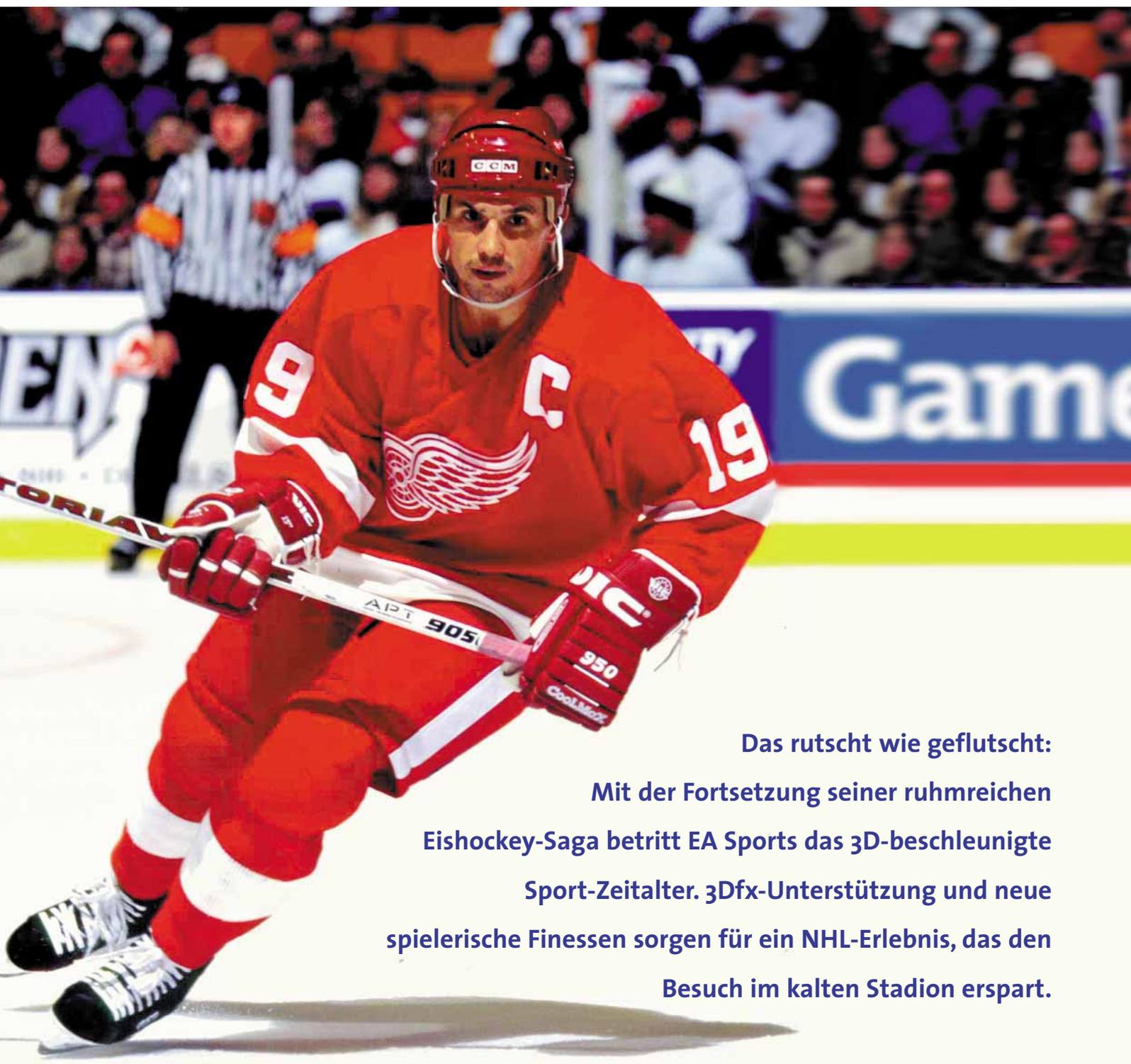




Die neue Sportspiel-Referenz

NHL 98



Das rutscht wie geflutscht:
Mit der Fortsetzung seiner ruhmreichen
Eishockey-Saga betritt EA Sports das 3D-beschleunigte
Sport-Zeitalter. 3Dfx-Unterstützung und neue
spielerische Finessen sorgen für ein NHL-Erlebnis, das den
Besuch im kalten Stadion erspart.

