

Forza Horizon 5: Hot Wheels

ACHTERBAHN FÜR AUTOS

Genre: **Rennspiel-Addon** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground Games** Termin: **19.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Der erste große DLC für Forza Horizon 5 brilliert mit irren Achterbahnkonstruktionen, enttäuscht aber in anderen Bereichen. Wir sagen euch, für wen sich das Hot-Wheels-Addon lohnt. Von Heiko Klinge

Ich hatte schon immer ein Faible für kleine Flitzer, entsprechend reißt ein Hot-Wheels-DLC fürs großartige Forza Horizon 5 bei mir offene Garagentore ein. Und ja, mit 400 Sachen durch orangene Plastik-Loopings zu bügeln, macht jede Menge Laune. Allerdings verschenkt das Addon auch unnötig Potenzial, sodass ich es zum Preis von 20 Euro nicht jedem empfehlen kann.

Was steckt drin?

Nach der rund elf Gigabyte schweren Installation des DLCs könnt ihr nach einer kurzen Einführungsexpedition von Mexiko in den separaten Hot-Wheels-Themenpark reisen.

Der Themenpark ist nicht sonderlich groß (eine Umrundung misst etwas mehr als 25 Kilometer), aber dafür mit vier unterschiedlichen Biomen sehr abwechslungsreich. Auf kleinstem Raum vereint der Hot-Wheels-Themenpark sowohl Dschungel- als auch Eis- und Canyonwelten – verbunden durch einen zentralen Achterbahn-Nexus.

Die Welt ist gespickt mit Events, Drift- und Blitzerzonen sowie Sprungschancen. Wirklich neu sind lediglich Ballons, die ihr zum Platzen bringen könnt. Auch das mitgelieferte Kursrepertoire hält sich mit 18 Strecken in recht engen Grenzen. Abhilfe sollten hier auf lange Sicht die 80 zusätzlichen Hot-Wheels-Streckenteile für den Editor schaffen. Am meisten enttäuschen dürfte Hot-Wheels-Fans allerdings der spärliche Autonautschub. Der DLC liefert lediglich zehn neue

Die neuen magnetischen Streckenteile ermöglichen herrlich magenumdrehende Stunts.



Flitzer, von denen sogar nur vier echte Hot Wheels sind. Ja, natürlich dürft ihr auch mit den über 600 anderen Forza-Fahrzeugen über die Plastikpisten bügeln, aber da wäre definitiv mehr drin gewesen.

Wo liegen die Stärken?

Der Hot-Wheels-Themenpark mag nicht gigantisch groß sein, sein Design gehört dafür zum Spektakulärsten und Faszinierendsten, was ich im Open-World-Bereich je gesehen habe. Die Loopings, Schrauben und Steilkurven schrauben sich hunderte Meter in die Höhe, nur um mich kurz darauf in einen glühenden Vulkan oder einen gigantischen Wasserfall hinabstürzen zu lassen. Das alles geschieht in einem atemberaubenden Tempo, was die Erkundung des Themenparks zu einem ebenso faszinierenden wie eindrucksvollen Erlebnis macht. Mein Tipp: Falls ihr auf Achterbahnen steht und keinen empfindlichen Magen habt, solltet ihr die Hot-Wheels-Welt unbedingt aus der Motorhauben- oder Stoßstangenperspektive erkunden – so schraubt ihr den »Wheeee!«-Faktor

in neue Rekordhöhen. Schon der Hot-Wheels-DLC für Forza Horizon 3 begeisterte anfänglich mit seinen Achterbahnkonstruktionen, allerdings ging ihm fahrerisch recht schnell die Puste aus, weil ich gefühlt 95 Prozent der Zeit nur über Plastik brettern durfte. Das mag vorlagengetreu sein, wird aber schnell langweilig. Hot Wheels für Forza Horizon 5 vermeidet diese Falle dank deutlich abwechslungsreicherer Streckenteile. Ich düse durch magnetisierte Schrauben, slide gefühlvoll Wasserrutschen hinab oder schlittere um komplett vereiste Kurven.

Außerdem verlassen viele Kurse auch mal das Hot-Wheels-Plastik und führen stattdessen über Wiesen, Geröll und Schnee – alles mit nachvollziehbaren Auswirkungen auf Fahrverhalten. Nahezu jede vorgefertigte Strecke liefert zudem einen richtig coolen Twist (teils im wahrsten Sinne des Wortes), sodass ich sie auch gern ein zweites, fünftes oder gar zehntes Mal fahre.

Die Kampagne von Hot Wheels ist deutlich restriktiver als die des Hauptspiels. Zu Beginn darf ich lediglich mit Klasse-B-Autos

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Achterbahnen liebt.
- ... ihr gern eine Karriereleiter erklimmt.
- ... Rennen für euch kurzweilig sein müssen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Spielzeugauto-Atmosphäre erwartet.
- ... ihr keine Strecke mehrfach fahren wollt.
- ... ihr einen umfangreichen DLC wollt.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Liebt ihr genau ich wie diese Mischung aus Faszination, Ehrfurcht und Schwindel, wenn ihr zum ersten Mal eine neue Achterbahn hinaufschaut? Dann solltet ihr euch diesen im besten Sinne des Wortes irrsinnigen Rennspielfreizeitpark nicht entgehen lassen! Insbesondere aus der Stoßstangen- oder Motorhaubenperspektive erlebt ihr hier im Affenzahn einen Nervenkitzel, der verflucht nah an das Gefühl herankommt, wenn ihr in einer echten Achterbahn sitzt. Wie bei einer Achterbahn ist der Spaß allerdings auch sehr schnell wieder vorbei. Ich war wirklich überrascht, wie wenig Kurse und Kampagnenmissionen in Hot Wheels stecken. Auch in Sachen Lizenzumsetzung wäre definitiv mehr drin gewesen als vier Autos und ein trockener Vortrag. Hot Wheels ist kein DLC, der wochenlang motiviert. Aber einer, den ich für den Adrenalin-Kick zwischendurch sicher immer wieder für ein paar Runden hervorkramen werde.

