

Ein öffentliches WC ist für alle dringend

Der erste Austausch mit der Dietiker Bevölkerung hat die Debatte für die Zukunft der beliebten Nötzliwiese lanciert.

Florian Schmitz

Obwohl die Nötzliwiese als idyllischer Grünraum in der Limmattal Kurve Ruhe und Gemütlichkeit verspricht, sorgte das beliebte Naherholungsziel beim Bahnhof Dietikon in der Vergangenheit immer wieder für rote Köpfe. Denn von entspannten Spaziergängern über spielende Kinder und abhängende Jugendliche bis hin zu ankommenden Gummiböötler treffen vor Ort ganz unterschiedliche Bedürfnisse aufeinander. Und diverse lärmgeplagte Bewohner des angrenzenden Altbergquartiers wünschen sich mehr Ruhe und Rücksicht.

Deshalb will die Stadt Dietikon die Zukunft der Nötzliwiese gemeinsam mit der Bewohnerschaft des Quartiers und den vielfältigen Nutzerinnen und Nutzern des Erholungsraums planen. Am Mittwochabend hat das Studio Dietikon, die städtische Plattform für den Dialog mit der Bevölkerung, im Gleis 21 neben der Wiese eine Mitwirkungsveranstaltung durchgeführt. Ziel war es, die diversen Bedürfnisse von Dietikerinnen und Dietikern herauszufinden und Ideen für die zukünftige Gestaltung der Wiese zu sammeln.

Diskussion bewusst abseits der Öffentlichkeit geführt

Dass die Stadt den Entwicklungsprozess nun angestossen hat, liegt daran, dass die Nötzliwiese voraussichtlich im nächsten Sommer oder Herbst wieder frei wird. Seit September 2019 dient sie als Installationsplatz für die Limmattalbahnbaustelle. Vorsorglich hat die Stadt für die Aufwertung des Freiraums an der Limmat bereits 250 000



Vergnügungs- oder Ruheort? Die Ansprüche an die Nötzliwiese, die an das Altbergquartier grenzt, sind sehr vielfältig.

Bild: David Egger

«Die Debatte hat sich erstaunlich wenig ums Bööten gedreht, sondern stärker auf die Bedürfnisse von Dietikerinnen und Dietikern fokussiert.»

Severin Lüthy
Dietiker Stadtplaner

Franken ins Budget 2022 eingestellt.

«Die Teilnehmenden haben einander zugehört und sind auf gegenseitige Ideen und Argumente eingegangen», sagt der Dietiker Stadtplaner Severin Lüthy auf Anfrage. Die Freude über den konstruktiven und respektvollen Austausch ist bei der Stadt besonders gross wegen der aufgeladenen Stimmung beim Thema Nötzliwiese. Um einen öffentlichen Schlagabtausch zu vermeiden und sich gemeinsam ganz auf die Sache zu fokussieren, sei der Anlass bewusst ohne

Medienpräsenz durchgeführt worden, sagt Lüthy.

In sechs Gruppen diskutierten die rund 35 Teilnehmenden einerseits, was ihnen aktuell an der Nötzliwiese besonders gefällt, und andererseits, was sie sich für die Zukunft wünschen. Dabei habe sich wieder einmal bestätigt, wie vielfältig die Nutzungsansprüche an den Raum sind, sagt Lüthy. «Thematisch ist nichts völlig Unerwartetes oder Neues auf den Tisch gekommen.» Besonders beschäftigen vor Ort Probleme wegen Lärm, Littering und Gummi-

böötler sowie die engen Platzverhältnisse für Velos und Fussgänger. Für das gegenseitige Verständnis zwischen den vielfältigen Teilnehmenden am Mittwochabend sei es wertvoll gewesen, zunächst die unterschiedlichen Bedürfnisse und Erwartungen auszutauschen.

Grösserer und besserer Spielplatz gewünscht

Bei der Diskussion über die zukünftige Gestaltung und mögliche Veränderungen haben sich laut Lüthy verschiedene Denkanstösse herauskristallisiert. Ein

stärkerer Fokus auf achtlos liegengelassenen Abfall sowie nicht vorhandene sanitäre Anlagen seien in fast allen Arbeitsgruppen thematisiert worden, sagt Lüthy. Ebenfalls angeregt worden sei die mögliche Aufwertung und Erweiterung des vom Rest der Wiese abgetrennten Spielplatzes. Aber auch das Bedürfnis nach genügend Platz für eine offene Grünfläche sei geäussert worden. «Die Veranstaltung hat gezeigt, dass es beides braucht», sagt Lüthy.

So sei die Idee entstanden, das ganze Areal in verschiedene Aktivitätszonen einzuteilen. «Dann könnte Richtung Wohnquartier ein ruhigerer Bereich festgelegt werden und die lautereren Aktivitäten eher Richtung Glanzenberg stattfinden», illustriert er. Ebenfalls auf der Wunschliste steht eine Entflechtung des Velo- und Fussverkehrs, um das Konfliktpotenzial vor Ort zu mindern. «Die Debatte hat sich erstaunlich wenig ums Bööten gedreht, sondern stärker auf die Bedürfnisse von Dietikerinnen und Dietikern fokussiert», sagt Lüthy.