Facts

Die wichtigsten Verbesserungen von NHL 98 im Vergleich zum Vorgänger NHL 97:

- 3Dfx-Unterstützung:** Mit 3Dfx-Karte wird die Grafik noch schöner und flüssiger.
- Team-Taktiken:** Wechseln der Mannschafts-Marschroute ist jederzeit möglich.
- Special Moves:** Tiefer Griff in die Trickkiste für Stürmer-Stars.
- Volle Goalie-Kontrolle:** Mehr Manöver mit dem Torwart möglich.
- Nationalteams:** Es gibt ein Turnier mit 16 Nationalmannschaften.
- Realistisches Überzahlspiel:** Power Plays sorgen für weitaus mehr Gefahr als in früheren Versionen.
- Ligaverwaltung:** Ergebnisse und Torschützen werden besser präsentiert; schnellere Aktualisierung.
- In-Game-Statistiken:** Knackige Facts und Trivia vor dem nächsten Bully.
- Penalty Shootout:** Eigener Menüpunkt für das »Elfmeterschießen«.
- Aktualisierte Teams:** Statistik-Fans waten in den Details der abgelauenen Saison 96/97.

Wenn Lebkuchen in Supermarkt-Regale zurückkehren und die abkühlenden Gestade der Baggerseen verwaist bleiben, rüstet sich der Mensch murrend für die stille Winterszeit. Nässe, Kälte und Matsch haben für gewisse Bevölkerungsschichten einen tröstlichen Aspekt. Nicht nur Produzenten von Winterreifen und Eiskratzern sehnen das Ende der Sommerzeit herbei. Die größte vorfreudige Herbst-Erregung gebührt eindeutig den Eishockey-Fans. Ausgezehrt durch Sommerpause und Puck-Entzug freut man sich um so mehr über den Start in die neue NHL-Saison. Seit dem 1. Oktober geht es in der nordamerikanischen Eishockey-Liga wieder rund, was für PC-Spieler einen netten Nebeneffekt hat: Halbwegs pünktlich zur Saisonöffnung bringt EA Sports die ersehnte Neuauflage seiner NHL-Simulation in die Händlerregale.

Permanente Torszenen-Spannung

Was für das untrainierte Auge wie eine kraftmeiernde Schuberei unrasierter Rüpel



Materialverschleiß: Dieser satte Check ist eine erneute Begutachtung im **Replay** wert.

anmutet, ist die hervorragende Regel-Grundlage für mitreißende Sportspiele. Während beim Fußball oft Leerlauf wütet, bis der Ball sich mal in die Nähe des Strafraums verirrt, ist beim Eishockey fast permanente Torszenen-Spannung garantiert. Denn die relativ kleine Spielfläche und das Tempo der schlitternden Akteure erstickten trantütige Querpaß-Ansätze im Keim.

NHL 98 ist der fünfte Teil einer Serie, die zu den erfolgreichsten Legenden der PC-Sportgeschichte gehört. Was

im Jahre 1993 mit bescheiden-pixeliger Grafik als **NHL Hockey** begann, mutierte binnen eines halben Jahrzehnts zur technisch und spielerisch feingetunten Mutter aller Eishockey-Simulationen. Mit der 98er Version unterstützt die simulierte Eiszeit zum ersten Mal 3D-Beschleunigerkarten und bietet zudem Nationalmannschaften. Schließlich ruht der NHL-Betrieb im nächsten Februar, damit die Cracks für Ihre Heimatländer um olympische Medaillen in Nogano spielen können.



Auf unserer CD 2 finden Sie ein Video-Special zu NHL 98.



So realistisch und echt wie im Fernsehen: NHL 98 bietet mit seinen **detailliert texturierten Polygonspielern** Eishockey-Action pur. (3Dfx)

Heinrich Lenhardt



Ein Spiel für alle Jahreszeiten

Obwohl das Eis nicht neu erfunden wird, ist NHL 98 eine von den

Renovierungsaktionen, bei denen sich der Kauf lohnt. Die eifrigen Programmierer haben fast jedes Detail aufpoliert. Sei es nun Technik (3Dfx), Sound (fantastische Stadionstimmung), Spielmodi (Nationalteams), Steuerung (Special Moves) oder Intelligenz der Spieler – überall wurde ein Zähnchen zugelegt.