fahren, schnellere Untersätze muss ich mir erst durch Rennsiege und absolvierte Missionen verdienen. Und mich motiviert es, nicht gleich alles geschenkt zu bekommen, sondern mir Belohnungen wie Strecken, Autos oder auch Klamotten erst verdienen zu müssen. Der praktische Nebeneffekt dabei ist eine sehr angenehme Lernkurve, auch wenn der Schwierigkeitsgrad wie schon im Hauptspiel von Rennen zu Rennen durchaus stark schwanken kann.

Wo enttäuscht Hot Wheels?

So gut mir die grundsätzliche Kampagnenstruktur von Hot Wheels gefällt, so hart haben mich manche Aufgaben genervt. Spätestens ab der dritten der fünf Klassen reicht es nämlich nicht mehr, einfach nur Rennen und PR-Stunts zu absolvieren, um den nächsten Cup freizuschalten, sondern ich muss auch innerhalb von vier Minuten in einem Auto der S1-Klasse vom »Drachen auf dem Hammerberg im Canyon zum Drachen im Vulkan« brettern. Wo die Echsenviecher sind? Kann ich auf Basis der Karte maximal grob erraten, aber eben nicht wissen. Ich bin Rennfahrer, kein verdammter Pfadfinder! Die wirklich toll designte Open World hätte so viel kreativere Aufgaben ermöglicht als das Verklausulieren von A-nach-B-Fahrten.

Die gerade mal vier echten Hot-Wheels-Autos deuten bereits an, wie wenig der DLC aus der Lizenz herausholt. Dass es sich nie so anfühlt, als würdet ihr mit Spielzeugautos fahren, liegt ein wenig in der Natur des Hauptspiels und hat auch seine Vorteile, etwa beim im Vergleich mit Hot Wheels Unleashed deutlich besseren Fahrverhalten. Allerdings brause ich beim Konkurrenten



Jede neue Autoklasse will in Hot Wheels hart mit Haupt- und Nebenmissionen erarbeitet werden.



Immer wieder schicken uns die Missionen auf solche nervigen Zeitfahrten, bei denen wir Start- und Zielpunkt selbst finden müssen.

von Milestone eben mit Spielzeugautos durch eine Werkstatt, ein Studentenzimmer oder einen Kellerraum. Bei Forza Horizon 5 wirkt es dagegen so, als wären nur Hot-Wheels-Bahnen in eine typische Forza-Umgebung geklebt worden.

Auch das Drumherum wirkt auf mich liebloser als beim Lego-DLC des Vorgängers. So gibt es zwar fünf (sehr kurze) Hot-Wheels-Missionen, in denen ich mehr über die Historie des Spielzeugautoherstellers erfahren soll, in der Praxis heißt das allerdings lediglich, dass mich eine Sprecherin mit Modell- und Konstrukteursnamen bombardiert, während ich wie gehabt von A nach B brette. Wer wirklich Kindheitserinnerungen wieder aufleben lassen möchte, fährt mit Hot Wheels Unleashed deutlich besser.

Wer Gas gibt und schon ein wenig Forza-Erfahrung besitzt, hat nach zwei bis drei Stunden alles gesehen, was der Hot-Wheels-DLC von Haus aus mitbringt. Mir persönlich stoßen besonders der geringe Streckenumfang von lediglich 18 Kursen und die doch recht kurze Kampagne auf. Ja, natürlich wird die Community dank des mächtigen Editors für ebenso schnellen wie kreativen Nachschub sorgen. Und ja, im Zuge der Online-Season wird es sicherlich regelmäßig neue Aufgaben und Rennen für Hot Wheels geben. Dennoch hätte ich für 20 Euro Kaufpreis einfach mehr Inhalte erwartet, die mich »out of the box« länger als nur ein paar Stunden motivieren, diesen so wunderbar gebauten Themenpark zu erkunden.

Für wen lohnt es sich?

Hot Wheels nimmt das großartige Grundgerüst von Forza Horizon 5 und verfrachtet es in eine herrlich durchgeknallte Achterbahnwelt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Wenn ihr schon immer mal wissen wolltet, wie es sich anfühlt, mit einem getunten Audi R8 durch einen Looping zu bügeln, dann macht ihr mit dem DLC nichts verkehrt. Das Streckendesign gehört wirklich zum Abgelenkten, was ich im Rennspielgenre je erlebt habe. Falls ihr euch eine liebevolle Umsetzung der Vorlage erwartet habt, würde ich trotz schlechterer Fahrphysik aber eher zu Hot Wheels Unleashed raten. Das fühlt sich deutlich mehr danach an, einen Kindheits Traum wahr werden zu lassen. ★

FORZA HORIZON 5 HOT WHEELS

- faszinierende Achterbahn-Open-World
- abwechslungsreiches und spaßiges Streckendesign im Hot-Wheels-Stil
- motivierend strukturierte Karriere
- nach zwei bis drei Stunden hat man als erfahrener Fahrer fast alles gesehen
- etwas lieblose Umsetzung der Spielzeuglizenz

FAZIT

Der Hot-Wheels-DLC begeistert mit einer irren Achterbahn-Open-World, schwächelt aber bei Umfang und Atmosphäre.

