

GAME OVER

Now try to farm like never before!

Landwirtschafts-Simulator 19: C64-Edition

VOM BAUER ZUM BÄUERCHEN: DEMAKE-TEST

Als Giants Software am 1. April 2018 auf YouTube den Farming Simulator für den C64 ankündigte, hielt die Welt das für einen Witz. Jetzt ist das Spiel tatsächlich erschienen, wir haben es ausführlich getestet und decken nach investigativen Recherchen eine rotzfreche Fake-News auf.



Der Autor

Harald Fränkel wuchs mit dem C64 auf, kennt die Landwirtschafts-Simulator-Reihe und war somit das perfekte Opfer für einen Test. Er warnt allerdings vor seinen berühmten Wortspielereien: »Kritiker meiner Texte halten ebendiese gerne für Scherzartikel. Nachdem sie meine Scherzfrequenz gemessen haben, brauchen manche angeblich Scherzmittel. Einige haben sogar Angst vor einem Scherzinfarkt.«

Ich hatte beruflich häufig mit dem Landwirtschafts-Simulator zu tun. Unter Spielern, die gemeinhin Hardcore-Gamer genannt werden, ist er verpönt. Meiner Erfahrung nach reden den LS vor allem die schlecht, die sich nie ernsthaft damit beschäftigt haben. Das ist ungefähr so, als würde Bayerns neue Digitalministerin während der Gamescom über das Leveldesign von Battlefield 5 referieren. Was mich angeht, verdient der Landwirtschafts-Simulator, die Inka Bause unter den

Spielen, wirklich Anerkennung. Ein Fan bin ich aber beileibe nicht. Für den Test der Achtzigerjahre-Gedenkfassung musste ich deshalb erst einen passenden magischen Motivationspruch murmeln (»By the Bauer of Greyskull, ich habe die Kraft!«), um mich leicht ängstlich ans Werk machen zu können. So viel vorweg: Die C64-Edition ist eine irrwitzige Idee, knuffig umgesetzt und nachahmenswert. Fühlt euch unter Druck gesetzt, ihr anderen Spielehersteller!

Lizenz zum Tröten

Der am PC spielbare 8-Bit-Ableger ist ein Teil der Collector's Edition des LS 19 und leider nicht auf anderem Weg zu bekommen. Bei einigen Details habe ich gestaunt: Es gibt mehrere Wachstumsphasen, die Fahrzeuge verfügen über Tempomaten, unterschiedliche Motorgeräusche, Hupen und piepende Rückfahrwarner, wobei der Traktor mit Anhänger schwieriger zu rangieren ist, weil der Wagen hinten gern ausbricht.

Die Vehikel im Spiel sind lizenzierte Modelle. Ich nenne einen roten Traktor Case IH Magnum mit Pflug, einen grünen Fendt-Bulldog 700 samt Sämaschine, einen blauen New Holland T7 mit Anhänger und den Mähdrescher John Deere T560 mein Eigen. Okay, sie könnten genauso gut alle von Lego Duplo sein, weil drei Pixel ziemlich genau so aussehen wie ... drei Pixel, aber es ist der Wille, der am Ende zählt.



Der New Holland T7 verkauft die Ernte an einen Hof, auf dem sogar ein Pferd lebt. Vielleicht ist es aber auch eine Piñata.



Selbst Laien erkennen, dass hier ein lizenzierter und authentisch umgesetzter John-Deere-T560-Mähdrescher zur Tankstelle fährt.



Säen fühlt sich an, als würde man Mandalas ausmalen. Was am Rand aussieht wie in den Schnee gepinkelt, ist die letzte Wachstumsphase.



Die hochkomplexen Eingabeoptionen des Demakes auf einen Blick. Doch keine Angst! Die Bedienung flutscht!

Stopp, stimmt nicht ganz, ein Brummbumm geht problemlos als Markenprodukt durch: Ausgerechnet der Mähdrescher erinnert, wenn er nach unten fährt, an einen Gillette-Venus-Embrace-Damenrasierer. Zum Glück bin ich kein Aluhutfalter, sonst würde ich Schleichwerbung unterstellen.