Die Störmomente sind minimaler Natur. Die deutsche Version hat einen braven, aber im Vergleich zum US-Original schnarchigen Reporterkommentar verpaßt bekommen. Beim Taktik-Menü hätte ich mir etwas mehr Flexibilität gewünscht. Und die Special Moves sind weder sonderlich spielentscheidend, noch optimal dokumentiert.

Einzigartige Atmosphäre

Was dieses Sportspiel zum Ereignis macht, ist die »being there«-Atmosphäre. Egal, ob auf die Strafbank schwirrende Sünder erobert herumfluchen, das Publikum dezent unrhythmisch ein Bully herbeiklatscht oder passende Statistiken zum jubelnden Tor-schützen serviert werden: Das TV-Übertragungsstyling ist so gut gelungen, daß man unwillkürlich zur Fernbedienung tastet.

Während EA Sports in den letzten Jahren quasi konkurrenzlos war, wollen Acclaim und Interplay in den nächsten Wochen kontern. Wer trotzdem sofort an Tag 1 sein NHL 98 kaufen muß, hat mein vollstes Verständnis. Nur wenige Dinge im Leben befriedigen mehr als eine verbesserte Version deiner Leib-und-Magen-Sportserie...

Neue Tricks per Special Moves

Die spielerische Grundlage hat sich in den letzten Jahren kaum verändert. Per Knopfdruck lösen Sie Schuß oder Paß aus; ein dritter Button kann für mehr Speed beim Sprint betätigt werden. Neu ist die Belegung eines vierten Feuerknopfs mit »Special Moves«. Je nach Spieler und Position kann das eine besonders tolle Schußtechnik sein oder eine verwirrende 360-Grad-Drehung, bevor der Puck weitergespielt wird. Auch durch die Kombination von Paß- und Schußknopf kann gut getrickst werden. Mit etwas Übung lassen Sie die Scheibe auf dem Eis stehen, damit der nachfolgende Mitspieler das gute Stück aufpickt. Schnelle Doppelpässe sind recht fein, aber die stärkste Angriffswaffe dürfte der One-Timer sein: Drückt man noch vor Empfang eines Passes den Feuerknopf, wird der Puck direkt aufs Tor gepfeffert. Wenn Sie dabei mit dem Steuerkreuz die vom Goalie entblöste Ecke anpeilen, springt oft ein Treffer heraus.

Beherzte Bodychecks

Herzhaftes bestimmt die Abwehrarbeit. Droht ein Schlag-schuß, wirft sich ein Abwehr-recke schon mal beherzt in die Bahn. Kühne Naturen



Live-Action aus der TV-Perspektive. Oben links ist die Strafbank zu



Mit dem Namenseditor wurde das deutsche Nationalteam um einen Hoffnungsträger aus dem GameStar-Team bereichert.

können gar die komplette Torwart-Steuerung übernehmen. Zimmerlich sein gilt nicht; kleinere Schubserchen sind beim Eishockey erlaubt. Außerdem können Sie einstellen, wieviel Prozent der ernsthaften Fouls sich den Schiedsrichter-Äuglein überhaupt erschließen. Mit dem Sprint-Feuerknopf verfolgen

Sie einen enteilenden Gegner und pinnen ihn im Idealfall an die Bande. Das sieht nach grober Körperverletzung aus, nennt sich aber Bodycheck und gilt als legitimes Mittel der Puck-Erschleichung. Anders sieht's aus, wenn man von hinten zuschlägt oder zu häufig den Button für die Halten-und-

GameStar-Interview mit Ken Saylor

Mit NHL 98 ist EA Sports das sportliche Highlight des Jahres gelungen. Michael Galuschka befragte Producer Ken Saylor zum Entwicklungsprozeß.

GameStar: Hättet Ihr noch gerne das eine oder andere Feature in NHL 98 gehabt, auf das Ihr letzten Endes doch verzichten mußtet?

Ken Saylor: Nein, wir sind insgesamt hochzufrieden. Die NHL-Serie sieht immer bes-

ser aus, und entspricht immer mehr dem, wie wir sie uns vorstellen. Dieses Jahr waren wir vor allem durch die PC-Hardware und noch mehr durch die Limitationen der parallel laufenden Playstation-Version eingeschränkt.



Schubsen-Kombi mißbraucht. Flegelhafte Eishockey-Spieler werden nicht mit läppischen gelben Kartonscheibchen konfrontiert, sondern dürfen für zwei Minuten über ihre kleinen Sünden nachdenken.

