

Eignet sich für euch, wenn ...
 ... ihr schon immer mal Trecker fahren wolltet.
 ... euch der LS bisher zu unruhig erschien.
 ... ihr mit Freunden Felder bewirtschaften wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr am PC spektakuläre Action braucht.
 ... ihr gehofft habt, die KI-Helfer arbeiten für euch.
 ... euch Story und Kampagne wichtig sind.

Landwirtschafts-Simulator 22

DER IST RICHTIG GUT!

Genre: **Simulation** Publisher: **Astragon** Entwickler: **Giants Software** Termin: **22.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der Landwirtschafts-Simulator 22 hat unter besonderen Wachstumsbedingungen ein Jahr länger reifen können. Im Test haben wir die fette Ernte eingefahren und kommen gut durch den Winter – auch wenn so manche Frucht noch nicht ganz reif ist. Von Christian Schwarz

Es ist noch gar nicht so lange her, da haben wir im Rahmen unserer Vorschau in der Ausgabe 12/21 zum Landwirtschafts-Simulator 22 über die Ruhe auf dem Acker und die bereits deutlich am Horizont hörbaren Geräusche von Traktoren sowie anderem schweren Gerät philosophiert. Mittlerweile ist es vorbei mit der Stille, der LS22 ist erschienen. Traktoren ziehen Anhänger mit Produktionsgütern vom Feld, Erntemaschinen arbeiten sich langsam, aber unaufhaltsam durch reifes Getreide, emsig umherfahrende Gabelstapler versorgen derweil die blökenden Stallbewohner mit nahrhaftem Futter – und wir sind mittendrin.

Um euch ein Bild davon zu machen, wie sich dieser Trubel spielt, was der Landwirtschafts-Simulator 22 alles zu bieten hat und ob ihr euch im virtuellen Farmleben verliehen könnt, haben wir uns für den Test durch

das Spiel gepflügt und die Wertung gekellert. Also Latzhose an und rauf auf den Buck unserer virtuellen mechanischen Kutsche.

Fürs (Farm-)Leben lernen

Wer die Vorgänger kennt, wird sich auch im LS22 sofort zurechtfinden. Alle anderen brauchen vielleicht etwas länger, werden aber auch vom Spiel abgeholt. Auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade haben wir zu Beginn die Möglichkeit, ein kurzes Tutorial zu machen und grundlegende Mechaniken einmal unter Anleitung durchzuspielen. Darüber hinaus erhalten wir im Menü auf der Glossarseite noch Hilfe in Textform, und beim Händler lesen wir, für welche Arbeit das ausgewählte Landwirtschaftsgerät eigentlich geeignet ist.

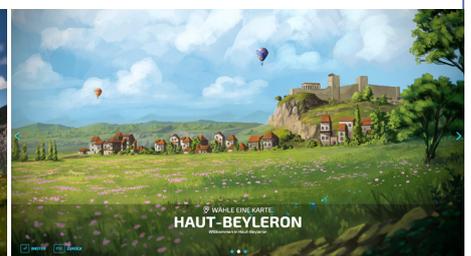
Apropos Händler: Dort haben wir die Möglichkeit, uns Pakete – also eine zusammen-

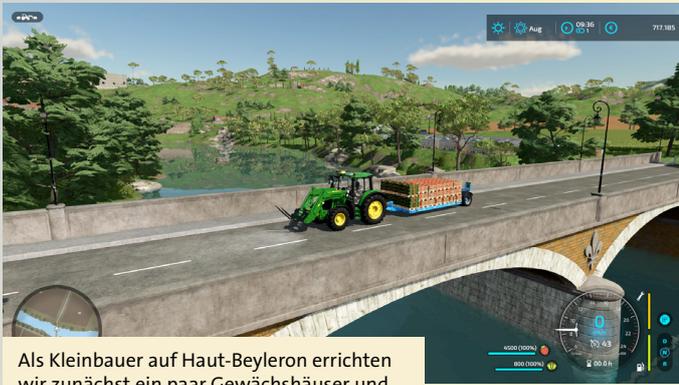
gestellte Auswahl an Maschinen und Werkzeugen für eine bestimmte Arbeit – anzeigen zu lassen. So ist sichergestellt, dass auch die Leute, die nicht die Modellbezeichnung der einzelnen Traktoren im Schlaf herunterbeten können, ihren Weg ins Spiel finden, ohne sich gleich finanziell zu verzetteln.

