

## Landwirtschafts-Simulator 19

# AUFS RICHTIGE PFERD GESETZT?

Genre: **Technische Simulation** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Giants Software** Termin: **20.11.2018** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (Disc-Version)**

## Hafer, Pferde, Baumenü und Grafik-Update: Der Landwirtschafts-Simulator 19 steckt voller kleiner Verbesserungen.

Von Robin Rütter

Die Landwirtschafts-Simulator-Reihe bedient längst nicht mehr nur eine kleine Nische. Der Landwirtschafts-Simulator 17 schnellte in den Charts an Battlefield 1 vorbei, 2017 gehörte er sogar zur Top 3 der meistverkauften Spiele in Deutschland. Während sich die einen also aufgeregt auf den Landwirtschafts-Simulator 19 freuen, lachen die anderen verächtlich über die Begeisterung fürs Treckerfahren, Felder bestellen und Schweinefüttern. Um die Frage gleich vorwegzunehmen: Wer bisher noch nicht warm mit dem Landwirtschafts-Simulator geworden ist, wird es auch mit dem neuen Teil nicht. Alle anderen freuen sich hingegen über einige sinnvolle Neuerungen sowie über 300 lizenzierte Fahr- und Werkzeuge.

### Grubbern, säen, düngen, ernten

Am Grundprinzip vom Landwirtschafts-Simulator hat sich nichts verändert. Ihr seid Besitzer einer kleinen Farm, tuckert mit euren Traktoren über Felder und sät aus. Ist die Ernte reif, verkauft ihr die Erträge an Abnehmer in eurer Nähe. In einem Menü seht ihr, wie hoch die Nachfrage bei wem und vor allem nach welchem Erzeugnis steht. Etwas nervig: Ihr seht dort nur das Symbol, nicht aber den Namen der Pflanze.



Im Tutorial lernen wir die Grundlagen des Spiels. Hier: wie man die Ernte einbringt.

Bevor wir ans Verkaufen denken, muss aber erst mal etwas wachsen. Um den maximalen Gewinn aus euren Früchten rauszuholen, müsst ihr euch gut um sie kümmern. Unkraut entfernt ihr im jungen Pflanzenstadium mit einem Striegel, stehen eure Früchte bereits in Blüte, greift ihr stattdessen zur Feldspritze und so weiter. Das klingt zunächst spannend, wird auf Dauer aber ziemlich monoton, da sich die Abläufe stets wiederholen. Wie im echten Leben.

Großer Pluspunkt: Wenn ihr keine Lust auf Detailarbeit habt, stellt ihr Unkraut und Co. in den Spieloptionen ab. Das erleichtert vor allem Neueinsteigern das Bauernleben. Die freuen sich außerdem über sechs Tutorials,

die Grundlagen wie Ackerbau und Pflanzenschutz abdecken. Weitere Hilfe haben die Entwickler in Form von bebilderten Tipps eingebaut. Trotzdem braucht es einige Stunden Einarbeitungszeit, wenn ihr keinen Vorgänger gespielt habt.

### Das Leben ist ein Ponyhof

Wer keinen grünen Daumen besitzt, versucht sich an der Tierzucht. Neben Hühnern, Kühen, Schweinen und Schafen gibt es nun auch Pferde. Die brauchen nicht nur Wasser, Stroh und Heu, sondern auch Hafer – neben der Baumwolle eine der neuen Fruchtarten. Um den Wert der Tiere weiter zu erhöhen, müsst ihr sie täglich striegeln und ausreiten. Das Striegeln erledigt ihr mit einem Mauseklick, das Ausreiten gestaltet sich etwas spannender. Steht ihr vor einem Pferd, sattet ihr mit einem Tastendruck auf und trabt, kantert und galoppiert durch die Welt. Im Galopp halten die Tiere problemlos mit der Geschwindigkeit herumfahrender Autos mit, nehmen es aber oft mit der Physik nicht so genau. Da reitet man mal gegen einen Baum und schon steht der Gaul auf dem Blätterdach. Damit eure Tiere nicht quer über die Karte verteilt stehen, entscheidet ihr erstmals selbst, wo ihr welches Gebäude hinstellt – eine tolle Ergänzung!

