

Analysis of Mechanics

Milan Hrabovský (xhrabo15)

Title: *Farming Simulator 22*

Released: *14. April 2008*

Author: *GIANTS Software, Focus Home Interactive*

Primary Genre: *Simulator*

Secondary Genre: *Arcade*

Style: *realistic*

Analysis

Už z názvu hry je jasné o čo sa jedna v hre. Hra sa snaží priblížiť/zasimulovať hráčovi život farmára. Hra poskytuje všetky prvky a nástrahy s ktorými sa stretávajú farmári v reálnom živote. Hráč sa musí počas hrania naučiť zaobchádzať s financiami, vysporiadať sa s rôznymi problémami ako je škodlivý plevel, alebo zle počasie, musí sa naučiť starať sa o zvieratá, sadiť rastliny podľa ročného obdobia alebo rotácie rastlín, poprípade s modifikáciami hry ktoré hru posúvajú na úplne inú úroveň sa musí hráč vypridať dokonca s rôznymi druhmi pôdy, kde niektoré sú úrodné a pri iných sa to naopak nemusí vyplatiť. Avšak sekundárne sa jedna taktiež o arkádovú hru, zatiaľ čo v plnej simulácii, to má hráč naozaj náročne a je potreba znalosti farmára (alebo minimálne si prejsť návody ako sa o čo starať), mnoho vecí sa dá povypínať a hru si tak môžu užívať aj hráči s menej znalosťami, kde sa zbavuje veľkej časti náročných prvkov. Sekundárny žáner arkády je ale v tomto prípade aj tak potrebný, pretože hráč by si neužil hru keby musel čakať reálny čas kým mu vyrastie úroda, alebo by musel manuálne opravovať stroje.

Hra má veľmi veľa obsahu čo sa týka príslušenstva a tak si hráč môže vybrať jeho obľúbenú značku, alebo si môže zvoliť stroje podľa veľkosti, v základnej hre je na vyber z máp z troch rozdielnych oblastí (Alpy, Amerika, Francúzsko), hra taktiež podporuje modifikácie (skôr by som povedal že každý nový diel sú len implementované modifikácie do jadra hry z predošlých dielov) čo dovoľuje s určitými znalosťami si hru prispôbovať podľa seba, hráč si tak môže zajazdiť na nejakom stroji ktorý nieje v hre alebo si môže vytvoriť mapu z vlastného okolia.

Keďže sa jedna o simulátor tak sa hra snaží aj graficky priblížiť čo najviac k realite, hra podporuje PBR-materiály, a parallax mapping čo grafiku posúva omnoho ďalej, avšak zatiaľ nepodporuje ray-tracing čo by pri hre takéhoto štýlu bolo celkom pekne (pravdepodobne by z toho vznikla ďalšia zrkadlová hra ale keďže ma podporuje tvorbu modifikácií, určite by sa hráči postarali o to aby hra vyžerala reálne a ray-tracing by bol primeraný).