

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Es geht wieder los.
Die neue Staffel Last One Laughing
präsentiert von Michael Bulli-Herbig.
Das ist die einzige Comedy-Show, in der alles erlaubt ist.
Außer lachen.
Wir packen zehn Spaßgranaten für sechs Stunden in einen Raum.
Und wenn jemand lacht, dann...
Diesmal trauen sich.
Joko Winterscheidt, Elton, Martina Hill, Michael Mitermeier,
Jan van Weidel, Elzelbroker, Moritz Bleibtreu,
Max Giermann, Cordula Stratmann und Kurt Krömer.
Last One Laughing, jetzt ansehen, nur bei Amazon Prime Video.
Dieses Jahr hab ich Geld gespart
und für mein Auto nur drei Sommerreifen gekauft.
Besser bei ATU-4-Reifen kaufen und trotzdem sparen.
Denn nur bis Samstag, 22. April, gibt es zusätzlich
einen 20-Euro-Gutschein auf deinen nächsten Einkauf.
Bei Auto besser...
...ATU.
...alle Aktionsbedingungen auf atu.de.
Untertitel im Auftrag des ZDF für funk, 2017
Bei uns intern haben wir diesen Talk unter Gaming Culture verbucht.
Und wenn es um Gaming Culture geht, hab ich gesagt,
setze ich mich natürlich hier auf diesem Moderationsplatz.
Worüber reden wir jetzt?
Gaming Culture funktioniert nicht ohne den E-Sport.
Und heute reden wir über einen E-Sport,
den ich persönlich ziemlich cool finde,
obwohl ich wenig von ihm verstehe.
Deswegen hab ich mir jemanden eingeladen,
der Weltmeister ist in diesem Sport.
Wir reden über den Landwirtschafts-Simulator.
Besser gesagt die Farming-Simulator-League.
Und heute zu Gast hab ich Jendrik Kluge.
Und du bist auch bekannt als J.K.
Und ihr seid tatsächlich gerade die antierenden Weltmeister.
Die Landwirtschafts-Simulator. Zwei-Fache.
Zwei-Fache Weltmeister.
Und heute auf der Kektus habt ihr...
Du hast mir gerade im Vorgespräch erzählt,
habt ihr auch schon gespielt.
Ihr seid jetzt im Viertelfinale gewesen.
Genau, wir haben heute das Viertelfinale gespielt,

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

haben Souverän-2 zu 0 gewonnen.
Und du hattest mir auch erzählt,
dass der Landwirtschafts-Simulator deinen Leben verändert hat.
Magst du das ein bisschen erklären,
wie bist du überhaupt in die Szene reingekommen?
Und warum bist du überhaupt beim Landwirtschafts-Simulator gelandet?
Ja, also beim Landwirtschafts-Simulator an sich gelandet bin ich,
als kleines Kind schon immer Interesse an der Landwirtschaft hatte.
Und als kleiner Pupsi mit drei Jahren
schon auf dem Träger saß und einen ganzen Tag mitgefahren.
Und dann als 2008 der Landwirtschafts-Simulator
das erste Mal auf dem Markt kam, musste ich den natürlich haben.
Und bin dem lieb von der Seite gewichen.
Und dann als 2020 Corona reinkam,
hatte auf einmal der Liga-Manager von Farming-Simulator League
keine Events mehr zu organisieren.
Er hat Livestreams gemacht, wo jeder mitspielen konnte.
Ich saß auch zu Hause, konnte nicht rausgehen,
hab mitgespielt, hab meinen Team gefunden.
Und mit denen dann groß eingestiegen
und schnell auch große Erfolge verpüren können.
Für welches Team spielt's jetzt noch mal genau?
Also gegründet haben wir uns als Honiggeng,
als die wir jetzt auch dieses Wochenende hier spielen.
Mit er? Genau, ganz wichtig.
Und die letzten zwei Saisons, die Saison drei und vier,
haben wir als Team für Trellewalk gespielt.
Und da beide Male gewonnen.
Ich bin damals mit dem Landwirtschafts-Simulator
bzw. mit dem eSport dazu, das erste Mal in Kontakt gekommen,
auf dem Vorgänger-Event von hier vor vier oder drei, vier Jahren.
Und ich weiß noch ganz genau,
der Landwirtschafts-Simulator hatte da auch auf der Messe seinen Stand.
Und dann gab's auch eine Bühne,
wo gerade da auch die Meisterschaften ausgetragen wurden.
Und ich wusste gar nicht, dass es ein eSport-Star zu gibt.
Ich hab gedacht, was passiert hier eigentlich?
Weil es waren Leute, die da umzuschauen waren.
Und irgendwann hatte ich mich da mal so da reingesetzt
und wollte eigentlich nur wissen, was das ist, was da passiert.
Und dann war ich aber so fasziniert von allem,
dass ich sitzen geblieben bin.
Trotzdem hab ich's in der Zwischenzeit irgendwie nie geschafft,

