

Farming Simulator 22

un jeu **Giants Software**

Manuel du fermier



Table des matières

1 – La doc de JeuxVideo.com	6
Les niveaux de difficulté	7
Nouveau fermier	7
Gérant de la ferme	7
Partir de zéro.....	7
Les maps	8
Elmcreek.....	9
Haut-Beyleron	9
Erlengrat.....	9
Les cultures	10
Les champs.....	13
Le travail de la terre	15
L'élevage	18
Les moutons	19
Les chevaux	20
Les vaches	21
Les cochons.....	22
L'industrie du bois	24
Les chaînes de production	26
Les contrats	28
Astuces à connaître	30
2 – Menu principal	31
Carrière	32
Multijoueurs	33
Contenu téléchargeable	34
Les trophées.....	38
Options.....	47
Visite guidée.....	52
Le menu Options en cours de jeu	60
Carte	60
Ouvriers actifs	61
Calendrier des cultures	61
Météo	62
Prix	62
Aperçu des véhicules	63
Finances.....	63

Animaux	64
Contrats.....	64
Chaines de production	65
Statistiques	65
Paramètres du jeu	66
Commentaires sur certains paramètres du jeu	67
Paramètres généraux.....	68
Commandes clavier et commandes manette (PC)	69
Assistance	69
3 – Catalogue de Armand Moteurs	71
Marques.....	72
Véhicules	73
Outils	74
Objets	81
Packs.....	82
Vente de véhicules d’occasion	83
Objets possédés.....	84
Objets loués	84
Mods et DLC.....	85
Autres	85
Négociant en bétail.....	87
Garde robe	87
Constructions.....	88
Terrains.....	88
4 - Les ouvriers artificiellement intelligents	89
Travail des champs par un ouvrier	89
Livraisons par un ouvrier.....	94
Livraisons par vous-même.....	102
5 - Grande faucheuse et grande barre de coupe.....	106
6 - La RTM pour Les Nuls	110
Préparation de la RTM.....	111
L'étable à vaches robotisée.....	112
7 - La pailleuse pour Les Nuls.....	119
8 - Boire ou conduire, il faut choisir.....	121
9 - Les arbres.....	128
Plantation	128
Coupe.....	130
Broyeuse.....	134

Branches « qui dépassent »	137
Dessoucher	139
Nettoyage de fin de chantier.....	145
Vendre.....	145
10 - L'élevage.....	147
Les abeilles	148
Les chevaux	150
Les cochons.....	155
Les moutons.....	156
Les poules.....	157
Les vaches	158
11 - Acheter et construire sur un terrain	159
12 - Acheter des animaux	175
Préparatifs	175
Quoi devoir acheter d'autre ?.....	180
13 - Le menu Construction	186
Bâtiments	186
Production.....	188
Usines.....	189
Points de vente	189
Serres.....	189
Vergers	189
Générateurs	189
Animaux	190
Décoration	191
Paysagisme	193
Sculpter le sol	195
Peindre le sol	195
Planter des arbres	196
Planter des plantes	196
Démolir.....	196
14 - Le train	197
Utilisation du train.....	197
Vendre à Marissonne	200
15 - Les sites de production	210
16 - Les stations de déversement	222
17 - Les stations de chargement.....	247
18 - Annexes.....	258

L'élevage selon le site de JeuxVidéo.Com	258
L'élevage selon le site de SuperSoluce	260
L'élevage selon le site Astuce Jeux PS4	262
L'élevage des vaches selon le site de Blocs.News.....	265
Comment bien débiter selon le site Tech & Co.....	266
Documentation DVD FS 22 PS4 En (traduite)	270
Icônes et symboles	272
Construire une ville, une ZI, etc.	275
Commandes clavier PC	286
Commandes manette (sur PC)	291
La FAQ (qui a dit : « Aaaaaaaaaaaaah ! » ?)	301
Historique des révisions	304

A tout seigneur, tout honneur, commençons ce guide par la doc du site de référence, JeuxVideo.com¹.

¹ <https://www.jeuxvideo.com/news/1496035/farming-simulator-22-guide-astuces-et-conseils-pour-vous-lancer-dans-le-monde-de-l-agriculture.htm> (toutes les notes sont de l'auteur du présent doc).

1 – La doc de JeuxVideo.com

Les niveaux de difficulté



Nouveau fermier

Il correspond au **niveau facile**. Dans ce niveau, vous possédez déjà un terrain, des équipements, et des fonds. Vous commencez avec 100 000€, 3 terrains, et de quoi vous occuper de ces derniers. Vous pouvez vous permettre d'engager des ouvriers IA sans trop y penser, mais **il vaut mieux commencer par louer de l'équipement supplémentaire** si vous voulez éviter que votre situation ne devienne précaire.

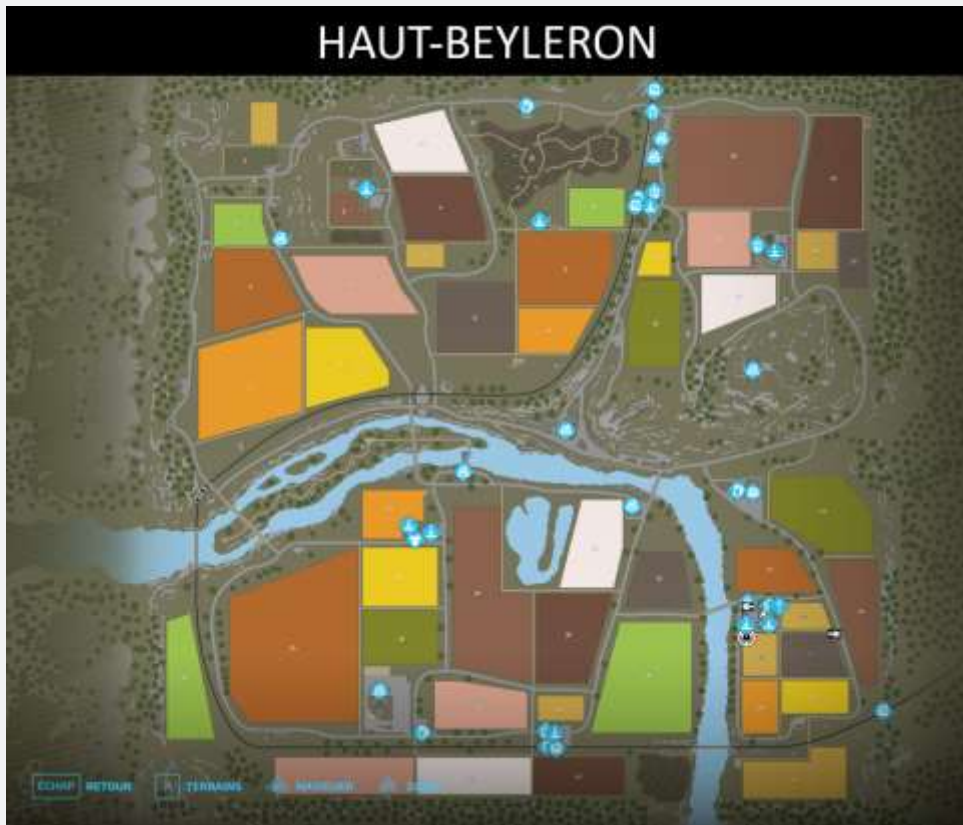
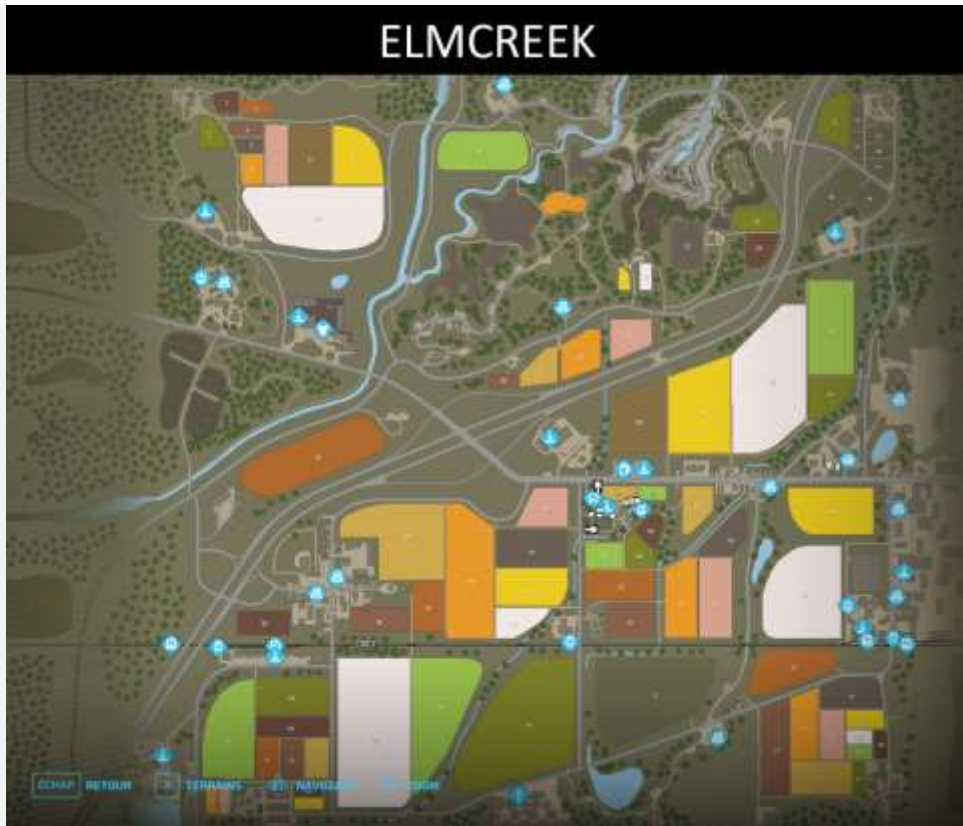
Gérant de la ferme

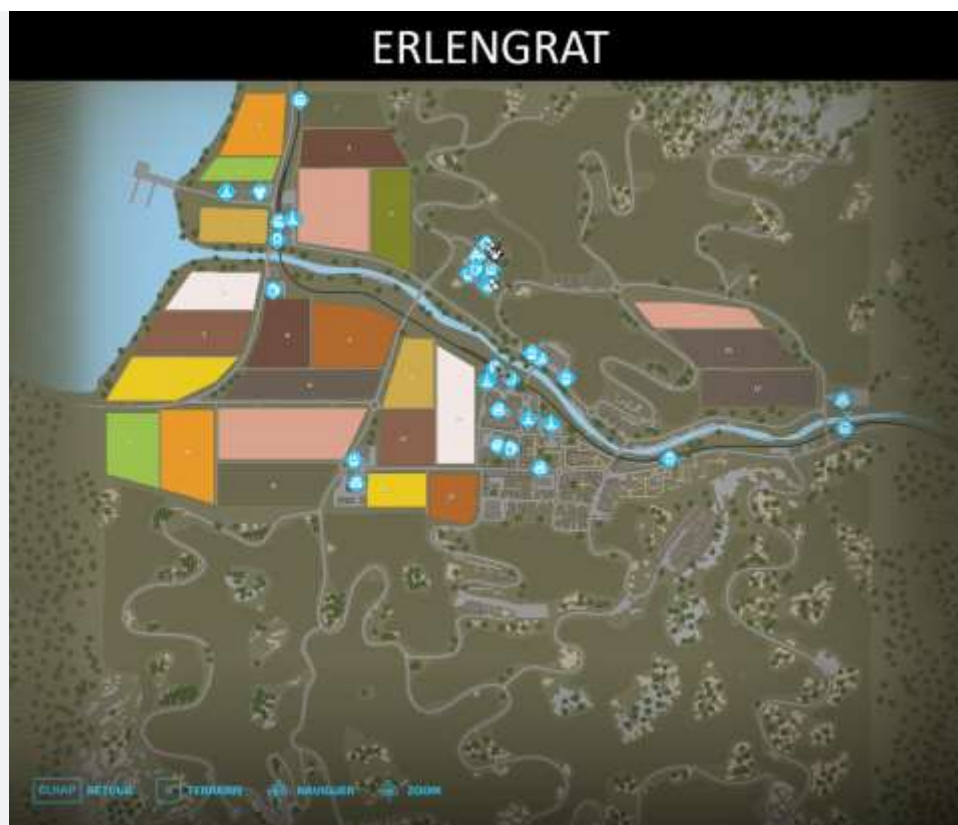
Il correspond au **niveau moyen**. Dans ce niveau, vous commencez avec des fonds importants, mais sans terrain, ni bâtiment, ni équipement. A vous de façonner votre ferme comme bon vous semble. Soyez judicieux dans vos investissements, **n'achetez que le strict nécessaire car votre opération peut mettre du temps à devenir rentable**.

Partir de zéro

Il correspond au **niveau difficile**. Dans ce niveau, votre capital de départ est très limité et vous ne possédez ni terrain, ni équipement. L'économie traverse une période difficile, les prix sont bas : les éléments de gameplay sont très réalistes, et **ce sera à vous de trouver un moyen de faire prospérer votre ferme**.

Les maps





Elmcreek

Il s'agit de la map américaine, qui possède de grandes zones propices à la culture et à l'expansion de votre ferme. Il y a **81 terrains prédécoupés** de toutes tailles et formes, que vous pouvez fusionner ou diviser comme bon vous semble.

Haut-Beyleron

Il s'agit de la map française. Elle possède **48 terrains à exploiter**. Ses flancs de colline semblent être l'endroit idéal pour planter du raisin et/ou des olives.

Erlengrat

Cette map se trouve dans les alpes allemandes. Elle est parfaite pour l'élevage d'animaux et l'entretien des prairies. Il y a **25 terrains cultivables**, et de nombreuses entreprises inédites, comme un chocolatier et une fabrique de fromage.

Les cultures

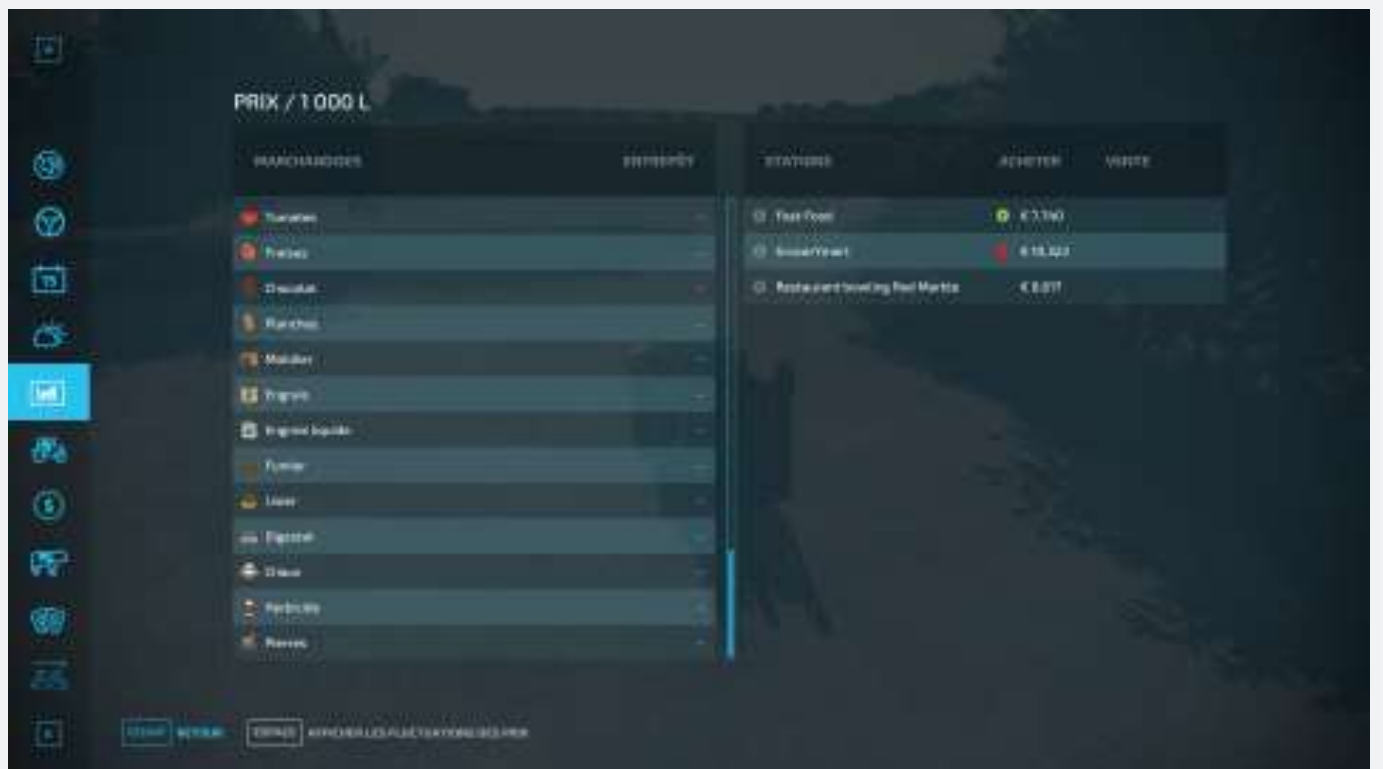
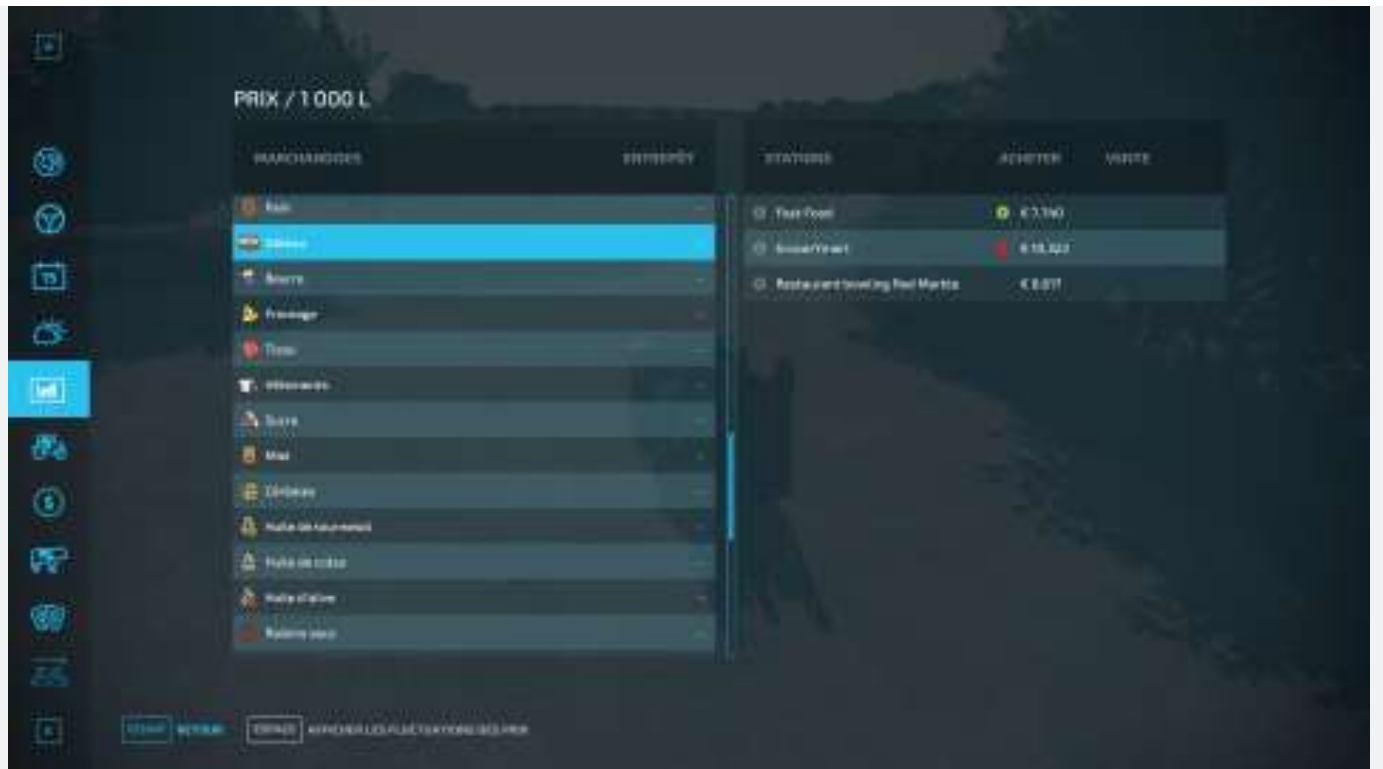


La partie commence quand vient la fin de l'été², et vous êtes immédiatement confronté au calendrier des cultures. Comme dans la vraie vie, **les cultures sont influencées par les saisons et ne peuvent être plantées qu'à certaines périodes**. Puisque vous commencez votre partie en août, seul le colza peut être planté - mais il ne pourra pas être récolté avant quelques mois.

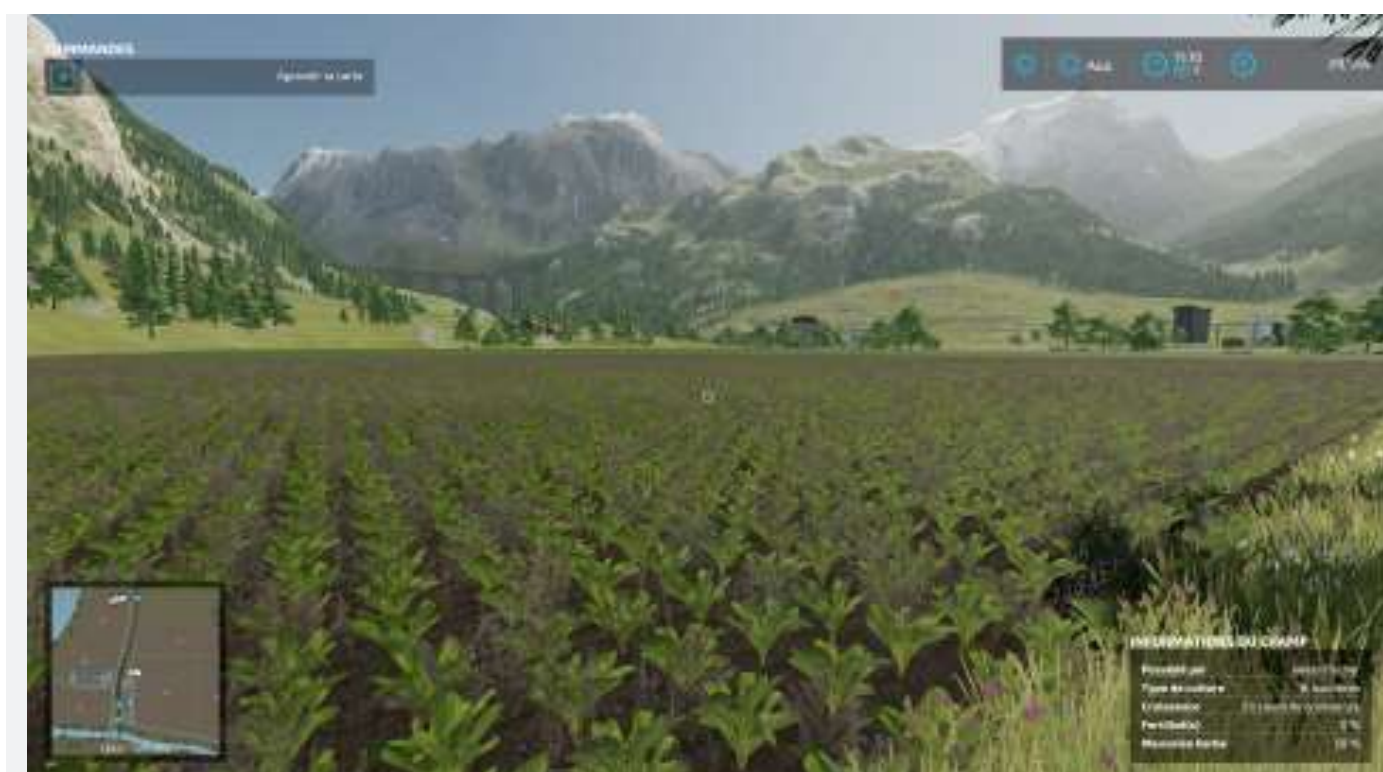
Cet aspect de la gestion des cultures rend le gameplay immédiatement plus complexe, puisqu'il ne s'agit plus de simplement planter, fertiliser, et récolter à répétition. **Vous devez désormais penser sur le long terme et pour ce faire vous devrez vous familiariser avec le calendrier des cultures**, où vous pourrez retrouver les 17 types de cultures disponibles dans [Farming Simulator 22](#). Les périodes propices à la plantation y sont indiquées en vert, et les périodes de récolte en jaune.

Vous remarquerez qu'il peut y avoir une période de battement entre les différentes récoltes, **il serait donc judicieux d'alterner avec des activités comme la sylviculture ou l'élevage pour ne pas perdre d'argent**.

² <https://www.youtube.com/watch?v=HIWtAgf5JPI>



Les champs



Pour commencer votre exploitation, vous devez acheter des terres. Pour ce faire, passez par le menu d'aperçu de la carte et affichez les terres agricoles. Sélectionnez le terrain que vous voulez, et achetez-le. **Pour choisir un nouveau terrain, prenez en compte sa forme** : vos machines pourront se déplacer plus facilement sur un terrain qui est plus long que large. **Prenez également en compte**

la localisation : il n'est pas possible de téléporter ses machines d'un endroit à un autre, alors veillez à acheter des terrains à proximité les uns des autres.

Faites également attention à l'élévation du terrain : il est plus facile de cultiver un terrain plat car les machines pourront y accéder plus facilement et rapidement. Si vous souhaitez gagner du temps, évitez d'acheter des terres avec des arbres car il faudra les retirer avant de pouvoir planter quoi que ce soit. Et enfin, **n'hésitez pas à acheter un grand terrain, car vous pourrez le diviser en des terrains plus petits par la suite.**

Le travail de la terre



Avant de pouvoir planter, il va d'abord falloir vous occuper du sol. Commencez par labourer à l'aide d'outils comme la charrue, le cultivateur, ou la machine à bêcher pour aérer le sol. Vous pouvez sauter cette étape si vous utilisez des machines de semis direct, **mais cela créera plus de mauvaises herbes.**

Une fois la terre préparée, vous pourrez commencer à semer vos cultures grâce à un

semoir ou une planteuse, que vous devrez remplir au préalable avec des semences. Vous pouvez vous procurer des semences par palettes au magasin. **Prenez en compte le calendrier des cultures pour faire votre choix.**

Pour encourager vos cultures à pousser, il va vous falloir prendre soin du sol. Vous pouvez le fertiliser grâce à de **l'engrais liquide** que vous trouverez en magasin, ou de **l'engrais naturel** que vous pourrez récolter auprès de vos animaux. **L'idéal est de fertiliser deux fois, cela permet de maximiser votre rendement.**

Vous devrez également désherber vos terrains en les pulvérisant. Faites attention au véhicule que vous utilisez pour effectuer cette action : **préférez des roues fines pour ne pas écraser vos cultures³.**



³ Option que l'on peut supprimer dans les paramètres.

Quand votre culture sera prête à être récoltée, vous devrez utiliser une moissonneuse-batteuse **équipée d'une barre de coupe adéquate**. Une fois la récolte terminée, ou lorsque le réservoir de votre machine sera plein, vous pourrez transférer son contenu dans une remorque pour ensuite vendre vos récoltes ou les transformer. **Vous pouvez également les stocker dans un silo pour les utiliser ultérieurement ou les vendre quand les prix auront flambé.**

Si vous cultivez des céréales, **vous pourrez également récupérer les andains de paille que la moissonneuse-batteuse aura laissés derrière elle et les compresser en balles** pour les vendre, les utiliser comme litière pour vos animaux ou les mettre dans un mélangeur pour créer des rations totales mélangées pour vos vaches.

L'élevage



Dans Farming Simulator 22, vous pouvez vous concentrer sur l'élevage d'animaux. Vous pouvez élever des chevaux, des vaches, des moutons, des cochons, et des poules. Pour ce faire, **vous devez équiper votre ferme en conséquence avec des enclos**, que vous pourrez trouver au magasin et placer grâce au mode construction. Vous pourrez ensuite acheter des animaux auprès du **négociant en bétail**. Les animaux peuvent être livrés chez vous par le négociant en bétail, mais la livraison n'est pas gratuite, alors **pensez à acheter ou louer une bétailière et gardez-la à proximité du négociant en bétail pour transporter vos animaux vous-même**. Une fois les animaux en votre possession, il va falloir vous en occuper pour en obtenir des bénéfices. **Si vous en avez les moyens, pensez à acheter une grange pour qu'ils soient automatiquement alimentés en eau**. Si vos animaux sont suffisamment âgés, bien nourris, et heureux, ils pourront se reproduire.

Les poules





Les poules sont les animaux qui demandent **le moins d'entretien**. Il vous suffit d'avoir un poulailler et de les nourrir de céréales (blé, orge, sorgho) pour qu'elles produisent des œufs. Vous pouvez les apporter à un point de vente ou les transformer dans un bâtiment de production - **à vous de voir ce qui rapporte le plus à une période donnée**.

Les moutons





Les moutons se nourrissent d'herbe et de foin. Ils produisent de la laine et du lait, que vous pouvez apporter à un point de vente ou à la filature, ou transformer à l'aide d'un bâtiment de production. **Il n'est pas difficile de s'occuper d'eux et ils génèrent rapidement du profit**, cependant ils ne fournissent pas d'engrais efficace.

Les chevaux





Pour pouvoir gagner de l'argent grâce à vos chevaux, vous devez les entraîner. **Plus la forme physique d'un cheval est élevée, plus il se vendra cher.** Pour augmenter leur forme physique, vous devrez les chevaucher. Un indicateur en haut à gauche de l'écran vous dira si vous avez atteint les besoins journaliers en exercice du cheval. Pensez également à les brosser régulièrement et à les nourrir de façon appropriée : vous pouvez leur donner du foin, mais **préférez l'avoine et le sorgho qui sont plus efficaces.**

Les vaches





Les vaches sont un peu plus difficiles à satisfaire : **leur alimentation doit être plus variée que celle des autres animaux**, mais elles fournissent du lait, de la viande, du fumier, et du lisier en retour. Pour maximiser la production de lait des vaches Brun noir et Holstein, **il vaut mieux les nourrir avec des rations totales mélangées (RTM)** qui sont produites en mélangeant du foin, de la paille, de l'ensilage, et du complément minéral par le biais d'une mélangeuse. Vous pouvez également les nourrir avec de l'herbe, mais cela n'aura aucun effet sur leur production.

Les cochons





L'atout principal des cochons est leur production d'engrais sous forme de fumier et de lisier, mais vous pouvez également vendre les cochons issus de la reproduction pour du profit. Cependant, pour obtenir un maximum d'engrais naturel et pour favoriser la reproduction de vos cochons, il va falloir les nourrir en conséquence. **Ils mangent énormément, mais ne sont pas difficiles** : vous pouvez leur donner du maïs, du blé, de l'orge, du colza, des tournesols, du soja, des pommes de terre, du sorgho, et de la betterave sucrière⁴.

⁴ Manque les abeilles à ce chapitre, on les verra plus loin.

L'industrie du bois



Dans Farming Simulator 22, vous pouvez pratiquer la sylviculture. Pour ce faire, munissez-vous d'une tronçonneuse ou d'une abatteuse, et coupez des peupliers ou des pins. **A noter que si vous utilisez une tronçonneuse, vous devrez retirer les petites branches manuellement.**

A l'aide d'une ensileuse à fourrage équipée d'une barre de coupe adaptée ou d'un abatteuse, vous pourrez couper ces arbres en rondins. Les rondins peuvent être vendus à la scierie ou transformés à un point de production. **Le prix du bois fluctue en fonction de l'état des rondins : si ils sont longs et droits, ils se vendront plus cher**, alors n'hésitez pas à favoriser les arbres bien droits. Vous pouvez également transformer les rondins en copeaux de bois à l'aide d'un broyeur à bois et les livrer à la scierie ou à la chaufferie biomasse.

Après avoir coupé un arbre, vous pouvez vous débarrasser de la souche à l'aide d'une rogneuse de souches. Si vous souhaitez continuer à pratiquer la sylviculture, il faudra planter de nouveaux arbres à l'aide d'une planteuse. Pour ce faire, achetez une palette de jeunes pins ou de jeunes peupliers au magasin et chargez les dans la planteuse. **A noter que vous pouvez planter les pins presque partout, tandis que les peupliers se plantent dans un champ.**

Les chaînes de production



L'une des plus grandes innovations de Farming Simulator 22 est l'introduction des chaînes de production. Au lieu de vendre séparément des produits comme des céréales, du lait, ou des œufs, **vous pouvez les transformer en gâteau par le biais d'une usine de production.** Cela peut encourager les joueurs à produire des cultures spécifiques pour pouvoir transformer les récoltes en des marchandises qui se vendront

plus cher.

Certains produits peuvent être transformés seuls, comme les céréales en farine, les raisins en raisins secs ou en jus de raisin, les olives en huile d'olive, etc. **D'autres marchandises plus complexes, comme les gâteaux ou le pain, vous demanderont de suivre des recettes.** Ces recettes pourront contenir des produits qu'il vous faudra transformer au préalable, comme le beurre. **Vous pourrez donc stocker vos ingrédients dans une usine de production jusqu'à ce que vous ayez tout le nécessaire pour produire la marchandise voulue.**

Les contrats

CONTRATS

ACTIF

Champ : 74 € 2,668
Récolte Actif

TERMINÉ

Champ : 34 € 1,755
Pulvérisation Terminé

ENSEMENCEMENT

Champ : 5 € 417
Ensemencement

Champ : 41 € 2,816
Ensemencement


Champ : 66 € 326
Ensemencement

RÉCOLTE

Champ : 62 € 3,794
Récolte

TRAVAIL DES CHAMPS

Champ : 36 € 829
Travail des champs



Michael Hammonit
propriétaire de Champ : 74 (1.48ha)

Contrat: Récolte
Le propriétaire offre une récompense de
€ 2,668
pour récolter
Champ : 74

Récoltez 'B6' au champ 74. Apportez le produit à Fourrage & céréales Sud.

Progression

00%

Vous devez livrer cette récolte (B6) au lieu suivant : Fourrage & céréales Sud.

CONTRATS

ACTIF

Champ : 74 € 2,668
Récolte Actif

TERMINÉ

Champ : 34 € 1,755
Pulvérisation Terminé

ENSEMENCEMENT

Champ : 5 € 417
Ensemencement

Champ : 41 € 2,816
Ensemencement

Champ : 66 € 326
Ensemencement

RÉCOLTE

Champ : 62 € 3,794
Récolte

TRAVAIL DES CHAMPS

Champ : 36 € 829
Travail des champs

Résultats

Récompense de contrat	€ 1,755
Coût de la location	€ 0
Remboursement	€ 0
Cultures manquantes	€ 0
Total	€ 1,755

Un autre moyen de se faire de l'argent facilement est de répondre aux offres des PNJs, que vous pourrez trouver dans l'onglet contrats du menu. Ils peuvent vous demander des tas de choses, à commencer par récolter leurs produits et les livrer à certains endroits, ou bien vous occuper des mauvaises herbes qui poussent sur leurs

champs. Pour ce faire, **vous pouvez utiliser votre propre équipement ou en louer, cependant la location sera déduite de votre paie.** C'est un bon moyen de se faire de l'argent rapidement, mais **ces contrats peuvent vous distraire et votre ferme peut souffrir du temps que vous leur accordez.**

Astuces à connaître

Avant de se quitter, nous avons récolté quelques **astuces pratiques** pour vous aider dans votre entreprise :

- Sur pc, vous pouvez **vous téléporter d'un véhicule à un autre** en appuyant sur la touche⁵ **TAB**
- Si jamais l'un de vos véhicules est coincé quelque part, vous pouvez le réinitialiser en le sélectionnant sur la carte avant de choisir l'option **Réinitialiser**.
- Et enfin, quelque chose de bon à savoir : le jeu ne se met pas en pause automatiquement quand vous allez dans le menu. Il faut le faire manuellement en allant dans l'onglet **Paramètres du jeu** et en choisissant l'option **Mettre le jeu en pause**

Merci à notre amie **Luneera** de la Rédaction de **JeuxVideo.com**.

Maintenant, voyons les petits plus de⁶ **Les Publications du Marcel...**

⁵ Sur PS4/5, on peut faire la même chose avec la flèche droite.

⁶ Toute allusion ici à l'humour glacé et sophistiqué de l'ami Alain Chabat n'est pas fortuite. 😊

2 – Menu principal

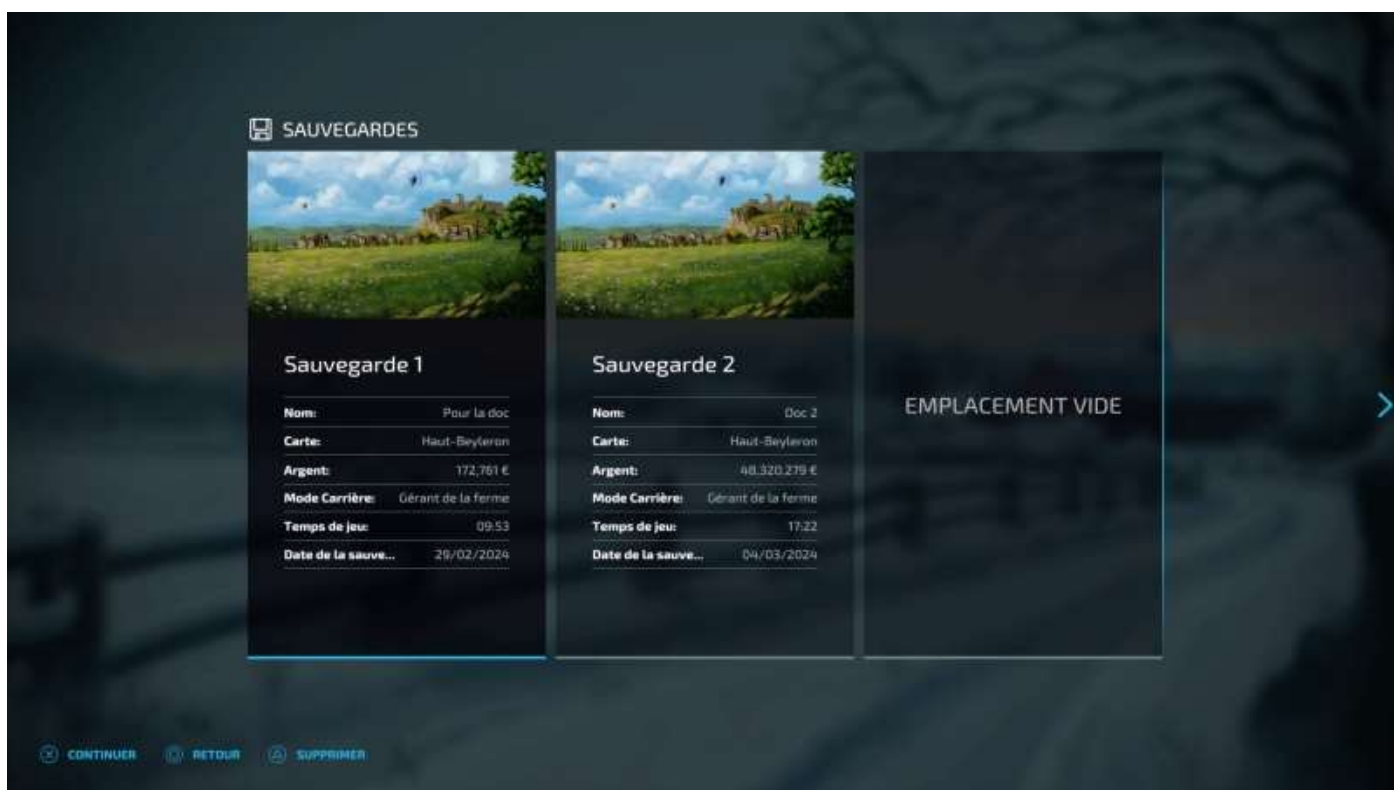


Installez et lancez le jeu, voici l'écran d'accueil :



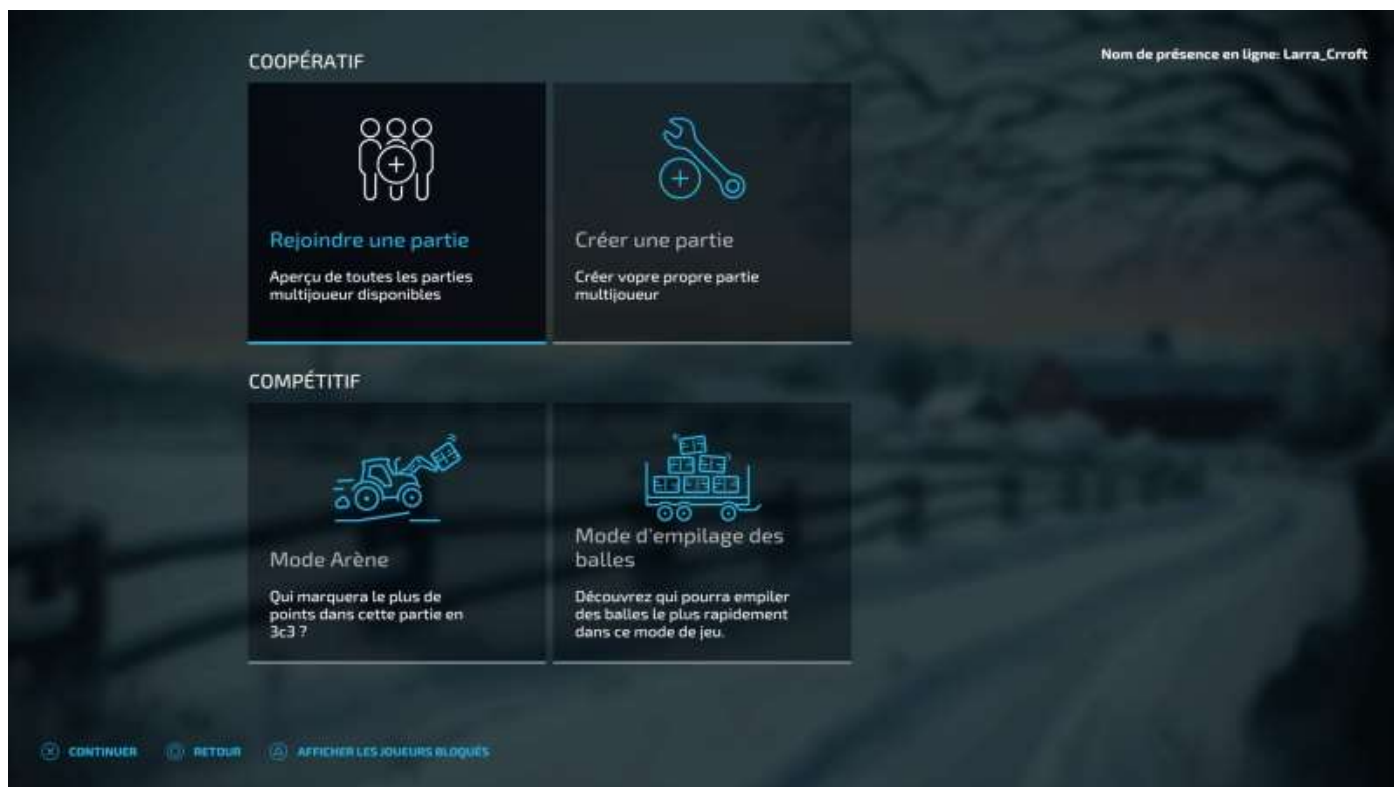
Carrière

Le mode **Carrière** est le mode solo. Vous avez la possibilité de sauvegarder dix parties différentes, dont le choix se fait comme le montre l'image ci-dessous :



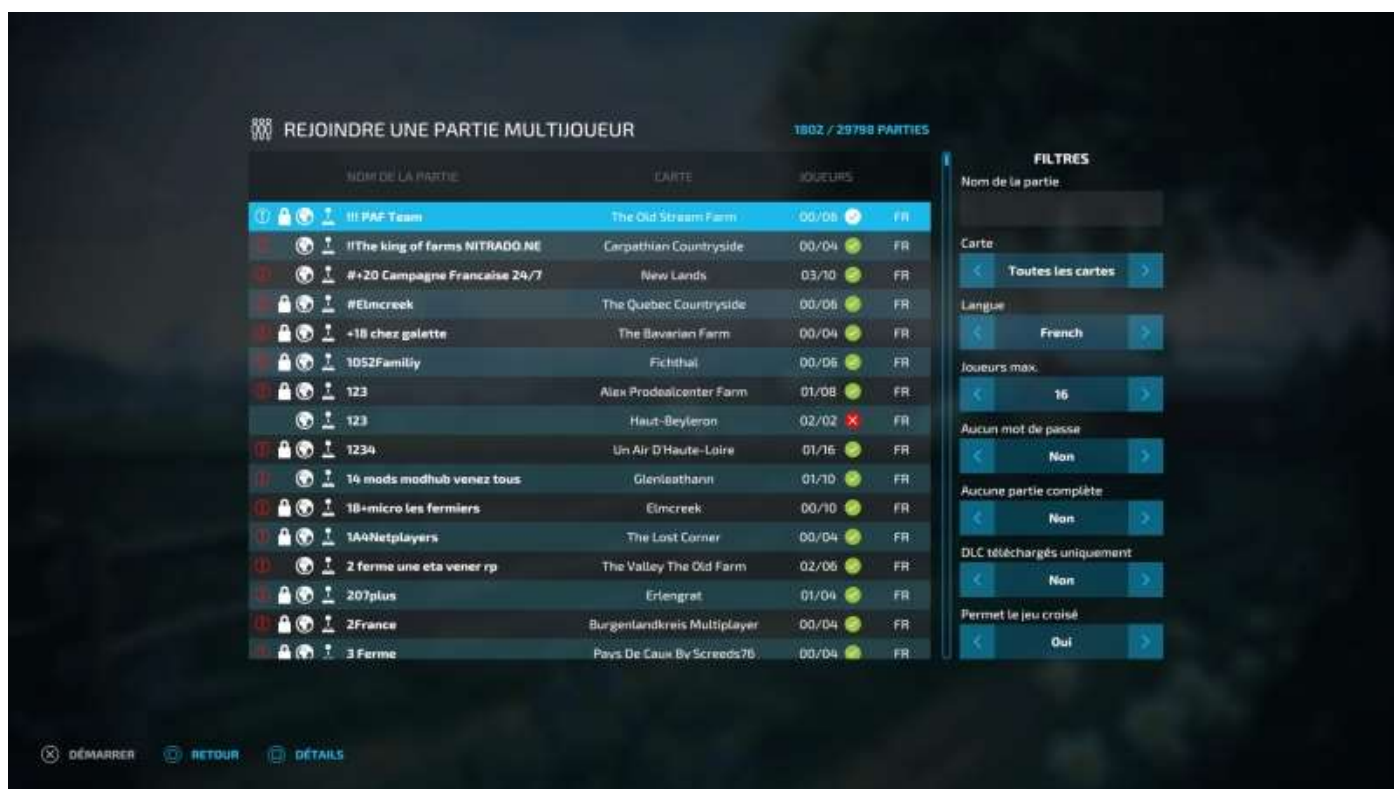
Pour commencer une nouvelle partie, cliquez sur « Emplacement vide ».

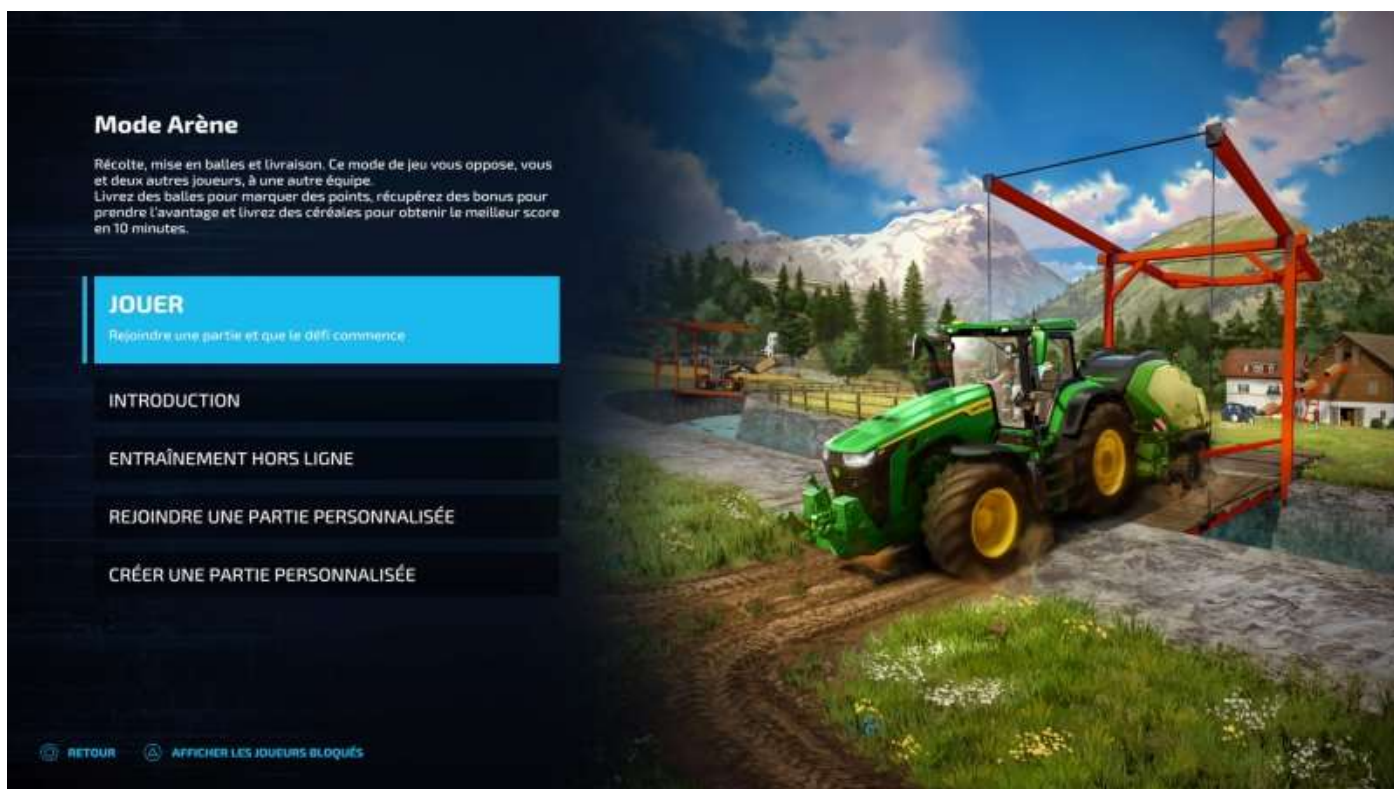
Multijoueurs



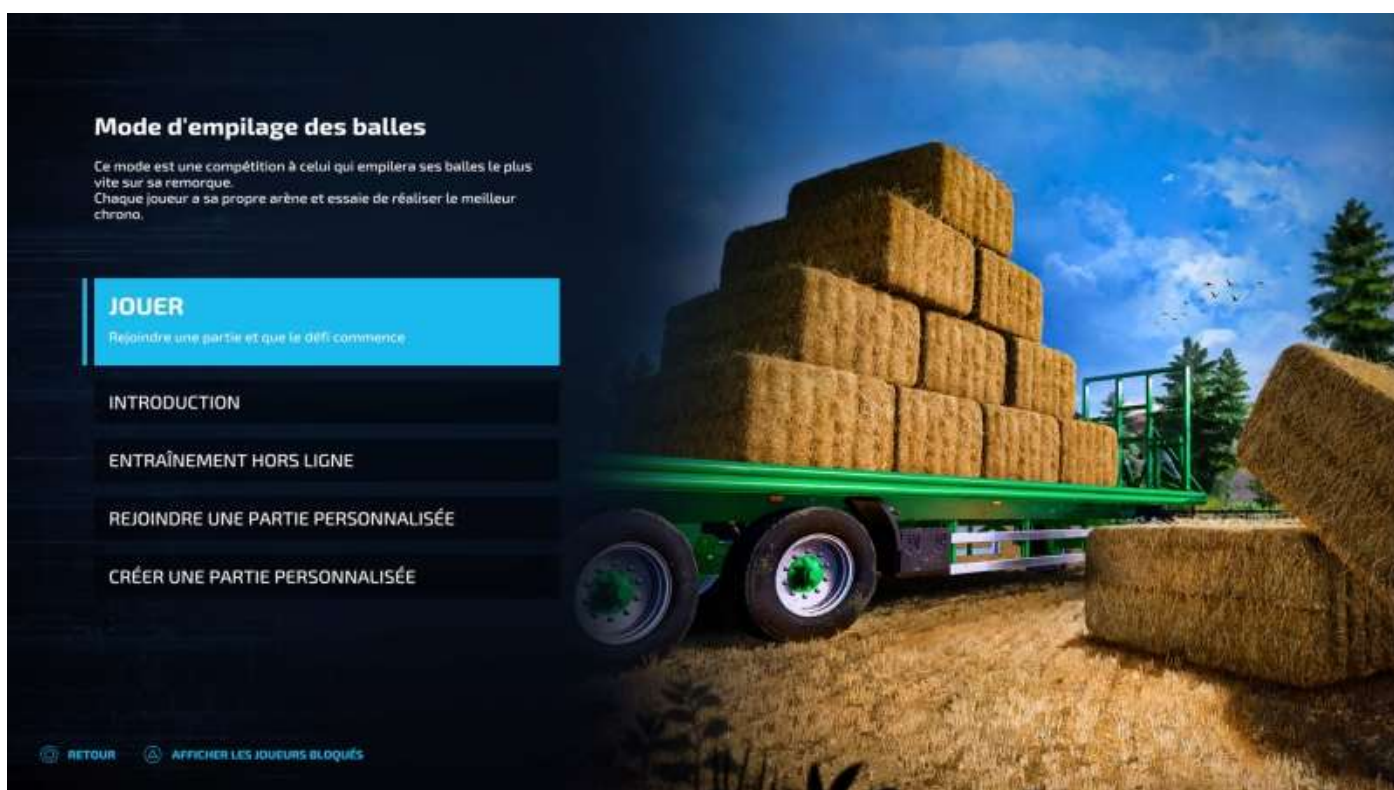
Le mode **Multijoueurs** comporte quatre options, deux en coopératif et deux en compétitif :

- Rejoindre une partie
- Créer une partie
- Mode *Arène*
- Mode *Empilage de balles*



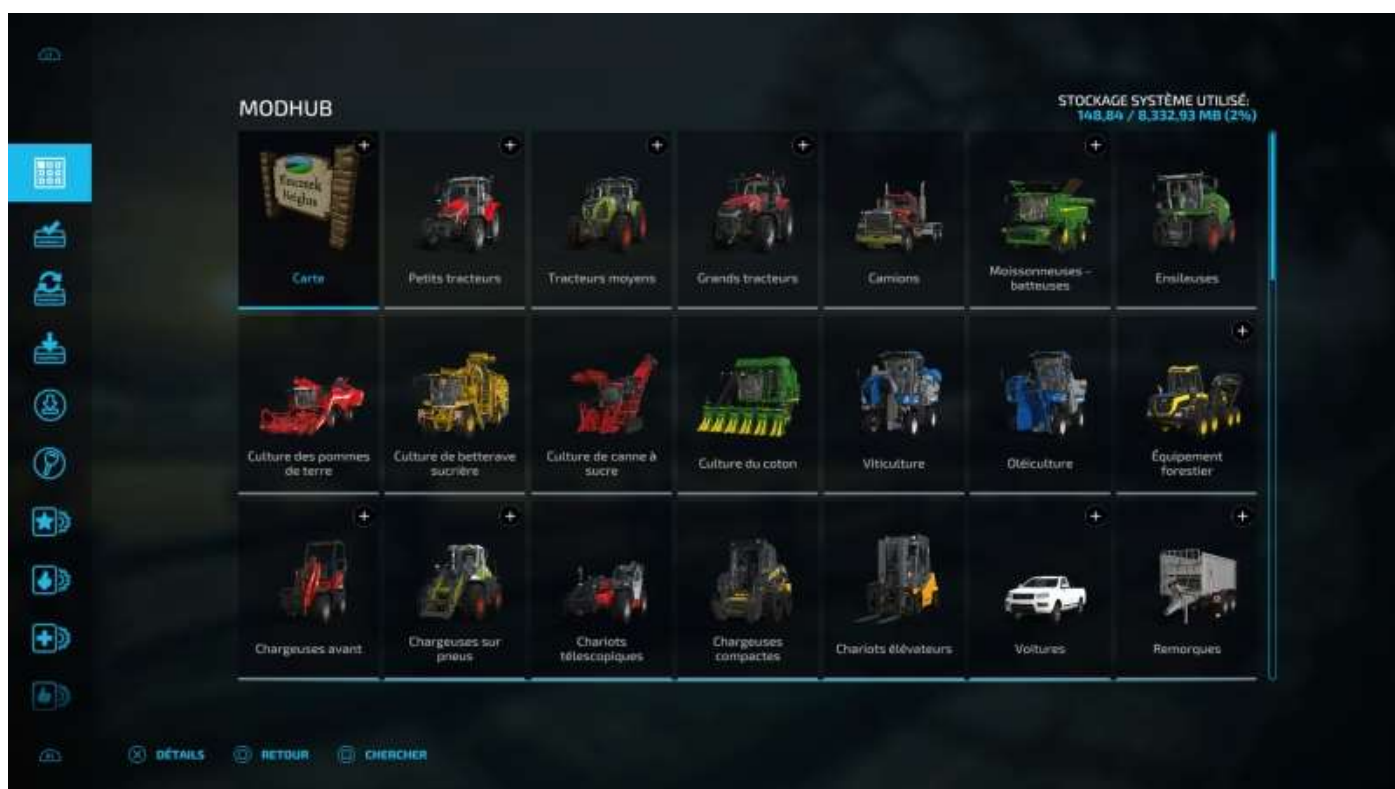


Le mode *Empilage de balles* permet une auto-formation (« entraînement hors ligne ») avant d'affronter les meilleurs. L'essayer c'est l'adopter !

