

Ohne Rockstar wäre es ein anderes Spiel



WIE GTA, NUR MIT TRAKTOREN

Die Entwickler des Landwirtschafts-Simulators loben Rockstar als Vorbild. Das Modell FIFA finden sie hingegen abschreckend. In unserem Report sprechen wir über die Entstehung und Faszination der Erfolgsserie. Von Géraldine Hohmann

Der Landwirtschafts-Simulator 22 kommt! Das nehmen wir zum Anlass, mit Giants Software über die Gemeinsamkeiten zwischen der Bauernhofsimulation und GTA zu sprechen. Falls vor eurem inneren Auge nun wilde Polizeiverfolgungsjagden quer übers Rübenfeld toben – nun, dann denkt ihr in eine wundervolle, aber eventuell verkehrte Richtung. Die Anleihen an GTA sind eher ideeller Natur, aber nicht minder wegweisend für den Landwirtschafts-Simulator, wie wir ihn heute kennen. Doch das soll Christian Ammann am besten selbst erklären. Im Interview blickt der CEO und Gründer von Giants Software auf die Ursprünge der Reihe zurück und verrät, woher die Idee des Landwirtschafts-Simulators kam, was ihn zum Rebell des Genres macht und warum man keine Fußgänger mit dem Traktor überfahren kann.

Außerdem schauen wir passend zur großen Ankündigung in die Zukunft des Landwirtschafts-Simulators und sprechen darü-

ber, weshalb das Modell FIFA ein abschreckendes Beispiel für die Entwickler ist.

Größer als gedacht

Der erste Landwirtschafts-Simulator wurde in der WG von Christian Ammann und Giants-Software-Mitbegründer Stefan Geiger geboren. Die beiden hatten schon viele Jahre lang Videospiele als Hobby entwickelt, Christian war als Programmierer bei Sony tätig. Beide träumten davon, ein eigenes Entwicklerstudio in der Schweiz aufzubauen, und als ein Freund von Stefan die Idee vom Landwirtschafts-Simulator mitbrachte, entstand der erste Prototyp.

»Das Feedback war schon phänomenal. Wir hatten auch schon sehr früh ein Forum, da haben sich viele Fans getummelt. Wir hatten dann beim Release schon über 5.000 Leute im Forum, die sich für das Spiel interessiert haben«, sagt Christian Ammann. Allerdings kein Vergleich zu heute: Der Land-

wirtschafts-Simulator 19 etwa hat sich nur zehn Tage nach Release bereits eine Million Mal verkauft. Mit diesem stellaren Erfolg hätten die beiden damals nicht gerechnet, erzählt uns Christian: »Das war nicht absehbar, dass das so groß wird.«

Fußgänger überleben

Der Landwirtschafts-Simulator sollte eine moderne Interpretation einer Simulation werden. Christian Ammann dazu: »Das Simulationsgenre ist auch ein bisschen altbacken – es hat so diesen Charme, dass es ein bisschen stehengeblieben ist. Das haben wir einfach versucht, ein bisschen aufzulösen.« Ein wichtiger Schritt dorthin war der Karrieremodus: Statt es sich direkt zum Beginn in den teuersten Maschinen gemütlich zu machen, muss man sich im Landwirtschafts-Simulator erst hocharbeiten, um sie sich leisten zu können. Das war im Jahr 2008 noch ziemlich ungewöhnlich für eine



So fing alles an: Der Prototyp des Landwirtschafts-Simulators 2008 wurde von Christian Ammann und Stefan Geiger zu zweit entwickelt.

