

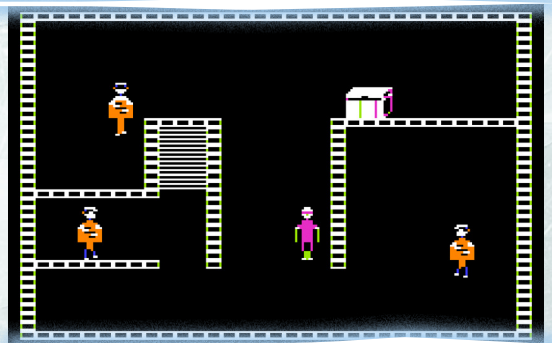
Stealth in Spielen

SCHLEICH DICH!

Heimlich, still und leise – so pirschen sich immer mehr Helden an ihre Gegner heran. Wir analysieren die Gründe für das Schattendasein und blicken auf die Anfänge der Stealth-Spielerei zurück. Von Thorsten Küchler

Pssst! Dieser Artikel ist fast lautlos und huscht noch dazu unbemerkt von Zeile und Zeile. Denn er verhält sich so, wie das berühmte Videospiel-Feature, von dem er erzählt; schleichen, geheim agieren, bis zur Unsichtbarkeit mit der Umgebung verschmelzen, im Fachjargon: Stealth. Was heute zum guten Softwaredesign-Ton gehört, ist in den Branchen Anfängen noch ebenso seltsam wie selten. Schließlich wollen die ersten Spielhallen-Helden vor allem eines, ballern – und zwar auf alle Pixel, die sich bewegen! Damit folgen Titel wie Space Invaders oder Asteroids letztlich nur unseren Urtrieben. Was dem Neandertaler seine tägliche Jagd war, das ist dem Menschen der Moderne die Unterhaltung an Spielgeräten mit ordinärer »Zielen – Schießen – Ausweichen«-Mechanik, belohnt durch in die Höhe schnellende Punktezähler.

Pac-Man dreht den Spieß jedoch entscheidend um. Als Pillenmann ist der Spieler im Namco-Klassiker fast ständig auf der Flucht vor wildgewordenen Geistern. Eine Offensivwaffe gibt es nicht, einzig das Schlucken einer besonderen Tablette lässt den gelben Helden temporär zum Aggressor werden. Von Schleichen kann man in diesem Zusammenhang zwar noch nicht sprechen, aber ein Grundstein ist gelegt. Das gilt erst recht für 005. In Segas Stealth-Initialzündung von 1980 übernimmt man die Rolle des titelge-



Offiziell anerkannte Pioniertat: 005 von Sega (links) ist 1981 laut Guinness-Buch der Rekorde das erste Schleichspiel überhaupt. Castle Wolfenstein (rechts) inszeniert noch im selben Jahr den heimlichen Ausbruch aus der legendären Nazi-Festung.

benden Spions und versucht, einen Koffer voller Geheimdokumente in Sicherheit zu bringen. Die rudimentär schlaue agierenden KI-Widersacher leuchten bei ihrer Suche sogar mit Taschenlampen in den schachbrett-artigen Levels herum – ein erster Ausblick auf das, was Hits der Marke Metal Gear Solid Jahrzehnte später zur vielbeachteten Genre-Revolution machen sollte. Kuriosum am Rande: Auch die berühmte Castle-Wolfenstein-Reihe startet ihre bewegte Karriere Anfang der 80er-Jahre als 2D-Schleicherei, bei der man die Nazi-Schurken nur im Notfall

per Pistole erledigt und sich Uniformen überstreift, um unbemerkt zu bleiben. Die ab 1987 bestehende Indizierung des Spiels wird 2012 wieder aufgehoben, schließlich wirkt das Gezeigte aus heutiger Sicht dann doch eher belustigend denn verrohend.

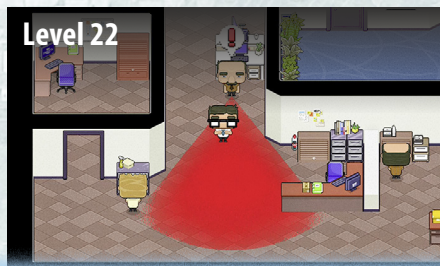
Im Zeichen der schleichenden Schlange
Intruder, so nennt sich ein austauschbares Action-Spiel, an dem der japanische Hersteller Konami ab 1986 arbeitet. Doch die limitierten Hardware-Kapazitäten des MSX2-Computers und ein junger Designer namens

Scurrile Schleicher: Die speziellsten Stealth-Spiele

Vom Buletten-Verkäufer über Delfine bis hin zu Stalkern – diese Heimlichtuer passen so gar nicht ins massenmarkt-taugliche Genrebild.