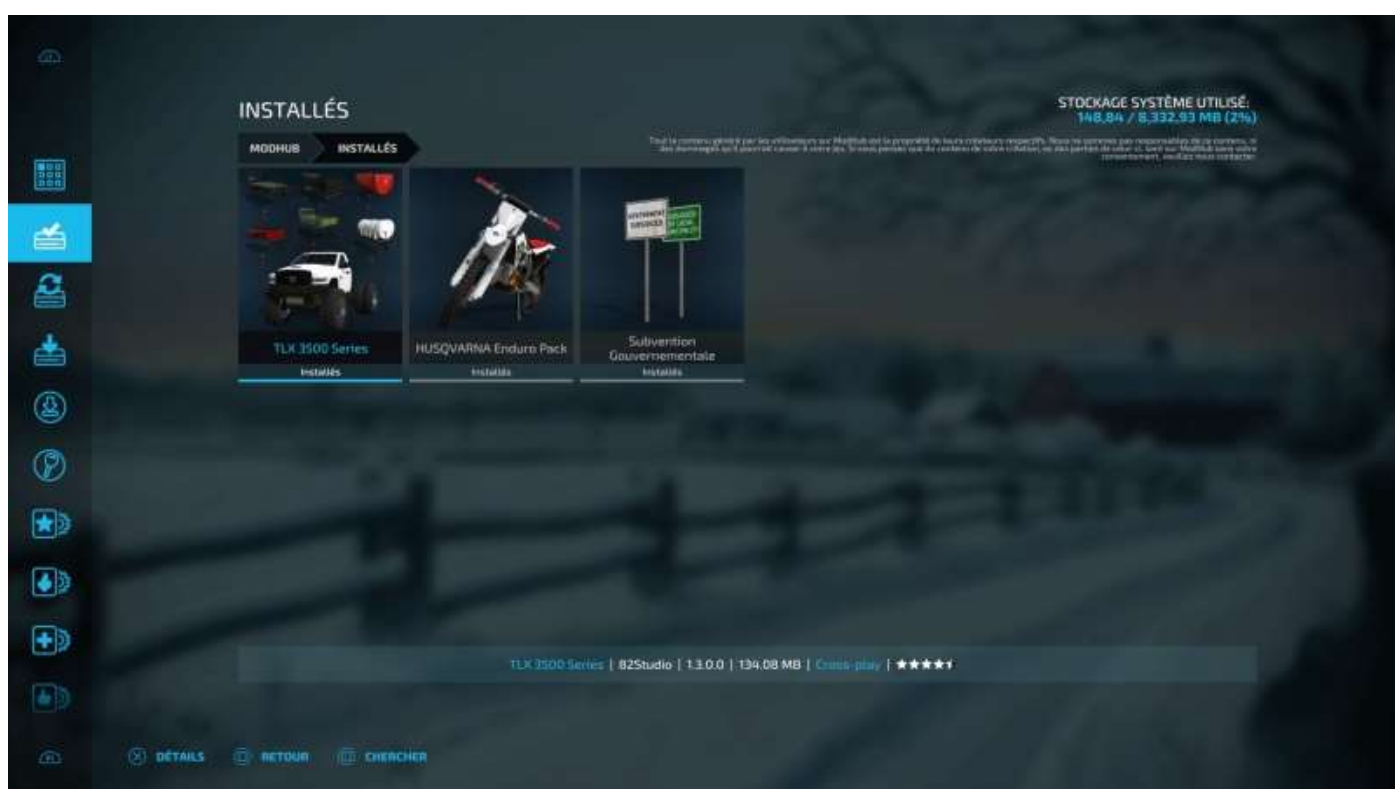


Contenu téléchargeable

Le contenu téléchargeable, ce sont les *Mods*, vous l'avez compris. Certains sont gratuits, certains sont payants, mais toujours pour des sommes très modiques.



L'onglet suivant affiche les *Mods* que vous avez déjà installés.



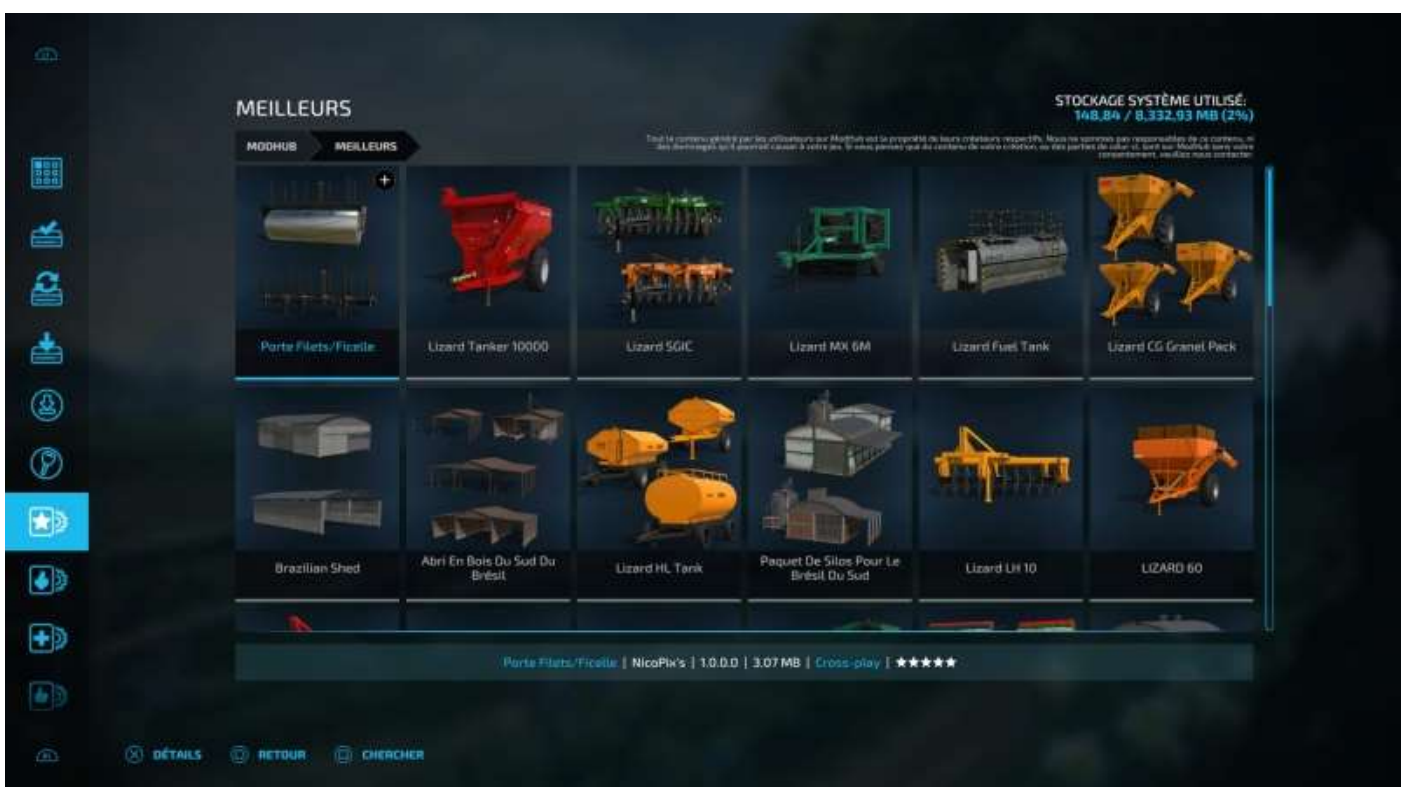
Pour les PS4 et 5, cliquez sur un Mod dans l'écran ci-dessous pour le télécharger.

Pour la version PC du jeu, ils sont disponibles ici :

<https://www.farming-simulator.com/mods.php?lang=fr&country=fr>



Les mieux notés :



Les plus téléchargés. Le Mod *Subvention gouvernementale* est un must car il permet de gagner automatiquement 8,4 M€ par mois sans rien faire, il vous suffit juste (c'est son prénom⁷) de placer une pancarte sur l'un de vos terrains et roulez-poul.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=UYywaFy05-U>

LES PLUS TÉLÉCHARGÉS

STOCKAGE SYSTÈME UTILISÉ: 148,84 / 8.332,93 MB (2%)

Tout le contenu publié par les utilisateurs sur Modhub est la propriété de leurs créateurs respectifs. Nous ne sommes pas responsables de ce contenu, ni des dommages, en l'absence de cause à notre égard, si vous perdez tout ou partie de votre ordinateur, ou des parties de celui-ci, sans que Modhub ne soit votre fournisseur, veuillez nous contacter.

MODHUB LES PLUS TÉLÉCHARGÉS

 <p>Subvention Gouvernementale</p> <p>Installés</p>	 <p>HUSQVARNA Enduro Pack</p> <p>Installés</p>	 <p>TLX 3500 Series</p> <p>Installés</p>	 <p>LIZARD Road Rage</p>	 <p>Tensionbelt support</p> <p>Tensionbelt Support</p>	 <p>TLX 2020 Series</p>
 <p>Lizard Rumbler Van</p>	 <p>Lizard TRA 500</p>	 <p>TLX Phoenix Series</p>	 <p>Dutch Shed Pack</p>	 <p>TLX 2022 Series</p>	 <p>Precision Farming Precision Farming DLC</p>
 <p>Liftable Pallets</p>					

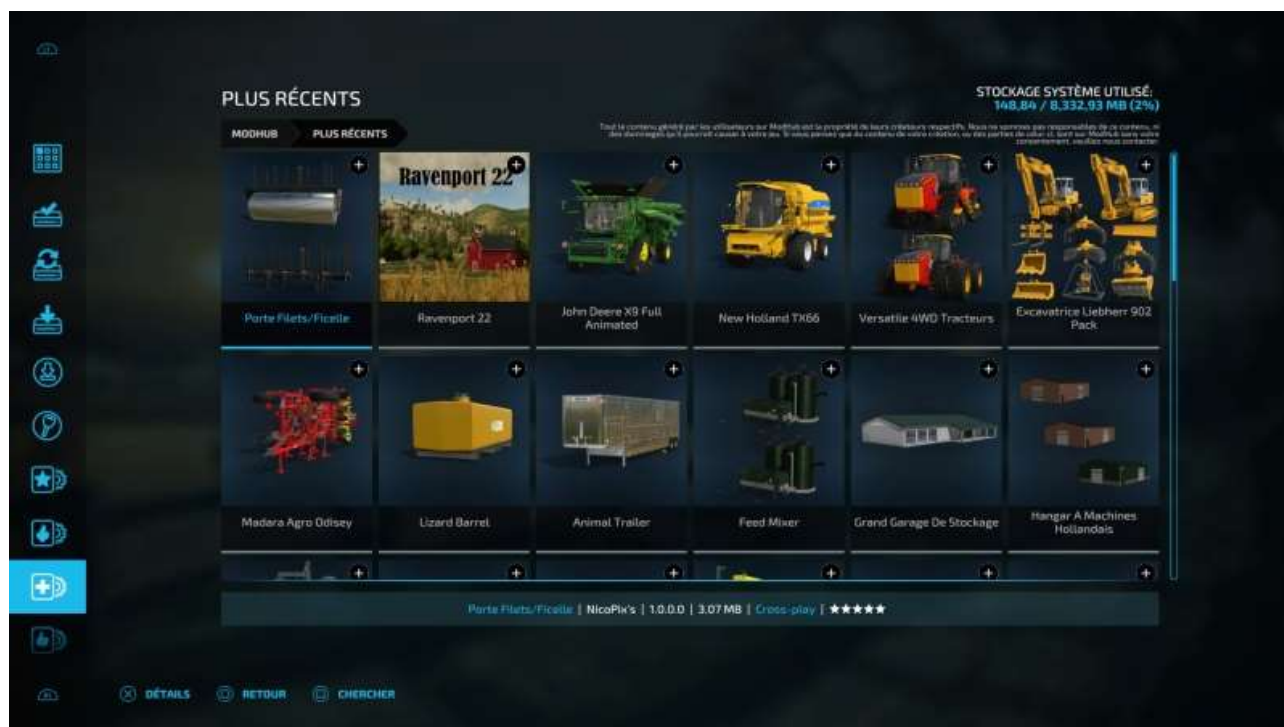
Subvention Gouvernementale | Realismus Modding | 1.0.0.0 | 2.35 MB | Cross-play | ★★★★★

DÉTAILS RETOUR CHERCHER



LA pancarte !

Les Mods les plus récents :

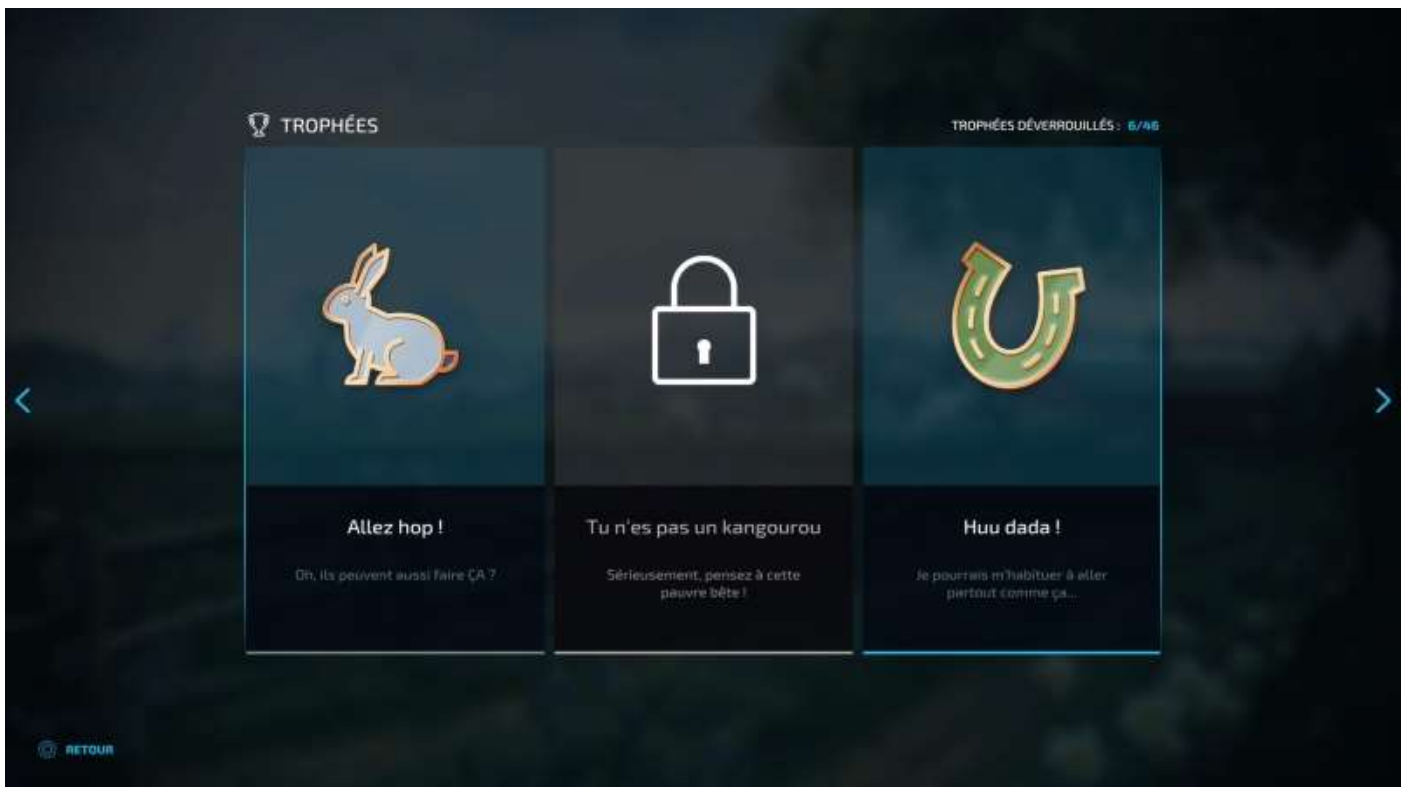
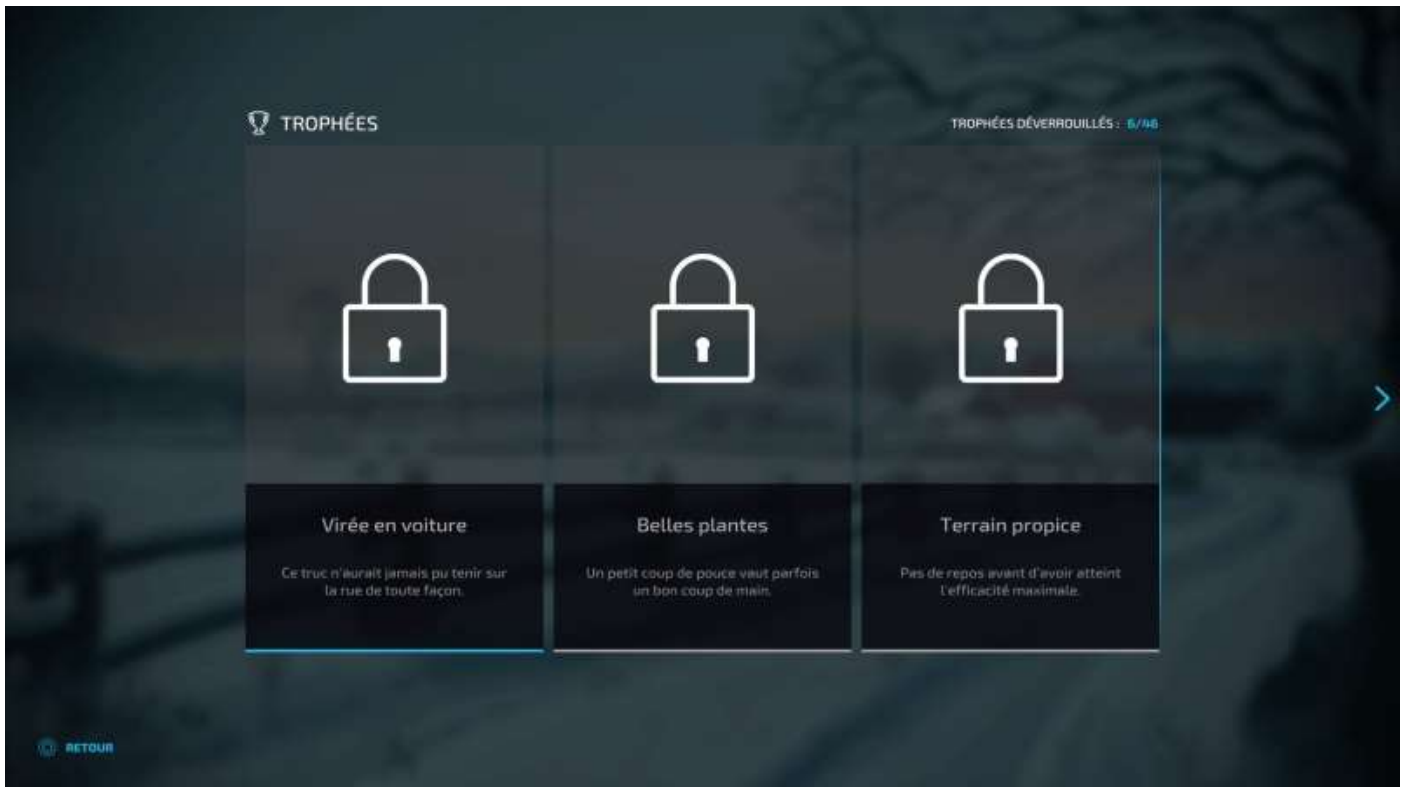


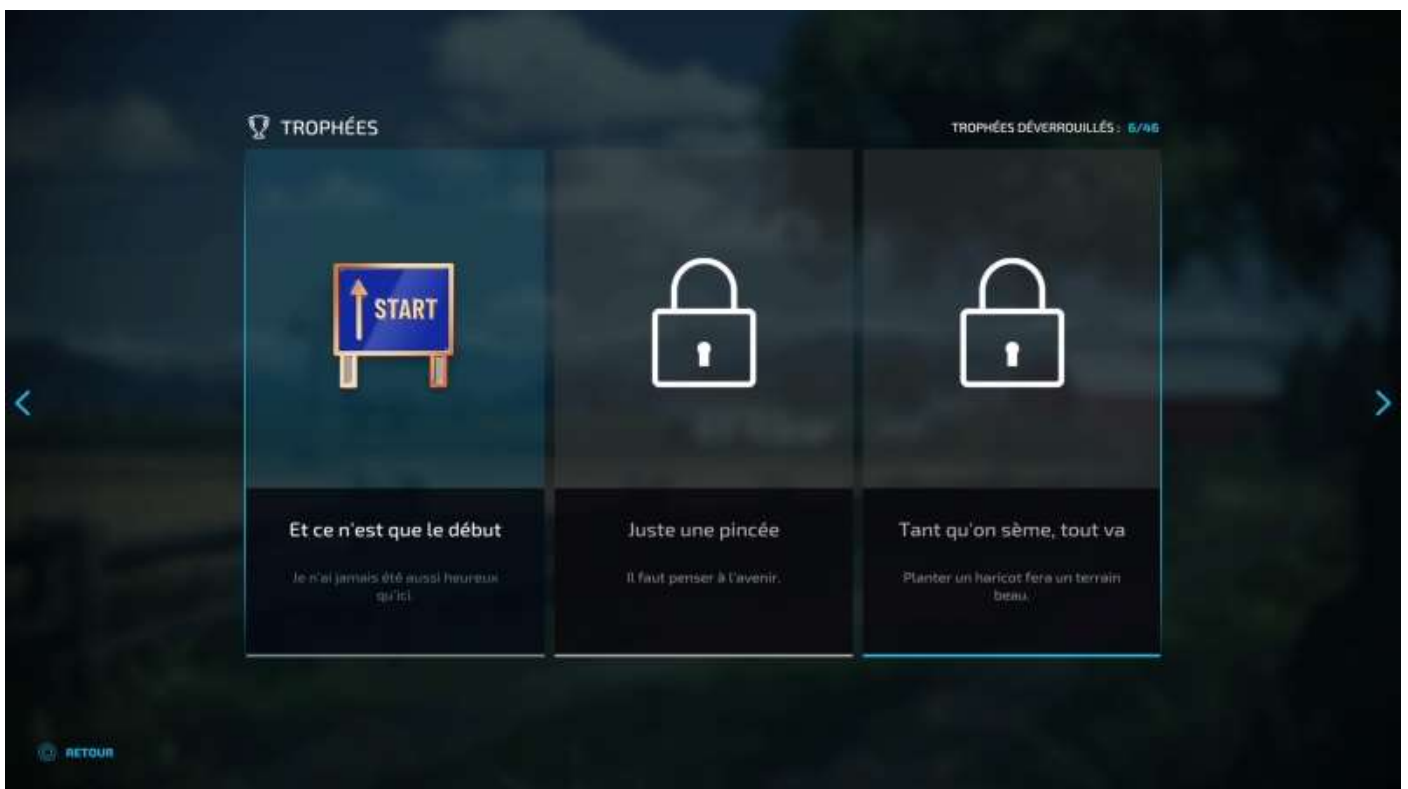
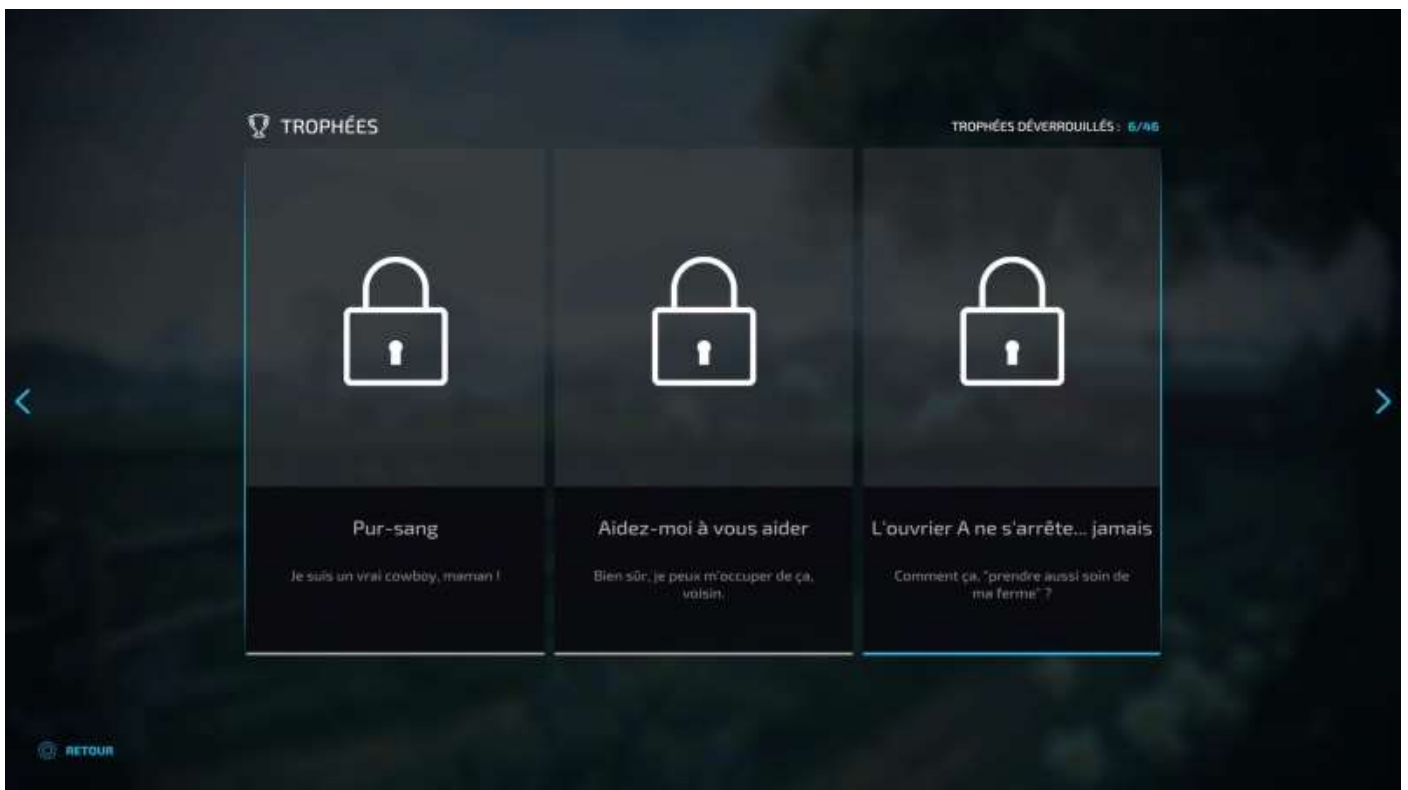
Les trophées

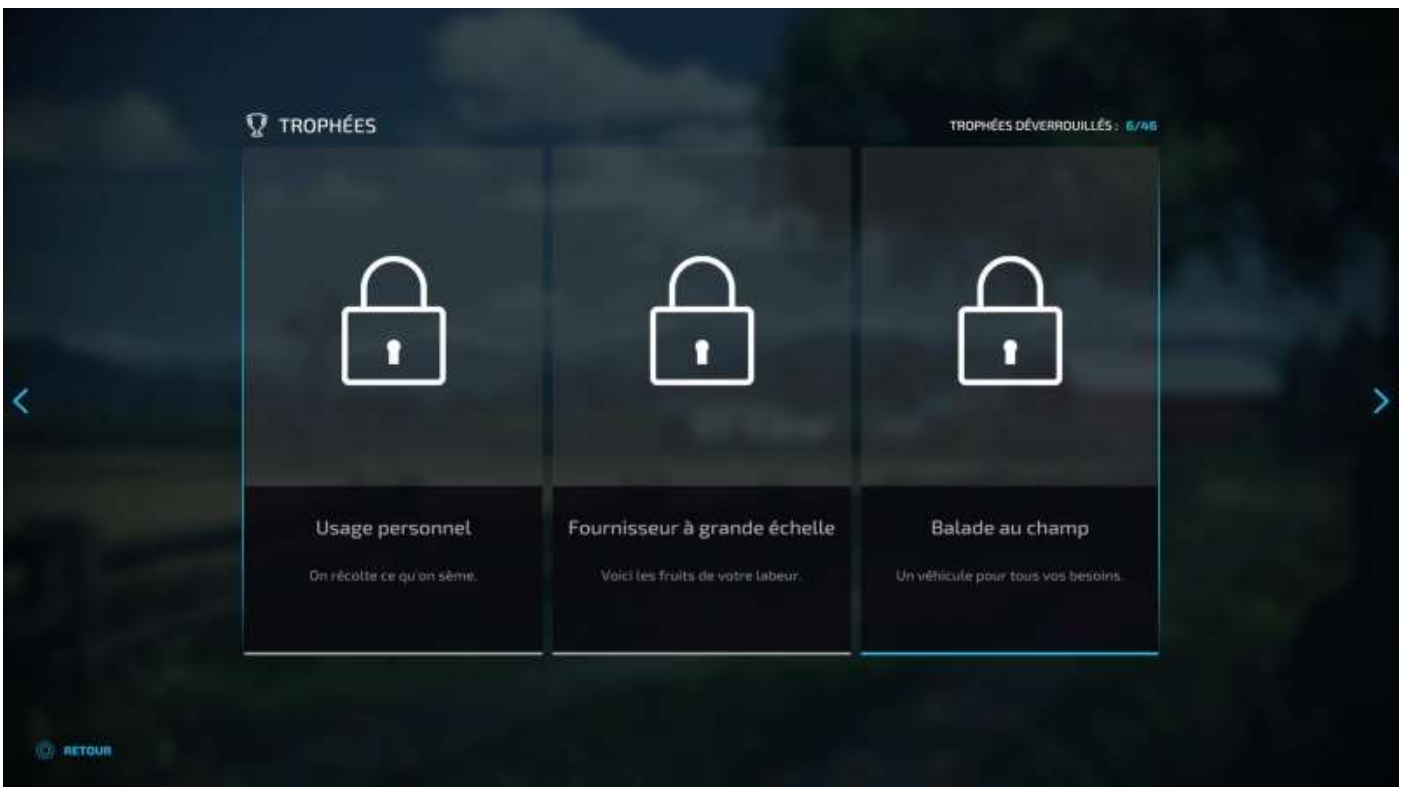
Pour la carte française **Haut-Beyleron**, que nous avons choisie pour concevoir ce document, il y en a 46⁸.

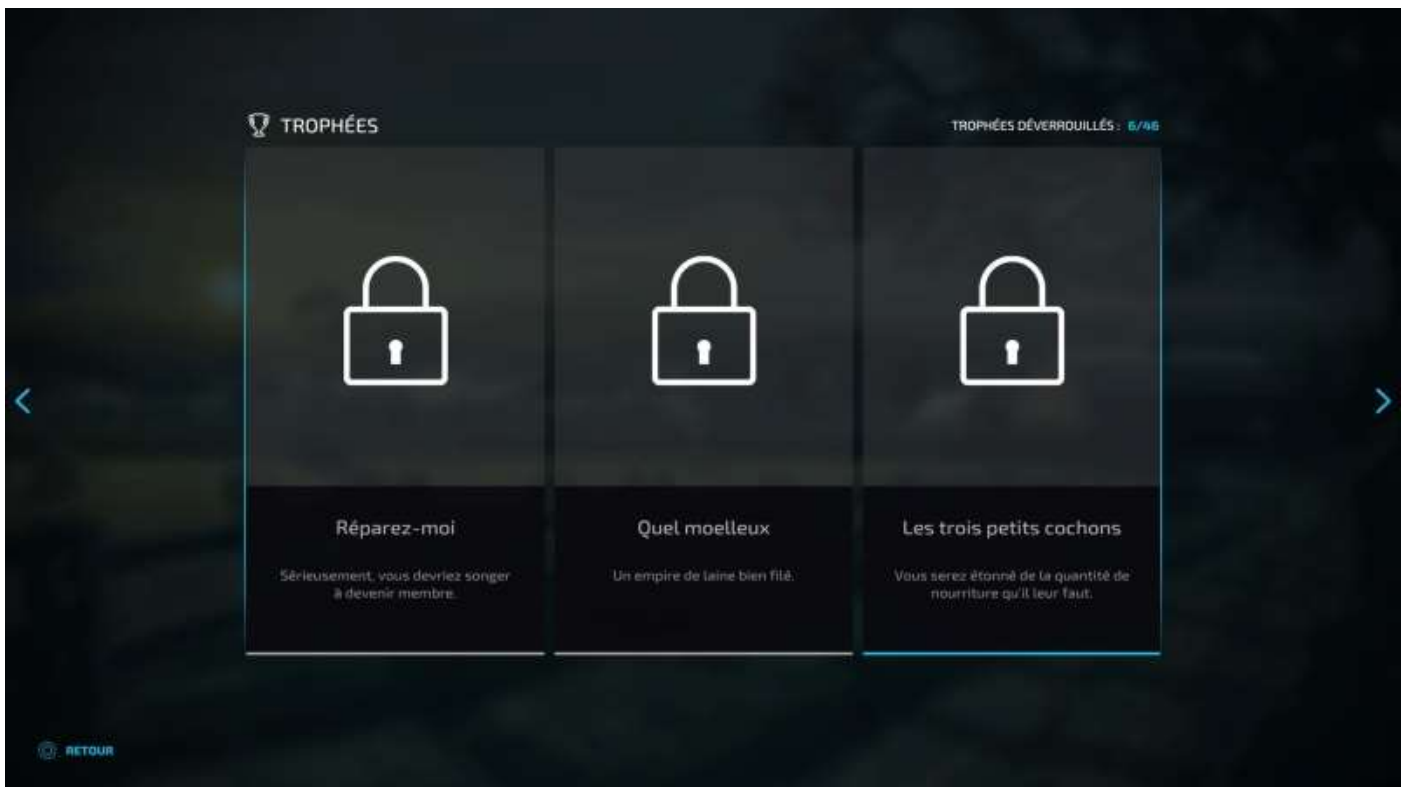
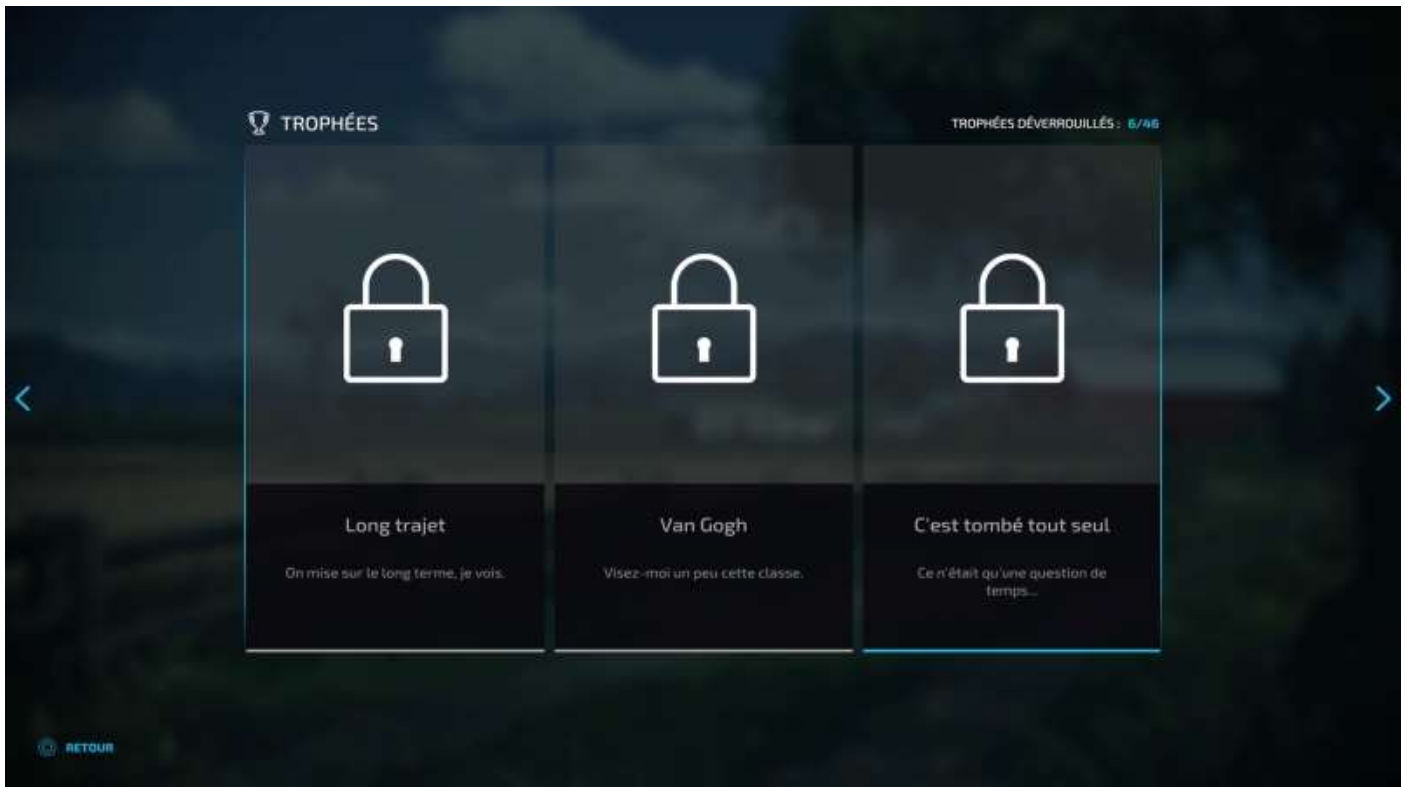
- Virée en voiture
- Belles plantes
- Terrain propice
- Allez hop !
- Tu n'es pas un kangourou
- Huu dada !
- Pur-sang
- Aidez-moi à vous aider
- L'ouvrier A ne s'arrête... jamais
- Et ce n'est que le début
- Juste une pincée
- Tant qu'on sème, tout va
- Usage personnel
- Fournisseur à grande échelle
- Balade au champ
- Long trajet
- Van Gogh
- C'est tombé tout seul
- Réparez-moi
- Quel moelleux
- Les trois petits cochons
- Couacs en série
- Le miel et les abeilles.
- Troupeau de vaches
- J'aime varier les plaisirs
- C'est ma bécane du week-end
- Flotte de véhicules
- Je lis du Shakespeare
- Extrêmement cultivé
- Une vraie vie de chien
- Emballé, c'est pesé
- Ça va être coton
- À tort ou à raisins
- Olea europaea
- Grain original
- Pierres qui roulent
- Adieu vieille souche
- Le bois, c'est branché
- Travailler dur, ça paie
- À court de terrain
- Machine bien huilée
- Quelles belles couleurs
- C'est parti
- Dans la fromagerie
- C'est dans les vieux pots
- L'agriculture dans le sang.

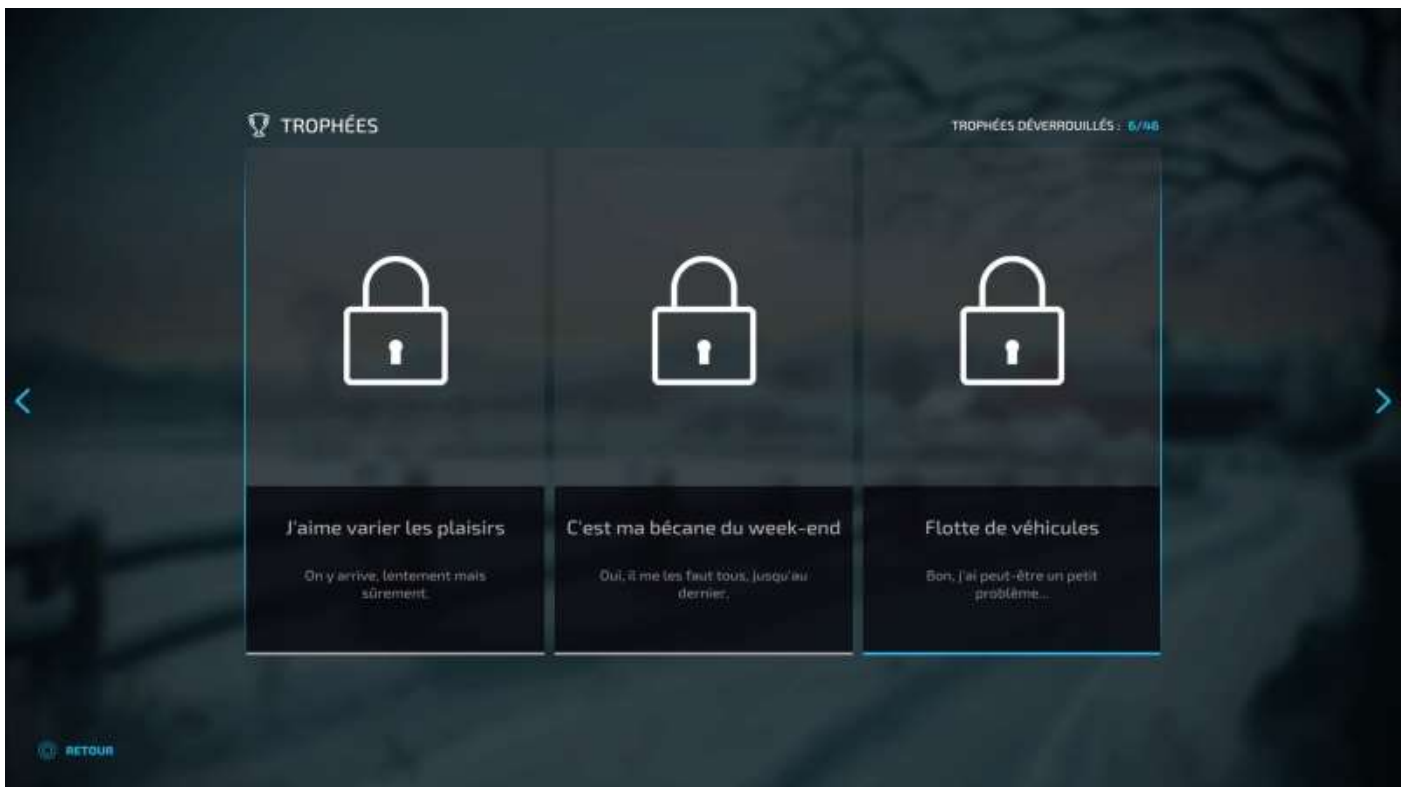
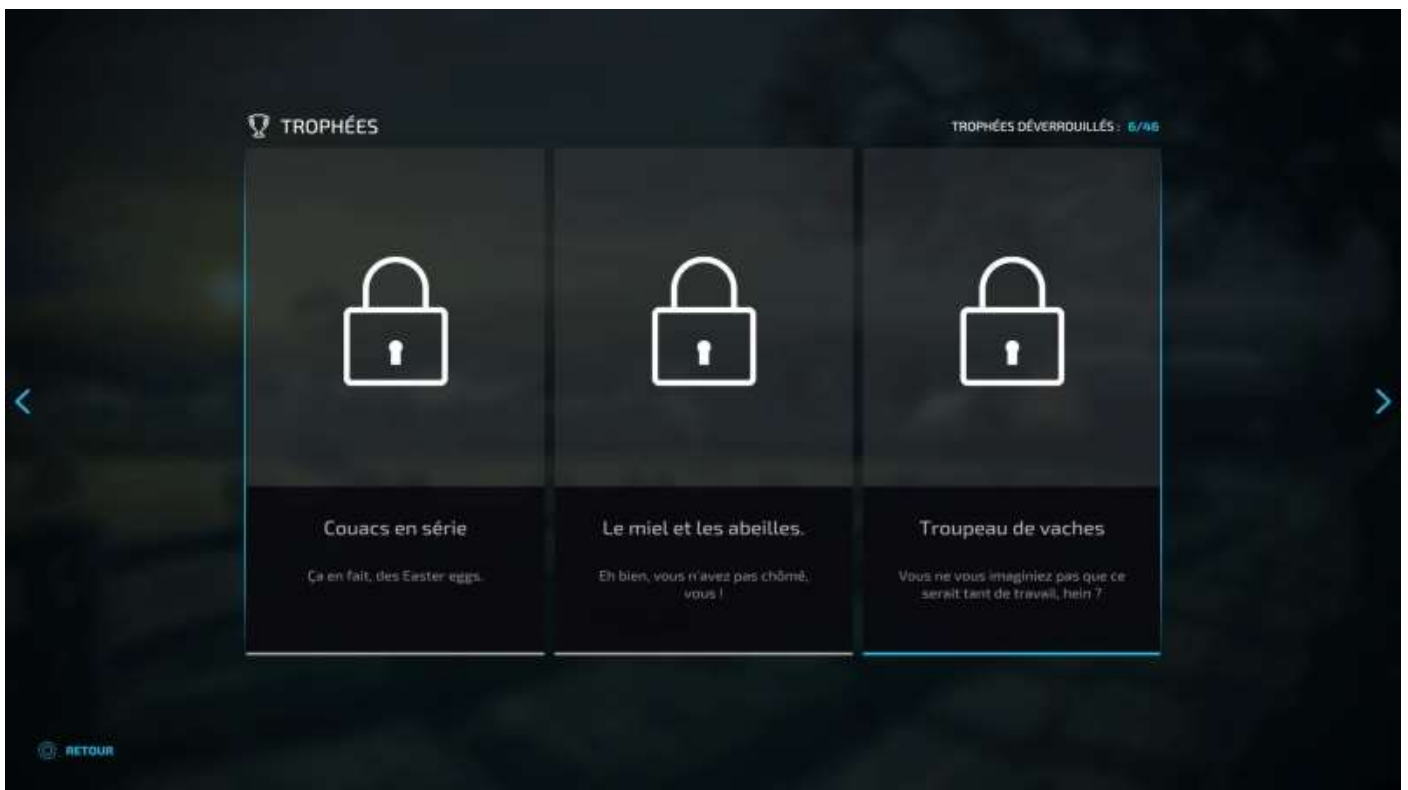
⁸ Une liste complète des trophées pour les trois cartes est disponible ici : <https://www.psthc.fr/unjeu/farming-simulator22-ps4/guide-trophees.htm>

