

Das ultimative Fun-Rennspiel

Nice 2



Umfangreicher Karrieremodus, Finanzmanagement, viele Strecken und noch mehr Autos – unser Exklusivtest erklärt, wie der angestrebte Griff nach der Rennspielkrone geglückt ist.

So groß die Welle an PC-Rennspielen auch sein mag, so einfach lassen sich doch alle schnell in zwei Kategorien einordnen. Entweder hat man es mit schraubengenauen Simulationen (etwa **Grand Prix Legends** oder



Deathmatch im Death Valley: Den Kollegen links holen bald die Geier, doch auch um unser eigenes Vehikel sieht es nicht gut aus.

Colin McRae Rally) oder mit unkomplizierten, teilweise gar spartanischen Fun-Rennspielen à la **Bleifuss Rally** zu tun. Schwierigkeiten mit dieser Schubladisierung gab es höchstens Ende 1996 bei **Have a Nice Day**. Einerseits war es durch bis an die Felgen bewaffnete Autos klar actionlastig, andererseits rückte mit Finanzmanagement, Wagenreparaturen und Tuning aber die perfekte Vorbereitung aufs Rennen in den Vordergrund. Der langerwartete Nachfolger, schlicht **Nice 2** betitelt, setzt auf ein ähnliches Konzept. Allerdings wurde der Waffenpart etwas zurückgedrängt, während die finanziellen Aspekte nun eine noch größere Rolle spielen.

Ohne Moos nix los

Ihre Laufbahn als Rennfahrer verläuft bei **Nice 2** nicht nach dem klassischen Muster vieler Konkurrenzprodukte. Auto aussuchen, einsteigen und losfahren funk-

tioniert hier nur bei den sogenannten Funraces. Im eigentlichen Karrieremodus dagegen geht es Ihnen wie vielen Piloten im wirklichen Leben: Erstmal ist Sponsorensuche angesagt. Insgesamt acht Geldgeber sind ver-

dementsprechend Ihre möglichen Prämien. Haben Sie einem Mäzen den Zuschlag gegeben, erhalten Sie postwendend ein Grundkapital, mit dem es ab sofort zu wirtschaften und haushalten gilt. Als erstes steht die Beschaffung des Arbeitsgerätes auf dem Plan, und im entsprechenden Menü entdecken Sie mit den grundverschiedenen Fahrzeugklassen gleich eine der Besonderheiten von **Nice 2**.

Enten und Stiere

Der Fahrzeug-Shop verkauft Untersätze in allen Formen und Farben: Sie finden hier mickrige Schuhschachteln ebenso wie historische PS-Protze und eine breite Palette aktueller Highend-Sportler. Über 20 reguläre Boliden wurden ins Programm eingebaut; zusammen mit Spezialmobilen wie Trucks, Bigfoots oder Rennkarts sowie den versteckten Bonuswagen ergeben sich knapp 50 Typen. Da kein Hersteller eine Lizenz vergeben wollte, sind alle Modelle übrigens mit

»Falschnamen« und leicht veränderter Optik versehen. Der Porsche 911 zum Beispiel bekam ein kleines Stufenheck verpaßt, ist aber immer noch sofort zu erkennen. Per Editor können Sie zumindest die Namen der Rennsemmeln in den Originalzustand zurückführen.

Von den angebotenen Kreationen sind die meisten fabrikneu, sparsamen Piloten stehen aber darüber hinaus einige Gebrauchtwagen zur Auswahl. Die kommen deutlich günstiger, haben aber auch alle eine oder mehrere schwere Macken, die einer kostenintensiven Reparatur bedürfen. Zu jedem Zweite-Hand-Auto ist der Kilometerstand angegeben, der die tatsächlich gefahrene Wegstrecke in **Nice 2** widerspiegelt. Je mehr Kilometer auf dem Tacho stehen, desto größer ist die Chance auf bereits installierte Lei-

Facts

- 5 Rennarten
- 48 Autos
- 24 Kurse
- 192 Streckenvarianten
- 4 Tageszeiten
- 29 Fahrer



Zweikampf in Korsika. Für die Schönheit der Landschaft haben Sie aufgrund der gewundenen Straße leider kaum einen Blick.

stungsteile. Vor dem Erwerb läßt sich das jedoch nicht nachprüfen; zu jedem Gebrauchtwagenkauf gehört also auch ein Quentchen Glück. Selbstverständlich können Sie Ihren Fuhrpark auch jederzeit wieder abstoßen, machen dabei aber Verluste.