Realistisches Überzahlspiel

Der Gang zur Strafbank sorgt für eine reizvolle Überzahl-Situation: Mit einem Mann weniger bleibt einem nicht viel mehr übrig, als verbissen zu verteidigen. Frühere Versionen brachten von diesem Handicap wenig rüber. Bei **NHL 98** hat sich das gehörig geändert: Der Computergegner zieht sich viel mehr zurück, was Ihnen ein Überzahlspiel ermöglicht, das den Namen »Power Play« wirklich verdient. Auch umgekehrt wirkt sich das Tuning aus: Konnten Sie früher prak-



Für jede dieser Spielsituationen haben Sie vier **Taktiken** zur Wahl.

tisch jedes Überzahlspiel des Computers mühelos überstehen, wirbelt der Bursche jetzt gehörig drauflos. Man wischt sich erleichtert den Schweiß von der Stirn, wenn die zwei Strafbank-Minuten ohne Gegenüber überstanden sind.

Checken zwei Spieler mit hohem Aggressivitäts-Wert hart aneinander, kann eine

Prügelei die Folge sein. Kein großer Act beim Eishockey: Mannhaft schmeißen die Streithähne ihre Handschuhe weg, um sich eins auf die Rübe zu geben. Souveräne Schiedsrichter betrachten das Treiben gelassen ein Weilchen, um dann beide Rowdys auf die Strafbank zu schicken. Auch wenn die Boxeinlagen spielerisch nicht viel Sinn machen, können rauflustige Naturen die Faustkampf-Einlagen ihrer Spieler direkt steuern. Zwei Energiebalken am oberen Bildrand verraten, wie weit die beiden Schlawiner vom K.O. entfernt sind.

Mehr Taktik für den Trainer

Mehr Tiefgang soll das neue Taktik-Menü bescheren. Für Angriff und Verteidigung können Sie zwischen jeweils vier Formationsarten wählen, dazu kommen spezielle Vari-



Spieler mit hohen **Aggressivitätswerten** neigen zur Rauflustigkeit. Den Energiebalken nach zu schließen ist Murphy der bessere Faustkämpfer.



Ein Spieler von Carolina liegt nach einem **Foul** am Boden, der Schiri hebt die Hand...



Pittsburghs **Ron Francis** wird als Übeltäter erkannt. Der will's nicht wahrhaben: »Wer? Ich?!«



Für die nächsten zwei Minuten verschwindet das grummelnde Rauhein auf der **Strafbank**.

anten für Über- und Unterzahlspiel. Hat man sich mal auf die Wege der Mitspieler eingestellt, fallen weitsichtige

GameStar: Also gibt es noch was zu tun für NHL 99?

Ken Saylor: Ja, eine der Hauptsachen, an denen wir arbeiten werden, sind sämtliche Bewegungen und Spezialmanöver. Gerade auf diesem Gebiet ist noch mehr möglich. Das mit den Spielstrategien war eine neue Erfahrung für uns, da befinden wir uns noch

mitten im Lernprozeß. Vier waren deshalb erst mal genug. Zumal ich der Meinung bin, daß man bei einer Sportart wie Eishockey schnell zu viele Taktiken haben kann. Es gibt da einfach nicht so viele verschiedene Spielweisen. Aber ein paar mehr werden's in NHL 99 dann wohl doch sein.

GameStar: Die Akteure spie-

len zum ersten Mal vernünftig bei Unter- und Überzahl...

Ken Saylor: Stimmt, unsere bisherigen NHLs verhielten sich beim Power Play nicht richtig. Durch unsere Zusammenarbeit mit Mark Crawford haben wir jedoch erfahren, daß gerade in der NHL die Chance auf ein Überzahltor relativ hoch ist.

Deshalb mußten wir in der Beziehung einfach was tun, auch im Hinblick auf die Taktikanweisungen. Bei einem Power Play laufen deine Mitspieler besser mit, in Unterzahl mußt du gegen den Computergegner das erste Mal richtig Angst haben, daß er ein Tor erzielt – er ist jetzt wirklich gefährlich! In der ▶



Nach Ende der Partie ist ein Blick auf die **Zahlenanalyse** Pflicht.

Kombinationen leichter – nur ein eingespieltes Team ist ein gutes Team.

