

## Landwirtschafts-Simulator 22

## BAUERN REGELN

Genre: **Simulation** Publisher: **Astragon** Entwickler: **Giants** Termin: **22.11.2021**

Wir haben uns über 40 Stunden durch den LS22 gepflügt und zeigen, warum der neue Teil nicht nur eine konsequente Weiterentwicklung der erfolgreichen Simulationsreihe ist, sondern noch viel, viel mehr. Von Christian Schwarz

**Christian Schwarz**

Christian Schwarz hat eine Vorliebe für Bauernhof-, Aufbau- und Open-World-Spiele. Wie gut, dass beim neuesten Landwirtschafts-Simulator das alles nicht nur gegeben ist, sondern obendrein mit einer großen Auswahl an unterschiedlichen Maschinen und Fahrzeugen ergänzt wird. Für einen ersten Blick konnte Christian bereits eine umfangreiche Vorschauversion anspielen und seine virtuellen Sporen als Landwirt verdienen.

Hört ihr das? Der Wind weht über die Wiesen, die Äste der umstehenden Bäume knarzen leise, und das charakteristische Zirpen ein paar emsiger Grillen wechselt sich mit dem lieblichen Gesang der lokalen Vogelpopulation ab. Es ist eine Form von Stille, die sich über den Augenblick legt.

Die Ruhe vor dem Sturm? Sicherlich, denn wenn ihr noch genauer hinhört, vernehmt ihr in der Ferne noch mehr: Von hinter dem Horizont drängen die Klänge mächtiger Motoren, grandioser Gerätschaften und beeindruckender Bereifung an unser Ohr. Mit Erscheinen des Landwirtschafts-Simulators 22 ist es ab dem 22. November nämlich endgültig vorbei mit der Stille. Und die Geräusche von Traktoren, Ernte-, Verarbeitungs-

und Transportmaschinen sowie Vehikeln, von denen so mancher Nicht-Landwirt garantiert noch nie gehört hat, machen – das sei vorab gesagt – einen immensen Teil der Faszination im neuen Ableger der Serie aus.

Wir haben uns für euch das Flanelhemd angezogen, Felder bestellt, Tiere gezüchtet und den Fuhrpark ausprobiert. Das Ergebnis lest ihr in unserem umfangreichen Preview-Artikel, für den wir satte 40 Stunden im Spiel verbrachten und nahezu jeden Aspekt des neuen Teils ausprobieren konnten. Ein Test war mit unserer Version noch nicht möglich, aber wir können euch so noch vor der Veröffentlichung sagen, ob dem LS22 die diesmal besonders lange Wartezeit gut getan hat. Kleiner Spoiler: Serienfans be-

kommen die bisher beste Farming-Sim – und Einsteiger den idealen Startpunkt für ihre Karriere als Landwirt.

**Auf in die Sandbox**

Doch bevor wir die Ärmel hochkrepeln und uns auf die Arbeit stürzen, legen wir erstmal fest, wie die Ärmel aussehen – und auch der Rest von uns. Zu Spielbeginn erwartet uns ein im Vergleich zum Vorgänger umfangreicherer Charaktereditor, in dem wir nicht nur Geschlecht, Namen und Aussehen der Spielfigur festlegen, sondern auch mit einer Auswahl an Jacken, Hemden, Hosen, Schuhen, Helmen, Brillen, Handschuhen oder Komplett-Outfits unser Erscheinungsbild definieren. Anschließend werden wir auf eine der drei enthaltenen Karten losgelassen.

Die Schauplätze sind alle sehr schön ausgefallen und vor allem abwechslungs- sowie detailreich gestaltet. Während wir uns auf Elm Creek ein Leben als amerikanischer Farmer aufbauen können, bewegen wir uns auf der aus dem Vorgänger neu aufgelegten Karte Erlengrat in einem bayrischen Alpenidyll einschließlich Gebirgspanorama und saftiger Wiesen. Die dritte Gegend befindet sich im fiktiv-französischen Haut-Beyleron und ist thematisch mit charakteristischen Klinkerhäusern, malerischen Gassen und einem Bergkastell an mediterrane südfranzösische Landschaften angelehnt.