Das ist auch bitter nötig, denn ein Alleinstellungsmerkmal der Serie war bisher immer der immense Fuhrpark, bestehend aus original-lizenzierten Fahrzeugen, Anhängern und Maschinen. Mehr als 400 Fahrzeuge und Geräte sind im aktuellen Ableger enthalten – das sind so viele wie nie zuvor. Technikfans geht dabei das Herz auf! Neuzugänge gibt es auch. Beispielsweise nutzen wir jetzt Steinsammler der Firmen Degelmann und Elho, um nach dem Pflügen oder Grubbern hochgeholte Steine vom Feld zu bekommen und so den Ertrag zu erhöhen.

WO SOLL GEACKERT WERDEN?

Zu Beginn eines neuen Spiels wählen wir eine der drei Karten. Elmcreek befindet sich in den USA, Erlengrat ist ein typisches Alpenidyll, und Haut-Beyleron orientiert sich vom Stil her an den mediterranen Regionen Frankreichs.





Als Kleinbauer auf Haut-Beyleron errichten wir zunächst ein paar Gewächshäuser und verdienen mit Früchten unsere ersten Euros.



Nicht nur kaufen wir den kleinen Traktor Massey Ferguson 55, wir packen auch Schneepflug und Salzstreuer ran.



Ohnehin ist der Landwirtschafts-Simulator 22 zugänglicher denn je: Entwickler Giants hat nicht nur parallel zum Spiel die Farming Academy genannte Tutorial-Übersicht im Netz gestartet, sondern auch mit einem Modus für Farbenblinde, der Einbindung von Crossplay im Multiplayer (für bis zu 16 Spieler) sowie der weiterhin gegebenen Mod-Unterstützung alle Hebel in Bewegung gesetzt, um möglichst viele interessierte Spieler zusammenzubringen.

Zusammenbringen ist dabei ein wichtiges Stichwort: Vor allem im Koop-Modus macht der Landwirtschafts-Simulator 22 viel Spaß, denn durch Aufgabenteilung, Absprache und gemeinsames Farmen entfaltet die bisher sehr stabil laufende Mehrspielervariante Potenzial für einige spannende Abende.

Mehr Simulation denn je

Zugänglichkeit schön und gut, doch was hat sich denn nun inhaltlich getan? Der Landwirtschafts-Simulator ist mit dem neuen Teil noch viel mehr zur Simulation geworden, als er es bisher war. Das liegt vor allem an den neu eingeführten Jahreszeiten.

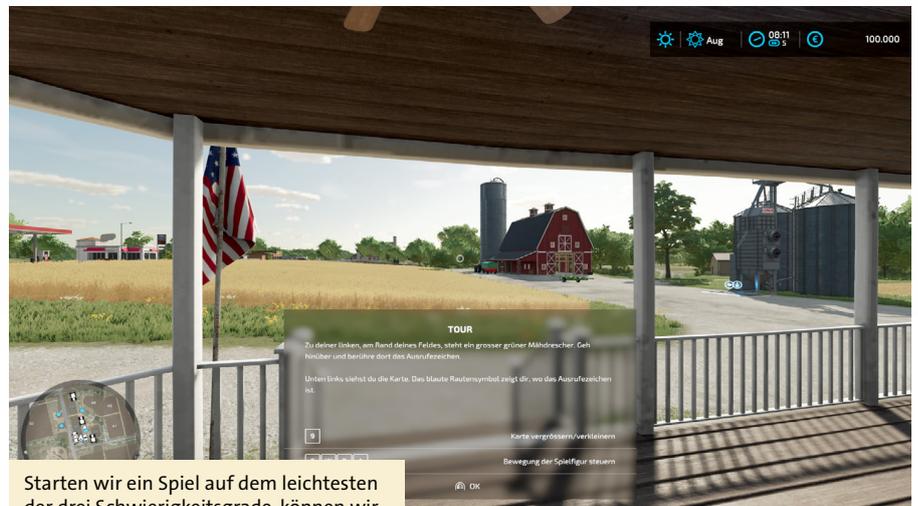
Nach Spielstart sehen wir im HUD, in welchem Monat wir uns befinden. Ein Klick auf den neuen Wachstumskalender verrät uns, welche Pflanzen wann gesät und wann geerntet werden können. So stecken wir uns erste Ziele, schaffen Prioritäten und strukturieren unsere Feldarbeit.

