



# Guide du débutant

pour

# Farming Simulator 19

par *Humbe*  
18 janvier 2020

<https://forum.giants-software.com/viewtopic.php?f=963&t=157757>

(traduction © [Les Publications du Marcel](#))

## Introduction

N'ayant aucune connaissance de versions précédentes du jeu ni de l'agriculture en général, il m'a fallu un peu de temps pour m'y mettre. Je n'ai pas réussi à trouver une documentation officielle ou non officielle du jeu<sup>1</sup>. Lors de mes recherches, j'ai trouvé des forums et des vidéos sur YouTube mais pas de bons guides pour débutants avec plein d'informations, alors j'ai pensé résumer ici un peu tout cela pour éventuellement aider de nouveaux joueurs (joueurs plus expérimentés, n'hésitez pas à commenter les parties que j'ai mal traitées). Je n'ai testé le jeu que quelques semaines, donc des informations manquent probablement cruellement mais ce document devrait, espérons-le, aider au moins les gens qui se demandent quoi faire au début de ce jeu plutôt ouvert.

## Objectifs et types de jeu

**Farming Simulator 19** est un jeu très ouvert sans objectifs de victoire à atteindre, dans lequel je n'ai vu aucun classement, scores élevés ou même scores à réaliser de quelque nature que ce soit. C'est à vous de définir vos propres objectifs. Personnellement, j'essaie de calculer des démarches optimales et mon objectif est de tenter d'obtenir autant de revenus par unité de temps de jeu que possible sans que le gameplay ne devienne trop fastidieux en temps réel. Mais il s'avère qu'il existe de mauvaises mécaniques de jeu qui peuvent être abusées pour obtenir de l'argent facile, donc je suis en train d'essayer de les comprendre pour réaliser des propositions de règles que j'ajouterai afin d'essayer d'éviter les pires abus. Ce serait bien de corriger ces failles facilement exploitables et de pouvoir régler une difficulté d'objectifs à atteindre au démarrage, ce qui permettrait de créer une sorte de notation.

Le jeu peut également être modifié de plusieurs façons en utilisant quelques uns des centaines de *mods* disponibles. Certains modifient le jeu assez radicalement. La plupart sont des variantes de véhicules, équipements et cartes. Ceux que j'ai trouvés avec le plus grand impact sur la jouabilité sont *CoursePlay* et *Seasons*<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> A cette adresse <https://farming-simulator.com/supportFiles/e39DTUb0.pdf> on trouvera un manuel de vingt pages en français (pour PS4).

<sup>2</sup> Ce *mod* a été inclus par les Devs dans FS 22 (toutes les notes sont du traducteur).

*Courseplay* permet une automatisation poussée de la conduite. Presque toutes les conduites peuvent être automatisées. Si vous installez ce *mod*, le jeu consiste alors à définir la façon dont diverses tâches peuvent être effectuées de la manière la plus optimale possible, ce qui libère votre temps pour décider où investir votre capital et la façon de gérer des ouvriers pour qu'ils fassent le travail à votre place. Mais alors vient la question : est-ce que vous préférez jouer de cette façon ou est-ce que vous voulez réellement faire des travaux agricoles vous-mêmes. Je teste ce *mod* actuellement, mais je ne sais pas encore quel type de jeu est le plus amusant. Cela dit, avoir la possibilité d'automatiser des tâches très répétitives est sympa quand même.

Le *mod Seasons*, quant à lui, essaie d'ajouter un peu plus de réalisme au jeu. Le jeu de base fait de nombreuses simplifications assez importantes, et il ne documente pas très bien ce qu'elles sont. *Seasons* corrige certains points et documente le nouveau comportement, rendant le jeu à la fois meilleur et plus intuitif. Même si cela ajoute de la complexité, j'ai trouvé qu'il est plus facile d'utiliser le jeu avec les saisons activées.

De nombreux joueurs essaient d'ajouter des règles personnelles limitant leur jeu pour créer divers défis et trouver de nombreuses façons différentes de jouer. Quelques-uns semblent se concentrer sur l'exploitation forestière, tandis que d'autres semblent davantage se concentrer sur l'élevage. Personnellement, j'ai commencé le jeu en essayant de devenir bon dans la culture des céréales, mais j'ai l'intention de m'étendre à d'autres éléments ultérieurement.