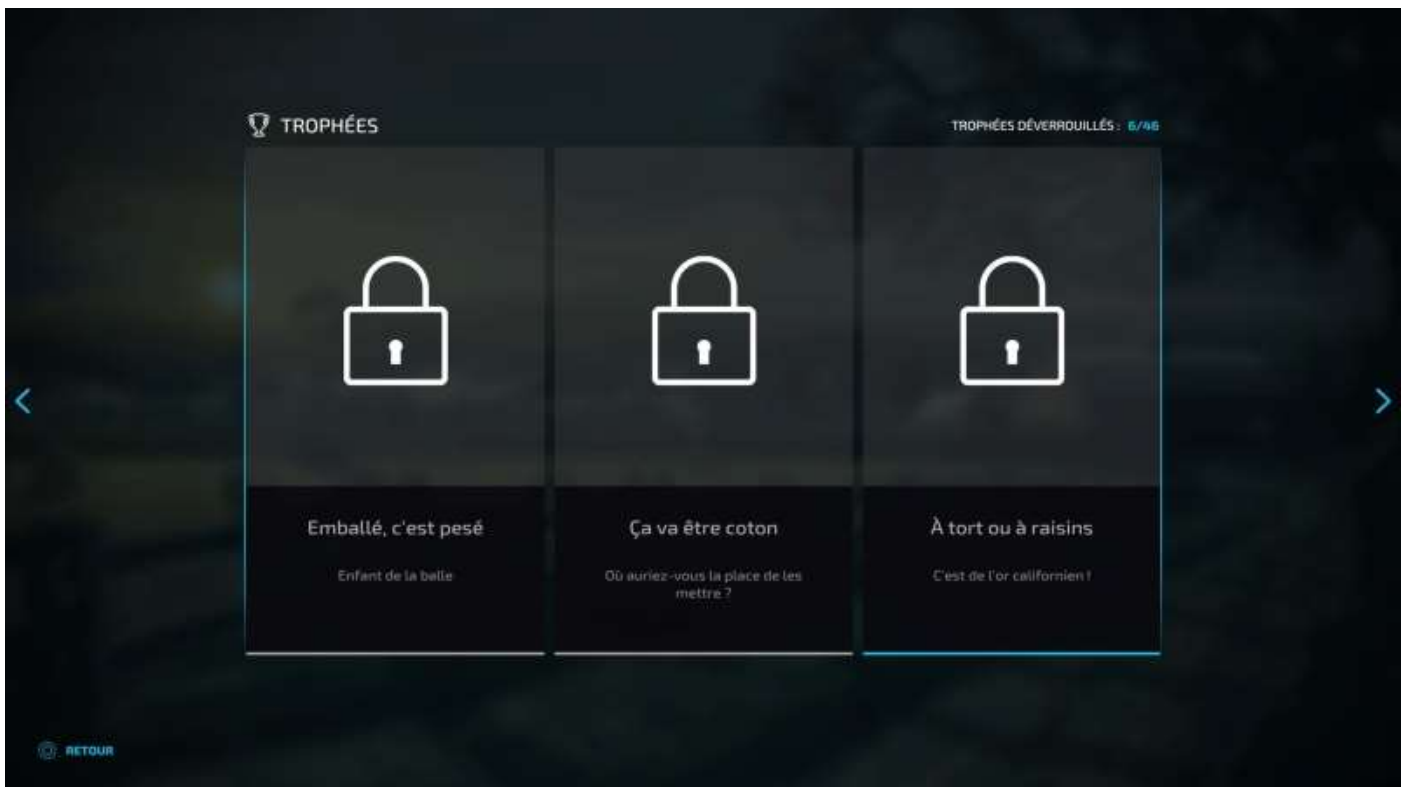
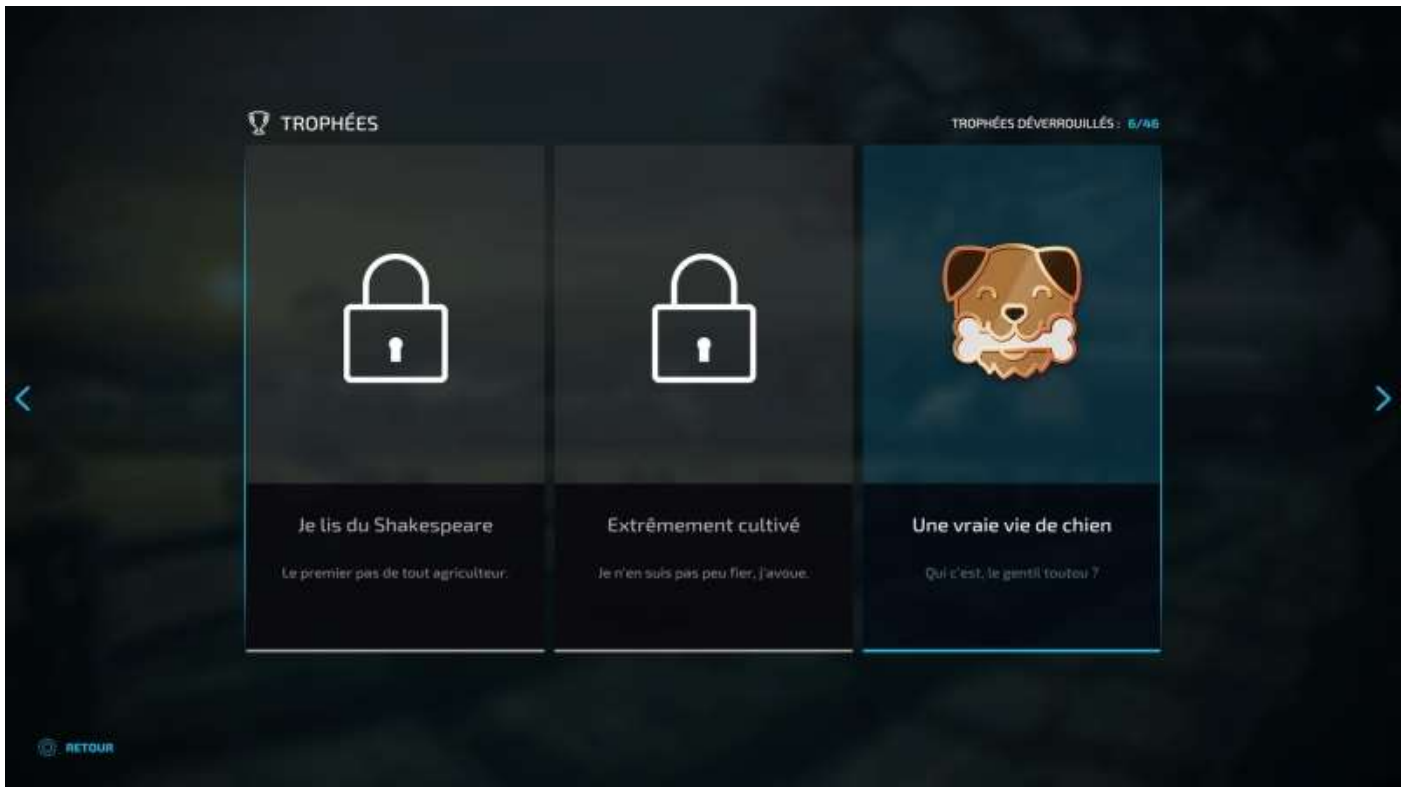


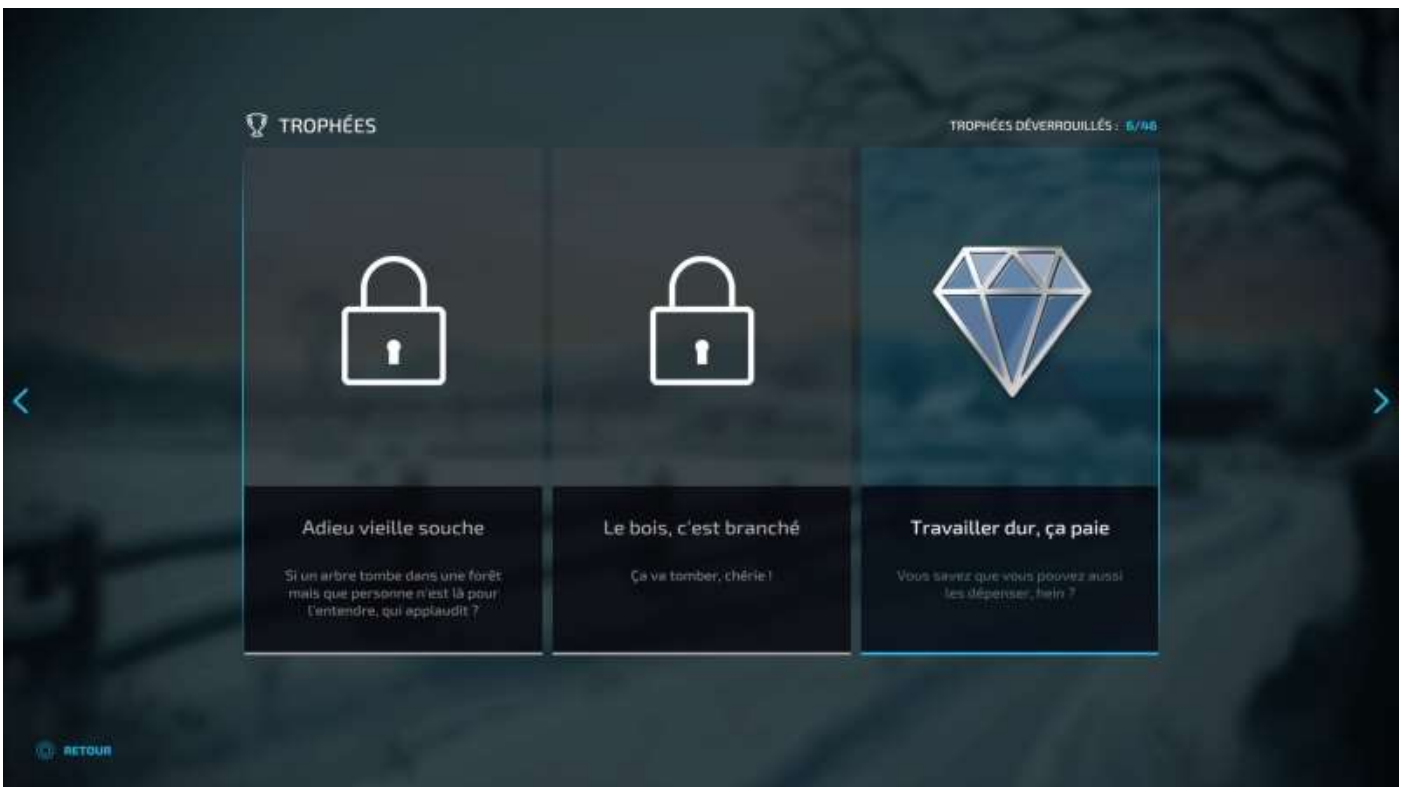
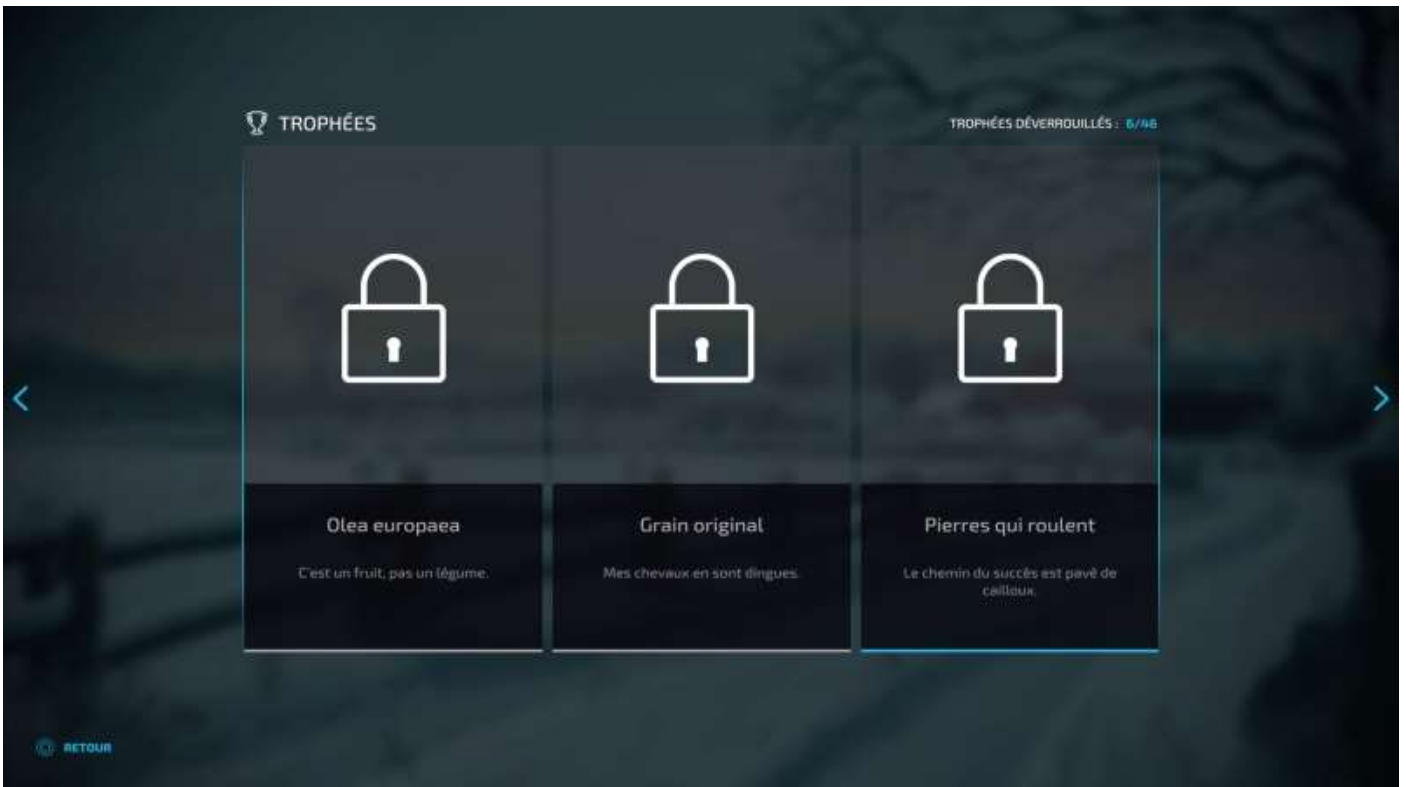


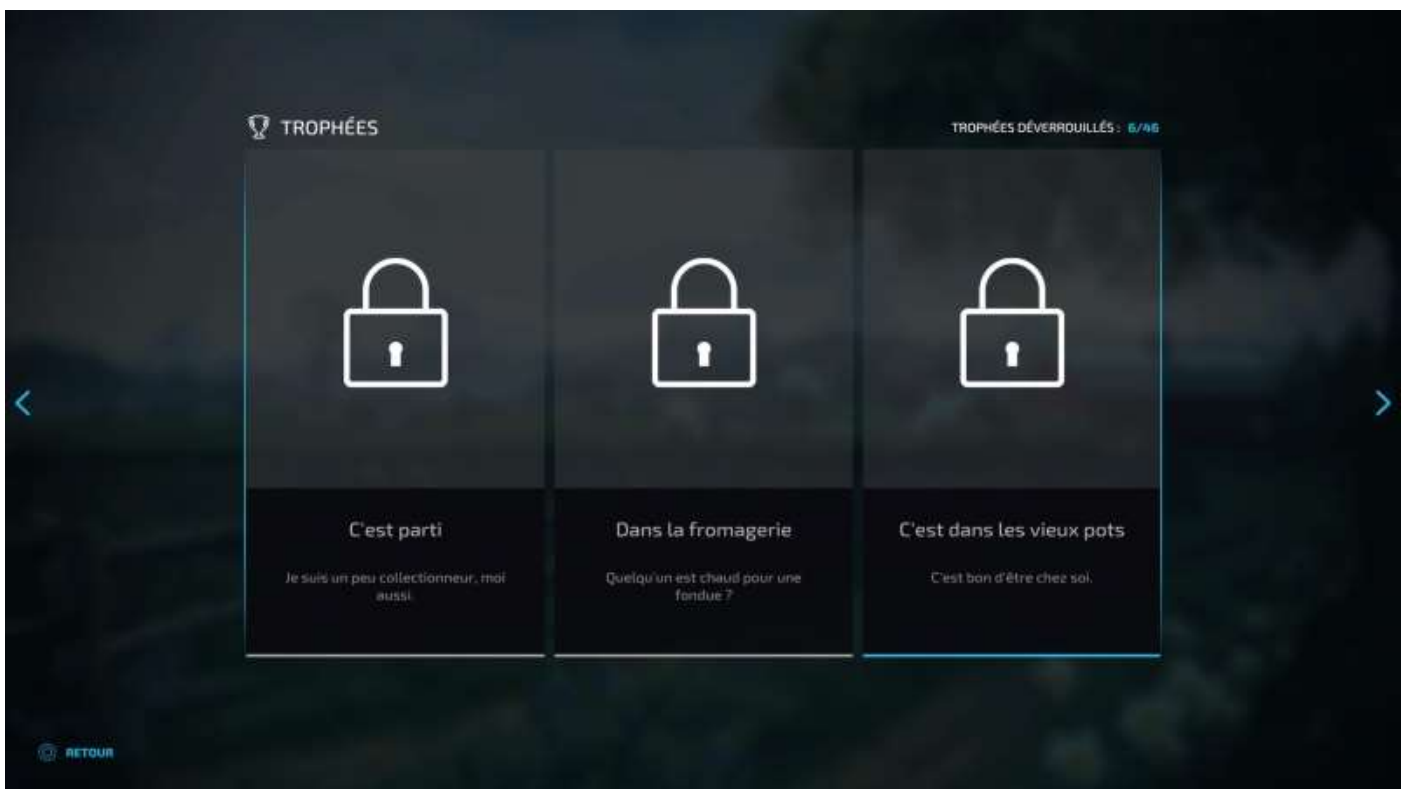
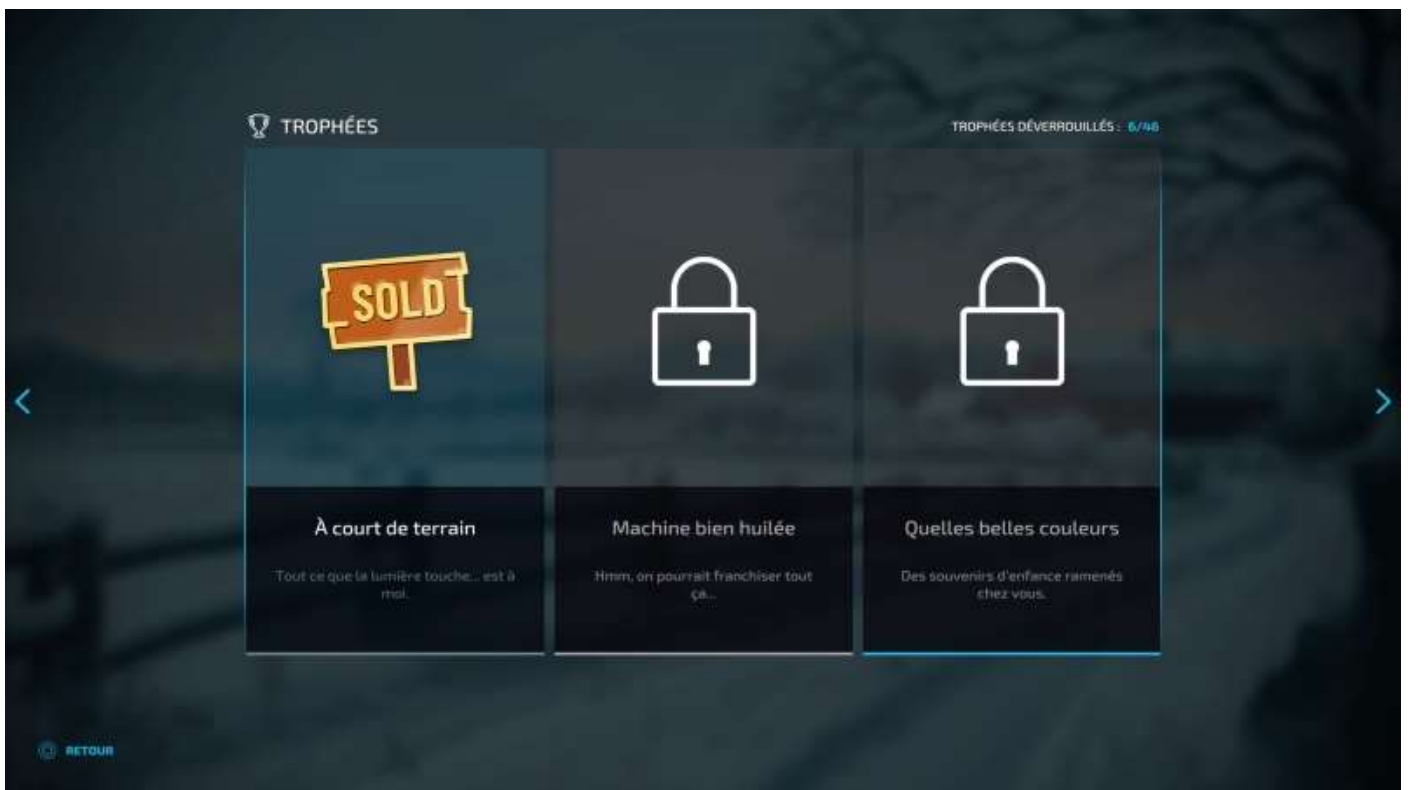


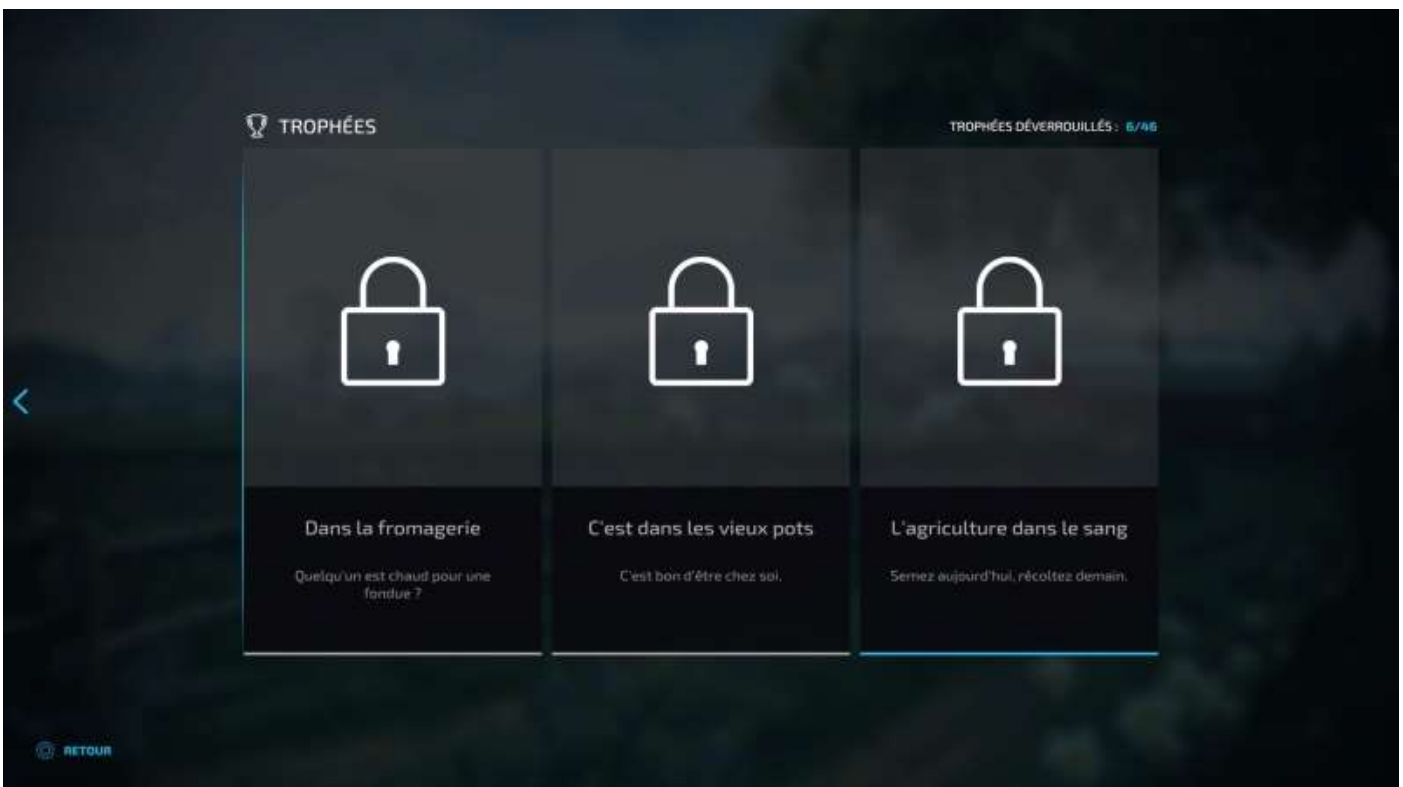










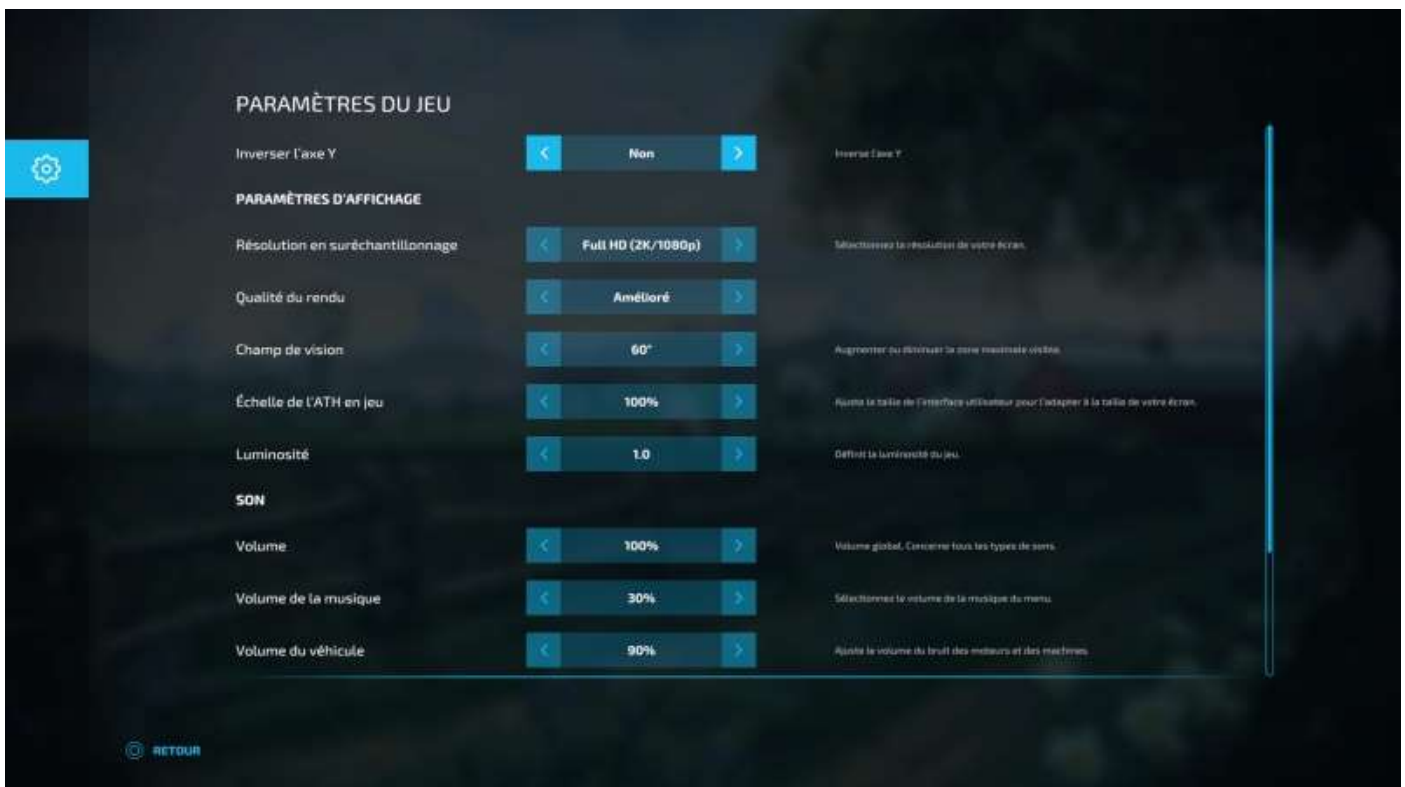


L'onglet suivant dans le menu principal vous amène au **Playstation Store**.



Options

Et l'onglet suivant, *Options*, aux paramètres du jeu :



Si vous ne savez pas, ne changez rien, sauf peut-être les contrôles du son. Nous les verrons en détail plus loin.



Mais revenons au mode **Carrière**.

Quand vous validez votre choix, trois niveaux de difficulté vous sont proposés :



Relisez la page 7 du présent document, tout cela vous est bien expliqué.

Ensuite, vous avez le choix entre trois cartes, une américaine, une française et une allemande :



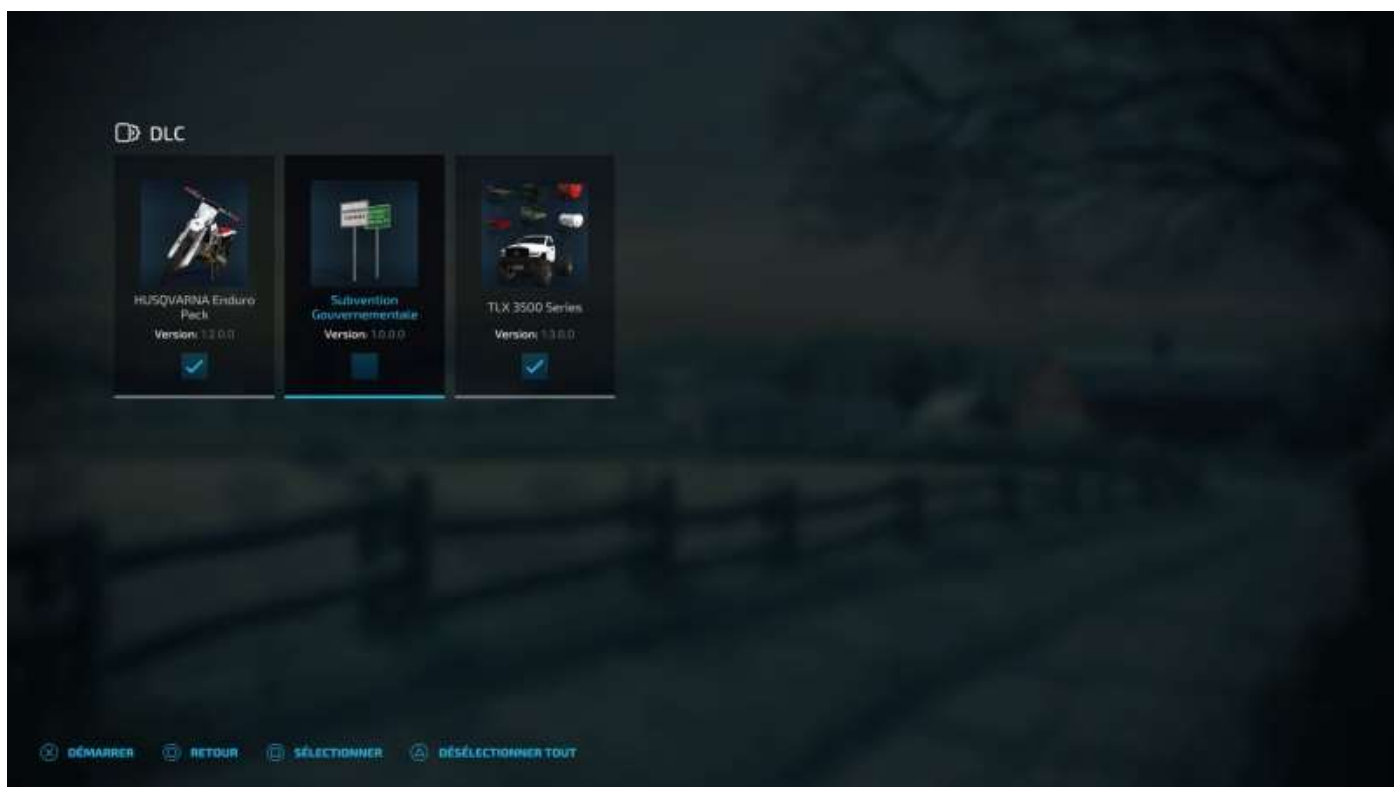


(carte utilisée pour documenter le présent guide)



Choisissez votre carte, validez et, si vous avez installé des *Mods*, leur liste apparaît.

Vous pouvez en désactiver un ou plusieurs ou tous si vous le désirez.



Si vous avez installé un Mod de véhicules (comme ci-dessus le Pick-Up TLX 3500), le fait de désactiver le Mod ne vous fait pas perdre votre achat, simplement le véhicule n'apparaîtra pas dans votre inventaire de véhicules possédés mais, si vous relancez la même sauvegarde (donc de la même partie) avec le Mod activé, le véhicule réapparaîtra.

La partie démarre...

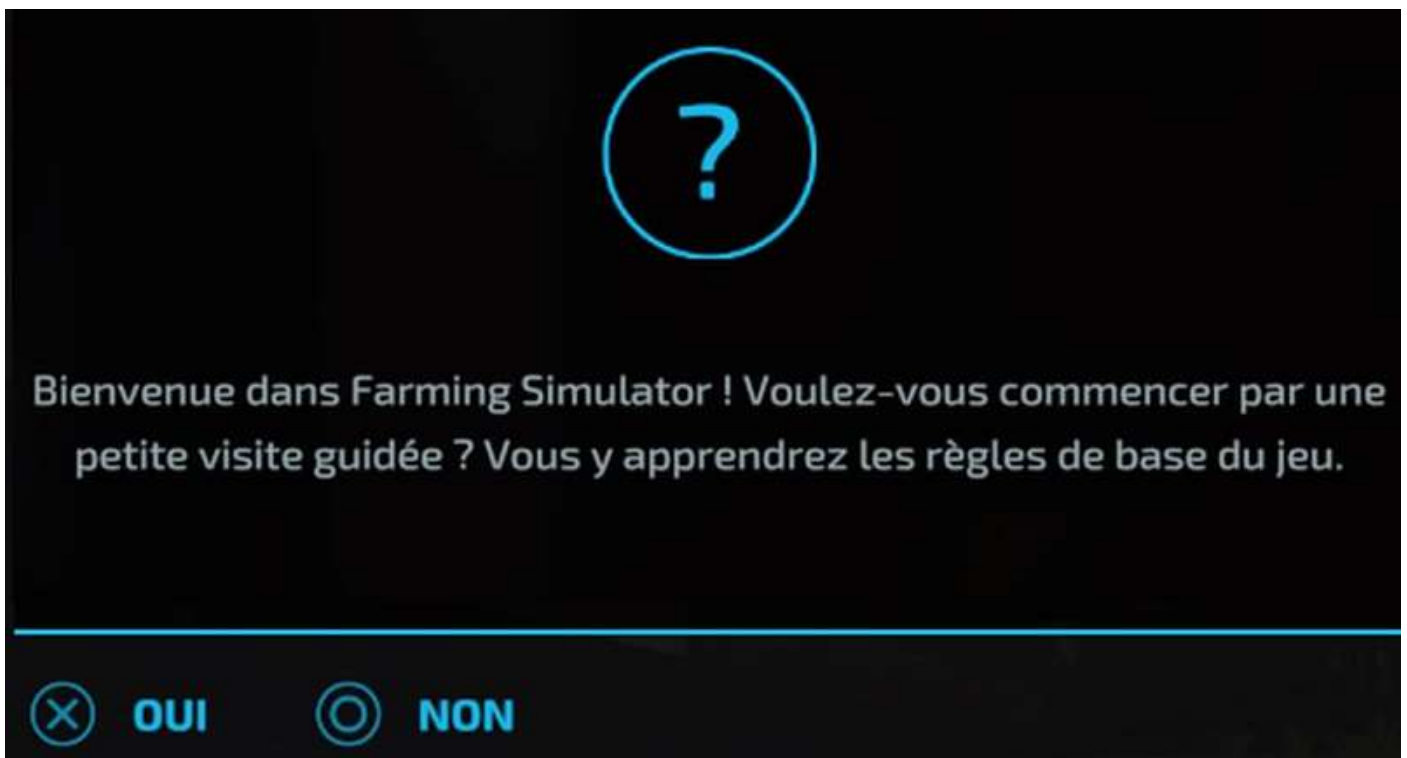


Et vous arrivez la première fois à un écran de personnalisation de votre personnage.



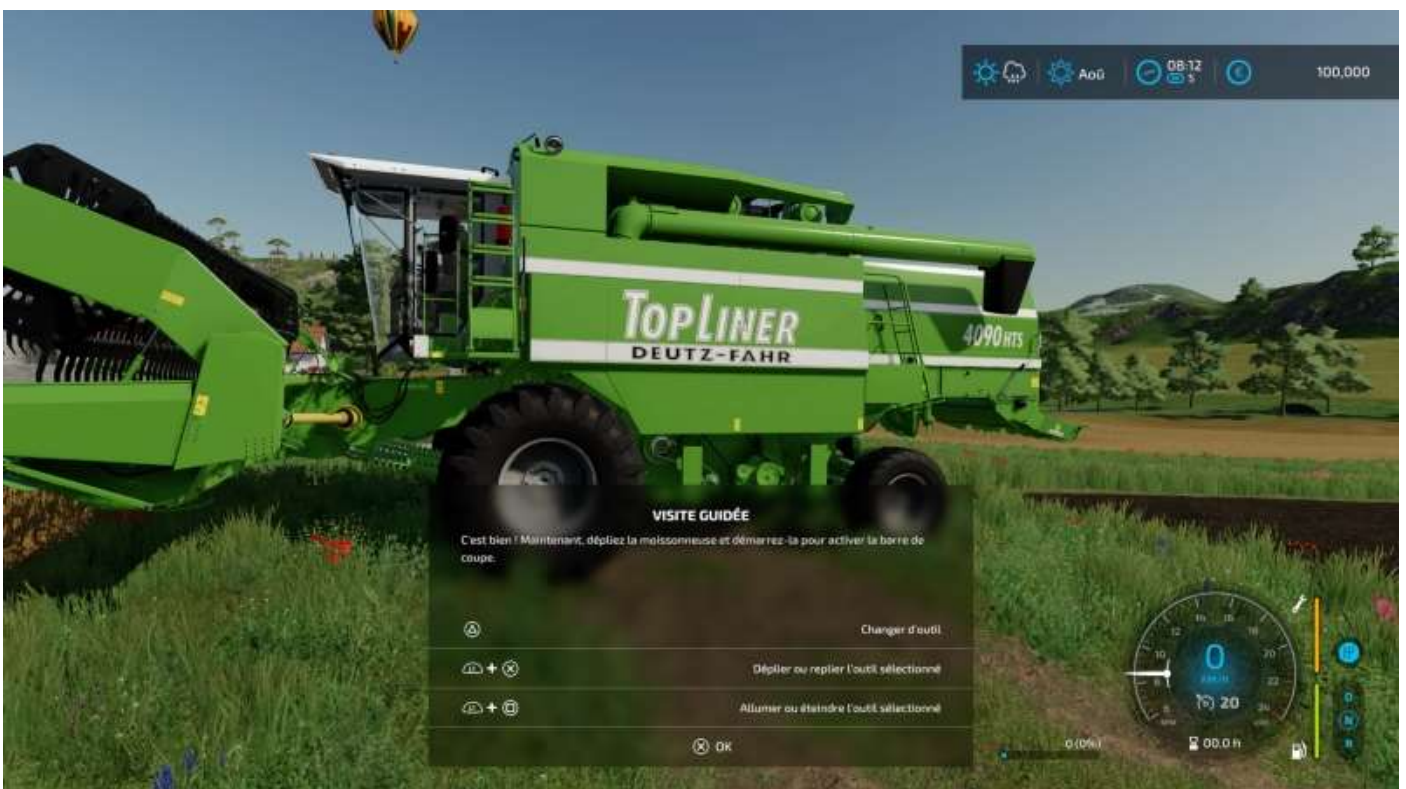
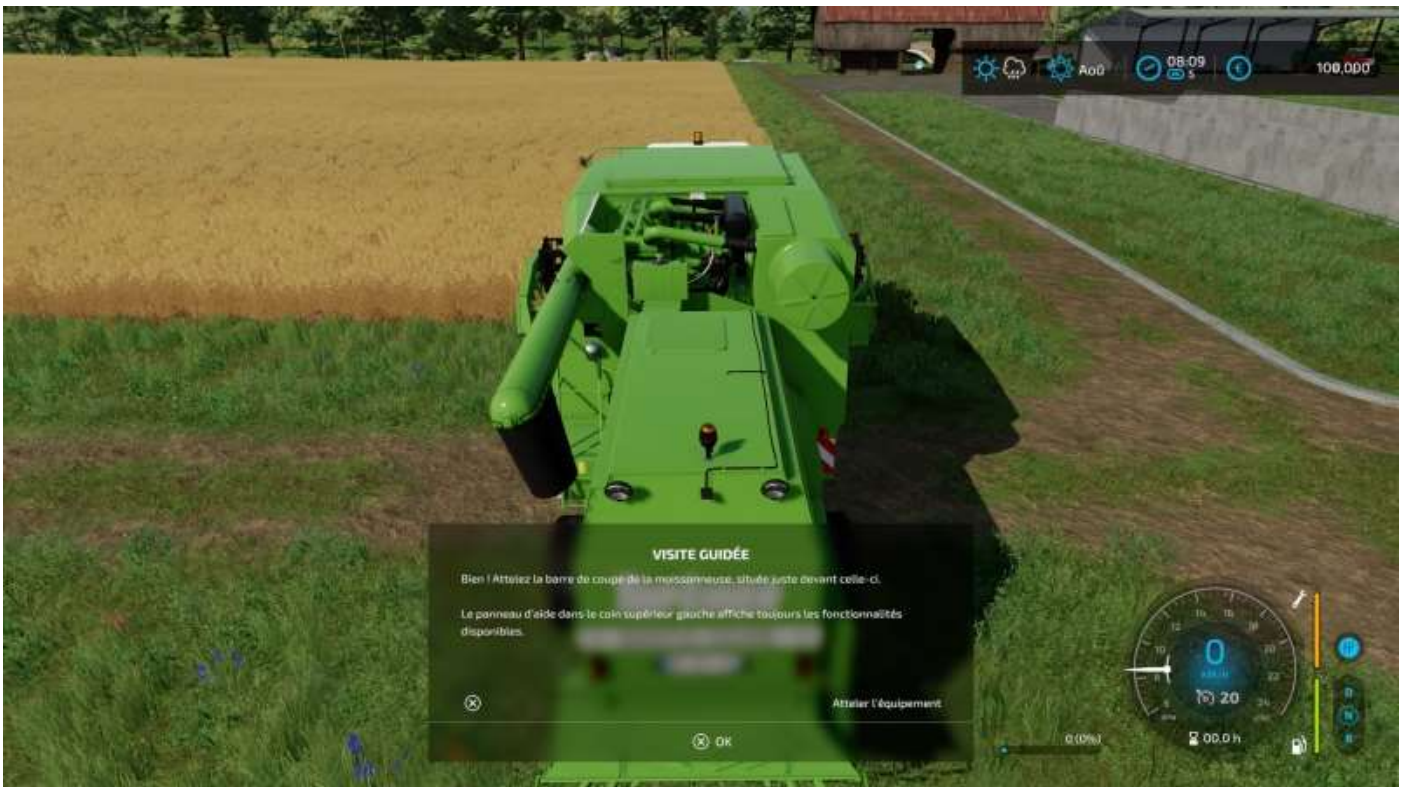
Visite guidée

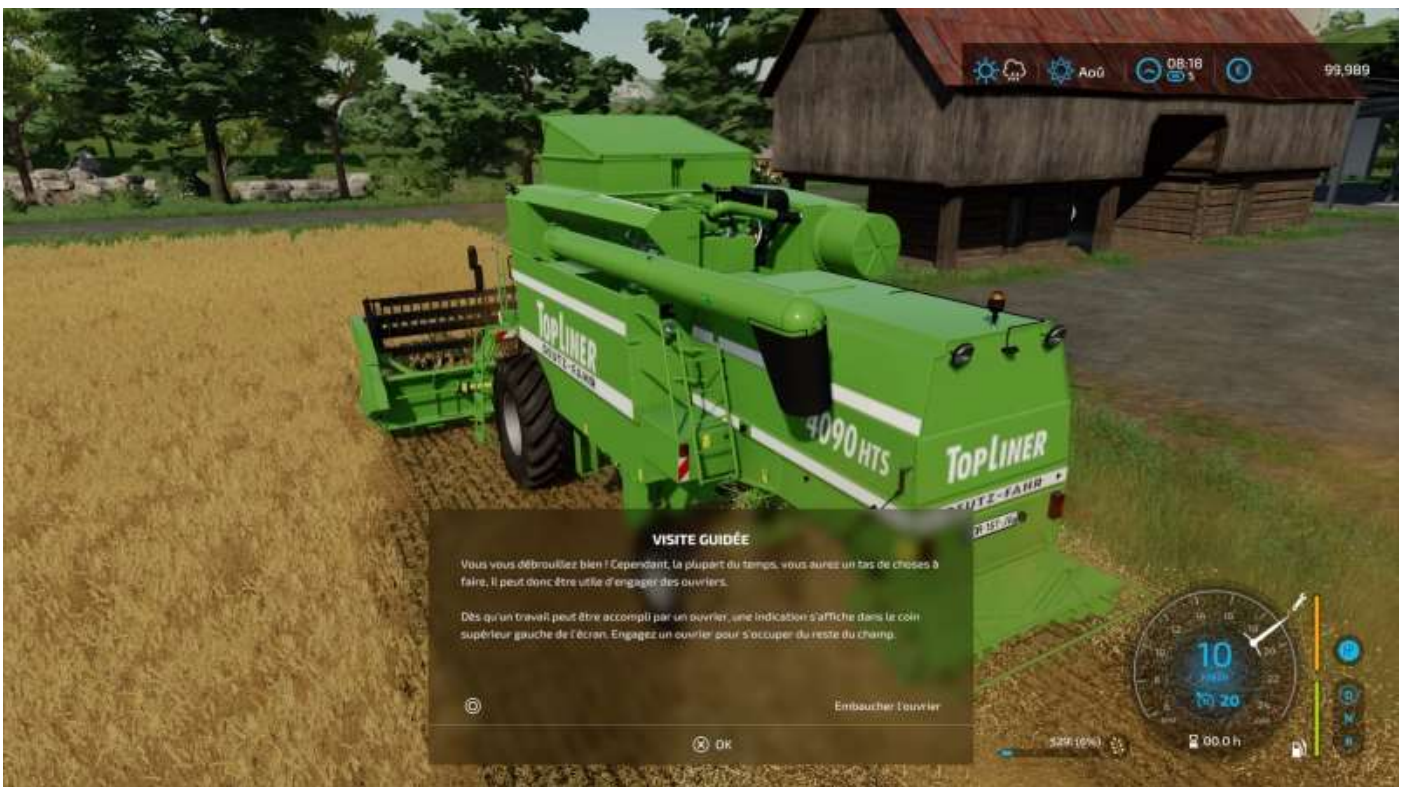
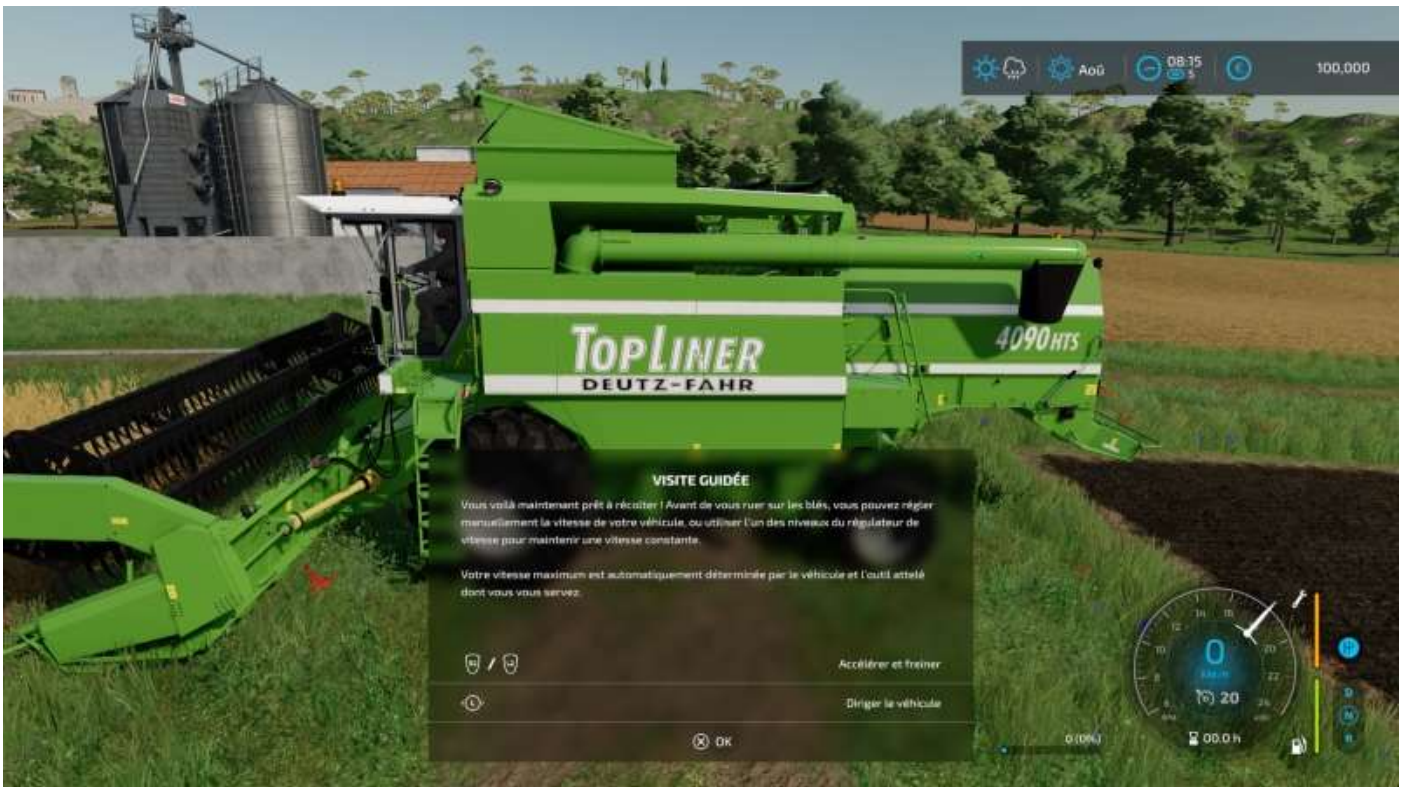
Ensuite, le jeu vous propose une visite guidée pendant laquelle vous devrez effectuer un certain nombre d'actions pour vous familiariser avec les commandes du personnage, des véhicules et des outils.

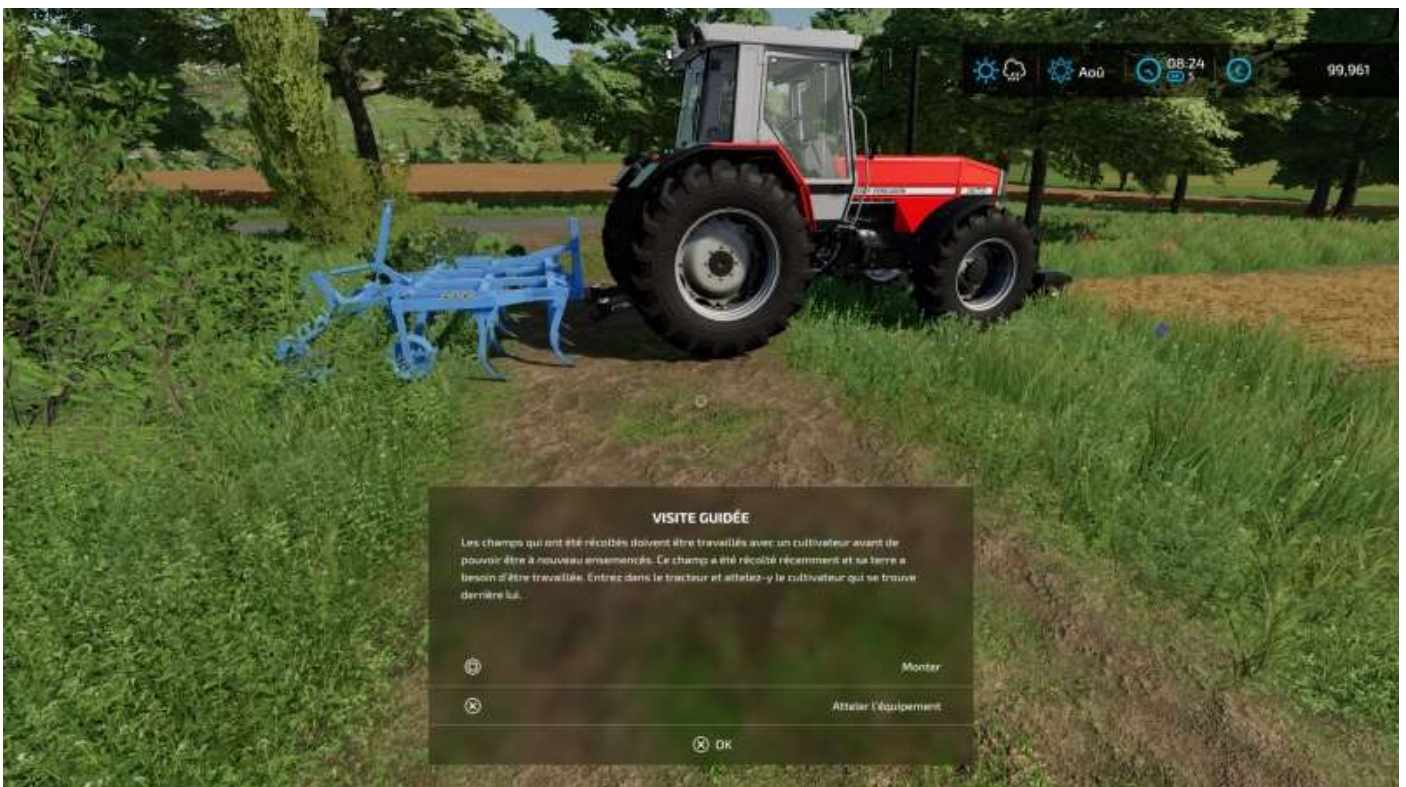
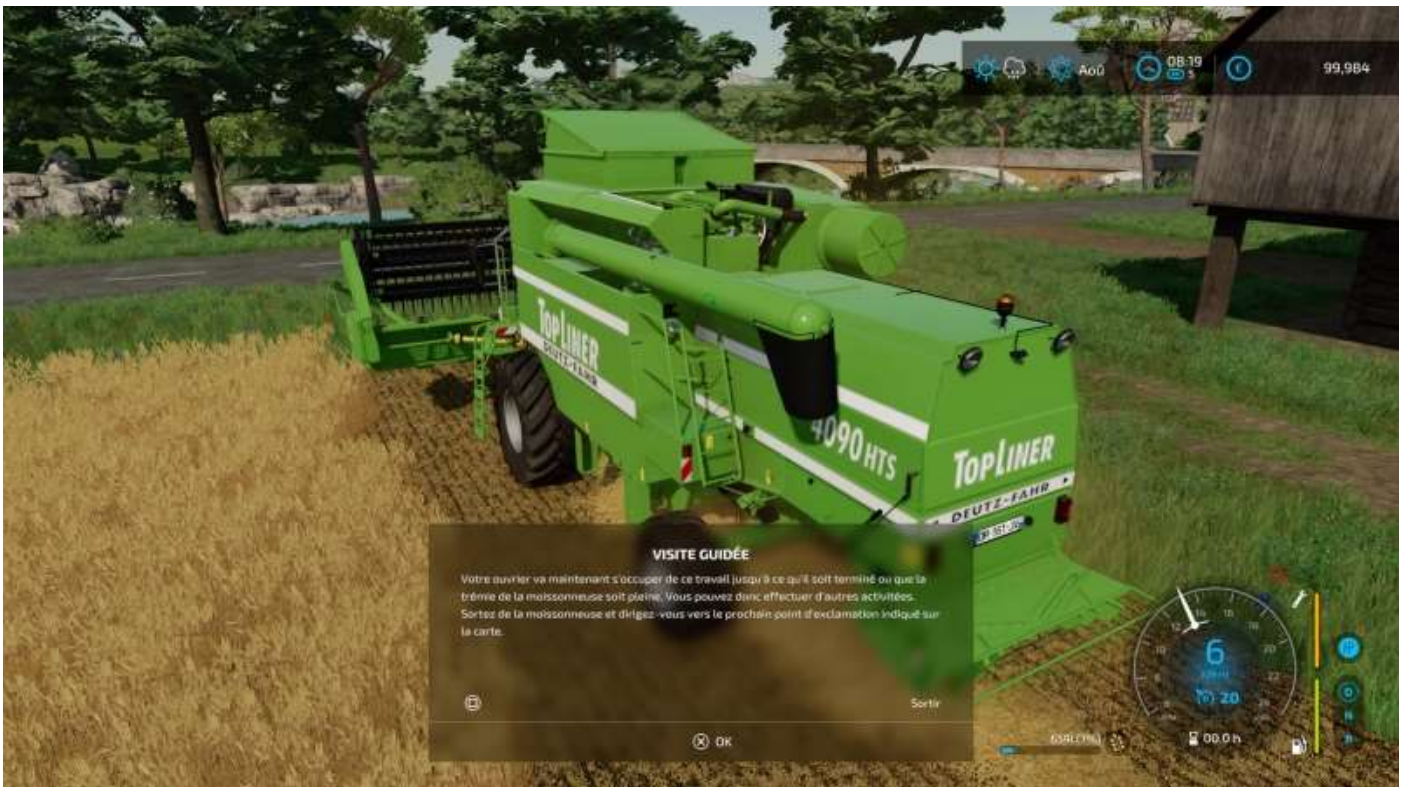


Voici quelques exemples d'écrans de la visite guidée :









Là, vous avez embauché un ouvrier (pilote par l'I.A.), vous pouvez aller nourrir votre chien ou prendre l'apéro sur votre terrasse !

