

## Landwirtschafts-Simulator 22

MEHR DETAILS  
AUF DEM FELDE

Genre: **Simulation** Publisher: **Ascaron** Entwickler: **Giants Software** Termin: **22.11.2021**

## Landwirtschafts-Gigant Giants bessert für den neuesten Ableger der erfolgreichen Simulatorreihe an etlichen Details nach. Wir stellen sie euch vor.

Von Florian Franck

Im November erscheint der neue Landwirtschafts-Simulator 22. Im Vorfeld gab es einige Informationen zu neuen Features, Karten und Maschinen. Auf der hauseigenen Messe Farmcon hat Giants Software erstes Gameplay-Material zum neuen Teil der Serie gezeigt. Wir haben die Spielszenen analysiert und heben für euch die Besonderheiten der einzelnen Features hervor.

### Mehr Volumen, nicht nur bei Steinen

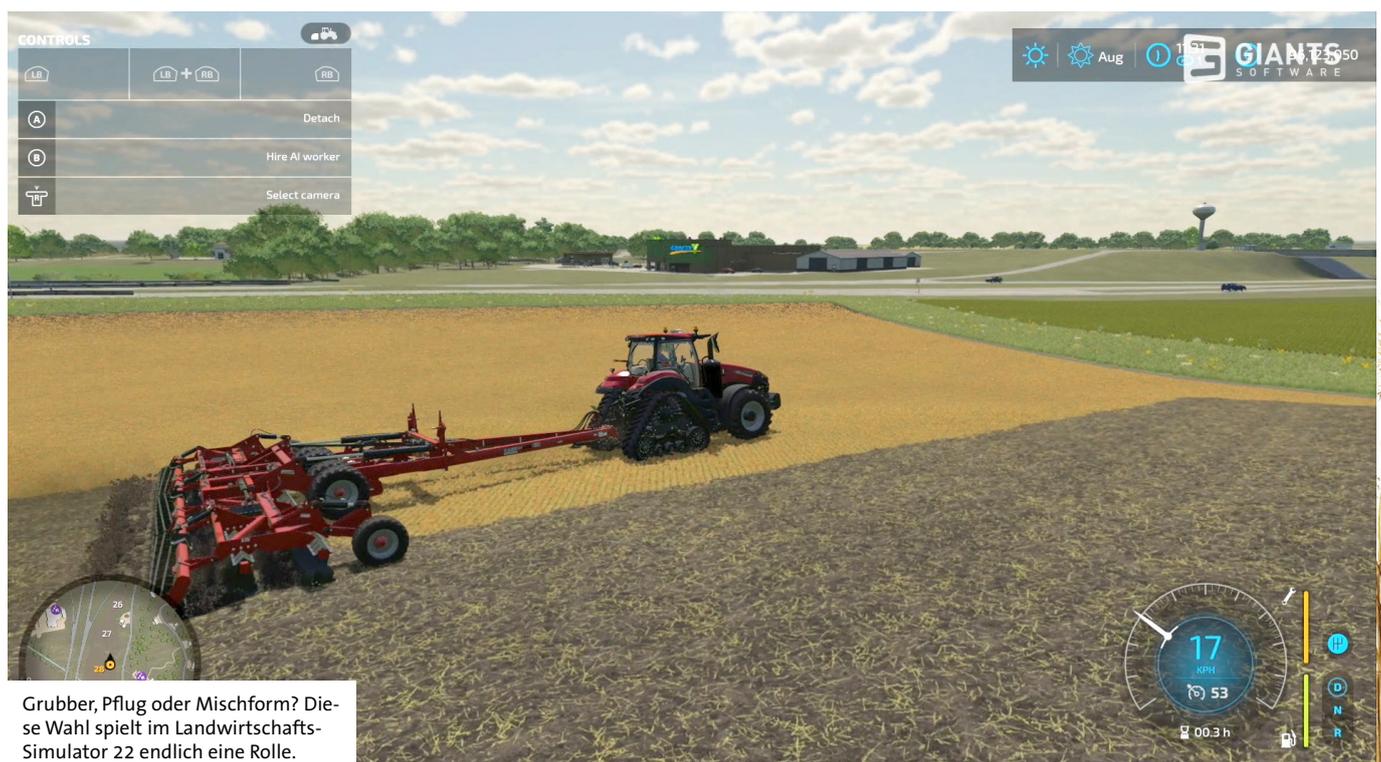
Bereits im Vorfeld verriet die Entwickler, dass Parallax Occlusion Mapping eingesetzt werde, um Oberflächen realistischer und na-