Klassengesellschaft

Keine Angst, selbst wenn Sie nur zu einem klapprigen Fiat Bambino greifen, sind Rennsiege jederzeit drin. Jede der drei Fahrzeugklassen bestreitet nämlich ihre eigene Meisterschaft, zu der Sie sich extra anmelden müssen. Nur dann greifen auch die Bedingungen des Sponsors; ansonsten gehen Sie als Gaststarter ins Rennen, können aber keine der in Formel-1-Manier verteilten Punkte einsacken. Der Sinn des Ganzen: Es ist zumindest in den Anfangsjahren aus finanziellen Gründen unmöglich, an allen drei Meisterschaften gleichzeitig teilzunehmen. Denn dazu müßten Sie mindestens drei kostspielige Autos im Stall haben, und auch der Transport zum nächsten Rennen kostet eine Stange Geld.

Jedes Championat besteht aus vier Ligen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Falls Sie also die Kleinwagen-Klasse im Rookie-Modus gewonnen haben, geht's im nächsten Jahr bei den Amateuren weiter. Endziel ist der Gewinn der Meisterliga, was aber im Zweifelsfall schon mal etliche Spieljahre brauchen kann – Dauerspaß ist also garantiert. Als Belohnung winken dann besonders extravagante Bonusflitzer wie Ambulanz oder Polizeistreife.

Ständig im Einsatz

Für eine komplette Nice 2-Saison bedarf es einiger Kondition: Jedes Wochenende wird abwechselnd in nur einer der drei bis zu 16 Rennen langen Meisterschaften gefahren. Im Höchstfall dauert ein Rennjahr also satte 48 Wochen, allerdings dürfen Sie jederzeit pausieren. Zusätzlich zum normalen WM-Lauf werden pro Woche vier Alternativen angeboten. Da



Zwei der originellen Waffen im Einsatz: Oben schrumpfen wir einen Konkurrenten mit dem **Marionator** vorübergehend auf Modellauto-Größe, unten bremsen wir einen anderen mit einer **EMP-Rakete**.

wäre erstens die Spezial-Trophy, bei der Sie mit Rennkarts, Lastwagen, Monster-Trucks oder Formel-1-Boliden gegen maximal sieben Gleichgesinnte antreten. Dann stehen zwei Varianten von Fox-Hunt-Rennen, also Verfolgungsjagden, zu Ihrer Wahl. Bei beiden starten Sie entweder mit 15 Sekunden Vorsprung als Hase und müssen unter allen Umständen vorne bleiben, oder Sie reißen sich in die Meute der Füchse ein. Als Variation können Sie den Fox Hunt auch mit Waffen bestreiten. Am weitesten vom normalen Rennen weg bewegt sich schließlich die vierte Alternative, das Deathmatch. Hier spielt Geschwindigkeit keine Rolle. Es geht einzig darum, möglichst viele Gegner mit den Bordwaffen aus dem Weg zu räumen, um als Letzter auf der Piste zu bleiben.

Alle Fahrzeuge der Spezial-Trophies sowie die Waffenautos muß man nicht kaufen, sondern kann sie für das jeweilige Rennen mieten.

Waffen-Wundertüte

Gekaufte Fahrzeuge können in fünf Kategorien (Bremsen, Reifen, Motor, Panzerung, Fahrwerk) in jeweils fünf Stufen sowie mit einem per Knopfdruck auszulösenden Nitrobooster auffrisiert werden. Dabei gilt die einfache Regel: Je höher die Tuningstufe, desto mehr kostet und desto weniger Zusatznutzen bringt sie. Die eigentlichen Fahrzeugeinstellungen beschränken sich auf ein Minimum. Sie haben die Wahl zwischen fünf Federhärten, ebenso vielen Getriebeübersetzungen und Regen- oder Trockenreifen. Recht einfach kommt man auch an die knapp 20 Waffengattungen.



Die Rennen finden bei verschiedenen **Tageszeiten** und **Wetterbedingungen** statt: Deutschland im Regen, in der Nacht, am Morgen und abends.



Aus der **Fahrersicht** wirkt das Geschehen nicht nur deutlich rasanter; als eines von wenigen Rennspielen läßt sich Nice 2 aus dieser Perspektive auch besser steuern. Ein echtes Cockpit existiert allerdings nicht.



