

Forza Horizon 5

VIVA LA

Mexico

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground Games** Termin: **9.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Auf DVD: Test-Video

Forza Horizon 5 bringt seine Next-Gen-Pferdchen auf die Straße, fährt sich im Test sensationell spaßig, aber tritt an merkwürdigen Stellen auf die Bremse.

Von Dimitry Halley

Als Erwachsener musst du dir um verdammte nochmal alles Sorgen machen. Ob irgendein Nebenkostenwisch rechtzeitig ankommt, ob die Steuererklärung dieses Jahr durchgeht, welche Stromnachzahlung fällig wird, wer jetzt wann dein kaputtes Fenster repariert und wie man danach beim Fensterputzen diese blöden Schlieren endgültig von der Scheibe schabt! Seit letztem Jahr klackern im Herbst zum Beispiel meine Wände. Klack. Klack. Jeden Morgen, jeden Abend, tagein, tagaus. Aber wo Edgar Allan Poe aus sowas eine zeitlos gute Horrorgeschichte spinnen würde, flüchte ich Faulpelz mich stattdessen in die Welt der Videospiele, denn dort gibt es eine Sache, um die man sich garantiert keine Sorgen machen muss: dass ein neues Forza Horizon ein schlechtes Spiel wird. Kaum eine andere langlebige Serie hat in den letzten zehn Jahren so zuverlässig Meisterwerke produziert. Tja, und jetzt hocke ich hier, habe für den Test die komplette Open-World-Karriere durchgespielt und überlege, wie ich das am besten formuliere. Soll ich »Wir müssen reden!« schreiben? Ne, dann denken alle, Forza Horizon 5 schneidet im Test mies ab. Tut es nicht. Ich hatte sensationell viel Spaß in Mexiko. Aber es gibt eben doch mehr an Forza Horizon 5 zu diskutie-

ren, als ich gedacht hätte. Für jeden Sprung nach vorne schaltet es an anderer Stelle einen Gang zurück. Auf der einen Seite brilliert Forza Horizon 5 als einer der besten Open-World-Flitzer überhaupt. Auf der anderen Seite lässt es sehr klar Chancen liegen, eine bessere Fortsetzung zu sein.

Die größte Stärke

Ich spiele Forza Horizon 5, um Rennen zu gewinnen. Klingt nach einer völlig belanglosen Aussage, aber die wird später nochmal wichtig, denn wie groß oder klein ihr die Schwächen des Spiels gewichtet, hängt ganz davon ab, was ihr in Forza Horizon 5 wollt. Aber zuerst die gute Nachricht, denn gerade für Rennenthusiasten fährt Horizon 5 seine größte Stärke auf. Ich habe den Vorgänger Forza Horizon 4 in den letzten Wochen nochmal ausgiebig gespielt und kann euch trotzdem aus dem Kopf keine drei Rennschauplätze nennen, die sich mir ins Gedächtnis gebrannt haben. Klar, den Rundkurs über Bamburgh Castle, vielleicht noch eine Spritztour durch Edinburgh oder über den gefrorenen See – und dann halt jede Menge Felder und Wälder.

Bei Forza Horizon 5 ist das komplett anders. Dios mio, diese Spielwelt! Mexiko ist

eine der schönsten und vielseitigsten Open Worlds, die ich je erlebt habe. Mal brettere ich durchs Unterholz des Dschungels, folge dann einem Flusslauf bis zum Wasserfall, entdecke einen verwitterten Flugplatz, erkunde eine Tempelruine. Und all das bloß in einem einzigen der sechs großen Landschaftstypen. In der Wüste pflügt meine Karosse durch Kakteen, doch eigentlich will ich auf diesen brodelnden Vulkan hoch, im Anschluss den Abhang hinunter bis zu den weitläufigen Stranddünen, zu Küstenörtchen und, und, und. Die Stadt Guanajuato besteht nicht bloß aus ein paar Gassen, sondern bietet unterirdische Tunnel, ein Villenviertel auf dem Berg. Was Playground hier an Vielfalt in die Open World packt, darf gerne auch außerhalb der Racing-Welt zur Referenz werden. Und das Streckendesign der Dutzenden von Straßen-, Dirt-, Querfeldein- sowie Straßenszenenrennen profitiert dadurch natürlich massiv. Die Wettereffekte sind da bloß die Zündkerze auf dem ... äh ... Autokuchen: Im dichten Nebel durch die Täler rattern, ein Rennen inmitten eines Tropensturms veranstalten, in pechschwarzer Nacht durch die Wüste donnern – merkwürdigerweise setzt Horizon 5 eher selten auf Wind und Wetter, um ein Rennen zu würzen. Aber wenn es mal vorkommt, bleibt es unvergesslich. Doch bevor ich mich jetzt direkt in den Details der Autorennen verliere, zoomen wir nochmal gemeinsam raus. Denn in Forza Horizon geht es mittlerweile um viel mehr als bloß um schnöde Rennen.