Geist statt Krieger, Psychoprobleme statt Weltkrieg: In The Novelist huscht man als Geist durch das Ferienhaus einer ganz normalen Familie und manipuliert die weiteren Geschehnisse auf subtile Weise. So flüstert man einer schlafenden Person beispielsweise Dinge ein, die ihre Taten in der Folge dann leicht, aber entscheidend verändern. Ein ebenso ruhiges wie nachdenklich machendes Stealth-Experiment.



Was ist noch viel schlimmer als Terroristen, Monster und böse Soldaten? Richtig, der stinknormale Chef. Dementsprechend hat Gary ein großes Problem, denn der Bürohengst verschlüpft wieder mal, ihm droht die Entlassung! Aufgabe des Spielers ist es nun, in die 22. Etage des Firmengebäudes zu gelangen, ohne dass jemand bemerkt, wie lax es Gary mit dem morgendlichen Arbeitsbeginn nimmt – Satire pur!



Fans logisch-authentischer Spiele müssen nun ganz stark sein: In Classroom Aquatic kommt der Spieler als tauchender Austauschstudent an eine Schule für Delfine! Und in diesem wunderlichen Szenario muss man sich nun perfekt integrieren – Schleichpassagen aus der Egoperspektive inklusive. Abgerundet wird das maritime Abenteuer von voller Virtual-Reality-Unterstützung für Rift & Co. – blubb, blubb.

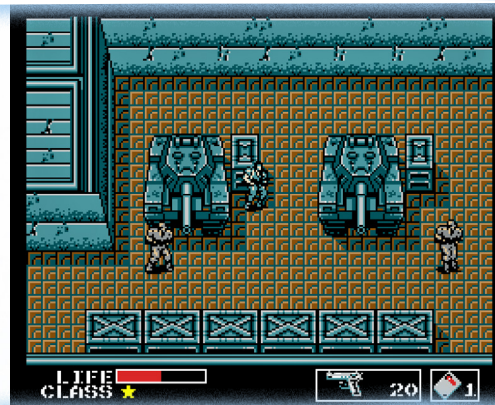


Im Xbox-360-Indie-Titel Nessie wird der Spieler zum Seeungeheuer und muss möglichst unbemerkt auftauchen – die charmante Grafik erinnert an gute alte »Game & Watch«-Zeiten.

Hideo Kojima verwandelt das Projekt in einen Meilenstein der Software-Geschichte. Weil die Darstellung von Dutzenden Widersachern samt zugehöriger Ballerei partout nicht in den Videospeicher der Entwicklungsplattform passen will, macht Kojima aus der Not eine Tugend. Inspiriert vom Filmklassiker »Gesprengte Ketten« (Originaltitel: »The Great Escape«) inszeniert der Kinofan ein

Pixelabenteuer, das sich um das Vermeiden von Feindkontakt dreht. Dessen ebenso prägnanter wie eigenwilliger Titel: Metal Gear. Die Ur-Episode der inzwischen weltberühmten Reihe wird zwar noch aus einer platten Draufsicht gespielt, ihre Gameplay-Elemente sind jedoch wegweisend. So zeigen Ausrufezeichen über den Köpfen der Wachen an, dass sie den Helden Snake entdeckt haben, bei ausgerufenem Alarm muss der Spieler aus dem Blickfeld seiner Häscher verschwinden, um wieder für Ruhe zu sorgen.

Damit löst Metal Gear eines der größten Probleme des Stealth-Genres auf erstaunlich elegante Weise. Denn bis heute tun sich viele Spielemacher schwer, die Entdeckung des schleichenden Helden nachvollziehbar und dennoch frustfrei zu integrieren. Klar, echte Bösewichte würden niemals ihre Suche nach dem Eindringling aufgeben, nur weil sie ihn mal für ein paar Sekunden aus den Augen verloren haben. Aber im Sinne des Spielspaßes wird dieser Unfug von uns Konsumenten geduldet, schon alleine aus Gründen der Fairness. Generell nimmt das Schleichsegment hinsichtlich der KI-Anforderungen eine Sonderstellung ein, denn



Mit Metal Gear revolutioniert Hideo Kojima das Actiongenre – bereits die erste, noch in 2D gehaltene Episode der berühmten Reihe enthält pfiffige Features wie das Verstecken in Pappkartons und alarmierte Wachen.



