

Landwirtschafts-Simulator 22

SO REALISTISCH
WIRD ER

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

An Gangschaltungen verzweifelt, Rehe aufgeschreckt, Autos blockiert:
Am 22. November erscheint der neue Landwirtschafts-Simulator, wir haben ihn schon gespielt.
Aber nicht so, wie wir es gerne getan hätten. Von Florian Franck

Zwei Stunden Zeit, um ein so komplexes Spiel wie den Landwirtschafts-Simulator 22 auszuprobieren? Während der 90-minütigen Fahrt nach Erlangen sortierte ich meine Agenda: Forstwirtschaft, Tierzucht, das neue Bau- und Helfermenü standen am Ende auf meiner Liste ganz oben. Bisher hatten die Entwickler von Giants die genannten Features wie einen Schatz gehütet und bestenfalls sehr vage Infos durchsickern lassen.

Nach einem Check-in mit Corona-Test gab es dann die ersten Einschränkungen: In der Preview-Version war das Baumenü deaktiviert, nur die auf der gamescom vorgestellte neue französische Map Haut-Beyleron war

spielbar. Und auch hier gab es weitere Einschränkungen: keine Forstwirtschaft, keine Tierzucht, keine Mini-Map, kein Shop und nur eine sehr begrenzte Anzahl von Geräten und Maschinen zum Ausprobieren.

Dafür waren zwei Stunden dann auch ausreichend, um jede Maschine und jedes Gerät ans Limit zu bringen. Die Zeiten, in denen das Gaspedal zum Anschlag gedrückt werden konnte, ohne sich Gedanken über durchdrehende Reifen zu machen, sind vorbei – außer ihr deaktiviert die Option. Ein alltägliches Problem, das ich zuletzt mit Anfang 20 hatte, bereitete mir deutlich mehr Probleme: die gute alte Kupplung.

Langsam kommen lassen

Im Landwirtschafts-Simulator 22 gibt es erstmals eine manuelle Gangschaltung. Spielt ihr mit einem Lenkrad und Kupplungspedal, kann euch beim Anfahren der Motor absaufen. Nach dem Hinweis von Giants, dass ich zum Fahren des kürzlich neu vorgestellten Steyr 8150 Turbo doch bitte einen Gang einlegen solle, ahnte ich noch nicht, welche Tortur mir bevorstehen würde. Wie im realen Leben lassen wir die Kupplung langsam kommen und geben gleichermaßen Gas, um Fahrt aufzunehmen. Nachdem ich mehrfach kläglich gescheitert war, gelang das Anfahren schließlich, bis zu dem Mo-



Im Landwirtschafts-Simulator 22 soll's nicht nur um schöne Arbeit gehen, es kommt auch eine Menge Atmosphäre ins Spiel.

ment, als der Motor laut aufheulte und ich bemerkte, dass ein Trecker mehr als einen Gang besitzt. Der Sound der jeweiligen Fahrzeuge wirkt also ebenfalls wesentlich realistischer, und es gibt einen hörbaren Unterschied beim Schalten.

Neben der klassischen Anordnung der Gänge wird es bei einigen Fahrzeugen auch die Möglichkeit geben, ins Lastschaltgetriebe zu wechseln. Dass die Lastgänge eine große Rolle spielen, wurde mir schnell klar: An einem steilen Feldweg verweigerte mein Gespann bestehend aus besagtem Steyr Trecker und Lesewagen voller Trauben die Weiterfahrt. Erst nach dem Wechsel ins Lastschaltgetriebe schaffte es der 8150 Turbo dann doch noch den Berg hinauf. Die Wahl der richtigen Zugmaschine mit der passenden PS-Zahl wird in Zukunft also bedeutsamer. Und auch das zulässige Gesamtgewicht des Anhängers wird eine Rolle spielen, wie mir Giants auf Nachfrage bestätigte.



Nach der Traubenernte im Sommer könnt ihr die Weintrauben direkt verkaufen oder sie in den neuen Produktionsgebäuden zu Traubensaft oder Rosinen weiterverarbeiten.

Füllstände von Kippern

Was ist schwerer: eine Tonne Federn oder eine Tonne Mais? Die Fangfrage ist – zugeben – leicht zu durchschauen. Schwerer

wird es bei der Berechnung des zulässigen Gesamtgewichts von Anhängern. Während wir in den Vorgängern sämtliche Ressourcen einfach verladen konnten, spielt im Landwirtschafts-Simulator 22 das vom Hersteller vorgegebene Gesamtgewicht eine Rolle: Überschreitet ihr das beim Beladen, wird der Vorgang gestoppt. Es kann also vorkommen, dass ihr mit einem halbvollen Anhänger vom Feld fahren müsst.