Simulation. Apropos ungewöhnlich: Bei der Frage nach dem großen Vorbild des Landwirtschafts-Simulators hätten wir wohl alle danebengetippt. »Spiele wie GTA haben gezeigt, wie man ein Spiel machen kann, das sehr immersiv ist. Die ganze Welt ist erkundbar, man kann in die Vehikel ein- und aussteigen. Und das war für uns ganz wichtig, dass man nicht nur im Traktor oder Mähdrescher sitzt, sondern die Welt begehen kann. Selbst im Flight Simulator kann man die Welt nicht einfach so begehen, man kann nicht schauen, was hinter dem Hangar vom Flughafen ist. Das fehlt mir massiv. Wir haben versucht, das Genre auch ein bisschen weiterzuentwickeln. Diese Open World, dieses ›Ich kann hingehen, wohin ich will, und machen, was ich will!‹ – in Anführungszeichen – war einfach ein großes Vorbild für uns«, umreißt Ammann die Inspiration.

Ohne diesen Inspirationskick wäre der Landwirtschafts-Simulator also eine »normale« Simulation geworden, in der man zwar Traktoren, Mähdrescher und Co. lenken, Felder bestellen und Ernten einfahren kann, aber eben nicht aussteigen, um die Welt aus einer anderen Perspektive zu erleben. Im Gegensatz zu GTA stößt der Landwirtschafts-Simulator aber an eine Grenze – und zwar wenn es ums Thema Gewalt geht. Deshalb ist es seit jeher unmöglich, Fußgänger mit dem Traktor zu überfahren. »Wir haben eine USK-Einstufung von null Jahren«, erzählt uns Christian schmunzelnd. »Selbst wenn der Fußgänger ausweichen würde, wäre das nicht mehr USK o.« Um weiterhin familienfreundlich zu bleiben, werden solche Themen im Detail mit der USK besprochen. Nun fährt man also einfach durch Fußgänger hindurch, statt sie zu überrollen. Das

sehe zwar etwas komisch aus, gesteht Christian, aber der Landwirtschafts-Simulator sei eben ein Spiel für die ganze Familie.

Die Community hilft

Aber nicht nur in Sachen spielerische Freiheit war der Landwirtschafts-Simulator der Rebell unter den Simulationen. Giants Software brachte das Genre erstmals auf die Konsolen – heute gibt es den Landwirtschafts-Simulator nicht nur auf dem PC, der Xbox und PlayStation, sondern sogar auf dem Nintendo DS und anderen Mobilgeräten. Und anders als die meisten Spiele bietet das Spiel auch auf den Konsolen vollständigen Mod-Support – immerhin ist es die Modding-Szene, die den Simulator zu dem gemacht hat, was er heute ist.

»Ein Viertel aller Mitarbeiter von Giants Software stammen aus der Community«, erzählt uns Christian Ammann. Die ehemaligen Modder arbeiten in der Qualitätssicherung, beim Kundenservice und natürlich als Programmierer. Man lernt sich zum Beispiel auf der Farmcom kennen, der hauseigenen Messe des Landwirtschafts-Simulators.

Christian erzählt uns, dass Modder auch auf die Entwickler zukommen und Fragen zur Entwicklung ihrer Mods besprechen würden. So erfahre man schnell, wer wirklich gut ist. »Wenn eine coole Mod rauskommt, dann wissen wir natürlich Bescheid. [...] Zu den wichtigsten Moddern haben wir einen sehr guten Draht.« Anfang des Jahres erschien mit dem DLC namens Grimme sogar ein offizielles Addon aus der Community.



Das ebenfalls 2008 erschienene GTA 4 und der Landwirtschafts-Simulator 2008 haben auf den ersten Blick nichts gemeinsam. Aber die Freiheit von GTA diente als große Inspiration.



Der Hersteller Massey Ferguson ist mit seinen Maschinen MF 5600, MF 7700 und MF 8700 im LS 19 vertreten.

