Landwirtschafts-Simulator 2011



Genre
Simulation

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 4 Jahre

Vertrieb	Astragon Software GmbH
Erscheinungsjahr	2010.10
Systeme	PC
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Eintönige Simulation, die das hält, was der Titel verspricht



Spielbeschreibung:
Das Bauernleben ist mühsam und anstrengend. Mit dem Landwirtschaftssimulator 2011 lässt sich diese Arbeit allerdings auch virtuell und entspannt vor dem heimischen Computer verrichten. Mit 10 km/h über ein virtuelles Feld fahren? Ein kostenloser Spaziergang an der frischen Luft wäre dabei mehr zu empfehlen, denn dieses Spiel bringt alles mit sich, was Spaß vermeidet und Unzufriedenheit sät!
Auf dem elektronischen Acker wächst lediglich ein monotones und wenig innovatives Spielvergnügen. Wer auf ein langfristiges Spielvergnügen setzt und erwartet, dass im „Bauer sucht Frau"- Stil der Landwirtschaftsalltag aufgefrischt wird, der erntet nur eins: Enttäuschung.
Landwirtschaftsspiele und andere Simulatoren haben Konjunktur. Der „Landwirtschaftssimulator 2011" ist ein Teil der nun schon länger existierenden Simulationsreihe von Astragon, die so gut wie jedes Berufsbild des Handwerks als Spiel abbilden. (Siehe: Sprengmeistersimulator, Bus-Simulator etc.) Diese Arten von Simulationen verkaufen sich blendend und nehmen es sogar mit Branchenschwergewichten auf.
Das Spiel wird jährlich zu einem geringen Preis produziert und steht dann als Vollpreistitel im Regal. Angesichts von 120.000 verkauften Exemplaren des „Langwirtschaftssimulator 2009" ist die



Gruppenleiter
Marco Fileccia
Elsa-Brändström-Gymnasium
Oberhausen





Gewinnspanne zu erahnen.
Im Spiel geht es darum als Landwirt die Felder zu bestellen, zu warten bis das Getreide hoch genug gewachsen ist und die dann geernteten Ähren zu verkaufen. Von diesem Geld können dann wiederum neue Landmaschinen gekauft werden. Das ist alles. Es gibt zwar noch einen Modus in dem man mit Traktoren o. ä. Parcours abfährt, aber dort fallen die schwammige Steuerung und

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

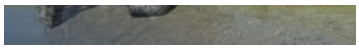
Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

die arg tragen Fahrzeuge noch mehr ins Gewicht und machen deswegen kaum Spaß.





Das Spiel hebt sich durch sein einzigartiges Szenario vom Rest der Simulationen ab und ist auf seinem Gebiet einzigartig. „Das Spiel ist für 'Nicht-Landwirte' der Horror", beschreibt einer unserer Mitglieder der Spieletester- AG. Beginnt man eine Karriere, erklären sechs kurze Sätze die Grundlagen, welche Optionen einem zur Verfügung stehen und was man später machen kann. Danach geizt das Spiel mit Informationen. Außer Einblendungen welche Tasten in welchem Fahrzeug vonnöten sind (z.B.: Schaufel heben/senken) wird der Spieler allein gelassen. Welches Fahrzeug mit welchem Aufsatz er wann einsetzen muss bleibt ein Geheimnis. Da bleibt nur stupides Ausprobieren, welches unvermeidlich zu Frust führt. Ebenso wie die langen Reisewege, zwischen den immer noch sehr überschaubaren Szenerien.
Der Tagesablauf läuft, auf Wunsch beschleunigt, ständig durch und wer morgens sein Feld bestellt, schafft es kaum noch das Getreide vor Mitternacht zum Hafen an den Käufer zu bringen. Das Spiel beinhaltet die Ansätze eines Management-Teils, da man neues Saatgut kaufen muss und Preise vergleichen kann. Da es allerdings nur drei Anbieter gibt, kratzt dies gerade einmal an der Oberfläche des Möglichen und Fordernden. Auch neue Fahrzeuge sind so gut wie unnötig, da sie sich in ihrer Leistungsfähigkeit kaum unterscheiden.
Auf Wunsch kann man im Spiel eine Hilfefunktion aktivieren, welche dann zum Beispiel das Feld automatisch aberntet. Dies führt jedoch dazu, dass man bis zum Feld fährt, die Funktion aktiviert und dann prima eine Viertelstunde lang etwas anderes tun kann, da das Spiel absolut selbstständig läuft. Dabei arbeitet der Computer sogar noch gründlicher als man es selbst je könnte, weswegen es keinen Grund gibt eine der Aufgaben im Spiel selbst zu lösen.
Lernangebote sind sparsam gesetzt. Die Steuerung trainiert weder Koordination (da sie kaum zu beherrschen ist), noch schnelle Reaktionen (5, 10 oder 30 k/mh fühlen sich allesamt „schneckenlahm" an).

