Renn-Action

Bestseller Games

Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:

www.trendverlag.de

Virengeprüft

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

Autorenn-Action in komplett deutscher PC-Vollversion

PC-GAMES 87% PC GAMES AWARD

WEITERE TESTESTIMMEN AUF DER RÜCKSEITE

Computer Bild sehr gut

Brillante Grafik: SVGA und HiColor

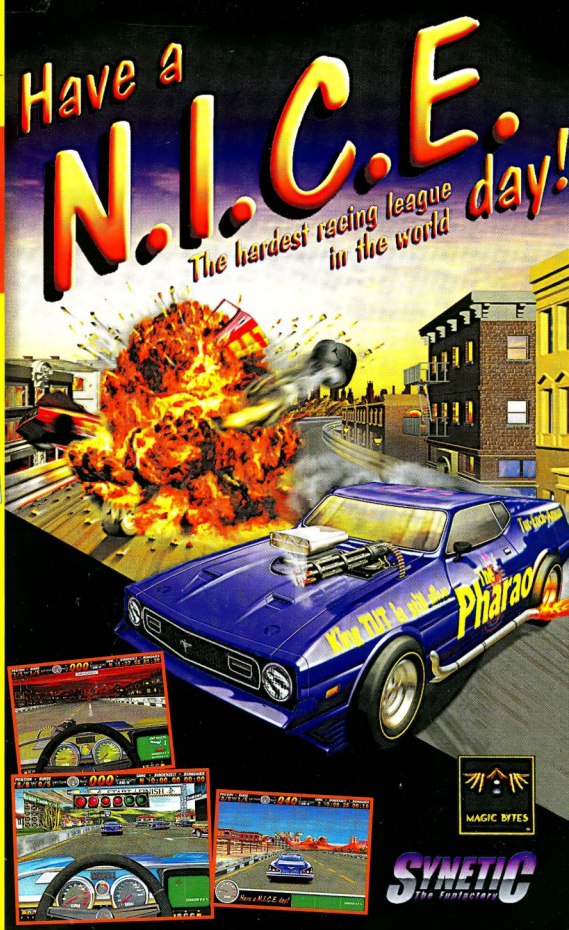
Bis zu 8 Mitspieler im Netzwerk

Gedruckte Anleitung

Vollversion auf CD-ROM

BESTSELLER GAMES

Ausgabe 29
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Ltr 268,-
HFL 15,-





INHALTSVERZEICHNIS



Installation 3

Spielanleitung

Welche Inschrift bitte? – Der Spielstart 5

Training und Rennen 6

Anzeigen im Cockpit 6



Die Strecken 7

Die Rennligen und Fahrzeugklassen 7

Fahrzeugtuning und Waffen 9

Die Boxengarage und weitere Spielfunktionen 28

Das Spielmenü 30

Die Spieloptionen 31

Die Steuerung 32

Cheats 32

Verschiedenes

Inhalt 2

Impressum 2

CD-ROM-Cover 33

Vorschau 35

Lizenzurkunde 34



Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Ingrid Holl, Matthias Hau
Redaktionsanschrift:
79426 Buggingen, PEARL-Str. 1, Tel. (07631) 360-550
Internet:
http://www.trendverlag.de
E-Mail: bgred@trendverlag.de
Abo-Betreuung:
abo@trendverlag.de,
Tel. (07631) 360-525,
Fax: (07631) 360-444
Hotline: 07631-360-300
Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS.,
Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH, Christian Lampe
Titel: Michael H. Sichler
Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen
Tel. (07631) 360-270,
Fax: (07631) 360-444
Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen,
Tel. (07631) 360 500,
Fax: (07631) 360-599
Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn

IMPRESSUM

Heftproduktion:
Stephan Striegel,
Tel. (07631) 360-502,
Vernon Warren,
Tel. (07631) 360-512
Druck:
Heckel, Nürnberg
Druckauflage: 61.000
Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben im Jahr
Verkaufspreis:
(incl. 16% Mwst.) DM 12,99
Abo-Preis: DM 68,90
(6 Ausgaben incl. Versandkosten)
Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54,
Kto-Nr.: 159492
Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nimmt der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigenpreisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Screenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info:
http://www.hyperionics.com

GRÜNES LICHT

HAVE A N.I.C.E. DAY ist ein 32-Bit-Programm für Windows 95 und NT, andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt (Heftrückseite).

Installation



Wenn die Autostart-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der Heft-CD automatisch. Andernfalls starten Sie Windows und öffnen den Arbeitsplatz oder den Explorer. Doppelklicken Sie auf die Datei *INSTALL.EXE* im Hauptverzeichnis der CD-ROM. Kurz darauf haben Sie das Startmenü vor sich.

Ich will von CD spielen

Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie von CD-ROM spielen wollen. In diesem Fall wird nur ein Minimum an Daten auf die Festplatte übertragen und der größte Teil bei Bedarf von der CD geladen. Diese Option ist nur empfehlenswert, wenn der Speicherplatz sehr knapp ist und das CD-Laufwerk zu den schnelleren gehört.

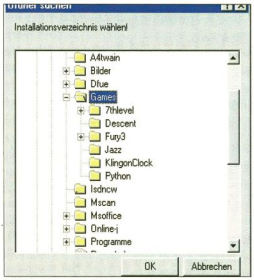
Für 30 MB hab' ich Platz!
100 MB? Kein Problem!
175 MB! Ich will alles!

Mit diesen drei Schaltflächen entscheiden Sie, wieviele Daten auf die Festplatte übertragen werden. Je größer die Menge, desto schneller wird das Spiel später ablaufen.

Installation beim Freund!

Führt eine Installation für Multiplayer-Spiele durch. So können zwei Spieler mit nur einer CD gegeneinander antreten.

Nachdem eine Installationsmethode gewählt wurde, erscheint ein Verzeichnisbaum, aus dem das Zielverzeichnis gewählt wird. Im markierten Ordner wird ein Unterverzeichnis namens N.I.C.E. erstellt. Klicken Sie auf OK, danach beginnt der Kopiervorgang, außerdem werden Einträge im Startmenü angelegt.



HINWEIS In diesem Menü können nur vorhandene Ordner ausgewählt werden. Wenn Sie einen neuen anlegen wollen, müssen Sie das zuvor mit dem Explorer erledigen.



Diese Meldung beendet die Installation. Dank der Integration in Windows 95 sind keine weiteren Konfigurationsschritte nötig.

Die weiteren Menüpunkte

Ich brauche DirectX! (V3.0)

Installiert die Systemerweiterung DirectX - leider in der veralteten Version 3. Lesen Sie den Kasten zu DirectX!

N.I.C.E. Track Pack!
Coming as soon as p...!

Diese Buttons starten ein spielbares Demo des Trackpacks bzw. eine Vorschau auf den Nachfolger.

Ich will spielen

Startet das Spiel, nachdem es installiert wurde.

DirectX

DirectX ist, stark vereinfacht, eine Standardschnittstelle von Windows zur Beschleunigung von Grafik-, Sound- und Netzwerkfunktionen. Mittlerweile wird dieser Standard von fast allen Herstellern unterstützt.
Microsoft entwickelt DirectX ständig weiter, zur Zeit (Ende 1998) aktuell ist die Version 6. Da immer die neueste Version verwendet werden sollte, haben wir sie zusätzlich auf die Heft-CD übernommen. Sollten sich nach der Installation Grafik- oder Soundprobleme einstellen, installieren Sie zunächst die neueste DirectX-Version. Öffnen Sie dazu das Verzeichnis \DIRECTX6 auf der Heft-CD. Wechseln Sie in das zu ihrem Betriebssystem passende Unterverzeichnis und klicken Sie doppelt auf die Datei *DX6GER.EXE* bzw. *DX6CORE.EXE* (Windows 98).
Falls auch das keine Abhilfe bringt, besorgen Sie sich die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarte beim Händler oder Hersteller. Auch diese Treiber werden ständig weiterentwickelt und verbessert.

Spielstart



Bei eingeschalteter Autostart-Funktion erscheint beim Einlegen der CD-ROM automatisch das Eingangsmenü. Andernfalls starten Sie HAVE A N.I.C.E. DAY mit dem Symbol in der entsprechenden Programmgruppe. In beiden Fällen





erscheint das Startmenü, in dem Sie entweder eine *neue Chance*, also ein neues Spiel beginnen, oder Ihre *Karriere fortsetzen*, also einen gespeicherten Spielstand laden.



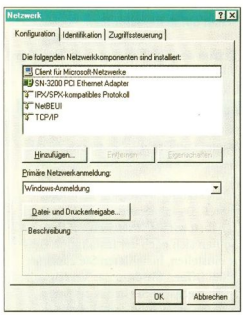
Multiplayer-Spiele



Hinter dieser Frage versteckt sich der Spielstart für Multiplayer. Die Antwort lautet selbstverständlich „ja", sofern die technischen Voraussetzungen gegeben sind und Sie eine CD für jeweils zwei Mitspieler besitzen.

Sie können HAVE A N.I.C.E. DAY entweder im Netzwerk/Internet (bis zu 8 Mitspieler), über eine serielle Direktverbindung oder per Modem zu mehreren spielen. Das Spiel unterstützt die Netzwerkprotokolle IPX/SPX, also den traditionellen Novell-Standard, und TCP/IP, das z.B. im Internet verwendet wird. Ein gesondertes Setup ist nicht notwendig, wenn ein funktionierendes Netzwerk eines dieser Protokolle unterstützt, wird auch HAVE A N.I.C.E. DAY anstandslos funktionieren.

Wenn Sie nicht wissen, welche Netzwerkprotokolle installiert sind, wählen Sie die *Einstellungen* aus dem Startmenü und starten die *Systemsteuerung*. Unter *Netzwerk* sind alle installierten Komponenten verzeichnet.



Sollte Ihr Netz ausschließlich mit dem Windows-Protokoll NetBEUI arbeiten, können Sie IPX/SPX problemlos hinzufügen, es gehört zum Standardumfang von Windows 95. Ziehen Sie die Dokumentation oder die Online-Hilfe des Betriebssystems zu Rate, oder fragen Sie Ihren Netzwerkverwalter.

Um per *Modem* spielen zu können, müssen Sie die Übertragungsrate des Modems und den Port (die serielle Schnittstelle, meist COM 2) kennen, an den es angeschlossen ist, als „Mitfahrer" außerdem die Telefonnummer des Rennveranstalters, die das Modem anwählen soll.