Was geht ab?

Das Horizon-Festival ist seit rund zehn Jahren Pilgerstätte für alle partywütigen Millennials, die auf Feiern, Autos und gute Musik stehen. Liegt auf der Hand, dass sich aus so einer Grundlage natürlich keine tiefgreifende Story stricken lässt, aber das Festival wird dennoch größer und größer. In Teil 3 wuchs es räumlich, deckte ganz Australien ab, in Horizon 4 zeitlich, denn nun dauerte die Fete das ganze Jahr. Und in Horizon 5 gründe ich jetzt Subunternehmen. Es gibt:



Mexiko bietet als Open World ein deutlich vielfältigeres Streckendesign als Forza Horizon 4. Zum Beispiel im Dschungel.



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Präsentation

GIBT ES JAHRESZEITEN?

Da Mexiko nicht in den gemäßigten Breiten liegt, wirkt sich das natürlich auf die Jahreszeiten aus. Erwartet also keine verschneite Wüste, aber trotzdem wechselt auch in Horizon 5 jede Woche die Saison. Im Sommer herrscht zum Beispiel Regenzeit, allerdings haben wir beim Test kaum Auswirkungen festgestellt. Auch der Sandsturm begegnete uns bloß ein einziges Mal. Jahreszeiten spielen also eine sehr viel geringere Rolle als im Vorgänger.

- Horizon Mexico: Die Hauptbühne, mit der ihr anfangs loslegt.
- Horizon Apex: Das Festival für Straßenrennen auf abgesperrten Strecken.
- Horizon Wilds: Spezialisiert auf staubige oder matschige Dirt-Rennen.
- Horizon Baja: Ab in den Dschungel, auf dem Baja-Festival dreht sich alles um Querfeldeinrennen.
- Horizon Rush: PR-Stunts wie Blitzer, Sprungschanzen, Drift-Zonen.
- Horizon Street Scene: Straßenszenenrennen sind nochmal was anderes als reguläre Straßenrennen. Hier lebt ihr die Fantasie der illegalen Nachtreffen eines »Fast & Furious« aus, samt unbeteiligten Verkehr als Slalomstangen.

Um all diese Bühnen in der Open World aus dem Boden schießen zu lassen, benötigt die Festivalleitung natürlich eine ganz besondere Person: den Star aus Forza Horizon 4. Ich schlüpfte wieder in die Rolle einer wahlweise männlichen, weiblichen oder diversen Figur, darf diesmal sogar im Editor Frisur, Haartyp und potenzielle Prothesen anpassen – und mein Charakter spricht! Habe mir natürlich prompt einen Paul-Walker-Look-a-like gebastelt, weil die deutsche Stimme (Ricardo Richter) der »Fast & Furious«-Legende so sehr ähnelt. Aber der Charme einer sprechenden Hauptfigur verblasst sehr schnell, denn mein Superstar hat die charakterliche Tiefe einer Bremsscheibe. Er mag Autos, er mag Rennen, er mag Partys – und wird nicht müde, das (und nur das) immer wieder zu betonen. Die meisten Dialoge laufen so ab: NPC: »Hey Champ, in Mexiko findet bald das

große Luna-Fest statt.«

Ich: »Was ist das?«

NPC: »Im Prinzip eine riesige Party.«

Ich: »Ich mag Partys.«

Die Nebenfiguren bleiben wie in Horizon 4 austauschbar, weil alle die exakt gleiche Persönlichkeit haben: rennbegeisterte, euphorische, chronisch gut gelaunte Party-Animateure. In einigen Events wird durchaus mal ein Konflikt angedeutet – beispielsweise entscheide ich in einem Straßenrennen, ob ich einen Kontrahenten gewinnen lasse, weil er unter enormem Sozialdruck steht. Aber sowas bleibt die Ausnahme.

Was holt Horizon 5 aus Mexiko raus?

Natürlich spiele ich Forza nicht, weil ich eine spannende Geschichte erwarte, aber ich hatte mich schon sehr auf tiefere Einblicke in die mexikanische Kultur gefreut. Wenn ich virtuell ein für mich fremdes Land bereise, dann will ich was über die einzelnen Regionen erfahren, über Geschichte, Kultur, die Menschen. Hier bleibt Horizon 5 enttäuschend flach. Folge ich den Schilderungen des Spiels, dann lieben Menschen in Mexiko vor allem ihre Familie, gutes Essen, mexikanische Fetten und den VW Vocho («Käfer«

auf Spanisch). Okay. Während ich durch verwitterte Maya- und Azteken-Ruinen fahre, meint der Tour Guide bloß: »Hach, schon verrückt, was damals für Tempelanlagen gebaut wurden«, und »Tja, um diese »alten« Freunde hier zu treffen, bist du leider 1.000 Jahre zu spät.« Okay, aber ... wer hat hier gelebt? An was haben die Leute geglaubt? Gab es hier eine Stadt oder bloß den Tempel?

