

Kalt erwischt!

# NHL 07

Da kann der Entwickler EA Canada noch so viel an der Puckphysik und der Steuerung schrauben: Wenn die Gegner-KI zu lasch ist, leidet nun mal der Spaß am Arcade-Eishockey.

**F**ür seine alljährlichen Sportspiel-Neuaufgaben sieht sich EA Sports stets der gleichen Kritik ausgesetzt: Spieler maulen, die Serienteile seien lediglich Grafik-Updates ohne

spielerischen Mehrwert. Beim Eishockey-Neuling **NHL 07** können wir diesen Vorwurf allerdings bereits im Vorfeld ausräumen. Grafisch hat sich dieses Jahr nämlich überhaupt nichts getan, die Neufassung sieht genauso aus wie **NHL 06** – genauso gut freilich, nach wie vor flitzen detaillierte Spieler über die schickste Eisfläche der PC-Geschichte. Die Betonung liegt hierbei jedoch auf »PC«, denn die Version für die Xbox 360 bietet deutlich schönere Spielergesichter und Eiseffekte. Damit die PC-Freunde nicht gleich wieder maulen, muss **NHL 07** also mit spielerischem Mehrwert aufwarten. Deshalb hat der Entwickler EA Canada die Puckphysik und die Steuerung überarbeitet – dabei allerdings einige alte Schwächen übersehen.

### Flotte Stimmung

Bevor wir aber die Schwächen bemängeln, wollen wir erstmal die Stärken loben. Die **NHL**-Serie bietet auch im 15. Lebensjahr (das erste **NHL** erschien 1991) Arcade-Eishockey vom Feinsten. In den actionreichen Matches



Profis schießen gegen die harmlose KI auch problemlos **Unterzahltere**.

kommt selten Langweile auf, ständig stürmt eine Mannschaft nach vorne. Nach Pfostenschüssen oder Torwart-Paraden geht das Spiel sofort in die andere Richtung. Diese raschen Konter können Sie oft nur beenden, indem Sie den Gegner per Bodycheck in die Bande knallen – oder indem Sie ihm den Puck vom Stock spitzeln, um ruckzuck wieder selbst anzugreifen. Offensive und Abwehrschlacht wechseln sich also ständig ab, was die Partien sehr dynamisch und flott macht. Hinzu kommt die fernsehreife Präsentation samt passendem US-Kommentar. Das Sprecherpaar bejubelt Tore, liefert Hintergrundinfos zu einzelnen Sportlern oder ächzt, wenn nach einem Check das Plexiglas der Bande splittert. Zwar kennen Sie viele der Sprüche aus dem Vorgänger, dennoch passt die Stimmung.

### Lasche Abwehr

Bei aller Dynamik kommt der Realismus aber zu kurz: Echtes Eishockey ist viel geruhsamer. Dafür wirkt die Puckphysik nun glaubwürdiger als in **NHL 06**. Schüsse aus scharfem Winkel und Weitschüsse gehen schon mal am Tor vorbei oder segeln gar über die Bande. Zudem lassen die Torhüter die Scheibe öfter abprallen, was Ihnen die Chance zum Nachschuss gibt.

Das nutzt natürlich auch die KI aus: Die Rivalen gehen im Angriff klug vor, machen aber auch menschliche Fehler – etwa, wenn sie den Puck ins Abseits pfeffern. In der Defensive mangelt es den KI-Gegnern aber an Hirnschmalz: Auf jedem der vier Schwierigkeitsgrade sausen Ihre Stürmer mühelos am Gegner vorbei, wenn Sie die Sprintfunktion nutzen. Dabei erschöpfen Ihre Sportler zwar und kriechen für den Rest des Drittels nur noch lahm über Eis; Profis sind dennoch unterfordert und sollten stets mit schlechteren Mannschaften antreten. So überlisten sie die Verteidiger zwar auch, schießen aber weniger Tore. Denn die Spielerwerte wirken sich aus, schwache Sportler schießen sehr unpräzise. Außerdem halten die Torhüter gut. Ihre Mitspieler befolgen zudem taktische Vorgaben wie »Puck halten«, ganz von schlechen Eltern ist die KI folglich doch nicht.