Für eine *TCP/IP-Verbindung* benötigt jeder Mitfahrer die IP-Adresse des Rennveranstalters. Der erfährt seine IP-Adresse, indem er im Start-Menü *Ausführen* wählt und dann *WINIPCFG* eingibt.



TIP! Dank Windows 95 ist es nicht mehr so kostspielig wie früher, sich auch privat ein kleines Netzwerk aufzubauen. Die Kosten belaufen sich auf einige Meter Kabel und eine Netzwerkkarte pro teilnehmendem Computer, alles weitere bringt das Betriebssystem mit. Wenn Sie sich für eine moderne Plug'n'Play-Netzwerkkarte entscheiden, stellt auch deren Installation kein Problem dar. Deshalb lautet unsere Empfehlung für Multiplayer ganz klar, sich ein „richtiges" Netzwerk zuzulegen!

Spielvorbereitungen

Ein Spiel zu mehreren läuft immer nach dem gleichen Prinzip ab: Ein Teilnehmer ist der Rennveranstalter, der alle Bedingungen des Spiels festlegt. Alle anderen müssen sich als Mitfahrer an seinem Angebot beteiligen. Legen Sie daher zunächst fest, wer die Rolle des Veranstalters übernimmt. Das sollte immer die Person sein, die den schnellsten Rechner zur Verfügung hat.

Wenn Sie im Menü „Rennveranstalter" auswählen, bauen Sie eine neue Netzwerksitzung auf. Bis zu 4 Netzwerkverbindungen mit je 8 Spielern sind gleichzeitig möglich.

Wenn Sie als „Mitfahrer" teilnehmen, können Sie sich eine der aktiven Sitzungen aussuchen. Jede Sitzung trägt den Namen des Rennveranstalters.

Wenn sich beim Rennveranstalter alle Mitspieler angemeldet haben, kann dieser die Sitzung eröffnen, indem er zunächst einstellt, ob eine ganze Saison oder nur ein Rennen gefahren werden soll.

Haben Sie alle Angaben für die Sitzung abgeschlossen, beginnt das Spiel wie im Einzelspielermodus – allerdings haben Sie es jetzt nicht mit Computergegnern, sondern mit den gleichen durchgeknallten und unberechenbaren Typen zu tun, die Ihnen täglich auf der Autobahn begegnen. Viel Spaß!

TIP! Es kann vorkommen, daß der Start eines Multiplayer-Spiels nur einmal ausgeführt werden kann. In diesem Fall muß das Spiel komplett beendet und neu begonnen werden.

Problemlösungen

Sound- und Grafikprobleme (allgemein)

Die Ursache sind fast immer veraltete Treiber. Folgen Sie bitte den Hinweisen im Kasten zu DirectX.

Ich stehe mit dem Wagen an der Start/Ziel - Linie, die Ampel zeigt ROT, ein kurzes Aufheulen des Motors, und dann passiert nichts mehr.

Die von Ihnen verwendeten Soundkartentreiber sind nicht DirectX-kompatibel oder nicht korrekt installiert. Bitte installieren Sie die neuesten DirectX-Treiber. Versuchen Sie, auch für Ihre Hardware neuere Treiber vom Händler oder Hersteller zu erhalten. Ansonsten bleibt nur die Möglichkeit, die Soundeffekte in den Spieleinstellungen abzustellen.

Nach dem Starten von N.I.C.E. erscheint ein schwarzes Bild und dann die Fehlermeldung „MMSYTEM272..."

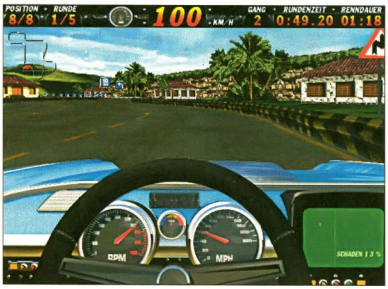
Installieren Sie die Videokomprimierung von Windows 95 neu: Klicken Sie auf START->EINSTELLUNGEN->SYSTEMSTEUERUNG. Wählen Sie dann HARDWARE und klicken Sie auf „Weiter". Wählen Sie „Nein" aus und klicken erneut auf „Weiter". Wählen Sie dann „Audio-, Video- und Game-Controller aus, so daß diese Zeile markiert ist, und klicken Sie auf „Weiter". Markieren Sie unter Hersteller „Microsoft MCI" und unter Modelle „Videogerät (Mediensteuerung"). Legen Sie ihre Windows-95-CD ein und klicken auf „Weiter". Der fehlende Videotreiber wird jetzt

FASTEN YOUR SEATBELTS



Fasziniert es Sie, am Steuer eines 1.000.000$-Boliden mit über 300 km/h im Kreis zu fahren und dabei möglichst die Ideallinie zu treffen? Lieben Sie exzellent geplante und getimte Boxenstops? Mögen Sie topfebene und frisch asphaltierte Fahrbahnen? Und sind Sie ein Verfechter von Fairplay? Tja dann sind Sie hier völlig falsch. Hier finden Sie den Thrill, das Abenteuer. Vermutlich mehr als Sie vertragen können.

Ladies and Gentlemen! Welcome to the hardest racing league in the world. Start your Engines!



Die Meisterschaft

Insgesamt 30 der weltbesten Fahrer warten darauf, Sie von der Bahn zu fegen. Die härteste Liga der Welt eröffnet Ihre Meisterschaft. Bei zwölf Rennen in jeder Rennklasse heißt es siegreich sein, um die Meisterschaft zu gewinnen. Um einer der N.I.C.E.-Top-Champions zu werden, müssen Sie sogar alle drei Meisterschaften hintereinander gewinnen. 36 Rennen, in denen man Ihnen nach dem Leben trachtet, denn Ihre Gegner kennen keine Gnade!

Es gibt nur eine Regel: Keine Regeln!

Keine schwarzen Flaggen, keine Disqualifikation. Durchkommen ist alles. Früher wurden diese Rennen an illegalen Plätzen ausgetragen. Karten für die Rennen erzielten auf dem Schwarzmarkt große Summen, und es dauerte nicht lange, bis einige findige Freizeitparkbesitzer die Wirkung dieser Rennen auf die Zuschauer erkannten und sie in ihren Parks veranstalteten. Mit der Zeit wurden die zunächst harmlosen Rennen immer härter. Das Wort Fairneß verschwand nach und nach aus dem Vokabular der Rennfahrer. Um den Showeffekt auf die Spitze zu treiben, wurden zusätzlich Schanzen, Loopings und ähnliche Gemeinheiten in jede Strecke eingebaut.

The show must go on!

Und immer daran denken: In N.I.C.E. fallen sogar die Meister vom Himmel.
Acht Fahrer teilen sich das schmale Stück Asphalt, das die Besitzer Rennstrecke nennen. In jedem Rennen müssen Sie versuchen, je nach Einstellung zwischen fünf und 20 endlose Runden lang auf der Strecke zu bleiben.

Machen Sie sich bereit für den Start. In nur wenigen Minuten werden Sie wissen, ob Sie aus dem Holz geschnitzt sind, aus dem man N.I.C.E.-Fahrer macht.

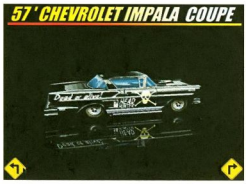
Welche Inschrift bitte?

Der Spielstart

Sie können sich nun die ersten Sporen in der N.I.C.E.-Liga verdienen, mit den Spieloptionen das Spiel nach Ihren Wünschen anpassen, oder einfach ein Spiel unter Freunden wagen.



Auch wenn es wahrscheinlich länger dauert, Ihren Namen zu schreiben, als die Fahrzeit im ersten Rennen, sollten Sie an dieser Stelle die erste und die zweite Zeile Ihres Personalausweises eintragen, oder ein Pseudonym, wenn Sie gesucht, oder nicht erkannt werden möchten. Danach können Sie einen x-beliebigen Spitznamen eingeben. Dieser Spitzname ist Ihr Markenzeichen, also wählen Sie ihn mit Bedacht aus, jeder auf und neben der Strecke wird Sie nur mit diesem Spitznamen anreden. Ihr richtiger Name taucht nur in Statistiken, in Highscore-Tabellen auf.
Nachdem Sie sich den anderen Fahrern bekannt gemacht haben, können Sie nun noch aus einer Vielzahl von Portraits ein Gesicht auswählen. Mit den Pfeiltasten unterhalb des aktuellen Porträts klicken Sie sich durch die Auswahl der Gesichter.



Im Preis der Software ist auch Ihr erster Wagen mit inbegriffen. Ein getunter Chevrolet Impala, ohne Extras. Wie schon bei den

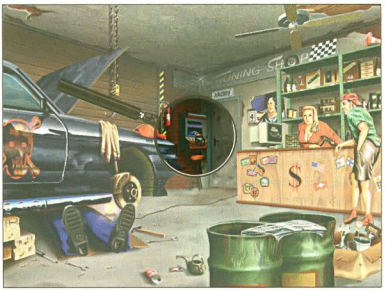


Gesichtern, können Sie sich auf die gleiche Art und Weise ein Wagendesign aussuchen, mit dem Sie für Aufsehen sorgen wollen. Klicken Sie auf das Fahrzeug auf der Straße neben Ihrem Konterfei, und Sie betreten die schnellste Lackierwerkstatt der Welt. Durch Mausklick auf die Verkehrsschilder oder mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie sich Ihren Lieblingswagen aussuchen und mit der Eingabe-Taste oder der rechten Maustaste die Auswahl bestätigen.
Klicken Sie im Startmenü links oben auf das Eselsohr des Führerscheins, wenn alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt ist.

HINWEIS **Achten Sie darauf, nicht gleich nach der Namenseingabe auf OK zu klicken, sonst können Sie die Lackierung des Wagens nicht mehr ändern.**

Training und Rennen

Nachdem Sie Ihren Namen eingegeben und sich für das Design Ihres Autos entschieden haben, sollten Sie sich in der Boxengarage an der Rennstrecke befinden, der Schaltzentrale Ihrer zukünftigen Rennfahrerkarriere. Die Bedeutung der einzelnen Bildelemente erfahren Sie im Kapitel „Die Boxengarage und weitere Spielfunktionen" auf Seite 28.
Jetzt sollten Sie erst einmal einige Trainingsrunden auf der Rennstrecke machen. Klicken Sie dazu auf den Spielautomaten in der Mitte des Bildschirms.