In Horizon 5 verbringe ich frustrierend wenig Zeit damit, Mexiko wirklich mal zu entdecken. Und das stelle ich hier so heraus, weil es sich umso fantastischer anfühlt, wenn ich's dann mal tue. Im Spiel gibt es etwa eine Handvoll große Expeditions-Events, die in ihrer Inszenierung zu den absoluten Highlights der Kampagne gehören. Da erkunde ich als Teil einer Forschungsexpedition beispielsweise die Spitze eines aktiven Vulkans, während im Hintergrund klassische Musik läuft, platziere Seismografen, fahre ein paar Steinhäufen kaputt, damit der brodelnde Berg nicht so viel Druck auf dem Kessel hat (bin mir sicher, so funktioniert Geologie) – und im Anschluss geht es die Piste hinab, damit ich schnell genug wegkomme. Das ist spielmechanisch super seicht, aber dennoch ein unvergessliches Erlebnis. Leider stoße ich bloß ein paar Mal auf diese

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr launigen Fahrspaß in einer Open World wollt.
- ... ihr Horizon 4 geliebt habt und mehr davon wollt.
- ... ihr viel Zeit mitbringt, um 500 Autos zu fahren.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr große Neuerungen erwartet.
- ... ihr euch über unfaire KI-Marotten ärgert.
- ... ihr einen echten Karrieremodus bevorzugt.



Je nach Saison kann es regnen, stürmen, ein Sandsturm fegt über das Land – Mexiko ist beileibe nicht bloß trocken.



Beispielsweise erkunden wir gemeinsam mit einem Kollegen den Dschungel.



In den Horizon-Expeditionen erlebt ihr jetzt richtige Missionen mit kleiner Hintergrundgeschichte.

Großteil der Aktivitäten aus. Straßenrennen, Nachtrennen, Dirt-Rennen, Querfeldeinrennen, Beschleunigungsrennen, hier gibt es zwar keine neuen Modi, aber die altbewährten lassen auch wenige Wünsche offen. Jedes Event könnt ihr wahlweise solo, im Koop oder im PvP-Multiplayer angehen.

Wie gut ist der Multiplayer-Modus?

Für den Multiplayer gelten die gleichen Stärken und Schwächen wie für GTA Online. Auf der Habenseite bekomme ich unglaublich viel Vielfalt, aber das gesamte Drumherum ist ein technischer Graus. Ihr verbringt viel zu viel Zeit mit Warten, bis das nächste Match sich verbindet. Zwischen den Multiplayer-Partien entstehen lange Leerläufe, selbst in Koop-Meisterschaften muss ich erstmal mit meiner Kolonne über die halbe Weltkarte düsen, um das nächste Event zu aktivieren. Auch Verbindungsabbrüche kommen immer mal wieder vor.

Seid ihr dann endlich in einem Match, spielt sich das alles allerdings ganz hervorragend. Online-Rennen sind intensiv, der Eliminator bietet einen Kosmos für sich, und die Spielplatz-Modi rund um Infected, König und Capture the Flag lockern die reglementierten Rennserien überraschend gut auf.

In puncto Open-World-Design dürft ihr von Horizon 5 also solo wie online keine großen Neuerungen erwarten, die etablierte Formel funktioniert aber nach wie vor gut: Während ich durch die Landschaft düse, kommt nie Langeweile auf, gerade in den ersten 15 Spielstunden wartet hinter jeder Ecke irgendeine neue Aktivität. Mir ist es beim Testen eigentlich täglich passiert, dass ich mich trotz Magenknurren einfach nicht losreißen konnte, weil Gedanken wie »Ach komm, das eine Schild nehme ich noch mit!« oder »Hier, das eine Dirt-Rennen geht noch!« meine Hand am Gamepad und das Gesäß auf dem Stuhl hielten.

Mit jeder absolvierten Aktivität sammelt ihr Erfahrungspunkte, erhöht regelmäßig euer Spielerlevel und schaltet Wheelspins frei, also Glücksradziehungen, die zufällig In-Game-Währung, ein neues Auto, Klamot-

WIE VIEL SPASS BRINGT DAS EVENTLAB?