Die Jahreszeiten fügen sich sehr organisch ins Spiel ein. Wie selbstverständlich bestellen wir im Herbst die letzten Felder, mähen das Gras und lagern Heu ein, bevor der bitterkalte Winter kommt.

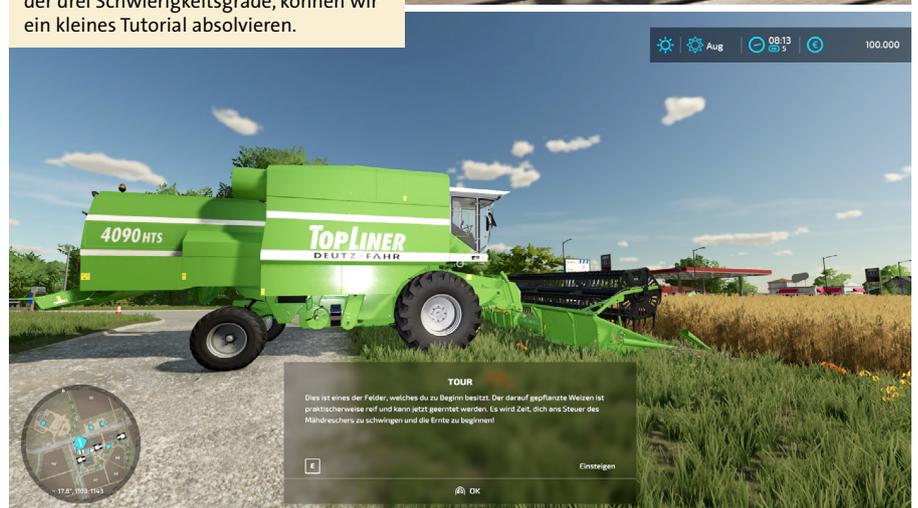
Und wie der Winter kommt! Jede Jahreszeit tritt im eigenen Gewand auf, und so erwarten uns ab Dezember dicke Schneeflocken und eine mit der weißen Pracht

überzogene Umgebung. Also ab in den schicken neuen Schneepflug, Wege räumen und das Streuen nicht vergessen. Die Jahreszeiten machen einfach nur Spaß – und legen ganz nebenbei die Simulationslatte noch mal ein ganzes Stück höher.

Wer übrigens bei dem Gedanken an einen schneebedeckten Bauernhof gleich Frostbeulen bekommt, kann die Jahreszeiten entweder ganz ausschalten oder auswählen, dass sie nur optisch dargestellt werden, spielerisch aber unwirksam sind. Solche



Starten wir ein Spiel auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade, können wir ein kleines Tutorial absolvieren.



MEINUNG

Florian Franck
@SirMetalizer



Der Landwirtschafts-Simulator 22 war eines der Spiele, auf die ich mich am meisten gefreut habe. Bedenken, dass der neue Teil nicht gut werden würde, hatte ich nicht. Dennoch war der Test für mich ein Wechselbad der Gefühle. Wie gut wird der neue Helfer, wo ist die Langzeitmotivation im Vergleich zum LS19, und warum ist die Tierzucht so radikal vereinfacht worden? Je mehr Zeit ich im Spiel verbracht habe, desto deutlicher wurden die Antworten: Ja, der LS22 ist nicht perfekt, aber die einzelnen Aspekte des Spiels greifen gut ineinander, und alles fühlt sich rund an. Es gibt mehr zu tun, und Langeweile kommt selten auf. Der Fokus liegt klar auf dem Multiplayer, und jede Karte bietet neue Herausforderungen für die Gruppe. Dank Jahreszeiten und Produktionsketten gibt es Abwechslung, und dank penibler Planung und verschiedener Aufgaben trat die Langzeitmotivation binnen weniger Spielstunden bei mir ein. Der Sprung vom 19er zum 22er ist enorm, und das zusätzliche Jahr hat sich definitiv für die Qualität ausgezahlt. Der LS22 hat sich zu Recht einen Podiumsplatz bei den Alltagssimulatoren verdient.

und viele weitere Details können im sehr umfangreichen Menü nach dem Laden des Spielstarts definiert werden. Vorbildlich!

