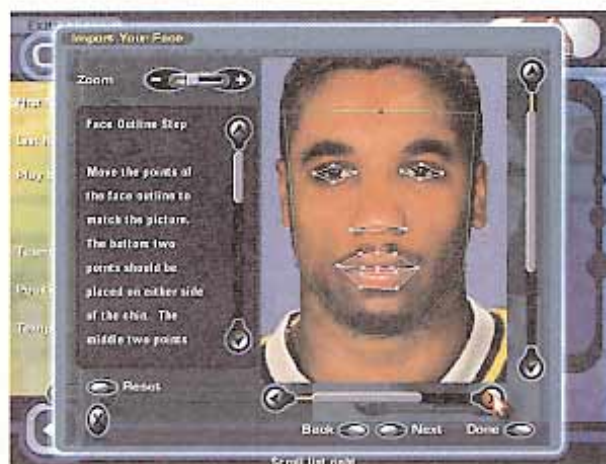


Hart, aber gerecht

NHL 2000

Feinschliff für die rauen Burschen: EA Sports' neuste Eishockey-Simulation bietet überfällige Verbesserungen beim Spielablauf und wertet die Fähigkeiten der Superstars auf.



Der neue **Visagen-Importeur** in Aktion. Mit wenigen Mausklicks machen Sie aus Ihrem Foto eine eindrucksvoll animierte 3D-Spielfigur.



Die Animationen der fotorealistischen **Spieler-gesichter** passen zum Geschehen. Ein purzelnder Detroit-Spieler guckt verdutzt, während der Anaheim-Angreifer fies grinst.

Wenn alle Menschen gleich wären, wäre unsere Gesellschaft ausgesprochen langweilig. Doch so brilliert ein jeder im Alltag mit seinen ganz speziellen Gaben. Der eine hat ein glückliches Händchen im

Spieler der Welt eine Chance, doch auch innerhalb dieser Eliteldasse gibt es verschiedene Qualitätsstufen. Superstars wie Peter Forsberg oder Mike Modano sind einfach treffsicherer als irgendwelche Nachwuchs-Schlitterer aus

besser und sind um einiges torgefährlicher. Es ist viel schwerer, mit einem normalen Spieler zu treffen, verspricht Produzent Dave Warfield von EA Sports. Durch den Druck eines speziellen Feuerknopfs vollführt die Eis-

nen, dessen Opfer Aspirin-bedürftig zu Boden gehen. Durch die größere Niveauekluft zwischen Eisbrechern und gemeinem Volk sollen Sie motiviert werden, Ihre Stars in Position zu bringen und anzuspitzen.



Umgang mit Tornatensetzungen, der andere kann liebe Mitmenschen prima über den Haufen rennen. Letzteres Talent führt schnurstracks in die nordamerikanische Eishockey-Liga NHL. Hier haben nur die besten

der vierten Reihe. Solche gar nicht kleinen Unterschiede sollen sich bei der neuen Sportsimulation NHL 2000 stark auf den Spielablauf auswirken: »Die Superstars ragen heraus. Sie laufen schneller, führen den Puck

Elite kühne Schlenker, um sich an den verdutzten Abwehrspielern vorbeizumogeln. Doch Obacht: Auch in der Defensive gibt es Spezialisten, die aufgrund ihrer Stärke einen besonders harten Check ausführen kön-

Viele Wege führen ins Tor

Vielfalt ist auch beim Tore-schießen wichtig. Im Vorgänger NHL 99 resultierten die meisten Treffer nur aus Abprallern; ansonsten waren die Goalies fast unbezwingbar. Für NHL 2000 verspricht Dave Warfield fünf bis sechs gleichermaßen aussichtsreiche Techniken, um zum Torerfolg zu kommen. Direktabnahmen gewinnen wieder an Bedeutung. Gewaltschüsse von der blauen Linie schlagen öfter ein, und wer alleine vor dem gegnerischen Torwart aufkreuzt, darf auf direkte Erfolgserlebnisse hoffen. Die Goalies werden deutlich schwächer, aber die Intelligenz der Abwehrspieler nimmt zu. Bei unseren Testpartien war es weitaus schwieriger, die Verteidigung mit Standardmanövern auszuhebeln. Im Gegenzug spielt der Computer eine viel druckvollere Offensive, ist nicht mehr



Pro Team gibt es ein paar **Rauhbeine**, die die neuen **Superchecks** ausführen können. Hoffentlich sitzt ein Kieferorthopäde im Publikum...

so leicht vom Puck zu trennen und schießt noch häufiger aufs Tor. Sie können zudem für jedes Team Torhüterstärke und Spielergeschwindigkeit einstellen, um sich den Schwierigkeitsgrad beliebig hinzubiegen.

