

**Jeux Vidéo : SimAgri, simulateur de L'agriculture**

**Jeux Vidéo**

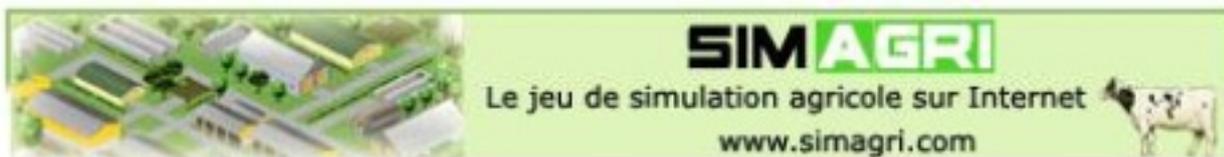
Posté par : JerryG

Publié le : 21/2/2011 14:00:00

Chaque année plus de 500 000 visiteurs arpentent les allées du **Salon International de l'Agriculture**. Ce chiffre lui seul reflète l'intérêt que suscite l'agriculture auprès des professionnels mais aussi auprès du grand public !, il n'y avait donc qu'un tracer de sillon pour faire naître **le jeu vidéo SimAgri**.

Mais savez-vous qu'il est possible d'avoir sa ferme dans son salon, et ce, grâce à SimAgri, le premier jeu de simulation agricole par interface Web ?

Depuis plus de 6 ans ils sont 25 000 à avoir une ferme virtuelle, qu'ils gèrent quotidiennement en s'occupant des animaux, des cultures, du matériel agricole;



**Un jeu ludique, éducatif, réaliste, volatilif**

SimAgri est avant tout un jeu à l'esprit ludique et éducatif, où l'on joue en apprenant. Basé sur la réalité, le joueur apprend normalement sur l'agriculture. Il peut ainsi découvrir les noms des races animales, savoir quelle période semer le blé, comment produire du foie gras, comment cultiver des légumes; et ainsi devenir un vrai fermier « virtuel ».

**SimAgri** est aussi la sauvegarde virtuelle des races animales. Comme dans la réalité, certaines races sont menacées. Les joueurs doivent donc faire en sorte de maintenir et relancer ces races sur SimAgri. Même virtuel, c'est un défi de taille pour préserver la diversité animale.

SimAgri ce sera aussi dans quelques mois la possibilité d'élever des chevaux pour les loisirs ainsi que pour les compétitions. Un challenge de taille pour les joueurs qu'il sera possible de relever seul ou à plusieurs.

Exemple :

☛ **L'élevage :**

☛ **Le joueur peut ainsi orienter son exploitation vers l'élevage.** Il doit dans ce cas à

choisir son type d'élevage, sa ou ses races, nourrir ses animaux, les abreuver, les faire se reproduire, changer le fumier, les traire, les vacciner, les gaver, les mettre au pré;



Il peut ensuite les revendre à l'abattoir, à un autre joueur ou obtenir un contrat avec une usine de sa région.

La génétique est aussi présente pour chaque espèce ainsi que les Centres d'Inséminations Artificielles.

**Bovins, porcins, caprins, ovins**, volailles, lapins, pintades, oies, canards, bisons et daims.

### Les cultures :

Il peut aussi opter pour les cultures. Il doit dans ce cas réaliser les travaux nécessaires dans les champs, labour, semis, pulvérisation, moisson, ramassage des balles. Il lui faut aussi respecter les dates de semis / récolte, surveiller la météo, stocker ou vendre les récoltes.

**Blé, orge, avoine**, maïs, betterave, pois, colza, tournesol, pomme de terre, lin, herbe.

Possibilité aussi de se lancer dans l'arboriculture avec les vergers de pommes, pêches, poires et mirabelles.