## Le temps

Il y a une horloge dans le jeu qui ressemble à une horloge réelle et vous pouvez régler à quelle vitesse elle fonctionnera pour qu'une journée dans le jeu ressemble à une journée réelle. Cependant, bien que vous puissiez supposer qu'une année compte 12 mois et 365 jours (et les jours de l'année comptent beaucoup pour ce qu'un agriculteur doit faire), dans le jeu natif il ne semble pas y avoir de notion d'unité de temps supérieure à un jour. Je n'ai même pas pu trouver une mesure du nombre de jours écoulés depuis le début du jeu. Tous les jours sont les mêmes, vous pouvez faire n'importe quoi chaque jour, et l'hiver n'arrive jamais. Je m'attendais à ce que la récolte mette des semaines à pousser, mais dormant toute ma première nuit, j'ai raté toutes les étapes de croissance de ma culture car elle est

passée de « rien » à « prête pour récolte sans fertilisation » et avec beaucoup de mauvaises herbes... La croissance *normale* des cultures suit un stade de six heures. Le mode *rapide* est de cinq heures (-20%) et le mode *lent* est de treize heures (x2). Comme il y a quatre étapes de croissance, vous les traverserez rapidement en vingt et une heures, vous pouvez donc semer et récolter tous les jours sur le même champ si vous travaillez la nuit. Vous pouvez contrôler la croissance des cultures dans les paramètres. Vous pouvez aussi la désactiver, ce qui est utile pour pouvoir dormir toute la nuit. L'arrêt de la croissance des cultures pendant le travail des champs garantit également que les champs restent dans le même état d'évolution, de ce fait la surface du champ où vous avez commencé à semer, par exemple, ne sera pas déjà prête pour la récolte lorsque vous aurez fini de semer le champ entier.

Si vous installez le mod *Seasons*, vous obtenez une année avec douze mois et quatre saisons de trois mois chacune et vous pouvez utiliser les paramètres pour contrôler le nombre de jours par mois, de 1 à 8 (mais dans les paramètres, ils sont x3 car ils enregistrent la durée de la saison). Vous obtenez un calendrier indiquant quand semer et récolter diverses cultures. Comme une année alors devient une durée de douze jours au lieu de un à deux jours, le coefficient d'accélération x120 peut sembler un peu terne avec une saison beaucoup plus longue, donc un *mod* pour accélérer encore plus le temps peut être utile. J'utilise un *mod* appelé *Farm Forward*, qui me donne un raccourci-clavier pour exécuter *Time x600* ou *x6000* afin que je puisse simplement garder le jeu en mode temps réel et j'utilise ce raccourci pour passer au lendemain matin quand j'en ai besoin.

Je suppose que vous pouvez jouer aussi longtemps que vous le souhaitez sans mourir de vieillesse dans le jeu, mais je n'ai trouvé aucune information indiquant s'il y a une nécessité d'être efficace en un temps de jeu limité ou pas (en dehors de certains coûts d'un montant statique par journée de jeu).

## Comment commencer

En tant que nouveau joueur, il devrait être logique de commencer avec le profil "Nouveau fermier". Si vous choisissez la carte *Ravenport*, on vous propose un petit tutoriel. Pour les cartes *Felsbrunn* et *Ravenport*, vous disposez au démarrage d'une ferme avec des terrains, des véhicules, du matériel et des bâtiments annexes, ce qui est suffisant pour pouvoir

cultiver, semer et récolter de façon élémentaire, mais pas pour la fertilisation, l'épandage de chaux<sup>3</sup> ou le traitement des mauvaises herbes.

Le terrain sur lequel vous démarrez coûte très cher à l'hectare et l'équipement avec lequel vous démarrez est assez complet<sup>4</sup>. Bien que cette configuration de départ ne soit pas optimale pour le travail des champs, elle permet de disposer d'espaces libres pour des animaux et la sylviculture, donc elle vous offre la possibilité de tout essayer.

Au début, j'ai pensé que l'équipement de départ n'était pas très bon et je n'avais pas une bonne impression. J'avais besoin *a priori* d'avoir trois tracteurs pour commencer car je prévoyais de les conduire moi-même. J'ai donc fini par sélectionner le profil *Gérant de la ferme* où vous disposez d'un million d'euros pour acheter ce que vous voulez (vous commencez en fait avec 1,25 million mais les 0,25 million sont un prêt).