Schweinebauerteurer Sprit

Als sogenanntes Demake soll der LS C64 die grundlegende Spielmechanik des Landwirtschafts-Simulators in abgespeckter Form abbilden. Das funktioniert: Ich pflüge mit dem Case-Traktor, nutze den Fendt zum Säen, und der John Deere mäht alles nieder. Dann verlade ich den Weizen in den Hänger des New Holland und tuckere zum Silo, um bezahlt zu werden. Mit der Kohle wiederum kaufe ich neues Saatgut und Sprit. Gehen Treibstoff oder Geld aus, heißt es »Game Over«.

Selbst das mit dem Benzin wurde realitätsnah umgesetzt: Es ist zum einen schweinebauerteuer, angeblich wegen des Niedrigwassers unserer Flüsse. Zum anderen schlucken die Fahrzeuge 100 Liter auf drei Kilometer, was ich von meinem Bugatti Vey-

»The Bauer of love,
A force from above,
cleaning my soul.«

(Fränkel Goes to Hollywood, 1984)

ron kenne, den natürlich Electronic Arts bezahlt hat, weil ich einfach ein besonders guter Spielejournalist bin.

Nichts für Bauer Rangers

Nach Auskunft von Martin Rabl, PR- und Marketing-Manager bei Giants Software, hat eine C64-Gruppe namens Singular Crew das Spiel umgesetzt. Wer heute noch für den meistverkauften Computer der Geschichte programmiert, liebt die Herausforderung, mit der arg limitierten Technik des Steinzeitrechners auszukommen. Mir fallen da meine zwei Kater Clever & Smart ein, die es schaffen, sich in Kartons zu quetschen, die halb so groß sind wie sie. Damit der Bauern-Simulator als Bäuerchen-Simulator funktioniert, zeigt er immer nur zwei Fahrzeuge gleichzeitig an. Mit F1, F3, F5 und F7 wechsele ich. Spezial-Features wie etwa die Forstwirtschaft haben wegen der eingeschränkten Möglichkeiten natürlich keine Chance, leidenschaftliche Bauer Rangers gucken in die Röhre.

Damit das Jungvolk unter den GameStar-Lesern eine grobe Vorstellung bekommt: Würde der frisch erschienene LS 19 auf ollen 51/4-Zoll-C64-Disketten ausgeliefert, wären

rund 23.000 Stück nötig. Natürlich hatte früher jeder C64-Freak so viele Datenträger im Kinderzimmer – für Sicherheitskopien, hüstel. Um aber die genannte stattliche Zahl einzulesen, bräuchte ein 1541-Floppy-Laufwerk ohne Fastloader, natürlich nur rein theoretisch, über elf Wochen. Gestapelt ergäbe sich ein über 55 Meter hoher Datenträger-Turm. Gute Aussicht von da oben.



Eine Version des C64-Spiels auf Modul und mit Packung gab's nur für die Presse. Wir fordern: Bringt das gute Stück in den normalen Handel!

Kaum zu unterscheiden

Welches Fahrzeug stammt aus dem LS 19, welches aus dem Demake? Die grafische Brillanz der C64-Edition macht es wirklich schwer, die Vehikel zu unterscheiden.

Landwirtschafts-Simulator 19



Case IH Magnum mit Pflug



Fendt-Bulldog 700 samt Sämaschine



New Holland T7 mit Anhänger



John Deere T560

C64-Demake



Case IH Magnum mit Pflug



Fendt-Bulldog 700 samt Sämaschine



New Holland T7 mit Anhänger



John Deere T560

Brumbrumm und Surrurr

Noch ein paar Worte zum Sound, ich formuliere es vorsichtig, behutsam, möglichst wenig verletzend und durch die Blume: Meine Trommelfelle haben nach 60 Sekunden einen Ausreiseantrag gestellt. Unterschiedliche Motoren und 8-Bit-Retro-Charme in allen Ehren, aber für den Fendt wurden aber offenbar die Geräusche eines Propellerflugzeugs beim Abschmieren aufgezeichnet. Der Case IH macht im hochtourigen Vollgas-Modus mit seiner Stechmücke-am-Ohr-Attitüde wesentlich aggressiver als ein Killerspiel. Kein Wunder, dass einem da die Trommelfel-

le davonschwimmen wollen. Eine einfache Musikuntermalung wäre besser gewesen, die groovige Mucke im Hauptmenü etwa.