Im Gegensatz zum Landwirtschafts-Simulator 17 kauft ihr im neuesten Teil nicht nur einzelne Felder, sondern ganze Landparzellen. Kleine Gebiete kosten um die 100.000 Euro, die größten teilweise über eine Milli-



Der Charaktereditor ist nicht besonders umfangreich, aber für eine persönliche Note reicht's.

## Probleme im Multiplayer?

Während des Testens ist bei uns wiederholt ein Bug im Multiplayer-Modus aufgetaucht: Sobald wir dort eine Farm erstellt haben, fror das Spiel ein und musste neu gestartet werden. Wir haben nach weiteren Spielern mit diesem Problem gesucht und beim deutschen Publisher Astragon nachgefragt, allerdings scheint dieser Fehler nur bei wenigen aufzutreten. Darum sehen wir von einer Abwertung ab, weisen aber an dieser Stelle auf den Bug hin.

on. Die Grundstücke der Alpenkarte Felsbrunn sind eher klein und ländlich, die US-Map Ravenport zeichnet sich dagegen durch Riesenfelder aus. Kurz nach Release steht zudem die aus dem Vorgänger bekannte südamerikanische Karte Estancia Lapacho in einer überarbeiteten Version kostenlos zum Download bereit.

### Kleiner Fuhrpark oder alles neu?

Vor einer Partie wählt ihr eine von drei Startbedingungen. »Neuer Farmer« eignet sich für Neueinsteiger. Ihr bekommt viel Geld, habt keinen Kredit laufen und besitzt schon einen kleinen Fuhrpark. In »Farm-Manager« startet ihr ohne Equipment, dafür aber mit einem größeren Batzen Kohle. Passend zum neuen Baumodus entscheidet ihr, welche Grundstücke ihr erwerbt, wo ihr was platziert, ob ihr euch lieber auf Pflanzen oder Tiere fokussiert, und mit welchen Maschinen ihr startet. Als Hardcore-Variante steht als drittes »Bei Null Beginnen« zur Auswahl: ohne Fahrzeuge, wenig Geld, unnachgiebige Wirtschaft. Jedoch bleibt es bei allen Startbedingungen beim selben Endlosspiel. Was fehlt, sind Szenarien oder eine Kampagne. Außerdem mangelt es trotz Land-, Tier- und Forstwirtschaft an Abwechslung.



**Robin Rüther**  
@robinruether



Ich gebe zu: Früher habe ich den Landwirtschafts-Simulator belächelt. Aber gerade im Kontrast zu schnellen Shootern wie Call of Duty: Black Ops 4 hat der LS19 etwas Entschleunigendes, fast schon Meditatives. Trotzdem fehlt mir die Abwechslung.

Unterschiedliche Szenarien, in denen ich unter einem Zeitlimit oder kniffligen Bedingungen bestimmte Ziele erreichen muss, oder eine ausführliche Kampagne, die ähnlich wie in Anno eine Mischung aus ausgedehntem Tutorial und immer schwieriger werdenden Missionen bildet, hätten dem Spiel gutgetan – genauso wie weitere Produktionsketten und Nebenbeschäftigungen wie beim Indie-Bauernhof Stardew Valley. Die Neuerungen fügen sich gut in die Reihe ein, eine Revolution bleibt aber aus.



Brettern wir rücksichtslos durch unsere hochgewachsenen Felder, zerstören wir die Ernte.

### Mods und Multiplayer

Die Community hinterm Landwirtschafts-Simulator hat schon in der Vergangenheit zahlreiche Mods gebaut und soll damit auch im neuen Teil weitermachen. Die Entwickler begrüßen die Arbeit der Modder und haben dafür sogar einen eigenen Menüpunkt eingeführt. So könnt ihr die Simulation eurem persönlichen Geschmack anpassen.