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

mich so nah damit zu beschäftigen,
dass ich wirklich auch die Regeln und so kenne.
Deswegen, ich glaube, ich bin auch nicht die einzige Person,
die jetzt denkt, wie?
Der Landwirtschafts-Simulator hat eine eigene eSports-Liga.
Das ist eigentlich das Regelwerk. Was macht ihr da die ganze Zeit?
Grundsätzlich spielen wir erst mal 15 Minuten lang
mit drei Leuten gegen drei andere Leute
auf einer immer gleich vorgegebenen Karte.
Und dann geht's einfach gesagt erst mal darum, Weizen zu dreschen,
um dann Korn und Stroh zu bekommen.
Das Stroh wird später in Ballen gepresst,
die dann in der Scheune verarbeitet Punkte bringen.
Und das Korn, je mehr wir am Silo abgeben,
desto mehr Punkte bekommen wir für unsere Ballen.
Und der Gegner bekommt weniger.
Aber der Gegner kann natürlich auch Korn abgeben,
dann bekommen wir wieder weniger.
So gleicht sich das im Normalfall aus.
Es sei denn, du drischt immens mehr Korn.
Ja, im Hintergrund sehen wir hier gerade auch,
wie so ein Match dann auch aussieht.
Und so wie ich das verstanden hab,
ist es ja auch einfach so eine Art von Wettrennen.
Man versucht wirklich am schnellsten dann bei der Scheune anzukommen,
diese Heuballen einfach dazu stapeln und hinzulegen.
Das ist das, was ich verstanden hab,
wo ich dann damals so ein bisschen zugeguckt hab.
Hier fahren gerade mehrere Schlepper mit Ballenpressen durch die Gegend.
Die haben drei Ballen jetzt gerade dabei,
fahren jetzt über die Brücke auf die Insel, wo die Scheune ist,
wo die wir die Ballen am Ende reinladen.
Da sehen wir jetzt auch gerade schon das Förderband.
Wenn wir die Ballen nämlich da rauflegen und sie fahren hoch in die Scheune,
bringen sie zehn Punkte mal unseren Multiplikator,
den wir oben klein sehen, jetzt gerade 1,7 und 2,3.
Und unten im unteren Tor bringen die Ballen immer zehn Punkte.
Das heißt, man möchte natürlich gerne den Multiplikator nutzen,
die Ballen aufs Band legen, wie B.B., das auch gerade schön schon macht.
Und dann möglichst viele Punkte zu bekommen.
Ich kenne das auch, also ich bin selber League of Legends-Spielerin
und da gibt es ja auch verschiedene Rollen.
Man ist im Gaming vielleicht noch klassischer kennt,

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

es gibt halt einen Schaden, einen Austeiler, vielleicht einen Heeler mit dabei.

Und ihr habt bei euch auch drei Rollen.

Also klassisch benannt sind unsere Rollen Stacker, Pressenfahrer und Drescherfahrer.

Der Stacker ist im Endeffekt der, der die Ballen aufs Förderband legt.

Wir haben gerade ein paar Fans.

Hallo.

Falls ihr gerade da draußen Gegröle hört, hier sind ein paar Fans gerade von Jan-Jerik angekommen und supporten ihren Lieblingsspieler anscheinend.