Metal Gear Solid ist nicht nur ein Stealth-Meilenstein, sondern für viele Spieler auch der beste PlayStation-Titel aller Zeiten. Besonders die genialen Bosskämpfe bleiben für immer in Erinnerung.

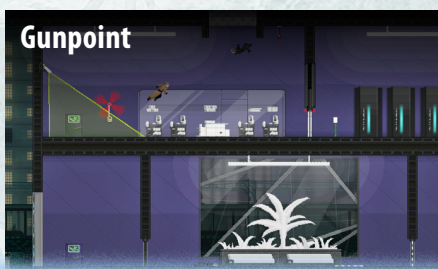
hier geht es nicht um gnadenlosen Realismus, sondern um den besten Kompromiss aus Nachvollziehbarkeit und Routine. Wer virtuelle Patrouillen austricksen soll, der muss ihre Aktionen bis zu einem gewissen Grad vorausahnen können. Menschlich (und damit launisch) agierende Gegner beißen sich ergo mit dem Anforderungsprofil der Stealth-Vertreter. Ähnliches gilt auch für die Wahrnehmungsfähigkeiten der KI-Knillche.



Splinter Cell erscheint Ende 2002 zuerst für die Xbox und entpuppt sich als Geniestreich. Besonders die Licht-Schatten-Darstellung ist wegweisend, spielerisch wie technisch.



Der Ausdruck Schleichwerbung bekommt hier eine neue Bedeutung. Denn Sneak King wurde von der Fast-Food-Kette Burger King in Auftrag gegeben! Entsprechend beschauert das Spielprinzip: Als Maskottchen muss man sich an Bürger heranpirschen und diese mit den Mahlzeiten des Sponsors beglücken. Ganz offenbar würde jeder normale Mensch zuvor Reißaus nehmen, um den Burgern zu entkommen.



Dass Agenten gerne mal mit der Hose denken, wissen wir spätestens seit James Bond. In Gunpoint stecken sogar Superkräfte in der Buxe des Helden. Das Beinkleid lässt den Pixel-Spion weit springen und federt Stürze ab – Inspector Gad-get lässt grüßen! Noch wichtiger ist jedoch das Crosslink-Tool, mit dem man Gerätschaften sabotieren kann und beispielsweise einen Lichtschalter zur tödlichen Stromfalle macht.



Der Ausdruck Yandere steht in der japanischen Popkultur für meist weibliche Menschen, die ihrem Liebsten so besessen nachstellen, dass diese Zuneigung manische Züge annimmt. Ergo spielt man in diesem Simulator ein junges Mädchen mit emotionalem Gepäck: Denn um ihren Schwarm von sich zu überzeugen, schleicht sich die Stalkerin an Konkurrentinnen heran und bringt diese um die Ecke.



Thief (hierzulande: Dark Project – Der Meisterdieb) begeistert Spieler wie Presse im Jahr 1998 mit seinen sensationellen, innovativen Ideen. Die Wachmänner des 3D-Abenteuers können gar Geräusche wahrnehmen.



Commandos und die geistigen Nachfolger (etwa Desperados) stellen ihre Schleichfeldzüge aus einer übersichtlichen 2D-Perspektive dar – im Mittelpunkt steht das Teamwork der unterschiedlichen Charaktere.

Sehen, aber nicht gesehen werden

Das Gesichtsfeld von Fröschen beträgt sagenhafte 300 Grad. So ein grüner Lurch erkennt auch Dinge, die sich neben und hinter ihm befinden! Als Schleichspiel-Kontrahent wäre ein solches Tier ergo völlig ungeeignet: »Franz Frosch hat sie entdeckt ... und wieder ... und schon wieder!« Nicht nur deshalb

greifen die Macher von Metal Gear & Co. lieber auf Typen zurück, die mit virtuellen Scheuklappen durch die Gegend spazieren. Klar begrenzte Sichtkegel (wahlweise direkt in die Spielwelt hineinprojiziert oder auf einer Minikarte angezeigt) geben dem Spieler Auskunft darüber, welche Bereiche sicher sind und welche eben nicht. Diese klar kommunizierten Regeln sind für Stealth-Passagen enorm wichtig, denn es gibt nur wenig Nervtötenderes, als nicht nachvollziehbar ertappt zu werden. Entsprechend mitteilungsfreudig sind auch viele Genreveter, wenn es um die Gedankengänge ihrer Wachmänner geht. Wenn Sam Fisher etwa hinter einer Kiste darauf wartet, dass endlich die Luft rein ist, dann plaudern seine Kontrahenten schon mal gerne lauthals über den gleich anstehenden Gang zur Toilette. Und der Hitman freut sich über warnende Durchsagen, mit denen seine Häsher ihr weiteres Vorgehen im Detail ankündigen: »Im 3. Stock wurde ein Killer gesehen. Wir schicken nun drei Söldner durch den Hintereingang rein.« Mit solchen Kniffen fangen die Spieledesigner die offensichtliche Un-

gleichheit zwischen Held und Schurken auf. Einer gegen alle geht eben nur, wenn der eine auch mehr weiß, sieht und hört.