### Manager am Stick

Wer nicht mittels Tastatur Tore schießen möchte, muss die neue Gamepad-Steuerung lernen: Der rechte Stick dient nun zum Schießen und Passen. Das soll intuitiv sein, erfordert aber viel Eingewöhnung; alternativ stellen Sie per Menü die »alte« Steuerung wieder her. **NHL 07** unter-

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich erkläre hiermit feierlich, dass ich EA Canada mein Jahresgehalt spenden werde. Wieso? Damit sich die NHL-Entwickler endlich einen fähigen KI-Designer leisten können! Denn seit nunmehr zwei Jahren kranken die NHL-Computergegner an stets neuen Schwächen, sind mal zu aggressiv, mal zu harmlos. Letzteres trifft auch in **NHL 07** wieder zu, Profis überwinden die zaghaften Verteidiger problemlos. Doch statt an der KI doktort EA Canada an der Steuerung herum – obwohl die doch bestens funktioniert, abgesehen von den Pad-Problemen. Schade drum, weil die flotte Arcade-Kufenschlacht dieses Jahr von der besseren Puckphysik profitiert. Eine ernsthafte Simulation ist **NHL 07** zwar nicht, das ist aber auch nicht schlimm – besonders die actionreichen Mehrspieler-Partien machen einen Heidenspaß. Falls Sie auf die verbesserte Physik verzichten können, tut's aber auch **NHL 06**, das nun zum Sparpreis zu haben ist. Die KI ist im Vorgänger zwar ebenfalls lasch, doch in den Multiplayer-Modi spielt das eh keine Rolle. Weshalb ich mein Geld doch lieber behalte.



»Flott, aber hirnlos«

## WAS IST NEU – UND WAS NICHT?



**KI:** In der Vorwärtsbewegung spielen die Rivalen schlau, in der Abwehr sind sie hingegen zu harmlos, Alleingänge gelingen zu einfach.



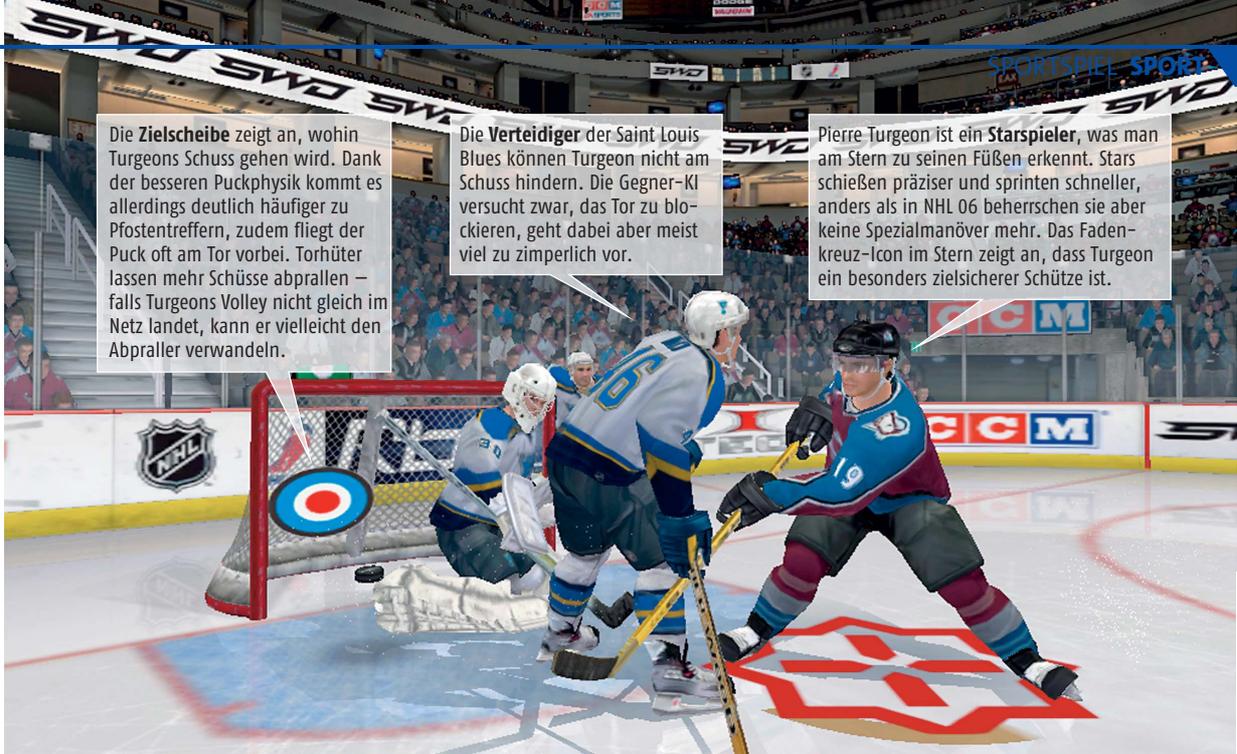
**Bedienung:** Per rechtem Stick dürfen Sie nun passen und schießen. Das erfordert Übung, die bewährte Steuerung klappt besser.



