



Die Geschichte der Delta-Force-Serie

AM ANFANG STAND DER VOXEL

Eine alte Taktik-Shooter-Marke feiert gerade eine spektakuläre Wiederauferstehung. Aber wo kommt sie eigentlich her? Von Paul Kautz



Paul Kautz

Delta Force war Pauls erster richtig großer Test: Zwei Seiten gab's dafür im PC Joker 12/98, seinem offiziellen Einstand auf der schreibenden Seite der Spielebranche! Im Nachhinein möglicherweise nicht der beste Spieletest aller Zeiten; der Joker-Herausgeber Michael Labiner hatte darauf bestanden, dass dieses schreckliche Brutalopogramm keine Wertung erhalten durfte. Kein Wunder also, dass Paul der Literaturnobelpreis 1998 versagt blieb.

Armeen sind ja im Grunde auch nur etwas bunter angezogene Bürokratien, insofern ist es kein Wunder, dass da die Dinge des Öffte-

ren Namen tragen, die nicht ganz unkompliziert von der Zunge rollen. Wie zum Beispiel die »1st Special Forces Operational Detach-

ment-Delta (Airborne)«. Das ist eine Spezialeinheit der US-Armee, die landläufig unter dem nicht nur wesentlich kürzeren, sondern auch gerade für Spiele deutlich cooleren Titel »Delta Force« bekannt ist.

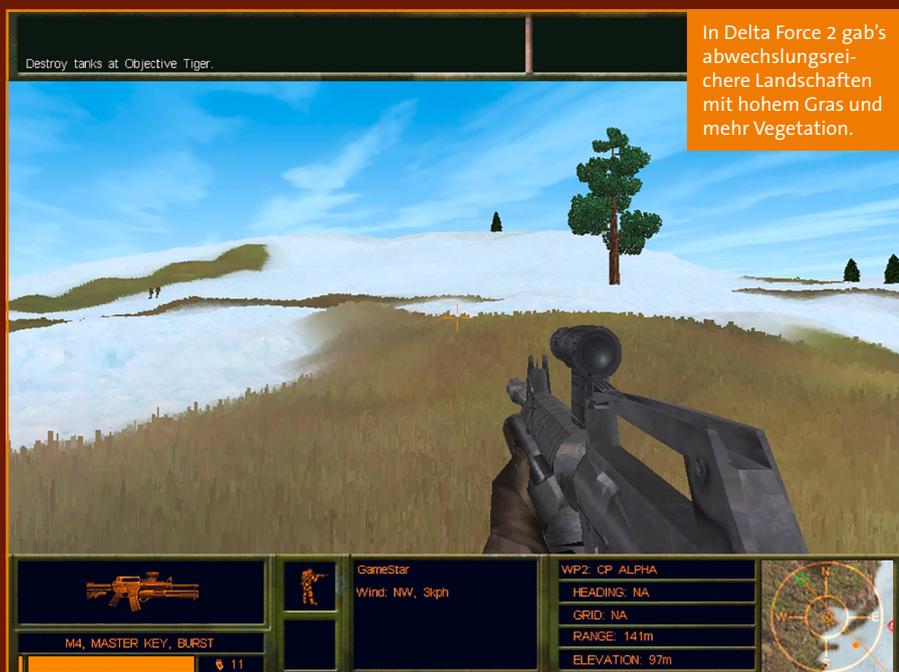
Eine kleine, schlagkräftige Einheit, deren Existenz sehr lange überhaupt nicht offiziell bestätigt wurde. Was den Publisher Novalogic natürlich nicht davon abhielt, im Mai des Jahres 1998 anzukündigen, ein Spiel rund um diese klandestine Truppe auf die Beine zu stellen. Eine ganz ähnliche Vorgehensweise hatte ihm ja bereits sechs Jahre zuvor mit einem Spiel zum Comanche-Helikopter sehr viel Glück gebracht.

Realistischer wird's nicht?

Eine der Besonderheiten der Entwicklung von Delta Force war, dass Novalogic von Anfang an einen echten Soldaten der Truppe als Berater an Bord hatte: Jeff Beatty, früherer Delta Force Assault Troop Commander, der dann bei Novalogic den Titel »Military Technical Advisor« trug und in dieser Rolle vor allem zwei Aufgaben hatte:

1. Die Art der Missionen zu definieren, die man als Delta-Force-Soldat ausführt und welche Waffen dabei zum Einsatz kommen.
2. Die Entwickler detailliert über das Verhalten der Gegner zu informieren, sodass sie ihre KI-Routinen entsprechend realistisch entwerfen konnten.