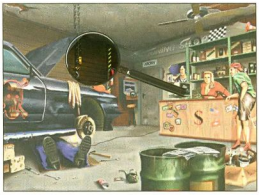


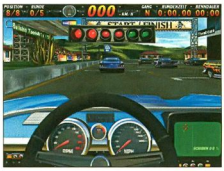
Drehen Sie ein paar Runden. Machen Sie sich mit der Strecke vertraut, auf der Sie Ihr erstes Rennen fahren werden. Wenn Sie genug trainiert haben, einfach wieder in die Boxengerade einbiegen und auf G drücken. Sie und Ihr Fahrzeug werden so wieder in die Garage befördert.



Bereit für das Rennen? Dann los!

Klicken Sie auf das Garagentor im hinteren Bereich des Bildschirmes. Die Startaufstellung ist ähnlich wie bei anderen Motorsportveranstaltungen. Bei Ihrem ersten Rennen starten Sie auf Platz acht. Die Plazierung, die Sie in diesem Rennen erzielen, bestimmt die Startposition für das nächste Rennen.





4...3...2...1...Start! Legen Sie den ersten Gang ein, und geben Sie Gas. Je weiter Sie sich im ersten Rennen nach vorne fahren können, um so mehr Geld werden Sie verdienen, und um so eher können Sie Ihren Wagen aufrüsten. Außerdem verbessern Sie Ihre Startposition im nächsten Rennen.

❶ Auch wenn Sie mit automatischer Schaltung fahren, müssen Sie beim Start zumindest den ersten Gang einlegen.
❷ Wenn Sie das Spiel mit der Option „realistischer Rennstart" spielen, dürfen Sie auf keinen Fall zu früh den ersten Gang einlegen, da Sie sonst einen Fehlstart riskieren. Nach drei verpatzten Starts werden Sie aus dem Rennen genommen.
❸ Falls Ihnen der Motor abstirbt, können Sie ihn mit *E* wieder starten.
❹ Halten Sie die Drehzahl Ihres Motors auf 3500 bis 4000 U/Min, um beim Start keinen Burnout zu riskieren.

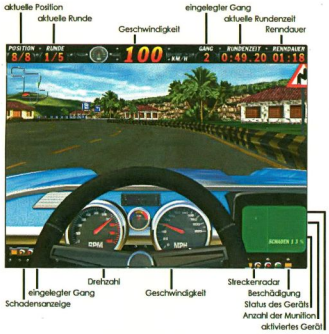
Der Boxenstop

Sollten Sie während des Rennens den Reifenschneidern nicht mehr ausweichen können oder der Wagen so beschädigt sein, daß Sie kaum noch vorwärts kommen, ist ein Boxenstop angebracht, um zumindest die gröbsten Schäden reparieren zu lassen. Außerdem bekommen Sie hier auch Treibstoff für die Hellcat-Turbine. Ab 60% Schaden reagiert Ihr Wagen mit stetig ansteigenden Leistungseinbußen. Manche Teile werden aber auch nach einem Boxenstop nicht mehr einwandfrei funktionieren.

Anzeigen im Cockpit

Selbst in N.I.C.E. besitzen die Wagen Instrumente, welche die wichtigsten Informationen anzeigen. Die meisten sollten eigentlich selbsterklärend sein.

Entsprechende Anzeigen finden Sie in den Cockpits der anderen Fahrzeugtypen wieder. Selbst wenn Sie während der Fahrt in die Außenansicht umschalten oder einfach das Cockpit abschalten, bleiben Sie informiert.



Die Strecken

In N.I.C.E.werden Sie die unterschiedlichsten Strecken vorfinden. Sechs der berühmtesten Freizeitparks der Welt richten alljährlich auf völlig verschiedenen Kursen zwei Grand Prix-Rennen aus. Aber damit noch nicht genug. Manchmal werden die Wettkämpfe zu Tageszeiten veranstaltet, zu denen andere ins Bett gehen. Hohe Preisgelder und eine Menge blaue Flecken erwarten Sie.

Abgesehen von den Schanzen, Loopings, Tunneln, usw. sorgen auch verschiedene Streckeneigenschaften für Ihre uneingeschränkte Aufmerksamkeit. Beispielsweise machen Bodenwellen, Rampen und Schlaglöcher ein Rennen auf den Strecken *Cheops Desaster*, im sandverwehten Ägypten oder die kurvenreiche Piste in *World Of Mayas* nicht gerade zu einer Spazierfahrt. Die Kurse sind so gewählt, daß nicht Looping an Looping und Schanze an Schanze folgt; ein großer Teil der Strecke kann es mit traditionellen Rennstrecken aufnehmen. Das macht es möglich, Schwächen in einem Teil der Strecke in einem anderen wieder auszugleichen.
Suchen Sie anhand der Werbetafel und Streckeneigenheiten die besten Bremspunkte. Die Leitplankenmarkierungen sollten Ihnen helfen, die Kurven richtig einzuschätzen:

- Gelb-schwarze Pfeile markieren eine sehr enge Kurve. Also, das linke Pedal voll durchtreten.
- Blau-weiße Pfeile kennzeichnen schnelle Kurven, die Sie zumindest mit einem Impala fast Vollgas fahren können.
- Rot-weiße Pfeile gehören nicht auf die Pommes-Frites, sondern markieren Vollgaskurven. Allerdings sind auch diese Kurven nicht weit genug, um mit einem Hellcat bei eingeschalteter Turbine Vollgas fahren zu können.

Die Rennligen und Fahrzeugklassen

In N.I.C.E. gibt es drei Fahrzeugklassen, in denen Sie Ihre Rennen bestreiten können. Jede der Ligen stellt besondere Anforderungen an die Fahrer und ihre Wagen. Es liegen Welten zwischen einem 530 PS Chevy und der 2500 PS starken Hubschrauberturbine der Hellcats. Je härter die Ligen werden, um so schwieriger wird es, die Wagen unter Kontrolle und vor allem auf der Strecke zu halten. Wenn Sie die vollen 2500 PS der Hellcats auf einer Schanze einsetzen, brauchen Sie vom nahegelegenen Flughafen eine Tieffluggenehmigung. Und Sie bekommen eine hübsche Stange Geld für:

- eine gewonnene Meisterschaft
- ein gewonnenes Rennen
- den zweiten und dritten Platz

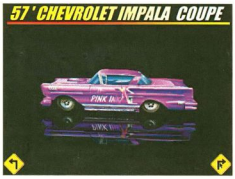
Der erste Schritt in den Abgrund

MUSCLE-CARS – Die Amateur Liga

Die Wagen in dieser Klasse zeichnen sich durch eine stabile Karosserie und einen ausdauernden Motor aus. Genau richtig, um die ersten Fahrversuche zu machen. Das Fahrwerk ist sehr gutmütig, und der Leistungseinsatz der Fahrzeuge relativ gut kontrollierbar.
Sogar die Chevrolets haben minimal 530 PS, und ein sensibler Gasfuß ist auch in dieser Klasse eine Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Rennen.

MUSCLE-CAR – Chevrolet Impala Coupé

Chevrolet V8 Kompressor mit maximal 500 PS. Spezialvorrichtung für Nitrobooster. Die Impalas sind sehr robust und relativ wartungsarm. Dadurch können auch Einsteiger mit kleinerem Geldbeutel in den N.I.C.E.-Meisterschaften fahren.

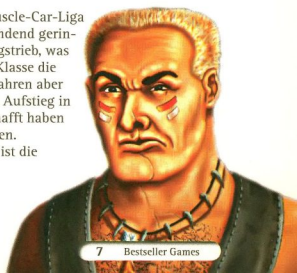


Fahrerwechsel sind in dieser Liga eher die Ausnahme, und Sie können sich innerhalb der zwölf Rennen hervorragend auf die anderen Fahrer einstellen. Leider sind aber auch die Preisgelder in dieser Klasse eher schmal, da immer mehr Zuschauer zu der Hellcat- Liga abwandern.

Technische Daten

Basismodell:	Chevrolet Impala Coupé
Motor:	Chevrolet
Baujahr:	1958
Zylinder:	8
Hubraum:	7030 ccm (vor der ersten Ausbaustufe)
Leistung:	350 PS Basis / 500 PS in der Version BULLDOG
Tuning:	Turbolader
Topspeed:	220 km/h (in der ersten Ausbaustufe)
Besonderh.:	verstärktes Chassis, Vorrichtung für Nitrobooster
Preis:	46.000 $

Die Fahrer haben in der Muscle-Car-Liga meist noch einen verschwindend geringen Rest an Selbsterhaltungstrieb, was Ihnen zumindest in dieser Klasse die Suizid-Piloten erspart. Es fahren aber auch etliche Profis, die den Aufstieg in die höhere Liga nicht geschafft haben oder nicht aufsteigen wollten.
Die MUSCLE-CARS-Klasse ist die Basisliga in N.I.C.E. An ihr führt kein Weg vorbei, wenn Sie Meister aller Klassen werden wollen.





Feuer unter dem Hintern

STREETSHARKS – Die Profiliga

Diese Liga fahren Sie mit einem *Ford Mustang EXTREME* mit einer bis an die Grenzen hochgezüchteten 7-Liter-Ford-Maschine. Achtung: Überlastungen lassen die Maschine explodieren. Das brettharte Fahrwerk der STREETSHARKS sorgt für eine sehr hohe Bodenhaftung, traumhafte Kurvengeschwindigkeiten und unglaubliche Rückenschmerzen.

STREETSHARK – Ford Mustang EXTREME



Der Ford Mustang MACH I ist der dominierende Sportwagen in dieser Klasse. Sein bulliger Achtzylinder leistet schon in der Basisversion fast 400 PS. Aber auf den Rennstrecken werden Sie nur selten Wagen finden, die nicht mindestens 600 PS leisten. Die Turbolader müssen bis zum Anschlag aufgedreht werden, um solch eine Leistung aus der 7-Liter-Maschine herauszuholen. Behalten Sie den Drehzahlmesser immer im Auge, denn wenn diese hochgezüchtete Maschine explodiert, verwandelt sich Ihr Mustang in einen gleißenden Feuerball.