Pädagogische Beurteilung:
Motivationslos durch Wiesen und Weiden
Leider gibt es eine nur sehr magere Hintergrundgeschichte. Aufgrund dieser Tatsache, gibt es im Spiel nur sehr wenige Dinge, ausgehend von der Hintergrundgeschichte, die einen motivieren. So gibt es so gut wie keine Dialoge, und man ist auch sehr alleine auf seinem Hof. Das heißt, dass es keine Personen im Spiel gibt, die mit dem Spieler kommunizieren oder interagieren. Die Atmosphäre des Spiels geht nur von der gut umgesetzten Grafik, der relativ guten Physik, und dem Sound aus. Wobei der Sound nur in Maßen zur Atmosphäre beiträgt, da Hörerlebnisse einzig von den benutzbaren Maschinen ausgehen.

Das Gameplay
Insgesamt siebzehn Aufgaben sind in diesem Spiel zu meistern, die alle keine wirkliche Herausforderung darstellen. Atmosphärisch müsste der Spieler hier auch schon eine blühende Fantasie haben, um das richtige Bauernhof-Feeling zu bekommen, denn nicht nur die Grafik, sondern auch die gesamte musikalische Untermalung lassen stark zu wünschen übrig.

Auch die virtuelle Physik - auch „Engine" genannt – ist als rudimentär zu bezeichnen. Die vielleicht nicht ganz originalgetreuen Traktoren fliegen beispielsweise meterhoch in die Luft, wenn sie auf Unebenheiten treffen.

Die einzigen pädagogischen Werte die halbwegs ordentlich vermittelt werden sind das Vorausplanen, da man für die Ernte das Wetter und die Menge an Saatgut kalkulieren muss und das Umgehen mit Geld, da man ständige Ausgaben hat, die mit eingerechnet werden wollen.

Spieleinstieg und Spielverlauf
Alles in allem ist das Spiel nicht sehr einsteigerfreundlich und erklärt für Menschen, die mit der Materie nicht so sehr vertraut sind, zu wenig, um Frust zu vermeiden. Der „Landwirtschaftssimulator 2011" ist etwas für Landwirte, die nach Feierabend immer noch nicht genug von ihrem Beruf haben. Denn als richtiges Abbild des Landlebens ist er nur bedingt geeignet. Auch technisch wirkt das Spiel so, als wäre es bereits vor 10 Jahren produziert worden. Wer unbedingt ein Spiel mit diesem Szenario sucht, kann angesichts des geringen Preises einen Versuch wagen. Alle anderen greifen zu besseren Simulationen, die man aber auch wie eine Nadel im Heuhaufen suchen muss.

Fazit:
Bei den Spieletesterinnen und Spieletestern kommt das Spiel also dementsprechend schlecht weg. Auf der Skala von eins bis fünf kriegt das Spiel im Punkt „Spielspaß" eine „Null", der Grundtenor der Bewertungen reicht beim Vokabular vom schlichten „langweilig" bis hin zur Formulierung des „geplatzen Traumes einen Trecker zu fahren." Wer Traktoren gerne mag, der sollte bei diesem Spiel aber lieber nochmal eine echte Bauernhofsbesichtigung machen.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Elsa-Brändström-

Elsa-Brändström-
Gymnasium Oberhausen
Oberhausen

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen

powered by cre8CMS