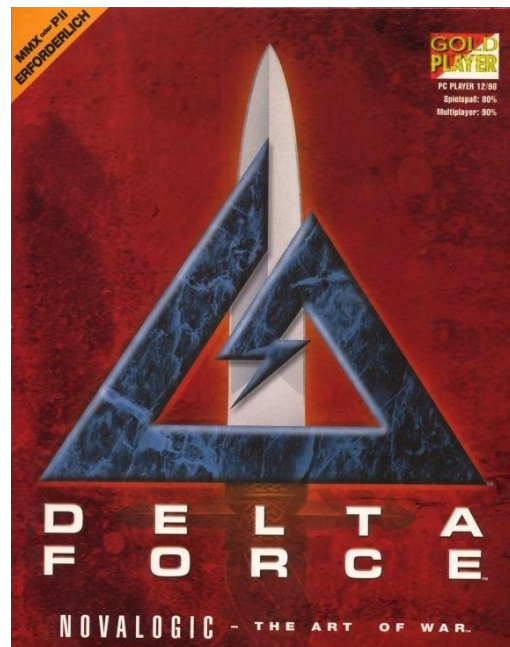


“Delta Force” - das ist nicht nur einer der unerträglicheren unter all den unerträglichen [Chuck-Norris-Filmen](#), sondern auch der saloppe Name einer Spezialeinheit von US-Soldaten. Sowie, und das ist in dem Kontext dieses Director’s Cuts wohl am wichtigsten, der Titel einer Spielereihe, die dem Entwickler NovaLogic Ruhm, Ehre und viele glücklich machende Tonnen an glitzerndem Geld einbrachte. Deren Einstand habe ich mir jetzt mal wieder zu Gemüte geführt - denn zu dem habe ich historisch eine ganz besondere Verbindung.

Armeen sind ja im Grunde auch nur etwas bunter angezogene Bürokratien - insofern ist es kein Wunder, dass da die Dinge des öfteren Namen tragen, die, wenn man sich mal hinsetzt und den einen oder anderen Gedanken daran verschwendet, fast so viel Sinn ergeben wie der Pimmel am Papst. Ich rede jetzt in erster Linie vom [“1st Special Forces Operational Detachment-Delta \(Airborne\)”](#) - einer Elite-Super-Sonder-Spezialeinheit der US-Armee, die landläufiger unter dem nicht nur wesentlich kürzeren sondern leider auch sehr viel cooleren Titel “Delta Force” bekannt ist. Eine sehr kleine und enorm schlagkräftige Einheit, deren Existenz sehr lange überhaupt nicht offiziell bestätigt wurde. Was NovaLogic natürlich nicht davon abhielt, [im Mai des Jahres 1998 anzukündigen](#), ein Spiel rund um diese Truppe auf die Beine zu stellen. Eine ganz ähnliche Vorgehensweise hatte ihnen ja bereits sechs Jahre zuvor mit [einem Spiel zum “Comanche”-Helikopter](#) ewigen Ruhm und fast ewigen Reichtum gebracht.

Eine der Besonderheiten der Entwicklung des Spiels war, dass NovaLogic von Anfang an einen echten “Delta Force”-Soldaten 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-Operator so ausführt und welche Waffen dabei zum Einsatz kommen. Und 2.) die Entwickler detailliert über das Verhalten der Gegner zu informieren, so dass sie ihre KI-Routinen entsprechend realistisch entwerfen konnten. Spoilerwarnung: Er 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 Multiplayeraction erwartete - was wohl mehr als genug war, um diese Demo zu einem fetten Hit zu machen, wie NovaLogic in einer Pressemitteilung vom 23. Oktober 98 [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, damals immer noch in den sehr ungelassenen 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.

Aber worum geht's denn hier überhaupt? Nun, wer mit dem Oeuvre von NovaLogic vertraut ist, der weiß, dass die Spiele der Firma ihre Hintergrundgeschichten immer vom selben halben Bierdeckel erhalten. Und so ist es auch hier wieder mal das nicht näher ausdefinierte Übel der Welt, dem es an den Kragen geht. Als ob es irgendeine Rolle spielen würde, warum man so viele freundliche Menschen trifft - bevorzugt zwischen die Augen. Jedenfalls ist der Einstieg hier angenehm unpräzise: Man wählt einen Namen sowie ein Kämpfer-Antlitz, und schon geht's los. Bzw. Kämpfer oder Kämpferin - denn man hat hier die Wahl unter acht Männlein und drei Weiblein. Wobei das allerdings eine rein optische Wahl ist - auf den eigentlichen Spielablauf hat die Textur unter dem breitkrämpigen Hut nicht die geringste Auswirkung.