In Sachen Drumherum und Styling schillert **NHL 98** mindestens so grandios wie sein Vorgänger. Die gesammelten Mannschaften und Spieler der NHL sind vertreten; Kader und Statistiken wurden auf den Stand der neuen Saison gebracht. Umzugsbedingt sind die Hartford Whalers nicht mehr unter uns; als »Carolina Hurricanes« wirbelt das Ensemble ab sofort in Greensboro. Sie können digitalisierte Fotos der Stars bestaunen, in Statistiken blättern oder kurzerhand neue Spieler erschaffen. Das empfiehlt sich insbesondere für die Nationalmannschaften. Mit Ausnahme der wenigen NHL-Legionäre agieren nämlich unrealistische Phantasiespieler in den deutschen Reihen. Mit dem Editor ergänzen Sie den Kader um die echten Nationalspieler und spendieren dabei großzügig Talentpunkte – auch eine Methode, um dem deutschen Eishockey wieder etwas spielerischen Glanz zu verleihen...

Die Krönung: eine komplette Saison

Am meisten Spaß macht immer noch das Durchspielen einer kompletten NHL-Saison. Zahlreiche Regeln und drei Schwierigkeitsgrade

stehen zur Wahl. Einsteiger sollten auf jeden Fall ein gut besetztes Team wie Titelverteidiger Detroit Red Wings wählen. Die Präsentation jedes Matches gerät zum Groß-

ereignis mit packender TV-Atmosphäre. Zehn verschiedene Kameratypen fangen das Geschehen ein; Sie können jederzeit zu einer anderen Perspektive wechseln. Auch

Michael Galuschka



Stanley Cup für EA Sports

Ich teile Heinrichs überaus erfreuliches Fazit. Meine Begeisterung ist sogar noch eine Winzigkeit größer: Mehr Taktik würde eh nur unnötig von der Action ablenken. Und gelungene Paßstafetten sind für mich allemal befriedigender als der ausgefallenste Special Move. Einen Sonderapplaus für die überraschende Präsentation – vor allem die Vollpolygon-Spieler sind Klasse. Wenn einem der verhaßte gegnerische Verteidiger beim Gang zur Strafbank auch noch frech ins Gesicht grinst, möchte man ihm am liebsten seinen vollen Pappbecher hinterher-schmeißen. Beim Ändern der Spielernamen werden sogar die Trikots angepaßt!

Die 98er Version mag wegen ihrer gewaltigen Spieltiefe einen gewissen Freak-Faktor vermitteln. Doch schon nach einem ersten, schüchternen Blick auf das Spektakel am Monitor schmilzt selbst der härteste NHL-Gegner dahin. So geschehen in unserer Redaktion: Chefstrategie Jörg Langer tankte sich mit einem lauten »Das muß ich spielen!« zum Rechner durch und spart seitdem auf einen Eishockeyschläger...



Sahnestückchen aus den auf Hochglanz polierten Menüs: **Hauptmenü**, **Spielerportrait** und **Match-Ankündigung** schimmern in High-Color.



Das neue **Turnier** stimmt auf die kommende Winter-Olympiade ein.

Tat war die Unter-/Überzahlproblematik eine der Sachen, auf die wir bei NHL 98 abgezielt haben. Ansonsten war unser Ziel, mehr vom sonst üblichen Hau-Ruck-Eishockey wegzugehen und eine völlig neue Spieltiefe und Spieler-Intelligenz zu erschaffen.

GameStar: Ist damit NHL 98 für einige Spieler nicht

schon zu schwer?

Ken Sayler: Es wird immer Spieler geben, denen die einfachste Stufe zu schwer und der höchste Schwierigkeitsgrad zu einfach ist. Der Allstar-Modus ist auf jeden Fall eine echte Herausforderung. Die 98er Version ist sicherlich auch im Rookie-Modus nicht gerade das einfachste NHL,

doch auch Einsteiger sollten sich recht bald zurechtfinden. **GameStar:** Wie wichtig ist euch der deutsche Markt bei einer solch uramerikanischen Sache wie der NHL?

Ken Sayler: Gerade bei den PC-Versionen lief es in Deutschland schon immer gut für uns – wir nehmen diesen Markt auch sehr ernst.