Richtig.

Ach so, nein.

Doch, das sind ganz große Fans, die wehren alle gerne bei uns im Team.

Sind aber leider schon im anderen Team vergeben.

Wir spielen wahnsinnig gerne gegen sie, aber meistens gewinnen wir.

Oh.

Live-Burnier-In-Cactus-Programm.

Wir waren aber...

Wir waren beim Stacker stehen geblieben.

Die haben einfach noch versucht, dich abzulängen und noch ein Passett zu bringen, glaub ich.

Ja, der Stacker, wie gesagt, legt am Ende, wenn er fertig ist mit Dreschen.

Vorher fährt er nämlich mit Drescher und sammelt Korn ein.

Legt er die Ballen aufs Band.

Und wenn er keine am Band hat, fährt er selber, wie jetzt gerade zu sehen, raus aufs Feld, holt noch mehr, um eben möglichst viele Ballen am Ende zu haben.

Dann gibt's den Pressenfahrer, der ja jetzt aktuell machte am Anfang den First-Bail.

Je schneller der drin ist, desto mehr Punkte bringt er.

Rekord, vom letzten Jahr waren 150 Punkte.

Heute war das Beste, was wir gesehen haben, 141, also ist schon noch Luft nach oben.

Und der tankt dann mit einem Überladewagen, im Normalfall, die Drescher ab,

fährt nach hinten zum Silo, kommt wieder zurück zu den Dreschern, tankt sie nochmal ab

und stellt's dann hinten am Silo alles bereit, dass der Drescherfahrer am Ende nach dem Dreschen das Korn abtanken kann.

Und dann schnappt der Drescherfahrer sich auch eine Presse.

Und der unterstützt dann eben den Pressenfahrer und den Stacker und fährt Ballen zur Scheune rüber.

Du hast mir vorhin auch erzählt, du hast jetzt hier sogar eine ganz andere Rolle gespielt als normalerweise.

Richtig, meine klassische Rolle seit fast drei Jahren ist der Pressenfahrer.

Das ist auch Proteine drinne, das könnte sich wahrscheinlich nachts und drei wecken und es wird halbwegs funktionieren.

Und jetzt heute, aufgrund von Ausfall bzw. kann schon fast Zugausfall sein,

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

musste ich einspringen, stecken, saß ich ungefähr so auf der Bühne, aber es hat geklappt.

Aber du hast ja vorhin auch geübt, ne?

Richtig, ja. Ich wusste, es wird wahrscheinlich passieren und so kam's dann.

Aber vor dem Spiel passiert ja auch noch was.

Das heißt, bevor ihr ins Match reingeht, gibt es auch eine Pick- und Bandphase.

Richtig, ja.

Das kenne ich auch aus League of Legends und da band man vielleicht einen bestimmten Champ, gegen den man nicht spielen möchte.

Richtig, ja.

Wie sieht das bei euch aus?

Unsere Champs mit League of Legends zu vergleichen sind Traktoren, Medrescher und Ballenpressen.

Wir als Spieler wählen Traktoren aus.

Und wenn wir jetzt zum Beispiel wissen, Team Lindner, die hier gerade stehen, die können nur mit dem Lindner-Stack erfahren, dann banden wir den natürlich.

Wir wollen nicht, dass sie den haben, dann bekommen sie den natürlich schon mal nicht.

Andernfalls, wenn wir wissen, ein Gegner fährt immer nur mit großen PS-Starken Traktoren, banden wir die raus.

Ja, manchmal sind's auch einfach nur Mind-Games,

wenn wir gegen Waldras spielen, banden wir Waldras, die sowieso keiner nimmt.

Also, es geht hier so richtig tiefenpsychologisch auch rein.

Und ich weiß nicht, ob du jetzt das überhaupt hier verraten willst, während dir deine Todfeinde quasi vor uns stehen.

Was ist denn so euer Ding?

Was sollte man bei euch bei einem, wann?

Ehrlich gesagt ist das egal, weil wir im Training so breit trainieren, dass wir mit allen Fahrzeugen fahren können.

