

Landwirtschafts-Simulator 25

REICHE ERNTE ODER ÖDER BODEN?

Genre: **Simulation** Publisher: **Giants Software** Entwickler: **Giants Software** Termin: **12.11.2024**

Unter der Traktorhaube verändert sich beim inzwischen 15. Teil des Landwirtschafts-Simulators weit mehr, als es den Anschein hat. Zwar gibt es Kritik, aber die Technik macht einen tollen Eindruck. *Von Christian Schwarz*

Sommer und Dorffeste! Weil die beiden unweigerlich zusammengehören und mit dem Landwirtschafts-Simulator 25 der neue Teil der Erfolgsserie am Horizont seine Bahnen pflügt, haben wir uns am 6. und 7. Juli ins bayerische Marktoberdorf (für alle, die es genau wissen wollen: im Ostallgäu) begeben. Dort veranstaltete LS-Entwickler Giants

mit der FarmCon 24 ein eigenes »Dorffest«. Aber statt Scheunentanz, Bratwurstolympiade und Frühschoppen bekamen wir zusammen mit den anderen 3.500 Besuchern handfeste Infos zum im Herbst erscheinenden Farming-Abenteuer. Und natürlich stellen wir euch alles vor, was wir zum Landwirtschafts-Simulator 25 erfahren haben.

Es gibt Reis, Baby

Im Ankündigungs-Trailer (unter anderem auf GameStar.de) sehen wir mit dem asiatischen Setting und dem Anbau von Reis und Spinat bereits eine der größten inhaltlichen Neuerungen des kommenden Landwirtschafts-Simulators. Auf der FarmCon verrät Giants, dass es eine neue Karte im asiati-

Mittels spielinterner GPS-Features messen wir Felder ein und sehen Spurbreiten für unsere Gerätschaften.





schen Setting einschließlich Fährtransfers geben werde. Außerdem erfahren wir, dass im Spiel zwei Reissorten abgebildet werden, nämlich asiatischen und Langkornreis.

Um die neue Fruchtbarkeit auf euren Feldern anzubauen, stehen euch zwei Wege offen. Einmal kultiviert ihr Reis in geringen Mengen in den aus dem Vorgänger bekannten Gewächshäusern. Weil wir aber nicht beim Gewächshaus-Simulator sind, interessieren uns natürlich die neuen Reisfelder. Die legen wir zunächst übers Baumenü an und stecken eine Fläche ab. Anschließend kommt die Wasserpumpe zum Einsatz, und wir fluten das Feld, bevor wir die Saat ausbringen. Während des Wachstums zieht sich die Reispflanze das Wasser, sodass bei der Ernte alles trocken ist.

Um unsere Reis-Babys angemessen zu entwickeln, stellt uns Giants natürlich wieder einen entsprechenden lizenzierten Fuhrpark samt Maschinen zur Verfügung: So kommen beim Reisanbau wegen des geringeren Wendekreises kleinere Maschinen zum Einsatz, und es gibt Schneidwerke, die ohne Mähdrescher funktionieren.

Wie die neuen Features im Detail funktionieren, welche neuen und alten Maschinen es im LS25 geben wird und welche Inhalte das Spiel von Beginn an zu bieten hat – zu all dem wird sich Giants in den nächsten Wochen häppchenweise äußern.