**Puckphysik:** Die Scheibe bewegt sich realistischer als im Vorgänger, Schüsse etwa gehen auch mal am Tor vorbei – ganz wie in echt.



**Präsentation:** Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan, die fernsehreife Atmosphäre ist aber nach wie vor brilliant.



Die Zielscheibe zeigt an, wohin Turgeons Schuss gehen wird. Dank der besseren Puckphysik kommt es allerdings deutlich häufiger zu Pfostentreffern, zudem fliegt der Puck oft am Tor vorbei. Torhüter lassen mehr Schüsse abprallen – falls Turgeons Volley nicht gleich im Netz landet, kann er vielleicht den Abpraller verwandeln.

Die Verteidiger der Saint Louis Blues können Turgeon nicht am Schuss hindern. Die Gegner-KI versucht zwar, das Tor zu blockieren, geht dabei aber meist viel zu zimperlich vor.

Pierre Turgeon ist ein Starspieler, was man am Stern zu seinen Füßen erkennt. Stars schießen präziser und sprinten schneller, anders als in NHL 06 beherrschen sie aber keine Spezialmanöver mehr. Das Fadenkreuz-Icon im Stern zeigt an, dass Turgeon ein besonders zielsicherer Schütze ist.

Colorados Stürmerstar **Pierre Turgeon** überlistet die Abwehr und den Torhüter der Saint Louis Blues.

stützt allerdings nicht alle Gamepads. In unserem Test zeigte das Menü nur bei Logitech-Pads die Tastenbelegung richtig an. Bei anderen Fabrikaten müssen Sie langwierig probieren, welcher Knopf mit welcher Funktion belegt ist. Wieder mit dabei ist auch die »Open Ice«-Steuerung. So können Sie den puckführenden Star der KI überlassen und sich selbst mit einem anderen Kufenflitzer freilaufen.

Die Steuerung müssen Sie auch beherrschen, wenn Sie im Dynasty-Modus einen Klub managen – auf Wunsch auch einen aus der deutschen DEL. Dann kümmern Sie sich um Spielerwechsel sowie Budgets und dürfen die Partien Ihrer Zöglinge auch selbst bestreiten. Die dummen KI-Rivalen überlassen Ihnen allerdings gute Spieler im

Tausch gegen schlechte. Das klappt zwar nur, wenn der Stärkeunterschied der beiden Sportler nur einen oder zwei Punkte beträgt. Wenn Sie diesen Trick aber wiederholen, erschummeln Sie sich in Nullkomma nichts ein Topteam. Das schmälert die Langzeitmotivation.