Klar ist der nordamerikanische nach wie vor der größte, doch der deutsche wächst schnell. Ich kann gut verstehen, daß die deutschen Käufer viel Wert auf eine angemessene Lokalisation legen, weshalb wir erstmals eine übersetzte Spielzugkommentierung eingebaut haben. Es gibt auch schwedische und ▶



Zehn Kameras bieten die richtige Ansicht für jeden Geschmack. Mal nah dran am Geschehen...



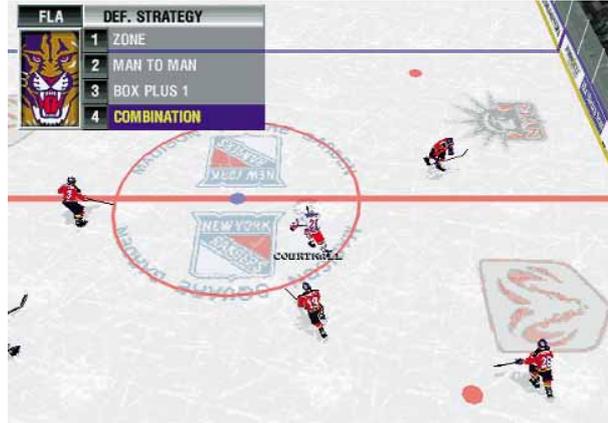
...mal ganz weit weg für Übersichts-Fanatiker.

während einer Partie werden kleine statistische Infos zu gerade agierenden Spielern eingeblendet. Das Programm berücksichtigt dabei die Resultate in der aktuellen, von Ihnen gespielten Saison.

Die optimale Reporter-Kulisse bietet nur die US-Version. Ein englischer Sprecher samt launig mitkommentierendem Eishockey-Veteran würzen die imposante Kulisse mit coolen Dialogen. Die deutsche Version von **NHL 98** bietet nicht unbedingt schlechte, aber atmosphärische Störungen verursachende Schwätzchen. Ein einzelner Mensch müht sich um passendes Gesülze zum momentanen Spielgeschehen.

3Dfx-Support

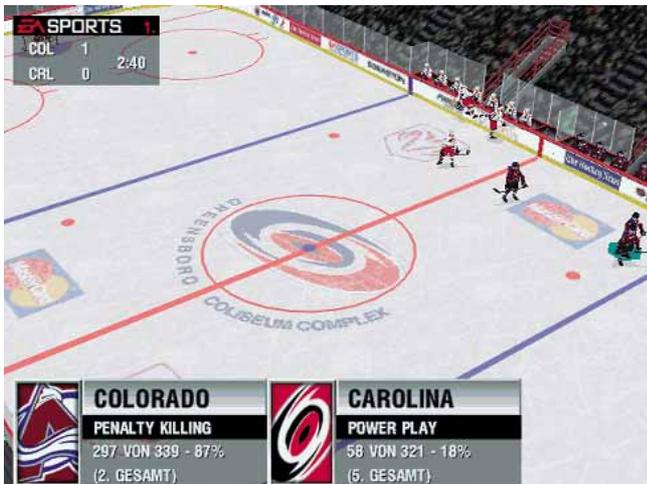
NHL 98 bietet auch ohne



Mitten im Spiel ändern wir schnell die **Abwehrtaktik** der Panthers.

Monster, Righteous & Co. Farben im Spiel, was die saubere 3D-Grafik. Wer die volle Detaildröhnung will, sollte dann allerdings einen dicken Rechner ab der Pentium-166-Klasse haben. Schwächere Systeme profitieren tempomäßig sehr vom Einsatz einer 3Dfx-Karte. Außerdem sind dann mehr

Farben im Spiel, was die ganze Optik etwas weicher und realistischer wirken lässt. Details wie die Logo-Texturen auf der Spielfläche kommen um einiges schöner rüber. Um vollen Spaß mit **NHL 98** zu haben, ist eine 3Dfx-Karte hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich. **HL**



Lehrreich: Während die Spielerreihen wechseln, wird eine aktuelle **Team-Statistik** der beiden Mannschaften eingeblendet.

finnische Versionen von NHL 98, doch deren Käufer legen auf landesspezifische Kommentare keinen Wert.

GameStar: Eine NHL-Lizenz haben inzwischen viele Hersteller, doch Ihr wart die ersten. Habt ihr deswegen besondere Vorteile?

Ken Saylor: Oh ja, wir sind die einzigen, die originale

Torhütermasken verwenden dürfen. Außerdem hat uns die NHL bei den Spielerportraits, großartig unterstützt. Mark Crawford hat enorm viel Zeit für uns aufgewendet. Sein Know-how konnten wir bei der KI, dem exakten Mannschaftsgefüge und dem Ausbalancieren der Teams verwenden.