Publikum wird aktiver: Wenn einem Spieler der Heimmannschaft drei Tore in einem einzigen Match gelingen, regnet es Hüte von den Rängen, um den »Hattrick« zu feiern. Eine beliebte Sitte bei den **NHL-Fans**, die für



Die Torhüter sind nicht mehr so **übermenschlich** gut wie in **NHL 99**.

Oh, wie ist das schön

Grafisch ist das neue **NHL** brillanter denn je. Die realistischen Spielergesichter sind keine starren Masken mehr, sondern verblüffend lebensecht animiert. Rempelnde Grobiane grinsen gemein, Strafbankbesuche werden mit grimmiger Miene bemerkt, bei Toren jubeln auch die Kameraden auf der Bank ausföhrlich mit. Und selbst das

Vollbeschäftigung der Stadion-Reinigungskräfte sorgt.

Ebenbild auf Eis

Ein trivial anmutendes, aber faszinierendes neues Feature ist der Gesichtsimporteur. Sie können jede beliebige digitalisierte Visage ins Programm übernehmen. Dabei wird nicht einfach eine starre Grafik aufs 3D-Köpfchen geklebt: Damit das Programm das Verziehen der

Gesichtszüge realistisch berechnen kann, markieren Sie die Eckpunkte für Kinn, Denkerstirn, Mundwinkel, Nasenflügel und Augen. Wenige Minuten später grimassiert Sie ein wiedererkennbares 3D-Ebenbild an, das sich mit beliebigen Talentwerten

ausstatten lässt. Durch diese spaßige Erweiterung des Spielereditors können Sie zum Beispiel Ihre Familienmitglieder oder ein regionales Lieblingsteam verblüffend ähnlich aufs Eis zaubern.

NHL-Manager

Im neuen Karrieremodus dürfen Sie die Betreuung eines Teams für maximal zehn Spielzeiten übernehmen. Die Stärkewerte der einzelnen Spieler ändern sich im Laufe der Jahre; Leistungsträger altern und verdünnisieren sich allmählich in den Ruhestand. Deshalb ist es wichtig, ein gutes Händchen beim »Draft« zu haben, dem alljährlichen Heraus-picken von Nachwuchskräften. Sie ergattern dabei mit etwas Glück auch einen etablierten Profi, dessen Vertrag gerade ausläuft. Detaillierte Finanzverhandlungen wie bei **NBA Live 2000** sind allerdings nicht vorgesehen.

Die neue **NHL-Saison** beschert uns mit den Atlanta

Die wichtigsten Verbesserungen

NHL 99-Problem

- Zu viele Chancen brachten zu wenige Tore gegen die Computergegner.
- Motivationseinbruch nach dem Gewinn einer Saison.
- Tore fallen größtenteils nach glücklichen Abprallern.
- Lediglich geringer Unterschied zwischen Superstars und Knödelspielern.

NHL 2000-Lösung

- Intelligenter Abwehrspieler, aber weniger allmächtige Torhüter.
- Team läßt sich über zehn Spielzeiten betreuen, Draft.
- Größeres Spektrum erfolgsträchtiger Angriffsvarianten.
- Spezialmanöver per Extra-Feuerknopf exklusiv für die **NHL-Elite**.

Thrashers außerdem ein zusätzliches Team und eine bessere Steuerung bei den gelegentlichen Kämpfen.



Plazierte **Schlagschüsse** aus der Distanz finden jetzt öfter ihren Weg ins gegnerische Netz.

Wenn Sie im **Coach-Menü** eine andere Taktik einstellen, können Sie jetzt sofort zu einer praktischen Übungs- lektion mit dieser Formation hüpfen. Die Fülle an spielerischen Detailverbesserungen läßt auf einen guten **NHL-Jahrgang** hoffen. Einsteiger und Profis können sich gleichermaßen Hoffnungen auf einen eisig-coolen Spielspaß-Schub machen. **HL**

NHL 2000

Genre: Sportspiel **Hersteller:** EA Sports
Termin: September '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »NHL 2000 spielt sich besser als der etwas uninspirierte Vorgänger. Die Partien sind herausfordernder und dennoch befriedigender, denn gut herausgespielte Chancen führen öfter zum Torerfolg. Die 3D-Animation importierter Gesichter ist atemberaubend: diese Neuheit verspricht einen Stimmungsbonus!«