkeautomaten, und sie führen mehr oder weniger direkt in den Rücken von Wachen, gesicherte Serverräume oder zum Fluchtpunkt. Wir dürfen das Büro eines Polizisten nicht betreten? Kein Problem, denn im Nachbarraum wartet schon der Lüftungsschacht, der uns dann doch Zutritt verschafft. Das ist hilfreich, aber stellenweise eben auch absolut hirnrissig. Dafür schafft es **Human Revolution**, einen der logischen Schwachpunkte anderer Schleichspiele auszubügeln. Die Gegner in **Human Revolution** erkennen Halbroboter Adam Jensen sogar, wenn er zum Erkunden der Lage nur seinen Kopf zu lange aus der Deckung hebt – den Trick mit den unsichtbaren Türrollen beherrscht nur Sam Fisher perfekt. Das macht den stillen, nicht-tödlichen Ansatz schwieriger, sorgt aber auch für ein größeres Erfolgserlebnis, wenn keine einzige Wache unsere Anwesenheit mitbekommen hat. Es ist theoretisch sogar möglich, die Spiele der Reihe mit minimalem Verlust an Menschenleben zu beenden – selbst Bosse sind davon in **Deus Ex** und **Deus Ex: Invisible War** (2003) nicht ausgenommen. Im dritten Teil gilt das nur für den DLC-Abschnitt **The Missing Link**.

Anders als Sam Fisher und die Agenten der Zukunft, die sich immerhin einreden können, sie würden das ja alles nur für den Weltfrieden tun, muss Agent 47, der Held der **Hitman**-Reihe (ab 2000), bei seinen Auf-

Pixelnazis auf dem Index

Gegen eine einzelne Wache kann Garrett (**Thief**) noch im Kampf bestehen, mehrere Gegner beenden die Diebestour endgültig.

Agent Fisher (**Splinter Cell**) arbeitet nicht nur mit coolen Gadgets, sondern mit dem ganzen Körper, um Feinde zu überraschen und auszuschalten.



tragen immer mindestens eine Person erledigen, Blut an den Händen lässt sich also nicht vermeiden. Teure Anzüge und stilvolle rote Krawatten kleiden den ungewöhnlichen, weil ziemlich brutalen Leisetreter gut, der mit dem Fokus auf tödliche Gewalt aus der Menge seiner stillen Kollegen hervorsticht. Grundsätzlich gelten jedoch die gleichen Regeln wie für alle anderen Heimlichtuer: Wer aufmerksam vorgeht und die direkte Konfrontation nach Möglichkeit vermeidet, hat es mit dem Auftragsmorden leichter. Die Hilfsmittel von 47 fallen dabei nicht so futuristisch wie in **Splinter Cell** oder **Deus Ex** aus, sind

aber genauso wirksam – die Klaviertaste ist der Klassiker, Aschenbecher und Ziegelsteine reichen zur Not auch. Die Verkleidungen sind allerdings eine Spezialität von 47. Als Blumenbote betreten wir eine Villa durch den Hintereingang, als Ordnungshüter entkommen wir ungesehen aus einem Großeinsatz der Polizei. Theoretisch könnten wir uns den Weg auch freischießen, das taugt in den meisten Fällen aber nur als absolute Notlösung und stempelt uns seit dem zweiten Teil als Massenmörder ab. Corvo Attano, der Rachegeist aus **Dishonored** (2012), teilt sich die Berufsgruppe mit Agent 47, kann über Wäsche zum Wechseln aber nur müde lächeln. Der Mann kann schließlich zaubern! Windstöße, Tierbeherrschung – als Fisch sind auch geflutete Abflussrohre kein Problem für uns – und Teleportation erlauben unorthodoxe Lösungen. Durch den Einsatz der Fähigkeiten wird aus einem packenden Schleichspiel allerdings ein leidlich forder-

Diebe, Mörder und Agenten

der Spaziergang, bloß mit umgekehrten Vorzeichen. Während in den meisten Vertretern des Genres der bewaffnete Weg oft der einfachere ist, wird Corvo erst als lautloser »Geist« so richtig übermächtig. Dafür sorgt beispielsweise die Fähigkeit, dass getötete Gegner automatisch zu Asche zerfallen. Corvo kann sich also bequem von Feind zu Feind teleportieren und sie der Reihe nach auszuknipsen – merken tut keiner was, es bleiben ja keine Leichen zurück.

Wer sich wenigstens etwas fordern will, verzichtet deshalb auf den »Schattenangriff« und geht gewaltlos vor. Dann müssen wir auf das Tarnsystem achten (Dunkelheit spielt keine Rolle, nur die direkte Sichtlinie zum Gegner muss unterbrochen sein) und bewusste Wachen verstecken. Es sind trotzdem eher die spielerische Freiheit und die Kombinationsmöglichkeiten, die **Dishonored** auszeichnen, nicht seine Schleichaspekte.