Technische Daten

Basismodell:	FORD Mustang MACH 1
Motor:	FORD
Baujahr:	1972
Zylinder:	8
Hubraum:	7030 ccm (vor der ersten Ausbaustufe)
Leistung:	390 PS Basis / 800 PS in der Version EXTREME
Tuning:	Turbolader
Topspeed:	250 km/h (in der ersten Ausbaustufe)
Besonderh.:	verstärktes Chassis, Vorrichtung für Nitrobooster
Preis:	66.000 $

In dieser Liga werden Sie nur absolute Topfahrer vorfinden, die lediglich ein gewisser Wahnsinn noch daran hindert, in der HELLCAT – Liga zu fahren. Im Regelfall sind Karosserieschlachten in dieser Klasse seltener, da die Fahrer mehr auf ihre vermeintlichen Fahrkünste setzen, als auf die Stabilität der armdicken Rohrrahmen. Und immer daran denken, ein Ford Mustang ist kein Großhüpfer; die tiefgezogene Karosserie leidet unter heftigen Sprüngen auf den Schanzen mancher Strecken und muß vor dem nächsten Rennen meist komplett erneuert werden. Nur wer Meister in dieser Klasse wird, kann in die härteste Liga aufsteigen.



Nur fliegen ist schöner

HELLCATS – Die Todestrophy

V8 mit 600 PS und eine Hubschrauberturbine mit über 2500 PS für Sprints. Einen Hellcat zu fahren ist nichts für Anfänger. Hellcats sind unberechenbar. Ohne den Einsatz der Turbine haben sie nicht einmal genügend Wumm, um ein Muscle-Car zu überholen, zwei Motoren sind bekanntlich schwerer als einer. Aber wehe, wenn die Turbine zugeschaltet wird. Wie die Meute beim Winterschlußverkauf schießt der Hellcat nach vorne, jede Lenkbewegung wird zu einem Abenteuer mit unbekanntem Ausgang.

HELLCATS – SYNETIC Prototype Hellcat V2



Die Hellcats wurden eingeführt, als die Zuschauerzahlen selbst bei den hochgezüchteten STREETSHARK-Meisterschaften zurückgingen. Die Rennen, die in dieser Klasse gefahren – oder besser geflogen – werden, sind begleitet von vielen Ausfällen und Fahrerwechseln. Die meisten Fahrer müssen sich aus dieser Klasse zurückziehen, weil ihnen das Geld ausgeht. Also sorgen Sie schon in den anderen Ligen für umfangreiche Rücklagen, und geben Sie nicht alles Geld für Tuningteile aus. Auch die Anforderungen an die Fahrkünste sind enorm, schließlich wollen 2500 PS erst einmal beherrscht werden.

Technische Daten

Basismodell:	-
Motor:	CHEVROLET
Turbine	: HUGHES
Baujahr:	-
Zylinder:	8 (Standard Motor)
Hubraum:	7200 ccm (vor der ersten Ausbaustufe)
Leistung:	400 PS CHEVY / 2500 PS HUGHES TURBINE
Tuning:	Turbolader für CHEVROLET Motor
Tops. Motor:	300 km/h
Tops. Turbine:	476 km/h (in der ersten Ausbaustufe)
Preis:	230.000 $

Sie sehen, ein Hellcat ist ein Fahrzeug für absolute Profis, Rempeleien bei Geschwindigkeiten über 450 Km/h enden meist mit einem Totalausfall von Wagen und Fahrer. Hellcats sind ziemlich teuer in der Reparatur und Ausrüstung. Ein Totalschaden kann einen Rennfahrer in den finanziellen Ruin treiben, weshalb manche Fahrer dann auch nicht mehr an der Meisterschaft teilnehmen können. Um zumindest Ihnen den Frust eines ständigen Konkurses zu ersparen, bekommen Sie für jede sachgerechte Entsorgung eines Hellcats einen neuen. Die installierten Tuningteile behalten wir allerdings, um die Entsorgungskosten zu decken.

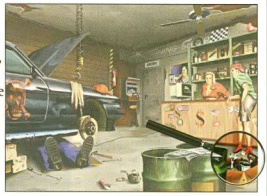
Das Wertungssystem

Das Wertungssystem in N.I.C.E. ist ganz anders als bei anderen Motorsportmeisterschaften. Um die Umsätze in den Freizeitparks so richtig anzukurbeln, wird jede Meisterschaft in eine Hin- und Rückrunde aufgeteilt. Mit den ersten sechs Rennen bestreiten Sie die Hinrunde, die nächsten sechs mit geänderter Streckenführung bilden die Rückrunde. Zudem wird Ihnen kein Veranstalter verraten, ob die Rennen bei Tag oder bei Nacht veranstaltet werden. Sie bekommen für jedes Rennen bei entsprechender Plazierung Punkte gutgeschrieben, die zu Ihren bisherigen Meisterschaftspunkten addiert werden.

Verteilung der Meisterschaftspunkte:

Plazierung	1	2	3	4	5	6
Punkte	10	6	4	3	2	1

Außerdem erhalten Sie noch einen Punkt für die schnellste Runde. Landen Sie am Ende der Meisterschaft auf einem der ersten drei Plätze, qualifizieren Sie sich automatisch für die nächsthöhere Liga. Auch wenn Sie sich für eine neue Liga qualifiziert haben, müssen Sie nicht aufsteigen, wenn Sie es nicht wollen. Es bleibt Ihnen überlassen, beliebig lange in Ihrer alten Liga jede Menge Kleingeld einzufahren und sich erst dann in die nächsthöhere Klasse zu trauen.



Wenn Sie in der Boxengarage auf den alten Karton mit Pokalen klicken, können Sie sich jederzeit die aktuelle Saisontabelle ansehen. Auf einem der unteren Plätze werden Sie sicher auch ihren Namen wiederfinden.

Falls Sie doch ein paar Punkte einfahren konnten, erhalten Sie zusätzlich zur Siegprämie ein paar Puzzleteile. Auf der Rückseite des Puzzles können Sie sich auch speziell über Ihre eigene Karriere in der aktuellen Saison informieren.



So weit müssen Sie erstmal kommen...

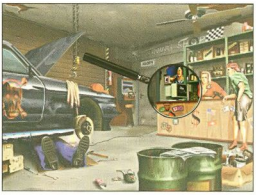
Relegation

Um in eine Liga aufzusteigen, müssen Sie in der Meisterschaft auf einem der ersten drei Plätze landen. Hart, ja, deshalb haben wir speziell für Sie eine zweite Chance eingebaut: Die Relegation.
Für die Fahrer der Plätze vier bis sechs gibt es nach der Meisterschaft trotzdem noch eine Möglichkeit, eine Liga aufzurücken. Sie dürfen auf der ersten Strecke der neuen Liga ein Qualify absolvieren. Schaffen Sie es, mit Ihrer Rundenzeit unterhalb der Zeit zu bleiben, die für diese Strecke als Maximalwert angegeben ist, dürfen Sie mit den großen Jungs spielen. Schaffen Sie es nicht, müssen Sie ein weiteres Jahr in der alten Liga fahren. Sollten Sie einer der Glücklichen sein, werden Sie automatisch zu dieser Qualify-Sitzung aufgefordert.

HINWEIS Die Fahrzeuge in den einzelnen Ligen unterscheiden sich grundlegend, nicht nur in der Leistung. Haben Sie Ihren Chevy noch mit 160 km/h sicher durch die Kurve bugsiert, muß das nicht heißen, daß es mit einem Mustang noch schneller geht. Obwohl es sehr wahrscheinlich ist.

Fahrzeugtuning und Waffen

Der beste Wagen ist nur einer von vielen, wenn man ihn nicht richtig tunen kann. Nur wer seinen Wagen richtig aufrüstet, hat die Chance, das Rennen zu gewinnen.
Es gibt zwei Gruppen von Tuningmöglichkeiten. Die erste Gruppe bietet Teile, die Ihren Wagen verbessern, wie Motortuning, Fahrwerk oder Bremsen. Die zweite Gruppe hilft Ihnen, die Gegner aus dem Weg zu räumen. Hier finden Sie Reifenschlitzer, Nägel, Öl, Minen und andere nette Geräte. Um es gleich vorwegzunehmen, die Methode „Ich kauf' mir alle Waffen, und dann mache ich sie platt" funktioniert in diesem Spiel nicht. Jedes Teil, das Sie anbauen, erhöht das Gewicht des Wagens und macht ihn langsamer.



Wenden wir uns den Tuningparts zu. Alle Teile erhalten Sie in der Garage an den Rennstrecken. Vor jedem Rennen werden Sie automatisch in diese Garage gebracht. Klicken Sie auf den Computer auf der Theke, und Sie gelangen in das Lagerverwaltungsprogramm des Tuningshops. Wie im richtigen Leben könnte man so viele schöne Sachen kaufen und hat leider nie genug Geld dafür.

Auf der linken Seite des Bildschirms wählen Sie die Kategorie der Tuningteile an, die für Sie interessant ist. Mittels Pfeilen können Sie sich durch die einzelnen Komponenten der gewählten Kategorie klicken.
Tuningteile aus den Kategorien *Zubehör, Waffen und Mehr* haben jeweils nur eine Ausbaustufe. Mit dem Kauf dieser Komponente erwerben Sie die Installationsvorrichtung und bei Waffen zusätzlich eine komplette Ladung Munition.





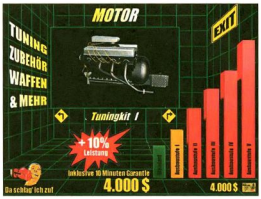
Für die leistungssteigernden Fahrzeugteile bietet Ihnen das Programm immer die Tuningkomponenten mit der nächsthöheren Ausbaustufe an. Sie können also nicht von Stufe zwei auf Stufe vier aufrüsten, ohne vorher auch die Stufe drei gekauft zu haben.

Fahrzeugtuning zur Leistungssteigerung

Ihre Gegner werden jeden Dollar, den sie verdienen, in die Aufrüstung ihrer Wagen stecken, und Sie vermutlich jeden Dollar in die Reparatur. Einige Streetsharks werden am Ende der Meisterschaft über 1000 PS haben; sie müssen also Schritt halten können. Jede Tuningkomponente für Ihr Fahrzeug bekommen Sie in fünf Aufrüstungsstufen. Jede Ausbaustufe steigert die Leistung Ihres Fahrzeuges. Es gilt: Was gut ist, ist auch teuer.