Die eine Sache, die Jeff Beatty richtig gemacht hat war, den Entwicklern einen echten Atlas hinzulegen - denn "Delta Force" spielt in fünf realistischen Szenarien: Peru, Tschad, Indonesien, Usbekistan sowie auf der sibirischen Doppelinsel [Nowaja Semlja](#). Wie für Novalogic und ihre bevorzugt eingesetzte Grafiktechnologie typisch,

verbringt man auch hier den größten Teil seiner Zeit an der frischen Luft, in sechs bis zehn Missionen pro Szenario - insgesamt warten ziemlich genau 40 Einsätze bis zum offiziellen Weltfrieden. Die jeweils ersten beiden Missionen stehen in jedem "Kapitel" von Anfang an zur Verfügung - alle andere werden dann nach und nach freigeschaltet. Man kann aber wild zwischen den Szenarien herumhopsen, es gibt keinen vorgeschriebenen Verlauf - so wird verhindert, dass man an einer bissigen Mission hängenbleibt. Grundsätzlich legt man sich aber in Peru mit Drogenbaronen an und mit Bio-Terroristen in Indonesien, befreit Geiseln im Tschad, und sieht in Nowaja Semlja zu, dass nicht gleich ein Atomkrieg ausbricht.

Meist ist man dabei zu regulären Arbeitszeiten unterwegs, hin und wieder auch im entspannten Abendrosa - ziemlich oft aber auch zu deutlich späterer Stunde, die man dann im matschigen Grün des Nachtsichtgeräts erlebt. Praktisch jede Mission dreht sich darum, eine bestimmte Zahl an Gegnern zu erledigen, was nur immer ein bisschen anders formuliert wird: Mal heißt es, dass man eine feindliche Trainingsbasis ausheben muss, mal hat man auch die gegnerischen Kommunikationssysteme, SAM-Stellungen oder ein Waffenlager zu zerstören, einen Laptop mit vermutlich sehr wichtigen Daten zu klauen, eine Bombe zu finden oder eine Geisel aufzuspüren - aber letzten Endes muss man doch nur das all diese Ziele umgebende Feindfleisch ausknipsen.

Und das macht man mit einem erstaunlich kleinen Sortiment an Feindfleischknipsern: Allen voran das M4-MG samt angenageltem Granatwerfer, dazu noch die MP5 von Heckler & Koch, das M249-Maschinengewehr sowie zwei unterschiedlich reichweitenstarke Sniper-Waffen - das ist dann auch schon das komplette Hauptarsenal. Dazu hat man noch die Wahl unter zwei Pistolen: Das Kaliber45-Modell ist guter Standard, mit dem man aber sofort und lautstark Aufmerksamkeit auf sich zieht. Die vermeidet man mit der schallgedämpften Variante, mit der man aber genausogut kleinere Steinchen nach den Feinden schmeißen könnte - denn das Ding ist sensationell nutzlos! Darüber hinaus darf man auch noch unter Dingen wählen, die Krawumms machen: Granaten, Explosionspäckchen oder Raketenwerfer sind schon ganz cool, aber ehrlicherweise habe ich die praktisch nie genutzt - ich bin an dieser Stelle des Knarrenwahlmenüs mit dem Punkt *"doppelte Menge an Munition für die Hauptwaffen"* immer deutlich besser gefahren.

Man kann sich auch das ganze Auswahlgelöt sparen und vor jedem Einsatz auf die Vorgabe des Programms vertrauen. Allerdings ist es wichtig zu wissen, dass das, was man mit in die Mission bringt, auch das ist, was einem zur Verfügung steht. Denn nicht nur kann man keinerlei Waffen gefallener Gegner aufsammeln - auch gibt es Versorgung innerhalb der Levels nur, wenn man diese in den spielinternen Optionen explizit aktiviert hat. Ansonsten gilt: Wenn die Munition alle ist, dann bleibt die Munition auch alle! Und dann steht einem nur noch das leicht besorgniserregend große Messer zur Verfügung, mit dem man zwar jeden menschlichen Gegner mit nur einer Handbewegung umkippen lässt, aber natürlich erstmal nah genug rankommen muss.



