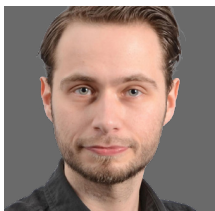


Der Wahnsinnserfolg des LS22

KEINE
ÜBERRASCHUNG

1,5 Millionen verkaufte Exemplare, zeitweise mehr Spieler als Battlefield 2042: Beim Landwirtschafts-Simulator 22 läuft gerade eine Menge richtig. Christian Schwarz weiß, warum.

**Christian Schwarz**

Christian ist ein typischer Quereinsteiger beim Landwirtschafts-Simulator. Was hat er es immer belächelt, wenn er von Leuten hörte, die in ihrer Freizeit gern Felder pflügen und Rüben anbauen – na ja, bis er selbst an den neuen Teil Hand anlegte. 60 Spielstunden später kommt auch Christian nicht mehr vom virtuellen Feld herunter und gönnt es Entwickler Giants, dass er mittlerweile im Konzert der Großen mitspielt.

Einer dieser schlaun Sprüche, der vor allem Fußball-Fans immer wieder begegnet, lautet: »Auf dem Papier ist die Sache klar.« Das bedeutet, dass in einer Auseinandersetzung die Kräfteverhältnisse sehr zugunsten eines Favoriten verteilt sind. Schauen wir uns die bisherigen Spielveröffentlichungen im Herbst 2021 an, ist die Sache »auf dem Papier« ebenfalls klar: Mit Far Cry 6, Age of Empires 4, Call of Duty Vanguard, Forza Horizon 5 und Battlefield 2042 erschienen in den letzten Monaten des vergangenen Jahres gleich fünf AAA-Blockbuster, die seitdem um die Gunst der Spieler buhlen.

Es ist doch völlig klar, dass diese Schwergewichte das Rennen insbesondere in der Vorweihnachtszeit unter sich ausmachen und kleinere Produktionen das Nachsehen haben, richtig? Weit gefehlt! Denn um noch kurz bei der Fußballmetapher zu bleiben: »Grau is' im Leben alle Theorie, aber ent-

scheidend is' aufm Platz.« Und auf dem Platz respektive in den Steam-Spielecharts mischt der Landwirtschafts-Simulator 22 als vermeintlicher Außenseiter gerade den Club der Etablierten mächtig auf.

1,5 Millionen verkaufte Exemplare nach einer Woche

Der LS22 ist nicht nur der beste Teil der Serie, wie unser Test in der letzten Ausgabe zeigt, sondern auch direkt der erfolgreichste. Wie Entwickler Giants Software bekanntgab, konnten in der Woche nach Release am 22. November mehr als 1,5 Millionen Einheiten an die virtuellen Landwirte gebracht werden.

Wenn sich ein Spiel aus dem deutschsprachigen Raum in dieser kurzen Zeit so oft

verkauft, ist das eine beachtenswerte Aussage und führt spätestens jetzt dazu, dass wohl niemand mehr den LS22 als kleinen Nischentitel belächelt. Für die riesige und weiterwachsende Community, die das Spiel seit der Veröffentlichung des ersten Teils im Jahr 2008 mit groß gemacht hat und jeden Ableger leidenschaftlich mit Mods versorgt, ist er das schon längst nicht mehr.

Herz schlägt Budget

Schauen wir uns die Spielerzahlen des turbulent gestarteten Blockbusters Battlefield 2042 kurz nach seinem Release an und vergleichen sie mit denen des LS22, wird dabei deutlich: An jedem der letzten sieben Tage (Stand: 10.12.2021) haben zum Teil deutlich

Der LS22 braucht keine Highend-Grafik, denn er weiß durch atmosphärische Stimmungen zu überzeugen und das Landleben fantastisch in Szene zu setzen.





mehr Steam-Spieler ihre Felder gepflügt, als sich in die Schlacht zu stürzen.

Ein Vergleich der Marketing-Kampagnen beider Spiele hinkt nicht nur, sondern er ist, ob der Möglichkeiten von Electronic Arts Battlefield 2042 zu bewerben, einfach völlig absurd. Daher lohnt es sich mehr, an dieser Stelle einmal auf die anderen Faktoren für den Erfolg zu schauen. Ein wesentlicher Punkt für den starken Start des LS22 ist, dass Entwickler Giants sein Produkt selbst so pflegt, wie wir uns als Spieler auf unseren Äckern verhalten sollen: Seit dem Beginn 2008 ist die Serie organisch gewachsen, wurde gehegt sowie mithilfe der kreativen Mods aus der Community zu der riesigen Farming-Sandbox mit den vielen Möglichkeiten, wie wir sie heute kennen.

Weil in den Spielen jede Menge Herzblut steckt, verzeihen die Fans – zu denen Giants seit jeher eine besondere Nähe unterhält –

kleinere Macken und legen keinen großen Wert auf Highend-Grafik. Das bedeutet aber nicht, dass der LS22 nicht vor Details strotzt! Bei der Betrachtung der Innen- und Außenansicht der mehr als 400 original-lizenzierten Fahrzeuge sowie Anhänger geraten nicht nur Technik-Fans ins Staunen. In solchen Momenten ist spürbar, wie viel Aufwand in Details wie Modellierung, Sounds, Fahrgefühl und Steuerung geflossen ist.

Spielwiese für echte Landwirte

Natürlich muss man auf diese Art von Freizeitbeschäftigung stehen. Für die Arbeiten am großen GameStar-Sonderheft zum LS22 verrät uns Giants etwa, dass ein Drittel der Spielerschaft aus echten Landwirten besteht. Die sind weniger klassische Gamer, sondern explizit Fans des Landwirtschafts-Simulators. Als spielender Landwirt ist man inhaltlich schon sehr tief in der Materie drin

und kann die romantisierten Aspekte des eigenen Berufs vorm Bildschirm nacherleben.