Jedes der angebotenen Komponenten hat seine Vor- und Nachteile. Wenn Sie Ihren Motor tunen, werden wahrscheinlich die Bremsen nicht mehr stark genug sein, um den Wagen auch wieder abbremsen zu können. Achten Sie also bei jedem Tuning darauf, daß Sie nicht zu einseitig aufrüsten. Um lauten Aufschreien vorzubeugen: Mit manchen Teilen, beispielsweise Bremsen, können Sie sich natürlich bedenkenlos ausstatten.

Motortuning

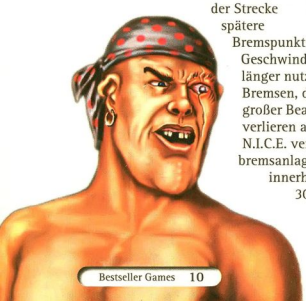


Eine der wichtigsten Aufgaben bei der Leistungssteigerung Ihres Wagens ist natürlich das Motortuning. Ohne eine entsprechende Leistungserhöhung werden Sie wahrscheinlich in der Meisterschaft nicht lange mithalten können. Jede Ausbaustufe erhöht die Leistung Ihres Motors um ungefähr 8-10%, die Betonung liegt auf ungefähr. Wenn Sie die Leistung Ihres Motors erhöhen, müssen Sie auf die Bremsleistung achten.

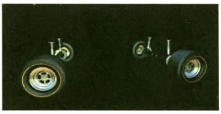
Bremsen



Hier bringt jede der fünf Ausbaustufen circa 10% mehr Bremsleistung. Je besser die Bremsanlage Ihres Wagens ist, um so kürzer wird der Bremsweg. Sie können sich also auf der Strecke spätere Bremspunkte suchen und so die hohe Geschwindigkeit der Geraden etwas länger nutzen. Schonen Sie Ihre Bremsen, denn Sie werden bei großer Beanspruchung heiß und verlieren an Bremsleistung. Die in N.I.C.E. verwendeten Hochleistungsbremsanlagen bremsen den Mustang innerhalb von 150 Metern von 300 Km/h auf 0 Km/h. Die Aufrüstung der Bremsanlage hat in keiner Stufe Nachteile für Sie.



Fahrwerk



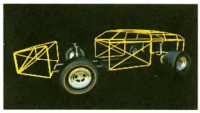
Neben der Leistung und den Bremsen Ihres Rennwagens spielt das Fahrwerk eine sehr wichtige Rolle, wenn es darum geht, als Sieger über die Ziellinie zu rauschen. Mit einem besseren Fahrwerk können Sie zum Teil erheblich höhere Kurvengeschwindigkeiten fahren, und Ihr Wagen wird auf nahezu allen Streckenabschnitten satter auf der Straße liegen. Ein Nachteil sei allerdings nicht verschwiegen: Ein besseres heißt auch immer ein härteres Fahrwerk, was gerade bei den Sprungschanzen natürlich ein Nachteil ist. Der Aufschlag auf dem anderen Teil der Rampe wird härter, und darunter leiden Material und Fahrer.

Reifen



Die Wahl der Reifen ist in dieser Rennklasse relativ leicht. Je besser der Reifentyp ist, den Sie auswählen, desto mehr Grip, also Haftung, haben Sie auf der Strecke. Aber um so langsamer wird Ihr Wagen auch auf den Geraden. Im Gegensatz zur Formel 1 oder auch der Indy-Car-Serie brauchen Sie sich um die Haltbarkeit der Reifen keinerlei Gedanken zu machen. Ihr Wagen wird ausschließlich mit weichen Reifen ausgerüstet, die für die vorgesehene Rundenanzahl auf jeden Fall die nötige Haftung liefern. Werden Ihre Reifen durch Nägel oder Reifenschneider beschädigt, müssen sie zur Reparatur in die Boxengasse.

Karosserieverstärkungen



Bei den gewalttätigen Gegnern auf den Rennstrecken kann es nicht schaden, auch von Zeit zu Zeit die Karosserie Ihres Wagens zu verstärken. Mit einer solchen Verstärkung dauert es erheblich länger, bis Ihr Wagen Schäden verzeichnet, die seine Leistung beeinträchtigen. Außerdem können Sie mit einer Verstärkung natürlich kräftig mitrempeln und Konkurrenten von der Strecke schubsen. Eine Karosserieverstärkung ist allerdings recht schwer, und Sie erkaufen sich Ihren Schutz mit einer geringeren Geschwindigkeit und schlechterem Durchzugsvermögen. Am besten korrigieren Sie dieses mit einer höheren Motorleistung und besseren Bremsen.

Nitrobooster

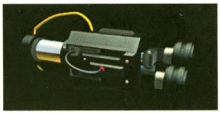


Nitro ist der Stoff, der aus Ihrem Wagen eine Cruise Missile macht. Jede Patrone erhöht die Leistung Ihres Motors für drei Sekunden um über 200 PS. Bis zu fünf Nitropatronen kann der Booster aufnehmen. Das heißt, Sie können fünfmal den Nitrobooster einsetzen und wahrscheinlich danach Ihren Motor zu Grabe tragen. Die Installation eines Boosters macht Ihren Wagen durch das höhere Gewicht um ein paar Stundenkilometer langsamer. Was Sie aber in jedem Fall bedenken müssen, ist, daß keine Bremsanlage dem Schub eines Booster

gewachsen ist. Aktivieren Sie den Booster nur auf langen Geraden. In Kurven wird Ihr Wagen ausbrechen und unkontrollierbar von der Strecke jagen.

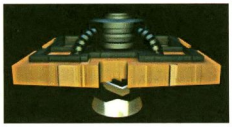
HINWEIS **Hellcats können nicht mit einem Nitrobooster aufgerüstet werden. Bei über 2500 PS sollte es ja auch auf ein paar mehr oder weniger nicht ankommen. Wenn Sie die Turbine zünden, wissen Sie, daß die Leistung eines Nitroboosters lächerlich ist. Während der Booster aktiviert ist, sollten sie nicht lenken!**

Leitplankenführungen



Das XM-4000 verhilft Ihnen zu erheblich höheren Kurvengeschwindigkeiten. Hierbei handelt es sich um Führungen, die sich an einer Leitplanke verankern. Sie können mit diesen Führungen Kurven ohne Geschwindigkeitsverluste durchfahren, da Sie nicht mehr allein auf die Haftung der Reifen angewiesen sind. Die Führungen verschleißen allerdings nach acht bis zehn Einsätzen und müssen repariert werden. Sie müssen die Kurve im Rennen ganz außen anfahren, um die Führung in die Leitplanke einzuklinken. Über eine Anzeige im Cockpit werden Sie über den Status der Führung informiert. Beim Einbau einer Leitplankenführung müssen Sie sich nicht für links oder rechts entscheiden. Sie wird gleich auf beiden Seiten montiert.

Bodensauger



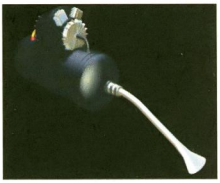
Der Bodensauger verhilft Ihnen, wie schon die Leitplankenführungen, zu erheblich höheren Kurvengeschwindigkeiten. Mittels vier großer Düsen wird der Wagen fest an den Boden gesaugt. Die Wirkung hält fünf Sekunden lang an, und nichts auf der Welt kann Ihren Wagen von der Straße lösen. Außer vielleicht Öl, Wasser, Sand, Schotter und Bleikugeln. Achten Sie darauf, daß keine Schanze in der Nähe ist, sonst haben Sie ein echtes Problem.

HINWEIS **Die Fahrzeugkomponenten, die auch in der Garage kostenfrei überholt werden, sind Motor, Bremsen, Fahrwerk, Reifen und die Karosserieverstärkung. Sollten während des Rennens andere Tuningteile oder Waffen beschädigt oder zerstört worden sein, kann das nicht während eines Boxenstops in Ordnung gebracht werden. Nach dem Rennen müssen Sie sich selber um die Reparatur oder den Neukauf dieser Teile kümmern.**

Waffen und Abwehrmaßnahmen

Auf den Rennstrecken, die Sie erwarten, wird reine Schnelligkeit oft nicht reichen. Manchmal müssen Sie sich auch Ihrer Haut erwehren können. Für den Fall, daß Ihnen die Gegner zu dicht auf die Pelle rücken, können Sie eine Reihe von Abwehrmaßnahmen an Ihrem Fahrzeug installieren. Im Arsenal finden Sie Maschinengewehre, Raketen und Minen. Der Einsatz gerade dieser Waffen darf aber als höchst zweifelhaft gelten: Ihre Gegner merken, daß Sie schnell zu solchen Methoden greifen, und werden beim nächsten Rennen versuchen, zuerst auf Sie zu schießen. Die Chancen auf einen Sieg sinken drastisch, wenn Sie sich gleich mit allen sieben dieser Asphaltrambos anlegen. Besser sind da auf jeden Fall passive Waffen wie Ölspuren oder Nägel.
Jeder Waffentyp ist nur in einer Ausbaustufe vorhanden. Wenn Sie ein System installieren, ist das teuer, weil neben der Halterung für das System auch eine komplette Ladung Munition im Preis inbegriffen ist. Später brauchen Sie nur noch die Munition. Verlieren Sie ein Tuningteil im Rennen, müssen Sie die Halterung natürlich erneut bezahlen.
Im Folgenden sind alle Zusatzsysteme beschrieben, mit denen Sie Ihren Wagen ausrüsten können. Kümmern Sie sich nicht um jeden Gegner. Wenn Sie auf alles und jeden schießen, verhindern Sie nur, daß sich Ihre Konkurrenten gegenseitig ans Leder gehen. Also setzen Sie Ihre Waffen mit Bedacht ein und nur dann, wenn Sie durch Geschick allein nicht gewinnen können.