Bevor es endgültig ans Eingemachte (oder ans Einmachen) geht, können wir einen von drei Schwierigkeitsgraden auswählen: Auf dem leichtesten beginnen Einsteiger mit einem kleinen Stück Land, ein paar Gebäuden, Feldern sowie einer Erstausrüstung an Geräten. Schalten wir eine Stufe höher, ist zwar unser Bankkonto üppiger, allerdings starten wir dann bei null. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist zudem die Wirtschaft unnachgiebiger, unser Startkapital fällt noch geringer aus, und wir stehen schon zu Beginn tief bei der Bank in der Kreide.



Die Fahrzeuge sind seit jeher die Hauptattraktion des Landwirtschafts-Simulators. Im neuen Teil entdecken wir noch mehr Details.



Ernteerzeugnisse wie hier unseren Honig transportieren wir mit einem Gabelstapleraufsatz zu einem Hänger für den weiteren Transport.

Haben wir die Parameter für unser Spiel festgelegt, beginnen wir auf einem Areal, das einmal unser Traumhof werden kann. Die Spielwelt des LS22 fungiert dabei als spannende Sandbox mit viel Potenzial: Die Karte lässt sich jederzeit frei erkunden, Hotspots wie der Fahrzeughändler, Viehhändler oder Tankstellen können via Schnellreise und ohne Ladezeiten in Sekundenschnelle aufgesucht werden. Über das Menü kaufen wir bei Bedarf (und entsprechendem Budget) weiteres Land. Farmgebäude und die neuen Produktionsketten errichten wir über ein intuitiv zu bedienendes Baumenü.

### Ganzjähriges Vergnügen

Aber der Reihe nach. Eine der wichtigsten Neuerungen im LS22 sind die Jahreszeiten und die damit verbundenen saisonalen Anbau- und Erntezeiten für diverse Feldfrüchte. Entwickler Giants hat somit auf das Feedback der Community gehört und eine der beliebtesten Mods nun direkt in den neuen Teil implementiert. Das bedeutet, dass wir nun den Jahreszyklus durchleben und unsere Arbeit entsprechend vorplanen müssen. Doch keine Sorge – wir müssen uns nicht die Saatzeitpunkte mit dem Auswendiglernen von Bauernregeln einprägen (»Wenn im Juni der Nordwind weht, das Korn zur Ernte trefflich steht«). Dafür genügt ein Blick auf den neuen Wachstumskalender. Dieser ist über das Menü zugänglich, und wir erfahren dort beispielsweise, dass Weizen nur im September und Oktober angebaut werden kann. Hafer hingegen muss Anfang des Jahres aufs Feld gebracht werden, und Raps können wir nur im Juli und August aussäen. Praktisch, dass die Erntezeiträume auch drin stehen.

Das bedeutet spielerisch, dass wir uns für eine erfolgreiche Ernte an den Plan halten müssen (»Ist's des Monats falsche Nummer, gibt's im Silo nichts als Kummer«, oder so ähnlich). Im Umkehrschluss heißt das, dass



Haben wir ein Feld gepflügt, müssen wir noch die Steine entfernen. Dazu kommt im LS22 eine neue Maschine zum Einsatz, die wir hinter unseren Traktor spannen.

wir im schlimmsten Fall ein Jahr warten müssen, um unsere Felder zu bestellen. Das ist aber nicht schlimm, denn zum einen gibt es im LS22 wahnsinnig viel zu tun. Zum anderen haben wir die Möglichkeit, den zeitlichen Ablauf zu konfigurieren. So können wir einstellen, dass ein Monat genau einem Tag im Spiel entspricht – ein Jahr also zwölf Tage dauert. Wer es langsamer und authentischer mag, kann festlegen, dass ein Monat bis zu ganzen 30 Tagen entspricht – dann bräuchte es 360 In-Game-Tage für ein Spieljahr. In jedem Fall können wir aber die Spielgeschwindigkeit des laufenden Tages per Tastendruck unseren Bedürfnissen anpassen.