Aber eigentlich gerät man nur recht selten in die Verlegenheit der Munitionsknappheit - was vor allem an der spektakulär gigantischen Hitbox liegt: Man muss nur pimaldaumen die in der Nähe des Gegners befindliche Luft treffen, dann liegt er auf jeden Fall am Boden - vollkommen unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad! Und es spielt natürlich nicht die geringste Rolle, wo man die Feinde erwischt - ein Treffer in Kopf, Brust oder Socke ist immer alles, was man zum Kill braucht. Und zwar genau ein Treffer, wohlgemerkt - das einzige, das mehr als eine wohlplatzierte Scharfschützenkugel benötigt, um von beweglich zu weniger beweglich zu wechseln, sind Fahrzeuge. Bzw. die sehr seltenen Helikopter, die aber ebenfalls schon nach erstaunlich wenigen Treffern Bumm machen.

Ganz grundsätzlich muss man festhalten, dass die KI hier im Großen und Ganzen komplett im Arsch ist. Wenn das nach der Ansicht des hochdekorierten Militärberaters allen Ernstes realistische Verhaltensweisen von Feinden im harten Kampfeinsatz sein sollen, dann bin ich nicht sicher, ob die Welt jemals wirklich Spezialeinheiten benötigt hat - meinem Gefühl nach hätten es dann auch ein paar gutplatzierte Schneebälle getan.

Gerade mit dem dicken Scharfschützengewehr lassen sich die gesichts- und namenlosen Widerständler ohne jegliches Problem einer nach dem anderen aus der Landschaft pflücken, während es sie nicht im Geringsten interessiert, dass ihr Nachbar von einem Moment auf den anderen kopflos agiert. Sie sitzen auch gerne mal in Gebäuden und schießen dann von innen die Wände kaputt, rennen pausenlos gegen die Wände oder treffen einen hin und wieder nicht mal dann, wenn sie direkt vor einem stehen.

Auf der anderen Seite darf man sie aber auch nicht unterschätzen - denn das Spiel ist zumindest hin und wieder viertelwegs realistisch. Denn zwar reicht ein satter Treffer, um einen Gegner zu Fall zu bringen - aber das gilt für den eigenen Helden der Arbeit ganz genauso. Denn nicht nur tauchen Feinde gerne mal unvermittelt aus dem Nichts auf, wodurch man schnell unvorteilhafte Kugeln im Gesicht trägt. Auch verstecken sie



sich innerhalb von Gebäuden bevorzugt direkt hinter oder gegenüber von Türen, und ballern sofort auf einen, sobald man auch davor steht - wodurch man mit einem Treffer meist direkt weg ist. Auf diese Arten bin ich hier am meisten umgekommen, bevorzugt natürlich kurz vor dem Abschluss einer Mission.

Was umso ärgerlicher ist, als dass es kein Speichersystem gibt - bzw. gibt es schon eins, sogar ein vollautomatisches, aber eben nur zwischen den Einsätzen. Innerhalb der Missionen existieren noch nicht mal Checkpunkte - wenn man

versagt, geht's immer ganz von vorn los. Immerhin sind die meisten Aufträge eher kurz gehalten - zehn, vielleicht 15 Minuten pro Mission. In jeder davon rennt man in erster Linie den automatischen Wegpunkten hinterher und erledigt dabei auf dem Weg jeden einzelnen Feind. Diese Wegpunkte sind dabei aber mehr generelle Orientierungshilfen, und keine strikten Routen, an die man sich sklavisch halten muss. Genau genommen kann man sie auch komplett ignorieren, seinen eigenen Weg gehen und die Missionsziele in beliebiger Reihenfolge aus der Landschaft pflücken.