GameStar: Wollt Ihr zukünftig mit noch mehr NHL-Trainern zusammenarbeiten?

Ken Saylor: Wir werden uns definitiv von weiteren Trainern beraten lassen, weil wir einfach noch viel mehr über ihre Strategien lernen wollen, um dieses Wissen für noch realistischeres Gameplay verwenden zu können.

GameStar: Wer ist dein Favorit in dieser NHL-Saison?

Ken Saylor: Die Vancouver Canucks, aber stell mir diese Frage noch mal nach ein paar Spielen. Solange sie bis zum Umfallen kämpfen, macht es mir auch nix aus, wenn sie bis dahin kein einziges Tor geschossen haben: Der Kampfgeist ist wichtig. **MG**

NHL 98

Genre: Sportspiel
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 120 Mark
Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem, Netzwerk)

Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 8 bis 577 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
		3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

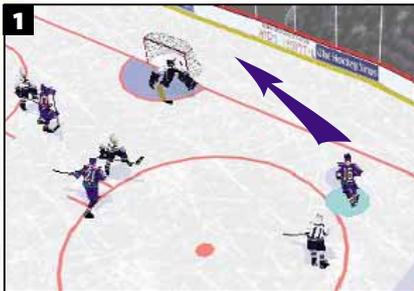


Der neue Sportspiel-Champion.

Spielzug-Tips

Die Computerteams in NHL 98 sind gut in Form. Um sie zu besiegen, bedarf es deshalb neben ein wenig Übung auch der passenden Spielzüge.

1. Hintenrum



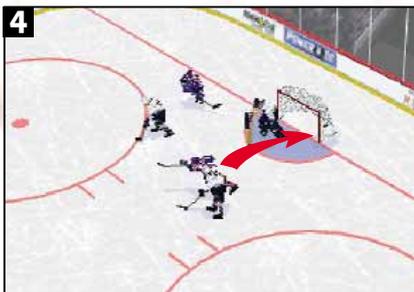
Da beide Stürmer gut gedeckt sind, läuft der Rechtsaußen hinters Tor...



... und paßt von dort auf seinen Kollegen.

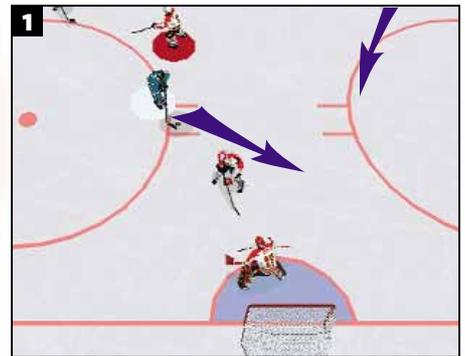


Mit einer geschickten Drehung reißt dieser die Deckung auf und paßt zum Center...

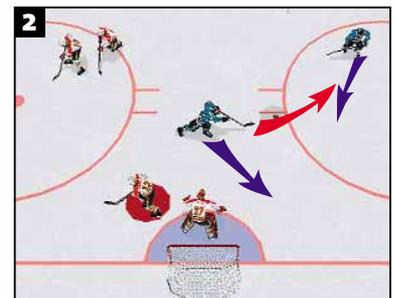
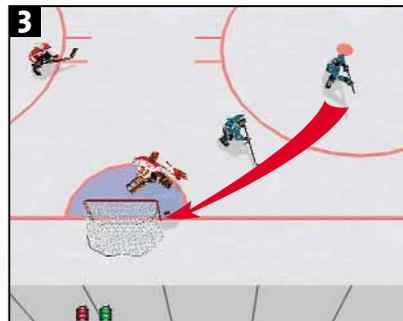


... der mit einem One-Timer den Puck im freien Eck versenkt.

Der im Puckbesitz befindliche Stürmer ist zwar in einer guten Position, allerdings auch von Verteidigern umzingelt. Ein Schuß hat in dieser Situation wenig Chancen.