Cependant, vous pouvez également vendre les équipements, les véhicules et les terrains avec lesquels vous commencez. Si vous utilisez le *mod* des saisons, vous pouvez revendre des véhicules et de l'équipement au magasin à leur prix d'achat dans les 30 premières minutes après l'achat (tout l'équipement de départ semble compter comme acheté au début du jeu). Lors de la vente de matériel ou d'équipements, vous obtenez 20% de plus si vous prenez la peine de les déplacer vers les points de vente. Si vous vendez rapidement à un point de vente, vous vous rapprochez du prix d'achat. Les terres s'achètent et se vendent toujours au même prix, quel que soit leur état, ce qui permet d'obtenir un profit facile en achetant des champs prêts pour la récolte et en les revendant après la moisson. Les bâtiments perdent la moitié de leur valeur lors de la vente et, si vous vendez votre silo, vous obtenez aussi de l'argent pour les récoltes qui y sont déjà stockées (bien que je suppose que vous pouvez en obtenir probablement plus si vous les vendez à des points de vente).

Avec le profil *Nouveau fermier* de la carte *Ravenport*, j'ai tout vendu aussi vite que possible et je me suis retrouvé avec 1 435 072 € après, ce qui est bien plus que le million avec lequel vous commencez avec le profil *Gérant de la ferme*. Ainsi, indépendamment du fait que vous vouliez le kit complet de démarrage, une partie ou rien du tout, le profil *Nouveau fermier* est néanmoins celui à choisir pour commencer le plus facilement.

---

<sup>3</sup> La chaux, que le jeu conseille de répandre tous les trois cycles de traitement d'un champ cultivé, permet de diminuer l'acidité du sol.

<sup>4</sup> Information intéressante si l'on veut tout revendre, comme envisagé plus loin.

Comme déjà dit, les environs de votre ferme au départ permettent de faire un peu de tout. Sylviculture, élevage et cultures, mais si vous devez commencer à tout faire, vous ne pourrez vous permettre financièrement que d'acheter les plus mauvais outils dans toutes les catégories. Personnellement, je préfère me fixer des priorités dès le début, limiter mes objectifs et obtenir des outils adaptés.

Comme mon choix a été de donner la priorité au travail sur le terrain pour commencer, voici mes conseils :

- Vendez votre tracteur Fiat et un tracteur Case IH, améliorez l'autre Case avec un moteur plus puissant et achetez un Fendt 500 comme utilitaire. Ou vendez tous les tracteurs et prenez un Massey Ferguson 7726 qui peut faire à peu près n'importe tout.
- Vendez tous les bâtiments décoratifs qui ne prennent que de la place à la ferme.
- Vendez le cultivateur et le semoir et changez pour un semoir avec un peu plus de largeur de travail qui cultive aussi et peut-être même fertilise.
- Vendez aussi peut-être la moissonneuse-batteuse pour une autre.
- Vider le silo est une bonne source d'argent supplémentaire dès le début.

## Comment gagner de l'argent

Vous pouvez gagner de l'argent à partir de vos propres biens (champs, enclos pour animaux, arbres...), mais ces investissements coûtent et vous ne commencez pas avec beaucoup d'argent. Généralement, vous aurez besoin de plusieurs années pour récupérer vos investissements en les faisant fructifier (du moins avec le paramètre *Difficulté économique* réglé sur *difficile*). Si vous essayez de gagner le plus d'argent en un minimum de temps, vous serez probablement fortement dépendant des *contrats* pour commencer. De cette façon, vous pouvez également écrémer les bénéfices des autres biens. Personnellement, il me semble que je peux gagner beaucoup plus sur les contrats la première année que je ne peux gagner en travaillant moi-même mes biens.

Pour pouvoir conclure des contrats avec peu de travail et en maximiser les revenus, il peut être judicieux de donner la priorité à l'achat de bons véhicules et équipements adaptés aux contrats plutôt que d'acheter autant de choses que possible pour vous-même. De cette façon, vous aurez moins souvent besoin de dépenser pour du matériel de location, et si vous utilisez des ouvriers, ils termineront plus rapidement leurs tâches, ce qui vous coûtera moins en salaires.

Il existe également des moyens de tirer parti de certaines faiblesses du jeu. Par exemple<sup>5</sup>, vous pouvez profiter des prix fonciers statiques et simplement acheter des terres prêtes à être récoltées, les récolter puis vendre les récoltes et revendre les terrains. Une bonne règle pourrait être de ne jamais vendre une propriété, sauf peut-être uniquement pour acheter une propriété qui vaut plus. Ou de toujours acheter une propriété en hiver si vous utilisez les saisons. Une autre façon de profiter des saisons est d'acheter un équipement de haute qualité qui vous permet de terminer le travail rapidement de sorte que vous pouvez le revendre au prix fort une fois que vous avez fini. Une bonne règle pourrait être de ne revendre au prix fort que si vous aviez acheté quelque chose qui ne fonctionne pas comme ce à quoi vous vous attendiez, donc essentiellement pour compenser le manque d'information préalable à l'achat.

