



Trials Evolution Gold Edition



Nach einem Konsolen-Abstecher feiert das ehemalige Browserspiel eine furiose Rückkehr auf den PC. Von Johannes Rohe

Genre: Fun-Racer Publisher: Ubisoft Entwickler: Redlynx, Ubisoft Shanghai (Tom Clancy's Endwar, GameStar 05/09: 72 Punkte)
Termin: 21.3.2013 Spieler: 1-4 Sprache: Deutsch, Englisch, acht weitere Preis: 20 Euro

GameStar.de/Quicklink/8271

Auf DVD-XL: Test-Video

Bikes, Geschwindigkeit und fette Explosionen – eins ist schon mal klar: Die **Trials Evolution: Gold Edition** ist ein echt männliches Spiel. Nach den ersten Fahrversuchen über wacklige Holzplanken und kippelige Container wird uns aber noch etwas bewusst: Ohne viel Geschick kommen wir hier nicht weit. Wer im Motorradrennspiel des finnischen Entwicklers Redlynx nur mit Gewalt am Gashahn reißt, der gewinnt keinen Blumentopf. Gefragt sind stattdessen gekonnte Gewichtsverlagerung und dosierter Einsatz von Gas und Bremse. Ursprünglich war **Trials** übrigens ein Browserspiel, dessen Ur-Enkel **Trials HD** nur auf Xbox Live

Stärken

- + riesiger Umfang
- + abwechslungsreiche Strecken
- + mächtiger Editor
- + Spaßiger Multiplayer

Schwächen

- angestaubte Optik
- Schwächen in der Portierung

Uplay-Pflicht

Trials Evolution: Gold Edition muss über Ubisofts Online-Vertriebsplattform Uplay aktiviert werden. Selbst dann, wenn das Spiel über Steam erworben wurde. Die Aktivierung setzt einmalig eine Internetverbindung voraus. Anschließend kann das Spiel auch offline gestartet werden, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Spektakuläre Sprünge und rasante Abfahrten sind bei **Trials Evolution** an der Tagesordnung.



UFOs und Editoren

Anders als in herkömmlichen Rennspielen treten wir in **Trials** nicht gegen direkte Konkurrenten an, sondern liefern uns ein Duell mit der Uhr. Und mit der tollen Physik-Engine, die uns beim Überwinden des Gerümpels immer wieder ein Schnippchen und unseren Fahrer zu Boden schlägt. Dabei agiert die Engine durchweg glaubwürdig und nachvollziehbar. Nur ganz selten hat es unseren Fahrer nach harten Landungen unverschuldet aus dem Sattel gehoben. Wann immer das passiert, bleibt uns nur die Möglichkeit, uns per Tastendruck zum letzten Checkpoint zurückzusetzen. Die Rücksetzpunkte sind zum Glück zahlreich und fair platziert. Unsere Bestzeit dürfte dann zwar dahin sein, aber bei der ersten Probefahrt auf einer neuen Piste geht es ohnehin hauptsächlich darum, irgendwie das Ziel zu erreichen. Dafür verleiht uns **Trials Evolution** eine Bronzemedaille. Wer wertvolleres Edelmetall sein Eigen nennen möchte, der muss Strecke und Motorrad perfekt beherrschen und die Kurse schnell und (fast) fehlerlos überwinden. Unsere Freunde dürfen sich die gelungene Fahrt dann als Ghost anzeigen lassen und sich indirekt mit uns duellieren.

Den korrekten Umgang mit unserer Maschine lernen wir spielerisch auf den ersten, noch sehr simplen Strecken. Doch je mehr Pisten wir durch das Sammeln von Medaillen freischalten, desto knackiger wird's. Um auf den schwierigsten Kursen zu bestehen, müssen wir schon alle **Trials**-Tricks in petto haben. Die bringt uns **Trials Evolution** in vier Lizenzprüfungen bei, nach deren Absolvierung wir jeweils ein neues Zweirad freischalten. Mehr zu lernen gibt's in den Online-Bestenlisten. Die Wiederholungen der Rekordfahrten anderer können wir uns jederzeit auf Knopfdruck anschauen. Trotz guter Hilfestellungen und angenehm steigender Lernkurve stoßen Biker ohne Gamepad mit analogen Schultertasten aber irgendwann an ihre Grenzen. Bei den kniffligen Hindernissen, die uns in den späteren Levels erwarten, müssen wir den Zug am Gashebel exakt dosieren, um keine unfreiwilligen Salti zu schlagen.