Mein Hof, mein Traktor, meine Bäckerei!

Zweite große Neuerung sind die komplexeren Produktionsketten, die dem Spiel auf einen Schlag viel mehr Tiefe verleihen. Statt wie bisher unsere Ernteerträge in den Betrieben der nahegelegenen Städte zu verkaufen, haben wir nun mehr Möglichkeiten. Genug Bares vorausgesetzt, bauen wir Mühle, Bäckerei und Co. einfach selbst und verdienen mit dem Endprodukt viel mehr Geld als nur mit dem Verkauf von Getreide.

Das macht nicht nur unheimlich viel Spaß, weil es uns noch mehr Schritte simulieren lässt, es fühlt sich auch sehr gut an. Wenn wir es nach vielen Spielstunden von einem kleinen Bauern zum Großindustriellen gebracht haben, dessen Höfe wie ein Uhrwerk funktionieren und dessen Fabriken leckere Köstlichkeiten produzieren, haben wir das Gefühl, wirklich etwas erreicht zu haben.

Auf der einen Seite sind die sich ebenfalls nahtlos ins Spiel einfügenden Produktionsketten eine sehr gute Antwort auf die Frage nach der Langzeitmotivation des LS22. Indem wir mit den Erzeugnissen von unseren Feldern mehr machen können, lohnt es sich auch, weiterzuspielen. Wer aber bereits beim LS19 irgendwann »nichts mehr zu tun« hatte, für den wird dieses »Problem« durch

DIE KI-HELFER



Im Helfermenü, das wir – wie alle wichtigen Menüs – über die ESC-Taste erreichen, können wir jedem Fahrzeug einen Helfer und somit eine Aufgabe zuteilen. Hier haben wir drei KI-Kollegen im Einsatz (siehe oberer rechter Bildschirmrand).



Hier fährt unser Helfer einen Anhänger mit Getreide ins Silo. Wir können uns die Fahrt anschauen oder einfach aussteigen und etwas anderes machen. Per Tastendruck übernehmen wir bei Bedarf wieder die Kontrolle.

JOHN DEERE 7R 350 (HELFER J)



Leider müssen wir sehr oft eingreifen, wenn wir den KI-Kollegen Aufgaben anvertrauen. Hier kann der Helfer das Feld nicht finden, das er pflügen soll.

die neuen Produktionsketten auch nicht wirklich gelöst, sondern nur verlagert.

Grundsätzlich ist der Landwirtschafts-Simulator 22 – wie auch alle bisher erschienenen Teile der Reihe – ein Spiel, das seine Motivation zu einem sehr großen Anteil aus der Wiederholung zieht: Wie in einem klassischen Sandbox-Titel stecken wir unsere Ziele selbst, erreichen sie und formulieren sie anschließend neu. Wer das gut findet, wird auch etliche Spielstunden sammeln und mehr als genug Inhalte vorfinden.

Wer spielerisch aber ein mehr so tickt wie ich, wird vielleicht ein Narrativ vermisse-

sen. Auf den unter »Kampagne« wählbaren drei Sandbox-Karten werden wir in riesige Spielplätze entlassen, die allesamt toll gestaltet sind. Dennoch finde ich es schade, dass es nicht irgendeine Form von Erzählung gibt (wir machen einen beruflichen Neuanfang, bauen unseren alten Familienbetrieb wieder auf, verhelfen der ganzen Region zum Wohlstand), bei der wir mit der Umgebung interagieren. So werden die schönen Siedlungen und die mit viel Liebe zum Detail erstellten Landschaften oftmals zu Kulissen degradiert, während wir lediglich Hotspots abklappern.