Öl



Ölspuren sind ein sehr effizientes Mittel gegen Konkurrenten, die schon an Ihrem Auspuff riechen. Der Öltank reicht aus, um fünfmal eine saubere Ölspur zu legen. Lassen Sie Ihre Gegner nah genug herankommen, bevor Sie Öl ablassen. Damit verhindern Sie, daß der Hintermann noch ausweichen kann. Und vor allem passen Sie auf, daß Sie nicht in der nächsten Runde in Ihre eigene Falle tappen. Jede Ölspur bleibt nämlich für eine Weile auf der Strecke. Der Ölwerfer macht Ihr Fahrzeug schwerer, und Sie werden auf den Geraden einige Kilometer langsamer.

Bleikugeln



Wenn Sie eine Ladung Bleikugeln aus dem Heck Ihres Wagens schießen, wird Ihr Hintermann ganz schön ins Rutschen kommen. Seine Reifen werden die Haftung verlieren, und wenn Sie die Kugeln dicht vor einer Kurve abwerfen, wird er mit ziemlicher Sicherheit geradeaus weiterfahren. Schaffen Sie es sogar, die Kugeln auf einer Schanzenauffahrt abzuwerfen, wird Ihr Hintermann so an Geschwindigkeit verlieren, daß er in den Abgrund zwischen beiden Schanzentischen fallen wird. Das gilt natürlich auch für Loopings. Ihr Werfer kann fünf Ladungen Kugeln pro Rennen auf die Strecke werfen.

Nägel



Auch Nägel können Ihnen unliebsame Gegner vom Leibe halten. Im Gegensatz zu den Bleikugeln wird Ihr Gegner aber im seltensten Fall von der Strecke fliegen. Aber die



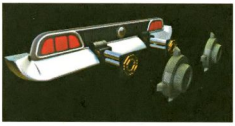
beschädigten Reifen werden ihn weit zurückwerfen, da er erst die Boxengasse ansteuern muß, um die defekten Reifen wieder funktionsfähig zu machen. Vielleicht genau die Zeit, die Sie zum Gewinn des Rennens benötigen. Oder die Zeit, die Sie brauchen, um Ihren eigenen Reifen reparieren zu lassen. Mit fünf Ladungen Nägeln pro Rennen können Sie Ihren Gegnern den Tag vermiesen.

Reifenmesser



In bester James-Bond-Tradition sind Sie mit diesem Gerät in der Lage, Reifen zu zerschneiden. Der einzige Nachteil an diesem Gerät ist, daß Ihr Gegner mit Ihnen auf einer Höhe sein muß, um seine Reifen zerschneiden zu können. Und wenn Sie nicht dicht genug an ihm dran sind, überholt er Sie, und Sie haben einen Platz verloren. Wenn Sie derjenige sind, der überholt, können Sie mit diesem Messer einen unliebsamen Konkurrenten ausschalten. Das Reifenmesser können Sie fünfmal einsetzen.

Haftminen mit Fernzünder



Die effizienteste, wenngleich auch schwierigste Methode, einen Gegner auszuschalten, sind Haftminen. Aktivieren Sie die Minen. Sobald Ihnen einer Ihrer Konkurrenten mal wieder unliebsam auf Ihr Hinterteil knallt, werden die Minen weitergereicht, und nur wenige Sekunden später bekommt Ihr Gegner ein echtes Problem. Wenn Sie die Mine an das Fahrzeug heften konnten, werden Sie über ein Signal informiert. Nun haben Sie das ganze Rennen lang Zeit, sich den Zeitpunkt zu überlegen, an dem Sie die Mine zünden möchten.
Ansonsten gibt es gegen eine Mine keine Gegenmaßnahmen, außer sich nicht zu nah an den Kofferraum seines Vordermannes zu heften. Bei entsprechender Vorrichtung haben Sie immer zwei Minen im Rucksack, die auch gleichzeitig ausgeklinkt werden.

Maschinengewehr



Mit diesem netten Gerät können Sie Ihren Gegner das Fürchten lehren. Es ist eine der wenigen Waffen, die das Feld vor Ihnen aufräumt. Das MG ist in Ihrem Wagen so installiert, daß Sie auf keinen Fall einen der Fahrer treffen können, sondern nur dessen Fahrzeug. Sie können bei jedem Rennen bis zu 200 Schuß Munition mit sich führen, die Sie in Salven oder einzelnen Schüssen abfeuern können. Jeder Treffer wird die Leistung des getroffenen Fahrzeuges verringern, bis es schließlich ganz ausfällt.

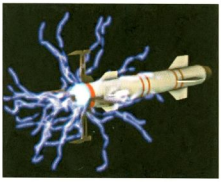


Raketen



Raketen. Sündhaft teuer, aber verheerend in Ihrer Wirkung. Selbstverständlich wurde die Sprengkraft dieser Raketen angepaßt, so daß sie nicht gleich Fahrer und Wagen in die ewigen Jagdgründe schicken können. Um das Fahrzeug eines Gegners völlig zu zerstören, müssen Sie drei direkte Treffer landen. Schade, daß Sie nur zwei Raketen haben. Im Normalfall lohnt sich der Einsatz der Raketen nicht, da sie nahezu unbezahlbar sind. Nur wenn es keinen anderen Weg mehr gibt, ein Rennen zu gewinnen, sollten Sie zu dieser Waffe greifen.

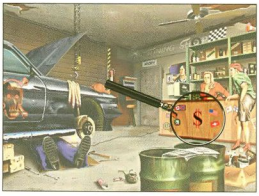
E.M.P. Rockets



Diese kleinen Projektile legen die Elektrik des beschossenen Wagens für 15 bis 20 Sekunden vollständig lahm. Der Motor stirbt ab, und auch Komponenten wie Servolenkung, Bremskraftverstärker und ähnliches fallen aus. Im schlimmsten Fall wird der unkontrollierbare Wagen dabei von der Strecke getragen, da der Fahrer bei hohen Geschwindigkeiten nicht in der Lage sein wird, das Fahrzeug rechtzeitig herunterzubremsen.

Die Boxengarage und weitere Spielfunktionen

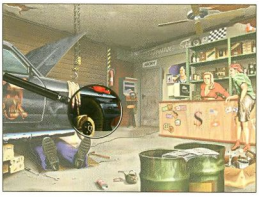
Geld



Wenn Sie wissen wollen, wieviel Geld Sie im Spiel zur Verfügung haben, brauchen Sie nur den Mauszeiger auf das Dollarzeichen auf der Theke zu ziehen.

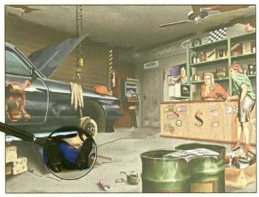
Die Fahrzeugreparaturmöglichkeiten

Die schnelle Inspektion



Klicken Sie auf den Kotflügel des Wagens, an dem in der Boxengarage gerade gebastelt wird, geben Sie die Reparatur in Auftrag.
Im Handumdrehen ist alles erledigt. Die Fahrzeugteile Motor, Bremsen, Reifen, Fahrwerk und Karosserie bei jedem Boxenstop oder nach einem Rennen kostenlos gewartet, das heißt, Sie müssen Sich nur noch um die zusätzlich installierten Systeme an Ihrem Fahrzeug kümmern.

Manuelle Instandsetzung



Um den Zustand Ihrer offensiven und defensiven Waffensysteme müssen Sie sich selber kümmern. Für die Organisation der Instandsetzung, das Laden der Waffen und das Verkaufen von für Sie nutzlosen Teilen ist der schwer beschäftigten Mechaniker zuständig, mit dem Sie sich selbst in Verbindung setzen. Er gibt Ihnen eine Checkliste Ihrer Fahrzeugkomponenten an die Hand.
Oberhalb jedes angezeigten Tuningteils wird der aktuelle Zustand angegeben.



So muß das Teil aussehen.



Ein paar Einschußlöcher, aber sonst...

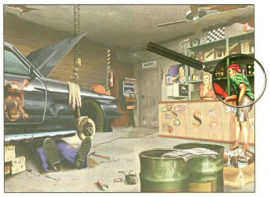


Das Teil fliegt Ihnen bald um die Ohren!



Die Balkenangabe unterhalb des Systemmoduls kennzeichnen bei den Komponenten Motor, Fahrwerk, Reifen, Bremsen und Karosserieverstärkungen die Ausbaustufe des Sytems, bei allen Waffen und z.B. dem Nitrobooster die Anzahl an Ladungen bzw. die Anzahl an Munition. Klicken Sie bei diesen Systemen auf das Balkendiagramm, wird die Anzahl der Ladungen um eins erhöht.
Unterhalb der Abbildung des Tuningteils wird Ihnen der Preis angegeben, den Sie bei einem Verkauf dieser Komponente noch erzielen würden. Um das Teil loszuwerden, brauchen Sie nur auf Geldsack zu klicken.
Mit den beiden Pfeilen am linken Bildrand auf dem Schraubenschlüssel klicken Sie sich seitenweise durch die Checkliste. Sie können nun die Komponenten teilweise reparieren, indem Sie auf „alle Teile zu X % reparieren“ klicken. Ein Mausklick links neben der Zahl verringert den Grad der Reparatur, klicken Sie rechts daneben, erhöhen Sie den Wert. Das ist dann sehr sinnvoll, wenn Sie nur noch wenig Geld zur Verfügung haben. Um nur die Waffen mit neuer Munition zu füllen, genügt ein Mausklick auf „alle Waffen mit Munition laden“.
Der letzte Button ist für diejenigen reserviert, die sich mit all dem nicht herumschlagen möchten. Klicken Sie auf „komplette Instandsetzung“, um den ganzen Schrotthaufen wieder in Schuß zu bringen und die Systeme mit Munition zu füllen. Beachten Sie, daß Sie dafür teilweise eine ganze Stange Geld benötigen.

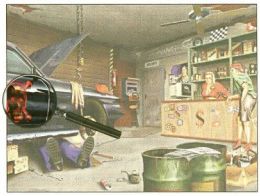
Die Gegnerprofile



Wenn Sie wissen möchten, wer Ihnen das Leben schwer macht, klicken Sie auf den Fahrer in der Werkstatt. Eine einmalige Gelegenheit, diese Typen einmal von Angesicht zu Angesicht zu sehen, anstatt immer nur am Auspuff zu schnuppern. Unter den Gesichtern finden Sie den Namen, das Fahrzeugdesign des Fahrers und dessen Standardspruch. Ihr eigenes Profil finden Sie rechts am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie auf das Feld unterhalb Ihres Fahrzeugdesigns, um Ihren eigenen Standardspruch einzugeben.



