



Praktische Komfortfunktion: Unser KI-Bodyguard (grauer Kreis) checkt dem Puckführenden (roter Kreis) die Gegner aus dem Weg. (1280x1024)



Eis mit Stil

# NHL 2005

Frostiges Vergnügen: Die Eishockey-Reihe zeigt sich wieder in Topform. Trotzdem verteidigt sie nur knapp den Spitzenplatz in unserer Sport-Hitliste.

**E**ines steht fest: Fußball spielen nur Mimosen. Harte Burschen greifen dagegen zu Schläger, Helm und Schlittschuhen – beim Eishockey geht's schließlich nicht um verspielte Kunststückchen, sondern um Bodychecks, Schlagschüsse und Knochenbrüche. Doch keine Angst: Wer lieber unversehrt bleibt, muss nur zu **NHL 2005** greifen. Denn die Eishockey-Simulation setzt den Kufensport realistischer und atmosphärischer um als je ein Spiel zuvor.

Vor dem Anpfiff zeigen Kameraschwenks das schöne 3D-Publikum und den stimmungsvollen Stadioneinlauf. Die Detroit Red Wings sausen beispielsweise unter einem Plastik-Tintenfisch hindurch

aufs Eis. Während der Matches erklingen Original-Fangesänge und passende englische Kommentare. Die Spieler glänzen mit flüssigen Animationen: Torhüter etwa werfen sich bei Gefahr wild fuchtelnd vors Netz. Stars wie Eric Lindros erkennen Sie dank lebensechter Spieler-Gesichter im Nu – ein Fortschritt gegenüber den künstlichen Mienen der **NHL 2004**-Asse. Schwach: Eigene Spieler dürfen Sie nicht erstellen.

## Begabung hilft

Die individuellen Talente der Spieler wirken sich in **NHL 2005** noch stärker aus als im Vorgänger: Zielsichere Schlagschüsse von der blauen Linie gelingen wie im wahren Leben nur geübten Puck-Scharfschützen vom Schlage eines Jarome Iginla. Schwächere Stürmer hauen die

Scheibe aus der Distanz meist weit am Kasten vorbei. Das sorgt für Stimmung: Sie leiden regelrecht mit, wenn der Gegner seinen Torhüter vom Eis genommen hat und Ihr zweitklassiger Stürmer das leere Netz verfehlt. Zudem verfügt nun jeder Spieler über einen Ausdauer-Wert und erschöpft beim Sprinten schnell. Daher können Sie nicht mehr mit einem Akteur über das gesamte Spielfeld sausen, sondern müssen überlegt passen.

Tore fallen stets nachvollziehbar – ein Verdienst der exzellenten Puckphysik. Beispielsweise prallt die Scheibe vom Schoner der Keepers ab und rutscht von dort gemächlich über die Linie. Oder der Puck schlägt nach einem harten Schuss unhaltbar im Netz ein. Schwachstellen für todsichere Treffer gibt's nicht:

Die Torhüter reagieren realistisch und halten Distanzschüsse meist locker. Daher müssen Sie Chancen geschickt herausspielen, etwa durch Doppelpässe oder Täuschungsmanöver.

## Smart am Puck

Die Intelligenz der Kufensportler hat sich seit **NHL 2004** leicht gesteigert. Mitspieler laufen



Im Dynasty-Modus verbessern wir unser Personal.

## INFO

- > 30 NHL-Teams
- > 19 Nationalmannschaften
- > 15 DEL-Vereine
- > 13 schwedische Teams
- > 12 finnische Klubs



Selbstständiger Helfer: Während unser KI-Kamerad mit dem Puck ins gegnerische Drittel stürmt, laufen wir wir ungehindert in den freien Raum.

## Eiskalte Strategen

Taktik spielt im Eishockey eine wichtige Rolle – was **NHL 2005** korrekt umsetzt: Mit dem Steuerkreuz Ihres Gamepads oder dem Ziffernblock der Tastatur legen Sie das Verhalten der Truppe fest. Zum Beispiel lassen Stürmer beim Befehl »Totale Offensive« schnell nach vorne, laufen aber nur zögerlich zurück, wenn der Gegner kontert. Klasse: Ihre KI-Mitspieler befolgen die Anweisungen genau. Auch die Computergegner setzen die Vorgaben taktisch klug ein und wählen etwa »Vorsprung halten«, wenn sie kurz vor Spielende führen.

nun noch geschickter in Position. Verteidiger etwa warten beim Vorstoß an der blauen Linie des Gegners, um Distanzschüsse abzugeben oder Gegenangriffe frühzeitig zu stören. Zudem holen Ihre Kameraden eigenständig Rivalen von den Beinen und werfen sich notfalls in Torschüsse. Angenehm: Die starken KI-Gegner machen ab und zu menschliche Fehler und stochern beispielsweise den Puck ins eigene Tor.