Die Sichtlinien von **Dishonored** können gerade zu Beginn verwirren (»Warum sieht der mich, ich bin doch im Dunkeln?«) und illustrieren, dass nicht jede Idee aus jedem Blickwinkel gleich gut funktioniert. Zwischen Atmosphäre und Übersicht muss sich jedes Spiel neu entscheiden – die Echtzeit-Taktik-Klassiker der **Commandos**-Reihe (ab 1998) wählen die Übersicht und besinnen sich auf Top-Down-Planung im Geist von **Castle Wolfenstein**. Die ist auch bitter nötig, schließlich steuern wir nicht nur einen einzigen Agenten, sondern gleich ein ganzes Team, das den Nazis die Hölle heiß machen soll. Jeder Soldat hat seine eigenen Stärken, nur zusammen gelingen die kniffligen Operationen. Der Spion beispielsweise schnappt sich eine Offiziersuniform und dirigiert einfache Soldaten in abgelegene Winkel, wo der Green Beret im Boden eingegraben wartet, um sie zu vermobeln und zu fesseln. Der Taucher wiederum greift über das Hafenbecken an und erledigt Feinde mit Harpune und Wurfmessern, der Scharfschütze ... na ja, das erklärt sich eigentlich von selbst. Im zweiten Teil **Men of Courage** (2001) kommen noch mehr Spezialisten wie der Dieb dazu, die Kombination der verschiedenen Fähigkeiten wird ausgefeilter. Zumindest in der Theorie, denn vor allem in **Men of Courage** funktioniert auch die Brachialmethode

zu gut: Wir legen unser Team mit Blick auf die Türen in den Wachmodus, schießen einmal in die Luft und sehen dann zu, wie der Feind hereinstürmt. Wer dann in unseren Sichtbereich stolpert, wird automatisch niedergemäht. Mit den einblendbaren Sichtkegeln der Deutschen dagegen planen wir unser Vorgehen und das Zusammenspiel unserer Männer, um den Weg zum Ziel nach und nach feindfrei zu räumen.

Sichtlinien, Lichtkristalle, Verkleidungen – spielerisch trägt jeder der großen Titel einen wichtigen Teil zum Schleichspiel-Genre bei. Inhaltlich tut sich zwischen Agenten, Mördern, Dieben außer Standardkost nicht viel, weil die Protagonisten das Setting bestimmen und umgekehrt. Dabei geht es auch anders, nur leider selten wirklich erfolgreich. Die beiden Teile der **Desperados**-Reihe (ab 2001) und **Robin Hood: The Legend of Sherwood** (2002) schnappen sich das Grundgerüst der **Commandos**-Spiele und verlegen sie in ungewöhnliche Szenarien. Obwohl sich vor allem **Desperados** dank cooler Charaktere und kniffliger Levels eine treue Fangemeinde aufbauen kann, teilen sie am Ende das Schicksal des Vorbilds, das nach dem dritten Teil (**Commandos: Destination Berlin**, 2003) in der Versenkung verschwindet – mit dem Unterschied, dass Cowboys und Merry Men vorher nie wirklich berühmt werden. Es ist eben nicht einfach, sich mit frischen Ideen abseits der etablierten Marken zu behaupten, das spüren auch First- und Third-Person-Leisetreter am eigenen Leib. Sie kommen nicht an den Erfolg der »Großen« heran und bleiben Randphänomene des Genres. Die schrille Agentengeschichte um die 60er-Mode-Ikone Cate Archer **No One Lives Forever** (ab 2000) etwa begeistert mit abgedrehten Gadgets wie Lippenstiftgranaten und herrlich skurrilen Charakteren. Die Comic-Verschwörung **XIII** (2003) führt das mittlerweile gern genutzte Cell Shading ein (genial: wir hören Gegner nicht nur tapsen, sondern sehen die Schrittgänge auch!), die Spiele um Antiheld **Riddick** (ab 2004) schicken DEN Schattenliebhaber schlechthin in den Kampf – es geht auch ohne Leuchtblinde, Mr. Fisher! **Velvet Assassin** (2009) und **Saboteur** (2009) versuchen, das Weltkriegsszenario mit interessanten erzählerischen Mitteln zu beleben. Ersteres erzählt seine Geschichte als Fiebertraum einer Schwerverletzten, im





