

SIMAGRI

<http://www.simagri.com>



la simulation agricole

Bienvenue sur SIMAGRI, le jeu de simulation agricole en ligne. Incarne un agriculteur et développez votre exploitation en gérant du mieux possible vos différentes cultures et élevages.

Devenez éleveur de vaches laitières, grand cultivateur de céréales ou même vendeur de matériel agricole.

A vous de jouer !



Introduction :

SimAgri.com est un jeu en ligne qui se joue donc exclusivement sur internet. Il permet aux internautes de pouvoir gérer virtuellement une exploitation agricole.

SimAgri propose ainsi aux joueurs :

- **12** espèces d'animaux avec plus de **85** races différentes
- **20** types de cultures, les vergers, le maraichage, les forêts
- **65** types de matériels agricoles avec **les vraies marques**
- **30** modèles de bâtiments et accessoires
- Possibilité de gérer son domaine viticole
- L'agriculture biologique
- Gestion du temps (jour, mois, saison) et des distances
- Influence de la météo (pluviométrie, ensoleillement...)
- Interactivité entre les joueurs
- **5 cartes disponibles** (France, Belgique, Suisse, Canada, Etats-Unis)
- Plusieurs activités annexes
- Visualisation de sa ferme en 3D isométrique
- Une version anglophone
- Une application Android et iOS



ANDROID



iOS

SIMAGRI

La simulation la plus complète :

Orienté simulation, **SimAgri** offre aux joueurs une multitude de choix et d'options. Chacun est libre de ses actions, une liberté totale est donc proposée.

• L'élevage :

- Le joueur peut ainsi orienter son exploitation vers l'élevage. Il doit dans ce cas là 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 meilleurs éleveurs virtuels sont récompensés, ils pourront tenter de relancer certaines races peu représentées, une mission complexe.

• Les cultures :

- Il peut aussi opter pour les cultures. Il doit dans ce cas là 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... et petits fruits rouges, groseilliers, framboisiers, myrtilliers.
- Le joueur peut aussi décider de convertir toutes ses parcelles pour cultiver en biologique.

• Les matériels :

- Quelques soit ses choix, il lui faut acheter du matériels. **SimAgri** propose 70 types de matériels avec pour chacun des caractéristiques spécifiques. Il peut acheter tracteur, benne, semoir, moissonneuse batteuse, ensileuse, presse, chargeur, bétailière ...
- **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 ...
- 70 matériels agricoles avec plus de 75 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...
- Carotte, fraise, mâche, aubergine, laitue, radis... en tout plus de 20 légumes à cultiver.
- Vente des productions sur les marchés, auprès des grossistes et centrales d'achats.

• Les forêts :

- Certains seront aussi tentés par le bois ! Avec des forêts de 20 à 200 hectares, réparties sur 20 stations, il faudra gérer les plantations, les entretiens, le gibier, les abattages...
- Chêne, douglas, pin, charme... en tout 14 essences différentes dont vous pourrez vendre les grumes.
- Possibilité de faire les travaux soit même ou par une Entreprise de travaux Forestiers (ETF).
- La location des forêts est aussi possible pour la chasse.

• Les bâtiments :

- Une exploitation se doit aussi de posséder des bâtiments. Selon l'activité principale, le joueur doit construire un hangar, une porcherie, un poulailler, un entrepôt, des silos, une cuve à lait et à eau, une fosse à fumier, chambre froide, serre ...
- 30 modèles de bâtiments et accessoires.

• La viticulture :

- Posséder votre propre domaine viticole devient possible. Gérez vos cépages, les travaux viticoles, le personnel saisonnier, la mise en fût et en bouteille, la commercialisation...
- Pinot, Chardonnay, Merlot ... plus de 40 cépages sont disponibles sur le jeu.
- Présentez vos meilleurs vins au VitiSim (salon virtuel pour les vins), et remportez la médaille d'or.