Duellrennen



Eine echte Herausforderung für Menschen mit Nerven aus Drahtseilen. Wenn Sie gut sind und Ihr Wagen vor Tuningteilen nur so strotzt, können Sie andere Fahrer zu einem Duell herausfordern. Die Zuschauer sehen diese Rennen sehr gerne, da die Fahrer dabei alles verlieren können, was sie besitzen.



HINWEIS

Duelle sind nichts für Anfänger. Verlieren Sie, müssen Sie vielleicht wieder ganz von vorne anfangen.



Suchen Sie sich über die Pfeilsymbole neben dem rechten Portrait einen geeigneten Gegner heraus, und bestimmen Sie den Einsatz über die Pfeilsymbole unterhalb der Konterfeis.

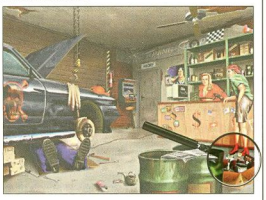


Mit etwas Glück wird Ihr gewählter Gegner die Herausforderung annehmen. Wenn nicht, müssen Sie entweder den Einsatz verringern oder sich einen anderen Gegner suchen.
Selbstverständlich können Sie Ihren Wagen noch richtig aufmotzen, bevor Sie das Duell wählen.
Denken Sie aber daran, daß auch Ihr Gegner seinen Wagen tunen darf. Ein Duell ist immer ein Pokerspiel, und vielleicht sollten Sie Ihr Geld besser in neue Tunningteile stecken, als es auf der Rennbahn zu verspielen.
Die etwas andere Möglichkeit für ein Duell ist das Fahren um Meisterschaftspunkte. Der Gewinner bekommt die Anzahl der gesetzten Meisterschaftspunkte nach dem Rennen gutgeschrieben. So können Sie Ihrem ständigem Streben nach Ruhm und Ehre etwas nachhelfen.
Das Duell findet immer nach einem Rennen statt.

Saisontabellen und persönliche Rennbilanz

Die aktuelle Meisterschaftstabelle

In diesen Tabellen werden alle Ergebnisse der aktuellen Meisterschaftsrennen eingetragen. Die Addition der Punktzahlen ergeben für jeden Spieler die Plazierung in der Gesamtwertung, die sich nach jedem Rennen ändern kann.



Die Ergebnisse des letzten Rennens und die bisherige Gesamtpunktzahl werden direkt nach jedem Rennen angezeigt.

Die persönliche Karriere

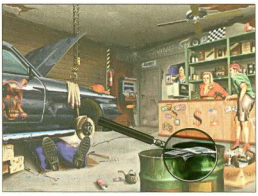
Für Ihr eigenes Ego gibt es eine Tabelle, in der Sie sich in aller Ruhe und Selbstbeweihräucherung Ihre bisher gewonnenen Trophäen anschauen können.
Auf der Rückseite des Puzzles können Sie sich ausschließlich Ihre eigenen Karriere ansehen. Hier finden Sie zu jedem bereits stattgefundenen Rennen die Angabe Ihrer eigenen Plazierung, Ihre errungene Punktzahl und den aktuellen Tabellenplatz nach dem jeweiligen Rennen.



Rekorde und Highscores

Die Rekorde

Die Rekorde werden unabhängig von Meisterschaften und einzelnen Rennen notiert. Hier finden Sie also alle Rekorde, die seit der Installation dieses Spiels aufgestellt wurden. Hierbei handelt es sich um die Rundenrekorde unter Trainings- oder Rennbedingungen für jede Strecke. Vielleicht haben Sie ja mal Glück und finden Ihren Namen in einer der Tabellen wieder.

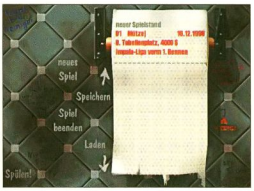


Die Highscore-Tabelle

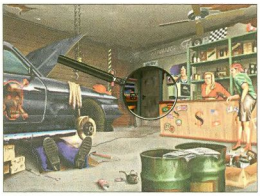
Die ewige Bestenliste. Hier werden alle Fahrer eingetragen, die sich mit ihrer Punktzahl ihren Platz im N.I.C.E. redlich verdient haben.

Das Spielmenü

Nach jedem Rennen empfiehlt es sich, den erreichten Stand abzuspeichern. So haben Sie nach einem völlig verkorksten Rennen immer noch die Möglichkeit, einen älteren Spielstand zu laden und es erneut zu versuchen.



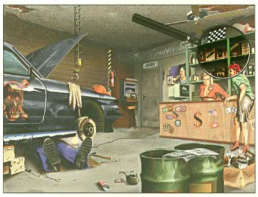
Klicken Sie auf die Archiv-Tür in der Boxengarage, um Ihre Erfolge auf der Festplatte zu verewigen. Das Archiv wird geöffnet, und Sie können nun die Bezeichnung eingeben, mit der dieser Spielstand abgespeichert werden soll. Was Sie schreiben, ist völlig egal, nur müssen Sie wissen, was Sie mit diesem Spielstand gespeichert haben.



Jeder Spielstand kann hier wieder geladen werden, Sie können das Spiel beenden oder ein neues starten.
Im Mehrspielermodus unterscheiden Sie mit Hilfe von Kommentarzeilen Ihre Archivdateien voneinander.



Die Spieloptionen



Wenn Ihnen die Basiseinstellungen des Spiels nicht mehr ausreichen, können Sie mit einer ganzen Reihe von Optionen das Spiel individueller gestalten.

Das Reglement – Optionen für die Rennen

Rundenanzahl
Mit dieser Option können Sie die Rundenzahl einstellen, die in den Rennen gefahren werden muß. Der Standardwert sind zehn Runden. Mit den Pfeilen neben der Rundenzahl können Sie den Wert erhöhen oder verringern.

Realistischer Start
Mit dieser Option bestimmen Sie, auf welche Art Sie starten möchten. Wenn Sie den realistischen Start auf *JA* gestellt haben, müssen Sie selber zum richtigen Zeitpunkt einkuppeln und auf das Gaspedal treten.
Steht diese Option auf *NEIN*, können Sie unbesorgt auf das Gaspedal treten oder die Kupplung kommen lassen. Ihr Fahrzeug wird erst starten, wenn die Startampel Grün zeigt.

HINWEIS Vorsicht! Treten Sie zu früh auf das Gas, oder lassen Sie die Kupplung zu früh kommen, riskieren Sie einen Fehlstart. Nach drei Fehlstarts werden Sie aus dem Rennen genommen. Man zeigt Ihnen dann die schwarze Flagge. Ansonsten werden Sie in N.I.C.E. auf Flaggen vergeblich warten. Warnungen, Disqualifikationen oder gar Abbruch des Rennens gibt es hier nicht.

Die Fahrphysik

Reale Fahrphysik
Wenn Sie diese Option auf *JA* stellen, wird Ihr Fahrzeug bei zu heftigem Gaseinsatz in der Kurve ausbrechen. Oder es kommt bei abruptem Gasgeben ins Schlingern. Wenn Sie gerne die Kurven mit einem gekonnten Powerslide nehmen, sollten Sie diese Option auf *JA* stellen, bei *NEIN* wird der Wagen immer untersteuern und bleibt auch bei schnellen Lastwechseln kontrollierbar. Das Fahrverhalten ist mit dieser Option also wesentlich gutmütiger.

Antischlupf
Man sollte die Leistung der Wagen nicht unterschätzen. Egal, ob es sich dabei um ein Muscle-Car, einen Streetshark oder um ein Hellcat handelt. Jedes dieser Autos ist in der Lage, die Hinterreifen bis zur völligen Auflösung durchdrehen zu lassen. Wenn Sie über keinen besonders sensiblen Gasfuß verfügen oder einfach nur einen schlechten Joystick haben, sollten Sie die Option Antischlupf auf *JA* stellen. Das richtige Feeling kommt aber erst mit abgeschaltetem Antischlupf auf.

ABS
Mit der ABS-Option wird der Wagen auch bei härtesten Bremsmanövern immer in der Spur bleiben und in die Richtung fahren, in die Sie lenken. Ohne diese Option können die Räder blockieren und das Fahrzeug ausbrechen. Auch das Lenken ist ohne ABS eine Sache für sich.

Automatik oder Schaltung
Wenn Sie *Automatik* wählen, werden die Gänge bei entsprechenden Drehzahlen automatisch hoch- oder heruntergeschaltet. Wenn Sie die Schaltung wählen, müssen Sie selber Hand anlegen. Wie oben erwähnt, gilt für den Start auch bei einem Automatikgetriebe, daß der erste Gang selbst eingelegt werden muß.

Gegnerstärke

Amateure
Ihre Gegner sind langsam und bedienen sich weniger Tricks. Auch der Einsatz von Waffen ist stark eingeschränkt.



Profis
Die Profis sind schon erheblich schneller und benutzen ihre Waffen situationsbedingt. Es wird einige Zeit dauern, bis Sie diese Fahrer schlagen und auf diesem Niveau einen Meisterschaftstitel erringen können.

Meister
Diesen Modus sollten Sie wählen, wenn selbst das Profi-Niveau Sie nur noch gähnen läßt. Ihre Gegner sind mit allen Wassern gewaschen, machen kaum Fehler und fahren sehr strategisch. Wenn Sie in diesem Modus eine Meisterschaft gewinnen, ziehen wir allesamt den Hut vor Ihnen.

Waffeneinsatz

Defensiv-Waffen
Für den Fall, daß Sie ein richtiges Rennen fahren möchten, ohne über Ölflächen zu schleudern oder durch Nägel zu fahren, sollten Sie diese Option auf *NEIN* stellen. Denken Sie daran, daß auch die Offensiv-Waffen auf *NEIN* stehen.



Offensiv-Waffen
Mit diesem Punkt schalten Sie die Offensiv-Waffen wie Raketen oder Maschinengewehre aus.
Warum? Na vielleicht wollen Sie nicht ständig beschossen werden.

Die Steuerung

N.I.C.E. unterstützt alle gängigen Joysticktypen und die Lenkräder von Thrustmaster®. Wenn Sie keinen Joystick haben, können Sie Ihren Rennwagen auch über die Tastatur steuern, wobei wir Ihnen nicht verschweigen wollen, daß eine Tastatursteuerung natürlich lange nicht so sensibel auf Ihre Kommandos reagieren kann wie ein Joystick.