Das bedeutet, jedes Team kann ja zwei Fahrzeuge banden am Anfang.

Und dadurch ist bei uns jeder Spieler darauf ausgelegt, drei Fahrzeuge fahren zu können.

Ist das auch das Geheimnis, warum ihr Weltmeister seid?

Möglicherweise ein Teil davon, ja.

Oder liegt es vielleicht an eurer Team-Tunsaamstellung und Kommunikation?

Weil das ist auch nämlich so ein Faktor, wo ich sehr neugierig bin.

Wie funktioniert das überhaupt?

Wie wichtig ist Kommunikation auch während der Matches?

Sehr wichtig.

Ich merke es bei uns immer wieder, wie wir uns gegenseitig beruhigen können.

Wenn irgendeine Kleinigkeit schiefgeht,

ja über die Schulter weg weiterspielen, das holen wir wieder auf.

Weil dann eben dieser Fehler nicht ausgebadet wird groß,

sondern einfach an die Seite gelegt wird und weitergespielt wird,

kommen wir häufig einfach wieder in Flow rein und können gut weiter.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Was sind denn klassische Fehler, die wir in so einem Matches passieren können?
Du kannst zum Beispiel, haben jetzt eben die Pressen mit drei Ballen fahren sehen, da muss man sehr genau anhalten.
Da gibt es die Pressebrauch für ein Ballen 3.500 Liter, 3.400 so was um den Dreh.
Und du hast einen Spielraum von nicht mal 200 Litern,
wo du die Presse anhalten musst, der Ballen aber schon fertig ist.
Ansonsten fällt der 3. ab und du hast nur noch 2 in der Presse.
Das ist zum Beispiel, das kann passieren.
Du kannst gegen eine Brücke fahren und alle Ballen fliegen in Bach.
Du kannst beim Stecken die Ballen nicht sauber auflegen,
dann fallen sie oben nicht ins Tor rein, sondern fallen wieder runter.
Und du musst die noch mal auflegen.
Du kannst am Start gegen deinen Gegner verlieren.
Da haben wir gar nicht drüber gesprochen.
Am Start ist es nämlich so, du hast acht Pots,
wo vier Meter und vier Ballenpressen draufstehen.
Und wenn ich jetzt in die Mähdrasche einsteige,
kann der Gegner da nicht mehr einsteigen.
Andersrum natürlich auch.
Das heißt, du musst am Start erst mal schnell sein,
um überhaupt die besten Fahrzeuge zu bekommen.
Ah!
Da fängt das Wettbeeren schon an.
Genau, das ist erst mal die härteste Crunchtime überhaupt des Starts.
Wenn du da verkackst, dann ist es schon schwer, wieder reinzukommen.
Und was sind denn das für Strategien, die man dann haben kann,
wenn man es wirklich den Anfang verkackt hat? Was macht man dann?
Sie konzentrieren, weiterspielen, Vollgas geben.
Auf gute Drops hoffen.
Die dann bei Minute 12 und Minute 8 kommen.
Und vielleicht für dich, wenn du die Taktik darauf ausgelegt hast,
nochmal das Spiel drehen können.
Ansonsten einfach nur konzentrieren, Vollgas geben, keine Fehler machen,
hoffen, dass der Gegner viele macht.
Aber Moment, was für Drops kann man denn jetzt bekommen?
Wir sehen jetzt gerade zum Beispiel, da wurde schon ein Job genommen,
nennt sich Silo Closed.
Das bedeutet, der Gegner kann für Zeit x 90 Sekunden plus
ne Dropberechnung, wenn du hinterher bist,
dann wird der Drop länger, kann der Gegner kein Korn abgeben.
Das bedeutet, wenn du jetzt schon abgegeben hast,
hast du einen Multiplikator von 2,4, 2,5, kannst du wunderbar Ballen auflegen
für viele Punkte und der Gegner kann es nicht verhindern.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Ich würde auch noch mal ganz gerne so ein bisschen über die Szene an sich sprechen wollen.