### Wettermacher

Ein großer Vorteil am Landwirtschafts-Simulator 22 ist, dass das Spiel uns nichts aufzwingt. Das gilt auch für die Jahreszeiten, denn wer sich nicht an Zyklen und Saatkalender halten will, der deaktiviert das saisonale Wachstum im Menü einfach. Dann können wir jederzeit alles anbauen, und die Jahreszeiten haben nur noch einen optischen Effekt auf die liebevoll gestaltete 3D-

Landschaft. Die tragen allerdings einiges zur heimeligen Hofstimmung bei: Wenn im Winter zunächst ein paar Flocken vom Himmel fallen und bald darauf Hof, Wege und Dächer von der weißen Pracht bedeckt sind, ist die Atmosphäre sehr dicht. Wer dafür komplett unempänglich ist, der sucht sich in den Optionen einen Monat aus, und das Spiel wird dann immer ähnliches Wetter haben. Getreu dem Motto: »Kräht der Hahn auf dem Mist, ändert sich's Wetter – oder es bleibt, wie es ist.« Wir würden aber jedem empfehlen, mit realistischen Jahreszeiten zu spielen. Zum einen macht es aus unserer Sicht Spaß, den Landwirtalltag strukturierter anzugehen. Zum anderen ist es durchaus zu begrüßen, dass Jahreszeiten, Wetter und saisonales Wachstum in einem Spiel simuliert werden, welches – nun ja – Landwirtschafts-Simulator heißt.

### Produktionsketten als Evolution

Die zweite große Neuerung neben den lange ersehnten Jahreszeiten sind die Produktionsketten. Bisher war es so, dass wir die Früchte unserer harten Arbeit bei einem in-

# UNSERE KLEINE FARM

Nach ein paar Spielstunden haben wir uns auf unserem Hof auf der alpenländischen Karte Erlengrat schon häuslich eingerichtet. Neben einem Weizenfeld haben wir bereits eine kleine Tierzucht, Silos sowie einen ansehnlichen Fuhrpark, Garagen und ein Wohnhaus.



Abseits des Hofes haben wir unser erstes Feld bestellt. Dafür haben wir es zunächst gepflügt und von Steinen befreit. Nach der Saat im letzten Monat können wir schon erste Fortschritte sehen.



Gewächshäuser gehören zu den einfachsten Produktionsketten. Nachdem wir sie errichtet haben, müssen wir sie regelmäßig mit Wasser versorgen. Den Ertrag können wir entweder (automatisch) verkaufen oder weiterverarbeiten.



Als wir nach insgesamt vier Arbeitsschritten endlich mit der Ballenpresse über das Gras fahren und so Heuballen herstellen, sind wir sehr stolz auf uns.



Futter für unsere Tiere lagern wir in diesen Silos. Anfangs kaufen wir die einfachen Rationen noch beim Händler, doch später mischen wir einzelne Komponenten und versorgen die Tiere so mit hochwertigerer Nahrung.



Neben unserem Feld haben wir Bienenstöcke errichtet. Die liefern fortlaufend Honig (Paletten in der Mitte) und können sogar die Ernteerträge mancher Feldfrüchte erhöhen – Bienen sind wichtig!



Der Traktor ist unser überall universell einsetzbarer Lastenesele. Zu Beginn des Spiels brauchen wir zunächst Pflüge. Wollen wir Heu herstellen, müssen wir mit dem Wender geschnittenes Gras wenden, es mit dem Schwader zusammenlegen und letztlich mit der Ballenpresse zu Heuballen pressen. Links im Bild ist außerdem noch ein Gerät, um Steine vom Feld zu sammeln.