Il n'y a pas de tableaux de résultats, et il est également facile de tricher en éditant vos fichiers de sauvegarde<sup>6</sup> ou en utilisant des *mods*, c'est donc à vous de définir vos propres limites pour que le jeu reste toujours amusant et intéressant. Cependant, ce serait bien si les plus grosses failles étaient corrigées...

De nombreux produits peuvent être vendus à plusieurs endroits sur la carte, avec des prix variant dans le temps, environ 30% en plus ou en moins par rapport aux prix de base. Le réglage de la *Difficulté économique* ne change pas les prix d'achat mais change beaucoup les prix de vente. Vous pouvez l'inverser pour voir l'ampleur des différences. Les produits qui se vendent plus ont généralement des rendements inférieurs, et les produits qui produisent de la paille par exemple vous obligent à fabriquer des bottes de paille et à les vendre ou à les utiliser pour faire des comparaisons de bénéfices. Certains produits spéciaux comme les racines, le maïs, le coton et l'ensilage de maïs permettent des bénéfices plus importants mais nécessitent plus de main-d'œuvre pour se développer (bien que si vous

---

<sup>5</sup> Comme déjà expliqué plus haut.

<sup>6</sup> Sur PC.

jouez en temps réel, vous aurez généralement plus de travail mais pas plus en temps de jeu parce que vous pouvez ignorer des temps d'arrêt).

## La conduite

D'abord une note sur les dégâts. Il semble que, peu importe la force avec laquelle vous frappez quelque chose, votre véhicule ou équipement ne subira pas de dommages. Si vous tractez une remorque et le train vous heurte en vous faisant faire un triple saut périlleux et atterrir sur le toit, vous ne prendrez aucun dommage et la remorque ne se videra pas, même si elle est débâchée ! Mais si vous avez un accident grave, vous pouvez vous retrouver dans une position où vous ne pouvez pas repartir, dans ce cas vous devrez peut-être réinitialiser le véhicule et l'équipement pour le faire revenir sur le parking du magasin<sup>7</sup>. Si vous le faites, vous pouvez perdre du carburant ou un contenu stocké ou similaire. Comme l'écrasement n'endommage pas les véhicules, vous pouvez également essayer de rendre opérationnel à nouveau un véhicule coincé en utilisant un autre véhicule pour le pousser ou le percuter. Donc, essayez d'éviter les chocs frontaux trop fort mais il n'est pas nécessaire d'être trop prudent pour ne pas heurter quelque chose vu les faibles conséquences.

Notez également que certains éléments de la carte (souvent des panneaux de signalisation) tomberont s'ils sont touchés, mais certains autres sont incassables et vous feront vous arrêter net quoi qu'il arrive. Cela diffère aussi selon les types d'équipements. Sur la carte *Greenwich*, j'ai eu des problèmes avec une moissonneuse qui refusait de traverser des buisson ou des haies.

Si vous n'utilisez pas d'add-ons ou d'ouvriers, le jeu consistera principalement pour vous à conduire quelque chose. Même si vous utilisez autant que possible des ouvriers, vous aurez probablement toujours à conduire quelque chose la plupart du temps car les ouvriers ne peuvent pas tout faire et, pour ce que les ouvriers peuvent faire, l'IA n'est pas toujours assez bonne pour gérer le travail correctement.

Diriger un volant en utilisant deux touches sur un clavier<sup>8</sup> comme seule entrée ne fonctionne pas très bien. Tout ce que vous pouvez décider, c'est

---

<sup>7</sup> Afficher la carte, zoomer, sélectionner le véhicule et demander sa réinitialisation.

<sup>8</sup> De PC. Explications de l'auteur : « Je veux dire qu'un volant permet de produire une action analogique, vous pouvez donc vous diriger un peu vers la gauche ou beaucoup vers



si vous voulez tourner le volant dans un sens ou dans l'autre, donc plutôt que de braquer avec un nombre de degrés souhaité, vous devrez attendre jusqu'à ce que le volant y arrive et, une fois que vous y serez, il n'y restera pas alors vous devrez essayer d'appuyer et de relâcher rapidement la touche afin de le garder en position. Pour conduire tout droit en faisant des allers-retours sur un champ, c'est ok, car le volant s'ajustera facilement à la position tout droit, mais en tournant et surtout en reculant, c'est pénible. Pour un jeu principalement axé sur la conduite, c'est moyen.

