



⊕ Stärken

- + unverwüstliches Spielprinzip
- + abwechslungsreiche Strecken
- + bekloppte Zieleinfahrten

⊖ Schwächen

- abgespeckter Multiplayer-Modus
- viel Ideenrecycling
- dreiste DLC-Politik

Bockschwere Motorradkraxeleien und atemberaubende **Sprungeinlagen**, immer auf der Jagd nach der Bestzeit (angezeigt durch den kleinen Helm). Das ist Trials Fusion.

Trials Fusion

Kann man ein tolles Spiel besser machen? Trials Fusion will den Vorgänger übertrumpfen - und scheitert an Ideenlosigkeit und unglücklicher DLC-Politik Von Johannes Rohe

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Redlynx (Trials Evolution: Gold Edition, GameStar 06/13: 86 Punkte)**
Termin: **24.4.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, sieben weitere** Preis: **20 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Menschen wie Dean Armstrong oder Irene Merkel haben es schwer. Ihre älteren Geschwister Neil und Angela haben die Messlatte für Erfolge so hochgelegt, dass sie kaum eine Chance haben, das noch zu überbieten. **Trials Fusion** ergeht es da ganz ähnlich. Zwar ist sein Vorgänger **Trials Evolution** nicht auf dem Mond gelandet, in Sachen Umfang, Ideenreichtum und Vielfalt hat der Fun-Racer aber ganz stark aufgetrumpft. Im direkten Vergleich kann der jüngere Bruder nicht mithalten. Dabei sind viele Probleme des Motorradrennspiels vollkommen haus-

gemacht. Im Kern ist **Trials Fusion** allerdings genauso klasse wie sein Vorgänger. Kein Wunder, schließlich haben die finnischen Entwickler von Redlynx nichts an ihrem Erfolgsrezept verändert. Wieder heizen wir auf unserem Motorrad von links nach rechts über haarsträubende Hinderniskurse. Wir brettern durch Loopings, springen über gähnende Abgründe und erklimmen die steilsten Anstiege. Was uns antreibt, jede Strecke wieder und wieder zu probieren, sind die Bestzeiten unserer Freunde, die als Ghost eingeblendet werden

– und unser eigener Ehrgeiz, auch den kniffligsten Sprung fehlerlos zu meistern. Jene »Das muss doch noch besser gehen«-Manie hat uns auch bei **Trials Fusion** sofort wieder im Griff. Sind die ersten Kurse noch relativ leicht zu meistern, wird es in den letzten der acht Welten serientypisch bockschwer. Überhaupt ans Ziel zu kommen und dafür eine Bronzemedaille zu erhalten, ist eine Leistung. Nur Profis schaffen fehlerlose Fahrten und Spitzenzeiten und räumen damit Silber-, Gold- oder sogar Platinmedaillen ab. Mit der Tastatur stoßen wir aber

Die Kleiner-Bruder-Problematik



Stimmungsvolle Lichteffekte sorgen für Atmosphäre.



In diesem **Bonuslevel** müssen wir unsere Energie durch Tricks aufrechterhalten.

Die Versionen

Im Handel ist **Trials Fusion** nur als Deluxe-Edition für rund 40 Euro erhältlich. Diese Fassung enthält einen Season-Pass für sechs DLCs. Die Basisversion ohne DLCs wird nur als Download angeboten und kostet 20 Euro. **Trials Fusion** muss über UbiSofts Onlineplattform Uplay aktiviert werden. Und zwar auch dann, wenn das Spiel über Steam erworben wurde. Die Aktivierung setzt eine Internetverbindung voraus. Anschließend kann das Spiel auch offline gestartet werden, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