Tuning ist teuer, lohnt sich aber.

Sie stehen alle kostenlos zur Verfügung, allerdings haben die entsprechend designten Boliden nur Platz für höchstens acht Systeme. Neben bereits vom Vorgänger bekannten Gemeinheiten wie Nagelkanone, Reifenschlitzer oder Homing Missiles bietet der Händler auch einige ungewöhnliche Kampfmittel

feil. Dazu gehört etwa der Lenkradverdrehler, mit dem das Auto nach rechts fährt, wenn Sie links einschlagen, und umgekehrt. Oder das Bungee-Seil, das sich an der Stoßstange eines Vordermanns verhakt und ihn ruckartig zurückreißt – und zwar genau auf Ihren Kühlergrill, wenn Sie nicht blitzartig ausweichen. Am originellsten ist der Marionator, der unliebsame Konkurrenz auf etwa die halbe Größe zurechtstutzt und sie so besonders anfällig für andere Angriffe macht.

Schöne Strecken

Wenn Sie mit der Saisonplanung fertig sind und sich ein passendes Auto zugelegt so-

wie für ein bestimmtes Rennen angemeldet haben, geht es endlich auf die Strecke. 24 davon gibt es in **Nice 2**, die zudem gespiegelt, gedreht und rückwärts befahren werden können. Das ergibt fast 200 Varianten. Jeweils drei Pisten sind einem von insgesamt sieben Ländern zugeordnet, außerdem wurden noch drei Formel-1-Kurse speziell für Trophies und Deathmatches nachgebaut. Wer genau hinsieht, erkennt deutlich das Baukastenprinzip: Zu jedem Land existiert eine Objektbibliothek, deren Inhalt per Editor am Streckenrand verteilt wurde. Kein Wunder, daß sich die drei Kurse einer Lokalität optisch stark ähneln. Zumindest vom Charakter her wurde aber viel Wert auf Abwechslung gelegt. Ständig wechseln sich Highspeed-Passagen mit kurvigen, langsamen Abschnitten ab.



Im **Replaymodus** dürfen Sie selbst den Kameramann spielen.

Wer bremst, gewinnt

Die Steuerung wirkt anfangs sehr simpel. Gasgeben, lenken und im Zweifelsfall schießen – mehr ist auf den ersten Blick nicht zu tun. Doch in den Nice-2-Rennen steckt mehr Komplexität, als man annehmen mag. Die

Michael Galuschka



Ein Traum wird wahr

Na, wer sagt's denn! Ich hatte fast schon die Hoffnung aufgegeben, jemals ein hochklassiges Fun-Renn-

spiel mit viel Tiefgang präsentiert zu bekommen. Doch Nice 2 hat es sprichwörtlich spielend geschafft, mich zu überzeugen. Die Entwickler beschränkten sich nicht darauf, ein paar hübsche Strecken auf die CD zu klatschen, sondern haben einen wirklich funktionierenden Rahmen um die 3D-Engine herum gestrickt. Da heißt es nicht nur mit dem rechten Fuß denken: Behutsames Finanzmanagement und vor allem eine sorgfältige Saisonplanung sind mindestens ebenso wichtig. Ständig steht man vor schweren, aber motivierenden Entscheidungen: Soll ich lieber in der Meisterschaft auf Nummer sicher gehen oder mich bei einem Deathmatch austoben?

Die Basis stimmt

Zum Glück wurden bei all dem Bemühen um genügend Abwechslung die Rennspiel-Basics nicht vergessen. Dank schöner Grafik, ordentlicher Steuerung, herausfordernder Strecken und einem absolut rasanten Geschwindigkeitsgefühl gehört Nice 2 auch bei simplen Einzelrennen zu den Besten seiner Art. Wirklich gestört hat mich nur wenig, allem voran der schwache Motorensound. Zudem sind sich die Kurse innerhalb eines Landes zu ähnlich und die Autos bleiben für meinen Geschmack etwas zu häufig an schönen Begrenzungspfosten hängen. Sei's drum; wer Rennspiele mag und auf unsere Wertung linst, weiß, was er am Erscheinungstag von Nice 2 zu tun hat.

Bremsen sind nicht nur pro forma montiert: Mit materialmordendem Dauervollgas wie bei **Need for Speed** oder **Bleifuss Rally** ist kein Blumentopf zu gewinnen. Zusätzlich lohnt sich in besonders engen Kehren ein beherzter Griff zur Handbremse, wodurch sich der Driftwinkel schnell dem Colin-McRae-Format annähert.