Ich merke jetzt, wo hier tatsächlich schon sehr viele von deinen Kollegen und ja, ihr seid auch, wenn ihr natürlich gegeneinander spielt, ihr seid ja trotzdem irgendwo im Herzen miteinander verbunden, weil ihr die gleiche Leidenschaft teilt.

Wie würdest du eure Szene so beschreiben?

Ich würde fast soweit gehen und sagen, es ist nahezu ne Riesenfamilie.

Wir waren gestern zum Beispiel mit 3 von 8 Teams zusammen auf ner Bowling-Bahn, haben Bowling gespielt.

Vorher haben wir mehr oder weniger zusammen essen, haben hinterher im Hotel noch zusammen gegessen an der Bar.

Es ist schon abseits von der Bühne, ist es sehr herzlich alles.

Ja, ich merke das auch.

Ich komme ursprünglich auch vom Land und bin auch mit recht vielen Bauern um mich herum groß geworden.

Und ich weiß, dass es auch super viele gibt, die spielen nichts anderes als den Farming-Simulator.

Und es wird tatsächlich auch von vielen Landwirten gespielt.

Also, spräche da auch so ein bisschen drüber, warum?

Also, ja.

Ja, ja, nein.

Wie soll ich da anfangen?

Du bist ja selber, ich habe es nochmal rausgesucht, du bist selber Land- und Baumaschinenmechatroniker, richtig?

Ja.

Dann haben wir bei uns im Team, wir sind ja 5 Leute.

Wir haben noch Paul, der steht hier auch.

Er hat Landwirtschaft zu Hause.

Ist natürlich dem Spiel sehr nahe.

Aber ansonsten sind wir bei uns im Team der Landwirtschaft nicht fremd.

Aber kommen nicht wirklich aus der Landwirtschaft.

Sind aber trotzdem mit dem Spiel verbunden.

Weil es einfach ein super Entspannungsding an sich ist, wenn man nicht gerade in der Liga spielt, wo es immer Kopfschmerzen gibt.

Das ist nämlich auch was, dass da komme ich selber auch nicht so richtig in meinem Kopf mit, weil eigentlich spielt man ja Simulatoren-Game in der Regel wirklich zum Entspannen.

Aber egal, was du jetzt hast, ob es jetzt der Flugsimulator ist, der Bus-Simulator, eigentlich stelle ich mir das.

Ich spiele selber nicht so wirklich Simulatoren-Spieler.

Aber so wie ich es mir vorstelle, ist es einfach immer nur so ein bisschen zum Chillen und Ausklang finden am Abend.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Wieso entscheidet man sich dann eigentlich für den Stress vom E-Sport?

Weil es Spaß macht.

Es macht unheimlich Spaß, gerade wenn eine Taktik fertig entwickelt ist und es läuft und jede Runde sind am Ende,

ist das Korn noch mal eine halbe Minute früher da.

Es sind am Ende zwei, drei Ballen mehr da, die auch noch hochgehen.

Es macht einfach Spaß, den Fortschritt im Spiel zu erleben und mit dem Team zusammen was zu erreichen ist.

Wie sind dann so die Turniere überhaupt aufgebaut, also so der E-Sport um sich bei Landwirtschafts-Simulator?

Wir spielen eigentlich grundsätzlich im K.O. verfahren.

Im Normalfall geht es teilweise bis 20, 30 Teams hoch, die dann im Turnierbaum runterspielen, bis zum Achtelfinale wird normalerweise Samstags ausgetragen.

Das ist jetzt heute, weil wir nur acht Teams hier sind, hatten wir mit dem Viertelfinale gestartet.

Aber ansonsten spielen wir Achtelfinale, Viertelfinale, runter im K.O.-System.

Dann gibt es platzierungsbasiert Tabellenpunkte.

Hier höher ist die Mehrpunkte, um die Punkte qualifizieren, für die eigentliche Weltmeisterschaft, wo denn es um wirklich was geht.

Da kommen ja auch immer wieder neue Landwirtschafts-Simulatoren.

So, Zogenbrecher, raus. Mit welcher Version spielt ihr?

Wir sind aktuell noch auf der Vorgänger-Version, auf dem 19.