bald an unsere Grenzen, ohne Gamepad mit analogen Schultertasten für Gas und Bremse ist Edelmetall fast unerreichbar. Ein weiterer Wermutstropfen ist die mangelnde Abwechslung. Von der Großstadt bis zum Dschungel brettern wir zwar durch vielfältige Szenarien, die durch schöne Lichteffekte und belebte Hintergründe auch nett in Szene gesetzt werden, das neue Zukunftsszenario hätte aber so viel mehr Möglichkeiten geboten. Wo sind fremdartige Alienplaneten? Wo die Spielereien mit der Schwerkraft? Warum kein Ausflug aufs Holodeck? Offensichtlich verlassen sich die Entwickler auf die Kreativität der Community. Immerhin geben sie den Spielern mit einem umfangreichen Editor auch ein entsprechend mächtiges Werkzeug in die Hand. Zumindest wenn wir wissen, wie es zu benutzen ist. Statt eines Tutorials bietet **Trials Fusion** nämlich nur einen Videolehrgang auf YouTube. Von Fans erstellte Kurse laden wir dafür wie gewohnt aus der Streckenzentrale herunter. Soweit, so **Trials Evolution**.

Erst am Ende der dritten Welt, schalten wir endlich ein neues Spielelement frei: Tricks. Während der Stunts wirkt sich die Ragdoll-Physik weiterhin auf unseren Fahrer aus. Das macht die Tricks schön knifflig, stört aber die Präzision. Zu oft rühren wir wild am Analogstick, weil unser Fahrer statt des geplanten Manövers nur seltsame Yogaübungen macht. Superman, Coffin und Co. können wir zwar in jedem Rennen ausführen, auf den Trials Parcours haben sie aber fast keine Auswirkungen. Lediglich in einer Handvoll spezieller FMX-Levels ergibt die neue Spielmechanik Sinn. Einen kleinen Nutzen haben die Stunts aber dann doch: Wir brauchen sie, um die neuen Herausforderungen zu erfüllen. Jede Piste bietet drei dieser extrem schweren Spezialaufgaben. Mal müssen wir einen besonderen Trick an einer bestimmten Stelle der Piste ausführen, mal ganze Strecken ohne Gewichtverlagerung bewältigen. Es gibt aber auch richtige Geheimnisse, beispielsweise aktivieren wir durch versteckte Schalter geheime Levelschnitte. Die Herausforderungen bieten also nicht nur Profis den besonderen Kick, wir entdecken hier sogar einen ganzen Haufen der vermisst geglaubten Redlynx-Kreativität – klasse! Die Zieleinfahrten sind eben-

falls wieder herrlich fantasie reich. Egal ob unser Fahrer plötzlich ins Weltall fliegt oder von einer Steinhand zerquetscht wird, wir sitzen grinsend vor dem Monitor.

Mehr Neuerungen gibt's aber nicht. Und damit sind wir bei der Kleinen-Bruder-Problematik von **Trials Fusion**, denn es bietet zwar die gleichen, extrem kurzweiligen Hindernisrennen wie sein Vorgänger, aber eben kaum mehr als das. Loopings, Sprungschanzen, bewegliche Levelobjekte – kennen wir alles schon. Die verrückten Bonuslevel sind ebenfalls nicht mehr so kreativ wie zuvor. Saßen wir in **Trials Evolution** noch am Steuer von UFOs, müssen wir uns jetzt mit acht fantasielosen Hüpf- und Balancekursen begnügen. Auch der Online-Multiplayer fiel der Schere zum Opfer, Rennen für maximal vier Spieler gibt es jetzt nur noch an einem PC. Die blanken Zahlen sprechen für sich: **Trials Evolution** bot satte 129 Strecken, **Trials Fusion** »nur« 58. Ganz fair ist der Vergleich allerdings nicht: **Trials Evolution** umfasste auf dem PC nämlich zwei Spiele (**Trials HD** und **Trials Evolution**), die zuvor einzeln auf der Xbox 360 erschienen waren. Dennoch bleibt ein fader Beigeschmack, der sich bei einem Blick ins Hauptmenü noch verstärkt. Dort wird nämlich bereits fleißig Werbung für sechs kommende DLCs gemacht. Hier sollen Spieler also für Inhalte zur Kasse gebeten werden, die noch vor einem Jahr kostenlos im Spiel gelandet wären. Grafisch gibt's ebenfalls Grund zu meckern: Dass man die veraltete Engine aus dem Vorgänger übernimmt, ohne offensichtliche Fehler auszumerzen, ist eine



