

Kampf dem Terror

Delta Force 2

Novalogic eröffnet die Jagdsaison auf Terroristen. Als Mitglied der Delta Force jagen Sie Bösewichte jetzt auch aus der Luft und unter Wasser.



Cool und geschickt getarnt stapfen die Special Forces durch das wadenhohe **Voxel-Gras** in Richtung Einsatzziel.

Soldaten-Action ist derzeit bei Spielefirmen schwer angesagt. Klar, was ist schon spannender, als schwerbewaffnete böse Buben rund um den Globus zu jagen? Noch schöner wird die Terroristen-

hatz, wenn Sie ansprechend in Szene gesetzt ist. Für **Delta Force 2** hat Novalogic deshalb die hauseigene Voxelspace-Engine auf 32 Bit Farbtiefe renoviert und mit schicken Gebäude-Polygonen garniert.

Angriff von oben

Elegant segeln wir mit unserem Fallschirm auf das feindliche Lager zu. Da wird ein Wachposten auf unser Team aufmerksam und eröffnet das Feuer. Aus der Luft erwidern die Teamkameraden den Kugelregen. Gerade noch rechtzeitig erreichen wir das Lager, als der gegnerische Kommandant eben mit dem Hubschrauber fliehen will. Doch einem Schuß mit der Leuchtrakete hat der Heli-Rotor nicht entgegenzusetzen. Während wir ins Innere stürmen und die Kommandozentrale ausheben, übernehmen die Kameraden den

flächendeckenden Feuer-schutz von außen. Jetzt muß unser Team nur noch zurück zum Sammelpunkt, wo schon der Rettungs-Helikopter wartet. Allerdings liegt auf dem Weg eine gut gesicherte Artilleriestellung...

Voxel mit Tempo

Bereits seit einigen Jahren setzt Novalogic für die meisten Titel auf die Voxelspace-Engine zur Landschaftsdarstellung. Vorteil der Methode: Die Landschaft wirkt organischer und dadurch natürlicher als bei der Polygon-Darstellung – 3D-Strukturen werden nach wie vor aus Polygonen zusammengesetzt. Leider benötigt die schicke Voxeltechnologie erheblich mehr Rechnerpower. Damit **Delta Force 2** trotz 32 Bit Farbtiefe und höheren Details auf gängigen Rechnern spielbar bleibt, haben die Entwickler einen Workaround geschaffen. Alle 3D-Karten, die die entsprechende Farbtiefe verarbeiten können (z.B. Riva TNT/TNT 2, S3 Savage, G 200/400, Rage 128, VR2), kümmern sich um die Beschleunigung der Objektpolygone, Perspektivenkorrektur und Pixel-Filterung.

Tarnung im Gras

Das erweiterte Grafiksystem und die freigewordene Prozessorleistung haben die Entwickler genutzt, um **Delta Force 2** mit ein paar neuen



Der gut getimten Salve haben die beiden **Terroristen** nichts entgegenzusetzen.

Spielelementen zu veredeln. So wächst nun auf Hügelkuppen und in Tälern Gras, das bis zu Hüfte reichen kann. Dadurch eignet es sich besonders gut zur Tarnung. Vor allem, wenn noch Bäume hinzukommen, können Sie sich so unbemerkt über größere Strecken bewegen und bis nah an gegnerische Gebäude heranarbeiten. Begünstigend wirken sich Regen oder Schneeschauer und dichter Nebel aus. Und zwischen den vielen kleinen Hügeln und Tälern verstecken Sie gleich mehrere Platoons. Allerdings schläft der Feind nicht, sondern nutzt die gleichen Möglichkeiten.

Kameraden unter Kommando

Im ersten Teil waren Sie zwar nie allein unterwegs, befehligen konnten Sie die eigenen Kameraden aber nicht. Das wird durch den neuen Kommandeurs-Bildschirm nun anders. In Teams zusammengefaßt, gehorchen die Jungs Befehlen wie »Nehmt dieses Gebiet unter Dauerfeuer« oder »Klettert auf den Wachturm und be-



Unerwartet tauchen zwei dicke Helikopter direkt hinter der Hügelkuppe auf.

schießt das Lager«. Gelegentlich gelangen Sie auch in den Genuß eines Aufklärers. Dieser Bursche schleicht sich in eine gegnerische Stellung und baut dort eine Kamera auf. Die läßt sich per Fernbedienung in jede beliebige Richtung drehen und sendet jederzeit abrufbare Bilder.



Auf Knopfdruck detonieren **Sprengsätze** und demolieren selbst ganze Häuserblöcke.

Bei Wind und Wetter

Bislang unterschieden sich die Waffensysteme prinzipiell nur in Reichweite und Schadensmenge. Einzig und allein die Schwerkraft konnte diese Werte beeinflussen. Diesmal spielt auch der Wind eine wesentliche Rolle. Vor allem über größere Strecken macht sich der Einfluß der bewegten Luft deutlich bemerkbar. Die Flugbahn von Geschossen wird zusätzlich durch Schnee und Regen verändert. Beim Aufprall spielt auch noch die Art des Objektes eine Rolle. Handelt es sich um einen festen Bunker, prallt das Projektil ab oder explodiert. Durch dünne Zelt- oder Holzwände kann es jedoch durchschlagen und dahinterstehende Gegner noch verletzen. Unterwegs stößt Ihr Trupp gelegentlich auf ein verlassenes Waffenlager. Darin befindet sich Gerät, das Ihre Jungs normalerweise nicht mitnehmen können. In einer Mission gelangen Ihre Mannen so in den Besitz eines megadicken Raketenwerfers, der so schwer ist, daß er beim Abschuß auf drei Beinen befestigt wird. Sie dürfen nun auch aufge-

stöberte MG-Nester einnehmen und sich höchstpersönlich hinter das dicke Maschinengewehr schwingen. In einigen Einsätzen müssen Sie sogar abtauchen: Mit Sauer-

Novalogics Server Novaworld im Multiplayer-Modus spielbar sein. Bis zu 50 Elite-Soldaten treten in bis zu vier Teams gegeneinander an. Besonders nützlich hierbei:



Einige Einsätze führen Sie diesmal auch in größere **Gebäudekomplexe**.

stoffgerät und automatischer Harpune bewaffnet, bekämpfen Sie Ihre Gegner sogar unter der Wasseroberfläche.

Wie gewohnt wird auch **Delta Force 2** wieder über

Die Voice-Over-Net-Technologie. Via Mikrofon an der Soundkarte plauschen Sie während des Spielens mit den menschlichen Teamkameraden oder Gegnern. **MIC**

Delta Force 2

Genre: Actionspiel

Hersteller: Novalogic

Termin: Ende Oktober '99

Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Novalogic setzt die Vorzüge der schönen Voxel-Grafik geschickt ein, um das Spielprinzip zu erweitern. Hohes Gras sowie zahllose kleine Hügel und Täler verschaffen Freund wie Feind Deckung und verbergen manche böse Überraschung. Delta Force 2 bietet jetzt schon viel Schlachtfeld-Atmosphäre.«