Nein zum Konzept FIFA

Die Zusammenarbeit mit der Community ist auch dann wichtig, wenn es um die Wünsche der Spieler geht. Der Landwirtschafts-Simulator 2009 hatte etwa keine Rundumleuchten an Fahrzeugen – ein spielmechanisch banales Feature, wie uns Christian erzählt. Der Wunsch der Spieler danach war aber so groß, dass sie schließlich ihren Weg in den Landwirtschafts-Simulator 11 fanden: »Die Leute haben das voll gefeiert als eines der wichtigsten Features. Es ist manchmal interessant, was die Kunden sich wünschen und wie man als Entwickler das Spiel selbst sieht. [...] Viele Spieleentwickler haben diese Idee: Wir sind Künstler und haben eine künstlerische Vision. Wir sind da aber sehr pragmatisch und versuchen wirklich umzusetzen, was die Leute sich wünschen.«

Wenn es nicht gerade um Rundumleuchten geht, dann kann es bei großen Features aber auch schon mal bis zu fünf Jahre dauern, bis sie eingebaut werden. Man müsse vorher genau prüfen, ob die Umsetzung auch im Multiplayer-Modus, mit den unterschiedlichen Mods und auf Konsolen reibungslos funktioniert. Deshalb verzichtet Giants Software auf einen jährlichen Release neuer Teile, wie es etwa bei FIFA der Fall ist. Christian konkretisiert: »Das kritisieren ja alle an FIFA, dass eigentlich nur die Spielernamen ausgetauscht werden, und so etwas kommt für uns überhaupt nicht in Frage. Selbst im Zwei-Jahres-Zyklus wurde bei uns sehr viel gemacht. Da kann man nicht sagen, es wurden nur die Traktoren ausgetauscht.«

Aufgrund der neuen Konsolengeneration und der zahlreichen geplanten Features für den LS 22 ließen sich die Entwickler diesmal sogar noch ein Jahr mehr Zeit. Eine Gemeinsamkeit mit FIFA hat der Landwirtschafts-Simulator dann aber doch: die zahlreichen Lizenzen, die ihren Weg ins Spiel finden. Derzeit arbeitet Giants Software mit über

200 Lizenzpartnern von Landmaschinen und -geräten eng zusammen, die ihre neuesten Maschinen für den Landwirtschafts-Simulator zur Verfügung stellen möchten. Viele kommen sogar selbst auf die Entwickler zu. Christian erzählt uns, dass etwa Massey Ferguson mittlerweile 3D-Modelle seiner Traktoren aus dem Landwirtschafts-Simulator verwendet, um seine neuen Maschinen auf Pressekonferenzen vorzustellen.

Die Zukunftspläne

Der Landwirtschafts-Simulator sei mehr als nur eine Simulation von Traktoren und Mähdreschern, erzählt uns Christian im Interview. Immerhin können wir zum Beispiel auch Zug oder LKW fahren – es ist also auch ein kleiner Zug- und Truck-Simulator. Mittlerweile gibt es zahlreiche Mods für zum Beispiel Boote und Flugzeuge – der Landwirtschafts-Simulator ist ein Spielplatz für all diese Dinge. »Seit der Version 11 haben wir

versucht, ein bisschen einen Über-Simulator zu machen. Das geht in ganz viele Simulationsgenres rein. [...] Das ist auch das, wo wir hinwollen: das Spiel ein bisschen öffnen. Es soll eine coole virtuelle Welt sein, in der man einfach Zeit verbringen kann mit seinen Kollegen nach der Arbeit oder nach der Schule.« Die Faszination liegt laut Christian darin, einfach mal abzuschalten. Dinge zu tun, die man im echten Leben nicht ohne Weiteres machen kann – wie mit großen Maschinen zu arbeiten und damit über die eigenen Hektar Land zu fahren. Dieselbe Faszination, die uns auch der kommende Landwirtschafts-Simulator 22 wieder ins Wohnzimmer bringen soll.

Und wer weiß, vielleicht revanchiert sich Rockstar Games ja und baut seinerseits eine Landwirtschafts-Simulation in GTA 6 ein. Nach all den Minispielen in GTA 5 würden wir es ihnen zumindest zutrauen. ★

Im Landwirtschafts-Simulator 17 konnte man erstmalig auch eine Frau verkörpern.

