

Neues vom ewigen Eis

NHL 2001

Keine Sportsimulation ist so schön und Spaßig wie der Eishockey-Hit NHL 2000. Wir haben uns auf der E3 am EA-Stand durchgecheckt, um einen ersten Blick auf den Nachfolger zu werfen.

Stark und erfolgreich soll er sein, ein vorbildlicher Kämpfer, gleichermaßen begabt wie beliebt. Solche Strahlmänner werden nicht nur in Kontaktanzeigen und GameStar-Stellenausschreibungen gesucht, sondern

Prinzip will man's jedem recht machen. In einem ellenlangen Realismus-Menü legen Sie zahlreiche Parameter vom Sprungverhalten des Pucks bis zur Gelenkigkeit der Torhüter fest. Auch bei den Teams passt **NHL 2001**

tails und verschiedene Schädelformen erleichtern den Antlitz-Einbau.

Alle Wege führen ins Tor

Für die 2001er-Version verspricht EA Sports noch mehr Wege, um ins Schwarze zu treffen. Spielfiguren mit entsprechend Schmackes in den Statistikwerten haben erhöhte Chancen, ihre Power-Distanzschüsse im Netz einschlagen zu sehen. Verstärkt sollen atmosphärische Kurzanimationen zum Zuge kommen. Solche Szenen sind schließlich vortrefflich dazu geeignet, die Schönheit der Grafik-Engine aus der Nähe zu demonstrieren. Bei **NHL 2001** sollen die Spieler ein paar Polygone mehr auf die Rippen und noch realistischere Gesichtszüge auf die Charakterköpfe bekommen. Dank der (mal wieder) renovierten KI kapiert der Computergegner Ihre Spielzüge schneller und reagiert mit taktischen Änderungen. Wie sich das alles in der Praxis



Seine schlappe Leistung in den Playoffs 2000 hat **Steve Yzerman** verdrängt. Hier guckt er schon wieder ganz hoffnungsfroh.



Auch die tollen **Reflexe** von Toronto-Goalie »Cujo« Joseph können nicht verhindern, dass dieser Puck seinen Weg ins Netz findet.



Man soll die Tore feiern, wie sie fallen: NHL 2001 verspricht mehr Treffer durch kompetent gedroschene **Schlagschüsse**, falls der Schütze einen hohen Schuss-Skill hat.

auch bei der alljährlichen Coverboywahl von EA Sports. Goalgetter Owen Nolan von den San Jose Sharks gebührt die Ehre, bei **NHL 2001** von der Schachtel zu grinsen.

Reine Einstellungssache

Der neue Verpackungs-Held steht fest, aber was ist EA Sports im achten Jahr seiner erfolgreichen Eishockey-Serie spielerisch eingefallen? Im

sich besser an. Auf 30 Vereine wächst die Zahl der NHL-Mannschaften, denn Minnesota Wild und Columbus Blue Jackets stoßen dazu. Sie können beliebige Vereine erfinden, benennen und ihre Trikots gestalten – inklusive Logo. Der letztes Jahr eingeführte Gesichtseditor soll bei **NHL 2001** nicht nur für Lacher, sondern auch für einen erhöhten Wiedererkennungswert sorgen. Mehr Einstellde-

spielen wird, bleibt abzuwarten. Die am E3-Stand laufende PC-Version war noch in einem rudimentären Zustand. Schließlich ziehen bis zum Saisonstart noch ein paar Monate ins Land. **HL**

NHL 2001

Genre: Sportspiel **Hersteller:** EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Wenige Überraschungen, viele Optimierungen im Detail. Mein Lieblings-Sportspiel scheint grafisch schöner und im Ablauf vielseitiger zu werden. Mit dem verbesserten Team-Editor kann man endlich deutsche Vereinstteams nachbauen.«