Jörg Langer



Da mach' ich gern Karriere

Die Nice-2-Strecken sehen auf starken Computern atemberaubend gut aus. Wenn die detaillierten Landschaften (und schnellere Konkurrenten) bei Tempo 200 an mir vorbeiflitzten, pumpt mein Herz eine gehörige Portion Adrenalin durch die Adern. Im Rausch der Geschwindigkeit merkt man kaum, daß die Kurse vollkommen unbelebt sind – da hatte schon das selige Bleifuss mit Hubschraubern und Trambahnen mehr zu bieten. Besonders hoch anzurechnen ist Syntetic der einzigartige Karrieremodus. Der wirtschaftliche Rahmen mit Autokauf, Finanzen und Rennplanung verbindet geschickt die spaßigen Einzelrennen. Schade nur, daß das Fahrgefühl bei weitem nicht an Colin McRae herankommt. Auch wenn Nice 2 keine akkurate Rennsimulation ist: Das Teil macht mir als Gelegenheits-Raser einen Heidenspaß.

Einmal nachladen

An jeder Strecke ist eine Tankstelle stationiert. Vom ursprünglichen Sinn, das Auto nachzutanken, kam Syntetic im Laufe der Entwicklung wieder ab. Dafür werden an den Zapfsäulen nun beschädigte Untersätze gegen Entgelt wie von Geisterhand repariert, Reifen geflickt und in den entsprechenden Modi die Waffen aufmunitioniert, im Death-match ausschließlich letzteres.



Bei den Truck-Rennen ist immer ordentlich was los.



In der lahmen Bonsaiklasse richtet sich die Aufmerksamkeit mehr auf die Konkurrenz als auf die Strecke.

Bereits nach wenigen Mauereinschlägen, den beliebten Loopings oder ein paar eingesteckten Treffern verformt sich die Karosserie relativ heftig. Ein Zahlenwert von 0 bis 100 gibt den aktuellen Zustand an. Bei über 50 verschlechtern sich die Fahreigenschaften zusehends. Ihr Wagen wird langsamer, beschleunigt träger oder eiert wie auf sechseckigen Stahlrädern durch die Gegend. Beim Höchstwert 100 steigen Rauchsäulen auf, und Sie können vorzeitig Feierabend machen. Immerhin ist Ihr Wrack nicht komplett verloren, sondern wird per Eil-Reparatur bis zum nächsten Rennen wieder einsatzfähig.

Eddie hilft

Grafisch ist Nice 2 voll auf der Höhe der Zeit, während akustisch nur Magerkost serviert wird. Die summenden Motorengeräusche sind nervig und liegen qualitativ sogar deutlich hinter dem ersten Teil. Besser kommen da schon die Unmengen an Sprach-Samples, für die ein Mechaniker namens Eddie zuständig ist. Der weiß ständig etwas zu bequatschen. Seien es Kommentare zu Ihren Rennleistungen, ausführliche Erklärungen als »lebendige« Online-Hilfe

oder einfach nur ein dummes Spruch; Eddie kann einfach nicht die Klappe halten. Seine Stimme leiht ihm der deutsche Synchronsprecher von Bruce Willis, Manfred Lehmann. Falls Sie ihn nicht gleich wiedererkennen sollten: Lehmann war während der Aufnahmen ziemlich verschnupft.

Klapp & Klick

Um das Ganze nicht ins Bedienchaos ausarten zu lassen, erdachte Syntetic ein intuitives Klappmenü-Konzept. Fahren Sie mit der Maus rechts oder links an den Bildschirmrand, scrollen Befehlsleisten mit den jeweils passenden Optionen hervor. Dank des integrierten Waffenmodus

gehört Nice 2 im Netzwerk zu den launigsten Rennspielen überhaupt. Sie dürfen sogar eine komplette Saison (mit oder ohne Waffeneinsatz) bestreiten, allerdings entfällt



Pro Wochenende stehen Ihnen fünf Rennen zur Auswahl.

dann das komplette Drumherum wie Autokauf und Tuning. Per Ferninstallation kann pro CD ein zweiter Spieler mitmachen. **MC**

Nice 2

Genre: Sportspiel Hersteller: Syntetic
 Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis System: Windows 95
 Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
 Preis: ca. 90 Mark Festplatte: ca. 130 MByte
 Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 3D-Karte oder Pentium 166, 16 MByte RAM, 4fach CD, DirectX 5.0	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound	Befriedigend	
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Sehr gut



Das momentan beste Fun-Rennspiel.