Dabei wird man meist von Kameraden anderer Einsatzteams begleitet, die fast so clever sind wie die Gegner, und folgerichtig wie die Fliegen fallen. Was mir aber komplett wurscht ist - das ist alles hirnloses Kanonenfutter mit bevorzugt besorgniserregend großen Schnäuzern, die man nur als *"Alpha Two"* oder *"Charlie One"* kennt und auch sofort wieder vergisst. Die Typen ballern zwar ein bisschen in der Gegend herum, treffen aber bestenfalls durch puren Zufall mal einen Feind. Man kann ihnen keine Anweisungen geben, man kann auch nicht in ihre Haut schlüpfen, nachdem man draufgegangen ist. Die sind halt einfach nur da, wie ein bewaffneter Kaktus, und könnten angesichts ihres Nutzens ehrlicherweise auch gleich rote Shirts tragen. Selbst das Spiel macht kein Geheimnis daraus, dass die Kerls null Funktion haben - denn friendly fire ist nicht nur möglich, sondern auch komplett konsequenzlos!

Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Mission ist sie meist übrigens noch nicht vorbei - denn oft genug muss man dann noch zum Abholpunkt laufen, der gerne mal etwas weiter entfernt liegt und einem seinerseits auch noch diverse Feindesbegegnungen entgegen schmeißt. Aus der Entfernung sieht man dann meist also schon den Rettungshubschrauber heranschwirren, während man kurz davor ist, an einer Bleivergiftung draufzugehen. Übrigens gibt es keinen Pausen-Modus: Drückt man die "Esc"-Taste, läuft das Spiel normal weiter, während man unschuldig gefragt wird, ob man die Mission denn auch wirklich beenden möchte

Grafisch ist "Delta Force" durchaus bemerkenswert. Oder war es zumindest mal. Denn hier kam abermals die von NovaLogic patentierte ["VoxelSpace"-Engine](#) zum Einsatz, die dem Unternehmen seit ihrer Premiere im 1992er "Comanche" so viel Glück und Liebe gebracht hat - jetzt aber erstmals in der dramatisch verbesserten Version 3. Was man auch auf den ersten Blick sieht, denn wenn das frühe VoxelSpace für eine Sache nachweislich nicht mal ansatzweise geeignet war, dann die Darstellung der Umgebung aus Bodennähe - wie man leider sehr gut am 1994er Panzerrummsbumms ["Armored Fist"](#) sehen konnte. VoxelSpace 3 erhöht die Auflösung der Pixel deutlich, wodurch die Landschaft jetzt nicht mehr ganz so aussieht, als wäre sie aus Lego-Eimern zusammengestellt. Ich meine - klar, aus heutiger Sicht ist das natürlich alles immer noch ganz schön grob, aber man sieht schon deutlich die Verbesserungen im Vergleich zum Ursprungssystem.



Typisch für die Voxel-Darstellung sind die weiten, angenehm rund fließenden Landschaften sowie die für damalige Verhältnisse spektakulär hohe Sichtweite. Außerdem gibt es jetzt von Haus aus ein bisschen Vegetation: Ein paar Palmen hier, ein paar Kakteen da, und im kalten Sibirien stehen auch mal ein paar gelangweilte Nadelbäume herum. Dazu gibt es noch eine schön bewegte, aber recht krümelige Skybox sowie gerade noch okaye Effekte - wie zum Beispiel halbwegs ansehnliche Explosionen, die nicht direkt Augenkotzen verursachende Rauchwolken nach sich ziehen.

Davon abgesehen gibt es über die Grafik aber nicht mehr so irre viel Positives zu sagen, nachdem man mal das moderne Auge draufgeworfen hat: Schon ab der mittleren Distanz werden die Pixel der Landschaft schon wieder größer und eckiger als die Blöcke, aus denen die Pyramiden gebaut wurden. Anders als im ersten "Comanche" stehen und rennen hier zwar relativ viele 3D-Objekte in der Gegend herum - aber die sind durch die Bank irre grob aufgebaut und sehr detailarm inszeniert, unabhängig davon, ob es sich dabei um Hütten, Bäume oder Feinde handelt. Es gibt praktisch keine Waffenanimation - kein Rückstoß beim Abfeuern, kein Wackeln beim Laufen, es wird noch nicht mal sichtbar nachgeladen! Sämtliche Knarren wirken immer wie angetackert.