Die Pferde (links) wollen täglich geritten und können bei Wertsteigerung verkauft werden. Schafe (hinten) sind genügsam und geben Wolle. Die Hühner (rechts) sind gerade erst in ihren neuen Stall eingezogen. Um alle Ställe optimal mit Futter zu versorgen, haben wir eine Stallgasse gelassen, durch die wir mit dem Traktor samt Anhänger fahren können.

Gemeinsames Ernten: Im Multiplayer-Modus können wir uns Aufgaben teilen und so effektiv zusammenarbeiten – sogar via Crossplay.



In unserem Farmhaus legen wir uns schlafen und springen so zum nächsten Tag. Mehr können wir in unserer Version aktuell noch nicht damit machen.



In der Garage nebenan parkt ein Teil unseres Fuhrparks. Im linken Fenster ist der Anhänger für die Pferde zu sehen.



Die Schüttguthalle haben wir kurzerhand als Lager für Heuballen und Werkzeuge zweckentfremdet.



Die beiden Schwergewichte benötigen wir für die Forstwirtschaft. Mit den Sägen fällen wir Bäume und verladen die Stämme auf einen entsprechenden Anhänger. Der Traktor ganz links im Bild wühlt sich dank extrovertierter Bereifung auch durch schweres Gelände.

teressierten Kunden verkauft haben. Das können wir zwar immer noch machen, allerdings haben wir nun mehr – und vor allem andere – Möglichkeiten. Statt etwa die gerade eingefahrene Weizenernte bloß unter das benachbarte Dorfvolk zu bringen, können wir sie nun selbst weiterverarbeiten. Die dafür erforderlichen Gebäude benötigen ihrerseits ausreichend Land sowie natürlich Bares. Serientypisch können wir uns letzteres auch von der Bank leihen, wenn es mal eng wird. Selbstredend fallend dann Zinsen an.

Die Produktionsketten sind logisch und nachvollziehbar: Den Weizen können wir in einer Mühle zu Mehl verarbeiten und dieses dann entweder verkaufen oder aber eine Bä-



Beim Dreschen des Feldes dürfen wir innehalten und die schöne Grafik des LS22 bewundern.

ckerei errichten. Die dort hergestellten Brote sind das Endprodukt dieser beispielhaften Produktionskette und versprechen den höchsten Gewinn – natürlich bedeuten sie aber auch den höchsten Aufwand. Nahezu alle Felderzeugnisse dürfen wir in irgendeiner Form weiterverarbeiten (so können wir etwa Öl aus Oliven herstellen oder aus Baumwolle Stoffe produzieren), was eine Spezialisierung unseres Hofes zulässt. Wer hingegen alles anbauen, produzieren und verkaufen will, kann im LS22 auch darauf hinarbeiten, ein Großbauer zu werden.

### Aufbaubauer

In unserer Preview-Version funktionierten die Produktionsketten schon sehr gut. Anlieferung und Abholung erfolgten intuitiv über die jeweiligen Symbole. Die Mechanik macht das Spiel komplexer und verleiht Tiefe, ohne aufgesetzt zu wirken oder die Abläufe aufzublähen. Die Produktionsketten fügen sich so organisch ins Spielgeschehen ein, als wären sie schon immer mit an Bord gewesen. Letzteres ist in gewisser Weise sogar zutreffend, denn Gewächshäuser sind schon lange Teil der Serie. Allerdings sind sie im LS22 nicht mehr nur dekorative Objekte mit stetem Passiveinkommen, sondern gehören ab sofort aktiv zu den Produktionsstätten.