Im sogenannten EventLab könnt ihr nach Belieben eigene Blaupausen für Rennen zusammenschöpfeln und dort Streckenverlauf, Rundenzahl, Wetterbedingungen und zig andere große wie kleine Parameter anpassen. Das Ergebnis teilt ihr dann online mit anderen Fahrern. Wer hier basteln will, findet einen schön ausführlichen, aber simpel zu bedienenden Editor. Auf der anderen Seite bietet Forza auch abseits davon Unmengen von Content – falls ihr eure Bastelnatur also gar nicht erst ausleben wollt, verpasst ihr nicht zwangsläufig viel.

großen Expeditionen, aber zumindest gibt es dieselbe Idee in einer kleineren Variante: Die Horizon Storys aus dem Vorgänger kehren zurück. Ich helfe beispielsweise Kollegin Alejandra dabei, den Vocho ihres Großvaters in zig frisierten Varianten an seine Grenzen zu treiben. Mal heize ich mit dem Rallye-Käfer über Dirt-Strecken, mal baue ich eine riesige Beschleunigungsmaschine ans Heck, um den kleinen Beetle in einen fahrenden Düsenjet zu verwandeln und, und, und.

Im Vergleich zu Forza Horizon 5 wirken die Horizon Storys des Vorgängers wie eine erste, unbeholfene Fingerübung. Klar, spielmechanisch bleibt das alles ebenfalls sehr seicht. Die meisten Horizon Storys sind Zeitrennen (schnell von A nach B gelangen) oder Fähigkeitsherausforderungen (vollführe Fahrmanöver, um Punkte zu sammeln). Aber es zieht mich trotz ungemein ins Geschehen, wenn ich an der Seite eines Forschers in einen Sturm fahre oder mir von einem Buddy während eines Straßenrennens die Sehenswürdigkeiten von Guanajuato zeigen lasse. Also kurz gesagt: Forza Horizon 5 bietet spaßig inszenierte, teils sehr atmosphärische Story-Events, die aber inhaltlich fast nie das Potenzial ausschöpfen, das im Set-

ting eigentlich drinsteckt. Und nun reden wir über das restliche Open-World-Gameplay.

Was gibt es zu tun?

Wer Horizon 3 und/oder 4 gespielt hat, braucht keine zehn Minuten, um sich in Forza Horizon 5 mühelos zurechtzufinden. Denn 95 Prozent aller Aktivitäten kennt ihr bereits: Neben den Rennen und Story-Events zerdeppert ihr 250 XP- und Schnellreiseschilder, brettet über Sprungschancen, schlittert quietschend durch Drift-Zonen, donnert mit Affenzahn durch Blitzer und stößt versteckte Autos in Scheunen auf.

Mit Forza Arcade und dem Eliminator stecken auch die neuesten Spielmodi schon zum Release im Paket: Der Battle Royale wurde in Horizon 4 erst nach dem Launch nachgepatcht, allerdings konnte ich ihn während der Testphase in Horizon 5 noch nicht ausprobieren. Gleiches gilt für den Arcade-Spielplatz, der gerade einem jüngeren Publikum viel Spaß machen könnte, weil ihr hier kooperativ beispielsweise Bowling-Pins über den Haufen fahrt.

Aber wie schon gesagt: Ich persönlich spiele Forza, weil ich Rennen fahren will, und die machen natürlich nach wie vor den

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Forza Horizon 4 habe ich drei Jahre lang fast jedes Wochenende gespielt. Und zum ersten Mal bereue ich es ein wenig, denn es sorgt dafür, dass mich Forza Horizon 5 auf höchstem (!) Niveau ein wenig enttäuscht. Denn der spielerische Sprung zum Vorgänger ist streng genommen nur ein Hüpfchen. Forza Horizon 2 machte die gesamte Open World befahrbar, Teil 3 lieferte das Festival-System samt Editor, der Vorgänger die Jahreszeiten und Forza Horizon 5 ... nun ja ... fühlt sich für mich an wie ein Forza Horizon 4 in einem neuen Land.

An einer für mich entscheidenden Stelle macht es sogar einen Rückschritt: Wenn dir alles hinterhergeworfen wird, du dir nichts mehr erarbeiten musst, dann leidet zumindest meine Motivation ganz erheblich darunter. Warum zum Henker schalte ich das finale Rennen der Street-Racer-Szene frei, obwohl ich zuvor nur drei entsprechende Events absolviert habe? Im Vorgänger musste ich mich in den einzelnen Rennklassen noch hocharbeiten, das fühlte sich einfach viel mehr nach einer nachvollziehbaren Karriere an. Jetzt reicht es tatsächlich, zehn Stunden einfach irgendwas in den weiten Weiten von Mexiko zu machen, um alle Finalrennen freizuschalten.