Das ist natürlich kein Muss, denn der Landwirtschafts-Simulator 22 funktioniert sehr gut so, wie er konzipiert wurde. Mit einer erzählenden Komponente wären die mit relativ wenigen Autos und Passanten gefüllten Städte aber etwas relevanter, und die Welt würde sich noch organischer anfühlen. Auch wäre dies eine Möglichkeit, den zufallsgenerierten Farmern, für die wir uns über die Verträge als Tagelöhner verdingen können, einen Kontext zu geben.

Ausbaufähig!

Zentrum des Geschehens ist ohnehin zu meist der eigene Hof. Über die Karte kaufen wir uns ein eigenes Stück Land, das wir dann mit vielen Gebäuden und Deko-Elementen bebauen oder mithilfe eines Terraforming-Tools bearbeiten können. Das alles machen wir über den Baumodus, der die Kamera per Tastendruck hoch über unserem Hof schweben lässt. Hier wählen wir aus Häusern, Garagen, Silos, Ställen und mehr und platzieren die Konstruktionen frei mit der Maus auf unserem Land. Dabei können wir alle Elemente stufenlos drehen.

Aktuell ist der Baumodus noch sehr fummelig – und das aus mehreren Gründen. Zum einen geht gerade bei größeren Gebäuden gerne mal die Übersicht verloren. Wenn wir etwa ein großes Farmhaus am Rand einer asphaltierten Fläche platzieren wollen, bekommen wir die Kamera nicht weit genug weg, um alles im Blick zu haben. Schauen wir von oben drauf, steht das Dach natürlich

über der Wand, sodass wir nicht sehen, ob die Außenwand so steht, wie sie soll.

Irgendeine Form von Raster wäre hier hilfreich, sodass wir uns beim Bauen besser orientieren können. Dazu kommt, dass wir einmal errichtete Bauten nicht mehr versetzen können, sondern diese für einen Bruchteil des Kaufpreises abreißen müssen. Eine Option für die volle Rückerstattung der Baumaterialien gibt es nicht.

Zum anderen ärgern wir uns über die automatische Höhenangleichung beim Bauen. Die funktioniert aktuell noch nicht so wie gedacht, und es entstehen immer wieder Ecken, die in der Luft schweben. Alternativ werden Erhöhungen vorgenommen, die nicht nachvollziehbar sind. Das ist ärgerlich, aber kein Beinbruch.

Der LS22 und sein Helfersyndrom

Viel wurde im Vorfeld darüber spekuliert, wie sich der aus den Vorgängern bereits bekannte Helfer weiterentwickelt hat. Da Entwickler Giants wörtlich bis zur letzten Minute an der Funktion gearbeitet hat, konnten wir bis zur Veröffentlichung nicht über die tatkräftige Hofunterstützung sprechen. Doch mit dem Release holen wir das nun nach – und es gibt tatsächlich Redebedarf.

Um das zunächst klarzustellen: Grundsätzlich handelt es sich bei den Helfern (ihr könnt mehrere von der KI gesteuerte Tagelöhner gleichzeitig anheuern) um eine sehr sinnvolle und gerade für Einzelspieler auch irgendwo notwendige Mechanik.

Die Bedienung ist sehr simpel. Bearbeiten wir etwa gerade ein Feld, lässt ein Druck auf die Taste »H« einen Computerkompagnon an unserer Stelle weitermachen. Etwas komplexer ist das Helfermenü, das uns mehr Optionen bietet. Dort haben wir nach einem Klick auf eines unserer Fahrzeuge die Möglichkeit, einen individuellen Helferjob für unsere Angestellten zu erstellen.