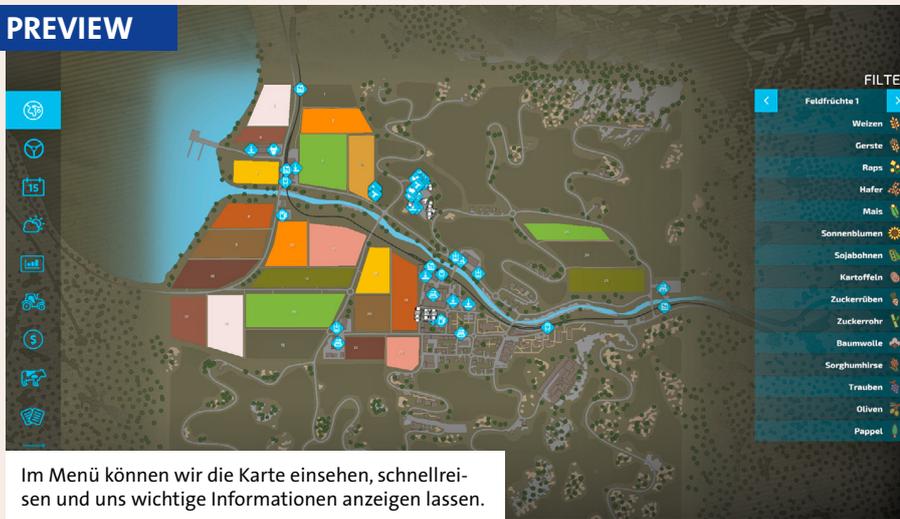
Nachdem wir eines oder mehrere Gewächshäuser errichtet haben, müssen wir eine stabile Wasserversorgung sicherstellen. Im Menüpunkt für die Produktionsketten wählen wir dann, was wir anbauen wol-

len. Pro Gewächshaus gibt es drei Slots für Erntegut (Salat, Tomaten oder Erdbeeren). Haben wir festgelegt, was »produziert« werden soll, warten wir, bis die Früchte für Verkauf oder Weiterverarbeitung vor dem Gebäude stehen. Mit dem Ertrag können wir dann an anderer Stelle beispielsweise Kuchen oder weitere Leckereien herstellen.

### Landwirte aller Plattformen, vereinigt euch!

Natürlich ist beim LS22 auch wieder ein Multiplayer-Modus dabei. Neu ist, dass es eine Crossplay-Funktion gibt, sodass PC- und Konsolenspieler das gleiche Feld ackern können. Wird das Spiel auf dem PC gehostet, können bis zu 16 Spieler zusammen auf einer Karte sein. Findet die Partie auf einer Konsole statt, passen bis zu acht Spieler auf den Server. Apropos Server: Wollt ihr einen eigenen Server erstellen, benötigt ihr den LS22 noch ein zweites Mal.

Im kooperativen Spiel hat der Landwirtschafts-Simulator 22 seine besten Momente, wenn ein Rädchen ins andere greift, Spieler sich bei Arbeiten mit schwerem Gerät unterstützen und durch den Trubel sowie die Bewegung auf dem Hof eine romantisierte Illusion von Landleben entsteht. Der eingangs erwähnte Charaktereditor beweist hier einen größeren Nutzen als zunächst gedacht: Durch die große Auswahl an Details fällt es leichter, die Charaktere unterscheidbar zu designen und den eigenen im etwaigen Trubel im Auge zu behalten. Vor allem



Im Menü können wir die Karte einsehen, schnellreisen und uns wichtige Informationen anzeigen lassen.



Hühner wollen versorgt werden. Daher kaufen wir am besten gleich vier Säcke Futter in der praktischen Big-Bag-Verpackung.

wenn man an einem arbeitsreichen Erntetag die 16-Personen-Obergrenze im Multiplayer-Modus tatsächlich einmal ausreizt.