Das alles ändert freilich nichts daran, dass Forza Horizon 5 großartig aussieht, sich fantastisch fährt und nicht nur die größte, sondern auch abwechslungsreichste Spielwelt seiner Seriengeschichte liefert. Wer die Vorgänger nur sporadisch oder gar nicht gespielt hat, wird seinen Augen nicht trauen, was dieser gigantische Rennspielplatz alles auf die Straße bringt. Und ich werde sicher wieder viele Wochen lang meine Runden drehen. Ob es allerdings wieder drei lange Jahre mit dem neuen Forza werden, wage ich zu bezweifeln.

ten, Emotes oder Chat-Slogans ausspucken. Auch hier: Das kennt jeder Forza-Fan seit Jahren so. Aber es gibt auch eine substanzielle Neuerung im Progressionssystem. Und die entpuppt sich im Test als die erste größere Schwäche von Forza Horizon 5.

Die erste größere Schwäche

Forza Horizon 4 hat es sich leicht gemacht. Um Leute wie mich bei der Stange zu halten, torpedierte mich der Vorgänger gefühlt mit einer Million unterschiedlichen Fortschrittsbalken, die ich für Belohnungen aufleveln muss. Jedes Straßenrennen füllt den Straßenrennenbalken, jedes neue Auto den Autosammelbalken, jeder Blitzler den Blitzerbalken, und ihr merkt bei der Aufzählung schon, dass völlig nachvollziehbar ist, wieso Entwickler Playground in Horizon 5 ein bisschen entschlacken möchte.

Aber Forza Horizon 5 schießt übers Ziel hinaus. Die Fortschrittsbalken fliegen (abseits des eigenen Spielerlevels) komplett über



Im Eliminator jagen wir andere Fahrer und fordern sie zu Rennen heraus. Verstecken hilft nicht, Kollege.



Bord. Stattdessen setzt Horizon 5 auf Achievements. Es gibt Hunderte sogenannte Auszeichnungen für jedes absolvierte Rennen, jedes erledigte Story-Event und überhaupt für jeden denkbaren Bumms. Kakteen umfahren, Mülleimer rammen, saubere Fahrten – und dann nochmal in zig Abstufungen. Jeder einzelne Blitzler in der Open World gewährt drei separate Achievements je nach erreichter Zielgeschwindigkeit.

Jede Auszeichnung zu erhalten, wird zum unendlich granularen Unterfangen, aber das ist gar nicht das Problem. Denn die Achievements bringen schlicht fast nichts. Ihre Hauptfunktion: neue Events freischalten. Also beispielsweise die großen Schaulaufen gegen Boote, Motorräder, Züge oder die epischen Finalrennen in allen Kategorien, sogenannte Gauntlets. Aber damit ist man frustrierend schnell fertig. Ich habe an einem Wochenende alle großen Schaulaufen und Gauntlets freigeschaltet, gewonnen, bin im Anschluss in der Ruhmeshalle gelandet, habe die Kampagne also quasi beendet, und nun bringen mir neue Achievements absolut gar nichts bis auf arg sporadische Bonusautos oder eine neue Chat-Phrase. Aber mal ehrlich: Wer fährt denn 1.000 Kakteen um und freut sich dann aufrichtig, anderen Spielern jetzt »Pieks, pieks« im Chat schicken zu können? Die unzähligen Fortschrittsbalken von Horizon 4 haben mir viel

häufiger neue Autos spendiert, und sie fühlen sich vor allem nach einem nachvollziehbaren Fortschritt an. Und das ist ein weiterer Knackpunkt: In Horizon 4 musste ich wirklich Straßenrennen fahren, um am Ende das große Gauntlet-Straßenrennen freizuschalten und diese Rennklasse zu meistern. In Horizon 5 ist völlig egal, was ich mache. Das große Finale der Straßenszene war gleichzeitig das erste Straßenszenenrennen, das ich überhaupt gefahren bin, weil ich mir den Kampagnenfortschritt mit Blitzern, kaputten Schildern und Dirt-Rennen errungen habe.

Diese Medaille hat zwei Seiten. Horizon 5 zwingt mir nie Aktivitäten auf, die ich nicht mag. Ich kann die Kampagne bis zur finalen Ruhmeshalle durchspielen, ohne einmal driften zu müssen. Diese Freiheit kann man mögen, aber es fühlt es sich bizarr an, das große Querfeldeinfestival abzuschließen, ohne je ein Querfeldeinrennen gefahren zu sein. Ob ihr euch über die Freiheit freut oder über die Beliebigkeit ärgert, hängt also ganz von euren persönlichen Vorlieben ab. Das gilt übrigens auch für die zweite größere Schwäche von Horizon 5, aber lasst uns vorher über etwas Schönes sprechen.

So sieht Fahrspaß aus

Die Rennen von Forza Horizon 5 fahren sich fantastisch. Ich kann hier den ganzen Tag darüber schwärmen, wie unterschiedlich

4.884 x1,6
KRÄSCHTUS 1.000

6,0 KM

Wer nichts zu tun hat, kann einfach in der Open World Kakteen über den Haufen fahren und Punkte sammeln.