J'ai essayé avec une configuration volant et pédales<sup>9</sup> et cela fonctionne beaucoup mieux, mais j'utilise aussi mon bureau pour autre chose que de jouer à FS 19 et si, en jouant, je veux utiliser mon clavier et ma souris, cela devient malaisé avec un grand volant attaché à mon bureau. L'utilisation du pédalier quand on est assis dans un fauteuil de bureau à roulettes n'est pas non plus une excellente configuration. Sans surprise, j'ai fini par abandonner le volant et j'utilise maintenant *Courseplay*<sup>10</sup>.

J'ai testé le mod *Guidance Steering*<sup>11</sup>, qui vous donne la possibilité d'acheter un GPS pour chacun de vos véhicule pour 15 000 € chaque et, une fois installé, vous pouvez configurer des points de repère et faire en sorte que votre véhicule se déplace automatiquement en ligne droite. Vous pouvez aussi définir des couloirs correspondant exactement à votre largeur de travail. Cependant, il ne permet pas de tourner, donc autant c'est une réelle aide sur les grands champs, autant il présente un intérêt limité sur les petits. Le bon côté cependant est que cela ne ressemble pas à de la triche. Les tracteurs roulent aujourd'hui avec un GPS dans le monde réel et vous devez toujours les gérer.

*Courseplay*, lui, vous permet de configurer des itinéraires pour à peu près n'importe quoi et d'avoir des ouvriers qui empruntent ces itinéraires pour vous (par défaut, ils ne sont pas censés obtenir des salaires. Vous pouvez corriger cela dans la configuration). Cela vous permet d'automatiser

---

*la gauche, et vous pouvez aussi le tourner rapidement ou lentement si vous le souhaitez. Sans volant, donc avec des touches, si vous essayez de diriger votre véhicule avec les flèches gauche et droite, ce sera comme si vous déplaciez le volant à une vitesse constante prédéfinie vers la gauche ou vers la droite, et si vous relâchez la touche du clavier, le volant se déplacera à un taux constant en position neutre. Ce qui procure une très désagréable expérience en essayant de conduire » (mail du 18 août 2022 au traducteur).*

<sup>9</sup> Tels le SAITEK Farm Sim Controller de Logitech ou le T300 de ThrustMaster (auquel il faut ajouter pédales, joystick et pupitre de contrôle).

<sup>10</sup> <https://fs22planet.com/fr/courseplay.html>

[https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=fr&country=fr&mod\\_id=248390](https://www.farming-simulator.com/mod.php?lang=fr&country=fr&mod_id=248390)

<sup>11</sup> [https://farming-simulator.com/mod.php?lang=fr&country=fr&mod\\_id=140328](https://farming-simulator.com/mod.php?lang=fr&country=fr&mod_id=140328)

beaucoup de choses, mais cela redéfinit également ce que vous faites dans le jeu. Un choix serait de l'utiliser de façon limitée pour automatiser les actions que vous trouvez les plus répétitives ou trop ennuyeuses, ou pour vous permettre de simuler un mode multijoueurs en solo en ayant un assistant avec qui coopérer sur le même champ.

## Fonctionnement des véhicules et équipements

Le catalogue du magasin présente pas mal de détails techniques sur les équipements, mais est plutôt faible sur de nombreux détails. Trouver quel équipement fonctionne avec quel autre est fastidieux<sup>12</sup>. Personnellement, j'ai trouvé utile de réaliser des contrats chaque fois que cela me donnait l'occasion de louer du matériel que je n'avais pas encore testé. Vous découvrirez de nombreux détails importants en essayant ces équipements et, si vous le faites dans le cadre d'un contrat, vous pouvez les tester gratuitement en les empruntant.