Die Schwierigkeitsgrade sind gut abgestimmt. Auf »Einstieger« feiern selbst **NHL**-Neulinge Erfolge und können bald auf »Leicht« umsteigen. »Mittel« ist ein Fall für erfahrene Spieler, auf »Schwierig« gewinnen nur Veteranen, die alle Steuerungs-

Tricks und die Stärken der Teams kennen. Innerhalb der Stufen können Sie die Schwierigkeit individuell anpassen und etwa die Reaktionszeiten der Torhüter verringern. Ein Trainingsmodus ohne Gegner fehlt.

Probleme gibt's in unserer Testversion mit dem Schiedsrichter: Wenn wir dessen Foul-Empfindlichkeit auf eine der beiden höchsten Stufen stellen, schickt er für jeden kleinen Remppler einen Spieler vom Eis. Auf niedrigeren Stufen lässt er hingegen fast alle Fouls durchgehen. Laut EA-Sprecher Nicolas Pothmann ist das ein Bug, der in der finalen Version von **NHL 2005** beseitigt sein soll. Da die aber noch nicht vorliegt, wirkt sich der Bug auf unsere Wertung aus.

In der Pause vor einem Anspiel (dem so genannten Bully) haben Sie in **NHL 2005** rund zehn Sekunden Zeit, um eine von zwei vorgegebenen Aufstellungen zu wählen. Die haben jeweils Vor- und Nachteile: Beispielsweise können Sie beim Bully an der blauen Linie des Rivalen einen Angreifer weit abseits aufstellen. Der flitzt dann ungestört ins Drittel des Kontrahenten – falls Sie das Anspiel gewinnen. Wenn Sie jedoch verlieren, fehlt der Mann bei der Abwehr des gegnerischen Konters. In der alternativen Aufstellung bleibt der Stürmer daher näher am Anspielpunkt.

## Bodyguard-Befehle

**NHL 2005** bietet zwei nützliche Befehle an die KI-Mitspieler. Ei-

## TECHNIK-CHECK

### AUFLÖSUNG

Mit 640 mal 480 Bildpunkten wirken die Sportler pixelig – deshalb sollten Sie selbst auf schwachen 3D-Karten eine Auflösung von 800 mal 600 wählen. Ab einer Radeon 9000 spielen Sie flüssig mit 1280 mal 960 Pixeln.

### RAM/FESTPLATTE

**NHL 2005** belegt 1,1 Gigabyte Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Besitzer schwächerer Systemen freuen sich über den geringen RAM-Hunger des Spiels: Schon ab 256 Megabyte Speicher läuft die Eishockey-Simulation flüssig.

### TUNING-TIPPS

- 1 Bei niedrigen »Arenadetails (Spiel)« verschwinden die Zuschauer, was die Performance verdoppelt.
- 2 Reduzierten »Spielerdetails (Spiel)« lassen Ihre Sportler etwa 20 Prozent flüssiger übers Eis flitzen.
- 3 Die Regler »Arenadetails (Stadion)« und »Spielerdetails (Bank)« wirken sich nur in Cutscenes aus.
- 4 Spielen Sie ruhig mit 1024 mal 768 Bildpunkten – niedrigere Auflösungen bringen trotz schwächerer Bildqualität kaum Performance-Zuwachs. FG

## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
700 MHz	800x600 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz / Athlon XP/2000+	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar    
 ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß    
 ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar    
 ■ flüssiges Spielen möglich



Die Spieler-Animationen sind flüssig und realistisch: Bei harten Checks fallen beide Sportler.

nen nahen Kameraden können Sie als Bodyguard anfordern, er stürzt sich dann automatisch auf Gegenspieler und checkt Ihnen den Weg frei. Alternativ überlassen Sie den Puck-führenden Spieler der KI und laufen mit einem anderen Sportler in den freien Raum. Wenn Sie in einer guten Schussposition sind, passt der Kollege automatisch zu Ihnen – oder schießt bei einer günstigen Gelegenheit selbst aufs Tor. Diese Automatik können Sie umgehen, indem Sie dem KI-Kerl per Schuss- oder Pass-Taste Befehle erteilen. Der Trick klappt

zwar nur mit viel Übung, führt jedoch zu guten Torchancen. Ansonsten hat sich an der gelungenen Bedienung von **NHL 2004** wenig geändert. Mit dem rechten Analogstick zaubern Sie wieder Ausweichmanöver oder bestimmen Richtung und Stärke eines Checks. Per analogem Zehn-Tasten-Pad klappt die Steuerung daher am besten.

### Mannschaften und Manager

Mit von der Partie sind neben den 30 Teams der nordamerikanischen NHL auch die 14 deutschen Vereine der vergangenen DEL-Saison, 19 Nationalmannschaften sowie zwölf schwedische und 13 finnische Klubs. Löblich: Im Gegensatz zum Vorgänger unterstützt **NHL 2005** wieder Online-Matches zwischen zwei Teilnehmern via Direct IP. Über eine anmeldepflichtige Internetplattform oder an einem PC spielen bis zu vier Kontrahenten.