LOHNT SICH DER VIP-PASS?

Wie bei Forza Horizon üblich könnt ihr ordentlich Geld in optionale Upgrades buttern. Mit dem Car Pass bekommt ihr beispielsweise nach Release 42 neue Autos, außerdem wird es wieder zwei große Erweiterungen geben – und mit der VIP-Mitgliedschaft bekommt ihr für 20 Euro ab Launch-Tag gewisse In-Game-Boni, darunter kostenlose Immobilien, zusätzliche Autos, Kosmetikkrams und im Schnitt mehr Credits.

Falls ihr wirklich vorhabt, Forza Horizon 5 konsequent über Monate hinweg zu spielen, dann kann sich die Premium-Edition des Spiels für 100 Euro lohnen. Da stecken beide Addon-Kampagnen und alle denkbaren DLCs, VIP-Mitgliedschaft und Co. im Paket. Kostet euch dann 40 Euro Aufpreis gegenüber der regulären Fassung, aber insgesamt kommt ihr deutlich billiger weg, als 20 Euro nur für den VIP-Pass in die Hand zu nehmen. Überlebenswichtig ist aber keiner der DLCs, ihr bekommt auch ohne sehr viel geboten.

sich die über 500 Autos anfühlen. Wie unvergesslich viele Streckenszenarien sind. Mein Ford Bronco zum Beispiel würde wohl selbst auf dem Mond keine Bodenhaftung verlieren, lenkt sich in Kurven aber genau deshalb sperrig wie die Titanic. Ein '69er Dodge Charger röhrt, wie ich's von einem protzigen Muscle Car erwarte, fährt sich auf Feldwegen aber wie ein Marderschaden. Und einem 2020er Koenigsegg Jesko explodiert beim Beschleunigen beinahe das Heck, doch dafür durchbreche ich auf gerader Strecke quasi die Schallmauer.

Allein ins Experimentieren mit den Serienmodellen kann ich Dutzende Stunden stecken, und dann steht mir ja noch die Welt des Tunings offen. Verliert mir mein Golf beim Hochschalten zu viel Geschwindigkeit, tüftle ich vielleicht nochmal an der Gangübersetzung. Alternativ schraube ich am Schwierigkeitsgrad, wechsele zu manueller Schaltung, um die Gänge gezielter auszufahren. Kracht mein Offroader aus jeder Kurve, drehe ich vielleicht ein bisschen an der Differentialsperre, um den Vorderreifen mehr Spiel zu lassen.

Ihr merkt schon: Für einen Arcade Racer ist Forza Horizon 5 ein Komplexitätsbiest. Aber das muss es nicht sein. Ihr wollt am liebsten nur Gas und Bremse bedienen? Dann stehen euch sage und schreibe neun Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, ihr könnt diverse Traktions- und Bremshilfen aktivieren, euch die Ideallinie vorgeben lassen und nach einem Unfall die Zeit zurückspulen. Ihr müsst nicht mal gewinnen, um mit der Kampagne weiterzumachen. Es gibt dann lediglich weniger In-Game-Währung. Auch in die umgekehrte Richtung gibt

es zig Möglichkeiten. Horizon 5 wird zwar nie zur Hardcore-Simulation, aber es ermöglicht euch trotzdem, diverse Faktoren echter Motorsportrennen in irgendeiner Form zu imitieren, beispielsweise beim Tuning.

Auch in puncto Barrierefreiheit nimmt Microsoft erneut eine Vorreiterrolle ein, bietet umfangreiche Menüs, Einstellungsmöglichkeiten. Forza Horizon 5 ist ein Rennspiel, das wirklich jedem Spielertypen die Hand reicht. Das finde ich klasse. Diese gigantische Freiheit beim Justieren der Schwierigkeitsgrade kaschiert aber auch, dass Forza bei KI und Balancing ganz schön trickst. Und sehr, sehr fummelig werden kann.

Die zweite größere Schwäche

Okay, jetzt wird es ein bisschen komplizierter. In Forza Horizon 5 entscheidet nicht nur euer Können, ob ihr ein Rennen gewinnt. Auf niedrigen Schwierigkeitsgraden fällt die KI gerne mal freiwillig zurück – oder holt schnell wie ein Pfeil auf, um das Rennen spannend zu halten. Ist natürlich eine nette Geste der Gegner, euch auf der Zielgeraden das Feld zu räumen, aber fühlt sich das gut an? Auf allen Härtegraden folgt jeder Kontrahent penibel der Ideallinie. Kein Raum für Fehler, kein Platz für irgendeine Abweichung, sofern nicht zufällig Gegenverkehr in unsere Widersacher kracht (und das passiert nur in Straßenszenenrennen).