Sightseeing auf Hawaii

Kurs-Analyse

Drehen Sie mit GameStar eine Runde auf dem idyllischen Hawaiian-Tropic-Kurs und lernen Sie typische Höhepunkte einer Nice-2-Strecke kennen.

Heißes Pflaster

Das dumpfe Brodeln des Magmas begleitet Sie auf Ihrem Weg durch die verbrannte Vulkangegend. Unvorsichtige Fahrer fliegen hier auch ohne sengende Lavaströme von der Strecke: Vor der tückischen Straßenkuppe sollten Sie tunlichst auf die Bremse steigen...



Der Berg ruft

Ein unbefestigter Weg windet sich um ein Felsmassiv herum den Hügel hinauf. Bevor Sie beim Anblick der Hochhäuser an Hotelbetten und Club-Urlaub denken, sollten Sie lieber mit beiden Augen auf der Strecke bleiben: Die blendende Sonne ist für verwegene Fahrer eher Ärgernis denn Segen.

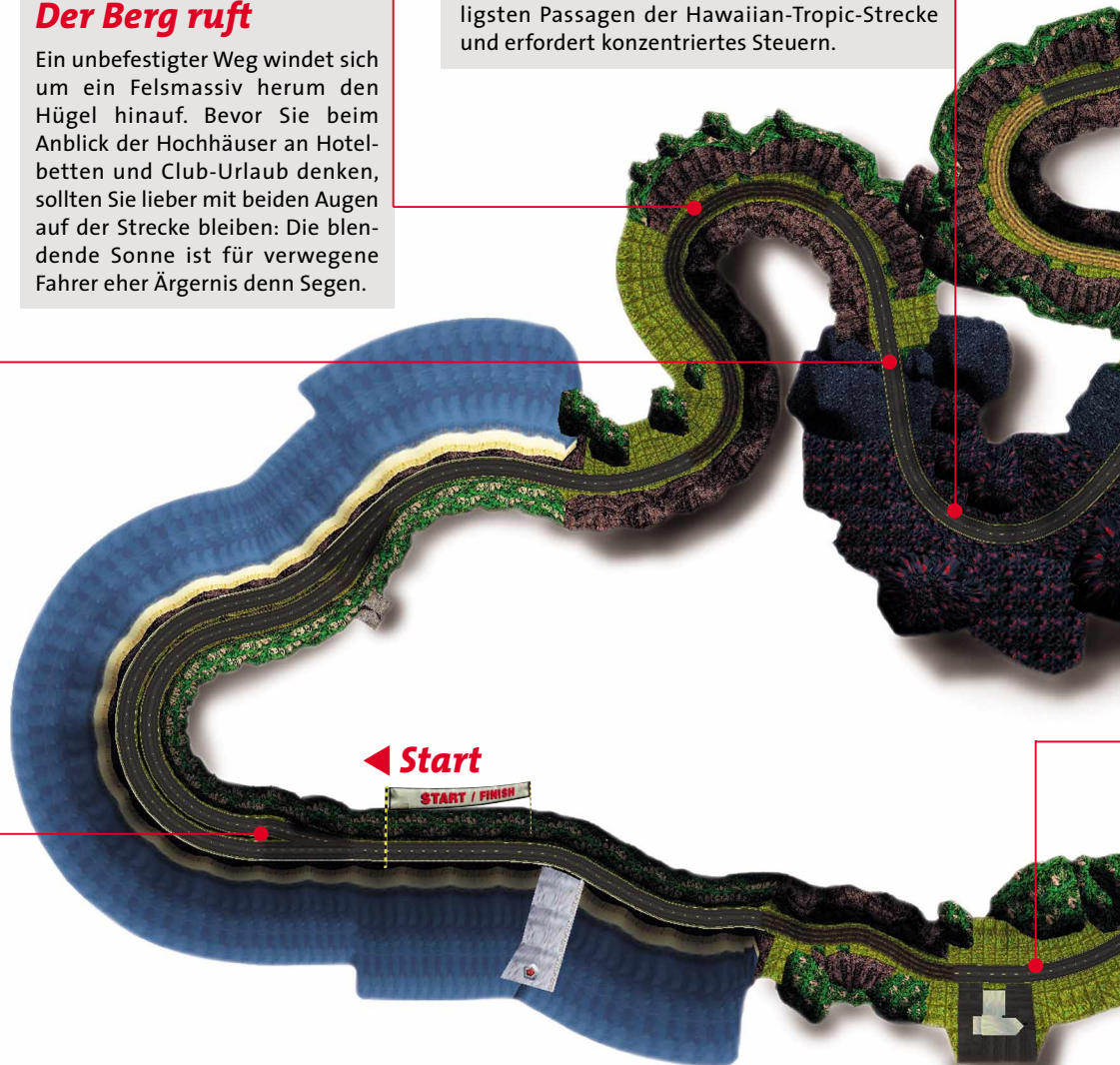
Überflieger

Vorsicht, sonst lernen Sie die schwarzen Gesteinsformationen schneller aus der Nähe kennen, als Ihnen lieb ist. Die gemeine Hügelkurve gehört zu den kniffligsten Passagen der Hawaiian-Tropic-Strecke und erfordert konzentriertes Steuern.



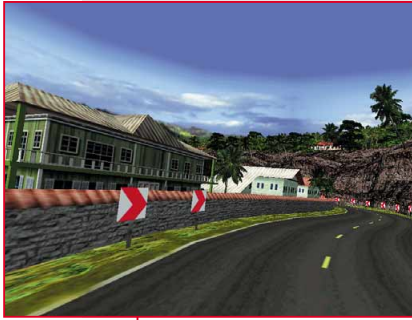
Die Weggabelung

Gleich nach dem Start teilt sich die Küstenstraße. Auf dem erhöhten Weg sparen erfahrene Raser einige Zehntelsekunden, müssen dafür geschickter mit Gas und Lenkung umgehen; ein einziger unachtsamer Schlenkerer kann den Wagen über die Klippen in Richtung Meeresgrund katapultieren.



Privatstrand

Hier passieren Sie eine Reihe idyllischer Ferienhütten, während auf der anderen Straßenseite auf den Felskuppen vereinzelte Häuser zu sehen sind. Aussteigen und Sonnenbaden ist leider nicht drin – dafür gibt es ja weitere schöne Ansichten zu bewundern.