Die entsprechende Option versteckt sich im Menü und kann auch deaktiviert werden. So wie fast jede andere Option des Simulationsgrades. Wenn ihr wollt, könnt ihr den Landwirtschafts-Simulator 22 auch wie eine Arcade-Simulation spielen.

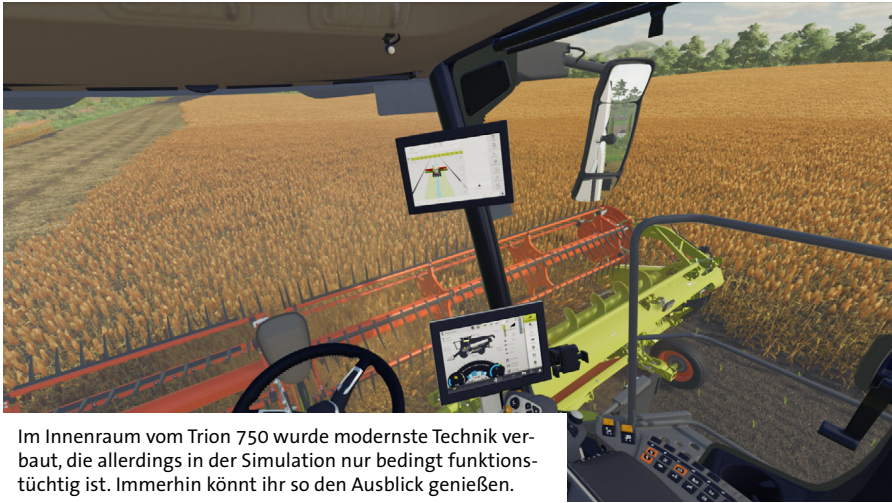


Schmalspurtraktoren sehen zwar niedlich aus, sind aber für die Zucht und Pflege von Weinstöcken enorm wichtig. Mit dem passenden Blätterschneider bereitet ihr eure Reben für den Winter vor.

Durchdrehende Reifen beim LKW

Für Verwirrung sorgten bei mir durchdrehende Reifen. Hinter dem Steuer des Superliners von Mack Trucks wunderte ich mich, warum ich mich trotz vernünftigen Schaltens





Im Innenraum vom Trion 750 wurde modernste Technik verbaut, die allerdings in der Simulation nur bedingt funktions-tüchtig ist. Immerhin könnt ihr so den Ausblick genießen.



Der Trion 750 von Claas wurde kürzlich vorgestellt und ist auch im LS 22 fahrbar.

und vorsichtigen Spielens mit dem Gaspedal nicht von der Stelle bewegte. Ein Blick in die Außenansicht offenbarte das Desaster: Die Reifen drehten auf dem Feldweg durch. Allerdings drehen die Reifen nur durch, wenn ihr selbst schaltet. Beim Test mit Gamepad und Automatik glitt der Superliner

wie auf Schienen über den Feldweg und zog die tonnenschwere Last im Anhänger mühe-los den Feldweg hinauf.

Und mit etwas Pech schreckt ihr bei solchen Aktionen auch Rehe auf, die panisch aus dem Weizenfeld springen und euch zu einer Vollbremsung zwingen. Zwar hatte ich

während des Anspiels mehrere Begegnungen mit Rehen, diese verhielten sich aber artgerecht und hopsten nicht gegen die Windschutzscheibe. Was zugegeben auch recht schwierig ist, wenn man mit zehn km/h einen Feldweg entlangschleicht. Was mich zum Thema KI bringt.

Die KI passt zur Karte und ist rasend schnell

War das da ein Citroën 2CV, besser bekannt als Ente, der gerade mit überhöhter Geschwindigkeit an mir vorbeigerast ist? Nun, auf einer französischen Map, die von einem kleinen Dorf, malerischen Bächen, schmalen Landstraßen und einer Burg mit passendem Katapult geprägt ist, würde ein tonnen-schwerer, überdimensionierter SUV auch nicht wirklich passen.

Zwar versprach Giants einige Verbesserungen bei der KI, ich hoffe allerdings in-ständig, dass es dabei nicht nur um die Ge-schwindigkeit der KI-Fahrzeuge geht. Die sind nun tatsächlich wesentlich schneller und damit realistischer unterwegs.

Was auf deutschen Landstraßen zu einem gellenden Hupkonzert führen würde, passiert im Landwirtschafts-Simulator aber noch immer nicht: Fahrzeuge überholen unseren 25 km/h schnellen Traktor nicht, auch nicht, wenn kein Überholverbot gilt und kein entgegenkommender Verkehr sichtbar ist. Und auch beim Rangieren quer über die Landstraße wartet die KI geduldig und verkneift sich das Betätigen der Hupe, selbst über mehrere Minuten hinweg. Immerhin blieb beim An-spielen so genug Zeit für mich, das Rangieren auf einer Landstraße zu perfektionieren, um am Ende die Weintrauben an der Produkti-onsstätte zu entladen. Natürlich stand dabei der Traktor noch halb auf der Fahrbahn, was dessen ungeachtet ebenfalls nicht für Frust



Der John Deere 9620 zieht mühelos den Grubber hinter sich her und schafft damit ideale Voraussetzungen für die nächste Saat.