türlicher erscheinen zu lassen. Die Technik wurde in der Giants Engine implementiert und ermöglicht dadurch auch ein dynamischeres Erscheinungsbild des Terrains. Das wirkt sich allerdings nicht nur auf Felder aus, sondern auf fast alle Objekte in der Welt. Landwirtschaftlich genutzte Wege sind selten asphaltiert. Die letzten Meter zum Feld sind oft eine Schotterpiste voller Steine. Durch die Verwendung von Parallax Occlusion Mapping wirken die Steine nun deutlich realistischer als in den Vorgängern. Es fehlt nur noch das typische Knirschen unter den Schuhen, wenn man auf sie tritt. Die Technik wird, wie bereits erwähnt, nicht

nur bei Steinen verwendet, sondern auch auf Feldern, Gras und anderen Objekten in der Spielwelt. Natürlich ist die Grafik vom Landwirtschafts-Simulator noch immer nicht mit einem AAA-Spiel zu vergleichen. Giants versucht einen Kompromiss zwischen niedrigen Hardware-Anforderungen und realistischer Grafik zu erreichen. Auf schwächerer Hardware wird Parallax Occlusion Mapping übrigens deaktiviert.

### Feldfrüchte in Bewegung

Im neuen Landwirtschafts-Simulator weht jetzt Wind, und er beeinflusst auch das Wachstum der Feldfrüchte. Ihr müsst aller-



Grubber, Pflug oder Mischform? Diese Wahl spielt im Landwirtschafts-Simulator 22 endlich eine Rolle.

dings keine Angst haben, dass euer Mähdrescher vor lauter Seitenwind auf dem Feld umkippt. Stürme oder Extremwetter wurden bisher von den Entwicklern nicht angekündigt. Im Spielmaterial zeigte Giants die Ernte auf einem Weizenfeld. Der Weizen reagiert nicht nur auf Wind, sondern biegt sich auch, wenn ihr durch das Feld streift.

Aber auch nach der Ernte bleibt im neuen Landwirtschafts-Simulator nichts beim Alten: Während es in früheren Teilen keinen Unterschied machte, ob ihr einen Grubber oder Pflug verwendet, wirkt sich die Wahl jetzt direkt auf die folgende Ernte aus. Mit einem Grubber wird das Stroh in Bodennähe unter die Erde gemischt. Das dient als natürlicher Dünger und kann sich positiv auf den Ertrag der nächsten Ernte auswirken.

### Aus 2D-Meshes werden 3D-Partikel

Ihr sitzt im Landwirtschafts-Simulator 22 auf einem riesigen Mähdrescher, erntet ein Weizenfeld ab. Die einzelnen Halme werden aus dem Drescher befördert und landen auf dem Feld. Alles wie immer, möchte man meinen. Bei genauer Betrachtung fällt allerdings auf, dass die ehemaligen 2D-Effekte bei der Ablage des Strohs durch neue 3D-Partikel ausgetauscht wurden. Der Drescher wirbelt Staub und Dreck auf, und auch das Stroh sorgt für Verwirbelungen in der Luft. Die vom Schneidwerk eingezogenen Feldfrüchte wur-



den ebenfalls durch 3D-Modelle ersetzt und wirken nicht mehr statisch.