Die Pressemitteilung formulierte das folgendermaßen: »Weaponry, soldiers' moves and responses, as well as the missions' designs,



were developed with the assistance of a former Delta Force Commander.« Spoiler-Warnung: Jeff hat dabei echt keinen besonders guten Job gemacht.

Nachdem die Entwicklung von Delta Force knapp anderthalb Jahre in Anspruch nahm, wurde in der ersten Oktoberwoche des Jahres 1998 eine Demo veröffentlicht, in der die Spieler eine Solomission sowie eine Stunde Multiplayer-Action erwartete. Was wohl mehr als genug war, um diese Demo zu einem fetten Hit zu machen, wie Novalogic in einer Pressemitteilung vom 23. Oktober 1998 enthusiastisch verkündete.

»Fetter Hit« bedeutete damals übrigens, dass diese Demo mehr als 100.000 mal heruntergeladen wurde. Was wirklich beachtlich war, wenn man bedenkt, dass das Internet, wie wir es heute kennen, immer noch in seinen Kinderschuhen steckte und die meisten Leute immer noch über eine kriechend langsame Einwahlverbindung ins Netz gingen. Das eigentliche Spiel war zu diesem Zeitpunkt dann ebenfalls schon erhältlich: seit dem 15. Oktober in den USA, und etwa einen Monat später dann auch bei uns, im Vertrieb von Electronic Arts.

Ballern für den Frieden

Worum geht's in Delta Force überhaupt? Wer mit dem Œuvre von Novalogic vertraut ist, der weiß, dass sich die Spiele der Firma für ihre militärisch durchtränkten Hintergrund-



Die gegnerische KI ist mit »dumppbackig« noch sehr gönnerhaft umschrieben (DF1).

geschichten denselben Bierdeckel teilen. Und so ist es auch hier wieder mal das nicht näher definierte Übel der Welt, dem es an den schmutzigen Kragen geht. Grundsätzlich legt ihr euch in Peru mit Drogenbaronen an und mit Bio-Terroristen in Indonesien, befreit Geiseln im Tschad und verhindert auf der sibirischen Doppelinsel Nowaja Semlja nicht weniger als einen Atomkrieg.

Wie für Novalogic und seine damals noch bevorzugt eingesetzte Voxel-Grafiktechnologie typisch, verbringt ihr auch hier den größten Teil eurer Zeit an der frischen Luft, in sechs bis zehn Missionen pro Szenario, insgesamt warten 40 Einsätze auf euch.

Die jeweils ersten beiden Aufträge stehen in jedem Kapitel von Anfang an zur Verfügung, alle andere werden nach und nach



Manche Missionen spielen im tiefen Grün des Nachtsichtgeräts (DF1).



Aus der nahen Distanz reicht ein Treffer, um die Mission vorzeitig zu beenden – oder ein Kontakt mit einem spitzen Gegenstand (DF2).



Delta Force lief noch im reinen Software-Modus, was für ungefilterte Gigantopixel sorgte (DF1).



Mit dem Scharfschützengewehr seid ihr im Grunde unbesiegbar. Gegner lassen sich damit problemlos erledigen (DF2).



Das Erfüllen aller Ziele beendet die Mission nicht immer. Manchmal muss man noch langwierig zum Abholpunkt rennen (DF1).

freigeschaltet. Ihr dürft aber wild zwischen den Szenarien wechseln, es gibt keinen vorgeschriebenen Verlauf. So wird verhindert, dass ihr an einem schwierigen Auftrag frustrierend lang hängenbleibt.

Unterwegs mit Sturmtrupplern

Praktisch jede Mission dreht sich darum, eine bestimmte Anzahl an Gegnern zu erledigen, und das mit einem erstaunlich kleinen Waffensortiment: Ein paar MGs, einige Scharfschützengewehre, Pistolen, Granaten sowie ein Messer – im Wesentlichen war's das. Da sind Spieler moderner Taktik-Shooter schon deutlich mehr Auswahl gewohnt.

Aber mehr braucht ihr auch nicht, denn die Gegner sind gerade auf weite Distanz nicht viel mehr als dumpfes Kanonenfutter, was vor allem an ihrer gigantischen Hitbox liegt: Solange ihr nur ungefähr die in der Nähe des Gegners befindliche Luft trifft, wird er auf jeden Fall erwischt. Und es spielt natürlich nicht die geringste Rolle, wo die Kugel landet. Ein Treffer in Kopf, Brust oder Socke hat immer die gleiche Auswirkung. Auf der anderen Seite dürft ihr die Feinde aber auch nicht unterschätzen,

denn genau wie sie fällt auch euer Fighter sehr schnell. Gegner tauchen gerne mal unvermittelt aus dem Nichts auf und verstecken sich innerhalb von Gebäuden hinter ecken oder gegenüber Türen.