Auch die Drivatar-KI macht hier keinen spürbaren Unterschied: Kollege Heiko und Kollegin Ann-Kathrin haben parallel zu mir Horizon 5 gespielt, aber ihre Drivatar-KI-Ebenbilder verhalten sich genauso mechanisch wie jeder andere generische Computergegner. Niemand schert mal aus,

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Meine Eltern sind beide über 60, und wenn ich jetzt das Experiment starten wollte, sie zu Gamern zu machen, dann wäre Forza 5 mein Köder. Forza ist eines dieser Spiele, die dafür sorgen, dass du dich für immer in Videospiele verliebst. Es entfacht Leidenschaft und Begeisterung für unser Hobby und bringt mühelos auf den Punkt, welche Erfahrungen mit Spielen möglich sind.

Aber ich bin trotzdem auf sehr hohem Niveau ein bisschen ernüchtert. Gerade nach ausgiebigem Spielen dachte ich mir bei Forza Horizon 4 so oft: »Ach verdammt, hier fehlt nur so wenig zur Perfektion, das wird der Nachfolger garantiert noch hinbiegen.« Und genau das tut Horizon 5 zu selten. Ja, bei den Strecken gibt es jetzt deutlich mehr Vielfalt, Mexiko ist eine Wucht. Ja, die Querfeldeinrennen machen mehr Spaß, weil mein Jeep jetzt nicht in jeder Pfütze ausbremsst, als würde er durch Pudding fahren. Aber kleine Anpassungen bei der Fahrphysik täuschen nicht darüber hinweg, dass Horizon 5 die größeren Serienbaustellen kaum antastet. Die KI bleibt statisch, trickst ziemlich viel, das Tuning und Auswechseln der Fahrzeuge bleibt ungenau, hier hatte ich mir mehr erhofft.

Und dass ich nach einem Wochenende durch die Kampagne durch bin, hinterlässt einen sauren Nachgeschmack. Nebenbei habe ich abends noch das Halloween-Event von Hunt: Showdown geockt, es war also nicht mal ein enger Testmarathon. Natürlich gibt es noch Unmengen zu tun. Ich habe mehrere Rennen noch nicht angetastet, einige Horizon Storys bleiben offen, und es gibt noch 100 Schilder, die auf mich warten. Ohne Zweifel wird Forza mich in den nächsten Wochen bestens unterhalten. Aber noch immer unter den gleichen Problemen leiden wie Forza Horizon 3.

überschätzt eine Kurve oder rangelt mit einem Widersacher. Das nimmt den Rennen auf allen Schwierigkeitsgraden viel Dramatik, wird aber vor allem auf den höheren Stufen zum Problem. Denn ab dem fünften der neun Härtegrade entscheidet vor allem das Auto darüber, ob ihr siegt. Und das geht prinzipiell voll in Ordnung, denn ich will mich ja auf Profiniveau reinfuchsen müssen in die tieferen Spielmechaniken. Aber das Spiel macht es so furchtbar fummelig, überhaupt zu experimentieren. Natürlich nehme ich zu einem Dirt-Rennen keinen Asphaltflitzer mit, aber darüber hinaus helfen mir die Statuswerte im Menü nur marginal, im Vorfeld das perfekte Auto zu wählen, gerade weil die KI eben gerne mal trickst. Wenn an der Spitze drei Broncos fahren, ich mit meinem eigenen Bronco wiederum auf Platz zehn starte und der Gegner keinerlei Fehler macht, dann ist das Rennen eben verloren.



Um meinem Auto neue Teile einzubauen, muss ich das Renn-Event aber komplett verlassen, zum Horizon-Gebäude schnellreisen (gegen Währung), dort schrauben, dann zurück und hoffen, dass ich jetzt gewinne.

Fährt der Sieger hingegen ein anderes Auto, muss ich bis zum Ende des Rennens abwarten, bevor ich spicken kann, um mir die gleiche Karosse zu kaufen. Und dann muss ich das Event wieder komplett abblasen und neu starten, um ein neues Auto auszuwählen, und oft kann ich die gegnerische Karre aus welchen Gründen auch immer gar nicht kaufen.

Der Gauntlet-Test

Habt ihr umgekehrt das perfekte Auto für Querfeldeinrennen gefunden, dann gewinnt ihr absolut jedes Querfeldeinrennen damit. Und so verlaufen Profirennen für mich immer nur in zwei Richtungen: Entweder verliere ich chancenlos, oder ich führe ab der dritten Kurve unangefochten.