In Hinblick auf die Evolution des Landwirtschafts-Simulators wurden mit jedem Teil neue Elemente hinzugefügt, die das Spielerlebnis realistischer machten. Im Vergleich zu Titeln wie Spintires oder Snowrunner fehlt zwar auch in der neuen Fassung das Einsinken in den Boden noch immer, dafür wirken die Abläufe auf dem Feld nun wesentlich authentischer. Die Verwendung von 3D-Partikeln statt 2D-Meshes gleicht diesen Schwachpunkt teilweise aus. Lange wird Giants das aber nicht durchziehen können. Aufwirbelnder Staub und Erntereste sind op-

tisch nett, aber die Rufe innerhalb der Community nach einem dynamischen Boden werden immer mehr und lauter.

### LS 22 klingt endlich nach Arbeit

Beim Sound hat Giants ebenfalls nachgebessert, die Klangkulisse ist endlich eindrucksvoll. Die Bolzen vom Dreiseitenkipper knirschen, und man hört, wie das Metall aneinanderreibt und schlussendlich lautstark einrastet. Auch vor den Produktionsgebäuden hört man den Verarbeitungsprozess der angelieferten Waren. Wird einmal nicht produziert, ist es angenehm ruhig auf dem Gelände der Produktionsstätte.

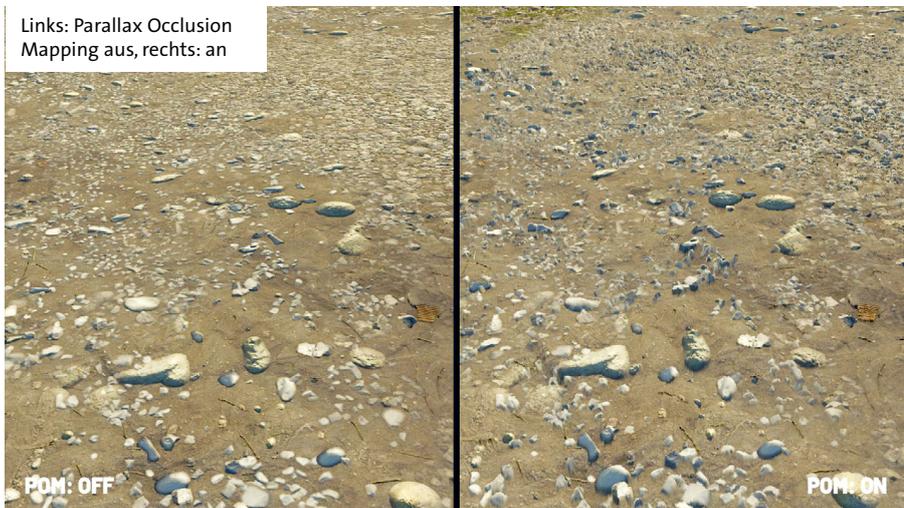
Bisher klangen viele Traktoren, Maschinen und Geräte nicht wirklich voluminös. Durch kleine Details wie das Einrasten der Bolzen wird nun deutlich besser das Gefühl von Kraft und tonnenschwerer Last vermittelt, das man von diesen monströsen Landmaschinen erwarten würde.

### Produktionsketten im Detail

Apropos Produktionsstätte: Die neuen Produktionsketten und -gebäude wurden ebenfalls vorgestellt. Im Fokus stand dabei die Verarbeitung von Weizen zu Mehl und die anschließende Produktion in der Bäckerei. Weizen wird zur Mühle gefahren und dort zu Mehl verarbeitet. Ihr könnt neben Weizen auch Gerste, Hafer oder Hirse anliefern. Die jeweiligen Lager der Produktionsgebäude sind limitiert – ihr könnt eure Ernte also nicht direkt bei der Mühle zwischengelagern. Die Produktionskette kann dabei voll automatisiert werden: Nach der Verarbeitung des Getreides zu Mehl wird dieses auf Wunsch auch direkt zur gewünschten Bäckerei transportiert. Ihr sollt dabei sogar selbst entscheiden können, welche Bäckereien mit eurem Mehl beliefert werden.