Hört! Hört ihr digitalen Halunken!

Im Jahr 1998 lernen die KI-Widersacher der weltweiten Stealth-Recken, dass man Eindringlinge nicht nur mit bloßem Augen ent-



Die japanische Tenchu-Serie gehört zu den vergessenen Meilensteinen des Genres. Der Erstling bietet bereits 1998 packende Ninja-Action in recht offenen 3D-Arealen.



Superspionin Cate Archer lenkt ihre Gegner in der herrlich überdrehten Agentenparodie No One Lives Forever 2 zuweilen per Münzwurf oder mit Bananenschalen ab.

Intim im Team: Die spannendsten Mehrspieler-Schleicher

Verstecken mit anderen: Stealth funktioniert auch im Koop oder als kompetitive Multiplayer-Zutat.



Hitman

Mehrere Glatzköpfe, die sich gegenseitig mit grotesken Verkleidungen in die Irre führen? Nein, Hitman taugt nicht als klassisches Mehrspieler-Spektakel. Umso cooler, dass die Entwickler es dennoch schaffen, die Community zu motivieren. Im Contracts-Modus erstellt man nämlich auf spielerische Weise möglichst famose Attentate, die sodann als Herausforderung an Onlinefreunde weitergegeben werden können.



Stealth Inc 2: A Game of Clones

Selbst Nintendo tut sich bis heute schwer, das innovative Gamepad seiner Wii-U-Konsole sinnvoll auszunutzen. Vielleicht hätte man einfach mal die Macher von Stealth Inc 2 fragen sollen. Das clevere Schleichspielchen hat einen irre guten Koopmodus. Während Spieler 1 durchs die Gegend spaziert, kann sein Kollege am Touchscreen wichtige Dinge markieren und das Level in seiner Gänze auskundschaften.



Hidden in Plain Sight

Hier ist der Name Programm. im Partykracher Hidden in Plain Sight sehen alle Spielermodelle identisch aus, zahlreiche uniforme KI-Figuren machen die Suche nach den Gegnern noch kniffliger. Bester Modus ist das Death Race: Wer als Erster ins Ziel rennt, hat gewonnen – aber jeder Teilnehmer verfügt über eine Knarre mit genau einer Patrone. Manchmal können gute Ideen eben so einfach sein!



Zwischen diesen beiden Genrehits liegen satte 16 Jahre. Das erste Deus Ex (links) bietet seinen Spielern bereits 2000 ungeahnt vielfältige Möglichkeiten in Sachen Missionserfüllung, Man-Kind Divided (rechts) führt dieses Credo ab August 2016 fort.

Im kernigen Metal Gear Solid 3: Snake Eater wird Big Boss zum Überlebenskünstler und nutzt zahlreiche Tarnanzüge, um mit der Dschungelumgebung eins zu werden.

decken kann. Teil eins der Thief-Reihe (bei uns: Dark Project – Der Meisterdieb) pflanzt seinen Fantasy-Rittern nämlich so etwas wie Ohren ein. Wenn der Kleptomane Garrett zu laut in der Gegend herum poltert, dann bleibt dieser Fauxpas nicht ungestraft, das Wachpersonal geht jedem seltsamen Geräusch in der Umgebung nach. Der Lauschangriff ist jedoch nicht nur Fluch, sondern auch Segen. Clevere Diebe locken das KI-Personal gezielt in eine dunkle Ecke (etwa per präzise verschossenem Pfeil), um es dort dann von hinten zu erledigen. Noch eine weitere Besonderheit macht das Meisterwerk der Looking Glass Studios zum bedeutenden Stealth-Pionier: die Ego-Perspektive. Während wir anderen Heimlichtuern wie Solid Snake aus sicherer Entfernung bei ihren Streifzügen zusehen, macht Thief uns vom Komplizen zum Täter. Das sorgt nicht nur für ein packendes Mittendrin-Gefühl, sondern auch für taktische Tücken. Durch die intime Spielansicht muss man seine Umgebung nämlich weitaus aktiver in Augenschein nehmen, sich ständig umsehen, Kleinigkeiten fokussieren. Third-Person-Leisetreter haben es ungleich leichter, schließlich bietet ihr leicht heraus gezoomtes Blickfeld doch viel mehr Übersichtlichkeit und eine Spielfigur, deren aktueller Standort jederzeit präzise einschätzbar ist. Kauert man