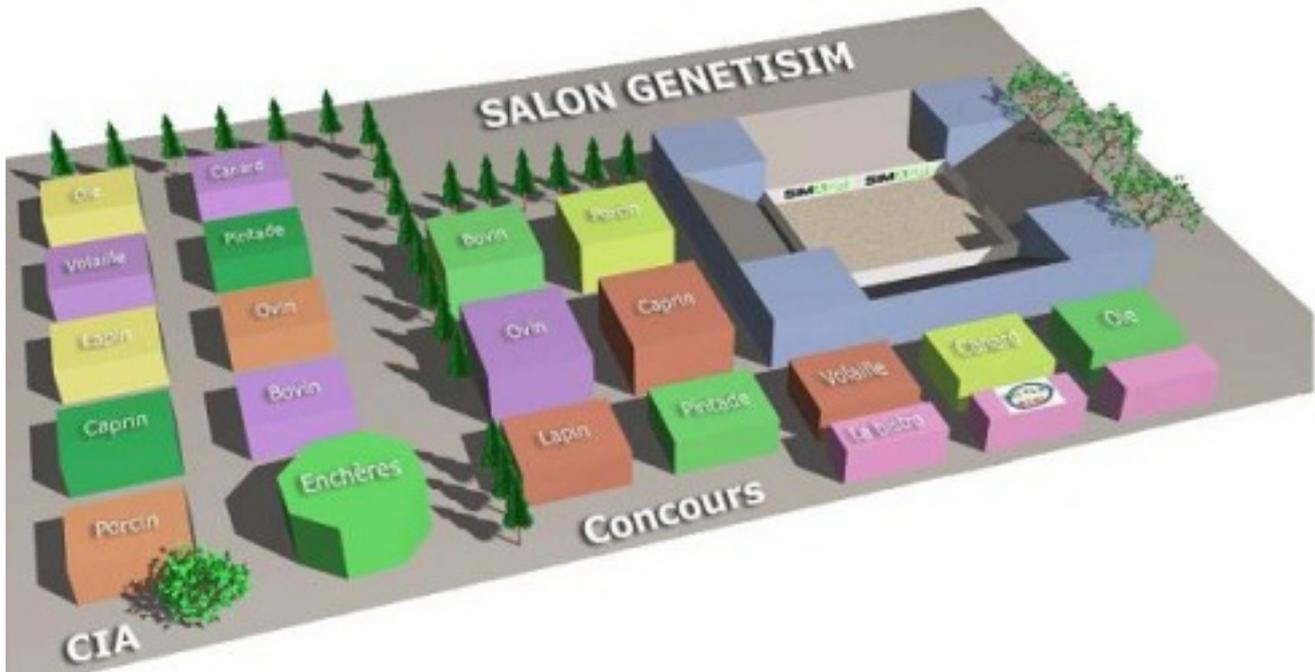
### Les matériels :

Quelques soit ses choix, il lui faut acheter du matériel. SimAgri propose 66 types de matériels avec pour chacun des caractéristiques spécifiques. Il peut acheter tracteur, benne,

semoir, moissonneuse batteuse, ensileuse, presse, chargeur, broyeur, tracteur, etc.

SimAgri a l'accord de plusieurs constructeurs pour pouvoir utiliser leurs marques. Les plus grandes marques sont donc représentées. John Deere, Massey-Ferguson, Fendt, Claas, Kuhn, Same, Deutz-Fahr, Agram etc.

66 matériels agricoles avec plus de 60 constructeurs.



## Le maraichage :

Le joueur peut aussi produire des légumes. Il devra embaucher du personnel spécialisé, tenir compte de la météo, s'équiper en serre chauffée ou non, gérer la conservation des légumes en chambre froide etc.

Carotte, fraise, mâche, aubergine, laitue, radis etc. en tout plus de 20 légumes à cultiver.

Vente des productions sur les marchés, auprès des grossistes et centrales d'achats.

## SimAgri en quelques chiffres

25 000 joueurs actifs (francophones et anglophones), 230 000 joueurs inscrits

5 pays pour installer sa ferme (France, Belgique, Suisse, Canada et Etats-Unis)

66 marques de matériels agricoles (Claas, John-Deere, Massey-Ferguson, etc...)

85 races animales réparties sur 11 espèces (bovins, ovins, porcins, etc...)

4 personnes pour gérer le jeu et son développement

**[Pour jouer c'est là](#)**