Hin und wieder werdet ihr dabei von Teamkameraden mit kryptischen (Geheim-einheit!) Namen wie »Alpha Two« oder »Charlie One« begleitet, die aber kaum eine sinnvolle Funktion erfüllen. Ihre Zielsicherheit entspricht der imperialer Sturmtruppen nach einer durchzechten Nacht.

Zu schön für diese Welt?

Grafisch war Delta Force bei seinem Erscheinen ziemlich bemerkenswert. Denn hier kam erstmals Novalogics brandneue »Voxel Space 3«-Engine zum Einsatz, die mit True-Color-Darstellung und einer Auflösung von bis zu 1024x768 Pixeln damals selbst die heißesten Recheneisen wie einen Pentium 2 mit 300 MHz locker über ihre Belastungsgrenzen hinausgeschubst hat.

Der Grund dafür war, dass die Engine nach wie vor zu 100 Prozent im Software-Modus lief, die gesamte Grafik also ausschließlich von der CPU berechnet wurde.

Die teuren 3D-Beschleuniger waren damals zwar schon gut verbreitet, wurden hier aber nicht genutzt. Was bedeutete, dass im Jahre zwei nach GLQuake, das komplette Unterstützung von 3D-Beschleunigern über OpenGL ermöglichte und Auflösungen von bis zu 2560x1440 Pixeln bereitstellte, viele Käufer von Delta Force gezwungen waren, ihr ach so modernes Spiel in grobkörnigen 320x240 Pixeln zu erleben.

Immerhin sah das Resultat in jedem Fall echt gut aus: weite, angenehm rund fließende Landschaften mit für damalige Verhältnisse spektakulär hoher Sichtweite und etwas zerstörbarer Vegetation, netten Raucheffekten, auf Motion Capturing basierenden Animationen. »Edeloptik für Eliterechner« nannte Mick Schnelle das Resultat im 83-Punkte-Test in der GameStar 12/98.

Tod durch Telepathie

Aus heutiger Sicht ist das natürlich mit einer Schippe Salz zu genießen: Schon ab der mittleren Distanz werden die Pixel der Landschaft größer und eckiger als die Blöcke, aus denen die Pyramiden gebaut wurden. Es gibt praktisch kein Waffengefühl (Neudeutsch Gunplay): kein Rückstoß beim Abfeuern, kein Wackeln beim Laufen, es wird noch nicht mal sichtbar nachgeladen!

Das bizarrste Bild bekommt man aber mit dem Messer in der Hand zu sehen: Dieses aufrecht ragende Ding wird bei Benutzung einfach zusammen mit der sie haltenden Hand nach hinten gezogen, als würde man damit einen Rasenmähermotor anwerfen. Macht man das in ungefährer Nähe eines Gegners, kippt der spontan und offenbar schlimm getroffen um. Getötet vom umwerfenden Windstoß, vermutlich.

All das durfte man seinerzeit nicht nur allein, sondern auch online gegen bis zu 31 weitere Deltaforcierer genießen. Was ein derartig gigantischer Erfolg war, dass Novalogic etwa ein halbes Jahr nach Veröffentlichung des Spiels eine hochjauchzende Pressemitteilung in die Welt trug, in der verkündet wurde, dass es auf den firmeneigenen Servern schon »mehr als vier Millionen Game Joins« gegeben habe. Was auch immer dieser Begriff bedeuten soll.



Die gelegentlich mitkämpfenden Teamkameraden sind im Großen und Ganzen nutzlos (DF1).



Land Warrior setzte auf reine Polygongrafik. Damals sicher die richtige Entscheidung, heute sieht das Resultat aber schauerhaft aus.

Die Flut an Nachfolgern

In jedem Fall war Delta Force für Novalogic wieder ein durchschlagender Erfolg, was nur eine logische Konsequenz haben konnte: jede Menge Nachfolger! Den Anfang machte das nicht mal ein Jahr später veröffentlichte Delta Force 2, das auf den ersten Blick sehr stark nach »mehr vom Gleichen« aussah, aber unter der Haube durchaus einige Verbesserungen zu bieten hatte.