(voir image page suivante)



Lorsque votre ouvrier voit que sa moissonneuse (ci-dessous) va être pleine, il va vous appeler par radio et vous devrez venir avec une remorque pour récupérer la cargaison. Il vous suffit seulement de rouler à côté de la moissonneuse, buse dépliée, pour que le remplissage se fasse :



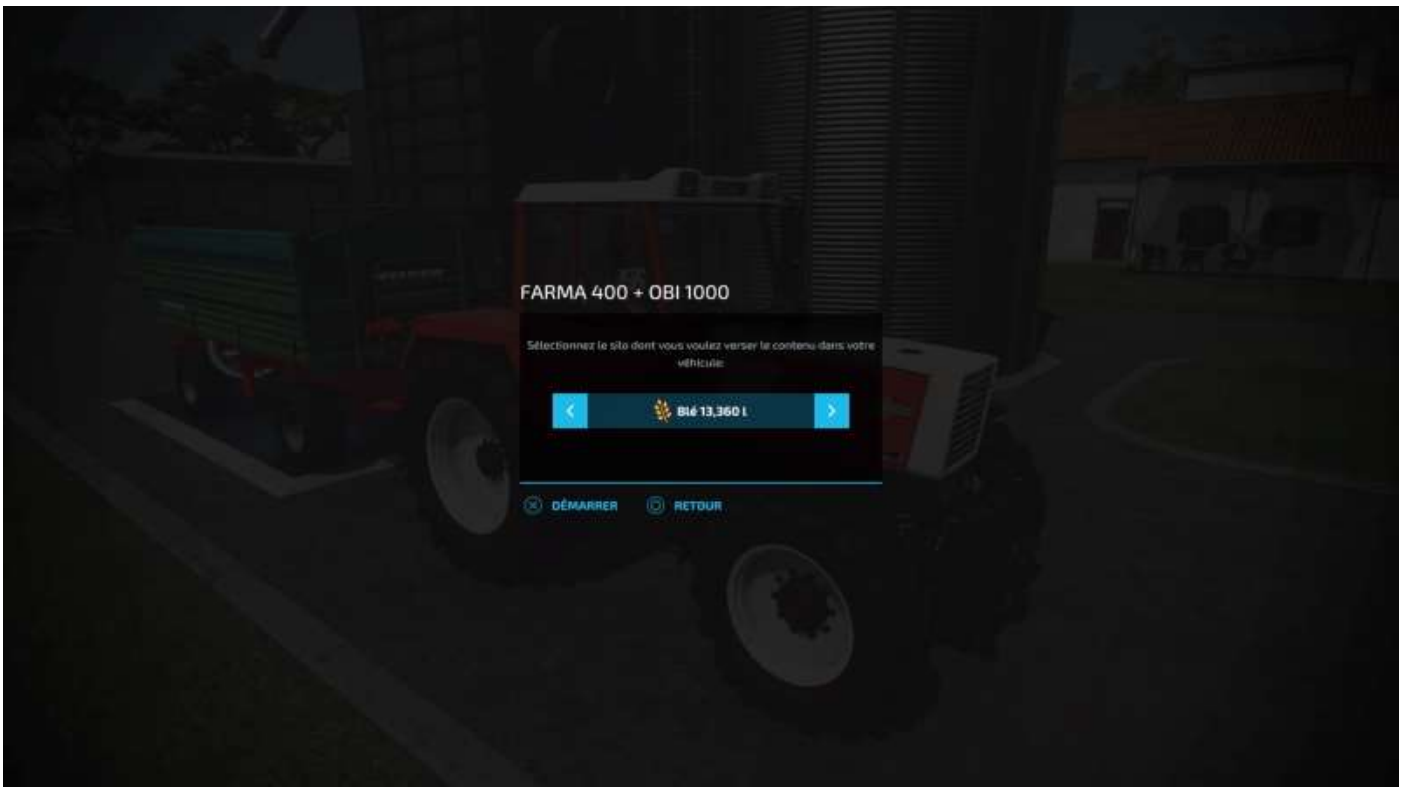
Ensuite, allez jusqu'à votre silo à grains et déchargez votre cargaison :



Pour savoir exactement où se trouve le « spot » pour décharger, avancez lentement sur la trémie jusqu'à ce que le message « *Commencez le déchargement* » s'affiche :



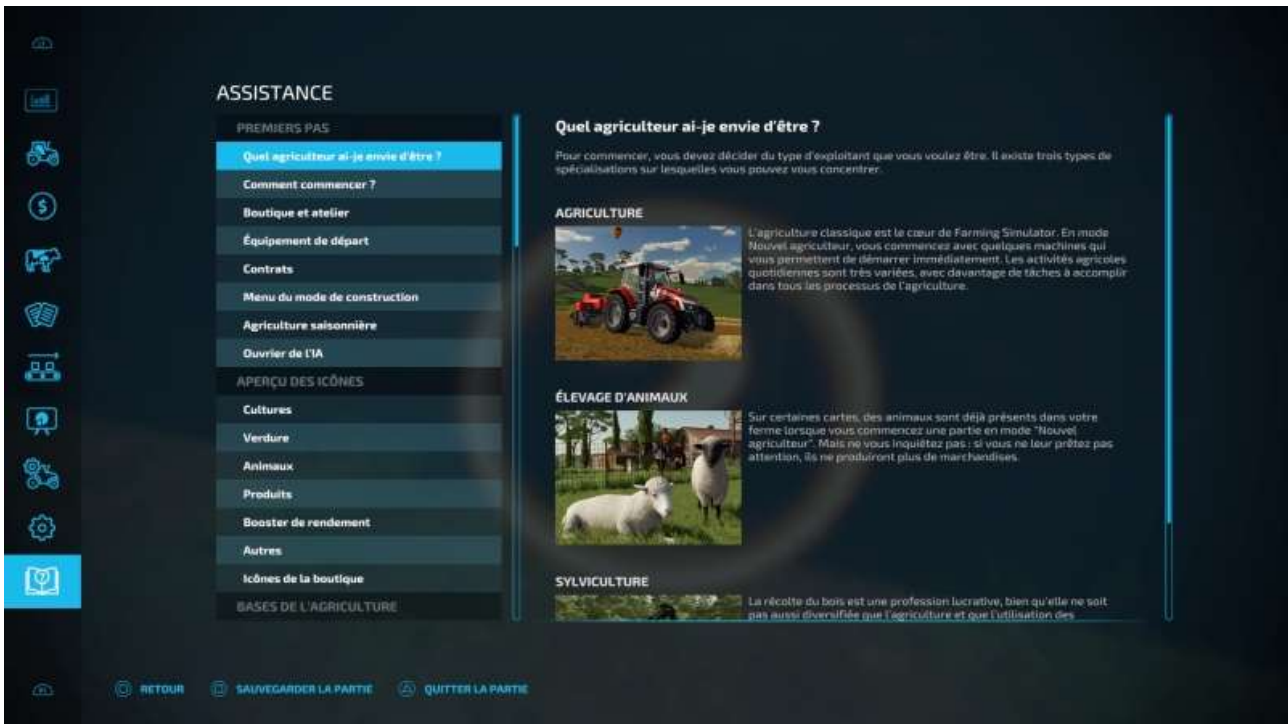
Si vous vous présentez avec une remorque vide, le programme considèrera que vous voulez la remplir et vous proposera un menu pour sélectionner quel type de grains vous délivrer (dans le jeu, un même silo peut contenir différents types de grains) :



Si vous apercevez ce point d'interrogation, il vous permet d'afficher les écrans d'assistance :



Que voici (écrans accessibles aussi avec le bouton **Options** (PS4/5), dernier onglet) :



Le menu Options en cours de jeu

Carte

Le premier onglet (à gauche, déplacement avec **L1/R1**) affiche la carte. Les paramètres de filtrage de cet affichage sont accessibles avec le bâton de joie droit (**R** : droite/gauche pour choisir une catégorie de filtres, haut/bas pour sélectionner les éléments à filtrer, **X** pour supprimer un affichage ou le restaurer, **L** pour se déplacer dans la carte) :



Ouvriers actifs

L'onglet suivant vous affiche les ouvriers actifs, s'il y en a :



Calendrier des cultures

Ensuite, vous avez le calendrier des cultures, option que vous pouvez désactiver dans les paramètres (**Paramètres du jeu > Saisons > Croissance saisonnière : non**).



Météo

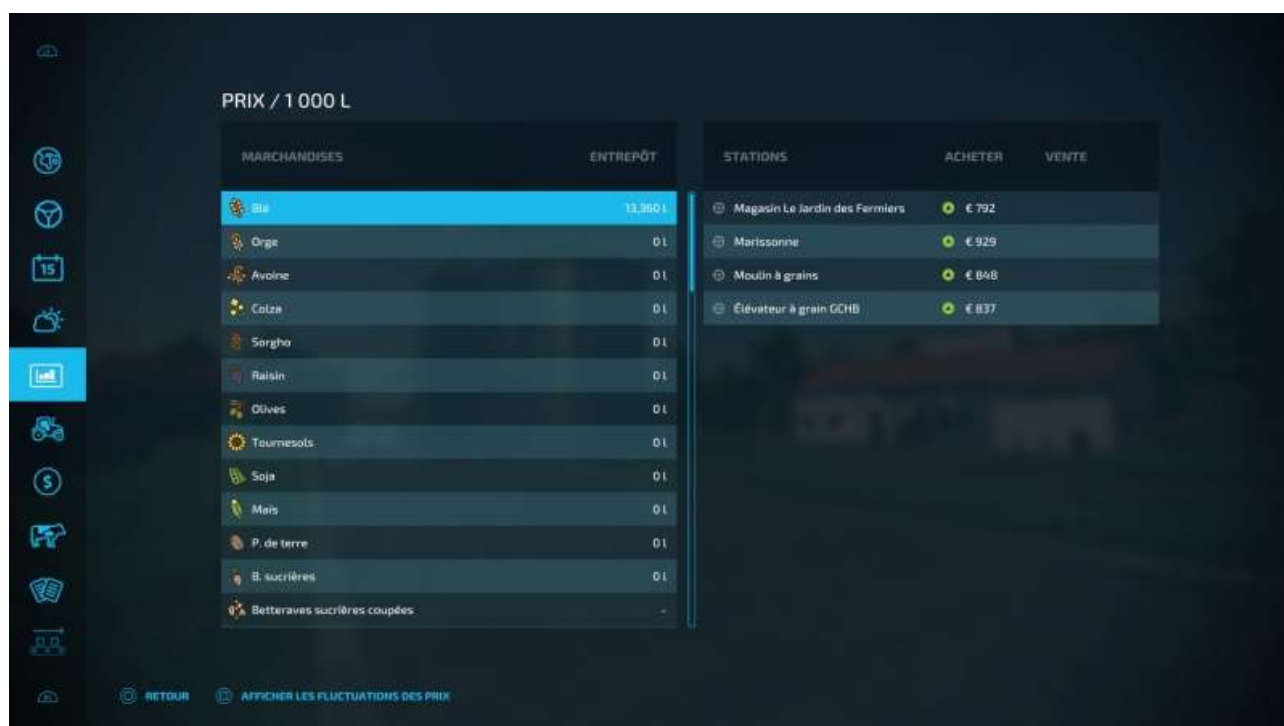
Puis la météo :



Prix

L'onglet *Prix* vous affiche le cours du marché.

A droite, la liste des acheteurs (ou fournisseurs) éventuels. Cliquez sur un nom (en utilisant la flèche droite pour changer d'affichage) afin de placer un repère sur la carte et un indicateur lumineux dans le paysage pour vous y rendre avec votre véhicule de livraison.



Aperçu des véhicules

L'onglet suivant vous liste les véhicules à votre disposition, achetés (clé plate) ou loués (clé de contact) :

APERÇU DES VÉHICULES

VÉHICULE					
DEUTZ-FAHR TOPLINER 4090H	0 mois	00.4 h	99 %	-	97,554 €
DEUTZ-FAHR TOPLINER 4090 BARRE DE CO...	0 mois	00.4 h	99 %	-	22,629 €
DEUTZ-FAHR TOPLINER 4090 REMORQUE	0 mois	00.0 h	100 %	-	800 €
TENWINKEL PAC-750	0 mois	00.0 h	100 %	-	674 €
MASSEY FERGUSON MF 3670	0 mois	00.4 h	98 %	-	73,710 €
RABE EG 3/9	0 mois	00.4 h	98 %	-	8,886 €
VALTRA 8750	0 mois	00.0 h	100 %	-	86,099 €
TENWINKEL PAC-750	0 mois	00.0 h	100 %	-	674 €
NORDSTEN HK Z5 + NS 3030	0 mois	00.0 h	100 %	-	26,588 €
STEYR B150	0 mois	00.2 h	100 %	-	68,484 €
WELGER DK 115	0 mois	00.2 h	100 %	-	10,177 €
LIZARD PICKUP 2017	0 mois	00.0 h	100 %	-	38,630 €

RETOUR

Finances

Puis l'un des indicateurs les plus importants, les finances :

FINANCES

REVENUS/DÉPENSES	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOÛT
Coûts du carburant	-	-	-	-	17 €
Coûts des graines	-	-	-	-	0 €
Coûts de l'engrais	-	-	-	-	0 €
Coûts des plants	-	-	-	-	0 €
Coûts de l'eau	-	-	-	-	0 €
Coût des balles	-	-	-	-	0 €
Coût des palettes	-	-	-	-	0 €
Revenus de récolte	-	-	-	-	0 €
Revenus de l'usine de biogaz	-	-	-	-	0 €
Revenus des contrats	-	-	-	-	0 €
Paiement des salaires	-	-	-	-	103 €
Autres	-	-	-	-	0 €
Intérêts du prêt	-	-	-	-	0 €
TOTAL					103 €
SOLDE					99,000 €
PRÊT					0 €

RETOUR EMPRUNTER 5 000 € REMBOURSER 5 000 €

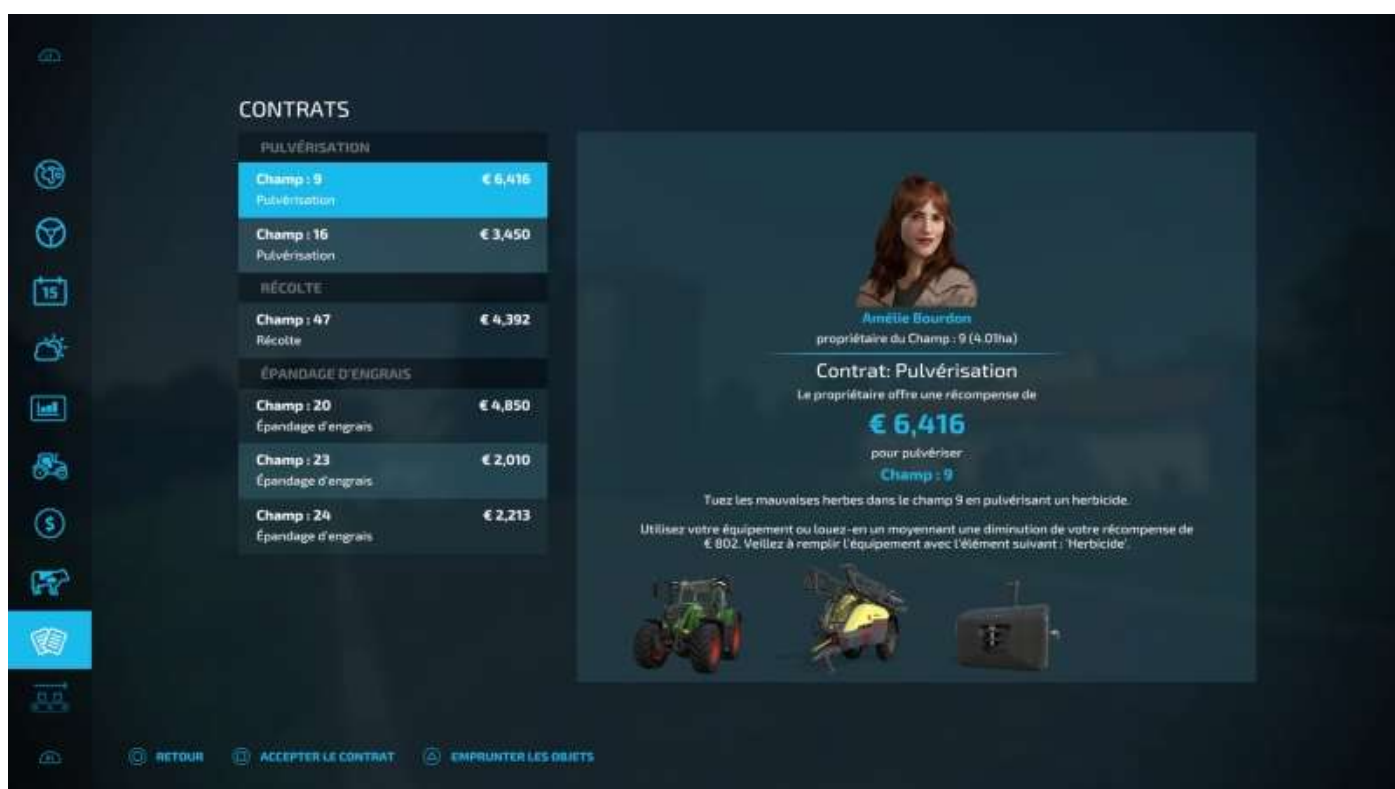
Animaux

Ensuite on trouve l'inventaire des animaux en votre possession (quand vous aurez acheté une grange, une étable ou un enclos et mis des animaux dedans !) :



Contrats

Puis la liste des contrats proposés par les PNJ :



Chaines de production

Vos chaînes de production si vous en avez achetées :



Statistiques

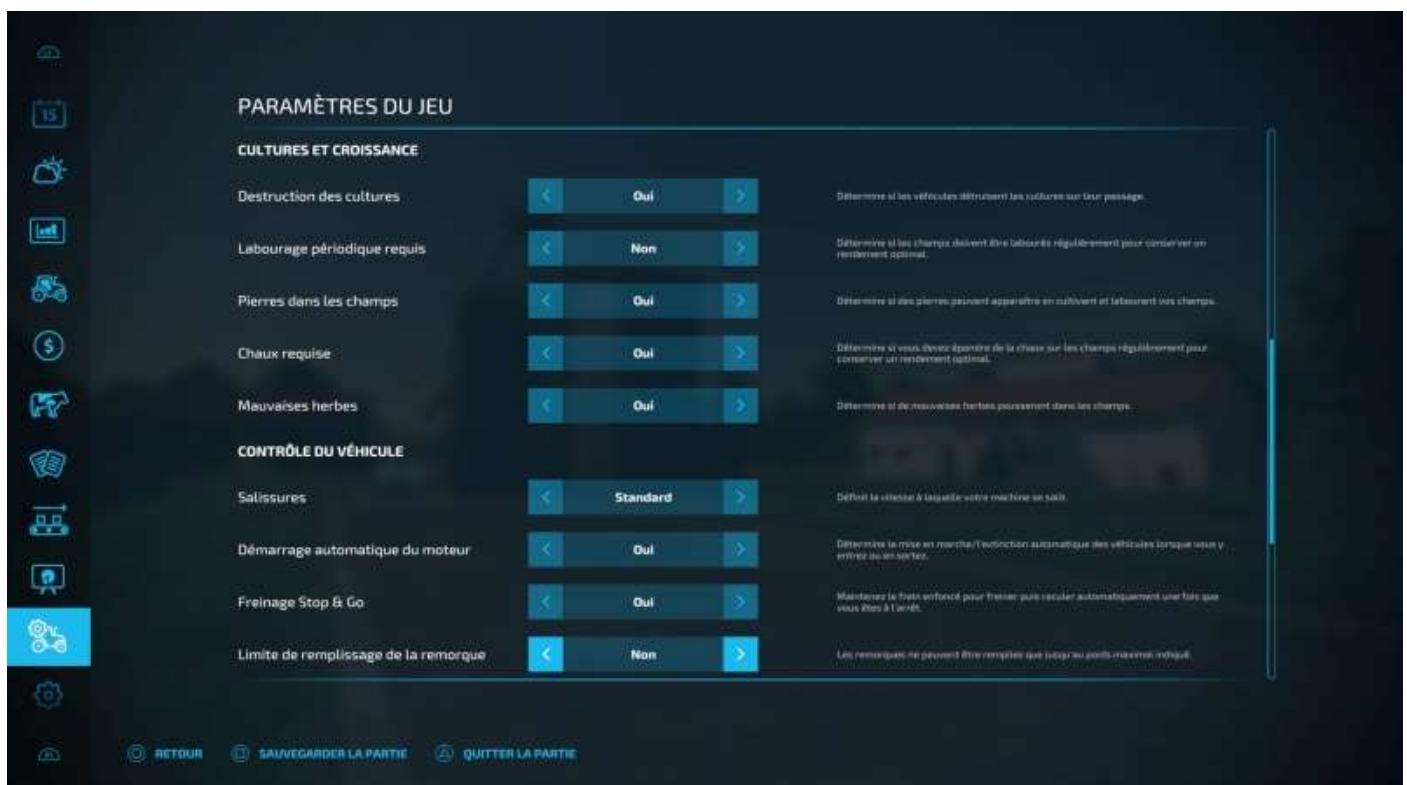
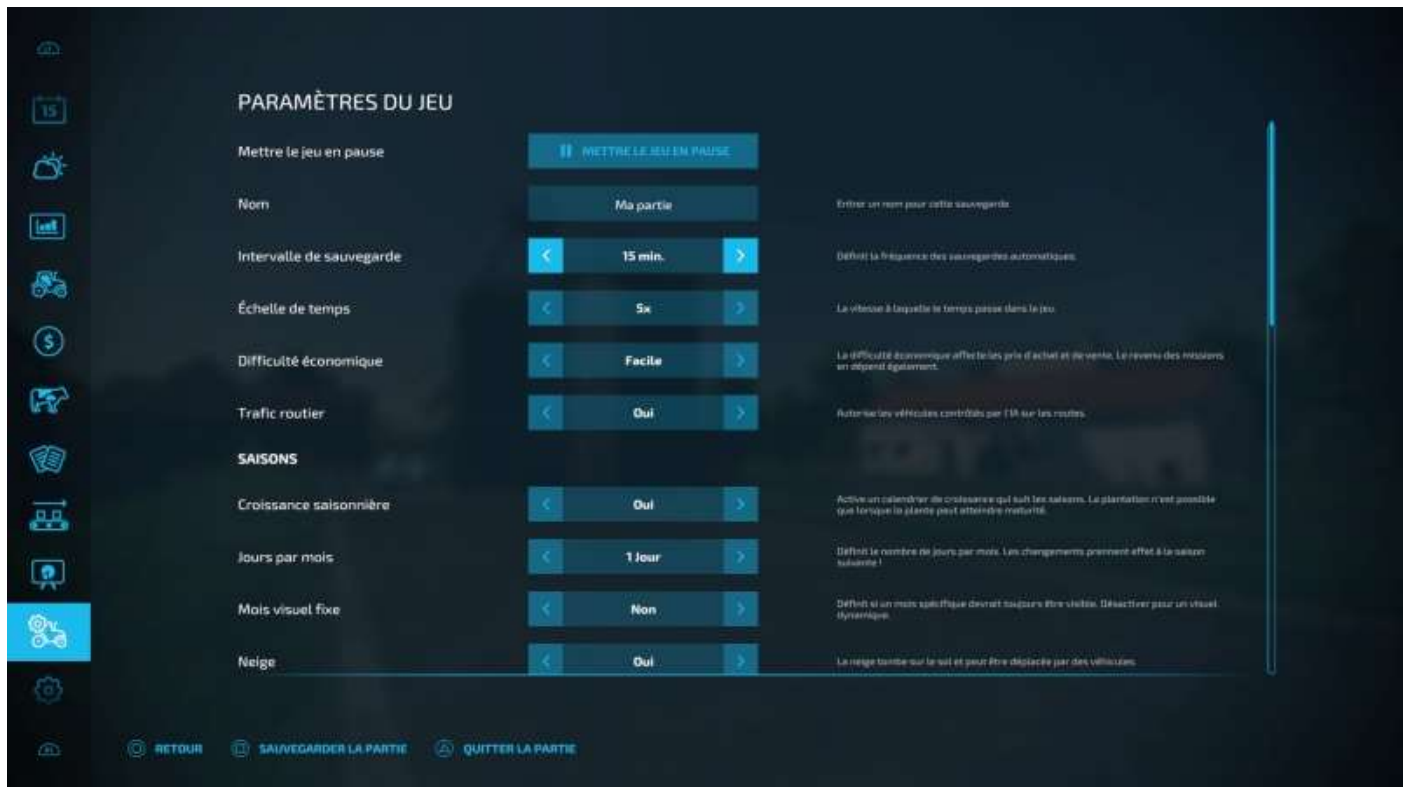
Un écran de statistiques (bof) :

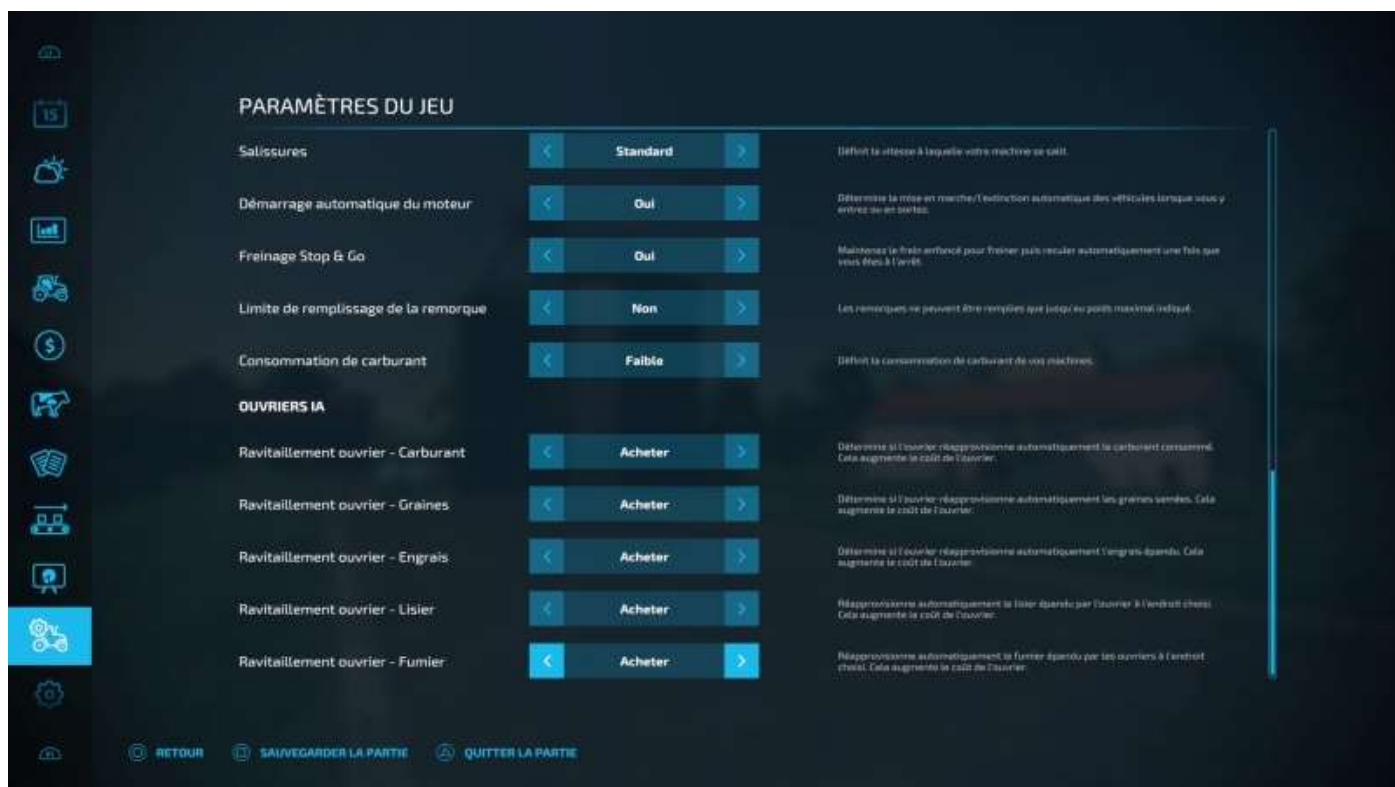
STATISTIQUES	SESSION	TOTAL
Hectares travaillés [ha]	0.21	1.89
Hectares cultivés [ha]	0.21	0.80
Hectares labourés [ha]	0.00	0.00
Hectares ensemencés [ha]	0.00	0.00
Hectares pulvérisés [ha]	0.00	0.00
Hectares récoltés [ha]	0.00	1.09
Oliviers récoltés [m]	0.0	0.0
Vignes récoltées [m]	0.0	0.0
Temps de travail	00:00	00:12
Temps de travail des champs	00:03	00:15
Temps de labourage	00:00	00:00
Temps d'ensemencement	00:00	00:00
Temps de pulvérisation	00:00	00:00
Temps de récolte	00:00	00:21
Distance parcourue [km]	0.17	3.34
Consommation de carburant [l...]	1.00	26.01

STATISTIQUES	SESSION	TOTAL
Consommation de semences [L...]	0.00	0.00
Consommation d'engrais [litres]	0.00	0.00
Balles créées	0	0
Arbres plantés	0	0
Arbres abattus	0	0
Missions terminées	0	0
Temps de jeu	00:18	00:57
Années de jeu		1
Ouvriers actuellement engagés	0	
Balles	0	
Palettes stockées	0	
Objets à collectionner récoltés		0 / 20

Paramètres du jeu

Puis voici les paramètres du jeu, que l'on a déjà vus rapidement. Les paramètres du jeu concernent le comportement du programme pendant une partie, ils sont accessibles avant le lancement puis en cours de partie, alors que les paramètres généraux, que l'on va voir après, concernent la dynamique du joueur, des PNJ animaux et du contexte. Ils ne sont modifiables qu'en cours de partie.





Commentaires sur certains paramètres du jeu

Mettre le jeu en pause

Quand vous affichez les paramètres, le jeu continue à tourner en tâche de fond, les heures avancent, les ouvriers bossent, les animaux mangent, etc. Si cela peut ne pas convenir pendant que vous passez vos paramètres en revue, cliquez sur *Mettre le jeu en pause* et plus rien ne se passera. Le jeu reprendra quand vous quitterez l'écran de gestion des paramètres.

Nom de la partie

Changer le nom de votre partie ne crée pas une sauvegarde différente avec un nom différent, la partie sauvegardée écrasera la sauvegarde précédente avec l'ancien nom.

Échelle de temps

Si vous réglez ce paramètre sur 360, valeur maximum, une seconde réelle équivaldra à six minutes dans le jeu ($360=60 \times 6$). Si vous avez laissé le paramètre *Jours par mois* à sa valeur par défaut de 1, cela signifie que vous changerez de mois toutes les 240 secondes, ce qui peut s'avérer pratique pour voir pousser vos cultures plus vite.

Mois visuel fixe

Si vous aimez (comme votre serviteur) bosser en plein jour sous un soleil d'août, faites avancer le temps avec le paramètre précédent et, quand vous arrivez au mois d'août, remettez-le à 1 (une seconde réelle = une seconde dans le jeu) puis sélectionnez *Mois visuel fixe*. La météo ne changera plus mais le temps passera quand-même. Pratique pour ne pas avoir à évoluer dans le noir quand la nuit tombe...

Destruction des cultures

A positionner sur *Non* parce que, après quelques heures de jeu, vous en aurez vite marre de circuler sur les routes et vous aurez envie de prendre tout schuss à travers les champs des voisins... 😊

Freinage Stop & Go

Option sélectionnée : quand vous activerez la commande de marche arrière, le véhicule freinera puis reculera.

Option désélectionnée : quand vous activerez la commande de marche arrière, la première fois le véhicule freinera et s'arrêtera, et une deuxième action le fera reculer.

Limite de remplissage de la remorque

« Le remplissage "sans limite" permet de remplir la remorque au maximum de son volume sans tenir compte du poids maxi. La limite de remplissage est différente pour une même remorque suivant ce qu'on met dedans. Avec la limite : Une remorque qui peut contenir 5,7 tonnes maxi pourra être remplie à raz bord (100% du volume) avec du blé, mais ne sera remplie qu'à 44% de sa capacité en volume avec des pierres par exemple. Sans la limite : Le remplissage se fera à 100% du volume de la remorque quoi qu'on charge, même si le poids est en excédent. (Le tracteur avancera beaucoup moins bien) » (© **94Farmer** sur le forum de **Giants Software**. Merci à lui).

Ravitaillement ouvriers I.A.

Laisser les cinq sur *Acheter*, sinon vous devrez réapprovisionner manuellement les semeuses en gains, les véhicules en carburant et autres équipements qui consomment des ressources.

Paramètres généraux

Voici les paramètres généraux :

Paramètre	Valeur	Description
Fenêtre d'aide	Oui	Affiche la liste des commandes dans le coin supérieur gauche de l'écran.
Mode daltonien	Non	Change les couleurs de l'état des champs et des cultures sur la carte, afin qu'elles soient plus faciles à distinguer par les personnes daltoniennes.
Traceurs de zone interactive	Oui	Affiche le marquage jaune et noir autour des zones interactives.
Déclencheur d'infos	Oui	Affiche les déclencheurs d'infos, qui vous fournissent des informations utiles sur des éléments importants du jeu.
Informations du champ	Oui	Donne des informations sur le champ.
UNITÉS		
Unité monétaire	Euro	Définit la monnaie du jeu.
Unité de mesure	Kilomètres	Définit les unités de mesure utilisées dans le jeu.
Unité de température	Celsius	Définit les unités de température utilisées dans le jeu.
Unité de surface	Hectares	Définit les unités de surface utilisées dans le jeu.
Radio	Non	Allume ou éteint la radio.
Portée de la radio	Véhicules uniquement	Définit les endroits où l'on peut écouter la radio.

CAMÉRA			
	Réinitialiser la caméra du véhicule	< Non >	Mémorise le type de vue de véhicule lorsque vous le quittez.
	Suspension de la caméra intérieure	< Non >	Quand vous l'activez, la caméra intérieure suit les mouvements de la suspension du siège et donne un effet plus réaliste.
	Caméra dynamique du véhicule	< Oui >	Maintient la vue du véhicule à l'horizontale.
	Inverser l'axe Y	< Non >	Inverse l'axe Y
COMMANDES DU PÉRIPHÉRIQUE D'ENTRÉE			
	Commandes de bras simplifiées	< Oui >	Active les commandes simplifiées pour les grues.
	Sensibilité de la caméra	< 200% >	Modifie la vitesse de rotation de la caméra
	Sensibilité du bras du véhicule	< 50% >	Ajuste la vitesse de rotation du bras du véhicule.
	Vitesse de retour des roues	< 50% >	Ajuste la vitesse à laquelle les roues reprennent leur position initiale.
	Sensibilité de la direction	< 50% >	Modifie la vitesse de la direction.
	Changement de direction	< Automatique >	Définit si le changement de direction d'un véhicule est automatiquement activé ou manuellement en appuyant sur une touche.
	Mode de changement de vitesse	< Automatique >	Ce paramètre modifie le mode de changement des vitesses des véhicules avec une transmission manuelle.
	Valeur d'affichage du compteur de vitesse	< Vitesse du véhicule >	Définit la valeur visualisée sur le compteur de vitesse.
	Passer aux trains	< Oui >	Les trains sont accessibles lorsque l'on choisit un véhicule.
	Périphérique d'entrée de l'aide	< Auto >	Choisissez le périphérique qui sera affiché par défaut.
	Coupe automatique de l'abatteuse de bois	< Oui >	L'arbre sera automatiquement coupé après avoir été ébranché.
SON			
	Volume	< 100% >	Volume global. Concerne tous les types de sons.
	Volume du véhicule	< 100% >	Ajuste le volume du bruit des moteurs et des machines.
	Volume de l'environnement	< 70% >	Ajuste le volume des effets sonores de l'environnement.
	Volume de la radio	< Non >	Ajuste le volume des musiques qui passent à la radio.
	Volume de l'interface graphique	< 50% >	Ajuste le volume des sons du menu.

E ÉCHAP RETOUR ESPACE SAUVEGARDER LA PARTIE ← → QUITTER LA PARTIE

Commandes clavier et commandes manette (PC)

Ensuite, sur PC seulement, on a un choix *Commandes clavier/commandes manette* (qui sont listées en annexe).

Assistance

Et enfin, le choix *Assistance* vous affiche la documentation en ligne :

ASSISTANCE

PREMIERS PAS

Quel agriculteur ai-je envie d'être ?

Comment commencer ?

Boutique et atelier

Équipement de départ

Contrats

Menu du mode de construction

Agriculture saisonnière

Ouvrier de l'IA

APERÇU DES ICÔNES

Cultures

Verdure

Animaux

Produits

Booster de rendement

Autres

Icônes de la boutique

BASES DE L'AGRICULTURE

Quel agriculteur ai-je envie d'être ?

Pour commencer, vous devez décider du type d'exploitant que vous voulez être. Il existe trois types de spécialisations sur lesquelles vous pouvez vous concentrer :

AGRICULTURE

L'agriculture classique est le cœur de Farming Simulator. En mode **Nouvel agriculteur**, vous commencez avec quelques machines qui vous permettent de démarrer immédiatement. Les activités agricoles quotidiennes sont très variées, avec davantage de tâches à accomplir dans tous les processus de l'agriculture.

ÉLEVAGE D'ANIMAUX

Sur certaines cartes, des animaux sont déjà présents dans votre ferme lorsque vous commencez une partie en mode **"Nouvel agriculteur"**. Mais ne vous inquiétez pas : si vous ne leur prêtez pas attention, ils ne produiront plus de marchandises.

SYLVICULTURE

La récolte du bois est une profession lucrative, bien qu'elle ne soit pas aussi diversifiée que l'agriculture et que l'utilisation des

(extrait)

3 – Catalogue de Armand Moteurs

Ah, il commence à neiger, allons visiter au chaud le magasin **Armand Moteurs**.



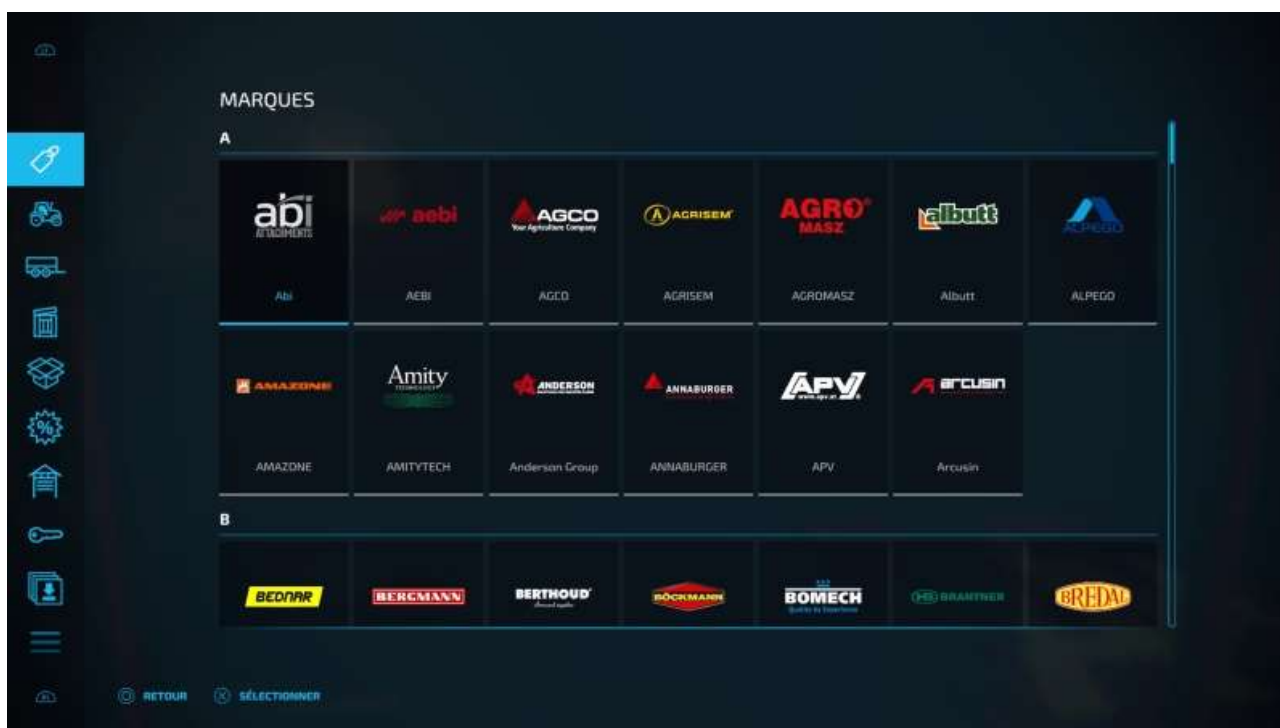
Pour entrer dans le magasin (en fait, pour afficher son catalogue), allez sur l'icône et faites **L3** (ou appuyez sur le pavé central, c'est pareil, touche **P** sur PC).



Marques

Le déplacement dans le menu du catalogue se fait comme dans celui du menu des **Options**, avec les touches **L1** et **R1**, puis flèches droites et gauche pour sélectionner les catégories de produits.





Le premier onglet vous affiche l'intégralité du catalogue par marques :



Cliquez sur une marque, la liste des articles disponibles apparaît :

ANDERSON GROUP 1044 / 2600 SOLDE: 2,557,190 €

MARQUES ANDERSON GROUP Cette machine sert à répandre la paille des balles de paille sur le sol de l'étable des vaches. ⓘ

 <p>ANDERSON</p> <p>PRO-CHOP 150</p> <p>€ 37,000</p>	 <p>ANDERSON</p> <p>M160</p> <p>€ 19,000</p>	 <p>ANDERSON</p> <p>BioBaler WB-55</p> <p>€ 99,500</p>	 <p>ANDERSON</p> <p>Bumper</p> <p>€ 1,500</p>
--	--	---	---

Anderson Group PRO-CHOP 150
0 en votre possession, 0 en location






















59 kW/80 ch 2 balles 3 t -5

[RETOUR](#) [DÉTAILS](#)

Véhicules

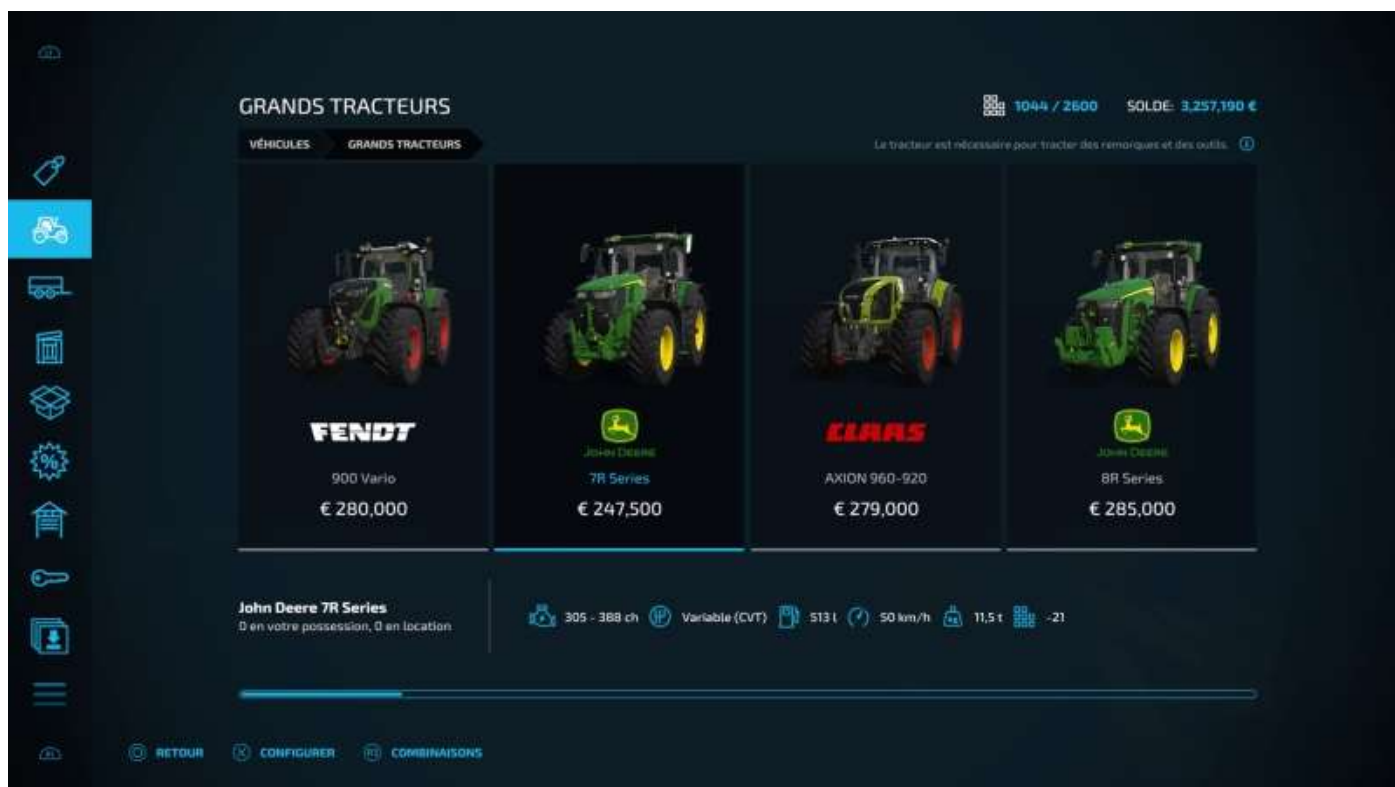
Le suivant liste les véhicules et accessoires pour véhicules :

VÉHICULES

 Petits tracteurs	 Tracteurs moyens	 Grands tracteurs	 Camions	 Moissonneuses-batteuses	 Enseleuses	 Culture des pommes de terre
 Culture de betterave sucrière	 Culture de canne à sucre	 Culture du coton	 Viticulture	 Oéiculture	 Machines forestières	 Animaux
 Protection des cultures	 Cuves à lisier	 Faucheuses	 Chargeuses avant	 Chargeuses sur pneus	 Chariots télescopiques	 Chargeuses compactes

[RETOUR](#) [SÉLECTIONNER](#)

Cliquez sur une catégorie, les articles sont affichés :

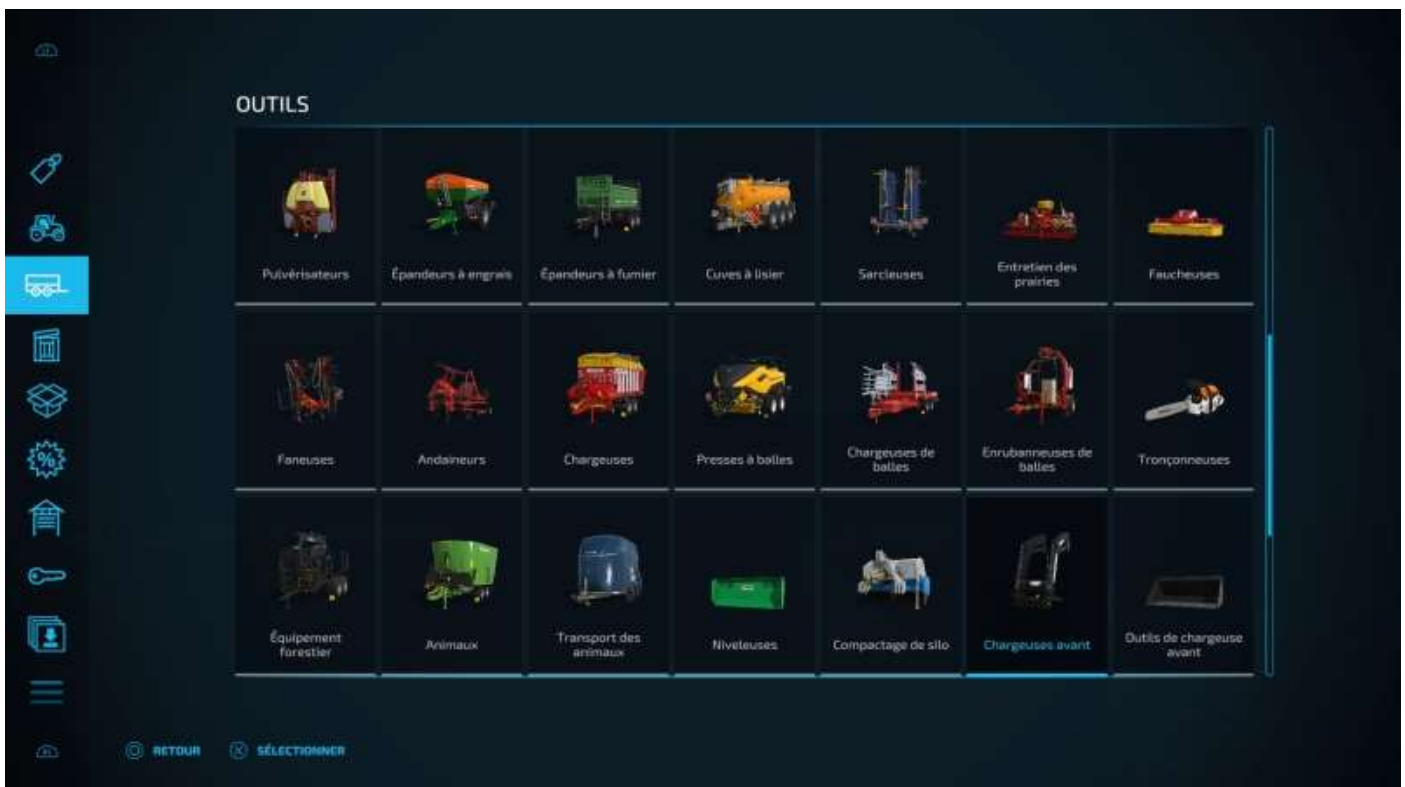


Si vous voulez un tracteur avec une *chargeuse avant* (vivement conseillé), sélectionnez l'option dans le sous-menu *systèmes d'attelage* des paramètres de configuration du véhicule (en bas à droite dans l'image ci-dessous) :



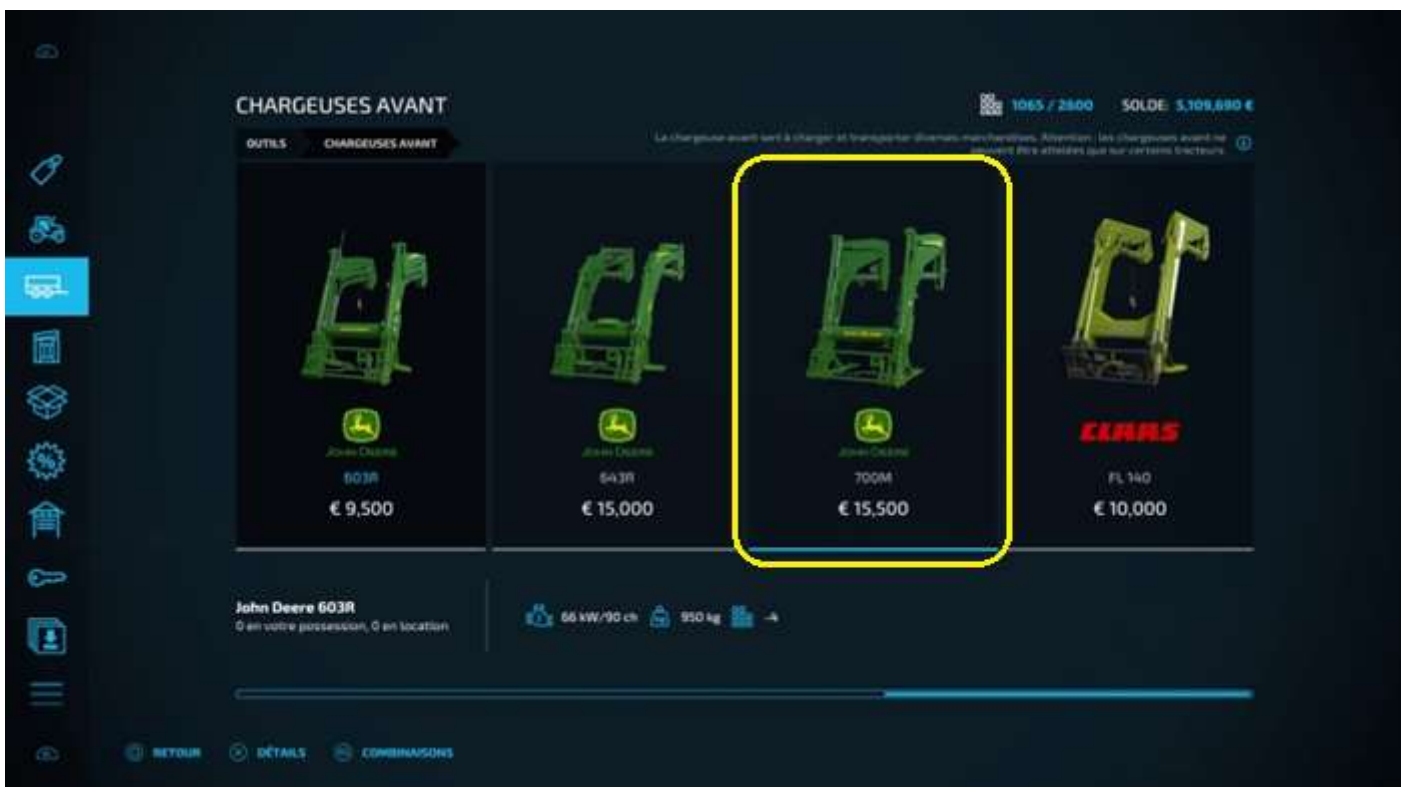
Outils

L'onglet d'après liste les outils, remorques et accessoires. Pour accéder aux chargeuses avant, cliquez sur.. *Chargeuses avant*. 😊



Toutes les chargeuses ne se montent pas sur tous les tracteurs d'une même marque (sinon elles ne se montent pas du tout si vous mélangez les marques). Si vous avez acheté/loué un **John Deere**, vous devez lui installer une chargeuse **John Deere**.