Die Bäckerei und andere Produktionsgebäude werden von euch über das Management-Interface verwaltet. Alternativ fahrt ihr selbst vorbei und verwaltet die Produktion vor Ort. Laut Giants wird die Produktion von Kuchen die aufwendigste sein. Neben Mehl benötigt ihr Zucker, Milch, Eier, Butter und Erdbeeren. Wie die Erdbeeren allerdings angebaut werden, wissen wir noch nicht. Sie

Links: Parallax Occlusion Mapping aus, rechts: an





Stilvoll Gülle auf das Feld tragen? Mit dem Vorbestellerbonus Claas Xerion Saddle Trac Pack dürfte das kein Problem sein.

wurden bisher nicht als offizielle Fruchtart vorgestellt. Durch die Komplexität der Produktionsketten hat man fast den Eindruck, der LS 22 wäre ein Aufbauspiel.

Im Multiplayer-Modus darf jeder Spieler seine eigenen Produktionsgebäude kaufen oder selbst bauen. Andere Spieler können im Anschluss Waren liefern und werden dafür entsprechend bezahlt.

### Neue Marken und Partner

Gezeigt wurden auch neue Geräte und Marken, die erstmals im Simulator vertreten sind. Darunter auch der deutsche Hersteller Rudolph mit einem Dreiseitenkipper. Aber auch bei der Bereifung gibt es Neuigkeiten: Die fiktive Marke »Lizard« war in den Vorgängern oft die einzige Option bei der Reifenwahl. Giants hat als neuen Partner den Reifenhersteller Continental gewonnen. Ihr könnt in Zukunft also Markenreifen auf eure Fahrzeuge und Geräte ziehen. Und auch wenn es nur eine Kleinigkeit ist, wiegt sie trotzdem schwer: Es gibt auch neue Gewich-

te für eure Traktoren. Neu dabei ist auch Unia, die insbesondere für ihre Silos bekannt sind. Laut Giants wird es unterschiedliche Silos geben, die modular angepasst und erweiterbar sind. Auch bei den Ställen greift ihr in Zukunft nicht mehr auf die Giants-Marke »Lizard« zurück, sondern könnt einen Stall der Firma Hörmann bauen.

### Die Neigungswinkel

Schneidwerke und einige andere Geräte erkennen in Zukunft die Höhe des Untergrundes und passen den horizontalen Neigungswinkel automatisch an die Gegebenheiten an. Insbesondere an Hängen soll das deutlich werden. Wir vermuten, dass an besonders starken Gefällen das Schneidwerk ein bisschen den Kontakt zum Boden verliert und dadurch ein Teil der Ernte stehen bleibt.

Warum das besonders ist? Mit richtig großen Schneidwerken bleibt man an starken Gefällen gerne hängen und fährt sich fest. Anbauteile waren im LSS bisher felsenfest mit dem Drescher verbunden und bewegten

sich nicht. Das Neigen von neueren Schneidwerken ist in der Realität bereits vorhanden und ist nun auch fester – oder eher dynamischer – Bestandteil des Landwirtschafts-Simulators 22.

### Kuppeln oder lieber Automatik?

Das Leben als Landwirt ist hart, obwohl viele Traktoren und Maschinen mittlerweile per GPS und Automatikschaltung die Arbeit fast selbstständig verrichten. Im Landwirtschafts-Simulator 22 könnt ihr aber optional in Zukunft auch selbst schalten. Vorgestellt wurde das in der Präsentation mit dem John Deere 7810, der sich zudem als neuer Traktor in den Fuhrpark von über 400 Maschinen einreihen wird. Die Gangschaltung wurde auch nur beim John Deere 7810 gezeigt, mit Animationen beim Einlegen der Gänge. Noch ist aber unklar, wie sich diese bei anderen Maschinen verhalten und insbesondere wie umfangreich das Feature wird. Automatikfahrer sollen nämlich auch weiterhin Automatikfahrer bleiben dürfen.

### Und was ist mit den Tieren?

Zur Tierzucht selbst verriet Giants wenig Neues. Auf die Frage, ob die Tierzucht umfangreicher und komplexer wird, antwortet Kenneth Burgess, QA Lead bei Giants: »Tiere sind dieses Mal wesentlich komplexer. Nicht nur bei der Zucht und den damit verbundenen Bedürfnissen, sondern



Neuer Traktor, neuer Anhänger, neues Gewicht und natürlich neue Reifen.