**Individuelle Höfe**

Neben den bereits genannten großen Neuerungen hat der LS22 auch eine weitere Verbesserung bestehender Mechaniken erfahren. Allen voran ist hier zunächst der Baumodus zu nennen. Ist der aktiviert, platzieren wir Gebäude und Zierelemente wie Zäune und Tore frei in der 3D-Welt und errichten so unseren ganz individuellen Hof. Zwar können wir die Gebäude mit der Maus stufenlos drehen und aus allen erdenklichen Richtungen betrachten, bevor wir sie dann errichten. Allerdings dürfen wir sie nach dem Bau nicht mehr verschieben, sondern müssen sie für einen Bruchteil des Kaufpreises wieder verkaufen. Das ist schade, da das Bauen durchaus etwas fummelig sein kann. Setzen wir Gebäude am Rande von Ebenen oder an kleinen Hängen, kann es zu unschönen Terrainverformungen wie Rampen in der Luft oder unpassenden Gräben kommen. Terrainverformungen der freiwilligen Art können wir über den prinzipiell aber sehr gut funktionierenden Baumodus auch durchführen. Und haben wir den Dreh einmal raus, macht es durchaus Spaß, die großflächigen Ländereien zu gestalten, Lauf- sowie Fahrwege zu optimieren und die eigenen Kreativität immer wieder herauszufordern. So entstehen in wenigen Spielstunden komplexe Konstruktionen aus Silos, Ställen,

Verladeplätzen, Hallen, Scheunen, Garagen und, und, und. Über die Landschaftsbaufunktion des Baumodus können wir nicht nur besagte Terraforming-Werkzeuge nutzen, sondern auch die Bodentexturen nach unserem Geschmack anmalen und Zierobjekte platzieren. Die Stallgasse soll asphaltiert und der Landsitz von Blumenbeeten umschlossen sein? Kein Problem! Darüber hinaus können wir uns mit Toren, Zäunen, Lampen und Gartenhäusern so richtig austoben und unserem Hof einen unverkennbaren Charakter verleihen. Zwar gibt es nicht übermäßig viele Ausführungen der einzelnen Dekorationselemente. Aber allein die Tatsache, dass das freie Bauen so gut funktioniert, führt dazu, dass kaum ein Hof dem anderen gleicht. Wer sein Anwesen mit einem guten ökologischen Gewissen betreiben möchte, freut sich über die neuen Biogasanlagen oder Solar-Panels. Viele der platzierbaren Gebäude sind nun außerdem begeht- und befahrbar, sodass wir große Scheunen erkunden, Garagen sowie Werkstätten einrichten und auf diese Weise ganz neue Möglichkeiten haben, unsere eigene Ordnung auf dem Hof zu etablieren.

**Mehr vom Gleichen – nur besser**

Die anderen Aspekte und Tätigkeitsfelder des Landwirtschafts-Simulators 22 entsprechen zwar denen des Vorgängers, sind aber auch mit den bereits angesprochenen Neuerungen durchzogen. Durch die Zucht von Schafen und Hühnern kommen wir an Wolle

**MEINUNG**

Florian Franck  
@SirMetalizer



Nachdem der Sprung vom LS17 zum LS19 nicht sonderlich groß war, hegte ich große Hoffnungen auf den Landwirtschafts-Simulator 22. Giants versprach große Verbesserungen und neue Features, und was soll ich sagen? Ich bin bisher begeistert. Jahreszeiten und Produktionsketten sind ein wirkliches Highlight und bringen einen völlig neuen Aspekt in die Simulation. Die drei Karten fühlen sich grundlegend verschieden an und bieten für jeden Spielertyp einen passenden Bereich. Während ich im LS19 den Multiplayer außer Acht gelassen habe, freue ich mich dieses Jahr auf gemeinsame Projekte mit Freunden. Immerhin war der Multiplayer schon immer eine der größten Stärken der Reihe. Auch die neuen Fruchtarten wie Hirse, Weintrauben und Oliven passen gut ins Spiel. Einziges Manko: Es gibt wenig Hilfen und Tutorials im Spiel, aber dafür gibt es ja das GameStar-Sonderheft zum neuen Landwirtschafts-Simulator (siehe Kasten).

und Eier, die wir in der Spinnerei und Bäckerei zu Kleidern sowie Kuchen weiterverarbeiten können. Damit die Tiere – und da fallen Kühe, Schweine sowie Pferde auch mit rein – gesund sind und sich bestmöglich entwickeln, müssen wir auf eine ideale Futtermischung achten. Zwar reicht es, wenn wir den Tieren Heu, Wasser und gekauftes Futter anbieten. Wer aber das Maximum in Sachen Entwicklung aus der eigenen Zucht herausholen will, muss mehrere Komponenten fürs Futter besorgen und optimal mischen.