Vollgas am See

Endlich Gas geben: Auf der Brücke über den trüben Bergsee dürfen Sie den Tacho bis zum Anschlag bringen. Leider ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer. Am Ende der Wasserstrecke wartet schon die nächste Biegung.

Dorfdurchquerung

Auf staubigen Feldwegen schlittern Sie durch ein verschlafenes Dschungelnest. Wer mit vollem Karacho von der Seebrücke kommt, hängt in der ersten Kurve schnell an einer Hauswand. In der kleinen Gemeinde gibt's übrigens auch eine waschechte Kirche.



Boxenstop

Kurz vor dem Ziel liegt eine Tankstelle am Rand der staubigen Straße. Solche Werkstätten gibt's auf jedem Kurs; angeschlagene Karosserien werden hier in Windeseile wieder glattgebügelt und leer-geschossene Magazine gefüllt.



Die grüne Hölle

Hinein ins Dickicht – die Piste schlängelt sich nun geradewegs durch eine äußerst dichtbewachsene Dschungelschlucht. Eine schaulustige Touristenmenge befindet sich in luftiger Höhe und sicherem Abstand zur Straße auf hölzernen Hängebrücken.



Düstere Aussichten

Die letzte Schikane der tropischen Strecke ist ein schier endloser Tunnel. Zu allem Überfluß teilt sich die Straße darin gleich dreimal auf – gute Reflexe am Steuer sind bei überhöhtem Tempo unerlässlich. **CS**



Schnelle Autos, schnelle Rechner

Hardware-Renner

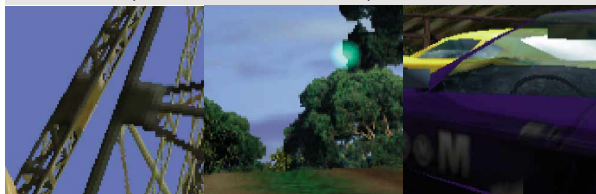
Soviel Power unter der PC-Haube braucht Nice 2, um wie geschmiert zu laufen.