Par exemple, vous avez loué un (grand) tracteur 7R 270, la chargeuse sera la 700M :



Pour équiper votre chargeuse, avancez lentement. Quand le message « *Attendez John*

Deere 700M » est affiché, validez (X) et Bob est votre oncle⁹.



Et voilà :

⁹ Expression américaine qui signifie « Tout va bien ». Consultez la Toile pour en savoir plus.



Après, il faut lui ajouter des accessoires de chargeuse, par exemple une pelle, une fourche pique balles et un cadre lève palettes, que vous trouverez dans la catégorie *Outils de chargeuse avant*.




OUTILS DE CHARGEUSE AVANT

1068 / 2600 SOLDE: 15,080,215 €

OUTILS OUTILS DE CHARGEUSE AVANT

Cet outil peut servir à transporter des balles. ⓘ

 <p>albutt</p> <p>Pique balles</p> <p>€ 600</p>	 <p>albutt</p> <p>Pince à b. enrubannées</p> <p>€ 1,700</p>	 <p>albutt</p> <p>Fourche à balles rondes</p> <p>€ 1,600</p>	 <p>albutt</p> <p>Bale King</p> <p>€ 5,600</p>
---	---	---	--

Albutt Bale King
 0 en votre possession, 0 en location

750 kg -3

RETOUR DÉTAILS COMBINAISONS

OUTILS DE CHARGEUSE AVANT

1068 / 2600 SOLDE: 15,080,215 €

OUTILS OUTILS DE CHARGEUSE AVANT

Cet outil peut servir à transporter vos big bags. ⓘ

 <p>albutt</p> <p>Cadre lève-palettes</p> <p>€ 1,700</p>	 <p>albutt</p> <p>Fourche à bois</p> <p>€ 3,000</p>	 <p>Quicke</p> <p>BIG BAG LIFTER - SINGLE</p> <p>€ 700</p>	 <p>Quicke</p> <p>BIG BAG LIFTER - DUAL</p> <p>€ 1,250</p>
--	---	---	--

Quicke BIG BAG LIFTER - DUAL
 0 en votre possession, 0 en location

300 kg -2

RETOUR DÉTAILS COMBINAISONS

Votre tracteur est configuré !



Pour fixer un outil sur une chargeuse, approchez-vous lentement de l'outil côté fixation, attendez le message « *Attalez...* », validez et puis c'est tout.

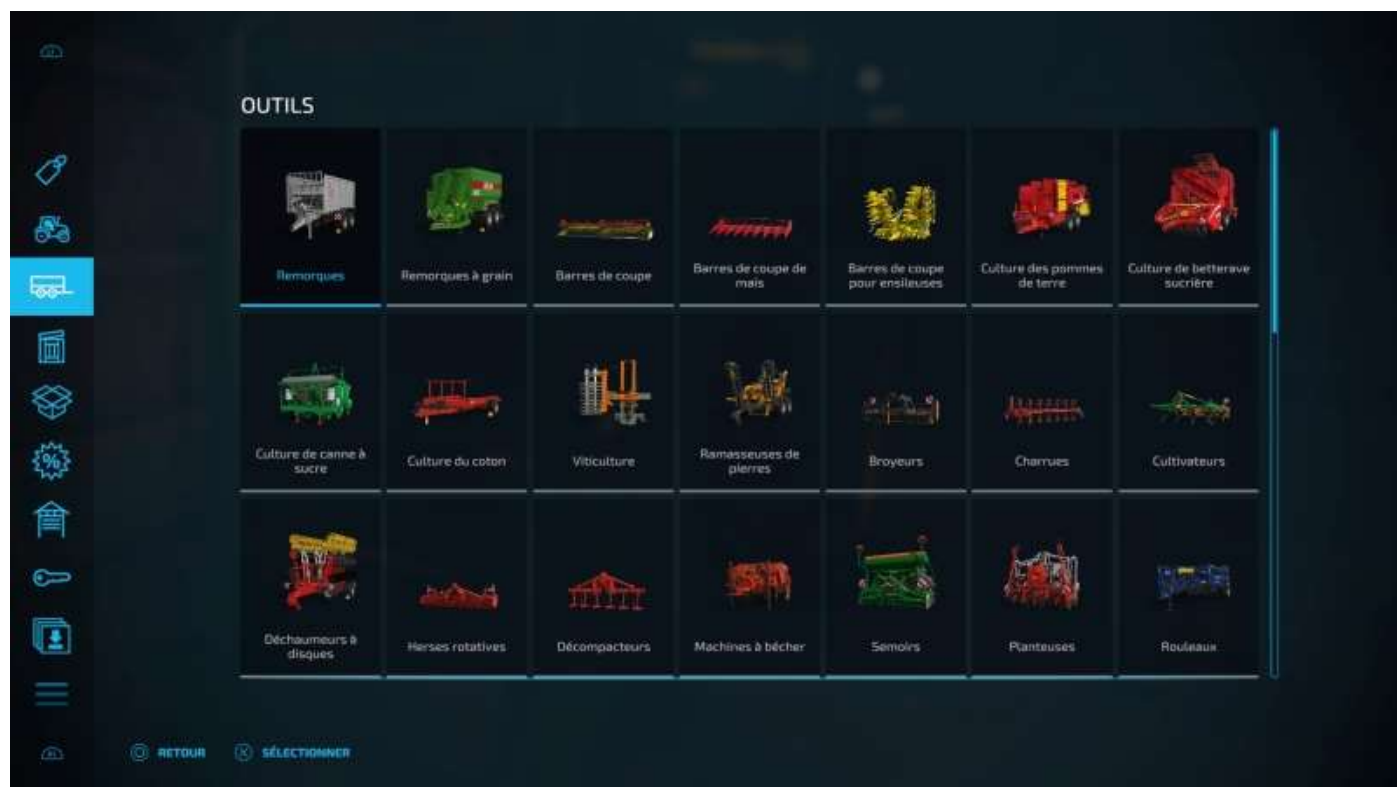


Votre tracteur a été transformé en transpalette.

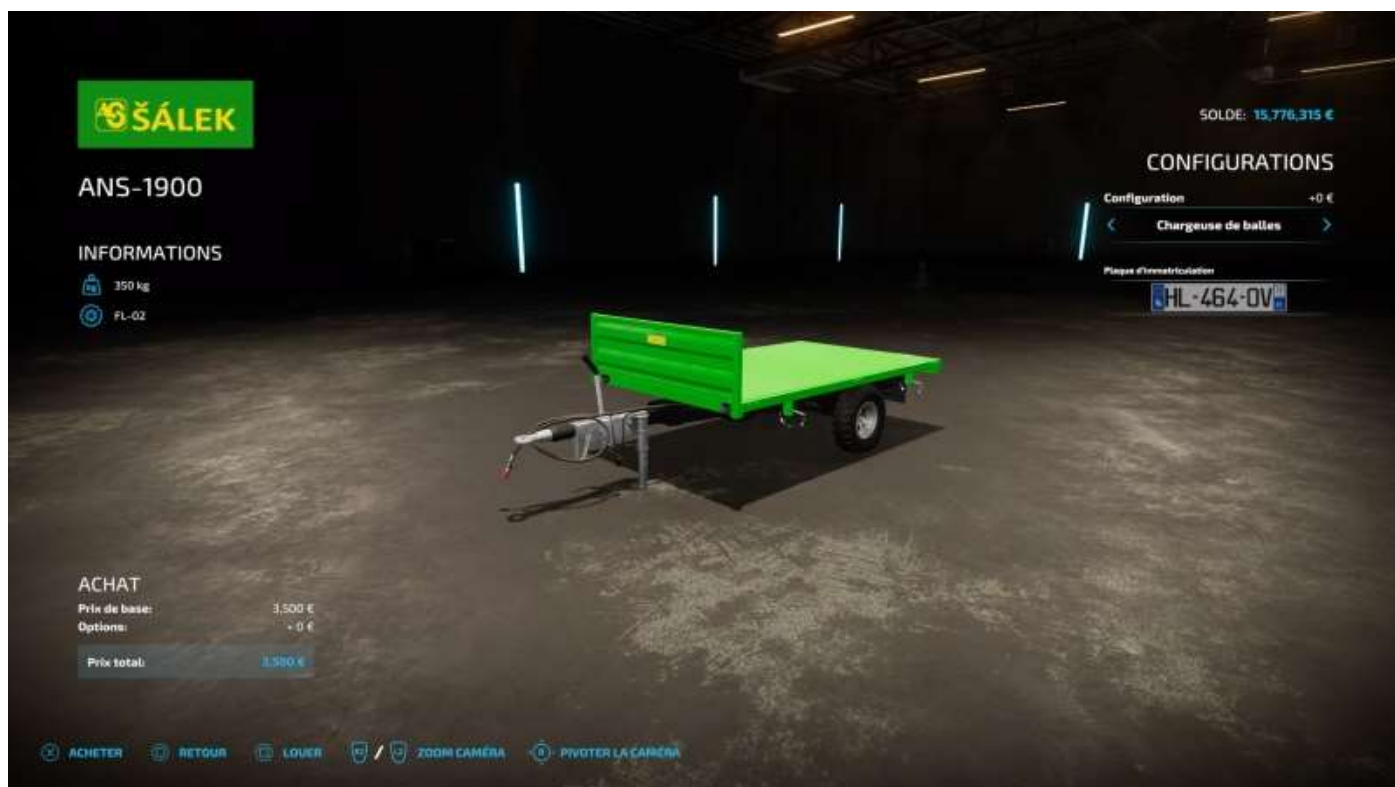


Pour rapporter tout cela à la ferme, achetez/louez une petite remorque ([Outils > Remorques](#)).

L'**ANS 1900** convient parfaitement aux petites charges (et est plus facile à manoeuvrer en marche arrière que les grandes remorques avec attelage articulé).



Voilà votre remorque, que vous avez intelligemment prise avec les ridelles enlevées :

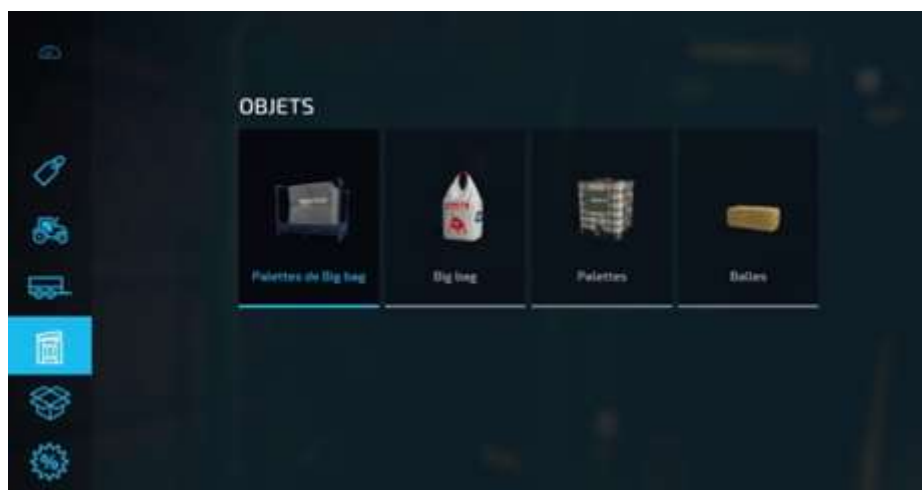


Rapportez tout cela chez vous et on n'en parle plus.



Objets

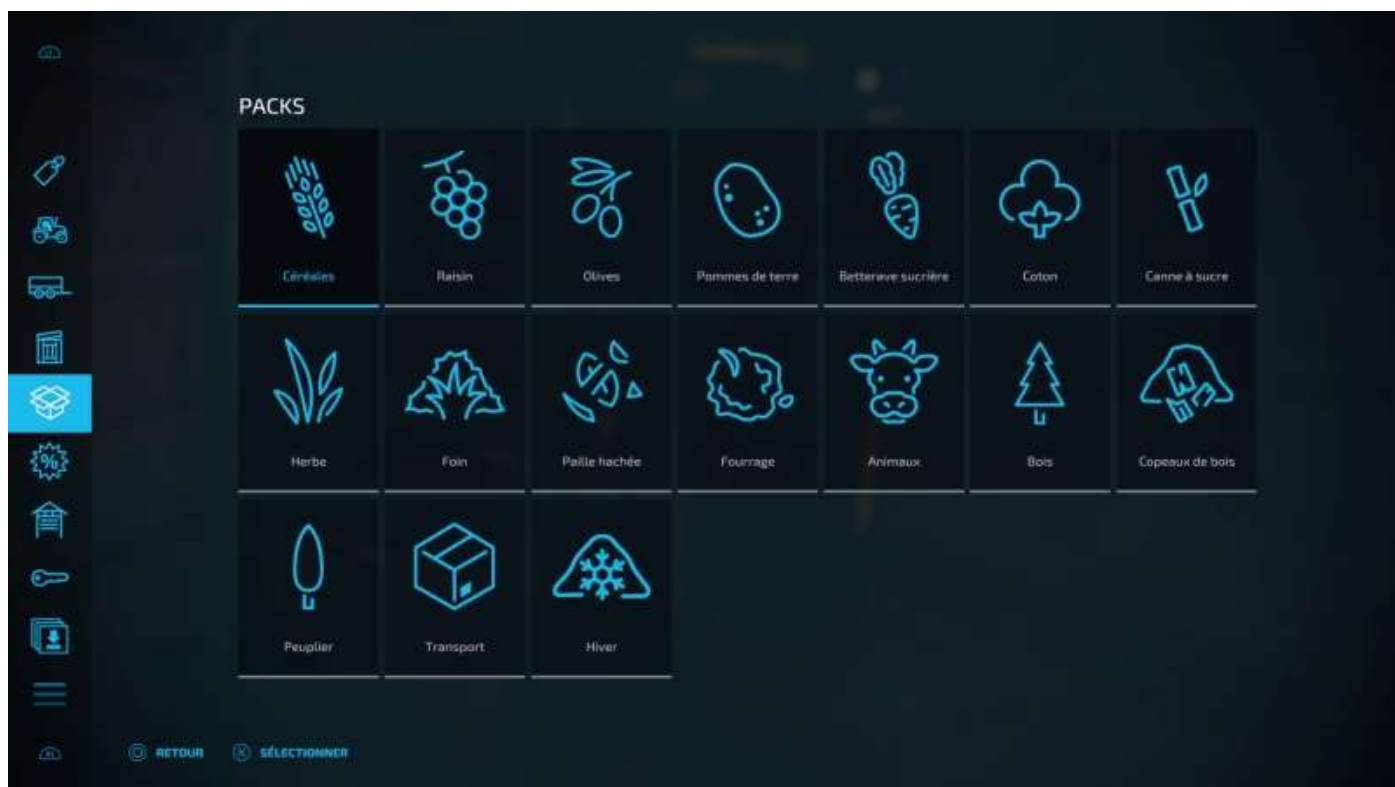
L'onglet suivant, *Objets*, permet d'acheter des consommables (grains, engrais, paille, etc.) en palettes ou en sacs de vrac.



Packs

L'onglet d'après propose des packs classés par catégories de cultures. Ces packs contiennent toutes les ressources nécessaires à une culture en particulier.

Par exemple, pour les céréales, on vous propose un tracteur, une moissonneuse-batteuse, une barre de coupe, une remorque de barre de coupe (oui, parce que si vous baladez sur l'avenue le cœur ouvert à l'inconnue¹⁰ avec une barre de coupe de 14 mètres montée sur votre moissonneuse, ça ne va pas le faire si quelqu'un arrive en face...), une remorque, un cultivateur, une semeuse, des « masses » (contrepois à fixer sur les tracteurs), etc.







¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=woFTMwLJiI>

CÉRÉALES 1083 / 2600 SOLDE: 18.527,257 €

PACKS CÉRÉALES

Le tracteur est nécessaire pour tracter des remorques et des outils. Une chargeuse avant peut être ajoutée à ce tracteur.

 <p>FENDT</p> <p>500 Favorit</p> <p>€ 76,000</p>	 <p>DEUTZ FAHR</p> <p>Topliner 4090 HTS</p> <p>€ 129,500</p>	 <p>DEUTZ FAHR</p> <p>Topliner 4090 Barre de coupe</p> <p>€ 30,000</p>	 <p>DEUTZ FAHR</p> <p>Topliner 4090 Remorque</p> <p>€ 1,000</p>
--	--	---	---

Fendt 500 Favorit
0 en votre possession, 0 en location





115 - 150 ch Semi-Powershift 210 l 50 km/h 5,7 t -16

RETOUR CONFIGURER

CÉRÉALES 1083 / 2600 SOLDE: 18.527,257 €

PACKS CÉRÉALES

La masse permet de maintenir les roues d'un tracteur au sol et d'améliorer sa stabilité.

 <p>WELGER</p> <p>DK 115</p> <p>€ 11,500</p>	 <p>RABE</p> <p>EG 3/9</p> <p>€ 12,000</p>	 <p>HK 25 + NS 3030</p> <p>€ 33,500</p>	 <p>Tenwinkel</p> <p>FGB 600</p> <p>€ 650</p>
--	--	--	---

Tenwinkel FGB 600
0 en votre possession, 0 en location

600 kg -2

RETOUR CONFIGURER

Vente de véhicules d'occasion




Après, on trouve un onglet qui montre des occasions à saisir (générées aléatoirement par le programme) :

VENTE DE VÉHICULES D'OCCASION

1083 / 2600 SOLDE: 18.527,257 €

VENTE DE VÉHICULES D'OCCASION

Le tracteur est nécessaire pour tracter des remorques et des outils. Une chargeuse avant peut être ajoutée à ce tracteur.

 <p>MCCORMICK</p> <p>X7 VT-Drive</p> <p>€ 96,357 (-43%)</p>	 <p>Newland</p> <p>DTX 300 AR</p> <p>€ 15,422 (-46%)</p>	 <p>kemper</p> <p>390 Plus</p> <p>€ 51,823 (-56%)</p>	 <p>CLAAS</p> <p>CARAT 140 TD</p> <p>€ 9,777 (-44%)</p>
---	--	--	---

McCormick X7 VT-Drive
 ◻ en votre possession, ◻ en location











18.1 h 190 - 240 ch Variable (CVT) 350 l 50 km/h 8,1 t -17 16 mois

RETOUR CONFIGURER

Objets possédés

Puis on a la liste des véhicules, équipements et accessoire que vous avez achetés :

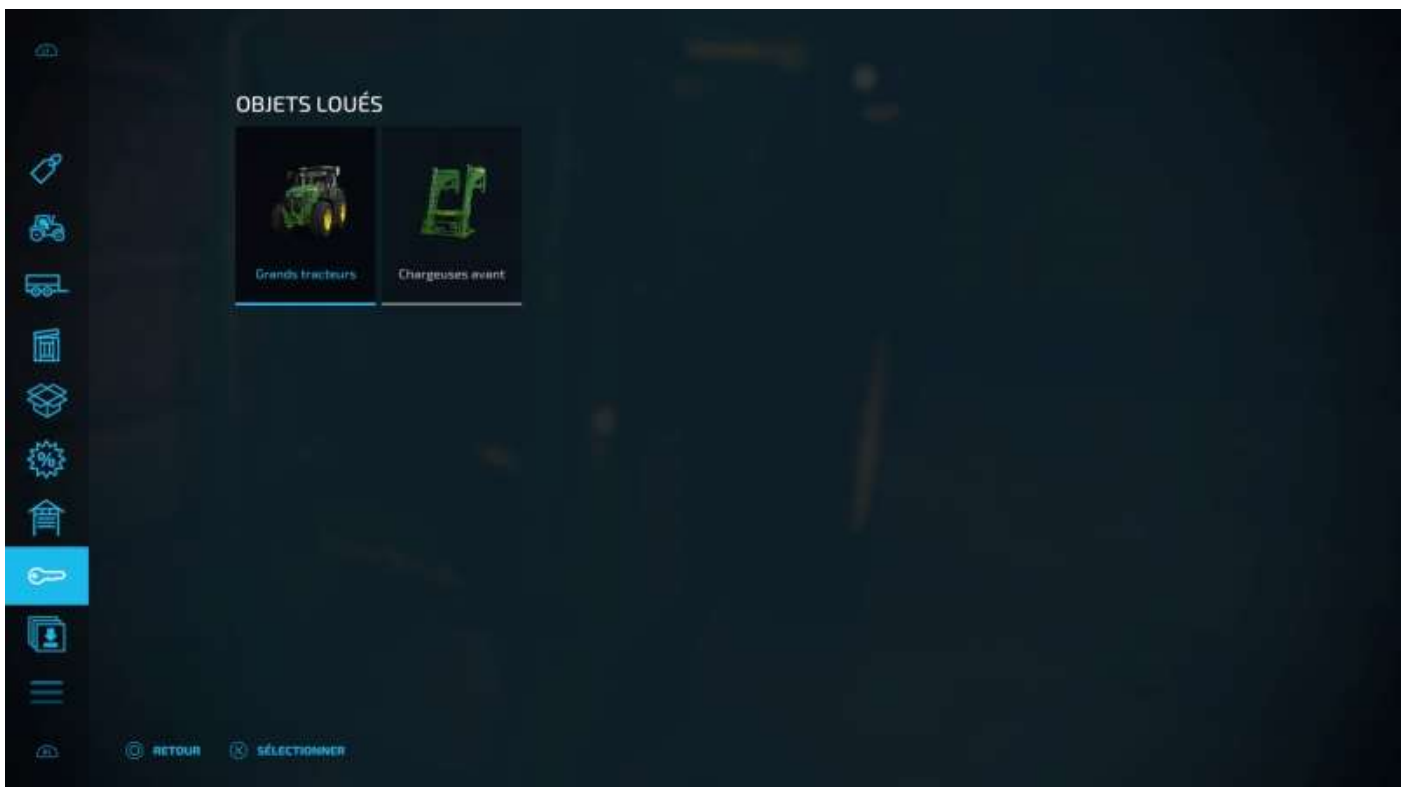
OBJETS POSSÉDÉS

RETOUR SÉLECTIONNER

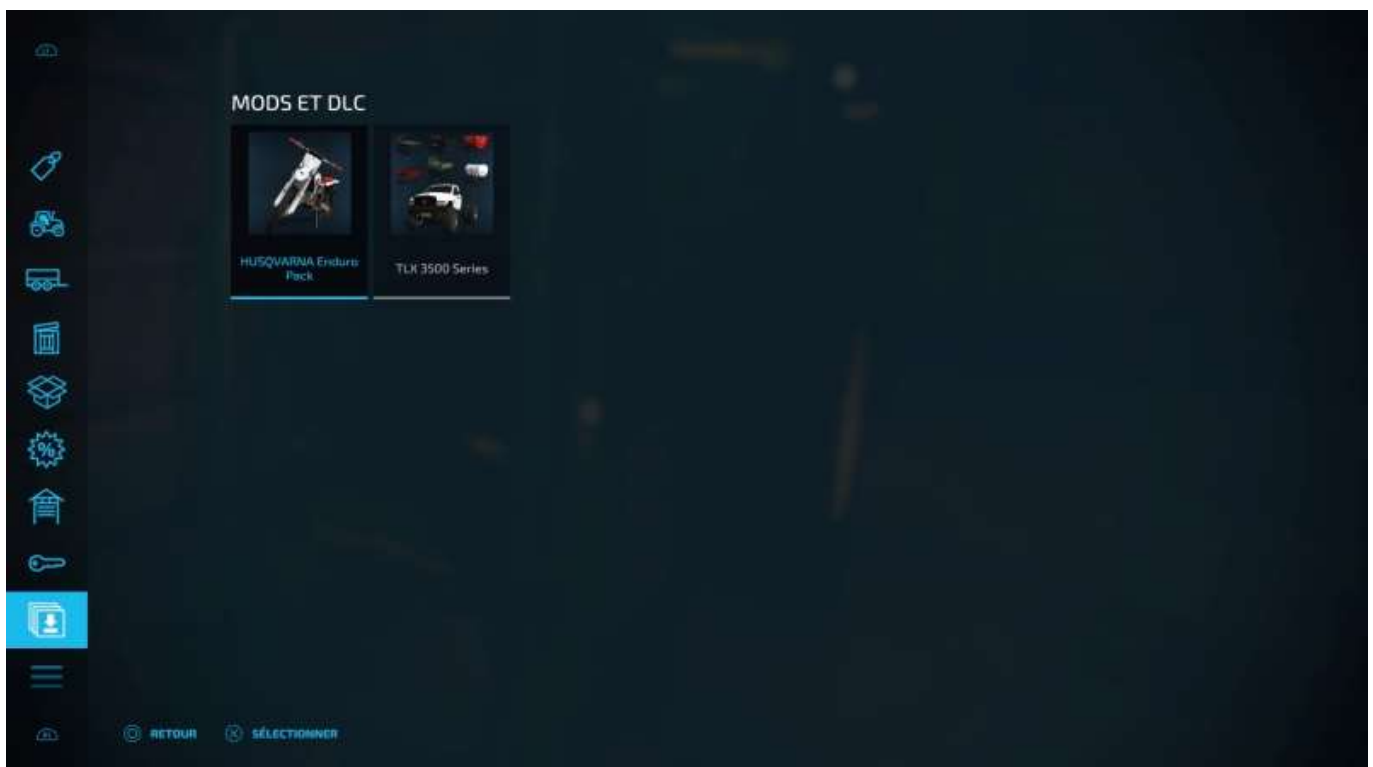
Objets loués

Ou loués :



Mods et DLC

L'onglet suivant (sur console seulement) liste les *Mods* installés.

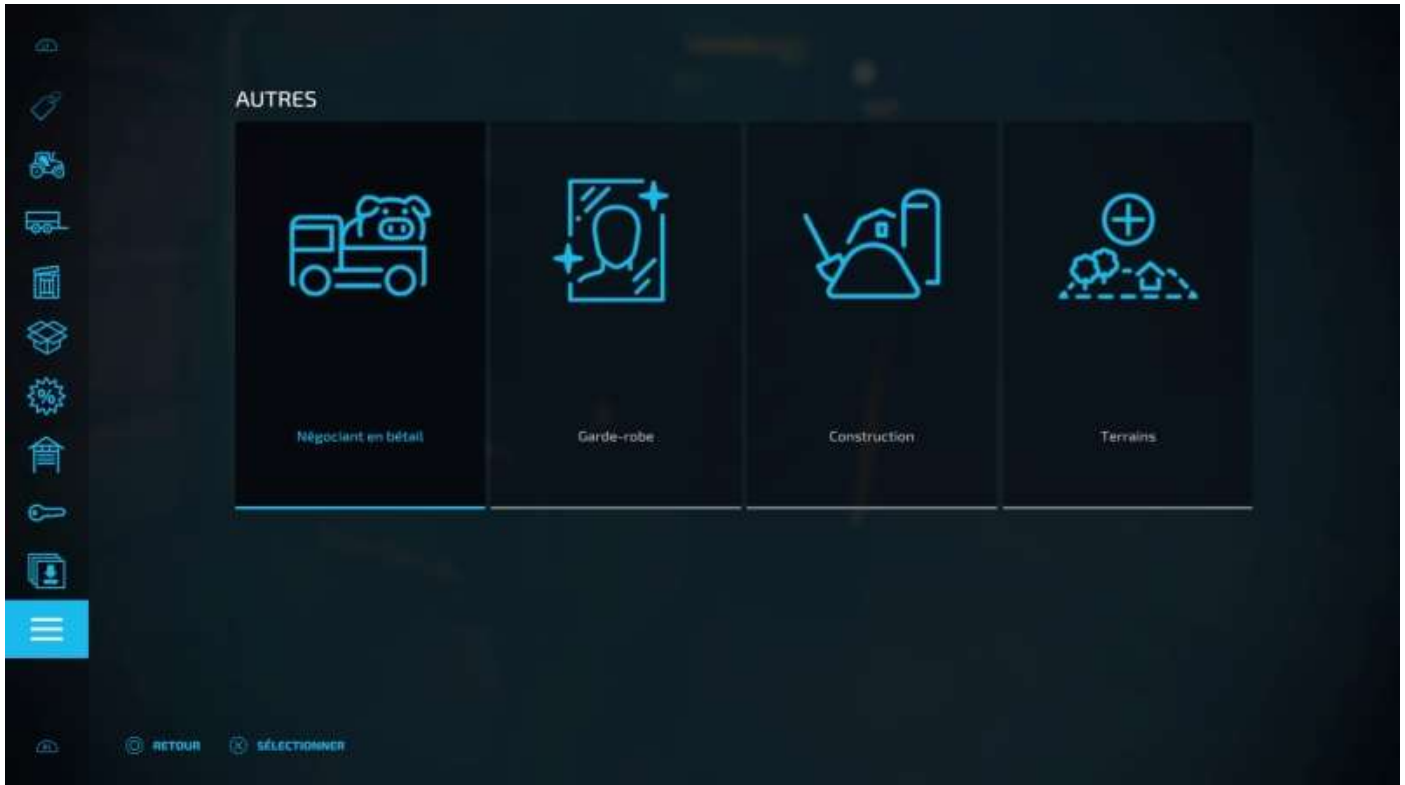


Autres

Enfin, le dernier onglet donne accès à quatre fonctionnalités dont trois que vous allez

utiliser souvent, c'est pourquoi elles ont été regroupées ici :

- Négociant en bétail et autres animaux
- Garde-robe, le menu de customisation de votre personnage
- Constructions
- Terrains



Vous avez acheté et installé un poulailler ? Maintenant il vous faut y mettre des le pou.



Négociant en bétail

Cliquez sur *Négociant en bétail*, sélectionnez vos bêtes, leur âge et leur quantité, achetez et roulez :



Si vous avez déjà tous les types d'animaux, le même menu vous les proposera tous à l'achat pour compléter votre cheptel.

Garde robe

Le menu *Garde robe*, on le connaît déjà.



Constructions

Quant au menu *Constructions*, vu sa complexité, il est présenté en détail au chapitre 13 un peu plus loin.



Terrains

Et on termine cette visite par le choix *Terrains*, qui n'est autre que le même auquel vous pouvez accéder en affichant la carte (**Options**, premier onglet : carte, puis en appuyant sur **L3**) :



4 - Les ouvriers artificiellement intelligents

Quand vous aurez douze champs de 25 ha chacun à cultiver, fertiliser, semer et moissonner, vous serez bien content(e) de pouvoir engager des ouvriers pilotés par l'I.A. du jeu pour le faire à votre place, pour des coûts modiques de 2 à 15€ l'heure.

Un truc à savoir avant de commencer nos explications :

Le trajet d'un point de départ à un point d'arrivée doit être direct sans manoeuvres compliquées à réaliser par l'ouvrier I.A. pour quitter votre site.

Si un véhicule n'est pas sur une route ou sur un chemin qui débouche directement sur une route, vous aurez un message « La cible n'est pas accessible ».

Travail des champs par un ouvrier



Pour faire travailler un ouvrier à votre place, allez par exemple louer un cultivateur et placez-le dans un angle du terrain à traiter.

L'option *Engager un ouvrier* apparaît si vous avez laissé activées les fenêtres d'aide (**Options > Paramètres généraux > Fenêtre d'aide : oui**).



Validez, votre personnage quitte le tracteur et est remplacé par l'ouvrier, qui démarre sa tâche si rien ne l'en empêche¹¹ :



Vous pouvez rester en caméra subjective au dessus du tracteur (ou dedans : **R3**) ou quitter le tracteur. Dans ce cas, vous vous retrouverez à ses côtés, veuillez à ne pas vous faire écraser... 😊

¹¹ Champ non trouvé, objet gênant sur le parcours, tâche déjà terminée, etc.



Le tracteur sélectionné ramait un peu, on l'a remplacé par un plus puissant :



Quand l'ouvrier aura fini son travail¹², il abandonnera son véhicule au bout du champ.

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=SdAHeBzYYzI>



Dans certains cas, l'option d'embauche d'un ouvrier n'apparaît pas, comme ci-dessous pour utiliser la presse à balles.

La raison en est que l'on n'a pas passé l'andaineuse pour créer des alignements de paille après la moisson.

On peut vérifier cela en prenant les commandes du tracteur et en activant la presse à balles, rien ne se passe.



Andaineuse que voici (là, l'option d'embauche est présente dans la fenêtre d'aide) :



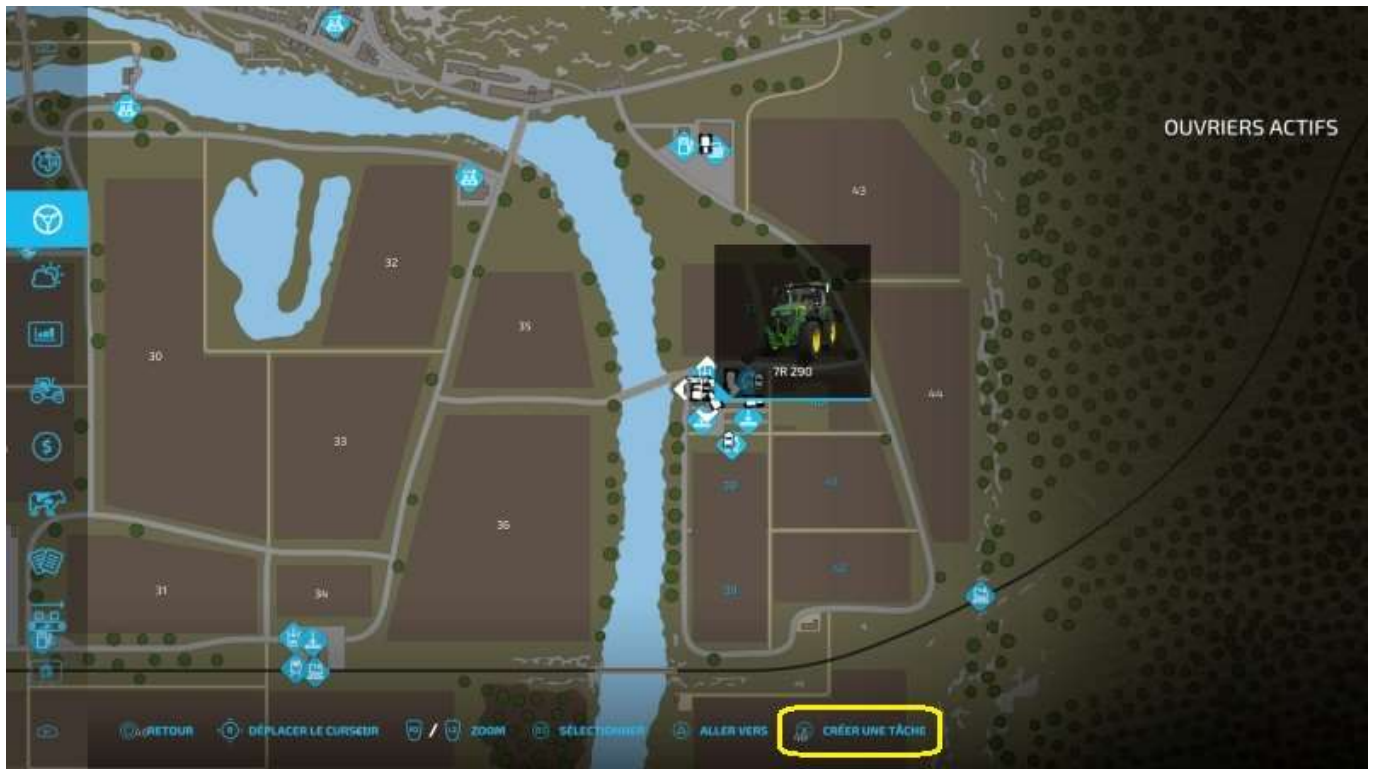
Une fois que vous avez créé vos balles¹³, chargez-les sur une remorque, et rapportez-les à la ferme :



¹³ Pour une raison inconnue de la Collectivité des joueurs de **Farming Simulator**, les ouvriers ne sont pas autorisés à utiliser la presse à balles, ce sera donc vous qui vous taperez tout le boulot.

Livraisons par un ouvrier

La gestion des tâches des ouvriers pilotés par l'I.A. se fait depuis l'écran *Ouvriers actifs* du menu **Options**. Il existe deux fonctionnalités selon que votre véhicule est équipé d'une remorque spécifique ou non (articles à livrer uniques ou divers). Sélectionnez un véhicule de livraison avec **Flèche droite** puis cliquez sur *Créer une tâche* :



Choisissez la destination en la sélectionnant sur la carte avec **R3** :



Choisissez l'orientation du véhicule à son arrivée :



Si la remorque du véhicule n'est pas spécifique à un seul produit, le menu *Créer une tâche* apparaît avec une unique option : *Aller* (on verra l'option *Livrer* plus loin).

Cliquez sur *Démarrer la tâche* :



C'est parti.



Si vous choisissez de rester dans le véhicule (sans le quitter, donc), vous aurez une caméra de poursuite extérieure...

Ou intérieure :



Ah, voici notre destination :



A l'arrivée à destination, l'ouvrier stoppe son véhicule et disparaît, contrairement aux tâches *Livraison* où il s'occupe de tout.



A vous de manoeuvrer pour effectuer votre livraison.



Le déchargement est automatique, pas besoin de descendre ôter les sangles...



Comme on le voit sur l'image précédente, le véhicule avait une remorque-plateau sur laquelle différents articles pouvaient avoir été placés, autres que des oeufs, c'est pourquoi l'option *Livrer* n'était pas proposée. En effet, pour une livraison, l'I.A. compare les marchandises à livrer avec le lieu de destination de la livraison. S'ils ne sont pas compatibles, vous en êtes informé par un message. Les marchandises à livrer ne doivent donc être que d'un certain type unique : lait, lisier, blé, etc. contenus dans des remorques ou des citernes spécifiques¹⁴.

¹⁴ Vous ne pouvez pas mettre du lisier dans une citerne pour lait et réciproquement...

En revanche, si vous confiez à un ouvrier une livraison de lait, par exemple, le menu de création de tâches vous proposera *Livrer* parmi quatre options :

- Aller
- Charger et livrer
- Livrer
- Travail de terrain

Une image valant mieux qu'un long discours¹⁵, voici l'écran d'aide en ligne ([Options >](#) dernier onglet) qui concerne les ouvriers pilotés par l'I.A. :

Ouvrier de l'IA



Travailler sur une exploitation, ce n'est pas de tout repos. Heureusement, vous pouvez recruter de la main d'œuvre pour vous aider. Pour ce faire, cliquez sur l'icône en forme de volant dans le menu pour ouvrir l'écran "Ouvrier actif". Sur l'écran "Ouvrier actif", vous pouvez créer différentes tâches. Pour ce faire, sélectionnez d'abord l'une des icônes de vos véhicules sur la carte, puis cliquez sur "Créer une tâche". Dans le menu à droite, vous pouvez choisir le type de tâche que vous souhaitez créer.



Il existe plusieurs types de tâches : "Aller", "Charger et livrer", "Livrer" et "Travail de terrain". Certaines tâches comme "Livrer" et "Charger et livrer" ne peuvent être sélectionnées que si le véhicule a une remorque attachée ou dispose d'un réservoir interne. Après avoir sélectionné le véhicule et la tâche, vous pouvez choisir la cible. Cliquez sur la carte à l'endroit où l'ouvrier doit se rendre, vous pourrez ensuite ajuster l'orientation du véhicule à l'arrêt une fois sa destination atteinte.



Les tâches "Aller" sont très basiques : l'ouvrier est envoyé à un certain point de la carte. Les tâches "Travail de terrain" envoient un ouvrier récolter ou travailler un champ. Gardez à l'esprit que les équipements appropriés doivent être attachés.



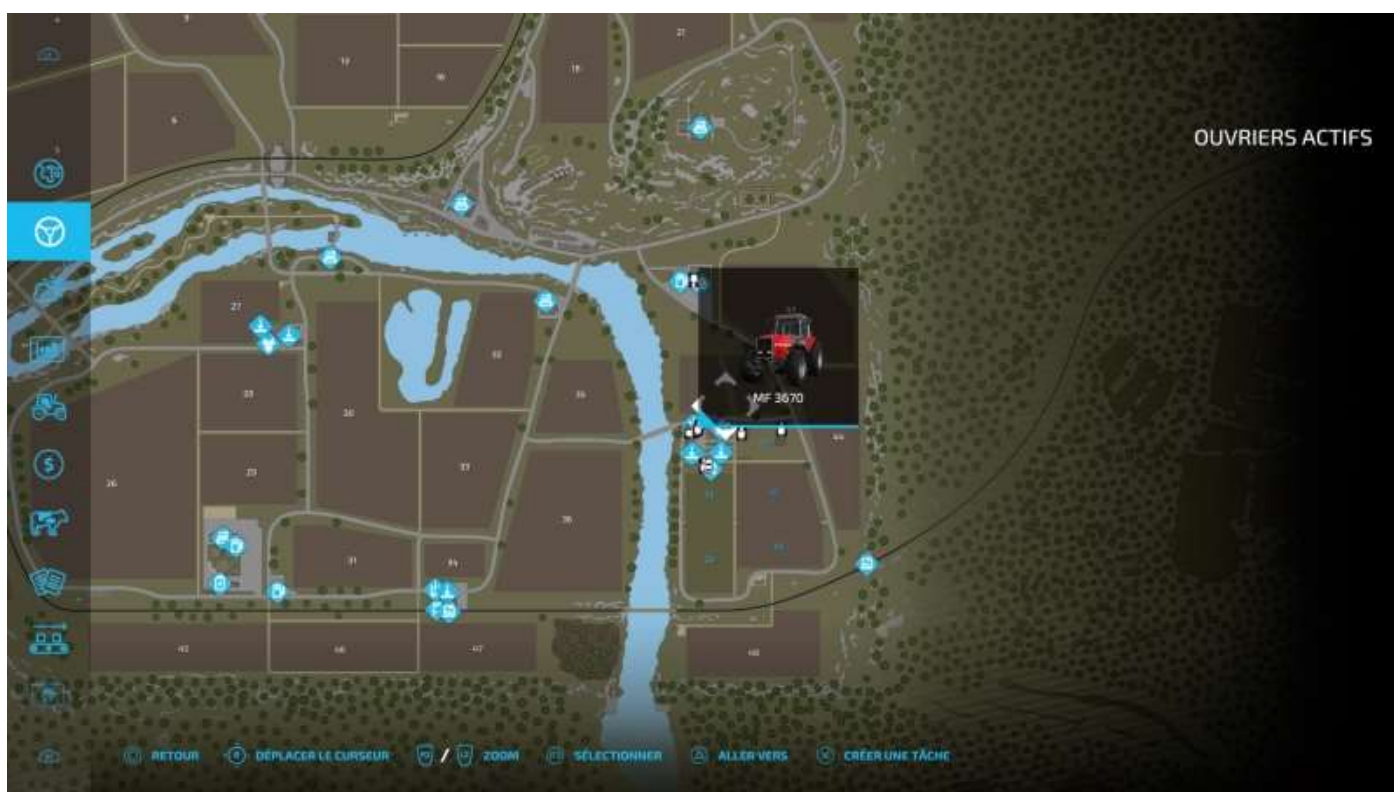
Les tâches "Livrer" sont des missions simples : amener un produit déjà chargé jusqu'à une station de déchargement. Une station adéquate doit être sélectionnée dans le menu. Vous pouvez aussi mettre cette tâche en boucle : l'ouvrier continuera ses livraisons aussi longtemps que possible. "Charger et livrer" combine plusieurs tâches en une. L'ouvrier remplit le véhicule à la station de chargement désignée avec le produit requis. Vous pouvez ensuite sélectionner la station de déchargement où le produit doit être transporté. Pour finir, vous pouvez mettre cette tâche "en boucle" : tant que le produit sélectionné sera disponible, l'ouvrier répétera cette mission.



Si une certaine tâche ne peut pas être accomplie, vous en serez informé par un point d'exclamation près de l'option problématique et un court message. Une fois que vous avez tout défini comme vous le vouliez, cliquez sur le bouton "Démarrer la tâche". Vous pouvez voir les ouvriers actifs sur une vue en liste avec la tâche et l'activité en cours affichées.

¹⁵ Adaptation de la célèbre citation de Napoléon Bonaparte : « *Un bon croquis vaut mieux qu'un long discours.* »

Donc, pour faire livrer votre lait, affichez l'écran des ouvriers actifs et sélectionnez le véhicule de livraison :



Cliquez sur *Créer une tâche*, cette fois l'option *Livrer* est disponible, de même que la ou les stations de déchargement compatibles avec l'article à livrer, les coordonnées de destination et l'option *Boucle* (voir explication page précédente) :



Cliquez sur *Démarrer la tâche*.



C'est parti.



Et quand vous irez livrer vous-même vos œufs, vous pourrez éventuellement croiser votre ouvrier sur le chemin du retour.



Livraisons par vous-même

Vous pouvez avoir à livrer vous-même certains produits. Par exemple, l'emplacement de stockage des œufs de vos lapins est limité à six palettes.

Quand il commence à se remplir, chargez-les sur une remorque et livrez.

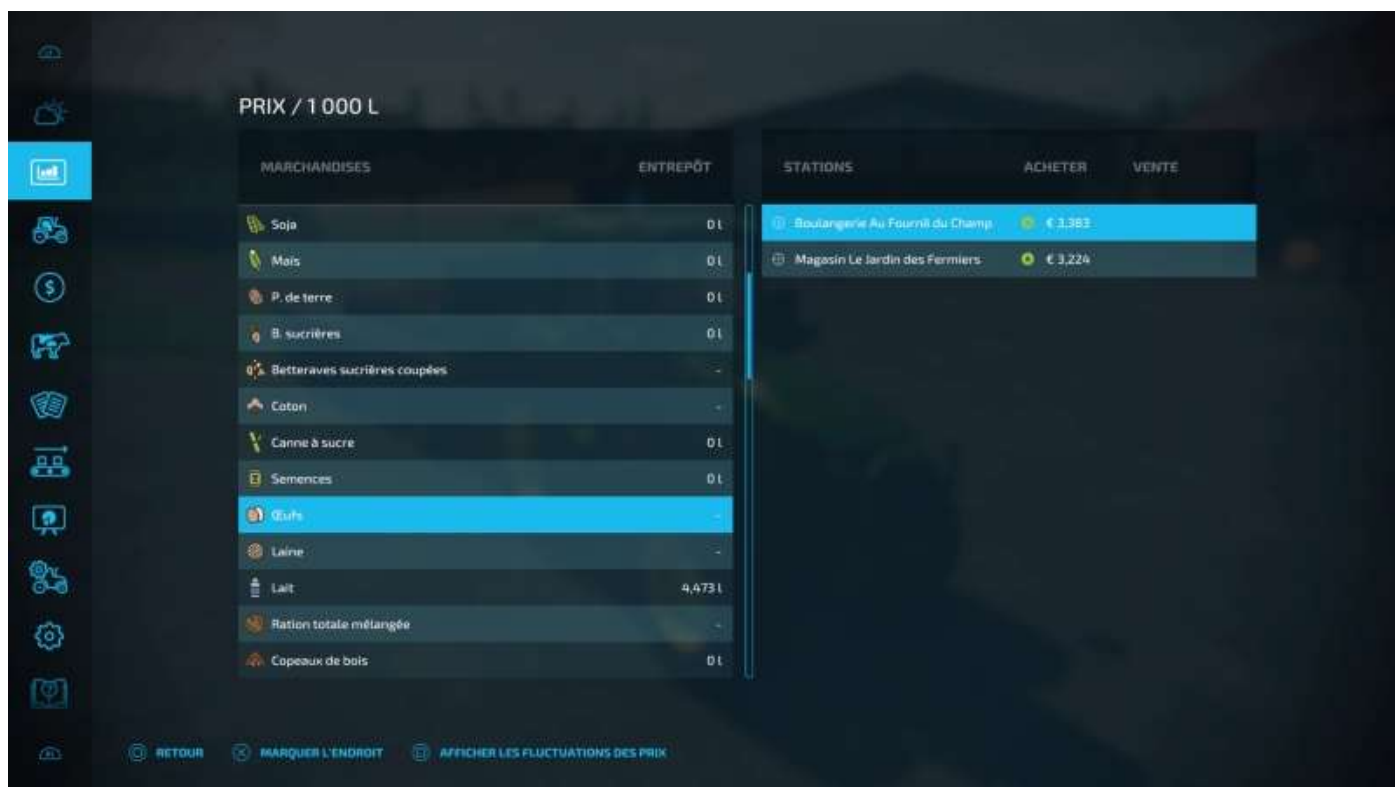




Privilégiez un tracteur puissant, il peut y avoir des côtes un peu raides à monter !