Denn da gab es deutlich abwechslungsreichere Landschaften mit hohem Gras, Sümpfen und mehr Vegetation, erstmals optionale Unterstützung von 3D-Beschleunigern für Polygonobjekte, vorgelesene Briefings, einen beiliegenden Missionseditor sowie einen spürbar nach oben geschraubten Schwierigkeitsgrad. Inhaltlich blieb aber alles beim Alten, was von Rüdiger Steidle in Ausgabe 1/2000 mit einer Wertung von 79 Punkten quittiert wurde.

Das abermals ein Jahr darauf veröffentlichte Delta Force: Land Warrior war das erste Spiel der Serie, bei dem Novalogic zugunsten einer neuen, komplett 3D-beschleunigten Polygon-Engine auf seine traditionelle Voxel-Technologie verzichtete. Seinerzeit war das sicherlich die korrekte Entscheidung, nur leider ist die grobe Früh-2000er-3D-Grafik fast so gut gealtert wie 80er-Sitcoms. Zumal Land Warrior schon bei seinem Erscheinen nicht der schönste Titel im umkämpften Genre war.

War aber immer noch ein gutes Spiel, das von Markus Schwerdtel in Ausgabe 1/2001 eine Wertung von verdienten 80 Punkten erhielt. Dem folgte dann noch ein selbstständig laufendes Addon namens Task Force Dagger (GameStar 9/2002: 72 Prozent) sowie das PlayStation-exklusive Delta Force: Urban Warfare, die aber beide keine Begeisterungstürme mehr auslösen konnten.

Das Spiel zum Film zum realen Ereignis

Anders sah das schon mit dem 2003 veröffentlichten Delta Force: Black Hawk Down aus, das lose auf dem Absturz eines US-Helikopters in Somalia beziehungsweise auf dem darauf basierenden Kinofilm von Ridley Scott basierte. Wie man nicht zuletzt an Pet-



Die »Voxel Space 3«-Engine sorgt für angenehm weiche Landschaften (DF1).

ras Test sieht, der von einer 85er-Wertung abgeschlossen wurde. Ein nach wie vor tolles Spiel, das zwar ein bisschen sehr auf Rummsbumms setzt, dieses aber auch in voller Konsequenz durchzieht und 16 zum Teil sehr packend inszenierte Missionen serviert. Diese wurden knapp ein Jahr später dann noch um elf weitere Aufträge im Addon Team Sabre erweitert, das seinerseits ebenfalls im Test eine Wertung von 85 Punkten erhielt (Ausgabe 4/2004).

Die beiden Folgetitel Delta Force: Xtreme (2005, im Wesentlichen ein Remake des ersten Spiels) und Delta Force: Xtreme 2 (2009) waren dagegen schon zu ihrem Erscheinen kaum der Rede wert. Das ist aber auch kein Wunder, denn Novalogic hatte sich inzwischen bereits von der Delta-Force-Serie abgewandt und mit dem hervorragenden Joint Operations ein neues Spiel mit Militärszenario ins Leben gerufen (GameStar 9/2004: 92 Punkte!) – aber das werden wir zu anderer Gelegenheit genauer ins Visier nehmen.

Die Zukunft von Delta Force

2008 wurde ein weiteres Delta-Force-Spiel mit dem Untertitel Angel Falls angekündigt,

das in Lateinamerika hätte spielen sollen, an vielen exotischen Schauplätzen und natürlich im gerechten Kampf gegen üble Drogenbarone mit buschigen Schnauzbärten. An diesem Spiel wurde jahrelang herumentwickelt, 2011 gab es sogar einen großen öffentlichen Alpha-Test – und dann mit einem Mal gar nichts mehr. Angel Falls wurde nie fertiggestellt.

Kein Wunder also, dass es bis zum Jahr 2023 dauern sollte, bis man den Namen Delta Force mal wieder in einem verspielten Zusammenhang lesen durfte. Entwickelt von Team Jade, wird das neue Spiel mit dem alten Namen abermals nicht nur eine umfassende Einzelspielerkampagne bieten (die auf Black Hawk Down basieren soll), sondern möchte sich vor allem im Multiplayer-Bereich mit den Battlefields und Call of Dutys dieser Welt anlegen. Wobei es da jetzt schon einen verdammt vielversprechenden Job macht, wie Kollege Philipp bestätigt. Schon bald geht's offiziell los! Wird der Name »Delta Force« also einmal mehr für fetten Shooter-Spaß stehen? Alle Daumen sind gedrückt. Und das nicht nur auf den Detonatoren der Satchelladungen. ★



Black Hawk Down basierte auf realen Ereignissen, setzte aber die Action in den Vordergrund.



In Black Hawk Down seid ihr nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern ballert auch vom Helikopter oder Panzerwagen aus.