Wir hatten vorhin, als wir das vorgespräch hatten, haben wir auch mal ganz kurz drüber gesprochen, dass Patches und Updates auch eine wichtige Rolle spielen.

Das finde ich tatsächlich auch sehr schwierig am E-Sport.

Wenn du selber Fußball oder so spielst,

Fußballregeln, die ändern sich nicht wirklich für Spiel.

Ich bin nicht so sportaffin, ich will jetzt keinen Quatsch erzählen.

Aber ich weiß, es ändert sich nicht viel.

Das ist bei Spielen ganz anders.

Wie geht ihr damit um, wenn ein neuer Patch gekommen ist oder ein Update?

Als erstes gucken wir uns die Patchnotes an.

Gucken wir uns an, was ist neu dazugekommen vielleicht.

Das ist eher seltener, aber was ist teurer geworden?

Was ist billiger geworden? Was ist schneller, langsamer?

Und dann gehen wir eigentlich alles, mindestens alles, was verändert wurde, einmal in unseren Taktiken durch.

Wie müssen wir es implementieren?

Was können wir daraus vielleicht wieder größeres machen?

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Und spielen im Endeffekt alles bis zur vermeintlichen Turnierei für einmal durch? Was testet man da so dann allgemein durch? Also, bis wir von Patchnoten checken, wie sieht das dann genau aus? Ja, es geht teilweise ja um Veränderungen wie Beschleunigungen, Bremskräfte, denn es ist auf einmal ein Fahrzeug. Wir haben zum Beispiel den 6M, sehen wir gerade, den Stacker. Da haben wir einen ähnlichen, den Lindner. Der ist minimal anders, ist aber eigentlich gleich stark. Wenn sich da jetzt zum Beispiel das Gewicht verändern würde von dem Schlepper selber, wäre er auf einmal viel stabiler. Und dann wäre auf einmal der eine deutlich stärker als der andere. Und das muss natürlich alles getestet werden, wie es auch unserem Stacker persönlich liegt, um dann das optimale Ergebnis zu erreichen. Weißt du denn, worauf basierend solche Veränderungen gemacht werden? Also, warum wird der zum Modell z.B. schwerer gemacht? Im Normalfall, wie in allen anderen Esports auch, es wird zu viel gespielt, es wird zu wenig gespielt, dann muss ein Nerve oder ein Buff. Ach so, und bei denen ist es dann quasi zu gucken, wie Geschwindigkeit, wie Gewicht und so was ist, da wir noch gar nicht darüber nachgedacht haben, dass es das natürlich auch bei euch gibt. Gerade am Start, natürlich auch wichtig, fährt ein Fahrzeug 55, 60, 70 kmh. Mit 70 kmh bin ich deutlich schneller bei Métrasche angekommen als mit 60 oder 55 kmh und habe größere Chancen, im Gegner das wegzuschneiden. Das kann aber auch gefährlich sein, wenn man schon unterwegs ist. Gibt auch Unfälle. Ich erinnere mich nämlich auch noch daran, als ich damals das Turnier wirklich geguckt hatte. Ich habe auch ein Schautcaster dabei, der das alles ein bisschen kommentiert. Der hatte damals auch gesagt, dass gerade die Stelle mit der Brücke und so, dass das dann auch alles ganz schwierig ist, so was sind denn die größten Schwierigkeiten, auf die man so treffen kann? Die Brücken, die schon angesprochen, das ist immer Nadelöhr, gerade wenn man mit dem Frontlader fährt und hat die Ballen nicht gerade aufgenommen, sondern einen nach links weg, einen nach rechts weg.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Dann ist gerne mal links und rechts das Engen.

Dann ist es natürlich auch so, dass ich das rüber sehe.

Ich sehe gerade zustimmen des Nicken von deinen Kollegen.

Ja, unser kleiner, in der Mitte, der da gerade sich gedockt hat, zum Beispiel, das ist so einer, der bremst nicht.

Aber es klappt meistens auch bei ihm komischerweise.

Das bei mir funktioniert nicht, bei ihm funktioniert's.

Bist du denn eher so ein vorsichtiger Spieler?

Im Turnier, ja, im Training, nein.