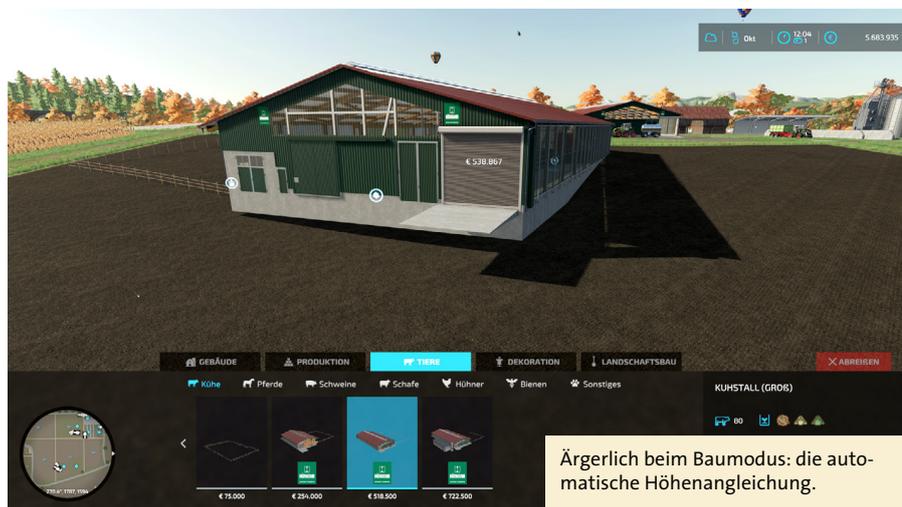
Je nach Vehikel sind das neben dem Modus »Freie Fahrt« etwa »Feldarbeit«, »Lagern und liefern« oder Ähnliches. Außerdem können wir einstellen, ob die Arbeit einmalig oder wiederholend ausgeführt werden soll. Das ist vor allem bei Lieferungen sinnvoll: Auf diese Weise macht unser Helfer seinen Anhänger so oft mit der gewünschten Ware

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Der LS22 ist eines dieser Spiele, die unscheinbar beginnen und dann so einen Sog entwickeln, dass ich nach einer langen Session selbst nicht mehr weiß, welche Jahreszeit wir draußen überhaupt haben. Die jüngste Auflage des virtuellen Landwirtlebens schafft es, mich durch einfache, ja fast schon tiefenentspannende Aufgaben in ihren Bann zu ziehen. Die Neuerungen fügen sich dabei so gut ins Spiel ein, als wären sie – von Mods abgesehen – schon immer dabei gewesen. Jahreszeiten und der damit verbundene Erntekalender sorgen für noch mehr Simulation, Produktionsketten sind eine logische Weiterentwicklung des Spielprinzips, und über den erstklassigen Fuhrpark müssen wir wohl nicht nochmal sprechen, oder? Worüber wir aber sprechen müssen, sind kleinere, unnötige Bedienmacken sowie die Bodenangleichung beim Baumodus und die noch nicht wie gewünscht funktionierenden Helfer. Halten die Entwickler von Giants ihr Versprechen, an bekannten Kritikpunkten noch nachzubessern, steht einem Gold-Award nichts mehr im Wege. Bis dahin ist der LS22 »nur« der mit Abstand beste Teil der Serie – und eine volle Empfehlung für Simulationsfans und solche, die es werden wollen.





Die Zuckermühle ist eines der weiterverarbeitenden Gebäude. Diese können wir entweder selbst errichten oder anliefern.



Erstmal können wir Trauben anpflanzen und ernten. Damit das gelingt, nutzen wir passende Schmalspurtraktoren.



Haben wir den Bogen einmal raus, errichten wir uns schnell einen idyllischen Hof.



Die Molkerei nimmt die Milch unserer Kühe entgegen.

voll und fährt sie zum Verkauf in die Mühle, bis unser Silo nichts mehr hergibt.

Hat die künstliche Intelligenz ihre Aufgabe erledigt, erfahren wir das über eine Einblendung am oberen rechten Bildschirmrand. Dort sehen wir auch, wenn der eigentlich gewillte Hilfsarbeiter durch ein blockierendes Objekt oder andere »arbeitsverhindernde Umstände« seiner Tätigkeit nicht nachkommen kann. Gerade Letzteres passiert aktuell noch zu häufig.

So kam es im Test vor, dass die Helfer beim Pflügen die Arbeit einstellten, weil sie plötzlich das Feld zur Bearbeitung nicht mehr fanden. In solchen Fällen halfen dann nur eine manuelle Kurskorrektur und erneutes Anstellen des Assistenten per Tastendruck. Das ist besonders ärgerlich, wenn Traktor und Pflug mitten auf dem Feld stehen, das sie gerade nicht finden.

