

Rollenspiel im Landwirtschafts-Simulator 17

DIE AUSSTERBENDEN HARDCORE-BAUERN

Sie treffen sich auf den Servern des berühmten Bauernhofspiels, um Überstunden zu schieben, Urlaub zu machen oder Feedback-Gespräche mit virtuellen Vorgesetzten zu führen: Wir sind in die Welt der Hardcore-Rollenspieler des Landwirtschafts-Simulators abgetaucht, die einer aussterbenden Art angehören. Von Dominik Schott

Tylor liebt die Geräusche glickender Dieselmotoren und röhrender Traktoren, und er liebt die glücklichen Rufe seiner Erntehelfer, sobald sie ihr Gehalt in den Händen halten: Stundenlang haben sie ohne Murren Felder bestellt, Tiere gefüttert und Fahrzeuge repariert – ihren Lohn haben sie sich redlich verdient. Nach der Auszahlung verabschieden sich die Helfer voneinander, gehen zurück zu ihren Freunden und Familien. Tylor ist jetzt einen Moment ganz alleine und genießt noch kurz die Stille auf seiner Farm, bevor auch er sich ausloggt und wieder in sein Leben irgendwo im amerikanischen Bundesstaat Utah zurückkehrt. Laut Steam hat er an diesem Abend die eintausendfünfhundertste Spielstunde im Landwirtschafts-Simulator 17 geknackt. Es war eine goldene Zeit. Inzwischen sind die Dieselmotoren und Traktoren auf seiner Farm verstummt, die Helfer verschwunden. Tylor, der sich auf seinem virtuellen Bauernhof Vox_Noctis nennt, gibt die Schuld daran den Entwicklern.

Ein selbstgemachtes Hardcore-Rollenspiel
Vox_Noctis gehört zu einer Gruppe von Spielern, die den bekannten Bauernhofsimulator

als knallhartes Rollenspiel verstehen: Er und seine Freunde treffen sich täglich auf ihrem virtuellen Bauernhof und verrichten gemeinsam die Hof- und Erntearbeit, die für Außenstehende nur schwerlich nach Spaß aussieht. Auf ihrem Server gibt es feste Arbeitszeiten, berufliche Aufstiegsmöglichkeiten und Urlaubstage. Hierzulande gilt der Landwirtschafts-Simulator eigentlich als das ultimative Sinnbild für »Nischenspiel« und »Muss man mögen«. Wie auch unser Test (GS 12/2016: 65 Punkte) aufgezeigt hat, ignorieren die Farmspiele seit Jahren geflüstert moderne Grafik-Engines oder einsteigerfreundliche Tutorial-Missionen. Stattdessen drehen sich die Neuerungen um frische Traktorenmodelle, mehr Nutztiere oder lang gewünschte Saatzpflanzen – eine Innovationsliste, die Nichtbauern eher abschreckt als neugierig macht. Vox_Noctis sieht das natürlich anders: »Dieser Eindruck täuscht, wirklich! Ich spiele Videospiele, seit ich ein Kind bin, und kenne einfach kein besseres Spiel als den Landwirtschafts-Simulator«, versichert uns der 28-jährige, der sich mit uns über seine besondere Art des Farm-Rollenspiels unterhalten hat.

In seinem echten Leben hat Tylor keine Berührungspunkte mit dem Bauernleben: In einer Kleinstadt irgendwo im amerikanischen Bundesstaat Utah arbeitet er als IT-Experte für einen großen US-Konzern – ein gut bezahlter, aber monotoner Job. Nach Feierabend nutzt er deswegen seine Zeit, um in Videospiele ein wenig Abwechslung zu erleben: »Ich habe schon immer viele MMOs gespielt, vor allem Guild Wars 2, Eve Online oder auch The Elder Scrolls Online. Aber dann habe ich in irgendeinem Sale den Landwirtschafts-Simulator 17 entdeckt – und mich Hals über Kopf verliebt.«

Die Bauern-Rollenspieler

Mit der klassischen Offline-Kampagne, die den Spieler in Form von vorgeschriebenen Zielen und Herausforderungen mit dem Bauernleben konfrontiert, konnte Tylor wenig anfangen. Ihn lockten die Möglichkeiten des Multiplayers: »Ich glaube, am meisten fasziniert mich an diesem Spiel, dass online nichts geskriptet ist. Alles ist möglich und niemand hält meine Hand.« Er und seine Mitspieler nennen den Landwirtschafts-Simulator während ihrer ersten Stunden noch



Im vollgepackten Arbeitsalltag zeigt sich, wie gut die Spieler untereinander eingespielt sind. Effizienz ist die halbe Ernte.