gerade hinter einem der inzwischen unvermeidlichen Deckungsobjekte, so lässt sich aus der Ego-Perspektive hingegen oft nur schwer erkennen, ob beispielsweise die Schulter des Helden auffällig hervorlugt. Ein Geniestreich in Sachen Kameradesign ist übrigens Sonys Forbidden Siren (nur für PlayStation 2). Denn der Japano-Schocker gibt dem Spieler die Möglichkeit, per Geisteskraft ins Hirn der Zombiemonster einzudringen und so durch ihre Augen zu schauen. Man weiß also genau, was der KI-Jäger gerade inspiziert – und kann dadurch seinen

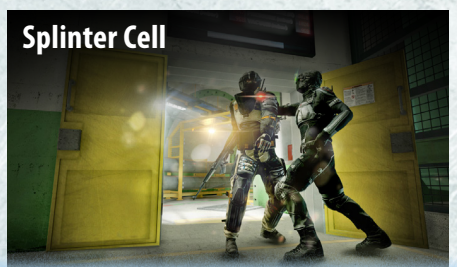
Blicken entkommen. Ein Trick, den auch viele pfiffige Schummler einst bei Splitscreen-Shooter-Gefechten angewendet haben!

Kleider machen schleichende Leute

Manchmal kommen auch Stealth-Helden nicht umhin, sich ihren Widersachern ganz absichtlich zu zeigen, dann aber zumeist gut getarnt! Schließlich wissen wir spätestens seit Metal Gear Solid 3: Snake Eater, wie wichtig das korrekte Outfit beim Kriechen



Geniale Grusel-Idee: In den Titeln der Forbidden Siren-Reihe kann man per Sightjack-Feature zeitweise durch die Augen der Schurken blicken und diese optische Hilfe nutzen um zu entkommen.



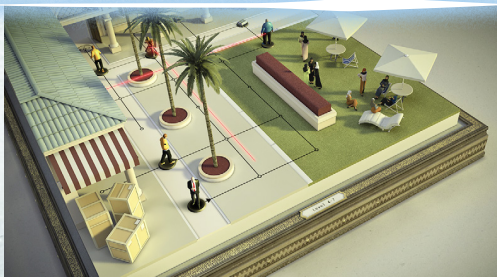
Dieser Geheimtipp hat nichts mit dem Steuerparadies am Mittelmeer zu tun, sondern dreht sich um groß angelegte Raubzüge, die aus der Vogelperspektive abstrakt dargestellt werden – They Stole a Million vom ollen C64 lässt grüßen! Bis zu vier Spieler können sich dabei gegenseitig helfen, aber auch um die Beute streiten. Unterschiedliche Charakterklassen machen das Gaunerstück noch komplexer.

Ein Spion (Spieler 1) wird in eine Partygesellschaft eingeschleust und muss den Trubel nutzen, um Missionen auszuführen. Doch draußen vor dem Fenster sitzt ein Sniper (Spieler 2), der eben jenen ungebeten Gast ausschalten soll – aber eben nicht weiß, wie die Zielperson aussieht! Aus dieser simplen Prämisse macht Programmierer-Urgestein Chris Hecker (Spore) einen echten Mehrspielerhit.

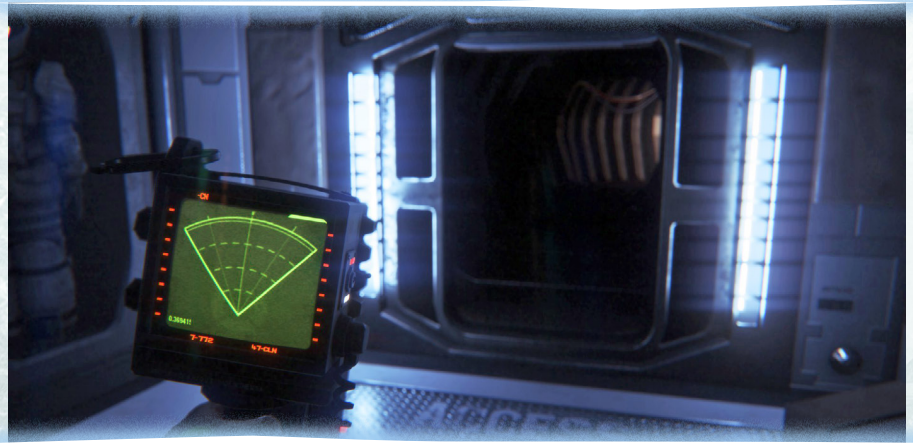
Mit Pandora Tomorrow führte Ubisoft eine Mehrspielervariante ins Splinter-Cell-Universum ein, die man als revolutionär bezeichnen kann. Bei Spione gegen Söldner treten zwei Teams an, die mit unterschiedlichen Voraussetzungen klarkommen müssen. Während die Spione herumschleichen, werden die aggressiven Söldner aus der Ego-Perspektive gesteuert – asymmetrisch nennt man so etwas heutzutage.