Par exemple, vous allez découvrir que :

- Des remorques comme la HKD 302 avec prise de force avant sont très difficiles à conduire en marche arrière<sup>13</sup>.
- Le pulvérisateur Mega 2200 de Hardy dans catégorie *Protection des cultures* peut être monté à l'avant, vous pouvez donc l'utiliser pendant que vous faites un autre travail dans le même champ avec un équipement monté à l'arrière (la fiche des équipements qui peuvent être montés à l'avant ne comporte pas cette précision). Je suppose généralement qu'un équipement sans roues ni chenilles peut également être monté à l'avant de tout tracteur disposant d'une prise de force avant, bien sûr.
- La presse à bottes LSB 1290D vous permet de continuer à rouler tandis que d'autres vous obligent à vous arrêter pour vider manuellement les bottes.
- Le Schmetterling est très difficile à utiliser et les bottes ne cessent de tomber.

---

<sup>12</sup> Précisons toutefois que chaque équipement comporte une liste des références des articles sur lesquels il peut se monter. Par exemple, la fiche du *Cadre lève palettes* indique FZ 30 / FZ 60, qui sont les deux *chargeuses avant* à utiliser (obligatoirement).

<sup>13</sup> Cela, c'est la première chose que l'on apprend pour passer son permis poids lourds...

- L'andaineur Merge MAXX 902 n'a qu'une largeur de travail de 9,1 m par rapport au Hibiscus 1515 CD Profi avec 14,8 m, mais il tombe de l'herbe sur le côté plutôt qu'au milieu donc, en revenant dans la direction opposée, vous obtenez 18,2 m de largeur de travail avec votre presse à bottes.
- La tête de la moissonneuse CR10.90 refuse de traverser les buissons et rend très difficile la conduite sur des zones étroites. Mais je ne sais pas si cela vaut pour toutes les moissonneuses ou non.
- Les bottes carrées sont beaucoup plus faciles à travailler. Non seulement vous pouvez continuer à conduire la presse, car elle éjecte automatiquement les bottes terminées, mais vous pouvez facilement les ramasser avec une remorque à chargement automatique. Sans *mods*, les bottes rondes sont plus fastidieuses à créer et beaucoup plus fastidieuses à transporter (pour un chargement automatique de la remorque à bottes, j'ai finalement trouvé le *mod* Ursus T127 qui est assez réaliste et surtout correctement animé pour le ramassage, ce qui ne lui donne pas l'impression de faire de la magie comme beaucoup de *mods* d'équipement à chargement automatique).

## Les contrats

Les contrats sont un excellent moyen de gagner de l'argent avec peu ou pas de risque. Dès le début du jeu, lorsque vous avez des propriétés limitées pour travailler, vous êtes susceptible d'avoir du temps libre, donc vous pouvez l'utiliser pour gagner de l'argent avec des contrats (surtout si vous voulez maximiser vos revenus journaliers. Mais si vous avez un bon moyen de faire avancer le temps et de privilégier les revenus horaires en temps réel à la place, alors vous pouvez aussi bien vous débrouiller sans).

Il existe plusieurs types de contrats qui diffèrent par la quantité de travail que vous aurez à faire personnellement, si vous pouvez embaucher un ouvrier pour en faire une partie ou non, combien ces contrats vont vous coûter, et combien ils vont vous rapporter.

Il existe de nombreux contrats et ils proposent des offres très différentes en potentiel de revenu. Certains vont demander beaucoup de travail manuel, tandis que d'autres pourront être délégués à un salarié tout en conservant l'essentiel des bénéfices. Les champs orthogonaux sans obstacles limitrophes sont idéaux pour une sous-traitance. Notez également

que les contrats pour effectuer des travaux sur un champ sont généralement considérés comme terminés avant que vous n'ayez traité toute la surface. Pour les missions de pressage de bottes et de récolte, cela signifie que vous pouvez obtenir certains produits supplémentaires pour vous-même<sup>14</sup>, tandis que pour d'autres missions, cela signifie que vous n'avez pas besoin d'accéder parfaitement à chaque coin pour terminer la mission. Si l'aide embauchée ne parvient pas à tout couvrir correctement, vous n'aurez peut-être pas besoin de le faire manuellement ensuite.

**Transport** : Nécessite généralement un chariot élévateur à fourche ou une chargeuse frontale sur tracteur, et une plate-forme surbaissée. Mes compétences pour les utiliser rendent cette mission très pénible. Je sais qu'il existe des *mods* de remorques à chargement automatique qui chargent automatiquement à peu près tout mais je préfère m'en passer pour l'instant.