Doch auch für Einzelspieler bietet **NHL 2005** viel Langzeitpaß: Im motivierenden Dynasty-Modus führen Sie zehn Spielzeiten lang ein NHL-Team und kümmern sich als Manager unter anderem um Spielertransfers, Team-Moral und Taktikvorgaben. Mit Eintrittsgeldern verbessern Sie das Vereinspersonal: Gute Buchhalter etwa senken die Einkommenssteuer und erhöhen so ihre Einnahmen. E-Mail-Verkehr sorgt für Atmosphäre: Zum Beispiel maulen Spieler über miese Gehälter.

GR

### SO FUNKTIONIEREN BULLY-TAKTIKEN



Vor dem Bully wählen wir aus zwei Aufstellungen.



Beim Anspiel setzt unser Team die Vorgabe korrekt um.

### MICHAEL GRAF

michael@gamestar.de

Wow! So realistisch habe ich den Puck noch nie übers Eis gejagt. Die Taktik-Befehle und Bully-Aufstellungen sind nicht nur nette Dreingabe, sondern spielerisch sinnvoll. Schließlich halten sich meine schlaun KI-Kameraden exakt an die Vorgaben, laufen in Position und reagieren auf Aktionen des Gegners. Der Strafen-Bug hat mich eher erstaunt als geärgert, denn bisher war die NHL-Reihe vorbildlich fehlerfrei.

#### Und wo bin ich?

Enttäuscht bin ich darüber, dass ich keine eigenen Spieler mehr erstellen darf. Schließlich war's stets spaßig, als Michael Graf bei meinen Detroit Red Wings zu stürmen. Dafür unterstützt NHL 2005 endlich wieder Online-Partien via Direct IP. Sportfreunde, die gerne mit Freunden spielen, müssen dieses Spiel daher haben.



»Vorzeige-Eishockey«

### HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Auch wenn der Fußballfanatiker in mir protestiert: NHL 2005 ist derzeit das eindeutig beste Sportspiel. Während die Fifa-Kicker diese Saison auf der Stelle treten, schlittern die Kufenflitzer mit tollen Neuerungen übers Eis.

Weil ich Michael spielerisch unterlegen bin, gefallen mir vor allem die taktischen Finessen wie die Bodyguard-Funktion oder die unterschiedlichen Bully-Aufstellungen. Denn wenn ich diese Manöver schlaun einsetze, kann ich selbst einen Gamepad-Virtuos immer wieder mal austricksen. Einziger Kratzer im sonst makellosen Eis: Die DEL-Daten stammen aus der letzten Saison. Ich hätte zu gerne Aufsteiger EHC Wolfsburg zur Überraschungs-Meisterschaft geführt!



»Besser als Fifa«

NHL 2005 SPORTSPIEL		PC	
PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	23.09.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	55 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten	USK	ohne Beschr.
<b>GEEIGNET FÜR</b>			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
VERGLEICHBAR MIT Pro Evolution Soccer 3 (87, 12/03) Fußball-Referenz mit realistischem Spielablauf. Fifa 2005 (84, 11/04) Actionreiches Fußballspiel, aber weniger realistisch.			
<b>TECHNISCHE ANGABEN</b>			
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	700 MHz Intel	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	700 MHz AMD	1,4 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900		Gamepad
			Analog-Pad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1
<b>MULTIPLAYER SEHR GUT</b>			
FAZIT	NHL 2005 unterstützt endlich wieder Direct-IP-Matches. LAN-Modi fehlen allerdings.		
MODI	wie Einzelspieler		
<b>BEWERTUNG</b>			
GRAFIK	+ flüssige Animationen + detaillierte Spieler + 3D-Publikum	10 / 10	
SOUND	+ Soundtrack + gute Kommentare... - ...aber nur in Englisch	8 / 10	
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade - Strafen-Bug	8 / 10	
ATMOSPHERE	+ dichte Stadionatmosphäre + passende Kommentare	10 / 10	
BEDIENUNG	+ sinnvolle KI-Befehle + Tricks und Checks per Analogstick	8 / 10	
UMFANG	+ viele Teams + DynastyModus - keine eigenen Spieler	9 / 10	
REALISMUS	+ glaubwürdige Spielzüge + nachvollziehbare Physik	10 / 10	
KI	+ intelligente Gegner + Taktik-treue Mitspieler + gute Torhüter	10 / 10	
MANAGEMENT	+ motivierende Personal-Upgrades + Atmosphäre durch E-Mails	8 / 10	
SPIELZÜGE	+ nützliche Taktik-Vorgaben + Bully-Aufstellung wählbar	10 / 10	
<b>PREIS/LEISTUNG SEHR GUT</b>			
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 60 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden			
FAZIT: REALISTISCHE EISHOCKEY-SIMULATION MIT STARKER KI.			