Dynamische Schatten, formbarer Boden

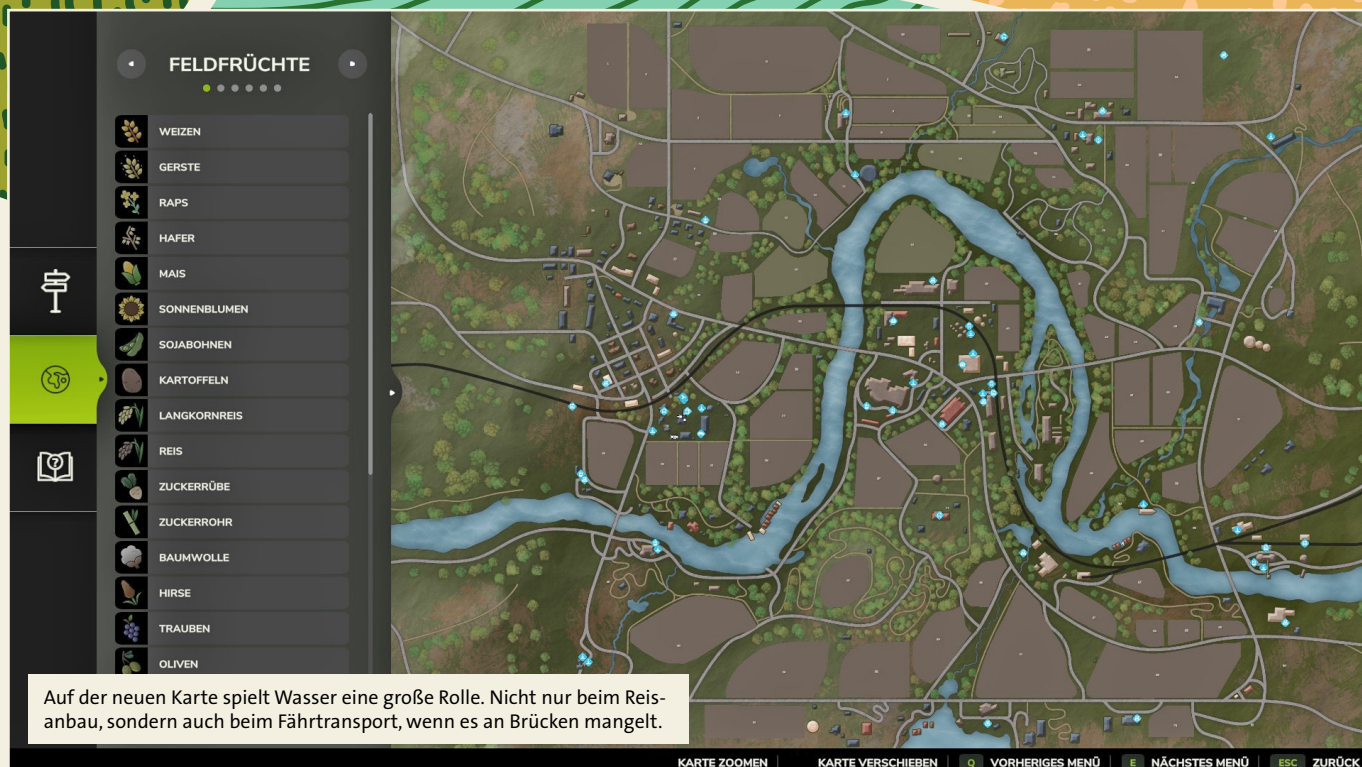
Auch grafisch hat sich einiges getan. Der Landwirtschafts-Simulator 25 erscheint in der zehnten Version der hauseigenen Giants-Engine. In den bisher veröffentlichten



Neben Schmutzpartikeln bleiben auch Regentropfen an Reifen und Scheiben haften.



Dynamische Licht- und Schatteneffekte erzeugen auf dem bisherigen Material eine realistische Atmosphäre.



Auf der neuen Karte spielt Wasser eine große Rolle. Nicht nur beim Reisanbau, sondern auch beim Fährtransport, wenn es an Brücken mangelt.

Trailern und dem Bildmaterial in diesem Artikel erkennt ihr bereits den Fokus auf eine greifbare Atmosphäre. Die entsteht durch neue dynamische Schatten, die vor allem während der Dämmerung und beim Einsatz der massiven Beleuchtungsanlagen auf den Maschinen entstehen. Zwar handelt es sich bei den bisherigen Aufnahmen um freigegebenes – und damit poliertes – Material der Entwickler, wenn die Licht- und Schattendarstellung im fertigen LS25 aber auf einem ähnlichen Level auftritt, bringt das ein deftiges Atmosphäre-Plus.

Auch auf der Erde – beziehungsweise darunter – hat sich etwas getan. Im Landwirtschafts-Simulator 25 erwartet uns eine bis zu einem gewissen Grad mögliche Bodenverformung. Die Entwickler erzählen uns, dass sich die Reifen der schweren Maschinen in die Erde hineindrehen, Schmutzpartikel mitnehmen, dreckig werden und einen veränderten Untergrund hinterlassen.

Ob das neue Feature auch spielerische Auswirkungen hat oder nur eine optische Spielerei ist, können wir an dieser Stelle natürlich noch nicht sagen. Auch wissen wir nicht, wie stark sich der Boden verändern lässt.

Fairerweise wollen wir auch anbringen, was Giants nicht anstrebt: Es wird im LS25 keinen dynamischen Boden und kein Terraforming geben. Dynamische Effekte gelten hingegen fürs Wasser: Wenn wir Felder fluten und mit dem Trecker anschließend durchs schlammige Nass fahren, sollen wir im LS25 dynamische und physikalisch korrekte Wellen erzeugen.

Alles besser durch GPS

Die neue Version der Giants-Engine bringt ebenfalls eine verbesserte Geometrie mit, was den Entwicklern die Implementierung des Straßensystems auf den Karten nicht nur deutlich vereinfacht, sondern auch Performance spart. Abseits der Straßen erwar-

tet euch im LS25 das in der Community und in den Vorgängern durch Mods implementierte GPS-Feature. Damit messt ihr eure Felder ein und erstellt für jedes Ackergerät individuelle Hilfslinien für einzelne Bahnen. Wer also einen Hang zur smarten Technik hat, kann im LS25 einen ganz modernen Landwirt spielen. GPS-Unterstützung und Feldeinmessung soll auch bei komplett selbst erstellen Feldern abseits der auf den Maps vorgegebenen Äcker funktionieren.