Ein Kuhstall, der auch endlich nach einem Kuhstall aussieht.

die Tiere haben auch unterschiedliche Werte. Es gibt zum Beispiel unterschiedliche Kuharten, die sich bei der Nutzart teils deutlich unterscheiden. Wir haben die Holsteiner, die perfekt für die Produktion von Milch sind. Auf der anderen Seite gibt es Angus-Rinder, deren Fleisch einen hohen Verkaufswert hat. Jede Rasse hat zum Beispiel verschiedene Werte, wann sie geschlechtsreif ist, und sie benötigt auch verschiedene Arten von Futter.« Allerdings gab es einige Details im Gameplay, die Rückschlüsse auf die Tiere erlauben. Die Kühe wirken deutlich dynamischer und trotten nicht mehr nur gemütlich über die Wiese, die Animationen sind zahlreicher geworden.

Gülle und Mist zum Düngen: Noch werden Gerüche nicht simuliert, und das ist vermutlich beim Anblick eines riesigen Güllefasses auch gut so. Als Vorbesteller erhaltet ihr das Claas Xerion Saddle Trac Pack, mit dem ihr die kostbare Gülle auf eure Felder tragt. Die Gülle ladet ihr direkt am Kuhstall ein und könnt auf dem Feld

den Durchfluss verdoppeln. Dadurch fährt ihr langsamer, bringt aber die doppelte Menge an Gülle aufs Feld. Der Vorteil: Ihr habt dadurch einen höheren Ertrag und müsst – aller Voraussicht nach – nur einmal die Gülle verteilen. Neben dem Claas Xerion Saddle Trac Pack wird es auch andere Geräte geben, mit denen ihr Gülle und Mist streuen könnt.

### Was wir wissen und was unklar bleibt

Mit Ausnahme der Produktionsketten wirken sich die neuen Spielelemente einzeln betrachtet gar nicht mal so stark auf das Kern-Gameplay aus. Allerdings sind gerade kleine Verbesserungen wie die Gangschaltung, bessere und mehr Sounds sowie neue Texturen und 3D-Partikel ein großer Schritt in die richtige Richtung.

Über die KI-Helfer wurde nichts verraten, und auch bei der Tierzucht bleibt noch einiges unklar. Wie umfangreich wird die Haltung im Vergleich zum Vorgänger, und was

macht sie am Ende besonders? Ebenfalls nicht gezeigt wurde die Forstwirtschaft. Auch hier wünschen sich viele Spieler seit der Einführung dieses Berufszweigs im Landwirtschafts-Simulator 2015 eine bessere Steuerung der Maschinen. Aber bis November 2021 werden wir sicherlich noch einiges mehr erfahren. ★

### MEINUNG

Florian Franck  
@SirMetalizer



2014 konnte ich mit Simulatoren noch nicht sonderlich viel anfangen. Ein Freund schenkte mir damals den Landwirtschafts-Simulator 13 und zeigte mir, dass Alltagssimulationen der perfekte Ausgleich nach einem langen Arbeitstag sind. Ohne Hektik, Zeitdruck und nervenaufreibende Feuergefechte bieten Simulatoren die ideale Umgebung zum Abschalten. Seite an Seite das Feld dreschen, gemeinsam lachen oder tief-sinnige Gespräche führen – versucht das mal in einem Battle Royale. Und so nahmen Simulatoren einen Platz in meinem Herzen ein, und ich sehne mich nach guten Titeln, die idealerweise einen Multiplayer haben. Auch der Landwirtschafts-Simulator 22 ist ein solcher Kandidat, der mit neuen Features wie den Jahreszeiten, Produktionsketten und verbesserter Tierzucht seine Vorgänger übertrumpfen möchte. Und selbst ohne einsinkende Traktoren und Maschinen überzeugt das bisher gezeigte Gameplay nicht nur mich, sondern auch viele Fans der Serie. Im November wird sich zeigen, ob ein Jahr zusätzliche Entwicklungszeit die Simulation merklich nach vorne gebracht hat.



Im Landwirtschafts-Simulator 22 hört ihr, wie die Hydraulik arbeitet.