

Zeitschrift: Landtechnik Schweiz

Herausgeber: Landtechnik Schweiz

Band: 75 (2013)

Heft: 9

Rubrik: Passion

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: 04.02.2026

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

Virtueller Bauer schlägt Brutalo-Games

Gewalt verherrlichende Baller-Spiele findet er öde und langweilig, den Landwirtschafts-Simulator hingegen spannend und sinnvoll: Ein vor der Ausbildung zum Landwirt stehender Schüler hat ihn für die Schweizer Landtechnik getestet – und für gut befunden.

Dominik Senn

«Ich liebe es, mit diesem Deutz-Fahr zu mähen und anschliessend zu schwadern oder mit dem Kreiselheuer zu heuen!» – «Wenn ich mähe, sieht es hinterher aus wie bereits gekreiselt. Das stört mich!» – «Zehn Hühner und nur sieben Eier! Wieso legen die nicht besser? Muss ich ihnen mehr Wasser vorbeibringen, oder soll ich sie verkaufen?» – «Gopf..., das Schneidwerk vom Claas Lexion ist zu breit für die Zufahrt! Jetzt muss ich von der anderen Seite her durch das Dorf zum Feld. Der Umweg kostet mich viel Zeit, Treibstoff und Geld.» Eines muss man Kevin Gujer aus Kaisten AG lassen: Er analysiert blitzschnell, überlegt gründlich und handelt umgehend, wenn es um Problemlösungen auf «seinem» Landwirtschaftsbetrieb geht. Diesen hat er samt beeindrucken-

dem Fuhrpark und stattlichem Gehöft innert drei Wochen praktisch aus dem Nichts aufgebaut.

Unbedingt Bauer werden

Innert drei Wochen etwas aufzubauen, wofür andere eine Generation und länger benötigen, das ist in der Realität leider nicht möglich. Aber virtuell schon, nämlich beispielsweise mit dem Landwirtschafts-Simulator, der in der Schweiz entwickelt worden ist (siehe Kasten). Wir haben den 16-Jährigen aus drei Gründen darum gebeten, für uns die neu erschienene Version 2013 auf ihre Realitätsnähe zu testen. Erstens: Seit er sprechen kann, tut er kund, Landwirt werden zu wollen. Dass ihm ernst ist damit, hat er schon bewiesen: Er ist der erste seiner Schul-

klasse, der eine Lehrstelle gefunden hat. Im August startet er seine landwirtschaftliche Berufslehre auf dem Lehrbetrieb von Thomas Imhof, Brachmatt, Frick, und am Landwirtschaftlichen Zentrum Liebegg in Gränichen. Seit Jahren hilft er, zweitens, in der Ferienzeit Landwirt Manfred Näf auf dessen Schweinemastbetrieb und einer Mutterkuhhaltung auf Rüti am Heuberg in Kaisten, wo er am liebsten mit dem Frontlader die Biogasanlage bestückt oder den Fendt 711 Vario vor schweres Gerät spannt.

Was ist neu gegenüber 2011?

Und drittens spielt er halt gern und viel. «Viel zu viel», scherzt seine Schwester Svenja, die sich den Laptop mit ihm teilen muss und ab und zu auch Bäuerin spielt,

während Kevin präzisiert: «Im Winter spiele ich fast jeden Abend eine Stunde bis zwei Stunden lang, aber sonst viel weniger. Ich finde Baller-Games öde und langweilig. Bei diesen Brutalo-Spielen wird blindwütig einfach alles niedergemetzelt, was sich bewegt. Ich muss bei einem Spiel einen Sinn sehen, ich muss mitdenken können», sagt er. In diesem Sinne hat er schon den Landwirtschafts-Simulator 2011 ausgereizt und ist jetzt gespannt, was die Version 2013 bringt. «Neu sind die bessere Übersichtskarte, mehr Fahrzeuge, zwei Tierarten mehr, zusätzliche Fruchtsorten und ein zusätzliches Wachstumsstadium», sagt Kevin nach der ersten Testrunde, «für mich ist die Übersichtskarte wichtig, um Hof und Felder ständig überwachen zu können. Habe ich einmal angesät, gehe ich öfters dort vorbei und kontrolliere, ob die Ernte fällig ist.» Gut findet er, dass sich das Spiel fast wie von selbst erklärt. Wenige



Kevin Gujer zieht beim Spielen die Spielkonsole mit Steuerrad der Tastatur des Laptops vor.



Kevin Gujer aus Kaisten AG hoch konzentriert als virtueller Bauer. (Bilder: Dominik Senn)

einleitende Erklärungen führen in die Spielelemente ein, von der Steuerung der ersten Fahrzeuge über den Zukauf neuer Felder bis hin zu den vielseitigen Tätigkeiten von der Saat bis zur Ernte und zu den verschiedenen Parametern des komplexen Wirtschaftssystems.