Weiterhin ließ Giants durchblicken, dass man bestehende Prozesse kleinteiliger – und damit mehr im eigentlichen Sinne der Simulation – aufziehen wolle. Beispielsweise brauchen wir nun das neue Verbrauchsgut Folie, um mit der Ballenpresse eingeschlagene Heuballen zu erzeugen.

Bei den Produktionsketten hat sich auch etwas getan: Zumindest bei Schreinerei und Molkerei wird es kleinere Alternativen für Produktionen mit geringerem Umfang ge-



Fahren wir mit dem Traktor durchs Wasser, erzeugen wir Wellen.



Reisfelder benötigen bekanntlich viel Wasser.



Ställe und auch Forstgebäude finden wir im Bildmaterial zum LS25 wieder. Welche Neuerungen es in den Bereichen gibt, bleibt abzuwarten.

ben. Ob der LS25 zum Release denselben Umfang bei Verarbeitungsgebäuden und in Sachen Forstwirtschaft bietet, ist aktuell noch nicht bekannt.

Des hilfreichen Helfers helfende Hände

Ob wir GPS-Features auf unserem Hof nutzen, bleibt letztlich uns überlassen. Der Helfer wird dies aber mit Sicherheit tun, denn Giants kündigte für die KI-Hilfskraft im Landwirtschafts-Simulator 25 umfangreiche Verbesserungen im Vergleich zum 22er-Pendant an. So soll der Helfer nun bessere Möglichkeiten haben, das ihm zugewiesene Feld zu erfassen. Was banal klingt, kann sich für die Community im neuen Teil schnell zum Segen entwickeln: So soll der Helfer seine Bahnen auf dem Feld ziehen und nicht mehr so schnell vom Acker abkommen wie im Vorgänger. Auch Wendemanöver mit schwerem Gerät profitieren vom neuen Helfer-GPS und

der verbesserten Felderfassung. Zumindest die Helfer-GPS-Features kommen sowohl auf Standard- als auch auf Mod-Karten zum Einsatz, was den Helfer auch auf Community-Maps zu einer tatsächlichen Unterstützung machen soll. Welche konkreten Aufgaben wir in der fertigen Version der KI übertragen können, ist noch nicht bekannt.

Ernte im November

Jetzt hat Giants die Aussaat für den LS25 aufs Community-Feld gebracht. Was die Ernte taugt, sehen wir dann am 12. November, wenn das Spiel für PC, PlayStation 5 und Xbox Series erscheint. Auch wenn Bestätigungen bisher noch ausstehen, können wir uns sehr wahrscheinlich auf einen großen Fuhrpark mit vielen lizenzierten Maschinen freuen. Außerdem gehen wir davon aus, dass auch der Landwirtschafts-Simulator 25 den Sandbox-Ansatz der Serie in Sachen freier Konfigurierbarkeit behalten wird. ★

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Nachdem Giants im LS22 mit Produktionsketten und Forstwirtschaft den logischen nächsten Schritt im weiten Feld der Landwirtschaft gegangen sind, blickt das Studio drei Jahre später erneut über den Teller. Der LS25 erweitert das ländliche Universum um Reisanbau, Spinat, dafür nötige Maschinen und einen asiatischen Schauplatz. Neben den inhaltlichen Neuerungen interessieren mich vor allem die Dinge, die unter der Haube passieren. Mehr Dreck, Schlamm und Spuren auf den Straßen habe ich mir schon im Vorgänger gewünscht. Auch die dynamische Wellenerzeugung sieht im Vorab-Material sehr spannend aus. Wenn das fertige Spiel das Niveau der aktuellen Clips hält, erwartet uns eine tolle Farming-Atmosphäre. Das gilt vor allem für die dynamischen Licht- und Schatteneffekte, die bei mir eine ganz besondere Neugier auf das Arbeiten bei Nacht mit kompletter Festbeleuchtung von Mähdrescher und Traktor erzeugen. Dann braucht es eigentlich nur noch eine Mündungsfeuerschatten-Mod für Kollege Fritz. Für mich ist der LS25 aktuell ein spannendes Versprechen. Einige Neuerungen sehen gut aus, und ich hoffe, dass sie auf einem ähnlichem wie dem bisher gezeigten Niveau im Spiel landen. Andere wie der verbesserte Helfer sind bitter nötig. Meine Vorfreude ist geweckt. Oh, und: In der Special Edition des LS22 war eine USB-Warnleuchte enthalten. Die Special Edition des LS25 kommt mit einem USB-Zündschloss. Ich hoffe sehr, dass Giants so weitermacht und dass Sammler so irgendwann vielleicht sogar einen kompletten Trecker beisammen haben!



Eure Ernteerträge könnt ihr auch in kleinen Straßenläden anbieten.