• Les activités annexes :

- Si le joueur le souhaite, il peut aussi développer une ou plusieurs activités annexes. **SimAgri** propose à ce jour **7** activités annexes :
- L'Entreprise de Travaux Agricoles (ETA). Elle s'occupe d'effectuer les différents travaux agricoles chez les joueurs (semis, récolte...).
- L'Entreprise de Travaux Forestiers (ETF). Elle s'occupe d'effectuer les différents travaux forestiers chez les joueurs (plantation, abattage...).
- Le Concessionnaire en matériel agricole. Il vend du matériel neuf ou d'occasion aux joueurs. Il peut aussi en racheter.
- Le Centre d'Insémination Artificielle (CIA). Il s'occupe d'effectuer les prélèvements et inséminations sur les femelles dans les différents élevages.
- La Coopérative Agricole Régionale (CAR). Elle achète et vend les récoltes, les aliments, les engrais... aux autres joueurs et CAR de SimAgri. Cette activité peut-être gérée par 7 joueurs en simultané.
- Le Transporteur. Maillon essentiel de SimAgri, il effectue le transport de marchandise et de matériel permettant ainsi une interactivité entre les joueurs.
- La Fromagerie. Il faut produire du lait et ensuite le transformer en fromage tout en tenant compte des types de fromages, les durées d'affinages, les ventes sur les marchés...

Des Salons virtuels inédits :

- **SimAgri** c'est aussi deux événements virtuels incontournables sur le jeu :

- **Le Salon Agricole SimAgri :**

A chaque saison, ce salon permet aux joueurs de découvrir des nouveaux modèles de matériel agricole. C'est aussi l'occasion d'acheter aux enchères des tracteurs de collection, et de concourir pour les Concours fromage.



- **GénétiSim :**

C'est l'événement génétique incontournable sur **SimAgri**. Les joueurs présentent leurs meilleurs animaux lors de concours régionaux. Les meilleurs d'entre eux sont récompensés et participent ensuite aux concours nationaux pour tenter de remporter la récompense suprême. Là aussi des ventes aux enchères permettent d'acheter et vendre des animaux d'une qualité exceptionnelle. Pour les Centres d'Inséminations Artificielles c'est aussi l'occasion de s'échanger des doses de semences.



Des journées bien remplies :

- Avec toutes les actions possibles, la vie de fermier virtuel est toujours bien remplie. Pour ce faire le joueur doit gérer du mieux possible son temps sur l'exploitation. Voici ce que peut-être le quotidien d'un fermier sur **SimAgri** lors d'une journée du mois d'Août (saison 2) :
- Comme tous les jours, je vais m'occuper de ma ferme sur **SimAgri**. L'espace de 30 minutes, je vais devenir un « cyber fermier ».
- Dès mon arrivée dans ma ferme, je consulte la météo, grand soleil pour les 2 jours à venir. Je consulte aussi mon compte bancaire, pour connaître la situation financière de l'exploitation.
- Ayant choisi plusieurs activités, je commence par aller voir mes bovins. Rien de spécial à signaler, pas d'animaux malades ! Les auges sont vides, j'en profite donc pour donner à manger aux vaches ainsi qu'aux veaux nés cet hiver. Grâce à mon tracteur et à ma désileuse, c'est très rapide. Je rajoute aussi de la paille pour la litière et effectue la traite des 38 vaches de race Normande. Pour les taurillons et génisses, ils sont au pré, donc l'herbe leur suffit. Par contre, les bacs à eau sont vides, un voyage avec la tonne à eau s'impose pour les remplir. Pour des questions de temps et de trésorerie, j'ai abandonné l'élevage de caprins pour me recentrer sur les bovins.
- Voilà pour les animaux. Je vais maintenant voir mes cultures. Ma parcelle de blé, que je viens de moissonner, a été pressée par l'ETA (Entreprise de Travaux Agricoles) que j'avais appelé la veille, la même qui a effectuée la moisson. Il n'y a donc plus qu'à ramasser les balles de paille. Grâce au télescopique acheté en commun avec un ami, c'est très rapide. Le stock de paille est ainsi fait pour cet hiver. Comme il me reste du temps, j'en profite pour aller chercher ma faucheuse chez le même ami avec qui j'ai acheté le télescopique. Cela m'évitera d'y aller dans quelques jours, lorsque l'herbe de mon pré sera bonne à être fauchée pour y faire du foin.
- Etant donné que le travail nécessaire pour les animaux et les cultures est réalisé, je profite du temps qu'il me reste pour faire un peu d'entretien sur mon tracteur et mon pulvérisateur. Du même coup, j'entretiens aussi mon hangar et un silo.
- Comme chaque jour je consulte ma messagerie. Deux messages. Le premier de l'ETA qui est venue presser la paille, confirmation que le travail est effectué. Le second concerne un autre joueur qui vend des vaches. Il veut savoir si je suis intéressé. Je réponds aux deux messages.
- Avant de partir, je valide ma participation au concours mit en place par **SimAgri**. Une miniature d'un matériel agricole à l'échelle 1/32^{ème} est mise en jeu. Je vais aussi consulter les différents forums proposés sur le site. Cela me permet de donner quelques conseils aux nouveaux joueurs. Je vois aussi que la bonne humeur est toujours présente sur **SimAgri**, c'est plutôt sympathique.

