

## Forza Horizon 5

BLEIFUSS-FIESTA  
FÜR ALLE

Genre: Rennspiel Publisher: Microsoft Entwickler: Playground Games Termin: 9.11.2021

Forza Horizon 5 könnte das beste Rennspiel des Jahres werden, aber aktuell wirft das Spiel noch ein paar Fragen auf. Von Dmitry Halley



Manche Wetten würde man niemals eingehen. Dass Peter Molyneux' nächstes Spiel abgeht wie eine Rakete (beziehungsweise überhaupt fertig wird). Dass das nächste FIFA endlich mal substanziell den Karrieremodus ausbaut. Oder dass ein potenzielles Battlefield 3 zum Launch rundläuft. Aber neun von zehn Personen würden wohl bedenkenlos drauf spekulieren, dass Forza Horizon 5 ein verdammtes gutes Spiel wird. Einfach auf Basis der Vergangenheit: Forza Horizon 3 war ein Meisterwerk. Forza Horizon 4 noch mehr. Und wenn man mal von Portierungsproblemchen und Online-Verbindungspatzern absieht, sind Microsofts Racing-Open-Worlds ähnlich runde Gesamtkunstwerke wie Davids Michelangelo oder die übrigen Ninja Turtles.

Aber wisst ihr, worauf ich auch wetten kann? Dass die Preview-Events eines Forza Horizon das genaue Gegenteil von dem sind, was das Spiel eigentlich transportieren will. Sie sind extrem eingeschränkt. In der Regel zeigen Playground und Microsoft bloß das Introrennen, also die ersten fünf Minuten – den absolut unrepräsentativsten Teil



Nicht nur in den Weiten des Landes darf gerast werden, auch die Städte werden zu Rennstrecken.

des gesamten Spiels. Keine Open World, keine Open-World-Aktivitäten oder -Spielmodi, keine Fahrzeugliste, keine Rennen, keine Gegner-KI. Einfach nur durchorchestriertes Von-A-nach-B-Düsen mit Jets am Himmel, Zeitlupen und Effektf Feuerwerken. Und dann sitze ich hier und grübele und grübele, was ich denn dazu schreiben soll.

So auch im Fall von Forza Horizon 5. Ich habe acht Minuten lang verfolgt, wie ein 2021er Ford Bronco einen Vulkan herunterfährt, danach durch die mexikanische Baja-Wüste donnert – und prompt düst die Spielfigur per Corvette durch einen Sandsturm, mit dem Porsche durch den Dschungel, im Mercedes AMG 1 über Strände, durch Städte

## Die Biome von Forza Horizon 5

Forza Horizon 5 hat landschaftlich eine Menge Abwechslung zu bieten. Die unterschiedlichen Klimazonen Mexikos lassen euch sowohl durch blühende Wiesen als auch trockene Wüsten und tropische Regenwälder fahren. Malerische Sandstrände wecken Urlaubsgefühle, und Vulkane sorgen für Adrenalin. Hier seht ihr ein paar Beispiele für die Vielfaltigkeit des Landes.



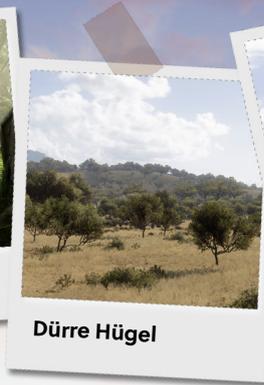
Vulkane



Canyons



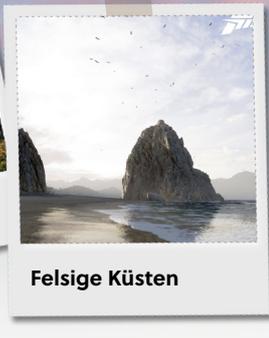
Dschungel



Dürre Hügel



Felder und Wiesen



Felsige Küsten



schaffen viel Raum zum Atmen, auch wenn größere Open Worlds bekanntlich eine Herausforderung für die Entwickler sind. Wenn ich in der Introfahrt an den Horizont schaue, sehe ich nur mehr von dem, worin ich gerade ohnehin schon unterwegs bin. Also weitläufige Wüstenlandschaften, gigantische Gebirgsausläufer, endloser Dschungel, üppige Wohngebiete. Und das ist super! Auch die Stadt Guanajuato soll größer sein als bisherige Siedlungen.

Normalerweise ist die Größendebatte bei Open Worlds ähnlich abgedroschen wie die Frage, ob Nintendo jetzt Sega ... sorry, PlayStation jetzt Xbox schlägt, weil gute Open Worlds nicht groß sein müssen (und das Super Nintendo eh besser als jede andere Konsole ist). Aber bei einem Open-World-Racer, der mich im Bugatti Chiron durch die Landschaft brettern lässt, will ich ein Gefühl von Weitläufigkeit, von Unendlichkeit.