Ein weiteres Kernelement der Reihe ist der Multiplayer-Modus – und der hat dieses Jahr eine wichtige Neuerung parat. In den vergangenen Teilen haben alle Farmer auf einem Server zusammengearbeitet: Jeder hatte Zugriff auf alle Fahrzeuge sowie das gemeinsame Konto. Jetzt habt ihr die Möglichkeit, auf einem Server bis zu acht Farmen nebeneinander zu betreiben, die ihr eigenes Budget, Grundstück und Equipment besitzen. Ihr könnt zwar nach wie vor im Team spielen, indem ihr derselben Farm beitrete, seid aber nicht mehr dazu gezwungen. So kommt auch eine Prise PvP in den Landwirtschafts-Simulator 19.

Wenn ihr lieber alleine spielt, könnte euch das überarbeitete Missionsdesign gefallen. Wie schon im Vorgänger erfüllt ihr eure virtuellen Mitmenschen Aufträge, indem ihr etwa ihre Felder aberntet oder neu aussät. Im Gegensatz zum LS17 könnt ihr nun auch euer eigenes Equipment benutzen und müsst nicht länger auf die vorgeschriebenen Fahrzeuge und Werkzeuge zugreifen. Wer Lust hat, verdingt sich so als Lohnarbeiter und erhält wegen des Verzichts auf Mietobjekte sogar einen kleinen Geldbonus.

### Grafik mit Baustellen

Für den Landwirtschafts-Simulator 19 haben die Entwickler ihre Grafik-Engine überarbeitet: Die Fahrzeuge sehen detaillierter aus, Chromteile werden nun erstmals korrekt dargestellt. Die Wolken basieren auf Voxeln und schaffen gerade im Zeitraffer einen deutlich hübscheren Himmel. Krähen machen es sich auf den Feldern bequem und fliegen davon, wenn ihr euch nähert. Auf der anderen Seite gibt es noch einige Baustellen. Trotz eines dynamischen Tag-Nacht-Zyklus' springen die Schatten, anstatt sich flüs-

sig zu bewegen. Die Berge im Hintergrund sehen selbst auf höchsten Grafikeinstellungen matschig aus und viele Objekte ploppen zu spät auf. Und dann wäre da noch die Spielwelt an sich: Hier fahren zwar Autos durch die Gegend, ansonsten wirkt sie oft leblos und ausgestorben – mit diesem Problem hat schon der Vorgänger gekämpft.

Der LS 19 macht keine riesigen Sprünge, die Neuerungen sind aber sinnvoll. Um neue Spieler zu gewinnen, geht die Simulation allerdings nicht weit genug. ★

## LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 19

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2400S / Phenom II X4 980  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7770  
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 4770K / Athlon 64 X2 5800+  
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270 v2  
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑ detaillierte Fahrzeuge ☑ schicke Beleuchtungs-, Wolken- und Nebel-effekte ☑ dynamischer Tag-Nacht-Zyklus  
☑ matschiger Hintergrund ☑ teilweise fragwürdige Physik

### SPIELDESIGN



☑ Geldverdienen wird zur Suchtspirale ☑ realistische Abläufe  
☑ Missionen mit optionalen Mietobjekten  
☑ keine Nebenbeschäftigungen ☑ nur eine Jahreszeit

### BALANCE



☑ drei Startbedingungen ☑ diverse Spieloptionen für Profis und Anfänger ☑ Basis-Tutorials und Hilfe  
☑ steile Lernkurve für Neulinge ☑ auf Dauer zu monoton

### ATMOSPHÄRE / STORY



☑ echte Fahrzeuge dank zahlreicher Lizenzen ☑ Vögel auf Feldern  
☑ Fahrer wackelt und bedient Pedalerie  
☑ leblose Welt ☑ springende Schatten, nachladende Objekte

### UMFANG



☑ über 300 Fahrzeuge und Objekte ☑ Multiplayer-Modus für bis zu 16 Spieler ☑ Land-, Tier- und Forstwirtschaft ☑ drei Maps mit unterschiedlichem Setting ☑ weder Kampagne noch Szenarien

### FAZIT

Fans der Serie freuen sich über optische und inhaltliche Neuerungen, Farm-Muffel lässt das unveränderte Spielprinzip weiterhin kalt.