Auf diesem Nice-2-Screenshot haben wir drei Details vergrößert, um die Bildqualität gebräuchlicher 3D-Karten zu vergleichen.



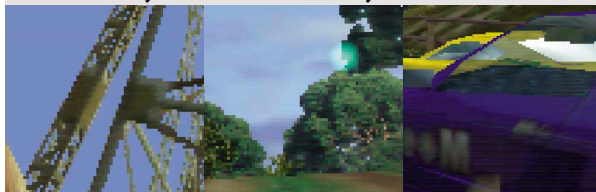
Riva TNT, 1280x1024 Pixel, 32 Bit Farbtiefe

Hohe Auflösungen möglich, exzellente Bildqualität.



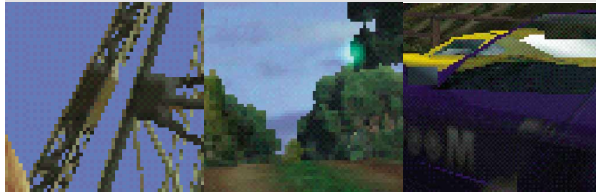
Voodoo 2, 800x600 Pixel, 16 Bit Farbtiefe

Sehr schnell, aber störendes Dithering.



Riva 128, 640x480 Pixel, 16 Bit Farbtiefe

Akzeptable Bildqualität, bei 800x600 ein wenig langsam.



Nice 2 gehört sicher zu den grafisch schönsten Rennspielen. Trotzdem bleiben die Hardwareanforderungen vergleichsweise moderat. Schon auf einem Pentium 133 mit Voodoo-1-Karte kommt ein hervorragendes Geschwindigkeits-Gefühl auf. Gift für hohe Frameraten sind lediglich die aus vielen Polygonen bestehenden Rennwagen. Bei mehreren gleichzeitig auf dem Schirm wird es selbst auf schnellen Rechnern teilweise recht ruckelig. Tip 1: Alle Autos sind in zwei Polygonstufen ins Programm integriert. Wer keinen Highend-Rechner hat, kann durch den Verzicht auf die detailreicheren Boliden viel Geschwindigkeit raus holen. Tip 2: Im Cockpit-Modus ist Nice 2 deutlich schneller.

Mit einem Pentium II sind Sie in jedem Fall auf der sicheren Seite; AMDs 3Dnow-Technologie wird zwar nicht unterstützt, ein K6 mit mindestens 233 MHz ist aber trotzdem schnell genug.

3D-Karte gefragt

Nice 2 setzt ausschließlich auf Direct 3D als Grafikschnittstelle. Glide oder




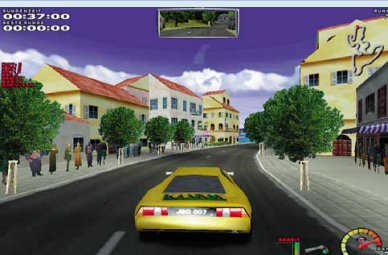

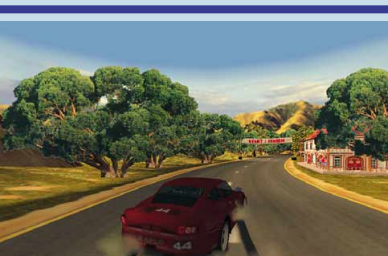


RRedline als spezielle APIs werden also nicht unterstützt. Das bedeutet, daß Nice 2 prinzipiell auf jedem Rechner, der die Mindestanforderungen in Bezug auf Prozessor und RAM erfüllt, lauffähig ist. Bei unserem Praxistest stellte sich eine wirklich gute 3D-Grafikkarte allerdings als dringend notwendig heraus. Ältere oder schwächere Boards vom Schlage einer S3 Virge oder Ati Rage bremsen den Raser Spaß doch ziemlich. Das Mittelfeld markieren Modelle mit Chipsätzen wie Voodoo 1, Riva 128, Ati Rage Pro, Intel i740 oder Rendition V2200. Je mehr RAM Sie auf der Karte haben, desto besser, denn Nice 2 beweist einen Riesenhunger nach Texturspeicher. Ideal sind moderne 3D-Karten wie der Banshee oder Riva TNT, die mit enorm viel Grafik-RAM und hohen Leistungswerten auch Auflösungen jenseits von 800 mal 600 Punkten noch flüssig darstellen. Der Riva TNT und Matrox G200 beherrschen zusätzlich Truecolor-Rendering, was für noch farbenprächtigere Bilder sorgt. MC