Sobald die Arbeit auf den Feldern erledigt ist, bleibt noch ein wenig Zeit für ein kleines Wettrennen zwischen den Feldarbeitern.



»Entspannungsspiel mit offenem Ende«. Doch bald wird aus dem gemütlichen, aber ziellosen Traktorfahren und Felderbestellen weitaus mehr: Tylor entdeckt nach und nach seinen Ehrgeiz, einen durchoptimierten Bauernhof auf die Beine zu stellen, inklusive hierarchischer Strukturen unter den Mitarbeitern, fester virtueller Gehälter und organisierter Arbeitsteilung. Der neugierige Tylor wird zum expertigen Nox_Voctis, er will den Landwirtschafts-Simulator 17 zu seinem persönlichen Hardcore-Rollenspiel machen – und mit dieser Idee ist er in der Community nicht alleine, das Spiel bewegt alleine auf Steam täglich zwischen 6.000 und 10.000 Spieler auf die Server.

»Nach über 1.500 Spielstunden kann ich recht sicher einschätzen, dass ein Großteil der aktiven Server eine ganz ähnliche Idee verfolgen wie wir«, fasst der 28-Jährige seine Erfahrungen zusammen. Das bestätigt auch den Eindruck, den wir nach unserer eigenen Recherche auf den Servern des Spiels gewonnen haben. Allerdings gebe es ein wichtiges Schlagwort, das die verschiedenen Farm-Rollenspiel-Communitys erheblich voneinander unterscheidet: Realismus. Wie



Drei Mitspieler von Nox_Voctis posieren vor ihren kreativ geparkten Gefährten für die Kamera.

Tylor uns nämlich erklärt, gibt es in der Rollenspielwelt des Landwirtschafts-Simulator ganz unterschiedliche Vorstellungen davon, wie ernst die selbst auferlegten Regeln genommen werden sollten. Manche Server kommen fast ganz ohne Vorschriften aus und begreifen ihre Bauernhöfe als anarchische Spielwiesen: Jeder darf dort tun und lassen, was er will, solange am Ende des Tages zumindest ein bisschen Geld verdient wurde. Andere Server hingegen drehen die Realismus-Schraube bis zum Anschlag: »Da darfst du nur mit bestimmten Fahrzeugen auf bestimmten Straßen fahren, musst Geschwindigkeitsbegrenzungen einhalten und führst sogar Feedback-Gespräche mit deinen virtuellen Chefs«, verrät uns Tylor. Er und sein Server befinden sich irgendwo in der Mitte dieser beiden Extreme: »Wir haben feste Regeln und auch geregelte Arbeitszeiten, aber gemeinsam Spaß zu haben ist und bleibt oberste Priorität!«

Es gibt immer was zu tun

Eine wichtige Rolle in der Rollenspiel-Community des Landwirtschafts-Simulator 17 spielen dabei Mods, also von Usern erstellte Inhalte, die die Grundversion des Spiels unterschiedlich stark verändern. Tylor beispielsweise hat für seine virtuelle Farm eine vorgefertigte, offizielle Karte genutzt, diese aber um neue Landschaften, Geländearten und Gebäude erweitert. Und auch an anderen Stellen hat er an den Spieldateien gewerkelt: Seine Fahrzeuge dürfen nur realistische Erntemengen transportieren, Reifen

bekommen einen Platten, Pflanzen können auf unterschiedliche Arten verderben – Kleinigkeiten, die das virtuelle Leben auf dem Bauernhof interessanter, nicht aber unbedingt leichter machen sollen. »Der Trick ist es, ein Gefühl der Überforderung aufzubauen und aufrecht zu halten. Je mehr es zu tun gibt, desto mehr Spaß macht das gemeinsame Bauernhofleben«, umschreibt Tylor seine fordernde Modding-Philosophie, die vom Originalspiel in der Grundversion allerdings kaum unterstützt wird.