Freiwillige Salti sollen wir dagegen in einer der Herausforderungen von **Trials Evolution** vollführen – mit Skiern an den Füßen. Wer jetzt nur Fragezeichen im Kopf hat, der fühlt sich genau wie wir, als wir zum ersten Mal



Mit einem Knopfdruck blenden wir die Bestzeit unserer Freunde als **Ghost** ein. Leider nur in Form eines Punkts.

Herausforderungen

Die durchgeknallten Herausforderungen gehören zu den Highlights von **Trials Evolution**. Egal ob wir wackelige **UFOs** steuern, mit Raketenantrieb durch **Feuerringe** manövrieren oder einfach mal eine ruhige **Kugel** schieben, für Spielspaß und hochgezogene Mundwinkel ist gesorgt.



auf den Brettern einen Abhang runter rasen. Oder in einem UFO Platz nehmen. Oder uns affengleich von Trapez zu Trapez schwingen. Die völlig abgedrehten Ideen, mit denen uns der Entwickler Redlynx bombardiert, sorgen für spaßige Abwechslung vom Rennalltag. Außerdem demonstrieren sie die Möglichkeiten des mitgelieferten Streckeneditors. Mit dem lassen sich nämlich nicht nur Gerümpelpisten erschaffen, sondern auch Spielvarianten, die kaum noch etwas mit dem ursprünglichen **Trials** gemeinsam haben. Die Bedienung des mächtigen Baukastens erfordert aber einige Einarbeitung. Umso verständlicher, dass Redlynx statt eines Tutorials nur Video-Anleitungen auf Youtube bietet. Von der Community erstellte Kurse laden wir aus der Streckenzentrale direkt in unser Spiel. Das sichert den Langzeitspaß auch dann, wenn wir die 129 Level des Spiels schon besser kennen als den Weg vom Bett zum Klo.

Langeweile kommt aber auch ohne Eigenbau-Pisten nicht so schnell auf. Dafür sorgen neben den skurrilen Herausforderungen die spektakulären Kurse. Gerade fahren wir noch »gemütlich« über ein paar Rampen, da steht unser Biker nach dem Sprung durch einen Feuerring plötzlich lichterloh in Flammen und rast mit wahnwitziger Geschwindigkeit durch einen Looping. Auch die Umgebung gibt sich alle Mühe, uns aus dem Konzept zu bringen: Sägeblätter fliegen, fette Explosionen erschüttern die Strecke. Nach der Zieldurchfahrt erlebt unser Fahrer fast immer eine schmerzhaft überraschende. Sei es ein mittelalterliches Katapult, das den armen Kerl quer über die Karte schießt, oder ein ungünstig platzierter Elektrozaun – wir haben auf jeden Fall unseren Spaß.

Spaß haben wir auch im Multiplayer von **Trials Evolution**. Ob zu viert an einem PC

oder über das Online-Matchmaking, das direkte Duell auf den Supercross-Kursen sorgt für hochkochende Emotionen. Auch der Trials-Modus, in dem wir mit anderen Spielern auf einem Kurs um die Bestzeit kämpfen, macht ordentlich Laune. Im Moment leidet das Online-Spiel aber noch unter Kinderkrankheiten. Auch technisch offenbart **Trials Evolution** einige (Portierungs-)Macken. Viele Spieler klagen zum Beispiel über enorme Framerate-Einbrüche. Das ist angesichts der schwachen Texturen und Effekte besonders erstaunlich. Nach einem Zurücksetzen sehen wir außerdem deutlich, wie Texturen nachgeladen werden müssen – das darf nicht sein. Atmosphärisch ist das Rennspiel dank unterschiedlicher Lichtstimmungen und guter Sounduntermalung aber trotzdem große Klasse. **JO**

Aufsitzen, abfahren, abfliegen

angesichts der schwachen Texturen und Effekte besonders erstaunlich. Nach einem Zurücksetzen sehen wir außerdem deutlich, wie Texturen nachgeladen werden müssen – das darf nicht sein. Atmosphärisch ist das Rennspiel dank unterschiedlicher Lichtstimmungen und guter Sounduntermalung aber trotzdem große Klasse. **JO**