Auch Horizon 3 und 4 boten beileibe keine Winzwelten, aber ich hoffe so sehr, dass Mexiko sich weniger wie ein Attraktionspark und mehr wie eine echte Welt anfühlt. Natürlich müssen Kompromisse eingegangen werden – zu viel Fläche wird irgendwann zäh –, aber ich möchte gerne mal ein Stündchen durch die Wüste heizen, ohne an jeder Ecke dreimal vorbeizufahren. Ohne jetzt zu viel in die ersten acht Minuten hineininterpretieren zu wollen: Das Intro stimmt mich vorsichtig optimistisch, dass ich genau das bekomme.

### Wie ist das mit den Jahreszeiten?

Im Vorfeld gab es durchaus Verwirrung und Spekulation, wie es denn mit den Jahreszeiten in Forza Horizon 5 aussieht – während meine Spielfigur im Intro mitten im Sandsturm kaum zwei Kakteen weit sieht, bekomme ich endlich Klarheit: Frühling, Sommer, Herbst und Winter kehren auch im fünften Teil zurück, aber eben etwas anders, denn in Mexiko funktionieren Jahreszeiten nicht ganz so wie im verregneten England, weil Klimazonen und so. Das betont Playgrounds Creative Director Mike Brown während der Präsentation.



Sämtliche Details der echten Autos wurden auf die Spielmodelle übertragen, und im Lack spiegelt sich die Umgebung.

sowie palmenflankierte Urlaubsresorts. Und ... na ja ... jetzt sitze ich hier. Und grüble.

### Wie groß muss die Open World sein?

Wo schaut man bei linearen Gameplay-Aufnahmen am ehesten hin, wenn man was über die Open World erfahren will? Richtig,

an den Rand. Also habe ich den Hals gereckt und genau das erspät, was ich mir von Forza Horizon 5 erhofft habe: Mut zur Gleichförmigkeit. Wobei das fast schon unfair klingt. Die Open World von Horizon 5 wird größer. Bedeutend größer. Von 71 Quadratkilometern im Vorgänger hin zu 107 Quadratkilometern im Nachfolger. Und das gibt den Land-



Lebendige Wüsten

Sandige Wüsten

Städte

Sümpfe

Tropische Küsten



Jahreszeiten wechseln wieder im Wochenrhythmus, allerdings wirkt sich das im warmen Mexiko lange nicht so sehr aus wie in England.

Der tropische Regenwald heißt ja aus guten Gründen nicht tropischer Manchmal-Schneemannmal-Herbstlaub-Wald. Im Winter steigt in den Gebirgsregionen die Chance auf Schneefall, dafür können im Sommer auch mal Wirbelstürme über das Land fegen. Regen und Frost wirken sich natürlich physikalisch auf das Fahrverhalten aus, bei den Sandstürmen beschränkt sich die Wirkung nur aufs Optische. Aber gut, das dürfte auch genügen, denn bei drei Meter Sichtweite fährt sich ein Hypercar mit 300 km/h mit Sicherheit riskanter.

Die Jahreszeiten wechseln wieder im Wochenrhythmus. Also nach sieben Tagen in der realen Welt wird aus Frühling Sommer und so weiter. Da die Auswirkungen in Mexiko weniger gravierend ausfallen als in Großbritannien, dürfte die Kritik der Fans hier merklich zurückgehen. Die Seasons von For-

za Horizon 4 gefielen einem großen Teil der Community, doch es fanden sich durchaus viele genervte Stimmen, die einfach keine Lust hatten, sieben Tage den Winter aufoktroiert zu bekommen. Kann ich verstehen, geht mir jedes Jahr mit der Sommerhitze so. So, jetzt habe ich in meiner Grübelelei übers Wetter und die schöne Natur geplaudert – Zeit für ein letztes großes Thema: Gefühle.

### Forza Horizon verändert sich

Forza Horizon verändert sich. Für mich persönlich wird es wohl nie ein besseres Intro geben als das von Forza Horizon 2, weil es 2014 so perfekt auf den Punkt brachte, um welche Fantasie es hier eigentlich geht. 180 Sekunden lang zählt eine Ansagerin langsam hoch, während ich mit Bildern traumhafter südfranzösischer Landschaften, feiernder Menschen, wunderschöner Karossen

überflutet werde – Horizon 2 beginnt wie eine Meditation, die mich aus meinem Alltag rausreißt, bevor es dann per Schwarzblende ins eigentliche Spiel geht. Eric Prydz wird langsam wie eine Hymne eingespielt, während die Kamera von den Wellen des Meeres hin zu den Supersportwagen schwenkt – und zehn Sekunden später donnere ich mit Elektrobeats im Hintergrund und Lamborghini Huracan unter den Füßen an der traumhaften Riviera entlang. Damals war die Idee noch brandneu, mich direkt zum Einstieg hinter das heißeste Eisen des ganzen Spiels zu klemmen. Horizon 2 verkaufte punktgenau den großen Millennialtraum, den ich als 24-Jähriger immer verfolgen wollte (und es doch nie tat, weil ich eine nerdige Couchkartoffel bin). Sieben Jahre später sieht das ein bisschen anders aus. Auf den ersten Blick findet sich in Horizon 5 natürlich immer noch die heitere Sportwagen-Feierorgie der Vergangenheit, aber mittlerweile geht es in der Serie um andere Fantasien: Ich erkunde dort in erster Linie ein fremdes Land, bekomme all die Besonderheiten Mexikos von einheimischen Menschen gezeigt, ich lebe dort meine ganz persönlichen Wünsche aus.