Pour savoir qui sont et où se trouvent les acheteurs potentiels de vos oeufs (les « producteurs ») : **Options > Prix/1000 L > Œufs**. Une liste s'affiche, sélectionnez un producteur avec **L** et cliquez dessus pour placer une marque clignotante sur la carte et un signal lumineux dans le paysage afin de vous y rendre plus facilement.



Son icône sur la carte apparait en clignotant :

(voir image page suivante)



N'oubliez pas d'attacher vos sangles avant de prendre la route...



5 - Grande faucheuse et grande barre de coupe

Si vous avez un (ou plusieurs) grand(s) terrain(s) à faucher, vous avez peut-être acheté ou loué une moissonneuse/batteuse **Claas Lexion 8900**.



Blème, sa barre de coupe **Convio Flex 1380** fait 14 m de large :



Pas évident de se rendre dans votre exploitation avec la barre de coupe montée... Heureusement, **Claas**, ne manquant pas de classe¹⁶, a prévu une remorque spéciale pour son transport que vous trouverez dans le catalogue à la page [Remorques > Remorques pour barres de coupe](#), la **Corio 1275 C** :



Cela dit, il n'y a pas de solution miracle pour poser la barre sur la remorque correctement afin d'éviter qu'elle se barre (lol) dans le premier virage. L'auteur recommande donc la manip suivante : Monter la barre de coupe sur la moissonneuse, puis se placer bien parallèle à la remorque, bien viser le milieu, avancer juste ce qu'il faut pour que la barre aille reposer sur les cales angulaires (cercle jaune dans l'image ci-dessus), descendre un peu, détacher la barre et roulapoul.

Après, il suffit de rentrer chez soi sans aller trop vite.



¹⁶ Désolé, l'auteur n'a pas pu s'empêcher... 😊

Pour monter la barre, pas de difficulté particulière, le programme est généreux avec les approximations.



Prête pour le service :



Et c'est parti.



6 - La RTM pour Les Nuls

La RTM, c'est la ration totale mélangée, bien évidemment, le kif des vaches dans le jeu.

Rappel de la nourriture des animaux et de leurs produits :

Animaux	Nourriture	Produits
Abeilles	aucune	miel
Chevaux	foin, avoine, sorgho	aucuns
Chien	croquettes (gratuites)	aucuns
Cochons	maïs, blé, orge, colza, tournesol, soja, pommes de terre, sorgho, betteraves sucrières	fumier, lisier
Moutons	herbe, foin	laine
Poules	blé, orge, sorgho	oeufs
Vaches	herbe, foin, RTM	lait, fumier, lisier

Il y a deux façons de donner de la RTM à vos vaches : en utilisant une mélangeuse, donc ce sera vous qui préparerez le mélange, ou en achetant une étable robotisée, que l'on verra en détail un peu plus loin.

Voici ci-dessous une mélangeuse de chez **Faresin**.

Ne la cherchez pas dans le catalogue à *Mélangeuses*, cette catégorie n'existe pas (pourquoi ? mystère). Elles sont dans **Véhicules > Animaux**.



Préparation de la RTM

Une mélangeuse a besoin de quatre composants pour produire de la RTM :

- du foin
- de la paille
- de l'ensilage
- un complément minéral

Le foin, la paille et l'ensilage se trouvent dans le catalogue à [Objets > Balles](#).

Le complément minéral est dans [Objets > Palettes](#).

Achetez ou louez une mélangeuse, puis ses ingrédients.

Attachez la mélangeuse à un tracteur (pour lui fournir de l'énergie) puis déversez les ingrédients dans son réservoir avec un transpalette en commençant par le complément minéral (4^e ligne de l'affichage dans l'image ci-dessous).

Ensuite complétez avec les trois autres jusqu'à ce que les quatre proportions du mélange soient affichées en vert.

S'il y en a une en rouge, c'est qu'il en manque, donc il vous faudra en ajouter un peu.



Vous devez obtenir ceci :

(voir image page suivante)



Il ne vous reste qu'à aller dans l'étable et vider la RTM dans la mangeoire :



L'étable à vaches robotisée

Quand vous vous approchez de votre enclos à vaches, vous pouvez en voir le détail :



Les paramètres de la catégorie A vous indiquent :

- Le nombre d'animaux dans votre étable
- Leur santé (elle monte automatiquement quand ils sont bien nourris)
- La quantité de nourriture disponible (RTM)
- La quantité de lait produite
- La quantité de paille hachée fournie (voir plus loin *La pailleuse pour Les Nuls*)
- La quantité de lisier produite

Les paramètres de la catégorie B vous indiquent les quantités disponibles en stock pour le robot de préparation et d'alimentation en RTM. Les quatre composantes vues précédemment doivent être livrées dans leurs silos spécifiques.

De gauche à droite dans l'image page suivante :

- Foin
- Paille
- Ensilage

A droite, le robot qui alimente les mangeoires automatiquement :



Le complément minéral, fourni en palettes, se pose sur le côté du bâtiment (icône blanche à gauche du silo dans l'image ci-dessous).



Quand les vaches sont en manque de RTM et s'il y a suffisamment de composants pour la préparer, le robot baisse un rideau de protection, fait le mélange, remonte le

rideau, sort livrer la RTM à la mangeoire et revient à sa place.



Voici les trois silos de composantes.

Foin :



Paille :



Ensilage :



Et dépôt des palettes de complément minéral. Le simple dépôt d'une palette déclenche le remplissage du silo (même si elle reste sur le transpalettes, en fait).



Quand vous avez 8 000 litres de lait, remplissez une citerne (elle doit être attachée à un tracteur pour ce faire), puis allez livrer ou faire livrer votre lait.

La citerne doit être positionnée exactement là où se trouve la marque :



L'option *Commencez le remplissage* apparaît alors.

Si elle n'apparaît pas, vous êtes trop avancé ou trop en arrière.



Même opération pour le remplissage de la citerne de lisier.



7 - La pailleuse pour Les Nuls

Quelques mots sur la pailleuse parce qu'il y a des précisions à apporter au néophyte.

1. les balles rondes ou rectangulaires ne rentrent pas complètement dans la pailleuse, même porte ouverte et si vous la fermez, les balles sont éjectées...
2. même si vous avez réussi à mettre une balle dans la pailleuse, vous avez le message « *Vous devez d'abord remplir l'équipement* ».
3. vous devez aller dans l'étable avec la pailleuse, avec ou sans paille. C'est la présence de la balle de paille qui fait apparaître l'option *Commencer le déchargement*.



Voilà :



Avec tout ce que l'on a vu précédemment, vos paramètres devraient ressembler à ceci :

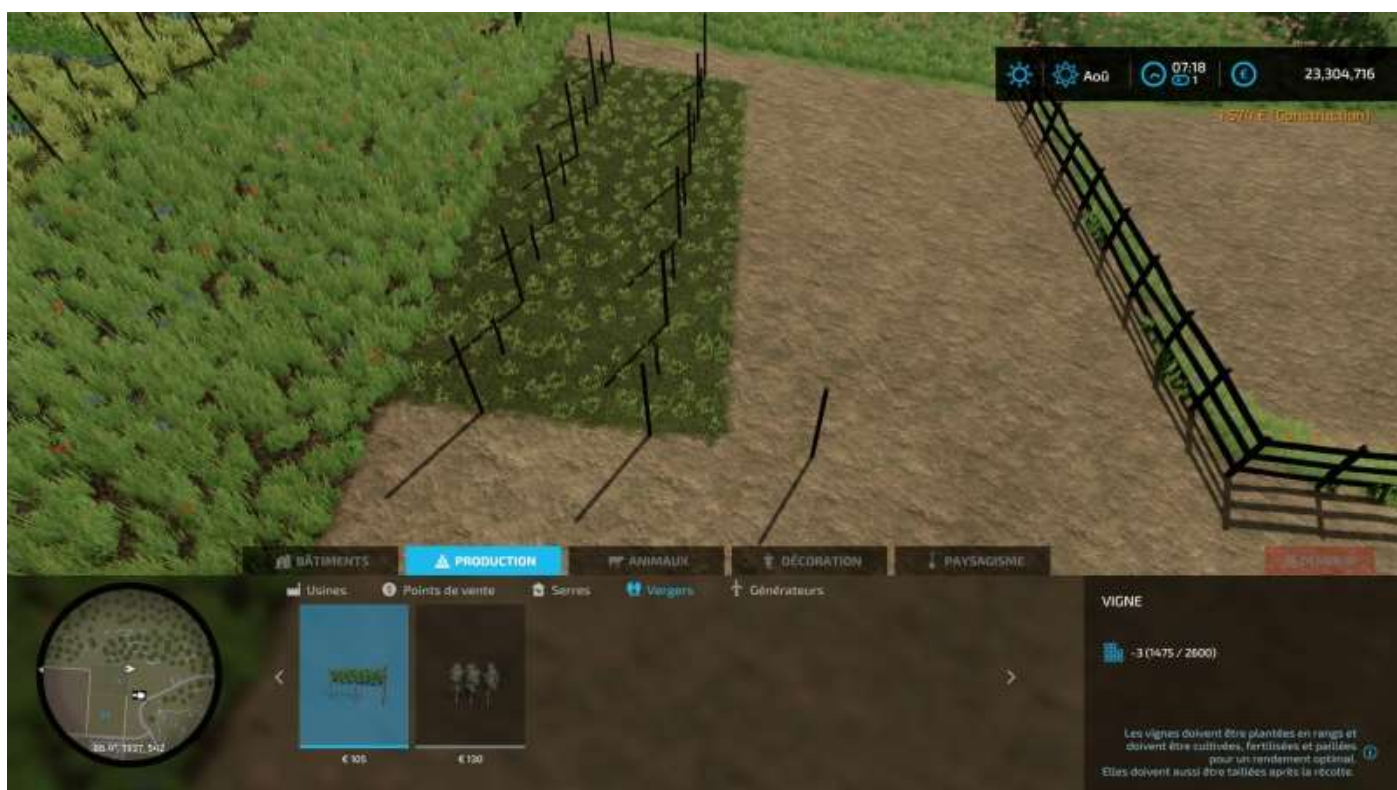
Animaux	60
Santé	100 %
Nourriture	39218 l
Lait	4566 l
Paille	8250 l
Lisier	7158 l
Foin	4535 l
Ensilage	3609 l
Paille	5070 l
Complément minéral	1049 l

8 - Boire ou conduire, il faut choisir

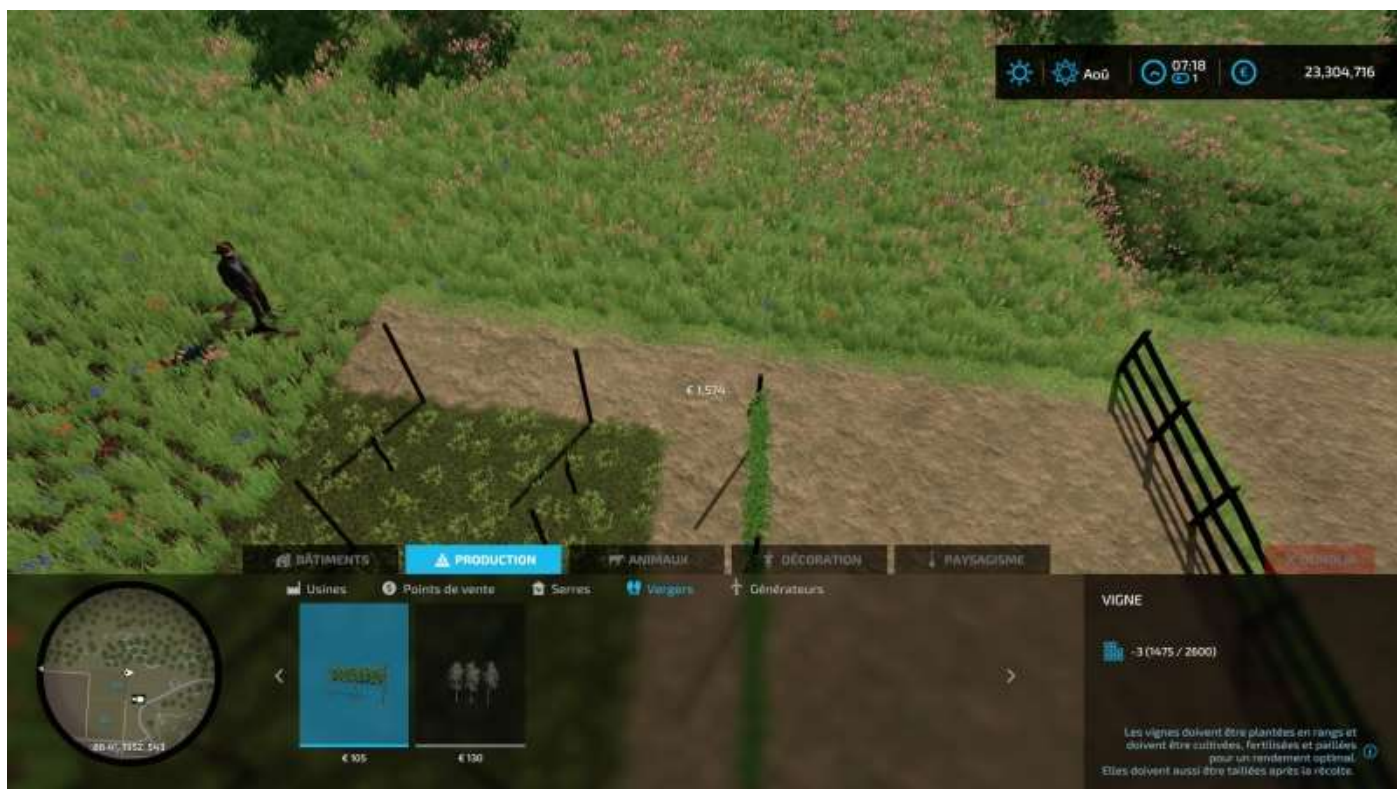
Vous voulez avoir une belle vigne comme celle-ci ? Facile. Mais il y a deux ou trois trucs à savoir.



La vigne se plante avec l'outil **Construction > Production > Vergers > Vigne** :



Il n'est pas nécessaire de travailler le sol avant, vous pouvez créer votre vigne directement sur n'importe quel sol vous appartenant.



Le programme de tracé vous permet de faire des lignes droites, ne vous inquiétez pas pour ça. Quand vous avez fini, les informations de la culture sont affichées :



Quand votre vigne aura poussé, vous aurez le message : « *Prêt pour la récolte* ». Louez

une récolteuse de grappes **New Holland Braud 9070L** et positionnez-vous bien en face de chaque alignement de ceps :



Un détail qui a son importance, aucun de vos ouvriers ne sait conduire cet engin, ce sera donc à vous de vendanger votre vigne, donc évitez de planter 25 hectares, cela risquerait de vous prendre un moment (surtout que, si vous déviez d'un centimètre, la machine s'arrête)...



Résultat du passage de la récolteuse :



Quand vous avez fini vos vendanges, rendez-vous sur un lieu de production ou de livraison pour vider votre récolteuse.



Pour être sûr que vous êtes sur le bon spot, le message « *Commencer le déchargement* » apparaît.



Et voilà :



Vous pouvez aussi vider votre récolteuse dans une remorque spécialement prévue à cet effet.

Pour cela, reculez la récolteuse au plus près de la remorque, le message « *Commencer le déchargement* » apparaît :



Pour effectuer une livraison à l'usine de traitement du raisin, pas la peine de chercher à faire une manœuvre en marche arrière compliquée...

Placez votre remorque au milieu de la cour, et ça le fait !



Oui :



9 - Les arbres

Les arbres, on les plante, on attend (longtemps) qu'ils poussent puis on les coupe et on produit des troncs, du petit bois, des copeaux et de la sciure. Il y a deux types d'arbres, les arbres à bois¹⁷ et les peupliers. Ces derniers sont inutiles aux sites de production. Ils ne servent qu'à être transformés en copeaux ou en balles, contrairement aux autres qui peuvent servir notamment à faire des planches.

Les arbres à bois sont les suivants¹⁸ :

- Amélanchier à feuilles étroites : 7m | 300 L
- Bouleau : 13m | 2 300 L
- Caryer ovale : 20m | 9 000 L
- Chêne : 15m | 12 000 L
- Cornouiller alterniflore : 8m | 600 L
- Cyprès : 13m | 500 L
- Épicéa : 34m | 8 200 L
- Érable : 12m | 6 200 L
- Orme d'Amérique : 17m | 21 000 L
- Pin : 32m | 6 300 L
- Pin parasol : 26m | 14 000 L
- Saule : 8m | 3 700 L

Plantation

Pour planter des arbres, il faut d'abord acheter les plants. Pas besoin de vous ennuyer à charger votre cagette¹⁹ (comme on le voit sur l'image ci-dessous), posez-la à côté de la planteuse, montez dans votre tracteur attelé, l'option **L3 : Remplir planteuse d'arbres** apparaît, faites **L3** et votre cagette se retrouve sur la planteuse.



¹⁷ Oui, et les caravanes passent, on sait. 😊

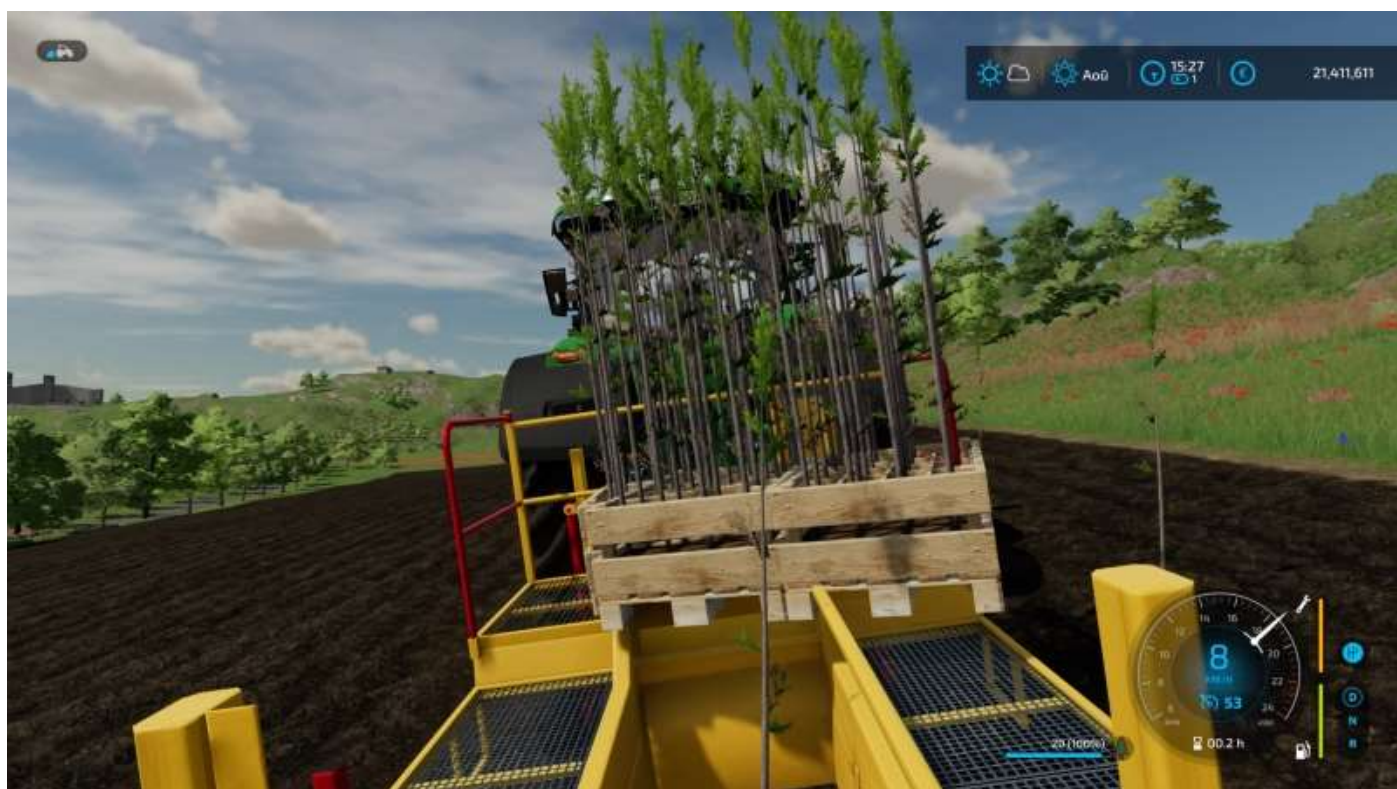
¹⁸ Informations © <https://astucejeuxps4.com/farming-simulator-22-guide-de-foresterie-arbres-rendement-et-production>

¹⁹ Pas besoin d'en acheter des tonnes, si vous avez activé l'option *Achat* en cas de manque de ressources dans les paramètres, la planteuse se réapprovisionne automatiquement.

Après, il n'y a plus qu'à (pas d'ouvriers disponibles pour planter des arbres).

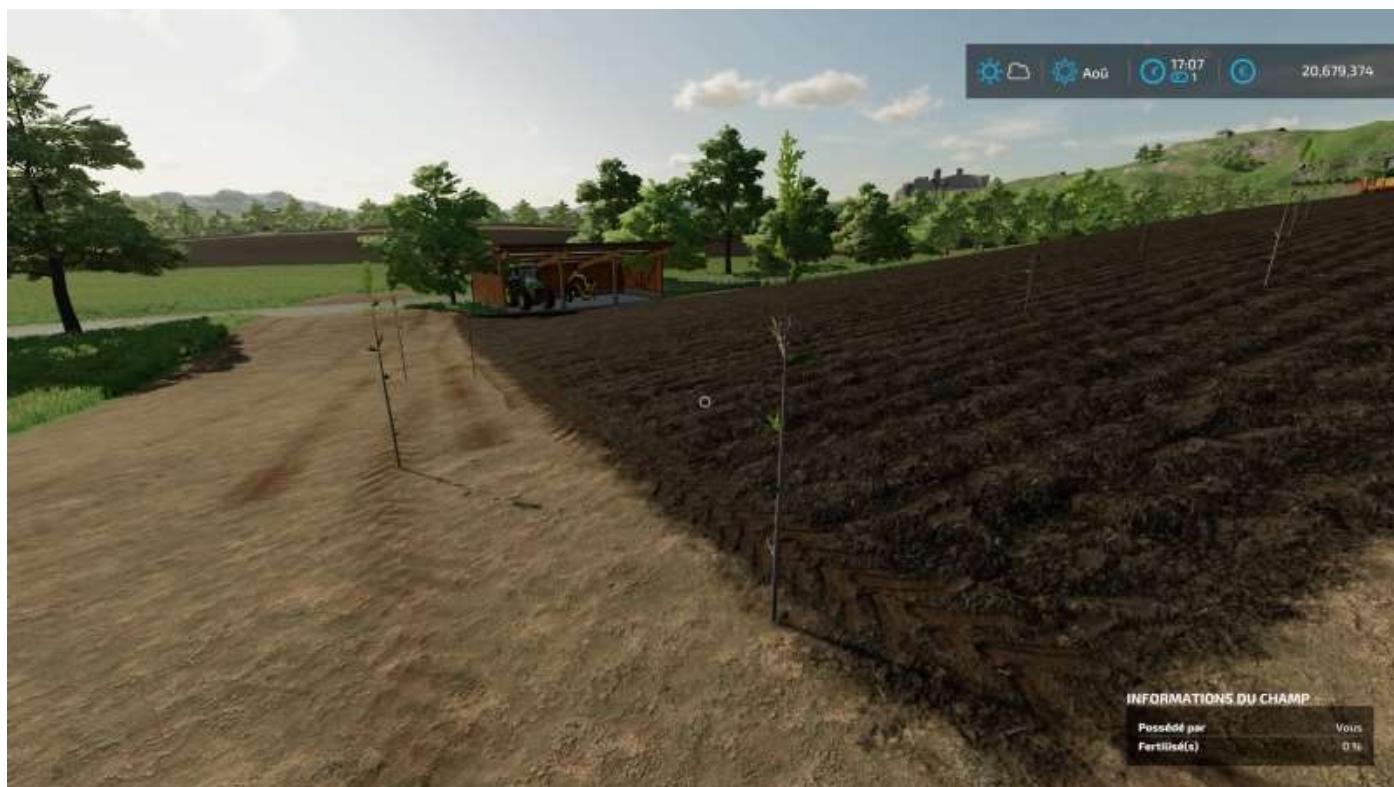


Et hop²⁰ !



²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=6i8jrUoDKX8>

Cela fait, n'essayez pas de supprimer une plantation ratée, il n'y a pas moyen (confirmé par un message sur Reddit²¹). Faudra attendre la pousse pour couper l'arbre et retirer la souche avec un broyeur de souches²²...



Remarque : Ne pas confondre les arbres dont vous pouvez acheter les plants au catalogue et les arbres que vous pouvez acheter pour être directement plantés via le menu **Options > Constructions > Paysagisme > Arbres**, qui sont les suivants :

- Pin parasol (trois tailles)
- Bouleau (quatre tailles)
- Chênes (trois tailles)
- Peuplier (trois tailles)
- Saule (deux tailles)
- Épicéa (trois tailles)

Coupe

Au bout de 16 (peupliers) à plus de 30 mois (les autres), vos arbres ont atteint une taille minimum pour être coupés.

Les équipements dont vous avez besoin sont :

- Une tronçonneuse
- Une remorque avec bras de chargement
- Un tracteur

²¹ https://www.reddit.com/r/farmingsimulator/comments/1bqi1xn/how_to_remove_a_wrong_planted_tree/

²² Tel le **Prinoth SF 900** que l'on verra plus loin.

Si vous voulez « faire du peuplier », vous devrez disposer aussi d'une broyeurse²³ pour la production des copeaux de bois.

Voici votre plantation arrivée à maturité :



Prenez votre tronçonneuse, vous pouvez ajuster son orientation pour effectuer une coupe avec choix de l'emplacement de chute, comme dans la réalité.



²³ Telle la **Heizomat HM 8-400 KLC** que l'on verra plus loin.

Et coupez.



Si les troncs sont grands, utilisez le bras de la remorque pour les charger²⁴.



²⁴ Amusez-vous bien, il faut au moins une demi-heure de pratique pour en contrôler tous les mouvements... 😊



Bon, là, on aurait pu le prendre à la main, mais c'était pour la doc !



Une fois les troncs à terre, si ce sont des peupliers, vous pouvez les charger dans le broyeur.

On verra un peu plus loin comment couper les branches « qui dépassent ».



Spécimen de « branche qui dépasse »

Broyeuse

Voici la broyeuse **Heizomat HM 8-400 KLC**



Prenez les troncs à broyer avec la grue...



Mais n'essayez pas de les prendre avec votre fourche à bois **Albutt** s'ils sont petits, vous ne pourrez pas les « pincer » :



Non, pas dans ce sens !



Plutôt comme ceci :





Voilà :



Branches « qui dépassent »

Pour couper les branches qui dépassent, n'essayez pas avec la tronçonneuse, ce n'est pas la méthode (et vous risqueriez d'y passer des heures par arbre).

Il suffit de débiter le tronc en sections, cela élimine le reste.

Branche *qui dépasse* :



On coupe le tronc en deux :



Et voilà :



Dessoucher

L'outil idéal pour dessoucher est le broyeur de souches **Prinoth SF 900** :



Activez le broyeur, reculez sur la souche...



Et voilà :



Le broyeur doit être en position haute avant de le positionner sur la souche.

NON : 😞



OUI : 😊



Ca va tout de suite mieux, notre exploitation.



Quand vous avez fini de couper vos arbres, vous pouvez ramasser les troncs... à la main. Si si, essayez, « ça marche » !



Faites un tas...



Coupez des sections...



Et voilà :



Tip Top en ordre, donc²⁵ !



²⁵ Comme diraient nos amis suisses.

Nettoyage de fin de chantier

Enfin, pour la finition, passez un broyeur forestier²⁶. Cela peut faire apparaître une souche oubliée...



Vendre



²⁶ Tels le **TMC Cancela TFK 200** ou le **Primoth M650**.

Pour vendre son bois à la scierie, il y a une astuce. Si vous placez votre remorque sur la zone de déchargement, l'option *Vendre le bois* n'apparaît pas. Il vous faut descendre du véhicule tracteur et vous placer sur l'icône « ! », là elle apparaît !



Et voilà !



10 - L'élevage

Farming Simulator 22 permet de pratiquer l'élevage d'abeilles, chevaux, cochons, moutons, poules et vaches.

Pour faire tout cela, ou en partie, il vous faudra un (ou plusieurs) terrain(s), des voies d'accès, des bâtiments adaptés, des véhicules adaptés, des enclos adaptés et des animaux :

- des terrains pour mettre vos constructions dessus (on ne peut pas s'installer sur le terrain d'un voisin)
- des voies d'accès (à dessiner avec l'outil **Constructions > Paysagisme > Peindre**²⁷) parce que vous n'êtes pas censé pouvoir circuler dans un champ cultivé avec un transpalette (même si le jeu le permet, c'est quand-même un peu irréaliste)
- des bâtiments adaptés, ce sont des étables qui proposent par exemple une alimentation en eau automatique
- des enclos, c'est évident
- des véhicules, c'est pour aller chercher les ressources nécessaires à la confection de leur nourriture
- et des animaux encore plus évident.

Ce chapitre se propose d'aider le nouveau joueur à lancer son activité d'éleveur avec FS 22 dans les meilleures conditions.

C'est parti.

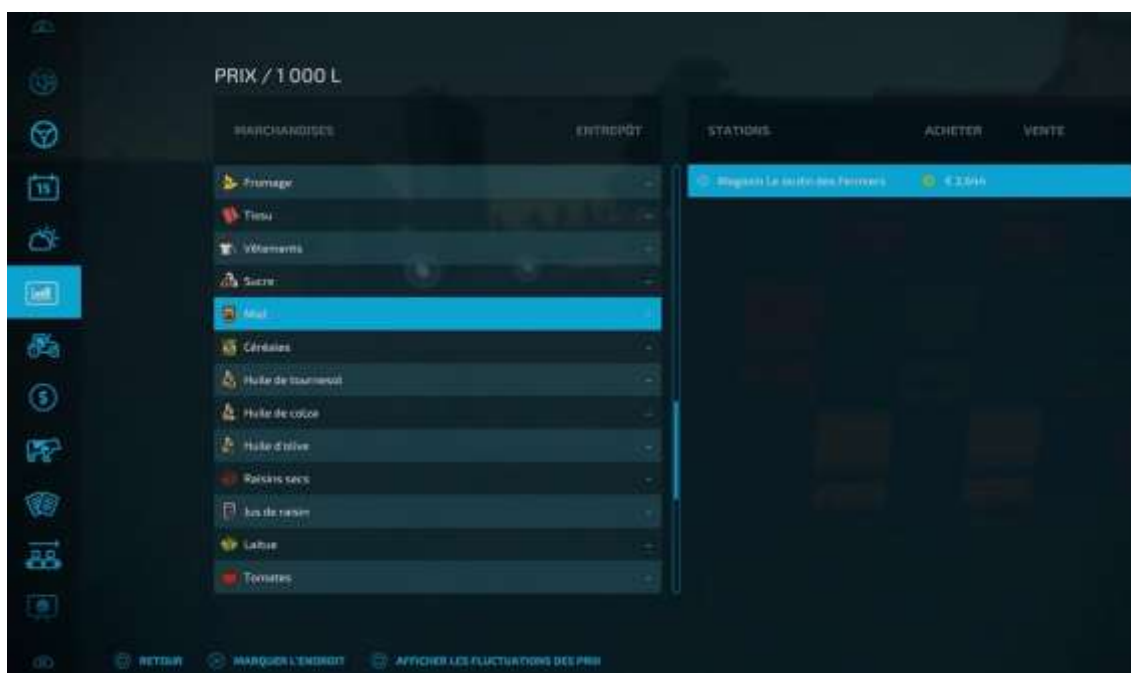
²⁷ Le lecteur trouvera plus loin un chapitre sur l'outil *Paysagisme*.

Les abeilles

Pour les abeilles, qui produisent du miel à la tonne sans avoir à leur donner quoi que ce soit d'autre qu'une ruche (ou plusieurs), achetez des ruches, positionnez-les près d'un champ (cela le fertilisera un peu), puis positionnez le point de récolte du miel où vous voulez, si possible près d'un accès carrossable pour charger votre palette dans votre Pick-Up, et c'est tout. Sachez qu'une ruche « fertilise » un champ à 25 mètres alors qu'un ensemble de 33 ruches, par exemple, porte à 150 m.



Quand vous avez un lot de pots de miel sur votre palette, chargez-la dans votre véhicule (à la main, s'il n'y a qu'un paquet, ce ne sera pas trop lourd, sinon : transpalettes) et vendez-le. Pour connaître le ou les points de vente, affichez la liste des prix (**Options > Prix**) :



Puis recherchez « Miel », vous obtenez le nom des acheteurs potentiels, cliquez sur un nom en déplaçant le curseur avec **L**, demandez le positionnement d'un marqueur sur la carte, rendez-vous sur place avec votre automobile (un grand trait vertical dans le paysage qui vous entoure vous indiquera l'emplacement), cherchez le « spot », l'endroit exact où déposer votre marchandise, garez-vous sur la zone de déchargement et puis voilà. Le déchargement est automatique²⁸ si le spot est le bon²⁹.

A savoir : la démarche est la même pour vendre tout ce que vous allez produire, mais certains biens ne peuvent être vendus que dans des « lieux de production ». Le filtrage de la carte (**Options > Carte > Points importants** désélectionnez tout sauf « Productions ») vous en affichera les emplacements.

Nous avons fini avec le chapitre sur les abeilles.

Entrons maintenant dans le vif du sujet de l'élevage.

²⁸ Pas besoin d'enlever les sangles non plus, il suffit de se garer sur l'emplacement de déchargement.

²⁹ Pour information, le spot pour décharger le miel n'est pas sous le silo, mais *un peu plus loin sur la droite* (un roman de Fred Vargas, 1996) dans la cour..

Les chevaux



Une fois que vous avez acheté et positionné un enclos (avec grange si possible) sur l'un de vos terrains, achetez des chevaux. Allez sur l'icône représentant une patte, appuyez sur **L3** et vous avez le menu du négociant en bétail, qui s'appelle *Le marché aux Bestiaux Haut-Beyleron*.



Vous pouvez aussi lui rendre visite et, si vous y allez avec une bétailière, cela vous évitera les frais de livraison.



Pour localiser le négociant en bétail, affichez la carte (**Options**), puis supprimez toutes les icônes du menu *Filtres*, sous-menu *Points importants*, sauf la dernière, *Autres*. L'icône du négociant représente une tête d'animal (cercle jaune en haut à gauche dans l'image ci-dessous) :



Pour accéder au menu *Filtres*, utilisez le *bâton de joie* gauche, déplacements droite-gauche pour sélectionner le sous-menu *Points importants*, déplacements haut-bas pour sélectionner les icônes à cacher, **X** pour cacher/faire apparaître. Toutes les icônes correspondantes disparaîtront de la carte et il n'en restera que trois : *Négociant en bétail*, *silos de chargement* SNCF (où vous pouvez louer à l'heure un train de marchandises pour transporter votre fret³⁰, le charger et le décharger) et le *Concessionnaire Armand Moteurs* (anciennement *Magasin* dans FS 19).



Silo SNCF. Icône de gauche : chargement, à droite : déchargement.

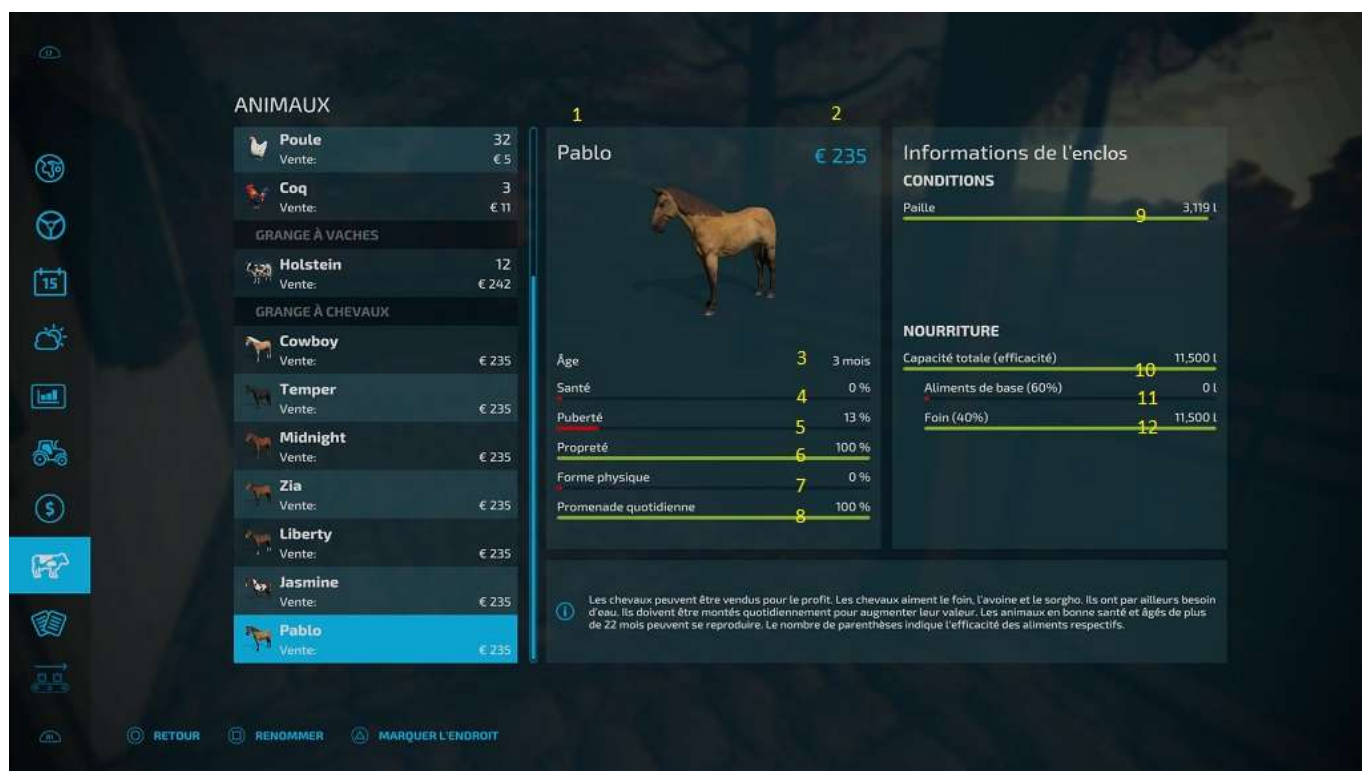


Armand Moteurs, LE magasin.

³⁰ Oui, vous pouvez monter dans la loco mais non, quand le train quitte la carte, pas vous !

Cliquer sur le point d'interrogation affiche l'aide (onglet *Assistance* du menu **Options**).

Une fois les chevaux achetés, ils se retrouvent dans votre enclos. Vous pouvez changer leur nom par défaut (**Options > Animaux** (sélectionner un cheval) > **Renommer**).



Sur la copie d'écran ci-dessus figurent les informations suivantes :

- 1 : nom du cheval
- 2 : prix de vente dans sa condition physique actuelle
- 3 : âge
- 4 : santé
- 5 : puberté (tant qu'il n'est pas à 100%, il ne se reproduira pas)
- 6 : propreté (augmente avec l'action *Nettoyer*)
- 7 : forme physique (augmente progressivement avec les actions de *Monter*)
- 8 : promenade quotidienne (augmente avec chaque action de *Monter*)
- 9 : paille de litière (à répandre sur le sol avec une pailleuse³¹)
- 10 : volume maximum de nourriture de l'enclos
- 11 : volume disponible d'avoine ou sorgho
- 12 : volume disponible de foin

Remarque : si vous leur donnez trop de foin, vous n'aurez plus de place pour leur donner des aliments de base (avoine et sorgho), plus efficaces.

Pour interagir avec un cheval, approchez-vous de lui, un menu vous proposera de le *nettoyer* ou de le *monter*. Si vous le montez, vous pouvez vous déplacer au pas, au trot, au petit galop et au galop. Vous pouvez aussi sauter par-dessus des clôtures. Un pourcentage d'équitation vous affiche sa progression. Quand il atteint 100%, ramenez votre monture à l'enclos, sa promenade quotidienne est terminée.

³¹ Anderson Pro-Chop 150 ou Kuhn Primor 15070 M.

Pour nourrir vos chevaux, déposez des bottes de foin et des sacs d'avoine ou de sorgho sur l'icône *Déchargement* :



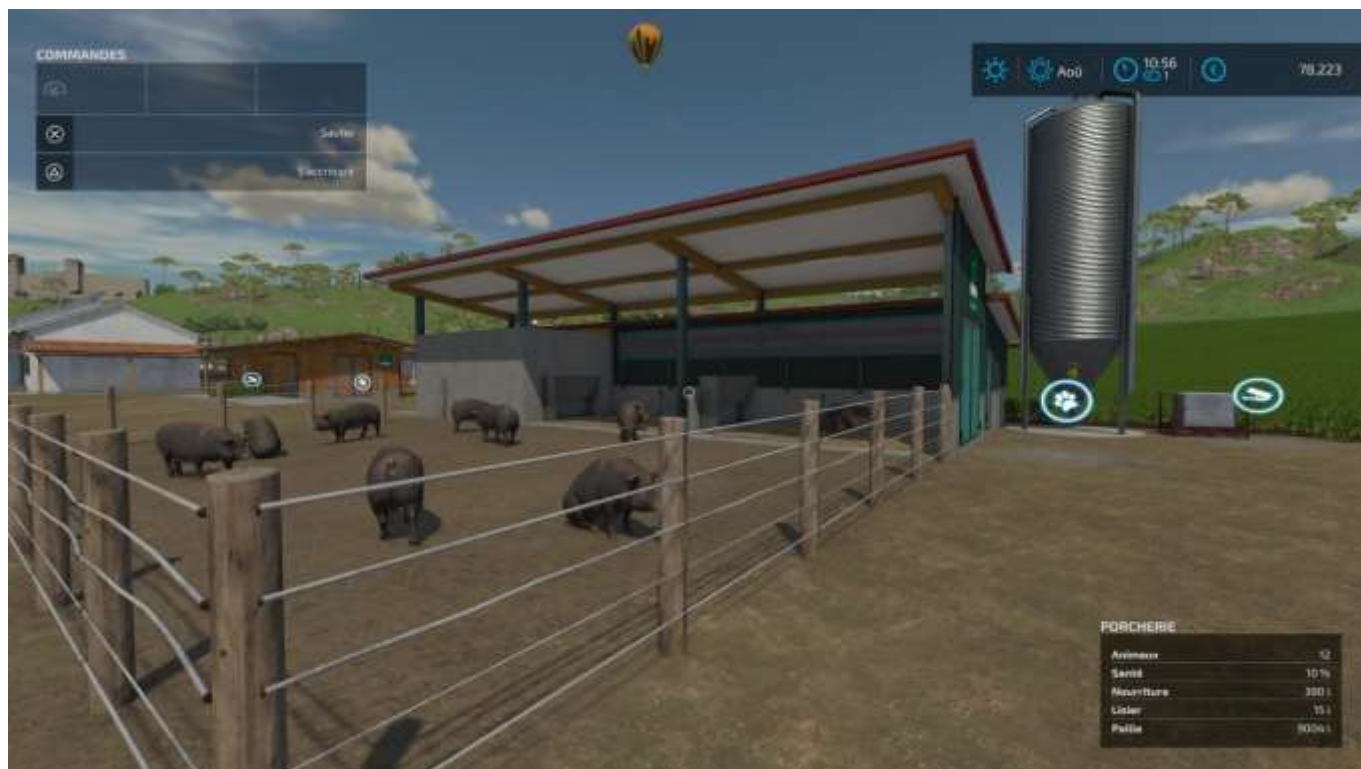
Ne déposez pas de paille (contrairement à ce que l'on voit sur l'image ci-dessus), elle est destinée à faire de la litière, elle doit donc être hachée et projetée avec une pailleuse, comme déjà dit. Si vous voulez vendre un cheval, louez une bétailière pour chevaux (**Pavé > Outils > Transport des animaux**), garez-la sur le symbole du menu *Animaux* (la patte) près de l'enclos, ouvrez la porte arrière, un menu vous permettra alors de choisir le ou les chevaux à faire monter dedans (maximum deux), puis rendez vous chez le marchand de bestiaux pour les vendre et n'oubliez pas de restituer la bétailière (inutile de retourner au magasin, utilisez le menu **Pavé > onglet Objets loués > Rendre**). Pour connaître les conditions de votre élevage de chevaux, approchez-vous de l'enclos, un texte vous affichera :

- le nombre d'animaux dans l'élevage
- le % de santé globale
- le volume de nourriture disponible
- le volume de paille de litière disponible

Pour voir les paramètres d'un cheval, approchez-vous de lui, vous aurez les informations suivantes :

- Nom
- Type
- Age
- Santé
- Reproduction
- Équitation
- Forme physique
- Propreté

Les cochons



« L'atout principal des cochons est leur production d'engrais sous forme de fumier et de lisier, mais vous pouvez également vendre les cochons issus de la reproduction pour du profit.

Cependant, pour obtenir un maximum d'engrais naturel et pour favoriser la reproduction de vos cochons, il va falloir les nourrir en conséquence.

Ils mangent énormément, mais ne sont pas difficiles : vous pouvez leur donner du maïs, du blé, de l'orge, du colza, des tournesols, du soja, des pommes de terre, du sorgho, et de la betterave sucrière ».

© JeuxVideo.com

Les moutons



« Les moutons se nourrissent d'herbe et de foin.

Ils produisent de la laine³² et du lait que vous pouvez apporter à un point de vente ou à la filature, ou transformer à l'aide d'un bâtiment de production.

Il n'est pas difficile de s'occuper d'eux et ils génèrent rapidement du profit, cependant ils ne fournissent pas d'engrais efficaces ».

© JeuxVideo.com

³² Pour qu'ils produisent de la laine, vous devez leur donner de l'herbe fraîche en plus du foin. Celle-ci n'étant pas à vendre au Magasin, il vous faut la semer puis la récolter !

Les poules



« Les poules sont les animaux qui demandent le moins d'entretien.

Il vous suffit d'avoir un poulailler et de les nourrir de céréales (blé, orge, sorgho) pour qu'elles produisent des œufs.

Vous pouvez les apporter à un point de vente ou les transformer dans un bâtiment de production ; à vous de voir ce qui rapporte le plus à une période donnée ».

© JeuxVideo.com

Les vaches



« Les vaches sont un peu plus difficiles à satisfaire : leur alimentation doit être plus variée que celle des autres animaux, mais elles fournissent du lait, de la viande³³, du fumier et du lisier en retour.

Pour maximiser la production de lait des vaches Brun noir et Holstein, il vaut mieux les nourrir avec des rations totales mélangées (RTM) qui sont produites en mélangeant du foin, de la paille, de l'ensilage et du complément minéral par le biais d'une mélangeuse³⁴.

Vous pouvez également les nourrir avec de l'herbe, mais cela n'aura aucun effet sur leur production ».

© JeuxVideo.com

³³ En les vendant, pas d'abattoir dans le jeu.

³⁴ [Pavé > Véhicules > Animaux](#). Ne cherchez pas **Mélangeuses** dans le menu, il n'y en a pas d'indiquées (fallait savoir, l'auteur a mis un moment avant de les trouver...)

11 - Acheter et construire sur un terrain

Si vous commencez le jeu avec la difficulté *Gérant de la ferme*, vous disposez d'un capital de départ de 1,5 M€ et zéro terrains, animaux, véhicules ou bâtiments, à part une petite maisonnette³⁵ (sympa) à la campagne :

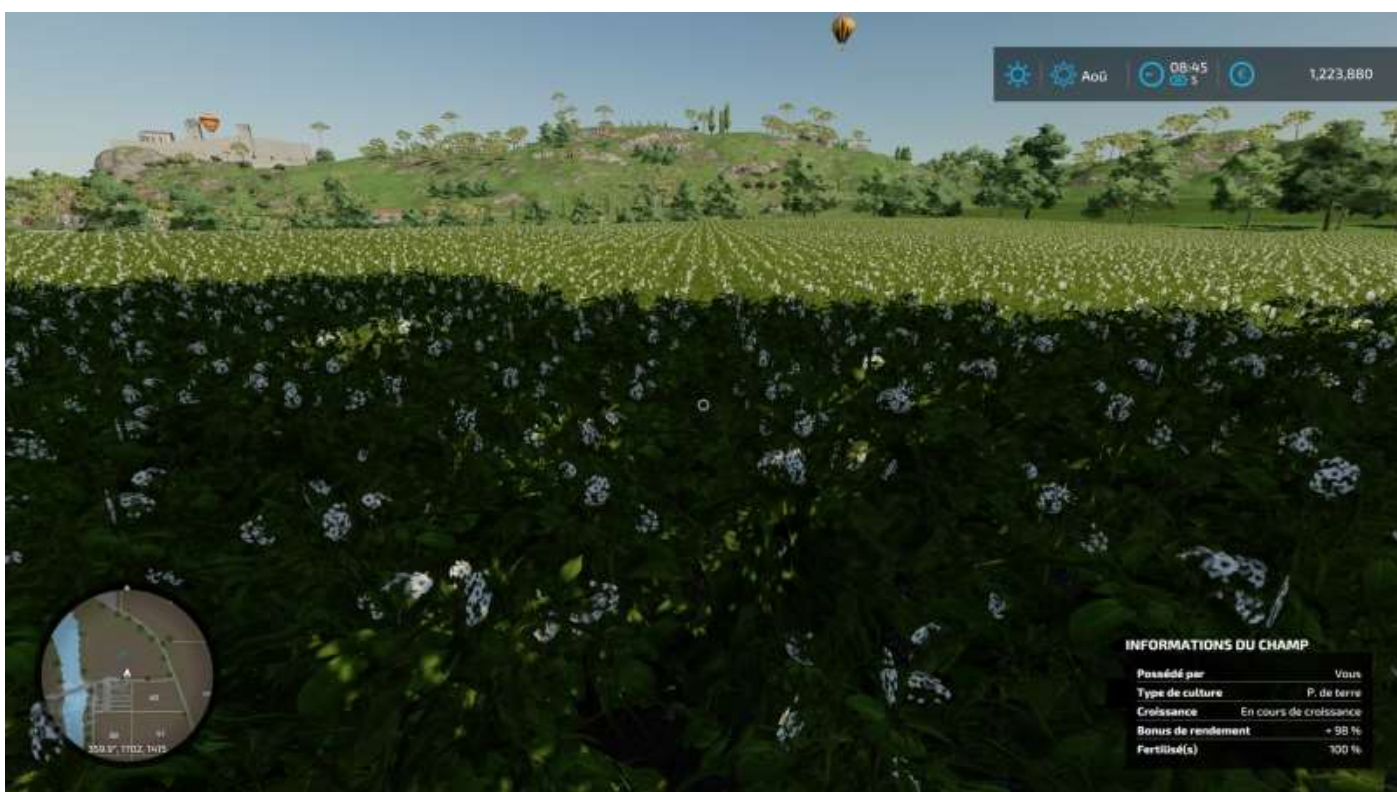


³⁵ Que vous pouvez vendre 171 964€ si vous voulez la déplacer ou la remplacer par un mobil-home. 😊



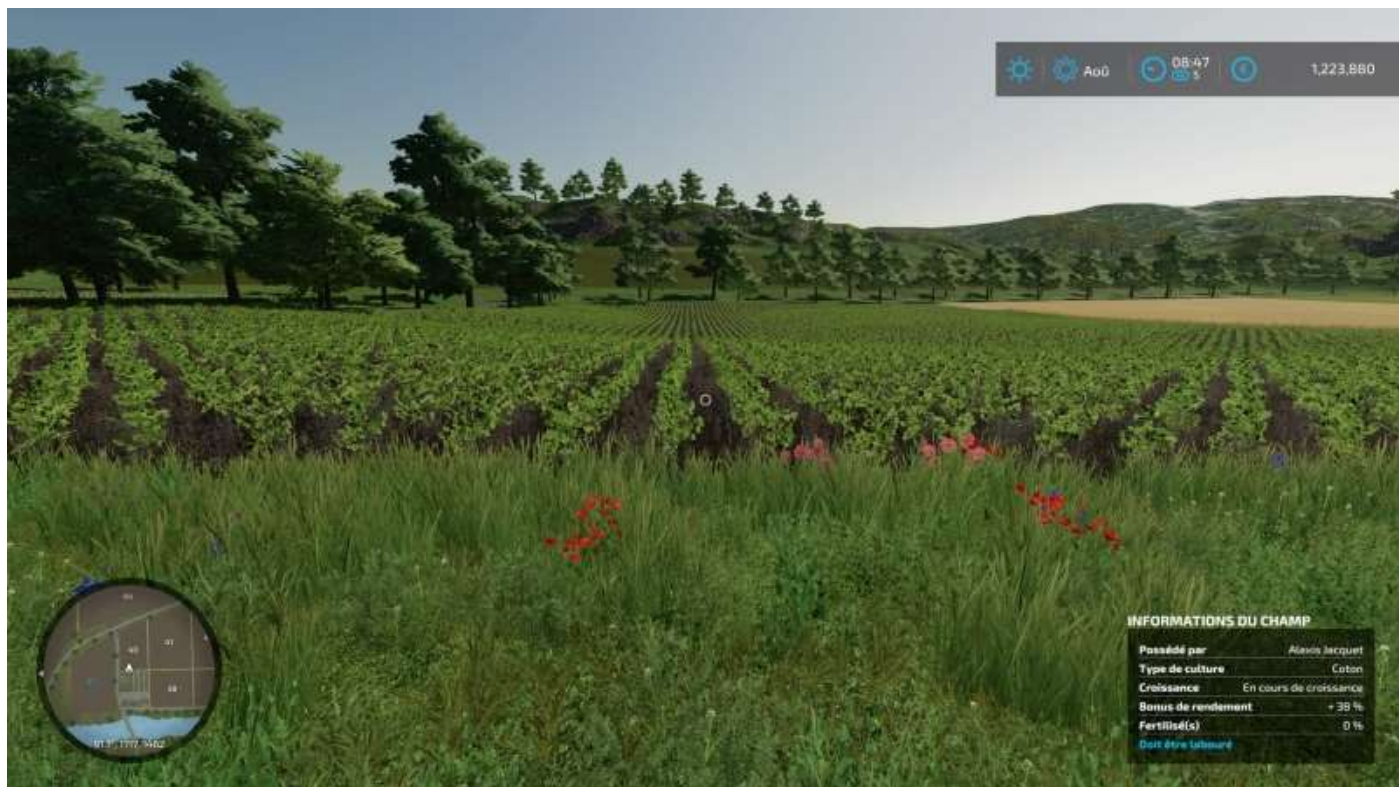
Vous concupiscez le champ 37 en face de chez vous

Vous voulez plus de terrain ? Achetez un champ (on voit comment tout de suite après) et allez y faire une petite promenade, un affichage indicateur vous confirmera à l'écran son propriétaire, le type de culture - s'il y en avait déjà une effectuée par l'ancien propriétaire - et d'autres informations utiles :

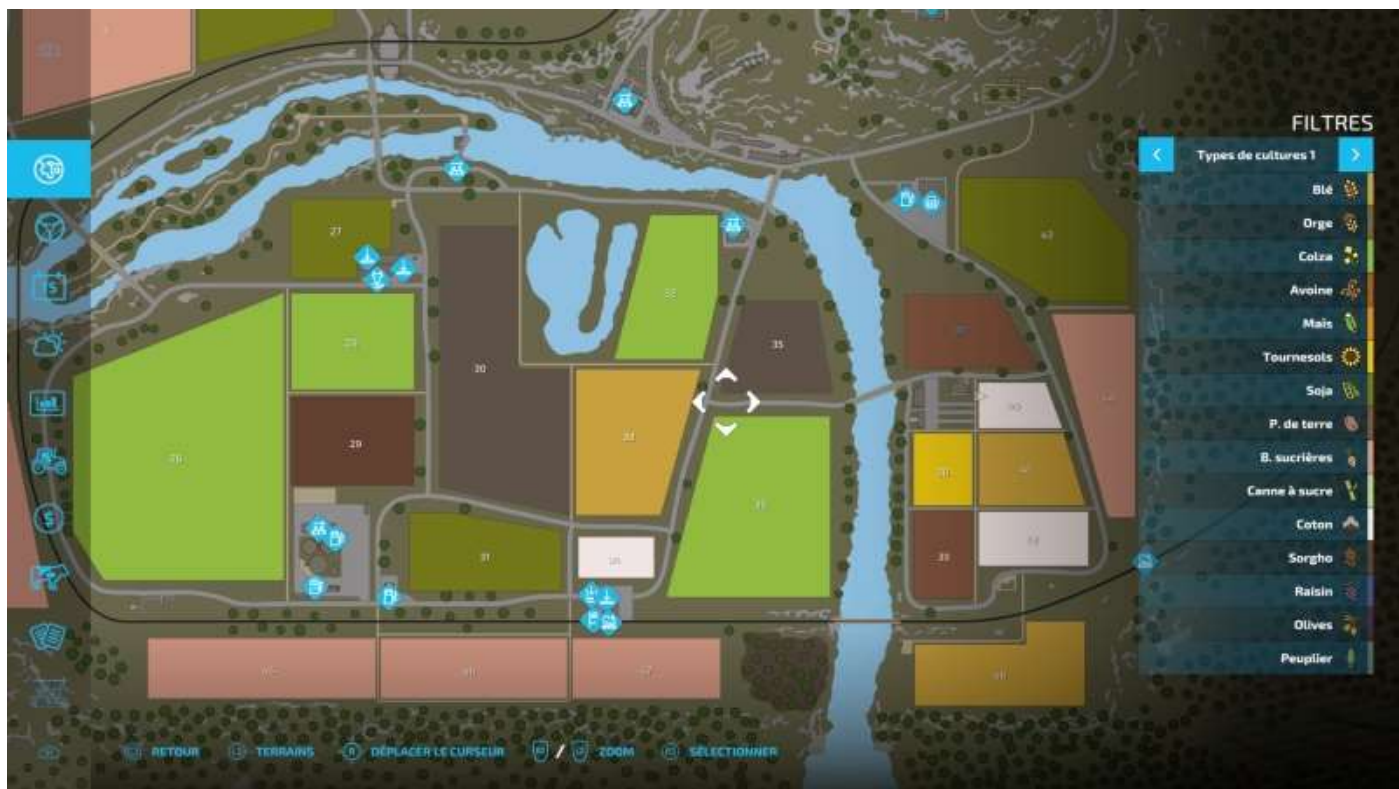


Le bandeau en haut à droite vous indiquant qu'il vous reste un peu plus de 1,223 M€ en banque, vous l'avez donc acheté 277 000 €.