La presse en parle :

La France Agricole, Ouest France, Sud Ouest... découvrez tous les articles SimAgri dans notre salle de presse :

<http://www.simagri.com/presse.php>

L'équipe SimAgri :

L'équipe est composée de quatre personnes, chacune ayant ses propres fonctions :

Baptiste LEMAIRE

Co-créateur et développeur du site.

Mail : bld@simagri.com

Tél : 06-61-59-91-91

Je m'occupe de l'aspect technique du site : hébergement, développement, design et référencement. Des nouveautés sont ajoutées toutes les semaines, je dois donc les intégrer du mieux possible dans le jeu.

Christophe LEMAIRE

Co-créateur et concepteur du site.

Mail : cld@simagri.com

Tél : 06-10-52-39-90

Tél : 05-87-54-00-55

Mon travail consiste à trouver toutes les données relatives à tous les éléments du jeu et à les mettre en forme pour le format SimAgri. Ce sont les données relatives aux animaux (races, espèces, production lait...), aux matériels (largeur de travail, puissance...), aux cultures (dates semis, récolte, pluviométrie...), aux bâtiments...

En plus de cela, je m'occupe de la partie marketing. Contact avec constructeurs de matériels agricoles, recherche de partenaires...

Thierry PONSENARD

Salarié, gestionnaire du pôle « international ».

Mail : tp@simagri.com

Thierry est parfaitement bilingue et gère activement la version anglophone de SimAgri.

Quentin WATTIER

Salarié, analyste programmeur.

Mail : qw@simagri.com

Quentin gère l'aspect technique du site : hébergement, développement, design et référencement.

Cette structure est regroupée autour de la société **EXPONE** qui a en charge le développement et la gestion de **SimAgri** :

SARL **EXPONE**
411 avenue Charles Despiau
40 370 Rion Des Landes

contact@simagri.com

N° SIRET 49253344300023
N° TVA Intracommunautaire FR20492533443
Code APE 722 C

L'avenir SimAgri :

SimAgri est aujourd'hui une référence dans le domaine des jeux à interface WEB, plus particulièrement encore dans les jeux orientés agriculture virtuelle.

Étant à l'écoute des suggestions des joueurs, des améliorations ainsi que des nouveautés sont ajoutées chaque semaine, ceci dans le but de satisfaire les joueurs qui sont de plus en plus nombreux à faire partie de la communauté. Cela fait parti de nos priorités, être à l'écoute de chaque joueur afin de prendre en compte chacune de ses remarques. Chaque joueur peut donc apporter sa pierre à l'édifice et cela nous paraît primordial.

Après plus de 9 ans d'existence, **SimAgri** est donc et toujours en constante évolution, pour le plus grand plaisir de ceux qui travaillent sur ce projet, mais surtout pour le plus grand plaisir des joueurs.

L'avenir de **SimAgri** se construit donc avec et pour les joueurs avant tout.

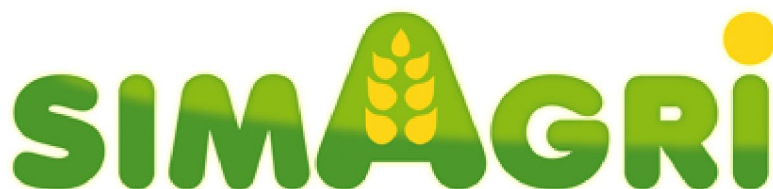
Quelques chiffres :

5000 visites par jour

500 000 pages vues par jour

200 inscriptions par jour

80 % de joueurs français, 10 % de joueurs belges, et enfin 10 % de joueurs suisses, canadiens, luxembourgeois, hollandais, scandinaves...



Autres activités :

La société EXPONE a aussi en charge le développement et la gestion du site internet UniversMini



<http://www.universmini.com>