»In der unveränderten Originalfassung des Landwirtschafts-Simulator 17 gibt es zum Beispiel nur einen Verwendungszweck deiner Ernte: Der Verkauf auf dem Markt zu einem guten Preis. Spieler wie ich haben dieses einfache System schnell optimiert und dann spielt sich alles von alleine«, kritisiert Tylor. Wie viel Potenzial das Entwicklerteam von Giants Software an dieser Stelle verschenkt hat, illustriert er mit einem einfachen Beispiel. »Stell dir vor, du willst ein Glas Honig machen. Dafür musst du Lavendelpflanzen anbauen und die zu deiner »Bienenfabrik« bringen. Aber diese Fabrik musst du auch erst einmal bauen, also brauchst du Zement, Bretter und Gips. Aber Zement benötigt Stein und Stein kommt aus dem Steinbruch. Die Bretter sind aus Holz und das muss erst einmal geschlagen werden.« Und so summieren sich die notwendigen Arbeitsschritte immer weiter, bis man nach Dutzenden Spielstunden endlich ein Glas Honig in der Hand hält. Und es sei ein wirklich magischer Moment, wenn man die



Ein Spieler hat seinen Bagger im Teich versenkt. Einer der Arbeitskollegen ist schon zur Stelle und zieht das Fahrzeug aus dem Wasser.



Trotz der angestaubten Grafik-Engine können die Spieler dank einiger Mods ein wunderschönes Stillleben auf den Bildschirm zaubern.



Für den Landwirtschafts-Simulator gibt es zahlreiche Mods: »Seasons« (links) führt Jahreszeiten und damit Wachstums- und Ernteperioden ein, außerdem gibt es Mods für realistischer verschmutzende Reifen (Mitte) und besonders schöne und große Bauernhöfe wie »Pine Cove« (rechts).

Früchte der stundenlangen Arbeit im wahren Sinne des Wortes endlich ernten kann.

Kündigungswelle im virtuellen Farm-Land

Aber auch Giants Software hat den Wert dieser Erweiterungen aus der Community erkannt. Auf der offiziellen Seite des Spiels entdecken wir ein großes Mod-Portal, das von den Entwicklern selbst eingerichtet und gepflegt wird. Hier können Fans im Angebot stöbern und besonders gute Erweiterungen weiterempfehlen. Unter den Inhalten finden wir dabei auch immer wieder Mods, die sogar von den Entwicklern selbst programmiert und Seite an Seite mit den Fan-Kreationen kostenlos angeboten werden. Neben dieser Plattform existieren noch Dutzende weitere Modding-Seiten, die Hunderte mehr oder weniger ausgefeilte Erweiterungen anbieten: Von neuen Reifenbelägen über alternative Traktoraufhängungen bis hin zum mobilen Flutlicht für die nächtliche Feldarbeit bleiben hier kaum Wünsche offen.

In den Augen von Tylor und seinen Mitspielern ist die Mod-Unterstützung des Entwicklers allerdings zu wenig und kommt auch zu spät. Er musste seine einst florierende virtuelle Farm nämlich vor wenigen Wochen schließen. Immer mehr Helfer tauchten nicht mehr zu Arbeit auf, weil sie trotz der Erweiterungen die Lust am Spiel verloren. Irgendwann hatte der Bauernhof-Chef dann die Nase voll davon, ständig

neue Auszubildende in die Arbeit einzuführen, und kehrte dem Server den Rücken. Die Schuld daran gibt Tylor den Entwicklern. »Wir können vieles, aber nicht alles mit Mods besser machen. Manche Probleme des Spiels sind tief in den Dateien verankert, da sind wir Hobby-Entwickler leider machtlos«, erklärt der 28-Jährige.

Ein Hauptgrund, warum so viele Spieler den Hut nehmen, sei das Geldsystem des Landwirtschafts-Simulators. So hat Giants Software zwei Möglichkeiten ins Spiel eingebaut, wie erwirtschaftetes Geld im Multiplayer-Modus verteilt wird: »Entweder bekommen die Admins jeden einzelnen Cent und müssen alle Investitionen in neue Geräte, Fahrzeuge oder Tiere selbst tätigen. Damit werden die normalen Mitarbeiter aber ihrer Belohnung beraubt.« Die zweite Möglichkeit ist eine Art geteiltes Konto: Jede Einnahme auf dem Server wird immer sofort zwischen allen aktiven Spielern aufgeteilt – egal, ob die an der jeweiligen Produktion direkt beteiligt waren oder nicht. Das ist nicht nur ungerecht, sondern sorgte auch für ein skurriles Verhalten der Farmer, wie Tylor selbst beobachtet hat: »Spieler begannen, mit dem Verkauf ihrer Ernte zu warten, bis niemand mehr auf dem Server war, um das Geld für sich zu behalten. Es hat sie gefreut, wenn sie endlich alleine waren – was die eigentliche Idee des Multiplayers untergraben hat, gemeinsam Zeit zu verbringen und Spaß