Maintenant, vous voulez aussi acheter le champ qui jouxte votre propriété à l'est :



Pour ce faire (à cheval), affichez la carte en utilisant **Options**³⁶ puis **L1/R1** pour sélectionner le premier choix : la carte (carré bleu à gauche dans l'image ci-dessous) :



³⁶ Le bouton *Options* (PS4/PS5) vous donne accès à l'ensemble des informations vous concernant, plus l'accès au paramétrage du jeu et aux écrans d'aide. Le *pavé*, lui, donne accès à toutes les actions que vous pouvez réaliser au cours du jeu : acheter ou louer des véhicules, des outils et autres objets, acheter des constructions, des équipements « paysagers », agir sur le sol, planter des arbres, etc.

Vous avez acheté le terrain 23 (oui, il a changé de numéro, ne demandez pas pourquoi, personne ne sait 😊), vous voulez maintenant acquérir le champ 20 à l'est. Appuyez sur le bâton de joie gauche **L3**, la carte affiche maintenant les terrains en mode *Achat*. Positionnez le pointeur de la carte sur le terrain à acheter avec **R** (bâton de joie droit) :

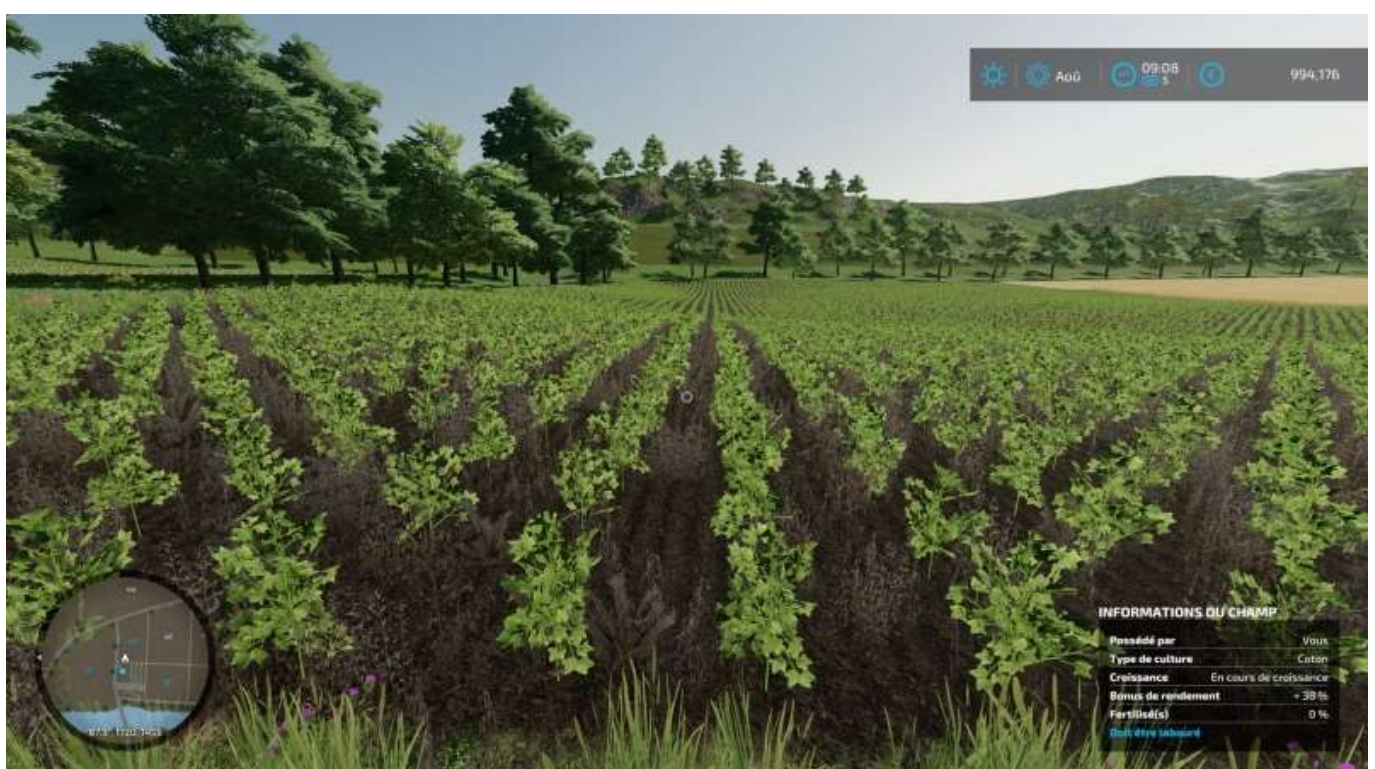
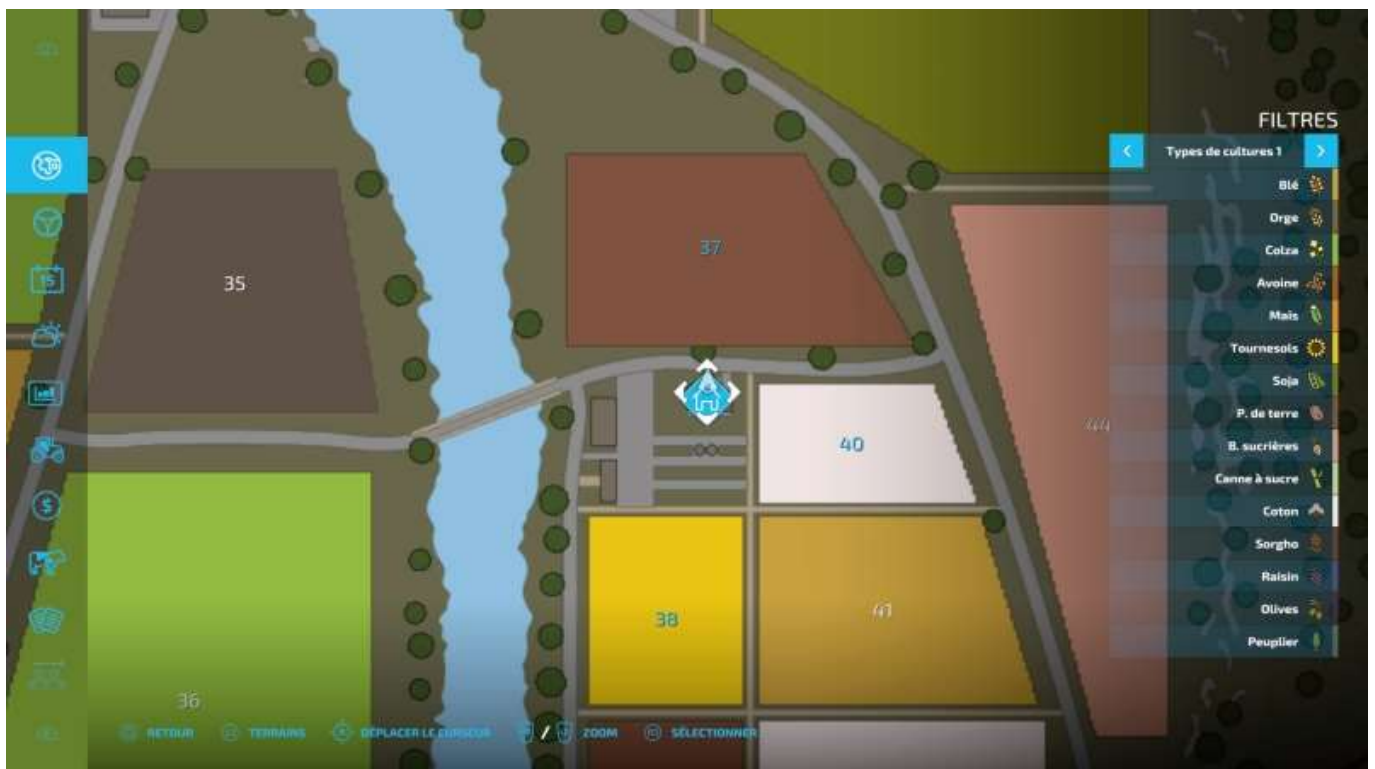


Appuyez maintenant sur **R3**, la carte vous affiche votre solde bancaire, le prix du terrain et son numéro. Pour l'acheter, appuyez sur le bouton **Acheter** :

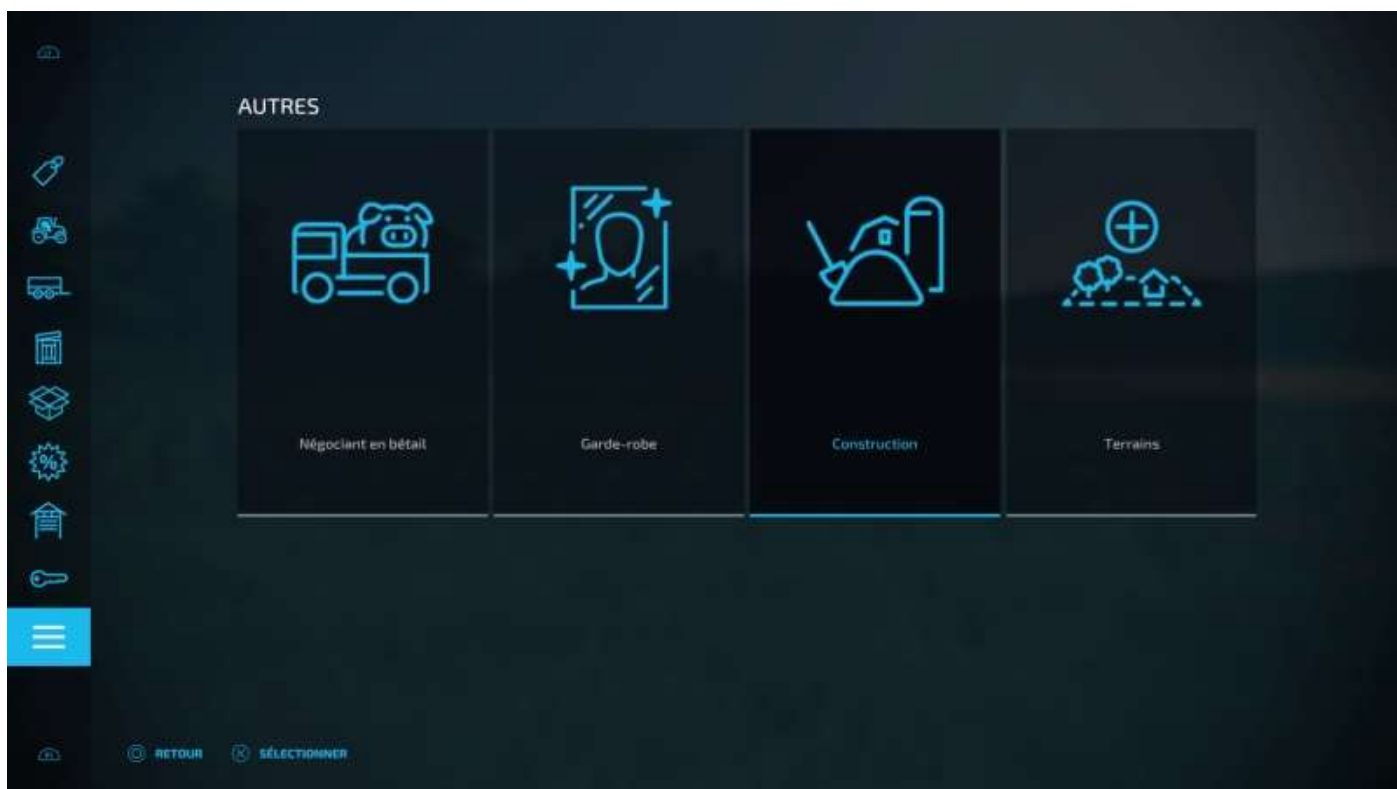




Si vous avez les sous, validez, l'achat est fait (et le numéro changé, devenu 40...) :



Ensuite, vous avez décidé de placer vos constructions dessus donc vous devez le transformer de champ cultivé en terrain de terre. Pour ce faire (à cheval) : **Pavé** > dernier onglet (à l'échalotte) **Autres** > flèche à droite **Construction** :



Le menu **Construction** apparaît :



Choisissez l'onglet **Paysagisme** :



Puis, avec la flèche en bas, descendez sur l'un des quatre choix d'action, ici **Peinture** (avec la flèche droite) :



Ensuite, sélectionnez **Terre** comme type de « peinture » à apposer sur votre terrain. (voir images page suivante).

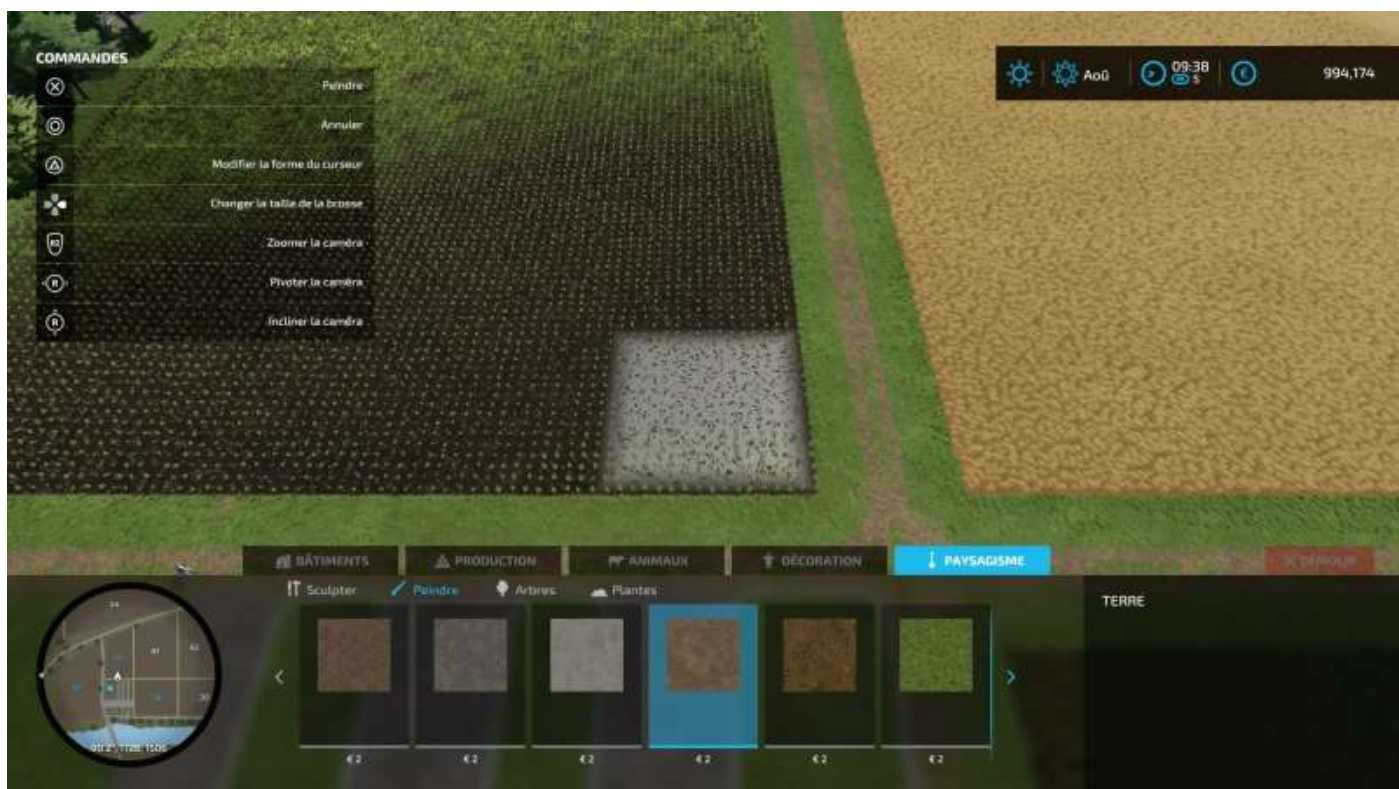


Validez votre choix avec **X** :

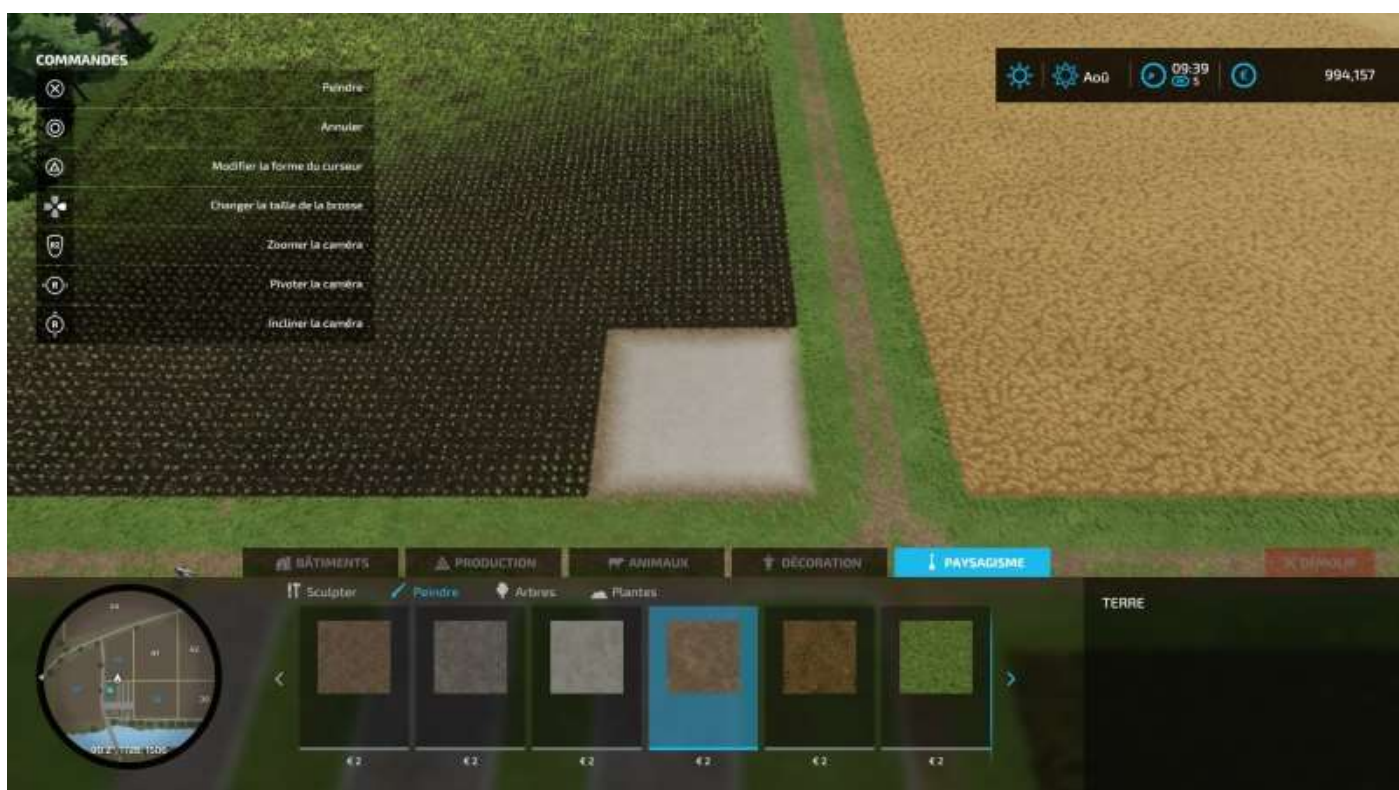


Sélectionnez la taille et la forme de votre brosse. On rappelle que la fenêtre d'aide (en haut à gauche sur votre écran) peut être affichée ou non via le menu **Options > Paramètres généraux > Fenêtre d'aide > Oui/Non**.

Vous obtenez ceci :

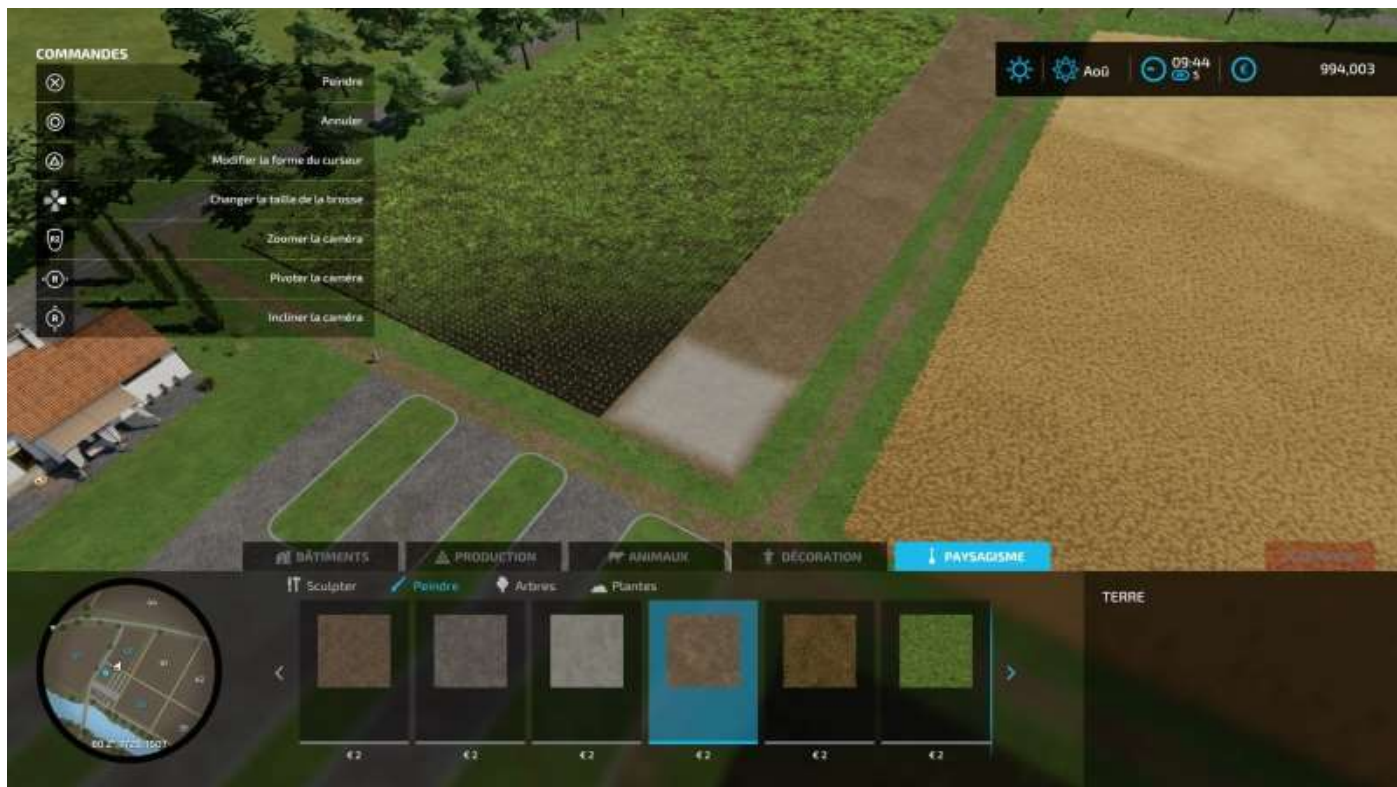


Appuyez sur **X**, le sol a été « peint » :



Remarque : On ne peut pas annuler une peinture, il suffit de repasser dessus avec une autre matière à « peindre ». Un point de détail à préciser, si vous voulez obtenir de nouveau un champ à cultiver à partir d'une parcelle en terre, vous devez simplement le labourer avec une charrue... (détail essentiel quand vous utiliserez des ouvriers pilotés par l'I.A. parce qu'ils s'arrêtent quand ils arrivent sur une zone non cultivée).

Peignez soigneusement votre parcelle en avançant lentement :

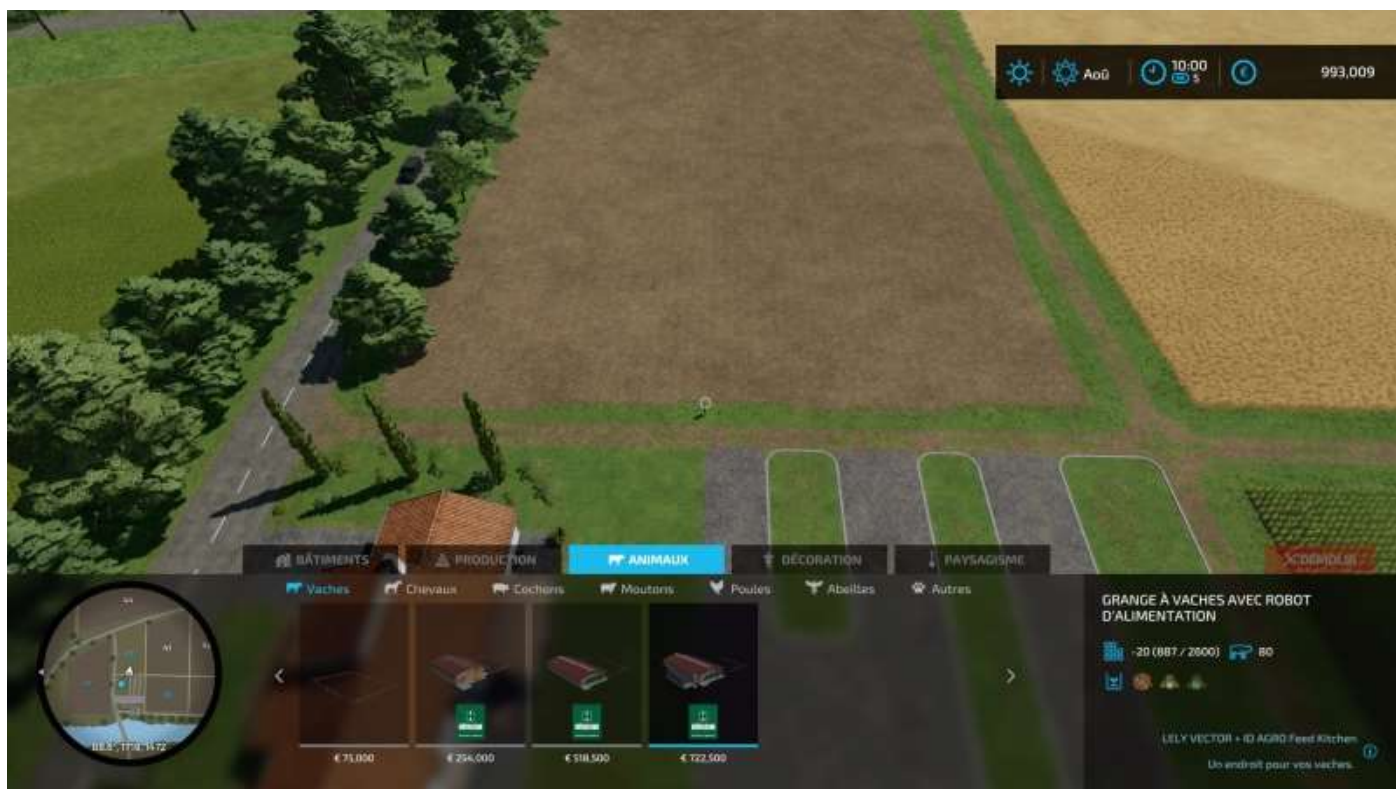


Et vous obtiendrez ceci :

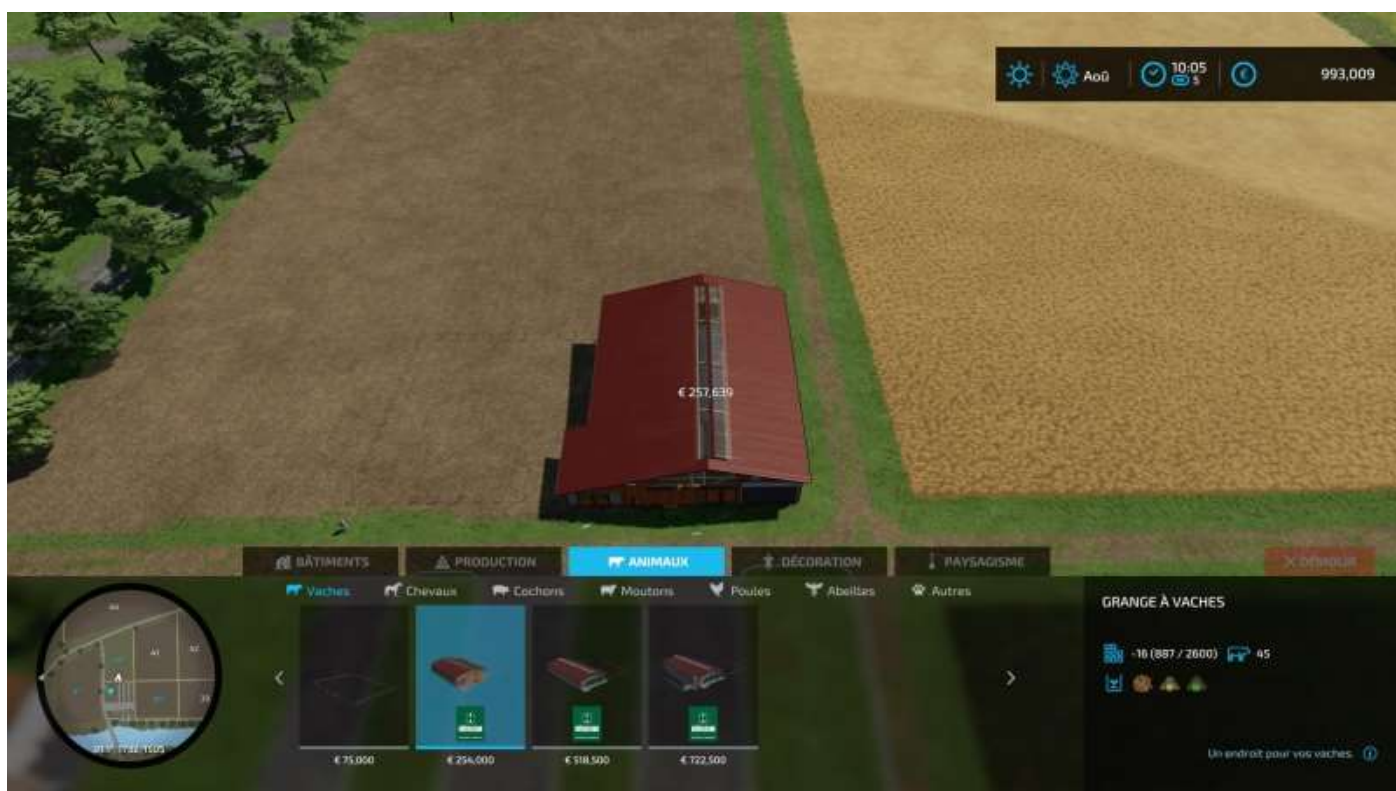


Elle est pas belle, la vie avec FS 22 ? 😊

Pour placer vos étables, c'est un peu différent. Faites **Pavé > Autres > Construction > Animaux**. Un onglet pour chaque type d'animal apparaît.



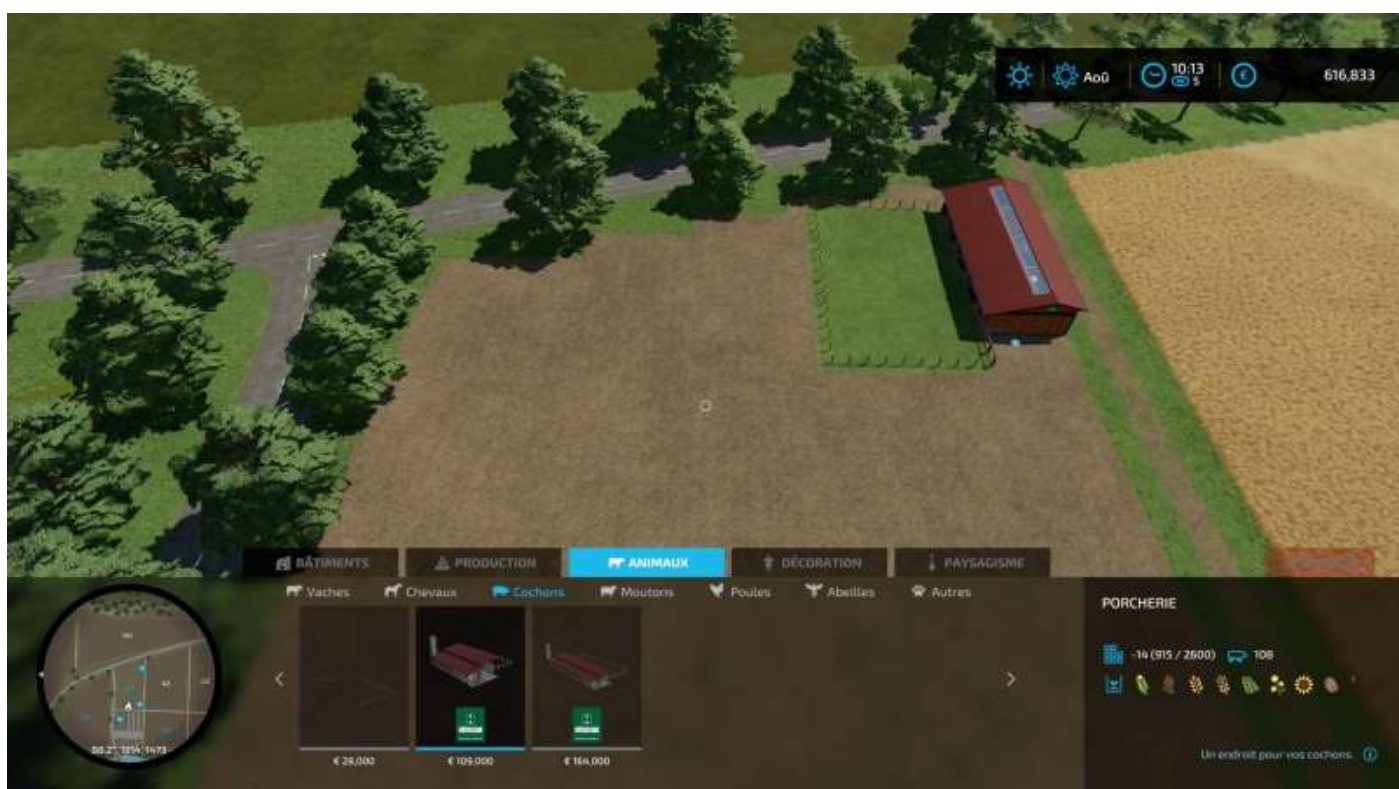
Sélectionnez un bâtiment (plus ils sont grands, plus ils rapportent) et placez-le sur votre terrain. Pour le faire tourner (vers le nord, sud, est, ouest), utilisez **L1** et **R1**.

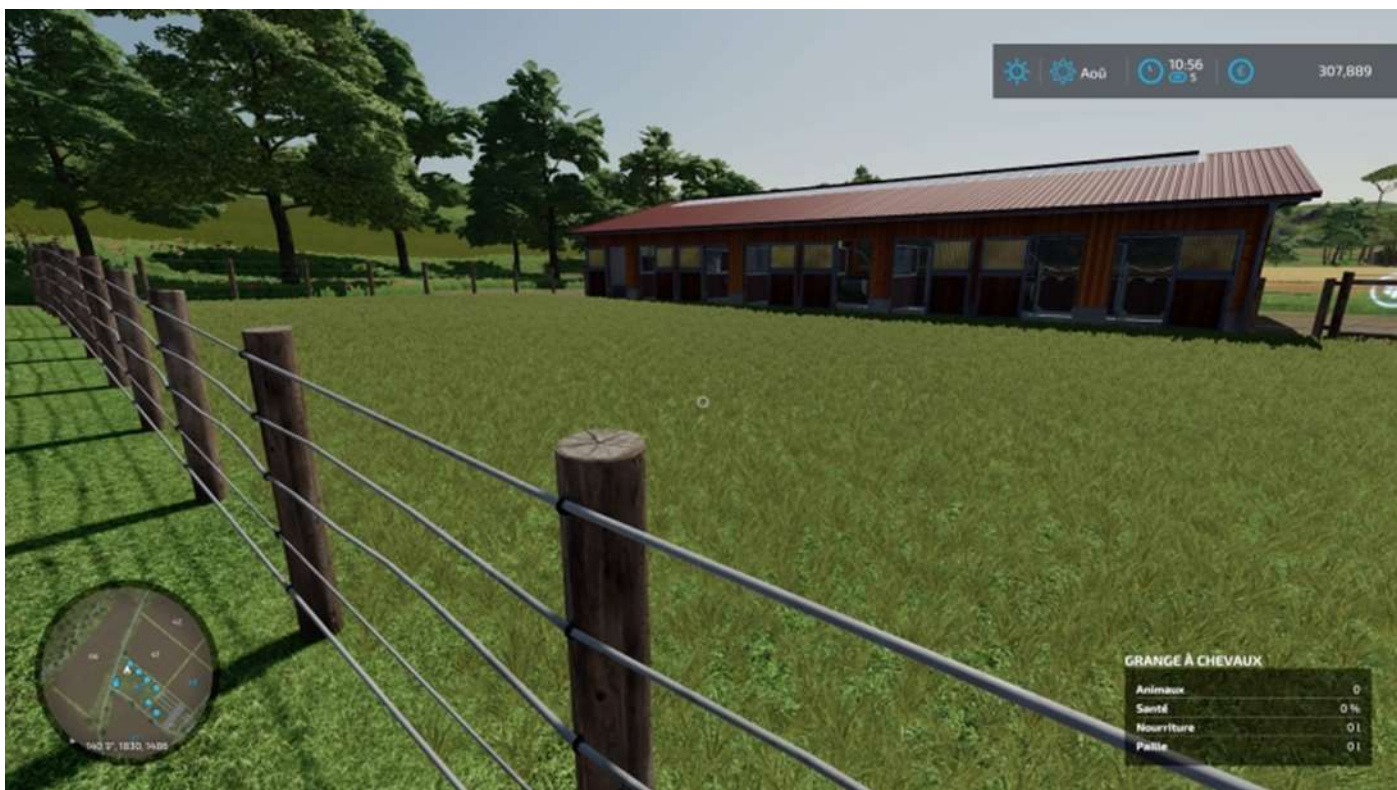


Vous pouvez aussi placer une construction directement sur un champ cultivé, la parcelle d'emprise au sol deviendra automatiquement un terrain « constructible » :

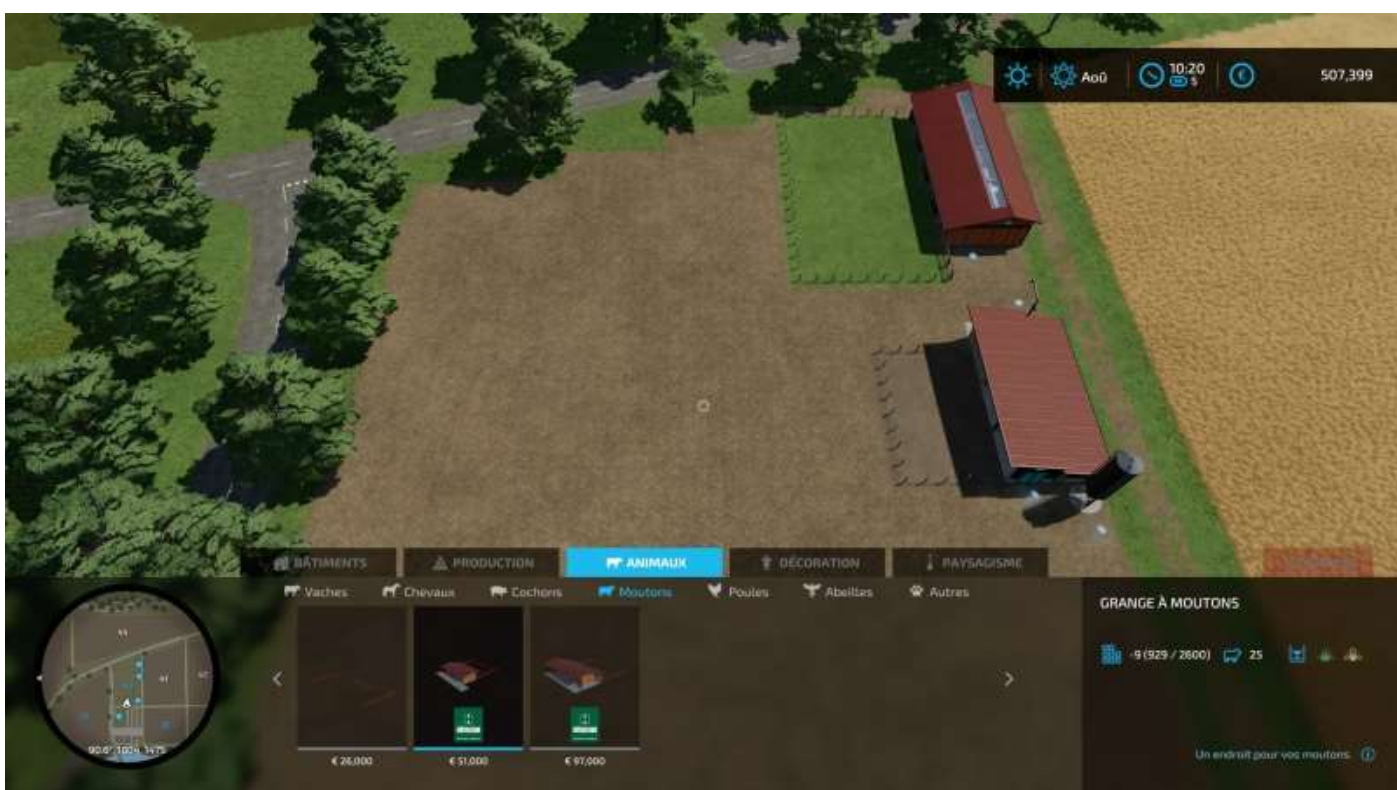


Positionnez un enclos à chevaux sur votre terrain en terre, vous obtenez ceci :





Voici l'enclos à moutonss³⁷ avec son étable³⁸ :



³⁷ « Moutonss ! Allons, mon enfant » : <https://www.youtube.com/watch?v=JCC--QrpAPg>

³⁸ Le jeu appelle « granges » des étables mais bon, on ne leur en veut pas.. 😊



Puis l'étable à vaches :



Et la porcherie :



Ci-dessous, ce sont les ruches.

A droite, la zone de dépôt du miel après production.

A placer où vous voulez, mais si possible près d'un terrain carrossable pour votre véhicule de livraison (comme déjà dit).





Commence à prendre forme, votre exploitation

Et voici ci-dessous le poulailler, avec son silo à grains pour les le pou.

Vous pouvez acheter du grain en sacs ou charger une remorque avec, le fait de positionner un sac sur l'icône de déchargement va remplir le silo automatiquement. Si vous livrez avec une remorque, un message : « *Commencer le déchargement* » apparaît.

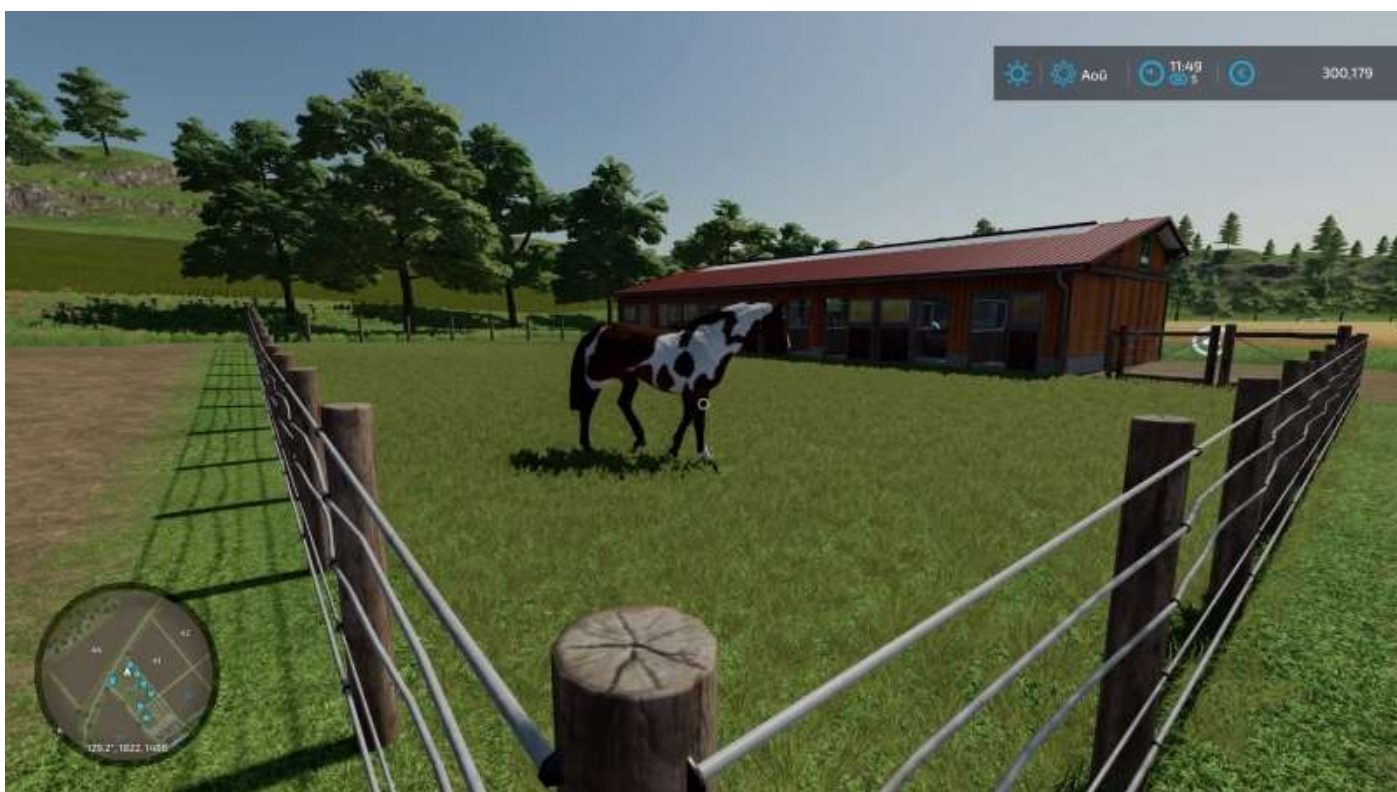
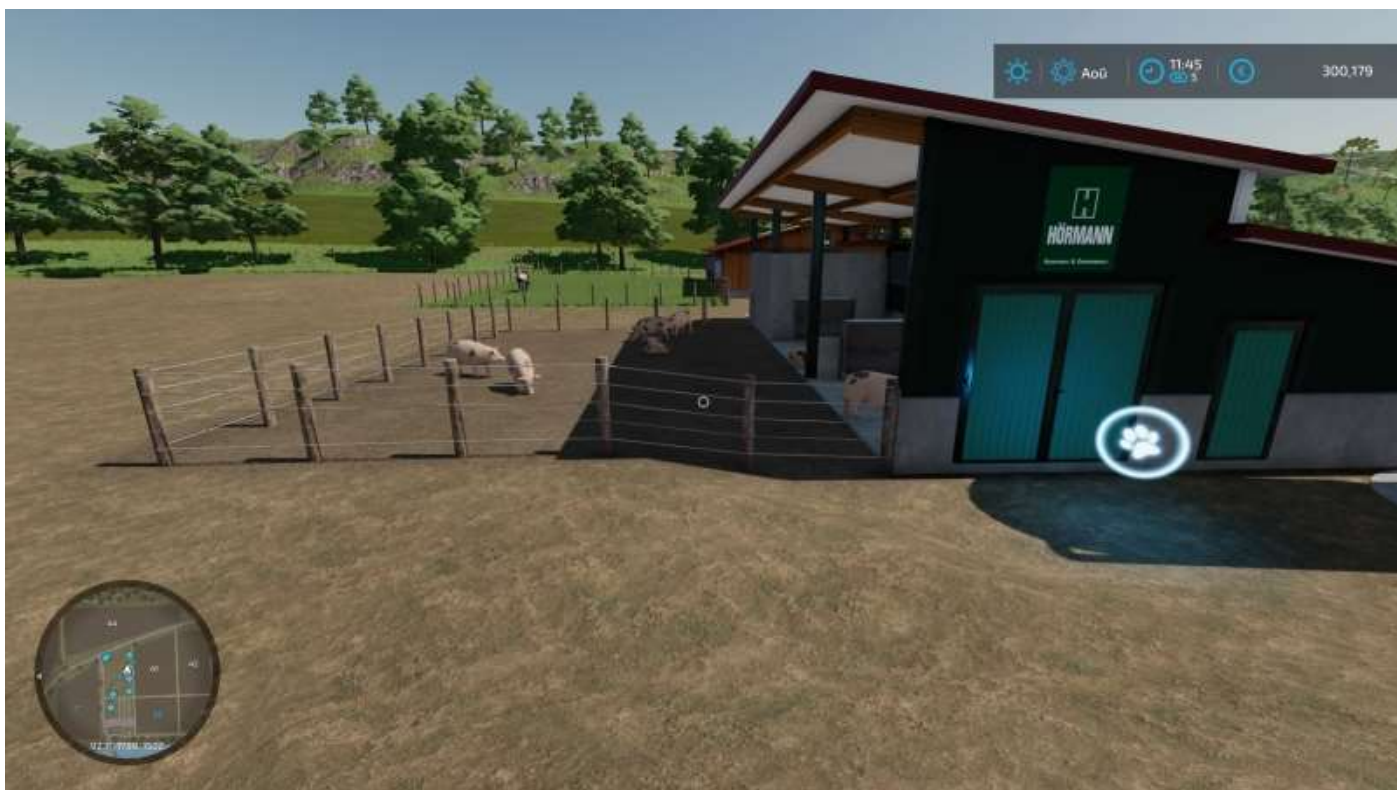


12 - Acheter des animaux

Préparatifs

Pour acheter un ou plusieurs animaux, cliquez sur l'icône en forme de patte, faites **L3**, la liste des animaux à vendre apparaît avec leur prix d'achat, choisissez un animal, validez, choisissez le nombre de bêtes à acheter, validez et vos animaux seront livrés directement dans leur enclos, à votre charge sauf si vous allez directement chez le marchand avec une bétailière.





