Zeitschrift: Magazin / Schweizerisches Nationalmuseum

Herausgeber: Schweizerisches Nationalmuseum

Band: - (2021)

Heft: 2

Rubrik: Château de Prangins

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Traktoren im Cyberspace

Mit einem Landwirtschaftsgame hat eine kleine Schweizer Firma die Spielwelt erobert. In diesem Spiel werden Kinderträume wahr. Zumindest online.

Im Farming Simulator wird man zum Landwirt.

Wer hätte einst gedacht, dass ein Landwirtschaftsgame zum erfolgreichsten Schweizer Videospiel aller Zeiten avanciert? Das von der im zürcherischen Schlieren heimischen Firma Giants Software entwickelte Spiel Farming Simulator kam 2008 auf den Markt und begeisterte innerhalb kurzer Zeit rund um den Globus.

Das Prinzip des Games ist einfach: Der Spielende muss seinen Bauernhof erweitern und kann dabei Landwirtschaftsgeräte benutzen. Darunter sind auch Maschinen von bekannten Herstellern wie John Deere, Case IH, Valtra, Deutz-Fahr oder New Holland. Traktor fahren, Mähdrescher bedienen, Sämaschinen richtig einstellen – in diesem Spiel werden Technikträume wahr. Je mehr der virtuelle Bauernhof erwirtschaftet, desto mehr lässt er sich erweitern und ausbauen.

Die Mischung von Bauernhof-Romantik und Strategie begeisterte. Der Erfolg des Farming Simulators überraschte die Gaming-Industrie, denn das Spiel ist weit entfernt von den belieb-

Sonntags begreifen wir Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag und Samstag.

SonntagsZeit zum Hinschauen
abo.sonntagszeitung.ch

Die «Väter» des Farming Simulators, Thomas Frey, Christian Ammann und Stefan Geiger, erhielten 2011 den deutschen Entwicklerpreis.

ten Ego-Shooter-Spielen wie Call of Duty oder Mortal Combat. Das Spiel hat keine wilde Action und scheint im ersten Moment im Vergleich mit Ego-Shootern eher langweilig zu sein. Doch gerade dies ist ein Teil des Erfolgsgeheimnisses der Schweizer Entwickler. Die Spielenden schätzen das Spiel vor allem wegen seines ruhigen, fast meditativen Gameplays.

Einen Bubentraum erfüllen

Begonnen hat die rasante Traktorfahrt 2008. Die beiden Gründer Stefan Geiger und Christian Ammann wollten sich einen Bubentraum erfüllen: Ein Spiel kreieren, in dem sie mit einem richtigen Traktor fahren konnten. Es gab zwar einige wenige solche Games auf dem Markt, doch die waren eher mittelmässig.

Die erste Version des Spiels bestand nur aus generischen Fahrzeugen (mit Ausnahme des deutschen Herstellers Fendt). Nach der erfolgreichen Lancierung des Spiels in Europa mit über 150 000 verkauften Einheiten für den PC, machten sich Geiger und Ammann auf, mit den Landwirtschaftsmaschinen-Herstellern zu verhandeln. Sie sollten überzeugt werden, ihre Markennamen kostenlos zur Verfügung zu stellen, wie es in der Spielzeugindustrie gang und gäbe ist. Das entscheidende Argument war schlussendlich die zunehmende Beliebtheit des Spiels und der damit verbundene Werbeeffekt für die Hersteller.

Dieser Werbeeffekt hat sich bis heute vervielfacht. Die bisher letzte und zwölfte Version des Spiels wurde im Dezember 2019 veröffentlicht, die Zahlen sind gigantisch: Das Spiel hat sich bis heute 25 Millionen Mal verkauft und wurde über 90 Millionen Mal auf Smartphones heruntergeladen. Giants Software hat aber auch die E-Sports-Welle nicht verpasst und im Sommer 2019 mit der Gründung einer Farming-Simulator-Liga überrascht. In dieser stehen sich verschiedene Mannschaften, bestehend aus hauptberuflichen Spielern, gegenüber und versuchen, das Preisgeld in der Höhe von insgesamt 250 000 Euro zu gewinnen.

Also, ab auf den Traktor und ordentlich Gas geben!

CHÂTEAU DE PRANGINS
GAMES
BIS 10. OKT 21

Wer hat noch nie von Fortnite, Mario Bros. oder Minecraft gehört? Mit mehr als 2,7 Milliarden Spielern weltweit und einem Jahresumsatz von fast 160 Milliarden US-Dollar hat die Videospielbranche Hollywood längst übertroffen. Die Ausstellung präsentiert die Geschichte der Videospiele von ihren Anfängen in den 1970er-Jahren bis heute. Die Schau lädt aber auch dazu ein, zu spielen und diese Faszination selbst zu erleben. Themen wie Sucht, Gewalt in Games oder die wachsende Schweizer Videospielbranche runden die Ausstellung ab.