Will ich Rennen fahren, fahre ich Rennen. Will ich Quatsch mit Bekannten erleben, brettern wir einfach durch die Landschaft. Will ich als Neuling bloß ein schönes Erlebnis mitnehmen, dann muss ich mich nicht zwangsläufig mit anderen messen. Kreative Naturen basteln einfach stundenlang im Editor neue Renntypen zusammen.

Und diese grenzenlose Erkundung eines fremden Landes ist für mich als 31-jähriger mittlerweile viel cooler als die große Party-sause. Horizon hat Spiel für Spiel Barrieren abgebaut, sodass ich jetzt völlig frei durch



Neben Sandstürmen gibt's natürlich auch Regen, Schnee und andere Wetterwidrigkeiten. Gewitter etwa.



Forza Horizon 5 bietet natürlich auch eine klassische Rennfahrerfantasie – aber ihr müsst sie nicht verfolgen.

## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Ich würde mir so sehr wünschen, dass Entwickler Playground seine Strategie ändert. Also Presse-Events veranstaltet, auf denen ich wirklich mal in ein Demogebiet eines Forza Horizon reinspielen kann. Denn die großen Fragen werden genau hier beantwortet: Wie abwechslungsreich fahren sich die Missionen? Greifen die Motivationsspielen? Wie anstrengend ist das Lootbox-Glücksrad? Nerven die ganzen kaputtbaren Schilder, Radarfallen und Sammelsachen mittlerweile? In welchen Punkten entwickelt sich die Open-World-Formel von Horizon 5 wirklich weiter? Und wie hält die Kampagne das alles zusammen? Das sind die großen Fragen zu Forza Horizon 5 – und die immer gleichen durchorchestrierten Gameplay-Präsentationen liefern hier einfach keine Antworten.

Wäre es nicht Forza Horizon 5, würde ich mir drei Monate vor Release mehr Sorgen machen, dass ich noch immer kein klares Bild vom eigentlichen Spiel habe. Aber auf Basis der Vorgänger (und auf Basis des bisher Gezeigten) lässt sich ja dennoch recht klar vermuten, was uns hier bevorsteht: ein unglaublich launiger Open-World-Racer, in dem Microsofts Next-Gen-Hardware endlich mal zeigt, wie dick die Muckis werden können. Außerdem werden viele Fans ohnehin sagen: Forza Horizon 4 war doch schon so gut, da braucht es keine großen Neuerungen. Neuer Schauplatz reicht.

Kann ich verstehen. Und prinzipiell würde mir ein Forza Horizon 4 in Mexiko auch völlig als Nachfolger genügen, um Spaß mit dem Spiel zu haben. Aber trotzdem bin ich neugierig, was Playground aus dem Hut zaubert, wenn sich das Team mal wirklich um Innovation der eigenen Open-World-Formel bemüht. Und zumindest hier bleibe ich skeptisch, ob wir diesen Versuch in Horizon 5 sehen werden.



Selbst in den Cockpits der Karren werdet ihr mit unzähligen verspielten Details verwöhnt.

die Landschaft donnern kann, über Stock und Stein düse und jeden Winkel dieser faszinierenden Welt in mich aufsauge. Diesen Traum vermittelt das Intro des neuen Teils ziemlich gut – und ich bin voll an Bord. Gleichzeitig hängen genau hieran die großen offenen Fragen von Forza Horizon 5.

### Was hält Horizon zusammen?

Während der Gameplay-Präsentation spricht Creative Director Mike Brown den großen Elefanten im Raum an. Wenn ein Open-World-Spiel jedem Menschen jede mögliche Spielerfahrung bieten möchte – riskiert so ein »everybody's darling« dann nicht, irgendwie beliebig zu werden? Laut Mike Brown soll die eigentliche Kampagne des Spiels das große Ganze diesmal besser zusammenhalten. Wo Horizon 4 größtenteils aus Minigeschichten bestand (»Verdinge dich als Stuntfahrer«), verspricht Playground

diesmal eine kohärentere Gesamtvision. Und das klingt so maximal vage, weil bis auf Weiteres unklar bleibt, was das konkret bedeutet. Horizon 5 setzt die »Story« des Vorgängers fort: Als frisch gebackener Superstar des britischen Horizon-Festivals müsst ihr jetzt auch in Mexiko die große Sause hochziehen. Auch hier: Was immer das im Hinblick auf »Kampagnenmissionen« konkret heißen mag. Die bisher gezeigten Spiel-szenen deuten darauf hin, dass die Erkundung mexikanischer Sehenswürdigkeiten diesmal eine große Rolle spielt. Doch das sind Unklarheiten, die das knappe Intro nicht aus der Welt räumt. Aber um letztendlich den Bogen zum Anfang zu schlagen: Ich würde trotzdem noch immer drauf wetten, dass sich niemand wirklich große Sorgen um Forza Horizon 5 und seine Open World machen muss. Aber bis zum Startschuss bleibt es immerhin spannend. ★