**Fertilisation** : Pas beaucoup de revenus, mais des missions simples et rapides où vous pouvez utiliser une aide embauchée et où vous pouvez judicieusement utiliser un outil avec une grande largeur de travail. Si vous ne produisez pas de fumier ou de lisier, la meilleure option est l'engrais K105 avec unité d'épandage de 6 m, pneus étroits et grande extension, ce qui vous donne une grande largeur de travail, la possibilité d'éviter de détruire les récoltes et une énorme capacité de 14 000L d'apport d'engrais, ce qui limite les besoins de réapprovisionnement. Alors que le prix de l'engrais par litre semble être le même pour le liquide et le solide, l'utilisation du produit par hectare favorise l'utilisation d'un épandeur. De plus, alors que la largeur de travail indique 18 m, ce qui est correct lorsque vous épandez de la chaux, la largeur de travail réelle lorsque vous épandez de l'engrais dans cette configuration est carrément de 30 m. Avec la configuration ci-dessus, vous pouvez parcourir toute la carte et faire quelques-unes de ces missions avant d'avoir besoin de refaire le plein, et en plus vous passez peu de temps par champ.

**Cultiver** : Une tâche simple sans autres dépenses que les coûts de fonctionnement pour votre tracteur personnel que vous allez utiliser. Un ouvrier peut faire la tâche pour vous. Le revenu est faible mais<sup>15</sup> vous n'avez pas de dépenses. L'utilisation d'un ouvrier et la location d'un équipement taillent profondément dans le peu de profit résultant mais, si vous ne louez

---

<sup>14</sup> Le contrat une fois terminé et le gain reçu, rien n'empêche de finir le travail et de garder la récolte.

<sup>15</sup> Le texte original en anglais dit : « *The income is low as you have no expenses* », ce qui peut s'apparenter à une faute de frappe.

rien, il vous faudra un tracteur puissant pour tirer un cultivateur avec une bonne largeur de travail. Ce sont des contrats à faire probablement mieux plus tard, une fois que vous aurez ce tracteur. Une bonne largeur de travail permet l'utilisation d'un ouvrier qui vous coûtera beaucoup moins cher à l'hectare donc, avec un ouvrier, sur un grand terrain, sans aucune location, votre revenu par rapport au temps réel investi deviendra probablement décent.

**Semis** : Vous devez payer la semence, qui sera déduite du revenu (gros impact si vous voulez faire des pommes de terre qui utilisent beaucoup de graines par hectare). Mais ces missions semblent plus lucratives qu'elles ne le sont en réalité. Elles peuvent encore être lucratives cependant, même si vous utilisez un ouvrier pour semer. Les semoirs ne consomment des graines que lorsque vous conduisez sur une surface non ensemencée, donc conduire en faisant des chevauchement ou en dehors du champ ne vous coûte pas de graines supplémentaires. Si vous voulez vraiment simplifier, vous pouvez changer un paramètre de votre configuration pour que les ouvriers achètent eux-mêmes les semences. De ce fait, au lieu d'utiliser les semences à partir du semoir, les graines sont simplement achetées directement au magasin et *téléportées* dans votre semoir au fur et à mesure. Cependant, vous payerez alors environ 40 % de plus pour les graines, de sorte que cela réduit considérablement votre marge bénéficiaire. Une autre possibilité est d'acheter un chariot à vis sans fin dans lequel vous pouvez mettre des tonnes de semences et rester à proximité pour remplir rapidement votre semoir au fur et à mesure de sa consommation et vous éviter ainsi de nombreuses visites au magasin.

**Mise en bottes** : Les missions de mise en bottes nécessitent pas mal de travail. Habituellement, on va vous demander de créer des bottes d'ensilage, vous aurez donc besoin d'un peu d'équipement. Mais même si vous avez un excellent équipement, c'est toujours un travail manuel considérable car vous ne pouvez pas utiliser d'aide embauchée pour créer des bottes, les mettre sous film plastique et les ramasser. (*Coarseplay* ou autres *mods* comme *Follow Me* peuvent vous aider) De plus, vous devrez peut-être faire cinq voyages pour acheminer tout le matériel dont vous aurez besoin sur le site. En revanche, côté positif, vous pouvez vous retrouver avec plusieurs bottes supplémentaires que vous pouvez utiliser ou vendre pour vous-même, alors essayez de tirer le meilleur parti de l'herbe. Avec le *mod Seasons*, l'ensilage a besoin de temps pour fermenter. Les vendre avant la fermentation ne vous procurera pas d'argent. Si vous livrez seize bottes à la ferme et que seulement dix étaient nécessaires pour