zweiten befreien wir das besetzte Gebiet nicht nur von den Nazis selbst, sondern auch von der grauen Tristesse, die mit dem Regime Einzug hält. **Alpha Protocol** (2008) bietet dem Spieler zwar eine altbekannte Agentengeschichte, fesselt jedoch mit moralischen Entscheidungen und vielschichtigen Charakteren. Die **Sniper Elite**- (ab 2005) und **Sniper: Ghost Warrior**-Spiele (ab 2010) nutzen das Element des Schleichens, um in möglichst gute Scharfschützenpositionen und im Notfall wieder von dort wegzukommen. Und 2012 verbindet **Mark of the Ninja** die 2D-Wurzeln von **Castle Wolfenstein** mit seitdem etablierten und beliebten Elementen wie dem Ausnutzen der Dunkelheit, Sichtlinien und ausbaubaren Fähigkeiten. So interessant und witzig viele dieser Spiele auch sind, verkauft hat sich keines von ihnen wie die großen Vorbilder. Dabei funktioniert jedes auf seine Weise gut, spielerisch ist keine Gurke dabei. Die gibt es allerdings auch: Unter Serienlizenz erledigt Jennifer Garner in den Episoden von **Alias Underground** (ab 2002) mehr schlecht als recht neun generische Aufträge, erst das eigenständige **Alias** (2004) schneidet besser ab. Im gleichen Jahr verleiden uns auch die Schleichmissionen des ohnehin grässlichen **Augustus: Im Auftrag des Kaisers** (2004) jede Römerbegeisterung. Und 2013 zeigt **Dark**, wie eine an sich spannende Vampirgeschichte dank Designschnitzern spielerisch in die Tiefen der Hölle abrutschen kann.

Neue Ideen, nein danke!

Das kann man schade finden – sollte aber zumindest berücksichtigen, dass ein Hardcore-**Thief** oder **-Hitman** ohne diese Eingeständnisse ans breite Publikum kaum rentabel wären. Das Genre hat jedoch lange genug überlebt (und dabei teilweise buchstäblich ein Schattendasein verbracht), um solche kontrovers diskutierten »Innovationen« auszuhalten. Gestandene Schleicher wissen ohnehin spätestens seit den ersten Raubzügen von Meisterdieb Garrett: Richtig gefährlich ist nur der Wind. **JR**

Während sich an den Rändern des Genres kaum ein Spiel etablieren kann, triumphiert in seiner Mitte eine Reihe, die das Schleichspiel-Konzept eigentlich ad absurdum führt: **Assassin's Creed** (ab 2008). Altair und seine Nachfolger gehören zum Orden der Assassinen, sie schalten wichtige Schlüsselpersonen einer Templerverschwörung aus – und verhalten sich dabei wie die Axt im Walde. Während die interessanten Charaktere und die alternativ gezeichnete Spielwelt vorbildlich gelingen, tritt das eigentliche Handwerk der Assassinen, das lautlose Meucheln, immer mehr in den Hintergrund, weil Konterparaden-Massaker an ganzen Garnisonen und die anschließende mühelose Flucht über die Dächer besser funktionieren.

Assassin's Creed versetzt den Spieler nicht in die Position eines verletzlichen Heimlich-tuers wie Garrett, sondern gibt ihm so viele Kampf- und Komfortfunktionen an die Hand, dass die eigentlichen Aufträge fast keine Herausforderung mehr darstellen. Hardcore-Schleicher jammern, der Erfolg und das breite Publikum geben dem Pfad der modernen Assassinen jedoch Recht. Auch in anderen Spielen wie **Hitman: Absolution** (2012) oder dem neuen **Thief** (siehe Seite 32) hebeln neue Funktionen wie der Instinkt- beziehungsweise Fokus-Modus nach Ansicht mancher Fans (zu) viel vom alten Spielgefühl aus – auch wenn sich diese Komfortfunktionen deaktivieren lassen. Wer seit den ersten Tagen des Genres auf der Pirsch ist und sich auch dann noch Gedanken über die perfekte

Vorgehensweise macht, wenn das Spiel gar nicht läuft, der muss diese Hilfestellungen beinahe zwingend abschalten, sonst wird's zu einfach.

Die wichtigsten Helfer

Um auf jede Situation vorbereitet zu sein, braucht jeder Agent seine Grundausrüstung:

Aus dem Agentenhandbuch

Dreiauge



Sichthilfen verschaffen uns einen besseren Überblick und verraten niemals durch ihr Leuchten unsere Position. (**Splinter Cell**)

Pudel



Der beste Freund des Menschen steht seinem Herrn auch in Roboterform in jeder brenzligen Lage bei. (**No One Lives Forever**)

Mönche



Keiner verdächtigt einen Mönch! Mischen Sie sich unter die Kuttenträger und verschwinden Sie in der heiligen Menge. (**Assassin's Creed**)

Kiste



Profi-Tipp: Sind weder Mönche noch gestohlene Uniformen zur Hand, tarnt uns auch eine simple Pappkiste. (**Metal Gear**)

Pfeile



Jeder Bogen wird mit der richtigen Munition wie Wasser- oder Seilpfeilen zur lautlosen Allzweckwaffe. (**Thief**)

Augmentierung



Ihr eigener Körper. Kampfsport ist gut, bei Bedarf Stahlkugeln aus der modifizierten Brust abzufeuern ist besser. (**Deus Ex**)



Assassinen bedeuten Meuchelmorde bedeuten Schleichen? Die **Assassin's Creed**-Reihe verzichtet auf Heimlichkeit und setzt stattdessen auf bombastische Actioneinlagen.