**Zu mehr Maulen**

Weil die KI schwächelt, liegt die Stärke von **NHL 07** im Multiplayer-Modus. An einem PC, via Direct IP oder über EAs Internet-Dienst checken, schießen und stochern bis zu vier Teilnehmer pro Match. Die dynamischen Partien unterhalten großartig, **NHL 07** ist wieder ein exzellentes Arcade-Sportspiel. So sind die Mängel schnell vergessen – außer einem: Weil sich technisch nichts geändert hat, fühlt

sich **NHL 07** wie eine gepatchte Neufassung von **NHL 06** an. Die Änderungen bei Physik und Steuerung sowie die aktuellen

Saisondaten rechtfertigen keine Vollpreis-Neuaufgabe. Die Spieler maulen zurecht.

[www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: 2828

**NHL 07 SPORTSPIEL**

ENTWICKLER EA Canada (NHL 06, GS 11/05: 87 Punkte)  
 PUBLISHER EA Sports  
 SPRACHE Deutsch mit engl. Kommentar  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch

TERMIN (D) 21.9.2006  
 CA. PREIS 55 Euro  
 USK ohne Altersbeschr.

PC, PS2, XBOX

**NHL 07**



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHERD-PCs			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
1,0 GHz Intel			1,4 GHz Intel			1,8 GHz Intel			Radeon 9500 / 9600	
1,0 GHz AMD			1,4 GHz AMD			XP 1800+ AMD			Geforce 6600 GT	
256 MB RAM			512 MB RAM			512 MB RAM			Radeon X600 / X700	
2,2 GB Festpl.			2,2 GB Festpl.			2,2 GB Festpl.			Radeon 9700 / 9800	
			Gamepad			10-Tasten-Pad			Geforce 6800 GT	
									Radeon X800 XL	
									Geforce 7600 GT	
									Radeon X850 XT	
									Radeon X1900 XT	
									Geforce 7900 GTX	

PROFIERT VON EAX  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Safedisk  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**MULTIPLAYER SEHR GUT**

SPIELMODI (SPIELER) Wie Einzelspiel (4)  
 SPIELTYPEN An einem PC, LAN, Direct IP SERVERSUCHE EA Online  
 DEDICATED SERVER Nein MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden  
 FAZIT Nach wie vor flotte und spaßige Partien, insbesondere an einem PC.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ detaillierte Spieler + sehenswerte Eiseffekte + gute Animationen - kaum Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger	9/10
SOUND	+ erstklassige Effekte + lebhaft englische Kommentatoren... - ...deren Sprüche man aus den Vorgängern kennt - kein 5.1	9/10
BALANCE	+ Fertigkeiten der Spieler wirken sich aus + vier Schwierigkeitsgrade... - ...die aber für Profis zu leicht sind - kein Tutorial	7/10
ATMOSPHÄRE	+ Kommentar + TV-reife Kamerafahrten + Stadionsprecher in Landessprache + flotte Matches, vor allem im Mehrspieler-Modus	10/10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + rechter Stick dient zum Passen... - ...was Eingewöhnung fordert - nicht alle Pads kompatibel	9/10
UMFANG	+ sämtliche Klubs aus fünf Ligen + alle wichtigen Nationalteams + Dynasty-Modus motiviert + unterhaltsame Mehrspieler-Modi	10/10
REALISMUS	+ bessere Puckphysik als im Vorgänger + Schüsse gehen auch mal am Tor vorbei - Arcade-Hockey statt ernsthafter Simulation	7/10
KI	+ Gegner machen teils menschliche Fehler... + ...und preschen im Angriff schnell vor - Defensiv-KI viel zu zaghaft und passiv	7/10
MANAGEMENT	+ lange motivierender Dynasty-Modus... + ...auch für die DEL - KI-Manager lassen sich betrügen - an sich simples System	6/10
SPIELZÜGE	+ zahlreiche Manöver möglich + nützliche Offensiv- und Defensiv-Befehle + mehr Tor-Varianten - Alleingänge zu einfach	8/10

**PREIS/LEISTUNG GUT** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden  
 FAZIT: FEINES ARCADE-EISHOCKEY, FÜR PROFIS ZU LEICHT.



So fallen die meisten Tore: Auf den **Querpass** (→) folgt eine schnelle **Direktabnahme** (⇒).