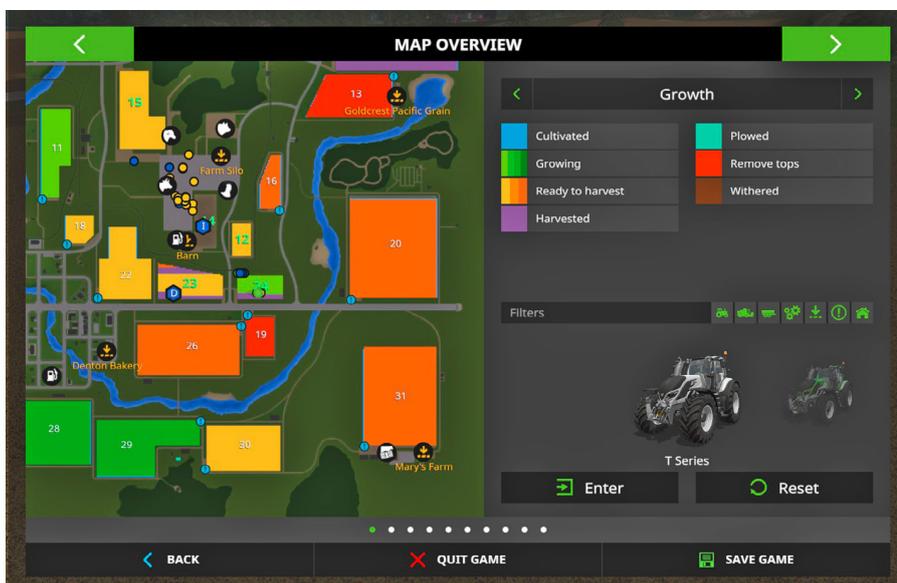
zu haben.« Um diesem Problem noch eine schimmernde Krone aufzusetzen, hat sich Giant Software schließlich dazu entschieden, dass das Geld auf den Spielerkonten gelöscht wird, sobald sich die Besitzer ausloggen. Ersparnisse anzusammeln, um irgendwann in richtig teure Maschinen zu investieren, wird damit unmöglich.

Die ungewisse Zukunft des Rollenspiels

Wir fragen, ob Tylor und seine Mitspieler jemals auf die Idee gekommen sind, die Entwickler zu kontaktieren und auf die Probleme aufmerksam zu machen. Als Antwort ernten wir zuerst ratloses, langes Schweigen. Dann seufzt Tylor: »Nein, wir haben nie versucht, mit Giants Software zu kommunizieren. Ich meine, wir hatten richtig lange viel Spaß mit dem Spiel. Ich habe DLCs und Erweiterungen für mich und meine Freunde gekauft, außerdem ein Lenkrad und einen Joystick.« Trotz ihrer Investitionen glauben Tylor und seine Mitspieler aber nicht, dass die Rollenspiel-Community den Entwicklern wichtig genug ist, damit sie dem Multiplayer die Überarbeitung verpassen, die er nötig hätte. GameStar hat die Geschichte von Tylor daher an Giants Software weitergeleitet.

»Wir beobachten das Feedback der Spieler, und auch hier bei uns spielen viele den Landwirtschafts-Simulator im Multiplayer. Mit dem Landwirtschafts-Simulator 17 wurde das Synchronisieren beim Beitreten eines neuen Spielers auf dem Server enorm beschleunigt, aber ja, uns ist auch bewusst, dass noch weitere Optimierungen möglich sind. Wir werden daher auch in Zukunft immer wieder neue Verbesserungen und Funktionen bereitstellen, um das Multiplayer-Erlebnis weiterhin zu optimieren.« Damit seien, so die Entwickler, explizit sowohl Patches wie auch Fortsetzungen gemeint.

Nun liegt also in den Händen der Entwickler, ob die faszinierende Hardcore-Rollenspielszene des Simulators eine Zukunft hat, oder sich das Schicksal von Tylors Farm auf anderen Servern wiederholt. Bis dahin wird Tylor, wird Vox_Noctis immer mal wieder alleine, wenn ihn die Nostalgie packt, zu seinem verwaisten Bauernhof zurückkehren. Wie er uns am Ende unseres Interviews gesteht, spaziert er dort gerne zwischen den Traktoren umher, horcht in die Stille des Servers hinein – und wünscht sich, nur ein einziges Mal noch dem Lachen seiner Mitspieler auf den Feldern lauschen zu dürfen. ★



Die Übersichtskarte zeigt jedem Farmer auf dem Server genau an, welche Felder gerade bestellt werden oder wo die zuvor ausgebrachte Saat noch reifen muss.