Beim Test bin ich den 15-Minuten-Gauntlet gezielt mit einem Auto gefahren, dessen Chancen ungewiss waren. Und siehe da: Die kompletten 15 Minuten sehe ich absolut kein Licht am Ende des Tunnels, tuckere irgendwo auf Platz neun in die Zielgerade – auf dem sechsten der neun Härtegrade. Gleiches Rennen, Audi R8 eingepackt und ich kämpfe mich schon in den ersten 15 Se-

kunden an die Spitze. Die restlichen Minuten sind dann ereignislos. In einem anderen Rennen fahre ich mit einem Hypercar und 300 km/h auf gerader Strecke auf Platz drei, als plötzlich ein Widersacher mit irrsinniger Geschwindigkeit an mir vorbeizieht. Weil ich in dieser Fuchs bin, spule ich prompt die Zeit zurück und schiebe kurz vor dem Überholmanöver in weiser Voraussicht mein Heck vor die Schnauze des Rivalen. Die KI bremst ab und ist für den Rest des Rennens völlig überfordert, irgendein neues Manöver zu probieren. Genau deshalb habe ich eingangs erwähnt, dass ich Forza spiele, um Rennen zu gewinnen. Die Rennen fahren sich prinzipiell unheimlich gut, aber ich will mir meinen Sieg verdienen. Durch Fahrgeschick, die perfekte Strategie oder auch das optimale Tuning.

Lohnt sich Forza Horizon 5?

So, machen wir den Kofferraum mal zu. Ich bin mir völlig darüber im Klaren, dass die beiden größeren Kritikpunkte hier im Test viel Raum bekommen haben. Und wie widersprüchlich es wirkt, dass Rennen sich auf der einen Seite fantastisch spielen, auf der anderen die KI aber viele Events ausbremst. Doch dieser kritische Ton liegt in der Natur der Sache: Bei herausragenden Spielen kostet es immer mehr Platz, die Stolperfallen aufzuzeigen, als die positiven Seiten zu il-

lustrieren. Ich muss euch ja nicht extra erklären, wieso 500 spielbare Autos der absolute Hummer sind.

Forza Horizon verliert auch mit Teil 5 seine Magie nicht. Wenn ich mit dem In-Game-Radio im Ohr und dem Gaspedal eines Mustangs unter den Füßen über den mexikanischen Asphalt donnere, dann ist es so leicht, sich in Forzas Fluss an Aktivitäten zu verlieren. Hinter jedem Hügel wartet eine neue Landschaft, ein neues cooles Rennen, eine abgedrehte Schanze oder irgendein Drivatar, den ich zu einem schnellen Kopf-an-Kopf-Rennen herausfordere. Selbst wenn mal Leerlauf herrscht, liebe ich einfach das reine Fahren in der Landschaft.

Der Horizon-Soundtrack deckt erneut von Electro über Hip-Hop und Rock bis zu klassischer Musik Geräuschkulissen ab, zu denen es sich launig fahren lässt. Kurzum: Alles, was Forza Horizon 4 meisterhaft gemacht hat, steckt auch im Nachfolger. Aber darauf ruht sich Horizon 5 eben auch aus. Abseits der neuen Open World finden sich kaum frische Ideen, die durchstarten. Das Progressionssystem ist sogar ein Rückschritt. Und die wenigen Baustellen von Forza – KI, Autowechsel – bleiben komplett bestehen. Forza Horizon 5 poltert also durchaus über Steine. Aber das wird mich nicht davon abhalten, in den kommenden Wochen jeden Abend eine grandiose Zeit damit zu haben. ★

FORZA HORIZON 5

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 3 1200
GTX 970 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 110 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 1500X
GTX 1070 / Radeon RX 590
16 GB RAM, 110 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ schöne Open World ☑ fetziger Soundtrack ☑ Figuren etwas lebendiger ☑ unheimlich detaillierte Fahrzeuge ☑ fantastische Wetter- und Lichteffekte

SPIELDESIGN



☑ sehr spaßige Rennen ☑ famoses Fahrgefühl ☑ verbesserte Horizon Storys ☑ gelungene Multiplayer-Modi ☑ maues Achievement-System

BALANCE



☑ neun Schwierigkeitsgrade ☑ Anpassungsmöglichkeiten ☑ komplexes Tuning-System ☑ KI nicht ausgereift ☑ schwer nachvollziehbare Rennbalance

ATMOSPHERE / STORY



☑ atmosphärische Events ☑ Mexikos Landschaften ☑ Hauptcharakter hat Stimme ☑ Tag-Nacht-Wechsel ☑ Setting ein bisschen verschenkt

UMFANG



☑ Dutzende Rennen in zig Kategorien ☑ zig Nebenbeschäftigungen ☑ über 500 Autos ☑ Kampagne im Koop spielbar ☑ EventLab-Editor

FAZIT

Ein gewohnt meisterhafter Open-World-Racer in unvergesslicher Kulisse, dem ein bisschen mehr Mut gutgetan hätte.



Illegale Straßenrennen sind vor allem wegen des Gegenverkehrs spannend: Hier muss die KI ab und an von der Ideallinie abweichen.