durchs Feindesland sein kann. Eine entsprechende Prozentanzeige gibt im Dschungel des PS2-Hits an, wie gut Naked Snake aka Big Boss mit der Natur verschmilzt. So fühlt sich man fast wie ein Chamäleon, wenn die eigene Spielfigur dank braun geflecktem Overall vor einem Baum steht und dadurch von der KI nicht registriert wird. Höhepunkt des Spiels ist dann auch ein Bosskampf, bei dem man gegen einen steinalten Meister der Tarnung antritt. Das Duell mit The End gilt für viele Genre-Fans als perfekte Symbiose aller Kernelemente, die das Stealth-Genre so spielsenswert machen – konzentriert auf knapp 30 Minuten Hochspannung.

Eine ganz andere Kleiderordnung herrscht indes in den Titeln der Hitman-Reihe, Io Interactives glatzköpfiger Massenmörder ist so etwas wie die martialische Barbiepuppe unter den Schleich-Spielfiguren. Ob Kochschürze, Samurai-Robe, Blaumann oder Vogelscheuchenkostüm, Nummer 47 foppt



Hitman GO (oben) und Metal Gear Acid (unten) verfrachten das Stealth-Gameplay ihrer beiden berühmten Marken in rundenbasierte Taktik-Scharmützel – mit erstaunlich spaßigem Ergebnis!



Besonders in Sachen künstliche Intelligenz ist Alien Isolation beachtlich. Das außerirdische Wesen lernt dazu, merkt sich die Vorgehensweise des Spielers und wird so immer bedrohlicher.

seine Attentatsopfer nur zu gerne, indem er sich äußerlich verwandelt. Die eigentlichen Besitzer der jeweiligen Klamotten werden indes möglichst rückstandslos entsorgt, in Wandschränken, Schluchten oder Gewässern. So gründlich geht sonst nur Sam Fisher vor. Der Frontmann von Ubisofts Splinter-Cell-Marke hat das virtuelle Schleichen gleich in mehrerlei Hinsicht maßgeblich vorgebracht. Nicht nur, weil er ausgeknockte Gegner in abgelegene Bereiche schleppt, damit niemand Verdacht schöpft. Die wohl größte Errungenschaft ist Sams Schattendasein: Splinter Cell setzt 2002 auf eine realistische Hell-Dunkel-Darstellung, die erstmals auch Grautöne zulässt. Wie gut die Finsternis den Agenten umhüllt, das kann man an einem stets eingblendeten Lichtbalken erkennen. Ebenfalls revolutionär: Dank Clancy'scher Hightech-Utopie hantiert die Einmannarmee mit allerlei Gadgets herum. Wo andere Spione wie Cate Archer aus No One Lives Forever Münzen und Bananen verwenden, verschießt Sam kleine Kameras, die Gegner per Geräusch anlocken und in einer Gaswolke zum Einschlafen bringen. Hinzu kommen Nacht- und Thermalsicht – wobei der Blickverstärker fast schon zu einem nervigen Klischee des Genres geworden ist.

Der moderne Freiheitsgedanke

Weil Genre-Urgesteine wie das erste Splinter Cell strikt lineare Unterhaltung bieten, ist das Improvisationstalent der Spieler hier leider nur selten gefragt. Den »Mach's doch einfach so, wie du willst!«-Gedanken trägt indes die Deus-Ex-Reihe vor sich her: Warren Spectors Geniestreich ist kein explizites Stealth-Spektakel, aber man kann es als solches spielen. Oder als Shooter. Oder fast schon als Quassel-Simulator. Diese Prämissen



Der Hitman ist nicht nur ein eiskalter Mörder, sondern auch der modisch vielfältigste Videospiel-Protagonist aller Zeiten. Mit teils absurden Verkleidungen foppt der kahlköpfige Kerl seine Widersacher.

