

Château de Prangins

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Magazin / Schweizerisches Nationalmuseum**

Band (Jahr): - **(2021)**

Heft 2

PDF erstellt am: **07.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Traktoren im Cyberspace

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

14



*Im Farming
Simulator
wird man zum
Landwirt.*

Wer hätte einst gedacht, dass ein Landwirtschaftsgame zum erfolgreichsten Schweizer Videospiele 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 Werbeeffect für die Hersteller.

Dieser Werbeeffect 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 Videospielebranche 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 Videospielebranche runden die Ausstellung ab.