



# FEEDBACK

## Der Erfolg des Landwirtschafts-Simulators 22

Eskapismus und Werkstolz. Absolut. Darum liebe ich Aufbaustrategie und Sims wie Euro Truck Simulator und den LS 22. Aber auch Rollenspiele. Beides, also Eskapismus und Werkstolz, sind für mich absolute Motivations-Booster. Aber auch der Rest des Artikels umschreibt sehr gut, warum der LS auf so breiter Ebene so gut funktioniert. Ich war den Jahreszeiten gegenüber übrigens skeptisch. Und auch beim ersten Jahresdurchlauf fand ich, dass das Spiel dadurch zäher und langweiliger wurde als der Vorgänger. Als dann aber nach und nach alles ins Rollen kam, wurde es immer besser und bescherte mir Erfolgserlebnisse, wie ich sie noch nie im LS hatte. **Herr-von-Schmoddershagen**

Der LS 22 ist für mich zwar nichts, aber ich denke, das hier Gesagte kann auf alle Job-simulatoren angewandt werden. Der Grund, warum ich seit zwei Jahren im American Truck Simulator Anhänger von A nach B und dann wieder nach A usw. fahre und es mir weiterhin nicht langweilig wird, liegt in eben genau dieser stressfreien Spielweise, einem romantisierten Beruf (offene Straßen, weite Welt, Freiheit, großer LKW etc.) und einem übrigens erstaunlich Bug-freien Spiel. Vielleicht können Dice oder CD Projekt Red mal was von kleineren Nischenstudios lernen. Ich genieße es, dass ich das Spiel so spielen kann, wie ich will – ohne künstlichen Druck, Achievements, schreiende Leute im Chat, und ich weiß, dass das Spiel wirklich mit viel Liebe weiterentwickelt wird. Ob nun Zug, LKW, Landwirtschafts-, Jagd-, oder sonstige Simulatoren. Sie zeigen ganz klar, wie Videospiele vor allem während Corona-Einschränkungen eine tolle Alternative darstellen können. **shines9**

Bei der Nähe zur Community muss ich mich trotzdem fragen, wieso seitens Giants nach der Veröffentlichung so eine katastrophale (keine)

Kommunikation stattfindet. Das Forum ist voll von Beiträgen über Fehler im Spiel, die derart offensichtlich sind, dass man sich fragen muss, warum sie nicht behoben wurden. Natürlich hat jedes Spiel Fehler, aber bei manchen fragt man sich, was das QA-Team gemacht hat (große Steine durch Grubber, stellt man nach 30 min fest). Ich hätte erwartet, dass man sich in einem Forenbeitrag zu den Bugs äußert und diese benennt. Das würde auch die dutzende Mehrfachnennung etwas reduzieren. **Phil7789**

## Geforce Now mit RTX 3080

Geforce Now hat mich mit der Technik so überrascht, dass ich wahrscheinlich keinen neuen Rechner kaufe (in zwei bis vier Jahren), wenn Geforce Now in Zukunft alle Spiele supportet. Die Latenz in Singleplayer-Spielen stört mich null, am Controller ist die so gut wie nicht merkbar, und mit Maus und Tastatur kommt man sogar in den meisten Multiplayer-Spielen locker klar. Meine alte PS4 hatte größeren Input Lag. Das größte Problem ist halt leider, dass viele interessante Spiele nicht spielbar sind, pro Woche gibt es drei bis sechs neue oder ... eher alte Spiele. Gefühlt 90 Prozent der Spiele, die ich spiele, gibt es nicht auf Geforce Now. **Kraallo**

Mir wäre das bisschen bessere Grafik den Preis nicht wert. Und das meine ich ernst, ich sehe bei Raytracing keinen Mehrwert, da die Spiele zumindest auf Screenshots nicht wirklich besser und manchmal eher schlechter aussehen. **Nino\_Chaosdrache**

Ich war noch zu der Zeit dabei, als Overwatch funktionierte, und schon bekam ich den großen Nachteil zu spüren. Plötzlich war es weg, und ich konnte es nicht mehr spie-

len. Geforce Now ist eigentlich ein super Service, aber die Abhängigkeit macht es so unattraktiv. **Peki3921**

## Nightingale

Grundsätzlich hätte es mich neugierig machen können. Aber schon die Nennung von Survival gruselte mich eher, und das Thema Multiplayer gibt dem Ganzen für mich dann den Rest. Es ist halt wieder mal dem Trend gefolgt. Zweiter Weltkrieg, Battle Royale, MOBA, MMO, Zombies, Open World und jetzt halt seit einiger Zeit Survival bis zum Abkotzen. Dabei hätte das doch mega Potenzial für ein Singleplayer-RPG mit dicker Story drumherum, samt Addons, für die man sich nicht erst Storyverrenkungen einfallen lassen muss, sondern »Wir haben ein Portal entdeckt!« schon ausreicht. Ich sehe schon, ich brauch ein Team und fünf bis sechs Jahre Zeit, dann mach ich das selbst! **BSchäfer**

Wozu wirbt man eigentlich mit Entwicklern vom ehemaligen Bioware? Zum einen ist Bioware ohnehin nicht mehr das, was es bis vor zehn Jahren noch war, und zum anderen hat Nightingale mal so gar nichts mit den alten Singleplayer-Storyrollenspielen von Bioware gemein. Mich interessiert es jedenfalls nicht die Bohne, weil es eben Multiplayer und Survival mixt, was mich beides nicht mal ansatzweise interessiert. **raven1386**

Danke Fabiano für diesen schönen ersten Einblick. Für mich steht auch schon fest, dass ich das Spiel (beinahe) blind kaufe. Das Szenario ist fantastisch, und ein gutes Survival-Spiel, das nicht von Wildcard kommt (denen ich den unnötigen und brachialen Verrat an Atlas wahrscheinlich nie verzeihen werde), wäre eine herzhaft erfrischung des Genres. Ich finde übrigens, dass

Nightingale deutlich besser aussieht als New World, denn der Stil mag (zumindest bei den Fachwerkhäusern) einigermaßen ähnlich aussehen, aber Nightingale sieht in den bislang gezeigten Bildern so viel aufgeräumter und qualitativ besser aus – wahrscheinlich einfach deshalb, weil da eine gescheite Game Engine verwendet wird und nicht Lumberyard.

**DorianTheGray**



Die Survival-Aspekte in Nightingale schrecken nicht wenige unserer Leser ab.