Diese zusätzliche Tiefe verleiht dem Spiel nicht nur mehr Realismus, sie wertet auch die Tierzucht als Ganzes auf. Wir müssen uns nun mehr mit unseren Tieren befassen und wollen auch, dass sie es gut bei uns haben. Das gilt für alle kaufbaren Tiere, außer für die Bienen. Die Bienenstöcke brauchen nicht viel Pflege: Einmal errichtet, produzieren die emsigen Arbeitstiere fortlaufend Honig, den wir – ihr ahnt es – entweder direkt verkaufen oder weiterverarbeiten können. Dabei brauchen die Insekten keine Zuwendung unsererseits, können aber Feldern mit bestimmten Fruchtbarkeiten einen Bonus verleihen (wegen Bienenchen und Blümchen).

Natürlich können wir uns im LS22 auch wieder als Forstwirt betätigen, indem wir mit schwerem Gerät Bäume fällen. Und ebenso natürlich gibt es auch für Holzerzeugnisse eine Produktionskette, denn im Sägewerk werden daraus Bretter, und die Schreinerei produziert Möbel. Und noch eine Neuerung: Auf der französischen Map können wir erstmals Trauben ernten. Diese sind neben Oliven, Hirse und Erdbeeren eine der vier im LS22 neuen Fruchtarten.

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymekki



Die um ein Jahr längere Entwicklungszeit hat dem LS22 in meinen Augen merklich gut getan. Mit Produktionsketten, Jahreszeiten und damit verbundenem saisonalen Anbau geht das Spiel einen großen Schritt in Richtung verbesserter Simulation, lässt mir als Spieler aber trotzdem alle Freiheiten. Ich kann mich in dieser riesigen Sandbox nach Belieben austoben, indem ich klassische Landwirtschaft betreibe, Tiere züchte oder einfach jeden Baum rode, den ich vor die Säge kriege. Das alles mache ich mithilfe eines Fuhrparks, der in Sachen Detailarbeit in neue Sphären vorstößt. Von den neuen Produktionsketten, die sich organisch ins Spiel einfügen, habe ich da noch gar nicht gesprochen. Ausbaufähig finde ich, Stand jetzt, lediglich die Dokumentation und Hilfestellung für neue Spieler. Ich persönlich freue mich sehr auf die Release-Version. Oder wie es auf dem Land heißt: »Geht daneben nicht mehr viel, erwartet uns ein klasse Spiel.«

### Die richtige Maschine

Apropos Traktor: Zwar sind die vielfältigen Aufgaben, die intelligenten Neuerungen und die gelungene Präsentation wichtige Eckpfeiler des Spiels, der heimliche Star des LS22 ist aber – wie sollte es auch anders sein – der immense Fuhrpark. Unzählige unterschiedliche Fahr- und Werkzeuge, original lizenziert und modelliert, machen auch im neuen Teil wieder einen großen Reiz im Leben eines virtuellen Landwirts aus. Kein Wunder also, dass Entwickler Giants hier auch nochmal eine Schippe draufgelegt hat. Wer möchte, kann sich nun an einer optionalen manuellen Gangschaltung versuchen und sogleich ebenfalls neue Maschinen zum Aufsammeln von Steinen übers Feld führen.