Das bizarrste Bild bekommt man 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, so als würde man damit einen Rasenmähermotor anwerfen. Macht man das in ungefähre Nähe eines Gegners, ist der einfach so erledigt - durch den dadurch entstehenden Windstoß, nehme ich an.

Einer der größten Nachteile der Nutzung von VoxelSpace war, dass diese Technologie keinerlei Nutzen aus den zu diesem Zeitpunkt bereits klar etablierten 3D-Beschleunigern wie zum Beispiel den damals schon ziemlich weit verbreiteten Karten der Firma [3Dfx](#) ziehen konnte. Was man auch sofort sieht, wenn man mal den Blick weg von der Landschaft schweifen lässt: Es gibt keinerlei bilineares Filtering an den 3D-Objekten, nicht an den Gebäuden, nicht an den Waffen oder Händen des Spielers, nicht an den Gegnern. Sprich: Kauert man sich an einer Wand, springen einem Gigantopixel of Doom ins Gesicht! Noch schlimmer ist allerdings, dass die komplette Berechnung der 3D-Landschaft allein der CPU überlassen werden musste - was bedeutet, dass "Delta Force" bei vollen Details und der höchsten Auflösung selbst die



damals schnellste einigermaßen bezahlbare CPU komplett über den Rand des Wahnsinns gedrückt hat. Und da reden wir von einem sensationell heißen Eisen wie einem Pentium 2 mit 300 MHz!

Selbst wenn man derartigen Luxus im Haus hatte, lief das Spiel mit einer Maximal-Auflösung von 800x600 Bildpunkten. Etwas, das sich zwar über ein bisschen Gefummel in einer Konfigurationsdatei [auf 1024x768 Pixel hochkurbeln ließ](#), was auch heute noch funktioniert - aber damals war das

komplett sinnlos: Es gab seinerzeit schlicht keine Privat-PCs, die das hätten flüssig darstellen können. Sprich: Im Jahre Zwei von "[GLQuake](#)", das komplette Unterstützung von 3D-Beschleunigern über OpenGL ermöglichte und Auflösungen von bis zu 2560x1440 Pixeln bereitstellte, waren viele Käufer von "Delta Force" gezwungen, ihr ach so modernes Spiel in VGA-Auflösung mit 320x240 Pixeln zu erleben. Aber immerhin nicht nur in 256 Farben, sondern auf Wunsch auch mit 16 Millionen Abstufungen von Grau und Grün.

Und noch nicht mal unbedingt aus der Ego-Perspektive, sondern wahlweise auch aus diversen Außenansichten. Es gibt sogar eine Bild-im-Bild-Variante, in der man nicht nur sich selbst von außen sieht, sondern auch noch zusätzlich eine kleinere und nie so richtig sinnvoll erklärte Ego-Perspektiven-Einblendung. Freaky! So oder so ist die Schulterperspektive meiner Meinung nach aber echt keine gute Idee - denn die Spielfigur ist mir etwas zu dominant im Spielfeld, und sieht außerdem grässlich hackebeilig aus.

Wie schon angesprochen gab es zwar [eine deutsche Fassung](#) des Spiels, aber eigentlich war die eher sinnlos - denn es gab im Vergleich zur internationalen Version genau zwei Änderungen: 1.) Ein deutsches Handbuch. Und 2.) eine Veränderung des Blutes von Rot zu Hellgrau. Was allerdings vermutlich niemandem aufgefallen sein dürfte, denn diese kleinen Nebelchen waren auch schon in der Originalfassung extrem subtil und im Eifer des Gefechtes kaum zu sehen.

Begleitet wird all das in erster Linie von sachten Umgebungsgeräuschen sowie den durchaus angemessen krachenden Waffensounds und Sprüchen der mitlaufenden Kameraden - Musik dagegen gibt's nur im Hauptmenü. Genauso wie einen [Multiplayermodus](#) für bis zu 32 Deltaforcierer: Der muss mal ganz super gewesen sein - so super sogar, dass NovaLogic nicht mal ein halbes Jahr nach Veröffentlichung des Spiels eine [hochjauchzende Pressemitteilung](#) in die Welt pustete, in der hibbelig zappelnd verkündet wurde, dass es auf den firmeneigenen Servern schon *„mehr als vier Millionen Game Joins“* gegeben hätte. Was auch immer das in Normalmenschenzahlen umgerechnet bedeuten soll.