In einem nächsten Schritt will die Stadt nun die gesammelten Erkenntnisse und Ideen zusammentragen und schärfen. So sollen etwa mögliche Standorte für eine WC-Anlage eruiert oder die Idee, den Spielplatz näher ans Wohnquartier zu verschieben, abgeklärt werden. Am 24. März ist dann wieder die Bevölkerung gefragt: Im zweiten Teil des Dialogs zur Nötzliwiese werden gemeinsam Ideen und mögliche Massnahmen konkretisiert. Und dann soll die Nötzliwiese möglichst nach den Wünschen von Dietikerinnen und Dietikern aufgewertet werden.

Schlieremer Videospieldentwickler ist auf Rekordkurs

Die neueste Version des «Landwirtschafts-Simulators» verkauft sich so gut wie noch nie und beschert Giants Software hohe Einnahmen.

Kein anderes Videospield aus der Schweiz ist aktuell so erfolgreich wie der «Landwirtschafts-Simulator 22» des Schlieremer Unternehmens Giants Software. Die achte Version des beliebten Games kam am 22. November auf den Markt und katapultierte sich gleich an die Spitze der Videospieldverkaufcharts. Dabei hat es sogar weltweit bekannte Marken wie «Battlefield» hinter sich gelassen.

Das Spiel wurde in knapp zwei Wochen bislang rund 1,8 Millionen Mal verkauft. So schnell wurden noch nie so viele Games der Serie verkauft. «Wir haben 50 Prozent mehr Spiele verkauft als bei der letzten Version. Wobei wir damals bei den Verkaufszahlen schon hoch eingestiegen waren», sagt Christian Ammann, Gründer von Giants Software. Entsprechend rechnet Ammann mit 100 Millionen Franken Umsatz dieses Jahr.

Das ist besonders bemerkenswert, weil Giants Software

dieses Mal nicht nur als Entwickler fungiert, sondern den Simulator erstmals selbst verlegt hat. «Unser Plan, alle Kommunikations- und Publishing-Aspekte selbst zu leiten und zu verwalten, um die strategischen Ziele des Unternehmens zu erreichen, ist damit aufgegangen», wird Boris Stefan, seit April 2020 Head of Publishing bei Giants, in einer Mitteilung des Unternehmens zitiert. Zusammen wurden alle acht Versionen des 2008 erstmals veröffentlichten Landwirtschaftssimulators bereits insgesamt knapp 127 Millionen Mal verkauft.

In den USA, Polen und Deutschland sehr beliebt

Nicht nur in der Schweiz pflügen viele Spielerinnen und Spieler nun mit Traktoren grosse Felder, auch international hat sich das Game fest etabliert. Auf der grossen Vertriebsplattform Steam war es zeitweise das meistverkaufte Spiel weltweit. Besonders nachgefragt ist



Täuschend echter Betrieb: Im simulierten Bauernhof dürfen die Kühe nicht fehlen.

Bild: zvg

der «Landwirtschafts-Simulator 22» laut den Entwicklern zurzeit in den USA, Deutschland und Polen. Die vielen positiven Rückmeldungen der Kundschaft seien eine schöne Bestätigung für alle Entwickler, die in den vergangenen drei Jahren inten-

siv an der neuen Version arbeiteten, sagt Ammann.

Der Erfolg des Spiels beruhe insbesondere auf dem engen Kontakt des Unternehmens mit den Gamern, so Ammann. «Wir machten Umfragen und fanden so heraus, was in den Augen der

Spielerinnen und Spieler besonders wichtig ist», sagt Ammann. So habe man die Simulation nach der letzten Version kontinuierlich verbessern können. Die Traktoren würden nun beispielsweise ein viel authentischer aufheulendes Traktorge-

räusch verursachen, wenn man über das Feld fahre. Auch fällt nun Schnee auf die Felder und die virtuellen Bauern können neue Produkte wie Hirse oder Trauben anbauen. Auch von Videospieldmedien hat die neueste Version des Landwirtschaftssimulators gute Kritiken erhalten.

Für alle, die gerne nicht nur alleine antreten, sondern sich mit anderen messen wollen, hat Giants Software diese Woche die nächste gute Neuigkeit verkündet: So will das Unternehmen den im Herbst 2019 ins Leben gerufenen Teamwettbewerb «Farming Simulator League» auch nächstes Jahr weiterführen. Die dritte Saison des Wettbewerbs ging erst am vergangenen Wochenende mit der Weltmeisterschaft zu Ende. Dabei wurde um ein Preisgeld in der Höhe von 100 000 Euro gespielt und am Ende sicherte sich wie im Vorjahr das Team Trelleborg den Titel.

Lydia Lippuner