Heilsame Erfahrungen

Kevin hat Tipps, die er gerne weitergibt: «Wer sich eine Kuhherde anlegen will, sollte zielgerichtet seine Futterbestände aufstocken und Stroh ablegen statt häckseln. Überwachen sollte man auch immer den schwankenden Getreidepreis. Ist er einmal hoch, sollte man möglichst alles verkaufen und in Maschinen, Felder und in die Betriebsvergrößerung investieren. Ich habe beispielsweise eine teure Solaranlage angeschafft, die mir jetzt konstante Einnahmen bringt.» Er hat aber auch heilsame Erfahrungen hinter sich: So vergisst er nie mehr, den Traktormotor abzustellen, wenn er das Gefährt verlässt, um andere Arbeiten zu verrichten, denn sonst leert sich unbemerkt der Treibstofftank und lässt seine Liquidität bedenklich schrumpfen.

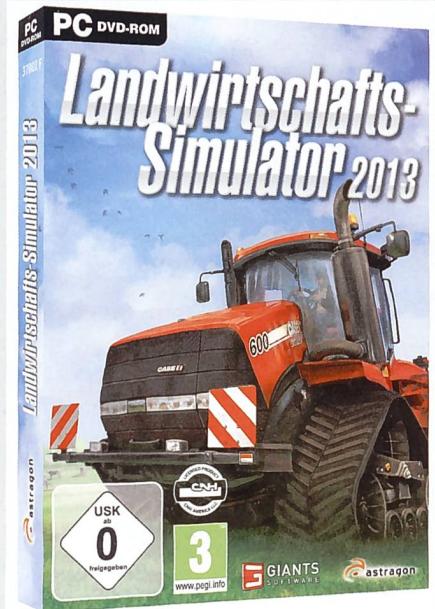
Währungsangabe in Euro

Was ihn stört, ist die Währungsangabe in Euro, obwohl es ein Schweizer Spiel sei. «Immerhin sind jetzt realistischere Viehpreise aufgeführt, im Spiel von 2011 galt

eine Kuh 25 000 Euro, was ich mir natürlich zunutze machte», lacht er spitzbübisch. Ihm gefallen die neuen Missionen und die Aufgaben, die gemeistert werden müssen, um erfolgreich zu sein. Sie sind Neuspielern zum Teil nützliche Helfer für einen Einstieg ins Spiel. Hühner und Schafe stellen ebenso neue Anforderungen an den virtuellen Bauern wie Kartoffeln und Rüben oder Fahrzeuganschaffungen, Hoferweiterungen, Preis- und Wetterbeobachtungen. «Alles in allem finde ich das Spiel ziemlich realistisch», findet er. Eher selten loggt er sich in den Multiplayer-Modus ein, um mit zufälligen Mitspielern und mit Freunden Betriebsgemeinschaften einzugehen. «Online mit anderen gamen ist schon cool», meint Kevin, «natürlich unter der Voraussetzung, dass jemand einem neu eröffneten Spiel beitritt.»

Wenn er sagt, «bei diesem Spiel musst du das Hirn einschalten und logisch denken, sonst verliert es seinen Reiz. Ich bin mir sicher, die Logik dieses Spiels hilft mir auch in der Realität beim Wirtschaften», dann hat der angehende Bauer nicht nur etwas Gescheites überlegt, sondern intuitiv den Kern dieses Spiels erfasst, welches Jugendlichen spielerisch einerseits Selbstverwirklichung ermöglicht und andererseits gesellschaftliches Verantwortungsbewusstsein näherbringt. ■

Landwirtschafts-Simulator 2013



Der Landwirtschafts-Simulator ist eine schweizerische Entwicklung der Giants Software GmbH in Zürich-Schlieren.

Beim Computerspiel Landwirtschafts-Simulator 2013 fungiert der Spieler als virtueller Bauer mit allen Aufgaben und Pflichten, die im landwirtschaftlichen Alltag anfallen. Ziel ist es, einen eigenen Hof von bescheidenen Anfängen zum funktionalen und wirtschaftlichen Erfolg zu führen. Ergänzende Details und Funktionalitäten zum Herunterladen finden sich auf der offiziellen Webseite unter www.landwirtschafts-simulator.de. Die Funktionalitäten:

- über 100 Fahrzeuge und Geräte
- über 20 lizenzierte Marken, darunter namhafte Hersteller wie Case IH, Deutz-Fahr, Lamborghini, Same, Horsch, Amazone usw.
- Karrieremodus mit Wirtschaftsteil, Viehzucht und Landkauf
- drei Tierarten: Hühner, Schafe und Kühe
- Zusätzliche Wachstumsstadien: verwittert und verfault
- platzierbare Gebäude und Objekte
- virtuelles dynamisches Terrain
- bis zu 30 Spielstände zum Speichern/Laden



Bildschirmsicht des virtuellen Maschinenparks des Landwirtschafts-Simulators 2013.