In jedem Fall war *„Delta Force“* für NovaLogic mal wieder ein durchschlagender Erfolg - nicht nur in den Zahlen auf ihren Servern, sondern auch in den internationalen Wertungen: 9.1 von 10 Punkten gab's zum Beispiel bei [Gamespot](#), 89% bei [PC Gamer](#), 8.7 von 10 bei [IGN](#), 4 von 5 Sternen in der 175. Ausgabe von [Computer Gaming World](#) - und [CDMag](#) nannte es in seinem Test *„one of the best action games of the year!“*



Auch hierzulande wurde sehr hoch aus der Wertungshälfte geschossen: 80% gab's zum Beispiel in der [PC Player](#), 83% im GameStar oder 79% in der [PC Games](#), alles in den jeweiligen Ausgaben 12/98. Und dann war da ja noch dieses Magazin namens *„PC Joker“*, in dem ein sehr nett mittelgescheitelter Jungredakteur namens Paul Kautz *„Delta Force“* [ebenfalls unter die Lupe nehmen durfte](#). Und diesem Test stehe ich mittlerweile ganz schön zwiegespalten gegenüber. Denn auf der einen Seite war dieser Test für mich und meine Karriere in der Spielebranche verdammt wichtig - denn das hier, das war mein allererster großer Test in einem Spielmagazin überhaupt! Alles andere, was ich zu meiner Premierenausgabe im Joker im Testbereich zu Papier gebracht habe, waren nur Kurztests - ich verweise da an dieser Stelle sehr gerne auf den dritten Director's Cut, den mit *„Aliens In The House“* drin. *„Delta Force“* hingegen - da durfte ich endlich bei den großen Jungs mitspielen. Zwar erstmal nur zwei Seiten lang, aber hey - mein erster Zweiseiter! Ey, ich war so happy!

Auf der anderen Seite hingegen war der PC Joker ja nun leider bekanntermaßen ein ziemlich gebranntes Kind, was die Tests von Spielen mit irgendeiner Art von Gewalt drin angeht. Und so war von Anfang an nicht nur glasklar, sondern auch von höchster Geschäftsführungsinstanz die Ansage in Diamant gemeißelt, dass dieses Spiel auf keinen Fall eine Wertung erhalten würde, ganz egal, wie gut es auch sein sollte. Sprich: Es existiert noch nicht mal in meinem Archiv eine Version dieses Tests, die eine Zahl am



Ende enthält - "Delta Force" durfte schlicht niemals eine erhalten! Wenn ich nach dem Text gehe und den damaligen Jungkautz halbwegs korrekt einschätze, dann dürfte das wohl entweder ein hoher 70er oder vielleicht sogar ein sehr niedriger 80er gewesen sein.

Aber wir werden es aufgrund der wahnsinnig restriktiven Wertungspolitik von Joker-Herausgeber Michael Labiner leider nie wissen. Falls ihr trotzdem an meinem unredigierten Originaltest von

damals interessiert sein solltet, findet sich wie so oft ein PDF davon in den Shownotes dieses Director's Cuts. Da werdet ihr feststellen, dass auch die ständigen und dauernden und enorm gehäuften und gerade im Nachhinein furchtbar nervenden Hinweise auf eine mögliche Indizierung im gedruckten Test ursprünglich gar nicht auf meinem Mist gewachsen waren - denn auch die waren eine sehr gewöhnungsbedürftige Marotte des Herrn Labiner, gegen die man als Frischredakteur natürlich nichts machen konnte.

Trotz dieser textlichen Bemühungen blieb "Delta Force" überraschenderweise unindiziert, hat echt gute Wertungen kassiert und sich noch besser verkauft. Die logische Konsequenz daraus: [Eine Tonne an Nachfolgern](#), die sich noch bis ins Jahr 2009 zogen, mit "[Delta Force Xtreme 2](#)" als bislang letztem Titel. Außerdem gab es zwischenzeitlich auch noch mehrere Ableger, in Form der Quasi-Filmumsetzung "[Delta Force: Black Hawk Down](#)" aus dem Jahr 2003, sowie den kurz darauf folgenden Titeln der "[Joint Operations](#)"-Reihe, mit denen NovaLogic der gerade enorm Fahrt aufnehmenden "Battlefield"-Konkurrenz von DICE das Wasser abgraben wollte. Vergleichsweise erfolglos, wie man festhalten muss.