Heiße Affäre oder Missverständnis? Schleichen als Intermezzo

Manche Titel lockern ihr Geschehen mit Stealth-Passage auf. Das klappt mal gut – oder garnicht.



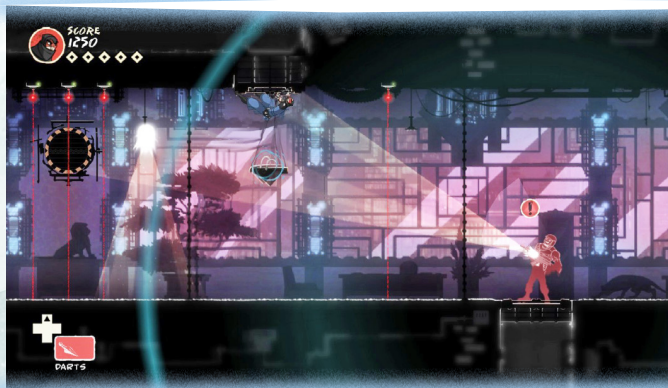
Der zweite Teil der beliebten Adventure-Serie von Funcom erweitert das Spektrum seines beliebten Vorgängers um Action- und Stealth-Passagen. Letztere steuern sich nicht unbedingt intuitiv, zumal Helden Zoë auch keine Actiondame ist und im Schneckentempo durch die Gegend kriecht. Wenigstens hält sich der aufgezwungene Frust durch dauerndes Scheitern angesichts vieler fairer Rücksetzpunkte in Grenzen.



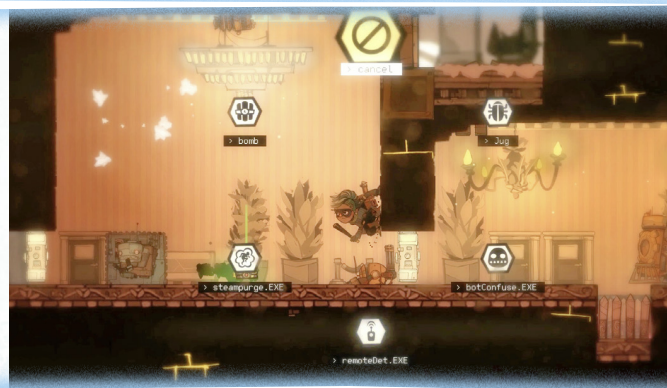
GTA für Arme, so lässt sich Sonys glücklose Open-World-Gaunerei von 2004 trefflich beschreiben. Tiefpunkt des Spiels sind die Schleich-Abschnitte mit der Hackerin Sam Thompson: Das junge Mädel brüllt ständig »Hide! Fuck! Fuck! Hide!« und bewegt sich dabei so agil wie ein Lkw mit Reifenschaden. Zum Glück ist die KI der Widersacher auf ähnlich miesem Niveau.



Squares Mammut-Rollenspiel enthält gefühlt Elemente aus 20.000 Genres. So wundert es auch kaum, dass die Helden irgendwann auch in eine feindliche Basis eindringen müssen, indem sie sich hinter Kisten verstecken und von Schatten zu Schatten huschen. Letztlich geht es hierbei aber darum, die patrouillierenden Wachmänner zu überraschen und so die Initiative im Kampf zu übernehmen.



Der Indie-Geheimtipp Mark of the Ninja sieht mit seiner Comicoptik zwar recht naiv aus, fordert aber selbst Genreexperten. Die Sicht- und Lichtkegel werden in 2D über die Grafik projiziert.



Die Umgebungen des Cyberkrimis The Swindle werden per Zufallsgenerator gebaut. Das sorgt einerseits immer wieder für Überraschungen, hat andererseits aber auch seine Tücken hinsichtlich des Balancings.

se gilt freilich auch für die heutigen Reboots von Eidos Montreal: Sowohl Human Revolution als auch das kommende Mankind Divided stellen den Spieler nicht nur vor Wahlmöglichkeiten, sie konfrontieren in auch mit den Folgen seines Tuns. Wer also lieber unbemerkt schleicht als zügellos mordet, der wird von den Fraktionen im Spiel auch entsprechend sanfter behandelt.