Die Community muss es richten

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Als großer Fan von Trials Evolution hatte ich ein bisschen Angst vor Trials Fusion. Angst, dass durch das neue Zukunftsszenario jede Strecke gleich aussehen könnte. Angst, dass die Tricks in jedem Rennen eingesetzt werden müssen und das tolle Spielprinzip zerstören. Und Angst, dass Redlynx nach dem Kreativitätsoverkill des Vorgängers langsam die Luft ausgeht. Bestätigt hat sich »zum Glück« nur die letzte Befürchtung und die auch nur zur Hälfte, denn durch die witzigen Herausforderungen beweisen die Entwickler: Sie haben doch noch zahlreiche witzige Ideen in petto. Dass Trials Fusion Probleme mit seinem fehlenden Umfang bekommen könnte, wäre mir hingegen nie in den Sinn gekommen. Viele Elemente wirken deplatziert, weil sie nicht genug Inhalte bieten. Das betrifft Bonus- und Stunt-Level, extrem begrenzte Tuningoptionen und das neue Quad, das ich nur auf einer Handvoll Strecken fahren darf. Allerdings bin ich guter Dinge, dass die engagierte Community mit dem mächtigen Editor schon bald für massenweise neuen Content sorgt, damit aus Trials Fusion auch ohne DLCs das Spiel wird, das es im Kern schon ist: ein extrem unterhaltsamer Fun-Racer.

Freiheit. So müssen wir auch im Jahr 2014 bei jedem Zurücksetzen auf nachladende Texturen starren. Dabei genießen jüngere Geschwister doch den Vorteil, aus den Fehlern der älteren lernen zu können, um es anschließend besser zu machen. **Trials Fusion** lässt diese Chance ungenutzt. JO

TERMIN 24.4.2014 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Trials Fusion

Rennspiel

Publisher UbiSoft
Entwickler Redlynx
Sprache Deutsch, Englisch, sieben weitere
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Uplay

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Supercross (4) **SPIELTYPEN** an einem PC
DEDICATED SERVER –
SERVERSUCHE – **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend
»Nur Supercross an einem PC, aber da macht's ohnehin am meisten Spaß.«

GRAFIK

- ordentliche Lichteffekte abwechslungsreiche Landschaften
- wenig Details heftige Texturnachlader
- flimmernde Objekte

SOUND

- passende Motorradsounds
- witzige Sprachsamples
- unpassende Musikuntermalung nervige Menümusik

BALANCE

- gute Lernkurve mehrere Tutorials faire Rücksetzpunkte
- Wiederholungen zeigen benutzte Tasten
- Tricktutorial missverständlich

ATMOSPHERE

- verschiedene Tageszeiten
- stimmungsvolle Levels zusammenhängendes Setting
- Ghost nur als Punkt sichtbar

BEDIENUNG

- präzise Steuerung flottes Zurücksetzen Gas fein dosierbar
- umständliches Menü für schwere Strecken Gamepad notwendig Tricksteuerung nicht exakt

UMFANG

- 58 Strecken Herausforderungen und versteckte Strecken
- mächtiger Editor wenige Bonuslevel nicht halb so umfangreich wie der Vorgänger

FUN-FAKTOR

- bekloppelte Zieleinfahrten witzige Herausforderungen
- Bestzeiten von Freunden einblendbar
- Supercross Modus Tricks

FAHRVERHALTEN

- leicht zu erlernen deutliche Unterschiede zwischen den Motorrädern glaubhafte Physik interessante Tricksteuerung ... die nicht perfekt funktioniert

TUNING

- Aussehen der Bikes und Fahrer anpassbar
- nur wenige Bikes veränderbar
- wenige Fahrzeugteile nur optisches Tuning

STRECKENDESIGN

- abwechslungsreich bewegliche Streckenteile
- neue Elemente
- viel Recycling nicht so abgedreht wie im Vorgänger

7/10

6/10

10/10

9/10

7/10

7/10

10/10

9/10

5/10

8/10

78

Etwas enttäuschende Fun-Racer-Fortsetzung.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 10 Stunden