Apropos mitten auf dem Feld: Zumindest bei mir kam es vor, dass die Helfer oft nicht Bahn für Bahn pflügten, sondern bisweilen kreuz und quer über den Acker fahren. Das führte dann dazu, dass einzelne Stellen noch manuell nachgepflügt werden mussten. Kollege Florian hat insgesamt bessere Erfahrungen gemacht, sieht aber auch noch Optimierungsbedarf. Wir finden, dass der Helfer eine sinnvolle Funktion ist und prinzipiell gut funktioniert, hier aber noch nachgebessert werden muss (was Giants nach eigenen Aussagen auch machen will).

Auch bei der Wegfindung: Auf der Map Erlengrat wollten wir unseren neu gekauften Traktor samt Ballenpressenanhängen von einem Helfer auf unseren Hof fahren lassen.

Als wir vor Ort vergeblich warteten und schließlich nachschauten, staunten wir nicht schlecht. Nachdem das Gefährt einen unkonventionellen (und unnötigen) Weg über einen kleinen Innenhof gemacht hatte, verkantete es sich an einer winzigen Zaunecke (in einer Straße, durch die es überhaupt nicht fahren musste). Weil das Fahrzeug durch minimale Bewegungen noch versuchte, sich zu befreien, erhielten wir keine Meldung, dass unser Helfer blockiert war.

Bitte nicht falsch verstehen: Wir wollen hier dieses sehr gute Feature keinesfalls schlechreden. Jeder angehende Großbauer sollte nur lieber einmal öfter schauen, was die ungelerten Hilfskräfte so treiben, und wenn nötig eingreifen. Aber auch wir als Spieler müssen sicherstellen, dass wir den Helfer korrekt nutzen: Wer die Erntemaschine mit montiertem Schneidwerk auf den Hof fahren lässt, braucht sich nicht zu wundern, wenn der Kollege an einer Laterne oder einem PKW hängenbleibt.

Auch braucht die künstliche Intelligenz neben dem eigentlichen Feld angemessen viel Platz zum Wenden und Manövrieren sowie eine der Aufgabe entsprechende Ausstattung. Wer das zwischen einem Bach und mehreren Bäumen eingebettete kleine Feld im Startgebiet der neuen Map Elm Creek von einem Helfer mit einem sechs Meter breiten Pflugerät bearbeiten lässt, braucht sich im Anschluss nicht über den »unfähigen« Angestellten zu beschweren. Wer das nämlich macht, fällt dann eher in die Kategorie von Bauern, die später die dicksten Kartoffeln ernten. Ihr versteht? ★

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 22

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3330 / FX-8320
GTX 660 / Radeon R7 265
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 5675 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ stimmungsvolle Grafik ⊕ atmosphärische Wittereffekte ⊕ viele Details ⊕ toller Sound der Maschinen ⊖ teils Fehler bei der Physik

SPIELDESIGN



⊕ komplex ⊕ realistische Arbeitsschritte ⊕ gute Neuerungen ⊖ Helfer-Feature noch nicht ausgereift ⊖ hakelige Bedienung im Baumodus

BALANCE



⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ viele Einstellungsmöglichkeiten ⊕ gute Tutorials ⊕ Produktionsketten ⊖ Langzeitmotivation vielleicht nicht lang genug

ATMOSPHERE/STORY



⊕ Mittendrin-Gefühl ⊕ Maps mit individueller Atmosphäre ⊕ Sandbox-Charme ⊕ durch Details teilt sich die Welt mit ⊖ Welt insgesamt zu leblos

UMFANG



⊕ riesiger Fuhrpark ⊕ Land-, Forst- und Tierwirtschaft ⊕ weiterverarbeitende Industrie ⊕ Mehrspielermodus mit Crossplay ⊕ Mod-Unterstützung

FAZIT

Konsequente Weiterentwicklung der Grundidee. Jahreszeiten, Produktionsketten und detailreicher Fuhrpark sind besser als je zuvor.