Oldschool darf Schule machen

»Trotz der Weiterentwicklung der Technik, die zugrundeliegende Idee eines Spiels ist immer noch das Wichtigste. Es muss Spaß machen und den Spieler ansprechen. Wir empfehlen für die C64-Edition als Zubehör den 3M Peltor Kapselgehörschutz X5A«, sagt Martin Rabl von Giants. Ja, zugegeben, den letzten Satz habe ich mir ausgedacht, weil er sich so fluffig liest. (Lügenpresse)

Definitiv schade: Anders als bei der Presseversion gibt's den LS C64 in der Collector's Edition für Otto Normalsammler weder als schmucke Box noch auf Modul. Immerhin braucht man keinen »Brotkasten«, sondern spielt das Ding direkt und bequem von der DVD. Deren Hülle ist im nostalgischen Diskettendesign gehalten. Wünschenswert wäre eine Highscore-Funktion gewesen, das Endlosspiel-Format passt nicht ganz zum C64. Trotzdem bin ich amused, die Idee darf gerne Schule machen!

Meine Lieblings-Collector's-Edition ist wegen des Nachtsichtgeräts nach wie vor die von Modern Warfare 2. Ein neues Call of Duty mit der USS Nimitz als Beigabe wäre Klasse. Noch besser fände ich aber ein C64-Demake im Neuromancer-Stil, wenn das Rollenspiel Cyberpunk 2077 erscheint.

Es war eine Schnapsidee

Last but not least decke ich wie eingangs versprochen eine Fake-News auf. Im Zusammenhang mit der C64-Edition ist immer wieder die Rede davon, dass sie ein Aprilscherz gewesen und anschließend umgesetzt worden sei. Ich möchte keine Namen nennen, aber Michael Obermeier und Robin Rütter verbreiteten diese Mär zuletzt auf GameStar.de (Buhhh!). Ich indes rätselte, wie es sein kann, dass im Enthüllungsvideo vom 1. April 2018 bereits Spielszenen zu sehen waren. Handelte es sich um einen CGI-Spezialeffekt? Als besonders guter Journalist begann ich, investigativ zu recherchieren. Investigativ recherchieren bedeutet heutzutage: Ich habe einfach ausnahmsweise mal nachgefragt. Natürlich leuchtete ich Martin Rabl dabei mit einer Stehlampe ins Gesicht, bis er unter dem psychischen Druck zusammenbrach und gestand.

Die Idee zum Projekt sei bereits Ende 2017 gekommen: »Wir haben intern darüber gesprochen, dass der LS in all den Jahren auf sehr vielen Plattformen erschienen ist. Schließlich meinte jemand: Der C64 fehlt aber noch!« Ahhh! Ende 2017, ein gelallter Zwischenruf während der Weihnachtsfeier, so war das also! Vermute ich.

Ein Hauch von Inception

Was die Macher der Landwirtschafts-Simulator-Reihe ausgeheckt haben, war also gar kein Aprilscherz, sondern der ultimative Aprilscherz! Sie stellten den ersten Trailer am berühmt-berüchtigten Feiertag der Veräppelungen online. Deshalb dachte jeder, die Story sei nicht wahr. Tatsächlich wurde aber längst am Spiel gearbeitet.

Der Hersteller machte quasi einen Aprilscherz, indem er einen Aprilscherz machte, der kein Aprilscherz ist ... oder so ähnlich, ich habe schon Mindfuck-Knoten im Hirn wie beim Film »Inception«. Respekt ihr Giants, eure nicht erfundene Geschichte war ein echter Husarenstreich! Übersetzung für die YouTube-Generation: Respekt, ihr Ehrenmänner und -frauen, das nice Event mit der Nicht-Fake-News war ein nicer Husaren-Prank! ★