Die bislang wohl brillianteste Integration eines solchen Konsequenzen-Systems ist indes Dishonored gelungen. Je mehr Aggres-

sion man an den Tag legt, desto höher steigt das eigene Chaos-Level. Und dessen Stand entscheidet wiederum über die Intensität der KI-Gegenmaßnahmen und den Storyverlauf des finalen Levels. In Sachen räumliche Freiheit gebührt unterdessen Crytek ein Sonderlob, denn das Markieren, Ausspähen und geplante Erledigen von Feinden schon im ersten Far Cry von 2004 ist nichts Anderes als Stealth-Taktik – kombiniert mit der enorm großen, offenen Spielwelt des Action-Hybriden. Kein Wunder, dass zahlreiche Titel diese Ideen seitdem fleißig kopiert haben. Selbst Uncharted 4 bekommt eine entsprechende Fernglasfunktion spendiert. Und auch Mafia 3 wird etwas Vergleichbares nutzen. Letzteres Beispiel zeigt eindrucksvoll, welche Evolution das Schleichen als Spielelement in seiner nunmehr knapp 35-jährigen Geschichte durchgemacht hat: vom Nischengenre zum wohl geplünderten Ideenpool des Action-Segments. Glücklicherweise sind auch die Zeiten der per Holzhammer eingebauten Schleichpassagen (siehe Kasten) schon längst wieder vorbei. Denn zu manchen Spielen passt es schlichtweg nicht, wenn die Helden urplötzlich den Heimlichen markieren, nur weil das gerade hip ist. Ja, Tomb Raider: Angel of Darkness, wir haben dich gerade angeschaut!

Unbemerkt in die Zukunft

Im Jahr 2016 ist das Stealth-Segment so ideenreich wie nie zuvor. Besonders Indie-Entwickler gewinnen der eigentlich simplen Materie immer neue Facetten ab. Counterspy und The Swindle lassen uns durch per Zufall generierte 2D-Bereiche schleichen, Volume reduziert den Spielablauf auf das Wesentliche und erinnert mit seiner Cyberoptik an die VR-Missionen von Metal Gear Solid. Und dass Leisetreteri auch rundenbasiert funktioniert, das haben famose Spiele wie Hitman GO oder Invisible Inc. bewiesen. Die Trine-Macher Frozenbyte schrauben indes mit Shadwen an einem Fantasytitel, der wie eine Mischung aus Thief und Superhot wirkt: Stealth mit Zeit-Tricksereien – das klingt nicht nur extrem spannend, sondern auch wunderbar frei von Frust. Denn eines nervt uns an viel zu vielen Stealth-Vertretern: Das Scheitern des Spielers wird manchmal fies bestraft, ungeduldige Naturen damit hart auf die Probe gestellt. Und ständig wieder von neuem an einem Checkpoint beginnen, nur weil man einen kleinen Alarm ausgelöst hat? Braucht kein Mensch! Apropos brauchen, der letzte Abschnitt dieses Artikels sollte jetzt eigentlich folgen, aber er ist uns gerade entwischt und hat sich in den Schatten verzogen – ein echter Schleichspezialist eben. ★



Far Cry 3 führt das etablierte Prinzip der Shooter-Serie fort: In riesigen Open-World-Umgebungen kann der Spieler seine Feinde auskundschaften und dann gezielt erledigen – wahlweise unauffällig oder mit Krawall.



Was in den heutigen Titeln von Crystal Dynamics prima funktioniert, war 2003 noch das pure Grauen. Im legendär vergurkten Tomb Raider: The Angel of Darkness musste Lara nämlich teilweise unbemerkt an Gegner heranschleichen. Diese Heimlichtuerei war allerdings ebenso bekackt wie die aufgesetzten Rollenspiel-Elemente – ganz zu schweigen von den zahlreichen Bugs des Spiels.



Der wohl großartigste Moment der Call-of-Duty-Serie ist amüsanterweise keine spektakuläre Massenschießerei, sondern die Mission »Gut getarnt«. Gemeinsam mit Captain MacMillan robben wir als Noch-nicht-Captain Price durchs verseuchte Tschernobyl, folgen den Befehlen unseres Teamführers und beißen uns vor Spannung fast in die Unterlippe – linear ohne Ende, aber eben perfekt inszeniert.



Mit dem Wir-werfen-alles-rein-Spukschocker The Evil Within wollte Shinji Mikami an seinen Geniestreich Resident Evil 4 anknüpfen. In guter Erinnerung an das Spiel bleibt dabei vor allem der kostenpflichtige DLC The Assignment. Denn das Zusatzpaket dreht sich um Juli Kidman, eine Dame, die den ekelhaften Monstern lieber schleichend entkommt. Und das spielt sich wiederum enorm spannend.