Konfiguration / Auflösung	512x384	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
P133, 16 MByte RAM, Matrox Mystique	gut spielbar	kaum spielbar	unspielbar	unspielbar	nicht möglich
P166 MMX, 32 MByte RAM, Voodoo 1	sehr gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich
AMD K6-266, 32 MByte RAM, Riva 128	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	noch spielbar	kaum spielbar	nicht möglich
PII/266, 64 MByte RAM, Voodoo 2	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	nicht möglich	nicht möglich
PII/300, Matrox G200, 8 MByte	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	gut spielbar	kaum spielbar
PII/400, 128 MByte RAM, Riva TNT 16 MByte	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar

Action-Flitzer im Vergleich

Fun-Wettrennen

Die drei besten Fun-Rennspiele des letzten Jahres im Rundum-Check.

Nice 2 (Synetic)	Need for Speed 3 (Electronic Arts)	Bleifuss Rally (Virgin)
<p>Spielprinzip: Fahrerisch anspruchsvolles Action-Rennspiel mit speziellem Waffenmodus. Sie bestreiten eine komplette Rennkarriere.</p>	<p>Spielprinzip: Entschlacktes Fun-Rennspiel ohne Simulationsanspruch; das Spiel konzentriert sich strikt auf kurzweiligen Raserspaß.</p>	<p>Spielprinzip: Das Programm weist kaum Simulationselemente auf, sondern konzentriert sich auf leicht zugänglichen, kurzweiligen Fahrspaß.</p>
		
<p>Fahrzeuge/Strecken: Riesige Auswahl von 48 mangels Lizenz leicht abgeänderten Originalautos. Gefahren wird auf drei F1-Strecken und 21 Phantasiekursen in sieben Ländern.</p>	<p>Fahrzeuge/Strecken: Ein gutes Dutzend Super-Sportwagen vom Aston-Martin bis zum Ferrari dürfen auf acht Strecken plus einem Bonuskurs ausgeritten werden.</p>	<p>Fahrzeuge/Strecken: Die etwas mageren fünf Wagen entsprechen echten Rallyeautos. Auch bei der Vielfalt der Strecken ist Bleifuss Rally mit sieben Stück das Schlußlicht.</p>
		
<p>Grafik: Die Postkarten-Idylle der Strecken ist gelungen, ebenso das Design der Autos. Sehr schnelle Grafik, deren Bildqualität stark von der verwendeten 3D-Karte abhängt.</p>	<p>Grafik: Hier hängt NFS 3 die Konkurrenz um eine Wagenlänge ab: Absolut fotorealistisch wirkende Landschaft, gelungene Effekte und ein durchgestyltes Drumherum.</p>	<p>Grafik: Die zwei Jahre alte 3D-Engine kann im Vergleich immer noch gut mithalten. Störend ist lediglich das starke Pop-Up der schön gezeichneten Landschaften.</p>
		
<p>Steuerung: Schnell zu beherrschen, jedoch mit leichten Schwächen im Handling. Die eingebaute Handbremse ist wegen der überraschend vielen engen Kurven auch nötig.</p>	<p>Steuerung: Die Schlitten lassen sich relativ leicht steuern, durch Gaswegnehmen drehen sich die Sportwagen fast von selbst in die Kurve, Bremsen ist eigentlich überflüssig.</p>	<p>Steuerung: Die Steuerung ist leicht erlernt, die Autos jedoch sind schwer zu beherrschen. Trotz der spaßigen Drifts hat das Handling wenig mit echten Rallyes zu tun.</p>
<p>Michael Galuschka: »Dank der enormen Abwechslung extrem lang motivierend. Der Wirtschaftspart hebt Nice 2 deutlich von der uninspirierten Masse ab.«</p>	<p>Heinrich Lenhardt: »Hochglanzpolierte Raseri mit witzigen Polizei-Verfolgungsjagden. Wenig innovativ, aber ideal für ein schnelles Rennen zwischendurch.«</p>	<p>Michael Galuschka: »Das spartanischste Programm der drei sorgt für wenig Dauermotivation. Als Rallye Light dennoch eine gute Alternative etwa zu Colin McRae Rally.«</p>
<p>GameStar-Wertung: 88%</p>	<p>GameStar-Wertung: 83%</p>	<p>GameStar-Wertung: 79%</p>