

STUNTS

4D SPORTS DRIVING

Sprungschancen, Steilkurven und Streckeneditoren gibt es in Action-Rennspielen nicht erst seit Trackmania, sondern schon seit 1990!

Es gibt Sachen, die vollkommen sinnlos und gefährlich sind, aber Spaß machen können. Zum Beispiel im Lamborghini mit 200 Sachen über eine Rampe zu brettern und Hunderte Meter durch die Lüfte zu fliegen. Oder im Ferrari einen Looping abzufahren. Bis ins Jahr 1990 musste das Ausleben dieser Träume mit dem eigenen Leben bezahlt werden. Damit war Schluss, als **Stunts** erschien, hierzulande bekannt unter dem albernem Titel **4D Sports Driving**. Die Entwickler von Distinctive Software machten bereits in den Jahren zuvor mit den Rennspielen **Test Drive** und **Grand Prix Circuit** Furore. Doch mit **Stunts** sollte ihnen ein Programm gelingen, das auch im Jahre 2006, volle 16 Jahre nach dem Erscheinen, eine große und aktive Fangemeinde besitzt. Es gibt sogar noch jährliche internationale Treffen und Wettbewerbe.

Ich geb Gas, ich will Spaß

Das Spielprinzip von **Stunts** ist schnell erklärt: möglichst schnell vom Start ins Ziel zu kommen. Die Herausforderung liegt aber darin, ohne Schäden am Auto den dazwischen liegenden Parcours zu meistern. Der besteht in der Regel aus zahlreichen Rampen, Sprungschancen, Loopings, überhöhten Steilkurven oder engen Kreiselauffahrten mit anschließenden Brücken. Wer hier zu schnell unterwegs ist, hat schon verloren. Erst mit viel Übung lassen sich wirkliche Bestzeiten in den Asphalt brennen. Zu diesem Zweck stellt das Spiel elf originalgetreue Rennboliden zur Verfügung, von Ferrari über Porsche bis Lamborghini, die alle über unterschiedliche Fahreigenschaften verfügen.

Wegweisend

Als eines der ersten Rennspiele bot **Stunts** zudem eine echte 3D-Grafik an, die in für damalige Verhältnisse spektakulären 16 Farben auf dem Monitor erschien. Weniger eindrucksvoll sind aber Fehler in der Spielmechanik. So kann das Spiel beispielsweise nicht immer klar unterscheiden, welche Wegführung durch den Parcours die eigentlich gültige ist. Das hat zur Folge, dass manche an sich erschummelten Abkürzungen als gültig bewertet werden, während die reguläre Wegwahl mit Zeitstrafen belegt wird. Nicht ganz unschuldig an diesem Durcheinander ist das eigentliche, wegweisende Kernstück des Programms: der Streckeneditor. Der kinderleicht zu bedienende Baukasten ermöglicht jedem, seine eigenen Vorstellungen einer perfekten Renn- und Stuntbahn zu ver-



Der **Streckeneditor** ist kinderleicht zu bedienen.

wirklichen und sie dann mit Freunden auszutauschen. Das System lässt auch verzweigte und sich kreuzende Straßenverläufe zu, weswegen Irritationen über den richtigen Streckenverlauf entstehen können. Trotzdem sorgt gerade die Möglichkeit, immer neue Kurse zu entwerfen, für einen endlosen Motivations Schub. Die Verbindung von unterhaltsamem Fun-Rennspiel mit mächtigem Strecken-Editor dient auch heute noch als Vorbild für aktuelle Titel wie **Crashday** oder **Trackmania**. PCL



Diesen **Sprung** werden wir vermutlich nicht heil überstehen.

DESWEGEN LEGENDÄR

- eines der ersten 3D-Rennspiele
- spektakuläre Sprünge, Schikanen und Stunt-Einlagen
- einfach zu bedienender Streckeneditor
- 11 originalgetreue Rennwagen
- KI-Gegner mit Persönlichkeit

STUNTS RENNPIEL

PUBLISHER: Broderbund/Mindscape
 ENTWICKLER: Distinctive Software ORIGINALRELEASE: 1990
 QUELLE: Ebay CA. PREIS: -
 SPRACHE: Englisch USK: -

HARDWARE MINIMUM:
 Pentium 60, 16 MByte RAM

SO LÄUFT'S:
 Läuft mit Verwendung von DosBox 0.65 unter Windows: [QUICKLINK: 3156](#)

FAZIT: URVATER DER HEUTIGEN FUN-RENNPIELE.