Im Training versuche ich immer, an meine Grenzen zu gehen, um zu sehen, wie weit kann ich passiert was, wenn nichts passiert?

Dann kann man's im Turnier am Ende auch so machen.

Was heißt denn für deine Rolle jetzt an deine Grenzen gehen?

Was ist bei dir, sag ich mal, Agroply?

Wenn ich, ja, im Endeffekt nirgends wo bremst, immer nur stehen las, zum Beispiel beim Ballen aufnehmen,

wenn man da mit Vollgas im Ballen gegen Ballen gegenfährt, dann riecht er nicht auf deinen Zinken rauf, sondern riecht zur Seite weg.

Dann musst du anhalten, rückwärts fahren, wieder ranfahren,

kostet Zeit, auf der anderen Seite, wenn du ihn direkt hast, dann fährst du mit 55 kmh durch und kannst gleich weiterfahren.

Wahnsinn.

Was ich auch noch fragen wollte, wir waren ja vorhin noch schon so ein bisschen über die Szene und so gesprochen.

Wir haben uns auch darüber unterhalten, dass es schon schwierig ist.

Ihr könntet jetzt nicht unbedingt leben vom Landwirtschafts-Simulator und direkt von den Weltweisterschaften, wie sind denn so die Preisgelder?

Wie sind da so die Verteilungen?

Wir hatten im letzten Jahr

eine Gesamtpreisgeldkul von 100.000 Euro für die Liga.

Das hat sich aufgeteilt dann auf sechs Ranglistentuniere und die Weltmeisterschaft.

Binnen wir gerade nicht 100% sicher,

ich bin der Meinung, die Weltmeisterschaft hatte

im Preiskul von 50.000 Euro und in die restlichen Turniere jeweils 10.000 Euro.

Micken, gut.

Das klingt jetzt im ersten Moment, klingt das schon,

ist natürlich schon ein Batzen Geld, aber es geht trotzdem aufs ganze Team.

Genau.

Bei uns, wir sind fünf Leute im Team,

sind alle ähnlich viel beteiligt im Training.

Dann haben wir gesagt, es ist uns egal, wer im Turnier spielt.

Es bekommt jeder 20% vom Preisgeld ab.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Und somit für ein Turniersieg im letzten Jahr haben wir 4.000 Euro bekommen. Da sind dann noch Sachpreise mit drin, Gaming-Chairs, Nitrado-Gutscheine, was auch immer.

Und am Ende bleibt pro Kopf noch 700 Euro über von Turniersieg.

Wie hat sich das in so einem Laufe der letzten Jahre entwickelt?

Du bist jetzt wirklich schon lange mit dabei.

Wie hat sich das so im Laufe der letzten Jahre entwickelt, weißt du das?

Wir sind mal höher gewesen mit den Preisgeldern, aber wir sind jetzt für die kommende Saison inoffiziell wird es wieder mehr auf jeden Fall.

Ja, aber es ist schon irgendwo schade, weil es ist ja wirklich richtig viel Arbeit, die da reinsteckt.

Wie lange sieht zum Beispiel bei euch so eine Training-Session aus?

Wie oft spielt ihr zusammen oben wirklich auf dem Niveau?

Weil man muss es noch mal wiederholen.

Ihr seid wirklich gerade das Weltmeister-Team, was vielleicht andere hier stehen, nicht so gerne hören möchten.

Aber es ist nun mal so, wie viel Arbeit steckt da eigentlich hinter?

Für so ein normales Ranglistenturnier

haben wir im letzten Jahr zwischen 20 und 40 Stunden trainiert.

Setze ich denn zusammen aus...

Pro Woche jetzt?

Nee, insgesamt.

Insgesamt, okay.

Wir haben ungefähr ein Turnier im Monat gespielt.

Und ja, da haben wir dann am Anfang die erste Woche nach dem Turnier versuchen wir maximal einen Training zu machen, das dann zwei, drei Stunden geht.

Das Training ist eigentlich grundsätzlich bei uns zwischen zwei und drei Stunden abends.

Und dann zum Turnier hin wird es wieder mehr, zweimal, dreimal.