terminer le contrat, les six restantes ne vous rapporteront rien. Donc, essayez de livrer moins de bottes que nécessaire la première fois et calculez le nombre de bottes dont vous aurez besoin pour remplir le contrat. Les bottes restantes, vous pouvez les garder et les stocker jusqu'à ce qu'elles fermentent, puis les utiliser ou les vendre (vous obtenez 20 % d'achèvement une fois que vous avez tondu l'herbe et 80% après la livraison des bottes, donc si vous avez fini de tondre, si vous vendez X bottes et si Y est votre pourcentage d'achèvement actuel, inférieur à 100 %, vous devrez vendre  $X * (100 - Y) / (Y - 20)$  bottes supplémentaires pour terminer le contrat et le reste, vous pouvez le garder).

**Récoltes** : Tâches beaucoup plus simples que la mise en bottes, mais demandent plus de travail que la culture ou la fertilisation car vous devez vider la moissonneuse en permanence puis la conduire ailleurs<sup>16</sup>. Cela dit, la récolte de pommes de terre a un très bon rendement, vous aurez donc probablement besoin de nombreux voyages, mais le côté positif est que vous pouvez vous retrouver avec pas mal de pommes de terre supplémentaires que vous pouvez vendre vous-même si vous récoltez tout le champ. Assurez-vous simplement de ne pas mettre fin au contrat avant d'avoir fini de prendre les restes pour vous-même. Lors de la vente de votre récolte, vous obtenez de l'argent pour tout ce que vous vendez après avoir atteint l'objectif requis par l'entrepreneur, donc si vous déchargez une cargaison complète et que vous n'avez besoin que de la moitié pour remplir le contrat, vous obtenez de l'argent pour l'autre moitié (tout le reste, vous pouvez le vendre à celui qui paie le plus ou le conserver). Les missions de récolte de pommes de terre sont un peu pénibles si vous avez une faible largeur de travail, mais j'ai fini par égaler les revenus d'un contrat en vendant moi-même le reste des pommes de terre donc, bien que consommant du temps, elles peuvent apporter pas mal de revenus (je dirais que c'est super si vous optimisez le temps de jeu, mais c'est horrible si vous privilégiez les investissements en temps réel).

## Ouvriers

Je vois que certains se plaignent de la programmation IA des ouvriers du jeu, mais ils sont en réalité très utiles si vous parvenez à éviter les problèmes. Le problème typique est causé par un champ qui se trouve à

---

<sup>16</sup> On peut aussi conduire son tracteur avec une (grosse) remorque à côté de l'ouvrier qui conduit la moissonneuse, la buse de vidange se placera automatiquement en position si la remorque n'est pas trop loin.

proximité d'objets qui bloqueront la circulation, l'ouvrier ne le *réalise* pas toujours, il tourne sur le terrain et il conduit jusqu'à ce qu'il soit bloqué et s'arrête<sup>17</sup>. Cependant, ils le *comprennent* quelques fois et font plusieurs manoeuvres sur le terrain pour se débloquer.

Un grand avantage avec les ouvriers est qu'ils *voient* quelles parties des champs ont déjà été traitées, donc si vous faites manuellement le travail autour d'un champ vous-même afin que les ouvriers aient suffisamment d'espace pour tourner sans être bloqués, ils peuvent généralement bien gérer la partie restante du champ. Ils semblent commencer dans la direction vers laquelle se dirige le tracteur<sup>18</sup> et, lorsqu'ils atteignent l'autre côté, ils tournent à gauche ou à droite en fonction de l'endroit où il reste le plus de travail. Essayez de conduire un peu plus hors du terrain plutôt qu'un peu trop dans le terrain, pour s'assurer qu'ils se tourneront automatiquement vers le champ plutôt que de tourner à contresens, terminer un tout petit triangle et déclarer qu'ils ont fini leur job. Essayez de suivre les ouvriers<sup>19</sup> et regardez comment fonctionne l'IA, vous pourrez probablement ainsi éviter de nombreux problèmes. Ils semblent aussi étonnamment peu chers à faire travailler, surtout que, si vous utilisez des outils avec une bonne largeur de travail, vous n'en aurez pas besoin pendant trop longtemps.

---

<sup>17</sup> Avec un message sur votre écran.

<sup>18</sup> Dans FS 19, ils suivent le sens des sillons, même s'ils ne sont pas parallèles au bord du champ.

<sup>19</sup> En montant dans l'engin, même s'il y a un ouvrier dedans.