

Turbo-Tiefkühltruhe

NHL 98

Für die 98er Saison hat sich EA Sports 3D-Karten-Support auf den Trainingsplan geschrieben. Als erstes wetzt Eishockey-Legende NHL die beschleunigten Schlittschuhe.

Marc Crawford kennt sich aus. Letztes Jahr coachte er sein Team Colorado Avalanche zum Gewinn des Stanley Cups; heuer scheiterte er erst am späteren Titelträger Detroit. In der Sommerpause wurde dem Eishockey-Lehrer nicht langweilig: Er spendete ein paar Trainer-Weisheiten für die Programmierer von EA Sports, um **NHL 98** kräftig aufzumöbeln.

Die nächste Episode der erfolgreichsten Eishockey-Serie hat sich einiges vorgenommen.



Deftiger Check von Eric Lindros auf einem »normalen« PC. Mit 3Dfx-Karte wird die Grafik noch bunter und schneller.



Grins' dir einen: NHL 98 bietet auch während des Spiels Statistik-Infos.

men. Auf der strategischen Seite sollen erweiterte Coaching-Menüs für mehr Herausforderung sorgen. Bei speziellen Situationen wie Überzahlspiel greift der gewiefte Spieler in die Taktik-Trickkiste und lässt sein Puck-Personal zu Spezialformationen antanzen.

Mit Taktik und 3Dfx

Wer ohne Trainerdiplom einfach nur schnell und schön

Eishockey spielen will, hat ebenfalls Grund zur Vorfreude. Als erstes EA-Sports-Programm reizt **NHL 98** 3Dfx-Beschleunigerkarten aus. Dadurch gewinnt die Grafik nicht nur dramatisch an Tempo, sondern auch an Farbtiefe und Effektbrillanz. Tröstlich für Upgrade-Muffel: Das Spiel soll auch ohne 3Dfx-Power laufen.

Ein weiteres optisches Zuckerstückchen ist die Verwendung von »echten« Gesichtstexturen für die Spielfiguren. Wayne Gretzky sieht dann beispielsweise wirklich wie Wayne Gretzky aus. Solche Superstars sollen auch über Spezial-Bewegungsmanöver verfügen; ein Feature, das bereits für **NHL 97** angedacht, aber nicht rea-

lisiert wurde. Verbesserungen geloben die Programmierer auch bei der Computer-Intelligenz. In der Spielmodi-Abteilung kommen 16



Panik bei den **Flyers**: Drei Stürmer der Detroit Red Wings starten einen **Gegenangriff**.

Nationalmannschaften und WM-Turnier dazu.

Fachmännische Reporter-Statements sind jetzt auch in der deutschen Version vorgesehen; gleich drei Kommentatoren sorgen für kompetente Ansagen und Analysen. Alle EA Sports-Fans stellen schon mal ihre Game Pads kalt: Pünktlich zum Start der neuen NHL-Saison am 1.10. soll die 98er Ausgabe der Eishockey-Simulation erscheinen.

hl



Guck' mal, wer da trifft: Detaillierte **Visagen** bringen die NHL-Stars realistischer rüber als beim Vorgänger.

Inside NHL

- **Termine:** Die neue Saison der National Hockey League beginnt am 1. Oktober. Die Play-Offs starten am 22. April 1998.
- **Neuling:** Die Hartford Whalers gibt's nicht mehr. Das Team zog nach Carolina um und hört jetzt auf den windigen Namen »Hurricanes«. Die Debütanten beginnen ihre NHL-Geschichte bei Tampa Bay Lightning.
- **Winterpause:** Damit die besten Spieler der Welt am olympischen Turnier in Nagano teilnehmen können, ruht der NHL-Spielbetrieb vom 8. bis 24. Februar.
- **Kondition:** In der NHL-Vorrunde werden insgesamt 1.066 Partien gespielt. Teilweise müssen die Eishockey-Profis im Zwei-Tages-Abstand ran. Man denke dabei nur an verzärtelte Bundesliga-Fußballer, die schon angesichts einer englischen Woche anfangen zu greinen...

NHL 98

Genre: Eishockey-Simulation Hersteller: EA Sports
Termin: Oktober '97 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Die traditionell aufregendste Mannschaftssport-Simulation für PCs kann durch den neuen 3Dfx-Support nur noch besser werden.«