Hier kommen dann auch die eingangs angesprochenen Sounds voll zur Geltung: Wenn wir in der Cockpit-Perspektive fest im Sattel sitzen, hören wir jede überfahrene Unebenheit im Boden, jedes Wackeln unseres Sitzes, jedes noch so kleine Geräusch. Dazu kommen die Ehrfurcht gebietenden Sounds der Motoren, die so klingen, wie wir es erwarten, wenn sich Kolosse aus Stahl den Untergrund zu eigen machen. Aber auch die Umwelt trägt zur Klangkulisse bei: Mit offenen Ohren lauschen wir fallenden Bäumen, hören das Plätschern des Wassers und nehmen von der lebendigen Tierwelt Notiz.

Doch zurück zu den Maschinen: Neben akustischen Details gibt es auch visuell eine Menge zu bestaunen. Der Verschleiß der Fahr- und Werkzeuge ist zu sehen. Dreck hinterlässt seine Spuren, und großes wie kleines Gerät ist gerade in Bewegung um so viele Details reicher, dass es einfach nur

Der Baumodus ist leicht zu bedienen und übersichtlich gestaltet. Hier suchen wir einen Platz für unsere Bäckerei.



Spielen wir mit aktivierten Jahreszeiten, sollten wir uns an die Angaben im Wachstumskalender halten.



Spaß macht, durch die Gegend zu fahren – außer wenn die Spielphysik uns in der Preview-Version noch ein paar Streiche spielt.

Im LS22 gibt es für jede der anfallenden Aufgaben – und wir haben aufgeführt, wie vielfältig die Aufgaben sein können – die richtige Maschine. Die allerdings erstmal zu finden, dürfte vor allem für Einsteiger gar nicht so einfach sein. Zwar wird jedes Gerät beim Händler kurz erklärt, gerade am Anfang verliert man sich aber allzu gern in kryptischen Modellnummern und fragt sich nach dem teuren Kauf, warum der eine Traktor nicht mit dem anderen Frontlader kombinierbar ist. Grundsätzlich hoffen wir natürlich, dass es in der finalen Version Tutorials für die einzelnen Arbeitsschritte im Landwirtschaftalltag sowie eine insgesamt bessere Do-

kumentation – es existiert bereits ein rudimentäres Glossar – geben wird.

Einen sehr guten Kniff hat Entwickler Giants aber schon jetzt ins Spiel implementiert: Wer gar nicht weiß, wofür welche Maschine zu verwenden ist, kann beim Händler den Punkt »Pakete« anwählen, dort eine Kategorie, beispielsweise »Tiere«, anklicken und im Anschluss alle empfohlenen sowie miteinander kompatiblen Maschinen und Werkzeuge einsehen. Löblich! Darüber hinaus gilt auch für den LS22 der alte Grundsatz »Was nicht passt, wird passend gemacht«, denn der für die Serie so wichtige Mod-Support ist auch wieder dabei. Auf die vielen kreativen Beiträge aus der Community freuen wir uns mindestens genauso sehr wie auf das Spiel selbst. Laut Erntekalender ist es am 22. November 2021 so weit. ★



### GAMESTAR-SONDERHEFT: LS22

Der Landwirtschafts-Simulator 22 ist komplexer als seine Vorgänger, das macht ihn spannend, aber eben auch etwas schwerer zugänglich. Egal ob ihr Jungbauer oder Ackerveteran seid, unser großes Sonderheft zum LS22 hilft euch weiter! Hier gibt's alles über Anbau und Ernte sowie zu Tierzucht und Forstwirtschaft. Unsere Autoren kennen die Serie schon seit Jahren und führen euch auf 148 Seiten in Fuhrparkfeinheiten und Agrargeheimnisse ein – ein paar Probeseiten daraus findet ihr im Anschluss an diesen Artikel. Im Heft gibt's obendrein ein XXL-Poster mit starkem Traktormotiv und Produktionsketten sowie einen Code für den Edel-Skin Fendt 900 Vario Black Beauty. Das Heft liegt ab dem 19.11.2021 am Kiosk, oder ihr bestellt es gleich direkt unter [www.gamestar.de/ls22](http://www.gamestar.de/ls22)