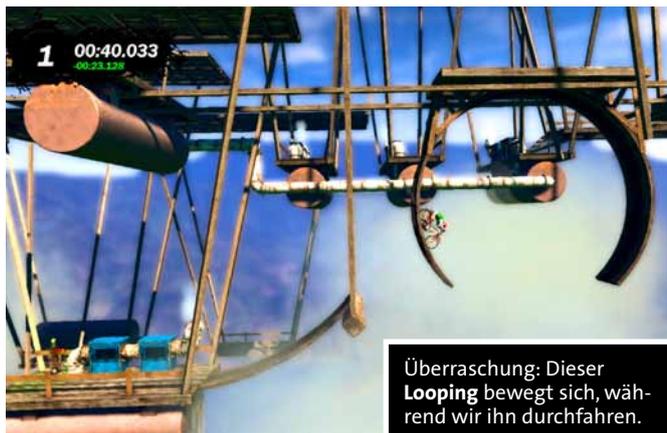


Feuer und Flamme

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Bikes, Geschwindigkeit und fette Explosionen – eins ist schon mal klar: **Trials Evolution** Gold Edition hatte mich von der ersten Sekunde an. Obwohl ich mich nicht als frustresistent bezeichnen würde, macht es mir einfach Spaß, eine Strecke auch zum zwanzigsten Mal zu fahren, um die Bestzeit zu schlagen. Oder mir an einem Hindernis die Zähne auszubeißen, bis ich es letztlich doch bezwinde. Auch der Vierspieler-Multiplayer ist so klasse, dass mich die Kollegen dauernd dazu drängen, noch eine Runde zu drehen. Und noch eine. Und noch eine.

Dank des umfangreichen Editors und der (hoffentlich) fleißigen Community werde ich auch in vielen Monaten immer wieder zum Gamepad greifen und über Buckelpisten holpern – oder UFOs fliegen.



Überraschung: Dieser **Looping** bewegt sich, während wir ihn durchfahren.

TERMIN 21.3.2013 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Trials Evolution Gold Edition

Fun-Racer

Publisher Ubisoft
Entwickler Redlynx, Ubisoft Shanghai
Sprache Deutsch, Englisch, acht weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Soundtrack, 11 Seiten Handbuch
Kopierschutz Uplay

MULTIPLAYER
SPELTMODI (SPIELER) Supercross (4), Trials (4), Hardcore Trials (4)
SPELTYPEN Internet, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Gut
»Mit Freunden an einem PC sehr spaßig. Online derzeit mit Problemen.«

GRAFIK
+ nette Lichteffekte + abwechslungsreiche Landschaften
- altbackene Texturen - sichtbares Nachladen der Texturen
- Framerate-Einbrüche **6/10**

SOUND
+ knackige Motorradsounds + amüsante Sprachsamples
+ gute Musikuntermalung ...
- ... die sich aber recht schnell wiederholt **8/10**

BALANCE
+ gute Lernkurve + mehrere Tutorials
+ faire Rücksetzpunkte
+ Wiederholungen zeigen benutzte Tasten **10/10**

ATMOSPHÄRE
+ verschiedene Tageszeiten + stimmungsvolle Levels
+ Anspielungen auf andere Spiele
- Ghost nur als Punkt sichtbar **8/10**

BEDIENUNG
+ präzise Steuerung + Menü mit Maus und Gamepad gut zu bedienen
+ umständliche Bedienung der Streckenzentrale
- Bedienung mit Tastatur unzureichend **8/10**

UMFANG
+ 129 Strecken + mächtiger Editor
+ integrierter Streckendownload
+ mehrere Bikes **10/10**

FUN-FAKTOR
+ witzige Zieleinfahrten + abgedrehte Bonuslevel
+ Bestzeiten von Freunden einblendbar
+ ideenreiche Strecken **10/10**

FAHRVERHALTEN
+ leicht zu erlernen + deutliche Unterschiede zwischen den Motorrädern + glaubhafte Physik ...
- ... die manchmal kleine Aussetzer hat **9/10**

TUNING
+ Aussehen der Bikes ... + ... und Fahrer veränderbar
+ viele Kleidungsstücke und Motorradteile
- nur optisches Tuning **7/10**

STRECKENDESIGN
+ abwechslungsreich
+ bewegliche Streckenteile
+ immer wieder neue Elemente **10/10**