HINWEIS Bei normalen Joysticks ist aus Gründen der Benutzerfreundlichkeit keine Handschaltung möglich.

F1	Kamera wechseln/Ansichten umschalten
F2	Anzeige Streckenansicht an/aus
F3	optische Fahrdynamik an/aus
F4	Anzeige Fahrernamen an/aus
F5	Umschaltung der Spielsteuerung
F6	Umschaltung Automatik/Handschaltung
F7	oberes Panel umschalten (mph/km/h)
F8	Antiblockiersystem an/aus
F9	Antischlupfsystem an/aus
F11	Fahrzeug in Fahrtrichtung ausrichten
F12	Lenkhilfe an/aus

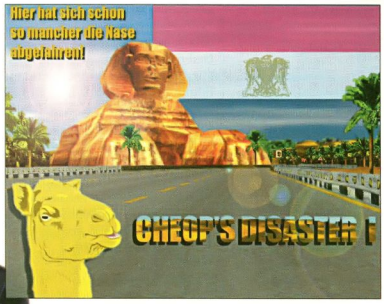
SHIFT oder Lenkrad-Knopf 1 oder kurzes Vordrücken des Lenkrad-Joysticks	Gang hochschalten
Strg oder Lenkrad-Knopf 2 oder kurzes Zurückdrücken des Lenkrad-Joysticks	Gang herunterschalten
ALT oder Joystick-Knopf 3	Zusatzsystem wechseln
SPACE oder Joystick-Knopf 4	Zusatzsystem aktivieren

HINWEIS Die SPACE-Taste gedrückt halten, das Festhalten des Lenkrad-Knopfes 1 oder das längere nach-vorne-Drücken des Lenkrad-Joysticks aktiviert den Nitrobooster.



Pfeil oben oder Joystick nach vorne oder Pedal bei Lenkrädern	Beschleunigen
Pfeil unten oder Joystick nach hinten oder Pedal bei Lenkrädern	Bremsen
Pfeil links oder Joystick nach links oder Lenken bei Lenkrädern	nach links lenken
Pfeil rechts oder Joystick nach rechts oder Lenken bei Lenkrädern	nach rechts lenken
RETURN	Pause
E	Motor starten
ESC	Rennen/Training abbrechen
H	Hupe
1 oder L	Leitplankenführung
7 oder O	Öl - Werfer
2 oder B	Bodensauger
8 oder N	Nagel - Werfer
3 oder F	Reifenmesser
9 oder G	Maschinengewehr
4 oder P	E.M.P. Rakete
0 oder S	Reparaturset
5 oder M	Haftminen
T	Nitrobooster

Cheats



Auf dem letzten Platz und kein Geld in Sicht? Man ärgert Sie von Start bis Ziel? Wenn Sie folgende Cheats vor dem Rennen eingeben und dabei die STRG-Taste drücken, wird das Leben auf der Rennbahn leichter:

allweapons	alle Waffen und Extras
aggressor	alle Waffen und Extras
muchmoney	Kontostand 130.000
helpme	Reparaturpack
booster	Beschleunigung
wrecked	Autos werden schneller Schrott
alloff	Cheats ausschalten

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Bevor Sie das CD-Cover ausschneiden: Kopieren Sie die Lizenzurkunde auf der Rückseite! Es wäre doch schade, wenn Sie kein registrierter Anwender mehr werden könnten.

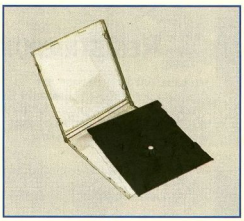
Vorderseite

Für Sammler

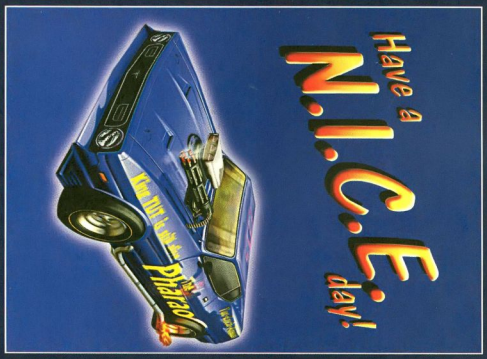
haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- **Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;**
- **Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;**
- **Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;**
- **Vorder und Rückseite einlegen – fertig!**



Rückseite



BESTSELLER GAMES 29

BESTSELLER GAMES 29 · Have a N.I.C.E. day

HAVE A N.I.C.E. DAY!

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 3–4.

Systemanforderungen

- Windows 95® oder NT V. 4.0 mit DirectX-kompatibler Hardware
- mind. 486DX4/100
- 8MB RAM
- 2x CD-ROM
- 30 MB freier Festplattenspeicher

Empfohlen:

- Pentium 120
- 32MB RAM
- 4x CD-ROM

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

CD-Inhalt

Vollversionen: Have a N.I.C.E. day
Freeware: Acrobat Reader
Shareware: Packprogramme, Antiviren-Software von Thunderbyte



BESTSELLER GAMES 29

BESTSELLER GAMES 29 · Have a N.I.C.E. day

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 29" und den darin enthaltenen CD-ROMs berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

1 **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **der TREND GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **TREND** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

2 **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

3 **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

4 **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Have a N.I.C.E. day** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am:

☐☐.☐☐.☐☐☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Have a N.I.C.E. day** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 29"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 95	❑ Win 98 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über **Updates und Produktneuheiten informiert** zu werden: ☐ ja ☐ nein

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die:

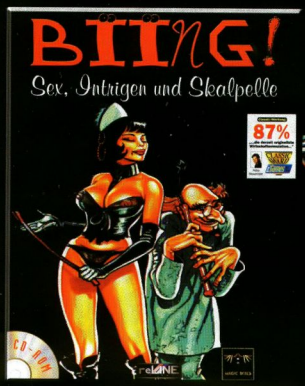
PEARL
Agency
PEARL-Str. 1
D-79426 Buggingen

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

BESTSELLER GAMES 29

BESTSELLER GAMES 30

Wirtschaftssimulation
März '99





BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 23

Flugsimulation
März '99





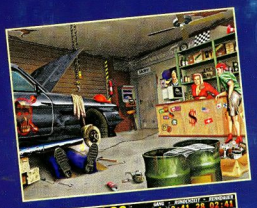


CHAOS

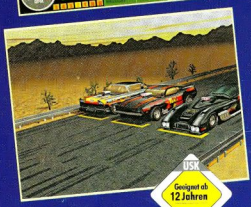
Have a N.I.C.E. day!

GIB GUMMI!

Schon immer von einem GTI geträumt? Den können Sie vergessen. Bei N.I.C.E. haben Sie 530 PS unterm Hintern und einen Achtzylinder unter der Haube – in der niedrigsten Ausbaustufe. ABS, Aerodynamik und Antischlupf? Können Sie alles vergessen. Hubraum ist durch nichts zu ersetzen, es sei denn durch mehr Hubraum. Oder ein Hubschraubertriebwerk. Sie kennen doch diese wunderschönen sechsspurigen Rennstrecken? Die können Sie vergessen. Bei N.I.C.E. fahren Sie auf so engen Pisten, daß nicht einmal mehr für den Schatten Ihres Wagens Platz bleibt. Überall lauern Gefahren: Sprungschanzen, Loopings, Engstellen, Schlaglöcher und andere Gemeinheiten. Die 12 härtesten Rennstrecken der Welt lauern auf Ihre Niederlage. Und mit ihnen die Gegner: Sympathische Jungs und Mädels. Daß einige lange Narben haben und Lederhandschuhe mit Spikes tragen, braucht Sie nicht weiter zu verunsichern, solange Sie im Rennen immer brav hinterherfahren. Sie wollen überholen oder gar gewinnen? Dann haben Sie ein Problem, denn ihre Gegner werden alles daran setzen, das zu verhindern. Mit Reifenschneidern, Nägeln, Minen, Öl und nicht zuletzt einer netten kleinen Rakete.

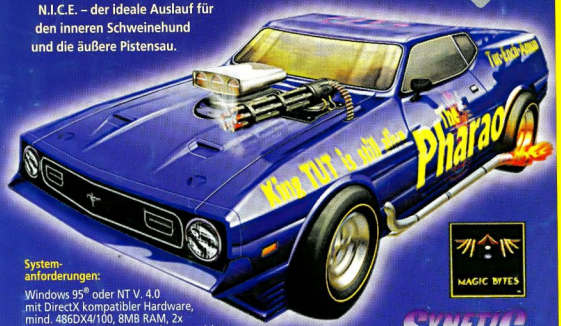






USK Geeignet ab 12 Jahren

N.I.C.E. – der ideale Auslauf für den inneren Schweinehund und die äußere Pistensau.



Systemanforderungen:
Windows 95® oder NT V. 4.0 mit DirectX kompatibler Hardware, mind. 486DX4/100, 8MB RAM, 2x CD-ROM, 50 MB freier Festplattenspeicher

Empfohlen: Pentium 120, 32MB RAM, 4x CD-ROM

MAGIC BYTES

SYNETIC

BESTSELLER GAMES

Inhalt von Heft und CD

HAVE A N.I.C.E. DAY!

Vollversion auf der Heft-CD

Worauf Sie in diesem Rennspiel leider verzichten müssen:

- ruckelige SVGA-Grafik
- stundenlanges Stoßdämpferfeintuning
- lästiges Formel-1-Reglement
- Leistungsbeschränkungen

Was Sie zum Ausgleich bekommen:

- Action, Action und nochmals Action
- SVGA und HiColor schon auf einem P90
- Nützliche Tuningteile: Reifenschneider, MGs, Ölwerfer, Minen...
- 57er Chevys, Mustangs and Hellcats ohne TÜV-Zulassung
- 30 Feinde fürs Leben
- einen Netzwerkmodus für die Mittagspause
- hab' ich's schon erwähnt? Action

Sowie auch:

- eine vollständige gedruckte Anleitung
- eine komplett deutsche Vollversion

So urteilt die Fachpresse:

PC-Action: 85%, Gold Award
PC Games: 87%, PC Games Award
Computer Bild: „Sehr gut"
PC Player: 4 von 5 möglichen Sternen, „...jede Menge Spaß."
PC Total: Spiel des Monats 2/97
PC Praxis: „Sehr gut"