Die erste Woche teilweise machen wir fünf Trainings.

Und dann häufig auch noch auf dem Freitag Nachmittag noch mal.

Und vor dem Turnier noch mal schnell zwei Runden zum Reinkommen.

Gerade wenn wir online spielen.

Ja, und ihr arbeitet ja auch trotzdem alle.

Also du hast jetzt, glaube ich, Vollzeitjob wahrscheinlich, ne?

Das heißt, du kommst dann abends nach der Arbeit.

Ich weiß nicht genau, wann hörst du so auf, normalerweise?

Normalfall, um fünf zu Hause.

Bisschen zu Hause, Kleinkram machen, Armbrot essen.

Und dann geht es 19, 30, 20 Uhr an Rechner, bis 22 Uhr teilweise auch länger.

Ich muss sagen, dann ist schon fast wieder Bettzeit.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Dann wahrscheinlich noch mal die Wochenenden mit dazu.

Also ich finde das wirklich richtig heftig,

wie viel Zeit eigentlich dahinter steckt.

Und es könnte ja im Prinzip auch ein Vollzeitberuf sein, wenn du so willst, weil...

Also vor dem Finale 2021, da haben wir die Woche vorm Turnier

40 Stunden Training gemacht und wir hatten alle keinen Urlaub.

Wahnsinn.

Was würdest du denn da wünschen, dass es vielleicht irgendwie klappen könnte,

dass man, ich sag mal, es wäre eigentlich Traum zu sagen,

so, ich hänge jetzt meinen anderen Beruf irgendwie an den Nagel

und ich mach das jetzt wirklich als Beruf, Beruf so.

Was müsste aus deiner Sicht da irgendwie sich verändern,

damit das klappen würde?

Die Frage ist, ob das alleine aus dem Preis Geld dann kommen kann.

Oder wie bei uns, wir haben im letzten Jahr,

haben wir ins Team 10.000 Euro von unserem Sponsor Trellewalk reinbekommen.

Dafür, dass wir spielen.

Da mit so was ist natürlich dann auch schon wieder mehr möglich.

Ja, stimmt. Das ist auch noch mal ein guter Punkt.

Das ist natürlich, was wir noch gar nicht erwähnt haben,

das sind natürlich alles echte Modelle, die auch so existieren,

mit denen ihr da fahrt, mit denen ihr spielt.

Das ist eine simulation, eine realistische Simulation.

Das heißt, die Sponsoren sind meistens auch, so wie ich es verstanden habe,

auch die Landwirtschaftsfahrzeughersteller.

Genau, ja. Viele Fahrzeughersteller.

Wir haben inzwischen auch ein, zwei E-Sportsorganisationen in der Liga mit drin.

Mein Sennitz, zum Beispiel, hat ein Team.

Aber ansonsten hauptsächlich, ja, Lindner ist Landtechnikhersteller.

Trellewalk, wo wir vorher waren, die haben Reifen, stellen die her.

Waldran, Schlepperhersteller.

Hauptsächlich sind sie aus der landwirtschaftlichen Schiene.

Okay, Wahnsinn. Ich bedanke mich an dieser Stelle,

ganz herzlich, dass du mir den Landwirtschafts-Simulator

und vor allem in E-Sports darum noch mal näher gebracht hast.

Sehr gerne.

Ich hab da wirklich seit ein paar Jahren diese Faszination für.

Dann hab ich aber nie wirklich nachgeguckt, wie funktioniert's eigentlich.

Ich hab immer auf den Moment gewartet, wo ich mal jemanden drüber sprechen kann,

direkt mit einem der Weltmeistersprechen.

Das ist natürlich besonders cool.

Und ich wünsche euch noch viel Erfolg.

Ich hoffe, dass es dann auch jetzt noch weiter klappt.

[Transcript] GameStar Podcast / Der beste virtuelle Bauer der Welt erklärt uns, warum der Landwirtschaftssimulator als E-Sport funktioniert

Ja, das hoffe ich für mein Team auch, dass die nicht verlieren werden.
Ich hab da aber ganz gute Hoffnung.