In verschiedenen Produktionsgebäuden verarbeiten wir unsere Erzeugnisse weiter. Insbesondere im Multiplayer soll dadurch mehr Dynamik entstehen.

bei der einheimischen KI sorgte. Mehr haben wir über eventuelle KI-Anpassungen beim LS 22 allerdings nicht in Erfahrung bringen können, auch nicht durch Nachfragen bei Giants.

Die alte Frage nach dem Pflügen

Wer einen älteren Teil des Landwirtschafts-Simulators gespielt hat und sich ein wenig mit Landwirtschaft und dem Bestellen von Feldern auskennt, wird sich mit Sicherheit gefragt haben, warum zwischen dem Grubbern und dem Pflügen kein Unterschied besteht. Je nach Bodenbeschaffenheit pflügen oder grubbern Landwirte im realen Leben ihre Felder und fördern dabei nicht nur Erde an die Oberfläche. Insbesondere Steine können dann größeren Schaden an Maschinen und Geräten verursachen und sollten vor dem Ausbringen der Saat entfernt werden.

Beim Anspielen war es mir nur möglich, ein Feld zu grubbern und anschließend mit einem Steinsammler die aufgewühlten Steine einzusammeln. Die Entwickler betonen, dass sich Grubbern und Pflügen im neuen Teil unterscheiden werde. Wie stark sich das

auswirkt und wie schwer unsere Maschinen durch aufgewühlte Steine beschädigt werden, konnte ich in der Preview-Version aber noch nicht herausfinden.

Schneefall nur in den entsprechenden Regionen

Und wie steht es mit den Jahreszeiten? Auf der Karte Haut-Beyleron wird es zwar Schneefall geben, allerdings beschränkt sich dieser auf ein Minimum. Die Jahreszeiten, ebenfalls ein neues Feature in der Simulation, sind auf die nachempfundenen Regionen zugeschnitten. Auf der überarbeiteten alpinen Map Erlengrat etwa, die im Vorgänger per DLC eingeführt wurde, werdet ihr im Winter also sehr wohl mit Schneebergen zu kämpfen haben. Wer keine Lust auf Schneetreiben hat, schaltet das einfach separat aus. Winter und entsprechende Kälte herrscht dann zwar trotzdem, nur das weiße Zeug fällt nicht mehr aus dem Himmel. Und wer auf Jahreszeiten keine Lust hat, deaktiviert den Fruchtkalender. Auch dann gibt es nach wie vor Frühling, Sommer, Herbst und

Winter, aber ihr könnt eure Pflanzen nach Lust und Laune anbauen und ernten.

Alternativ lässt sich das Intervall zwischen den vier Jahreszeiten flexibel anpassen. Ihr erlebt ein Jahr im Landwirtschafts-Simulator entweder in wenigen Minuten oder über ein ganzes Wochenende hinweg.

Spielt ihr mit aktivierten Jahreszeiten, plant ihr eure Arbeitsabläufe entsprechend der vorherrschenden Witterungen. Im Sommer erntet ihr Trauben von den Rebstöcken, und im Herbst stutzt ihr sie entsprechend, damit sie den Winter überleben. Allerdings, und das muss mal jemand Giants sagen, so einen richtig knackigen Winter werden wir wohl wahrscheinlich gar nicht mehr so häufig erleben. Diesbezüglich muss am Realitätsgrad in späteren Serienteilen dann wohl noch nachgebessert werden. ★

MEINUNG

Florian Franck
@SirMetalizer



Auch wenn ich nur eine stark abgespeckte Version des Landwirtschafts-Simulators 22 spielen konnte, so haben sich doch ein paar Punkte herauskristallisiert: ein wesentlich höherer Realitätsgrad und die Tatsache, dass Giants auf die Wünsche der Community hört und viele gewünschte Features umsetzt beziehungsweise umsetzen möchte. Aber dass ich Ende August davon noch nicht wirklich viel sehen konnte, macht mich ein wenig stutzig. Vielleicht ist ein zusätzliches Jahr Entwicklungszeit doch noch zu wenig? Spätestens im November wissen wir diesbezüglich mehr.



Dank Parallax Occlusion Mapping wirken Oberflächen deutlich realistischer und natürlicher. Das macht sich nicht nur an Burgmauern bemerkbar.