Außerdem wird an dieser Stelle der Aufwand belohnt, den Giants in die Modellierung und Simulation des immensen Fuhrparks steckt. Für viele der echten Landwirte ist es zum einen ein essenzieller Faktor, eine möglichst originalgetreue Funktionsweise der Gerätschaften ihres täglichen Bedarfs zu erleben. Zum anderen erlaubt es der LS22 auch, sich auf dem großen Betätigungsfeld der Landwirtschaft in eine andere Richtung zu spezialisieren. Ein Landwirt, der seinen Lebensunterhalt hauptsächlich mit der Ernte von Gerste verdient und ansonsten nur gemähtes Gras zu Heuballen presst, kann sich so einmal als Kartoffelbauer einschließen fatter und originalgetreuer Erntemaschinen versuchen oder zum Ausgleich eine Tierzucht betreiben. Auf diese Weise bleibt man im Spektrum des persönlichen



Beim LS22 sind es vermeintlich banale Aufgaben, bei denen wir Erfüllung finden – entweder alleine oder mit Koop-Farmern.





Wer im echten Leben Kartoffelbauer ist, kann im LS22 Tierzüchter werden.

Interesses, befasst sich aber mit einem anderen Tätigkeitsbereich. Aufgrund hoher Details und an die Realität angelehnter – wenn auch für das Spiel vereinfachter – Arbeitsabläufe erzeugt das Tiefe. Neugier auf andere Maschinen als die, die bereits auf dem eigenen Hof stehen, sowie die Möglichkeit, wenigstens im Spiel mit dem 500-PS-Wunschtraktor und Doppelbereifung über den Acker zu brettern, schaffen großes Interesse am Landwirtschafts-Simulator.

Werkstolz und Eskapismus

Zwei weitere wesentliche Punkte für den starken Erfolg der Serie sind Werkstolz und Eskapismus. Der erste Begriff stammt aus der Soziologie und bezeichnet den Stolz auf

das mit eigener Hände Arbeit Geschaffene. Dieses Phänomen kennen wir bereits aus Aufbauspielen wie Anno 1800, wenn wir wieder die ganze Nacht geplant, gebaut und korrigiert haben, nur damit dann endlich die perfekte Stadt auf unserer Insel steht und alle Handelsrouten ideal ausbalanciert sind.

Ähnlich funktioniert es auch im LS22: Indem wir uns auf einer der drei sehr unterschiedlichen Sandbox-Karten nach und nach Ziele setzen, darauf hinarbeiten, sie erreichen und anschließend neu formulieren, erschaffen wir unser Werk. Im sehr guten Mehrspielermodus kann sich diese Erfahrung noch steigern, denn der Gemeinschaftsfaktor prägt das Werk nochmal auf eine völlig andere Weise.



In der Cockpit-Ansicht dreht sich jedes Rädchen, und auch die Zeiger schlagen aus.

Doch egal, ob Einzel- oder Mehrspielermodus – der Landwirtschafts-Simulator 22 lässt uns vor allem eins: Zeit. Wir bestimmen, was wir in unserem Tempo im Spiel angehen oder eben nicht. Es gibt wenige Sanktionen, wenn wir uns nicht an den in der Landwirtschaft üblicherweise vorherrschenden knallharten Tagesablauf halten. Außerdem haben wir dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten die Freiheit, die Zeit möglichst langsam verlaufen zu lassen und die neuen Jahreszeiten samt Erntekalender zu deaktivieren, wenn sie uns stressen.

Die Summe dieser Punkte plus die vorher erwähnten romantisierten Aspekte der Landwirtschaft sind ein weiterer Grund für den starken Erfolg des LS22: Eskapismus, also die Flucht aus Wirklichkeit in das Schöne. Wenn das echte Leben schon kein Ponyhof ist, reiten wir unsere Prachtexemplare eben im Spiel, ernten nebenbei Getreide, verdingen uns als Bäcker und fliehen aus der Wirklichkeit. In gewissem Maße bieten das die meisten Spiele, aber der Landwirtschafts-Simulator 22 versteht es, einen Sog der Faszination zu entwickeln.

Das Versagen der anderen

Nicht zuletzt ist ein Faktor des momentanen Erfolges des LS22 darin begründet, dass die anderen es nicht unbedingt besser machen. Natürlich ist Giants' Spiel kein direkter Konkurrent der eingangs genannten Blockbuster. Wenn aber Battlefield 2042 durch einen katastrophalen Start und tiefgehende Designschnitzer auffällt, Call of Duty Vanguard sich gefühlt nur auf den eigenen Lorbeeren ausruht und Far Cry seit Teil 3 immer wieder die gleiche Geschichte erzählt, sind bei der Spielerschaft Kapazitäten frei, die der LS22 für sich zu nutzen weiß. Und dass mit dem neuen Serienteil auch viele neue Spieler zur Simulation gestoßen sein müssen, belegen die Zahlen nun auch recht eindrücklich.

Die Community freut sich jedenfalls, dass sie endlich mit dem neuen Teil loslegen kann und erstellt bereits eifrig Mods, die sich auf die eine oder andere Weise bestimmen auf die Zukunft der Serie auswirken. Ein Achtungserfolg und ein Warnschuss an die Konkurrenz ist dieser starke Release allemal. Um noch einmal den Vergleich vom Anfang zu bemühen: Wenn im Fußball die Mannschaft mit dem spürbar geringeren Etat im DFB-Pokal gegen die Bundesliga-Stars spielt, dann meistens auf dem eigenen Platz. Und der ist eben oft ein Acker. ★