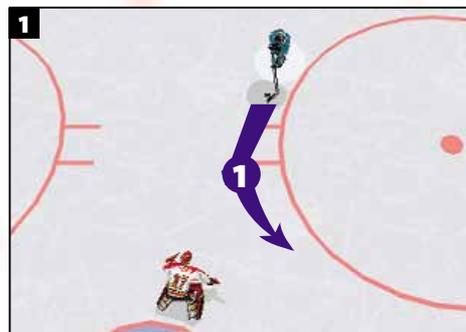
2. Der schlaue Rückpaß



Besser ist ein Rückpaß auf den von hinten anstürmenden Kollegen...

... der mit einem gewaltigen Schlagschuß in die kurze Ecke den Goalie überwinden kann.

3. Alleingang

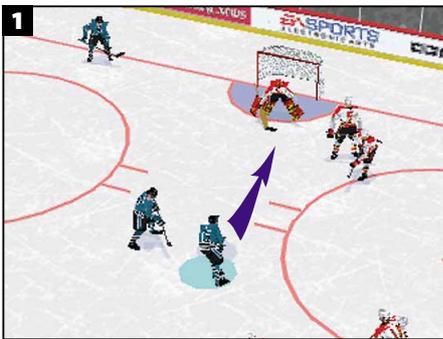


Selbst alleine vorm Kasten ist in der NHL ein Tor noch eine Kunst für sich. Gute Aussichten hat folgende Methode: Laufen Sie bis etwa zu Punkt 1 gerade auf den Torhüter zu...



...und schwenken Sie dann ansatzlos auf Ihre Vorhandseite. Bei ordentlicher Ausführung reagiert der Goalie zu langsam auf Ihren Haken und läßt die kurze Ecke ziemlich offen.

4. Schüsse aus spitzem Winkel



Der Stürmer ist hier zwar scheinbar in einer guten Schußposition, doch für einen NHL-Torhüter wäre der Puck eine sichere Beute. Besser kommt ein...



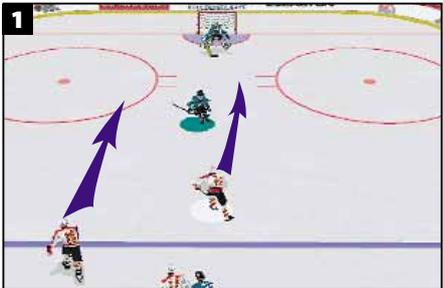
... schneller Paß auf den linken Flügelstürmer, der mit einem gezielten One-Timer den Goalie in arge Bedrängnis bringt.



Selbst wenn der Schuß nicht im Tor landet, hat der nachgerückte Center alle Chancen, den abprallenden Puck über die Linie zu bugsieren.

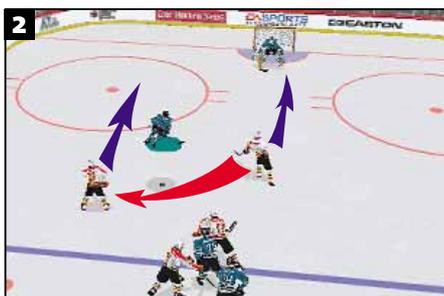
 Bewegung des Spielers
 Schuß bzw. Paß

5. Doppelpässe



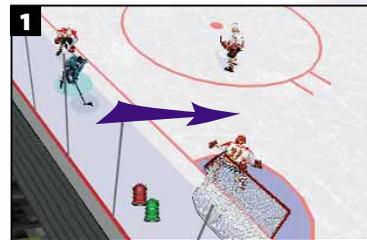
Was im Fußball gut ist, muß beim Eishockey nicht schlecht sein. Steht ein Verteidiger einem Alleingang im Weg...

...den Puck zum mitlaufenden Kollegen passen...



... der ihn sofort wieder zurückspielt. Mit einem One-Timer auf die vom Torhüter verwaiste Seite ist ein Treffer so gut wie sicher.

6. Unerwartete Schüsse



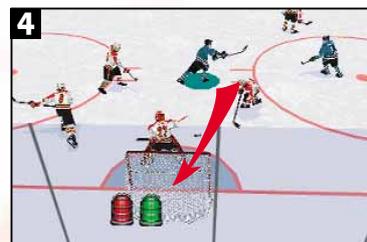
Der Stürmer läuft allein die Grundlinie entlang, kein Mitspieler weit und breit.



Vom Tor diagonal entfernen...



... bis in etwa die Mitte der Eisfläche erreicht ist. Oft rückt der Goalie zu langsam nach...



... was mit einem satten Schuß in die offene Ecke bestraft wird.