Eigentlich sollte es dann auch noch weitergehen - denn 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 Schnauzbärten. An diesem Spiel wurde jahrelang herumentwickelt, 2011 gab es sogar [einen großen öffentlichen Alphatest](#) - und dann mit einem Mal gar nix mehr. "Angel Falls" wurde nie fertiggestellt und folgerichtig auch nie veröffentlicht.

NovaLogic hat danach auch weniger mit Spielen als vielmehr mit einer unerwarteten Lust an Gerichtsprozessen auf sich aufmerksam gemacht. Der bekannteste davon entspringt dem Mai des Jahres 2012, [als sich die Firma ausgerechnet mit Activision anlegen musste](#) - und zwar über die laut NovaLogic ungenehmigte Nutzung des Begriffes "Delta Force" sowie des dazugehörigen Logos in der "Call of Duty"-Ballerei "Modern Warfare 3", in der man in einigen Missionen als Delta-Force-Operator die Welt friedlich ballern durfte. Gut ein Jahr später lernte NovaLogic dann auf die harte Tour, dass sich gerichtlich mit Activision anzulegen immer eine ganz fantastische Idee ist - [denn natürlich wurde die Klage abgeschmettert](#) und NovaLogic zu einer Strafzahlung verurteilt. Was nur einer der Gründe dafür war, dass dieser einst so strahlende Stern am Actionhimmel gegen Ende des Jahres 2016 offiziell die Türen dichtmachte, während sämtliche IPs an [THQ Nordic verkauft wurden](#). NovaLogic existiert zwar de facto noch, aber nur noch als Brand unter dem Schirm von THQ Nordic - und mit einer Webseite, die halt so aussieht wie eine Seite, die in den frühen 2000ern erschaffen und seitdem [nicht mehr aktualisiert wurde](#).



Und ja, wie schon erwähnt, genau das kann man auch über das originale "Delta Force" sagen - denn das ist mittlerweile ganz schön aus der Zeit gefallen: Das geht schon beim echt abwechslungsarmen und enorm hohlen Spielprinzip los, denn man kann praktisch jede einzelne Mission ohne jegliches Problem als übermächtiger Sniper abhaken. Die vielen Spontanode durch beschissen platzierte Gegner nerven ganz schön, besonders in Verbindung mit dem nicht-existenten Speichersystem. Und die Grafik muss man sich heute schon sehr aktiv schönsauken. Die Landschaft ist dabei noch das geringste Problem: Ich mag Voxel und die organischen Strukturen, die damit möglich sind. Aber nein, ich rede vom ganzen Rest: Den grausam-kackhässlichen Figuren, die durch die Gegend hampeln, den lächerlichen Waffenmodellen, die selbst in "Wolfenstein 3D" besser animiert waren als hier, oder den primitiven 3D-Strukturen, die so aussehen, als seien sie aus den groben Pixeln zusammengebaut, die sie dem Spieler ins Gesicht drücken.

Und dennoch habe ich das für diesen Director's Cut innerhalb von ein paar Tagen mal wieder durchgespielt. Nicht, dass das besonders lang gedauert hätte - habe etwa fünf Stunden für alle Missionen gebraucht. "Delta Force" ist kein klassischer Hauruck-Shooter wie "Quake", "Duke Nukem 3D" oder "Unreal", sondern spielt leicht, gaaanz leicht in die etwas taktischere "Rainbow Six"-Richtung, aber ohne jemals auch nur ansatzweise dessen Tiefe zu erreichen. Man darf halt keine modernen Shooter-Maßstäbe ansetzen, da man sonst zwangsläufig sehr enttäuscht wird. Wer damit aber kein Problem hat, findet das Original sowie die meisten seiner Nachfolger auf [GOG](#) und [Steam](#).

Ich wünsche euch viel Spaß damit - und bis bald mal wieder!