Ajoutez deux garages pour vos véhicules, tondeuse et autres, plus un hangar pour les tracteurs et les remorques, et voilà votre exploitation d'élevage toute prête :



Approchez-vous d'un enclos pour en connaître l'évolution :









Quoi devoir acheter d'autre ?

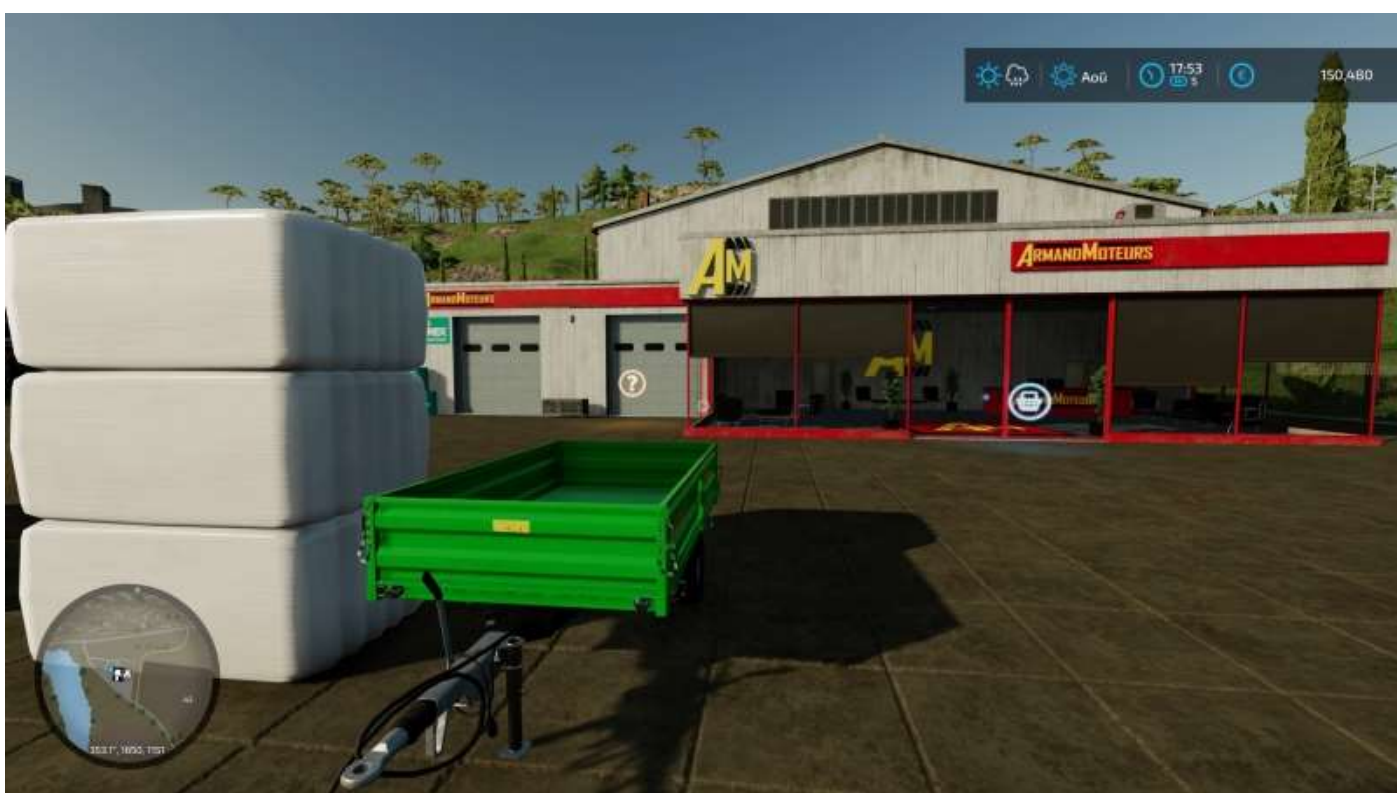
Bon, vous avez vos terrains, vos constructions et vos animaux, mais il vous manque encore quelques trucs :

- Un tracteur (pour tirer une remorque grand format)
- Un véhicule de livraison
- Un transpalette (qui sait tirer les petites remorques)

- De la nourriture pour vos animaux
- Du foin, de la paille et autres
- Une petite remorque (pour aller chercher du grain)
- Une grande remorque (pour les balles de foin, paille, etc.)

Avec ça, vous allez (enfin) pouvoir commencer à bosser !





Pour remplir une remorque avec du grain, prenez la palette avec votre transpalette et placez-la au dessus de la remorque, le versement est automatique.



Vous voilà équipé :



Une fois que vous avez chargé des balles sur une remorque, n'oubliez pas de les sangler :

Chargement



Sangles



Et voilà. Vous pouvez ramener le transpalettes chez vous.



13 - Le menu Construction

Les options du menu **Construction** sont au nombre de six :

- Bâtiments
- Production
- Animaux
- Décoration
- Paysagisme
- Démolir (une construction ou un objet déjà placé)



Attention : Pour naviguer dans les sous-menus, utilisez les flèches haut et bas, jamais le bouton **Rond** qui vous fera quitter le menu principal. Le bouton **Rond** ne sert qu'à annuler la sélection d'un outil ou d'un objet en cours de placement.

Bâtiments

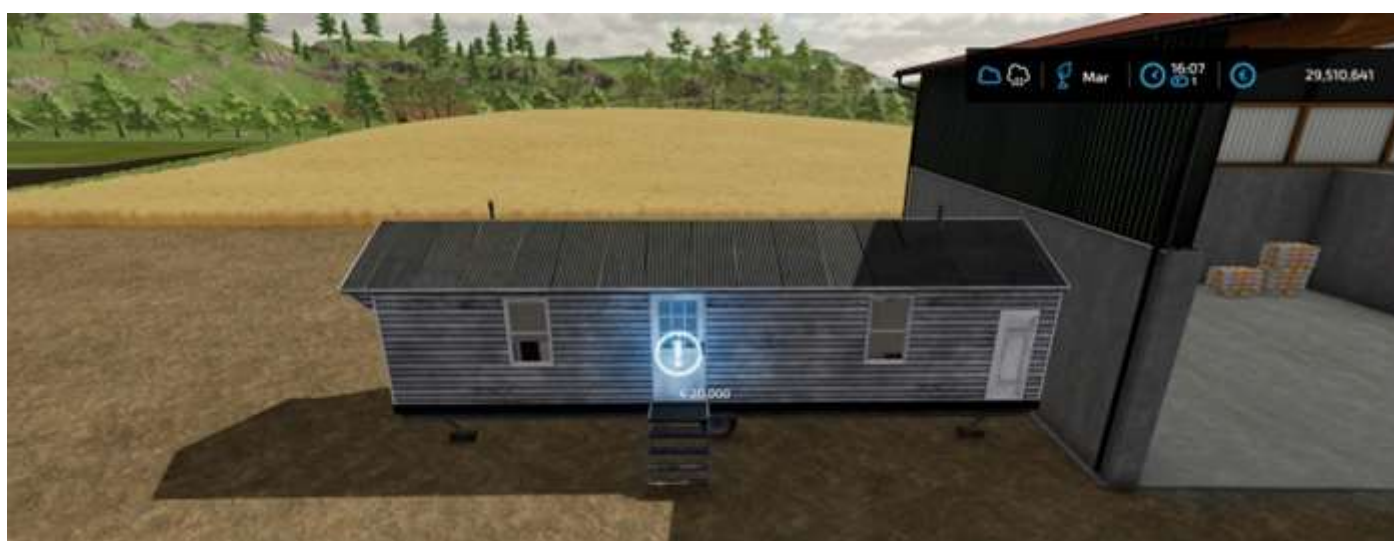
Le menu **Bâtiments** permet d'acheter et de placer des constructions et objets divers :

- Abris
- Silos
- Extensions de silos
- Conteneurs
- Outils
- Corps de fermes

Vous pouvez acheter et placer des abris (abris de jardin, hangars, granges, etc.), des silos (petits et grands silos, granges-silos à l'ancienne, bunkers en ciment, etc.), des « extensions de silos », des conteneurs, des outils (Kärcher, station météo, atelier pour véhicules, etc.) et des corps de ferme (en fait, un mobil-home et une petite maison qui n'a rien d'une ferme, soit dit en passant).

Tous les objets que vous pouvez placer dans le paysage sont orientables selon un axe vertical pour pointer vers les quatre points cardinaux.

Par exemple, vous voulez mettre un petit logement pour votre(vos) ouvrier(s), sélectionnez le mobil-home, il apparaît sur l'écran, déplacez-le où cela vous convient, puis utilisez **L1** et **R1** pour le faire tourner dans la position souhaitée, validez et voilà.





Après, si vous êtes un vrai gentleman-farmer, apportez quelques améliorations et vous obtenez un beau décor de chez :



Production

Les options du menu **Production** sont au nombre de cinq :

- Usines
- Points de vente
- Serres
- Vergers
- Générateurs

Tous les bâtiments et autres articles peuvent être achetés en quantité illimitée.

Usines

- Atelier de tailleur
- Boulangerie (commerce)
- Boulangerie industrielle
- Filature 1
- Filature 2
- Laiterie 1
- Laiterie 2
- Menuiserie 1
- Menuiserie 2
- Moulin à canne à sucre
- Moulin à grains
- Moulin à huile
- Traitement du raisin
- Usine biogaz (trois configurations)
- Usine de céréales

Points de vente

- Broyeur de débris
- Chaufferie biomasse
- Fast Food
- Marché fermier
- Pizzeria
- Restaurant
- Supermarché

Serres

Trois tailles disponibles.

Vergers

- Oliviers
- Vigne

Générateurs

- Capteurs solaires (deux modèles)
- Éoliennes (trois modèles)
- Et si vous avez installé le Mod *Subvention gouvernementale/municipale*, vous en trouverez les pancartes ici aussi (à planter sur un terrain vous appartenant).

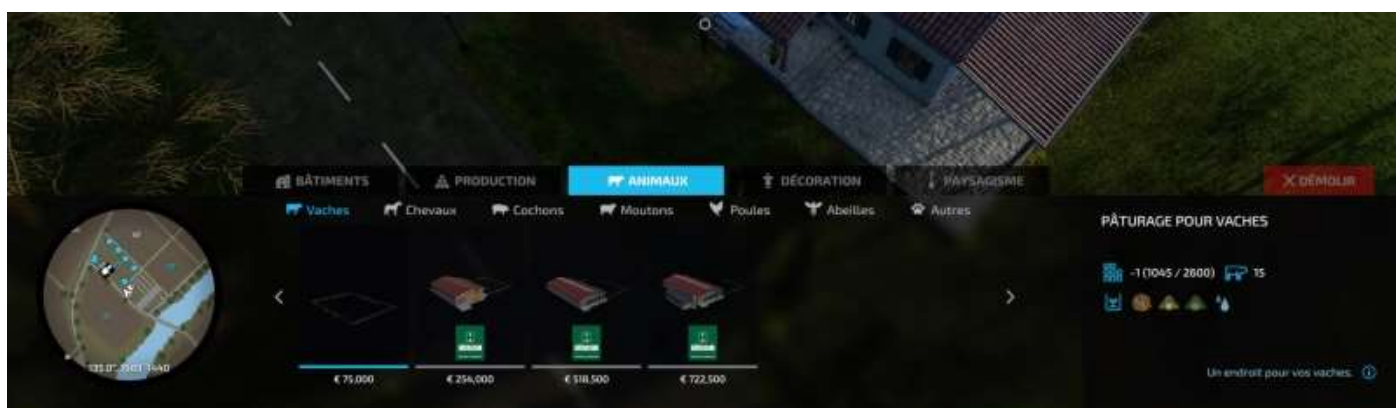


Animaux

Le menu **Animaux** permet d'acheter et de placer des étables, granges et autres pâturages pour les animaux disponibles :

- Vaches
- Chevaux
- Cochons
- Moutons
- Poules
- Abeilles
- Niche du chien (**Autres**)

Quand vous allez faire vos choix, privilégiez les étables aux pâturages car elles sont alimentées en eau, contrairement aux pâturages et autres enclos près desquels vous devrez placer un abreuvoir et le remplir régulièrement.



Décoration

Le menu **Décoration** donne accès à la gestion de clôtures, éclairages (« Lumières ») et autres abris de jardin (**Autres**). Pour ce qui est des clôtures, privilégiez celle à 75€ le mètre linéaire, sinon toutes vos économies vont y passer...

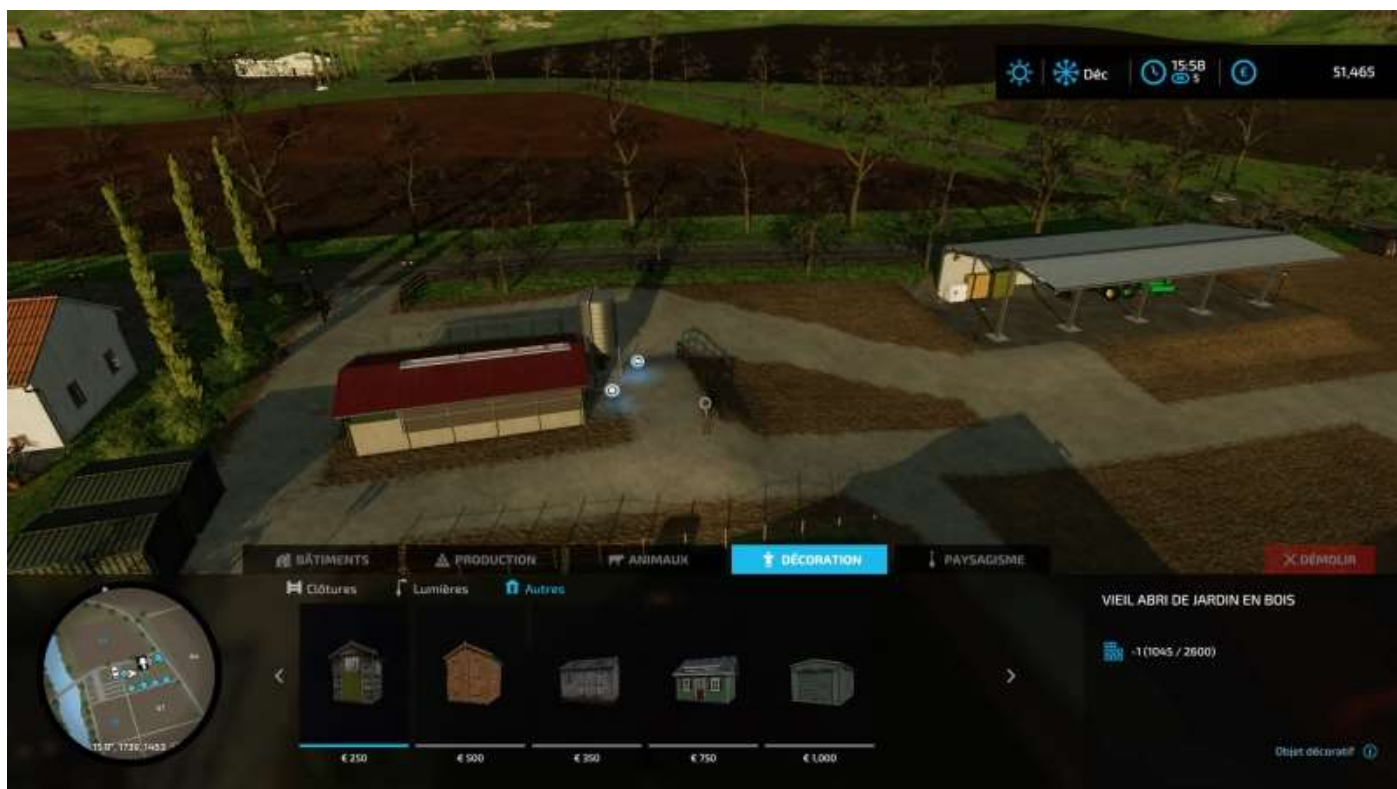


Les éclairages sont variés :

- Projecteurs halogènes
- Lampadaires simples ou doubles
- Bornes lumineuses



Et voici les abris (à ne pas confondre avec ceux du menu *Bâtiments*, qui sont plutôt des hangars) :



Par défaut, le programme vous empêche de placer une construction ou un objet trop près d'un autre. Si c'est le cas, vous aurez un message : « *L'objet en chevauche un autre* ». Vous pouvez supprimer cette contrainte avec le bouton *Basculer en mode libre*.



Très utile pour placer un éclairage contre un poteau :



Paysagisme



Le menu *Paysagisme* propose quatre outils :

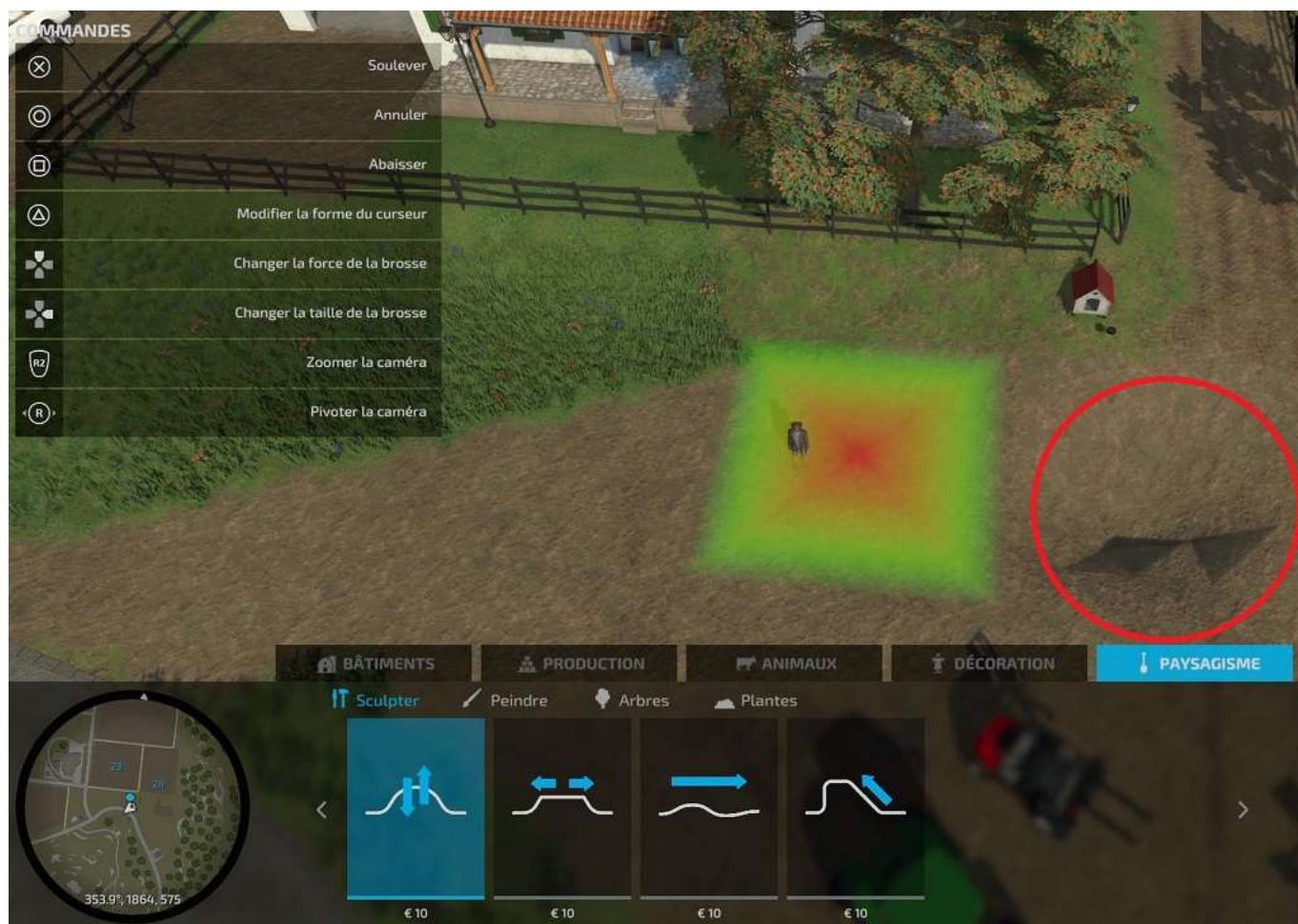
- Sculpter le sol
- Peindre le sol
- Planter des arbres
- Planter des plantes

Une fois dans le menu, tous les déplacements d'un sous-menu à un autre se font avec les quatre flèches (PS4/5). N'utilisez pas **Rond** pour sortir d'un sous-menu, vous sortirez du menu principal (sauf si vous êtes en train de modifier ou de peindre le sol, le bouton **Rond** vous fera alors revenir au menu principal).

Un conseil : N'UTILISEZ PAS l'outil *Sculpter le sol* pour élever ou abaisser une zone, il est toujours aussi bugué qu'avec FS 19. Si vous sélectionnez une zone, (curseur rond ou carré, pareil), et que vous l'abaissez d'un cran, l'action de la relever ensuite (pour annuler) ne vous donne toujours pas la surface initiale mais crée une bouse ingérable même si vous passez une brosse dure pour adoucir le sol après.

De plus, avec FS 19 on pouvait quitter la partie et revenir sur la dernière sauvegarde automatique, avec FS 22 quand vous appuyez sur **Options**, cela crée automatiquement une sauvegarde avant de pouvoir quitter la partie, donc...

Évidemment, il vous reste toujours la possibilité de quitter le jeu quand vous constatez que vous avez fait une niaserie, mais bon...



Résultat de l'action *Abaisser*

Cela dit, en utilisant la force de la brosse la plus basse, on arrive quelques fois à quelque chose de correct.

Un truc à savoir, chaque clic validé vous coûtera 10€ et vous verrez votre solde diminuer d'autant en haut à droite de votre écran.

C'est d'ailleurs très pratique pour savoir si votre action de nivellement a été prise en compte ou pas (si vous avez cliqué trois fois et que vous n'avez dépensé que 10€, c'est que les deux derniers clics n'ont pas été traités).

Sculpter le sol

L'outil ***Sculpter le sol*** permet quatre actions :

- Élever/baisser
- Niveau
- Adoucir
- Pente

Élever/baisser modifie le niveau du sol à l'emplacement du *curseur* (zone jaune/rouge tracée sur le sol là où aura lieu l'action). NE PAS UTILISER sauf si vous avez des heures de pratique...

Niveau permet de mettre la zone sélectionnée à l'horizontale (à utiliser avec précaution, ne peut pas être annulé).

Adoucir régularise (plus ou moins) le niveau du sol entre deux surfaces de hauteur différente.

Pente permet (théoriquement) de tracer une pente entre deux points. Une petite demi-heure passée avec cette fonction n'a pas permis à l'auteur de réussir à créer quoi que ce soit d'autre qu'une pyramide de 10x10m et de 100m de haut³⁹... 😞

Le *curseur* peut être rond (utile pour arrondir des angles de chemins) ou carré (utile pour tracer des droites).

La *brosse* a plusieurs duretés d'action. Commencez par la plus faible.

On répète notre conseil : Vous avez fait une bêtise, quittez le jeu et revenez, c'est pour l'instant la seule solution connue pour annuler une action inconsiderée.

Peindre le sol

L'outil ***Peindre le sol*** permet de donner au sol différents aspects (béton, terre, herbe, etc.) Il y en a dix.

Contrairement à l'outil précédent, on peut annuler une « *peinture* », il suffit de repasser sur une texture erronée pour la remplacer.

³⁹ On promet qu'une version ultérieure de ce Guide comportera tout ce qu'il faut savoir sur l'outil *Pente* du menu *Paysagisme*...

Attention, un champ cultivé peut être peint mais la zone traitée ne retrouvera pas son statut de champ cultivé si vous ne repassez pas dessus avec une charrue⁴⁰.

Un truc utile à savoir, peindre une portion de champ lui supprime son attribut de champ, donc un ouvrier embauché pour une action particulière sur ce champ s'arrêtera à la zone peinte et repartira dans l'autre sens.

Les options de l'outil *Peindre* sont les mêmes que celles de l'outil *Sculpter le sol*.

La différence entre *Herbe* et *Herbe sèche* peut évoquer les golfs de France à l'heure où nous mettons sous presse⁴¹...

Planter des arbres

L'outil **Planter des arbres** permet de... planter des arbres. On l'a vu précédemment.

Vous disposez d'une vingtaine d'espèces et de tailles différentes.

Un traitement du sol au préalable n'est pas obligatoire, comme pour les vignes.

Planter des plantes

Et l'outil **Planter des plantes** permet de planter de l'herbe de pré (avec des fleurs qui poussent) et des buissons de toutes tailles.

Contrairement aux clôtures et aux lampadaires que l'on a vu précédemment, on ne peut pas revendre un arbre ou une plante pour les remplacer par autre chose.

Démolir

Pour utiliser (prudemment) le bouton **Démolir**, il suffit de placer le curseur (rond blanc) sur la construction ou l'objet à démolir, il devient rouge, validez et voilà :



⁴⁰ Ne pas confondre les actions d'une charrue et d'un cultivateur. Une charrue crée un champ à partir de n'importe quel terrain qui vous appartient, un cultivateur laboure un champ déjà existant.

⁴¹ Première version de ce document écrite en août 2022, pendant une canicule mémorable !

14 - Le train

Utilisation du train

Vous pouvez livrer ou faire livrer votre production par route ou par le rail. Les lieux de chargement/déchargement (silos ferroviaires) sont indiqués sur la carte par une icône en forme de locomotive (électrique) vue de face (cercle jaune dans l'image ci-dessous) et les haltes (pas de gares) par une locomotive (à vapeur) de profil (cercles verts) :



Rendez-vous sur un point d'exclamation à proximité d'une halte, cliquez et l'option **Louer le train pour 1000\$/heure** apparaît :



Arrivée du train en gare de la Ciotat⁴² à la scierie de Haut-Beyleron :

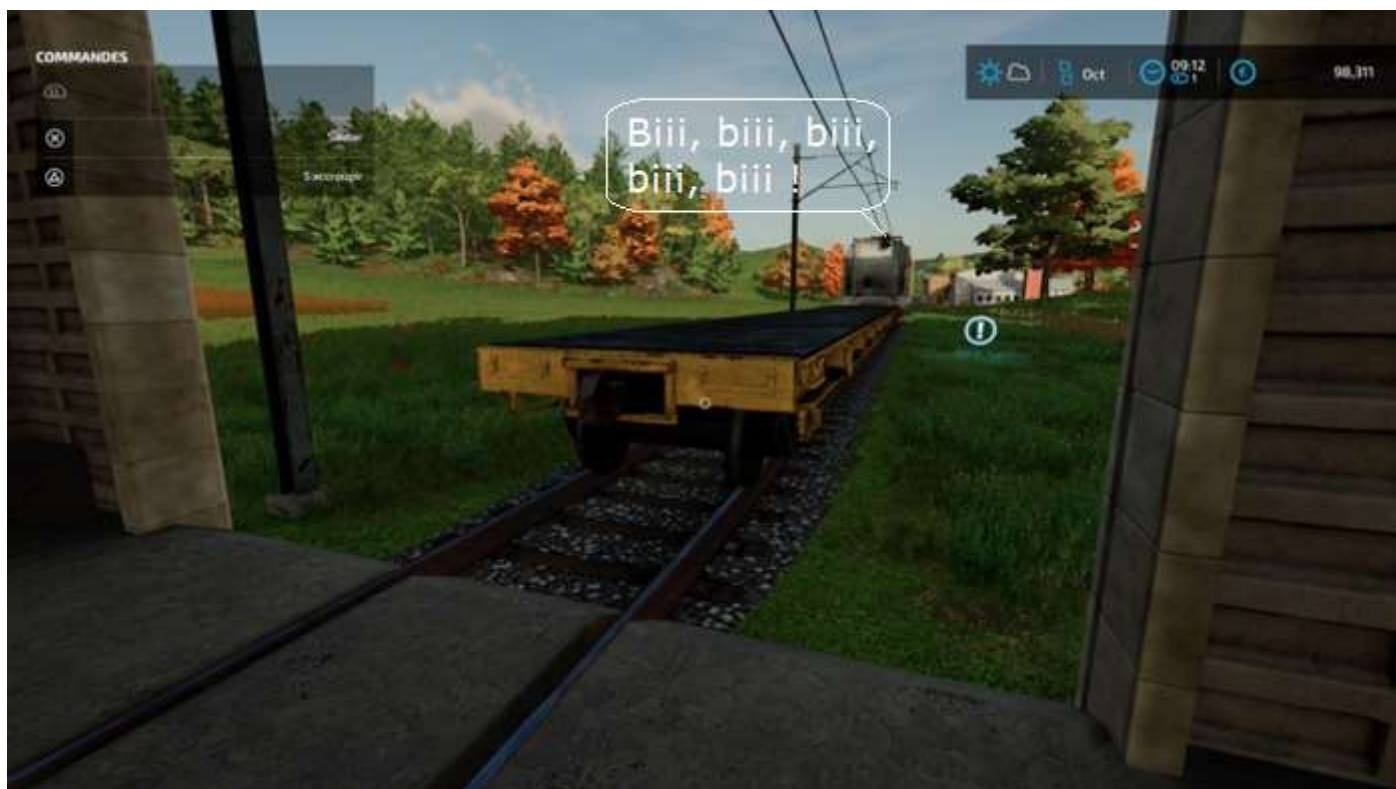


Vous devez monter dans la loco pour effectuer les commandes de chargement et de déchargement d'un wagon (n'oubliez pas d'enlever les bâches sinon ces commandes n'apparaissent pas). Vous pouvez aussi conduire le train (même en marche arrière) pour visiter la map. Pour rendre un train loué, descendre de la loco, aller sur le « ! » et validez « *Rendre le train loué* ».



⁴² Toute allusion à l'un des premiers *films* des **Frères Lumière** n'est pas fortuite. 😊

Un truc sympa à savoir, si vous avez raté de peu le train au moment de le louer à telle ou telle halte, il fera marche arrière tant qu'il ne sera pas sorti de la carte (si) :



Avant l'arrivée du train dans un silo ferroviaire, deux icônes vous indiqueront où positionner votre remorque pour charger/décharger le train :



Vendre à Marissonne

La manip est complexe, en voici une explication.

a) Chargez votre marchandise :



b) Choisissez votre acheteur :

PRIX / 1 000 L			
MARCHANDISES	ENTREPÔT	STATIONS	ACHETER / VENTE
Bla	95,959 l	Magasin Le Jardin des Fermiers	€ 1,134
Orge	0 l	Marissonne	€ 1,352
Avoine	0 l	Moulin à grains	€ 1,158
Colza	0 l	Élevateur à grain GCHB	€ 1,131
Sorgho	0 l		
Raisin	0 l		
Olives	0 l		
Tournesols	0 l		
Soja	0 l		
Maïs	0 l		
P. de terre	0 l		
B. sucrières	0 l		
Betteraves sucrières coupées	-		

RETOUR RETIRER LA MARQUE AFFICHER LES FLUCTUATIONS DES PRIX

c) Sélectionnez l'un des deux silos ferroviaires pour effectuer votre chargement dans un train. Ici, le silo sud :



d) Rendez-vous au silo ferroviaire avec votre véhicule.



e) Allez jusqu'à la voie ferrée et entrez sous le silo.



f) Quand votre remorque est bien positionnée, l'option *Commencer le déchargement* apparaît :



g) Videz votre remorque.

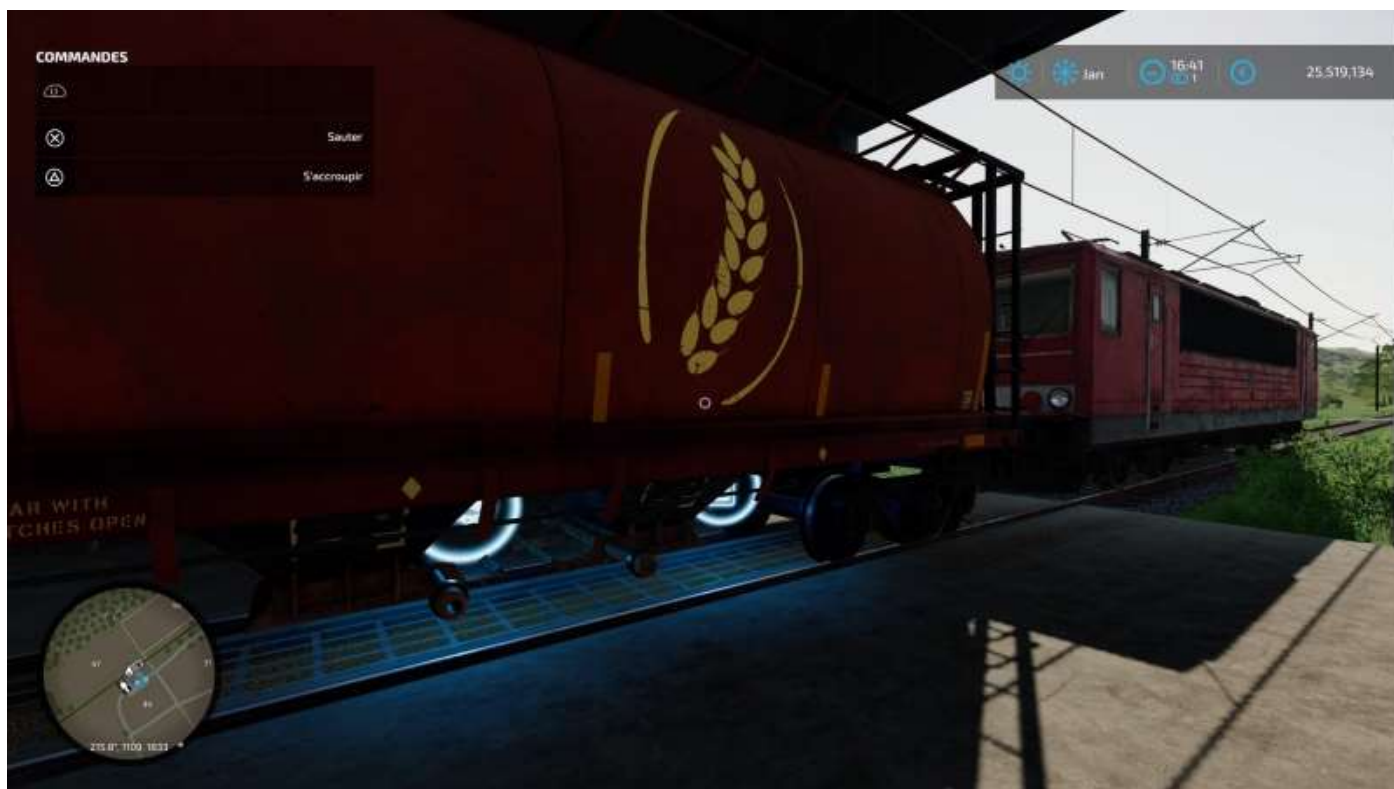


h) Dégagez les lieux et allez louer un train de marchandises⁴³.



⁴³ « Y en aurait-il d'autres ? » Non (Tom Cruise à Jack Nicholson in Des hommes d'honneur, un film de Rob Reiner, 1992, avec Demi Moore, Kevin Bacon et Kiefer Sutherland. Un must à voir absolument).

- i) Le train arrive et le wagon correspondant à la marchandise à charger se place automatiquement au dessus de la trémie.



- j) Montez dans la locomotive pour lancer le chargement (appelé *remplissage*).





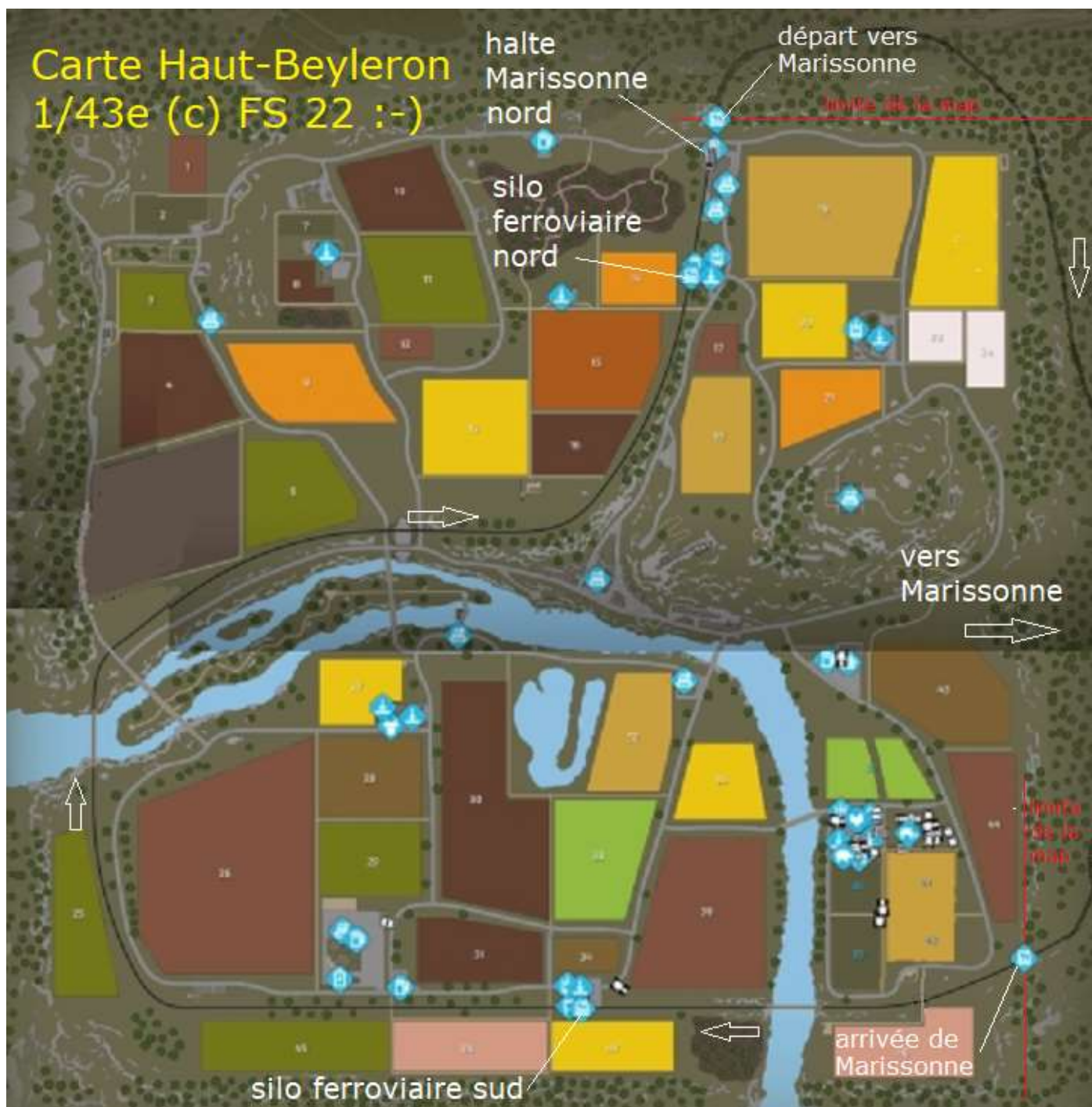
k) Le programme vous propose les articles à charger depuis le silo.



Pour vendre à Marissonne, charmante bourgade qui n'apparaît pas sur la carte, sélectionnez par exemple la halte nord si vous avez chargé au silo sud (vu que l'on ne va pas faire circuler le train en marche arrière, si ?⁴⁴)

(voir image page suivante)

⁴⁴ Si vous reculez avec le train chargé au Silo sud, au moment de sortir de la map le programme vous proposera d'effectuer la vente une fois arrivé en marche arrière à Marissonne !... 😊



l) Sélectionnez la halte **Marissonne nord**, l'option *Rendre visite* apparaît.

m) Quand vous êtes à la halte Marissonne nord, rendez le train, il quittera le silo sud et viendra vers vous (aller sur le « ! » et valider « *Rendre le train loué* »).

Vous pouvez aussi rester dans la loco et conduire le train jusqu'à la halte.

N'oubliez pas d'actionner le *sifflet* du train à l'approche des passages à niveau...



n) Ensuite, louez de nouveau le train pour qu'il s'arrête à la halte, sinon il va vous passer sous le nez avec votre cargaison et aucune vente n'aura lieu.

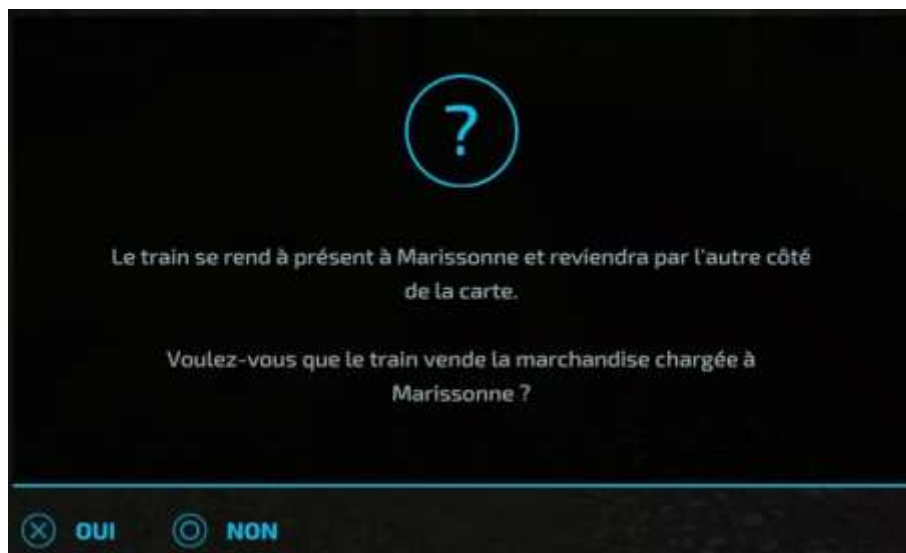




o) Quand le train est là, montez dans la loco et avancez jusqu'à la limite de la map.



p) Un message vous informe que le train va quitter la map et vous propose de valider la vente de toute marchandise chargée dans ses wagons. Cliquez **Oui** et la vente est faite.



Hassan Céhef, c'est possible⁴⁵.

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=9En0JNrKYB0>

15 - Les sites de production



Il existe deux types de sites de production :

- ceux qui figurent déjà sur la carte et que vous pouvez acheter
- ceux qui sont disponibles à l'achat via le menu *Constructions* et que vous pouvez placer où vous voulez sur des terrains vous appartenant.

Les sites de production de la carte **Haut-Beyleron** sont au nombre de huit :

1. Scierie (de la menuiserie *Chez Henry*)
2. Menuiserie *Chez Henry*
3. Traitement du raisin *Sweet 'n Sour*
4. Filature du coteau
5. Boulangerie *Au fournil du champ*
6. Moulin à grains
7. Laiterie-fromagerie *Fromage de Lune*
8. Usine de biogaz *PlanET*

Pour connaître les paramètres de chaque lieu de production que vous possédez, utilisez le menu **Options > Chaines de production**.

CHAINES DE PRODUCTION

SCIERIE	Production	Construction de stockage
Bois (Planches)	Statut: Matériaux manquants	MATÉRIAUX ENTRANTS
MENUISERIE	Cycles / mois: 2400	Bois: 01
Mobilier (Bois)	Coûts de production / mois: € 48	PRODUITS SORTANTS
Mobilier (Planches)	Recette: 3	Planches: 01
TRAITEMENT DU RAISIN	4 + 0,15	copeaux de bois: 01
Raisins secs		Stockage
Jus de raisin		Stockage

Voici votre scierie :



Cliquer sur la clé permet soit d'acheter le lieu, soit d'accéder à l'écran de gestion de sa production (accessible aussi via **Options > Chaînes de production**).

COMMANDES

- Gérer le point de production
- Agrandir la carte

SCIERIE

- Possédé par: Ma ferme
- Productions actives
- Bois (Planches): Matériaux manquants
- Construction de stockage
- Le stockage est vide.

CHAINES DE PRODUCTION

SCIERIE

- Bois (Planches)

MENUISERIE

- Mobilier (Bois)
- Mobilier (Planches)

TRAITEMENT DU RAISIN

- Raisins secs
- Jus de raisin

FILATURE LA FILATURE DU COTEAU

- Tissu Laine
- Tissu Coton

BOULANGERIE AU FOURNIL DU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine

Production

Statut Indisponible - réapprovisionnement

Cycles / mois 2400

Coûts de production / mois € 48

Recette

3

4 +0,15

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Bois 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Planches 0 l
- Copeaux de bois 0 l

Stockage

Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉSACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

SCIERIE

- Bois (Planches)

MENUISERIE

- Mobilier (Bois)
- Mobilier (Planches)

TRAITEMENT DU RAISIN

- Raisins secs
- Jus de raisin

FILATURE LA FILATURE DU COTEAU

- Tissu Laine
- Tissu Coton

BOULANGERIE AU FOURNIL DU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine

Production

Statut Indisponible - réapprovisionnement

Cycles / mois 216

Coûts de production / mois € 72

Recette

4

5 +0,15

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Bois 0 l
- Planches 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Mobilier 0 l
- Copeaux de bois 0 l

Stockage

Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉSACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

SCIERIE

- Bois (Planches)

MENUISERIE

- Mobilier (Bois)
- Mobilier (Planches)

TRAITEMENT DU RAISIN

- Raisins secs**
- Jus de raisin

FILATURE LA FILATURE DU COTEAU

- Tissu Laine
- Tissu Coton

BOULANGERIE AU FOURNIL DU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine

Production

Statut Indisponible - non disponible

Cycles / mois 6480

Coûts de production / mois € 60

Recette

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Raisin 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Raisins secs 0 l
- Jus de raisin 0 l

Stockage

Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

SCIERIE

- Bois (Planches)

MENUISERIE

- Mobilier (Bois)
- Mobilier (Planches)

TRAITEMENT DU RAISIN

- Raisins secs
- Jus de raisin

FILATURE LA FILATURE DU COTEAU

- Tissu Laine**
- Tissu Coton

BOULANGERIE AU FOURNIL DU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine

Production

Statut Indisponible - non disponible

Cycles / mois 1440

Coûts de production / mois € 120

Recette

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Laine 0 l
- Coton 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Tissu 0 l

Stockage

Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

SCIERIE

- Bois (Planches)

MENUISERIE

- Mobilier (Bois)
- Mobilier (Planches)

TRAITEMENT DU RAISIN

- Raisins secs
- Jus de raisin

FILATURE LA FILATURE DU COTEAU

- Tissu Laine
- Tissu Coton

BOULANGERIE AU FOURNIL OU CHAMP

- Pain**
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine

Production

Statut Production interrompue

Cycles / mois 48

Coûts de production / mois € 60

Recette

90 🍞

45 🍌

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Farine 0 l
- Sucre 0 l
- Lait 0 l
- Œufs 0 l
- Beurre 0 l
- Fraises 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Pain 0 l Stockage
- Gâteau 0 l Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

BOULANGERIE AU FOURNIL OU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine**
- Orge Farine
- Avoine Farine
- Sorgho Farine

LAITERIE FROMAGERIE FROMAGÉ DE L...

- Beurre
- Fromage

USINE DE BIOGAZ 1 MW

- Ensilage
- Uisler
- Fumier
- Betteraves sucrières coupées

Production

Statut Production interrompue

Cycles / mois 120

Coûts de production / mois € 24

Recette

150 🍞

120 🌾

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Blé 0 l
- Orge 0 l
- Avoine 0 l
- Sorgho 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Farine 0 l Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

BOULANGERIE AU FOURNIL OU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine
- Orge Farine
- Avoine Farine
- Sorgho Farine

LAITERIE FROMAGERIE FROMAGE DE L...

- Beurre
- Fromage

USINE DE BIOGAZ 1 MW

- Ensilage
- Lisier
- Fumier
- Betteraves sucrières coupées

Production

Statut Matières premières

Cycles / mois 240

Coûts de production / mois € 24

Recette

15

13

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Lait 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Beurre 0 l
- Fromage 0 l

Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

CHAINES DE PRODUCTION

BOULANGERIE AU FOURNIL OU CHAMP

- Pain
- Gâteau

MOULIN À GRAINS

- Blé Farine
- Orge Farine
- Avoine Farine
- Sorgho Farine

LAITERIE FROMAGERIE FROMAGE DE L...

- Beurre
- Fromage

USINE DE BIOGAZ 1 MW

- Ensilage
- Lisier
- Fumier
- Betteraves sucrières coupées

Production

Statut Matières premières

Cycles / mois 24

Coûts de production / mois € 506

Recette

8,4841 l

+5,884 +2,545

Construction de sto...

MATÉRIAUX ENTRANTS

- Ensilage 0 l
- Lisier 0 l
- Fumier 0 l
- Betteraves sucrières coupées 0 l

PRODUITS SORTANTS

- Digestat 0 l

Stockage

ÉCHAP RETOUR DÉACTIVER MARQUER L'ENDROIT ESPACE RENDRE VISITE

Voici la menuiserie :



L'usine de traitement du raisin :



La filature du coteau :



avec son beau bâtiment fin XVIIIe :



La boulangerie-pâtisserie *Au fournil du champ* qui se nomme en réalité « Au fournil des champs » :



Le moulin à grains :



La laiterie-fromagerie *Fromage de Lune* :



Et l'usine de biogaz *PlanET* :



(à gauche, le véhicule qui a permis de monter sur le muret pour prendre la photo)



Les sites de production que vous pouvez acheter sont :

Atelier de tailleur	Boulangerie (deux modèles)
Filature (deux modèles)	Menuiserie (deux modèles)
Moulin à canne à sucre	Moulin à grains
Moulin à huile	Usine de céréales
Usine de produits laitiers (deux modèles)	Usine de traitement du raisin

Tableau des produits en entrée et en sortie (voir légende des icônes en annexe).

Boulangerie		       
		  
Menuiserie		  
		  
Produits laitiers		  
		   
Moulin à grains		    
		 
Filature		  
		  
Moulin à canne à sucre		   
		 
Atelier de tailleur		  
		 
Usine de céréales		    
		 
Moulin à huile		   
		   
Traitement du raisin		 
		  

Il manque à cette liste (extraite de la documentation en ligne) les usines de biogaz PlanET (trois modèles).

16 - Les stations de déversement



Comme pour les sites de production, il existe deux types de « stations de déversement », qui sont en réalité des acheteurs :

- Les stations de déversement (carte **Haut-Beyleron**)
- Les commerces et autres acheteurs potentiels que vous pouvez acquérir via le menu *Constructions* et que vous pouvez placer où vous voulez sur des terrains vous appartenant.

Les stations de déversement de la carte, qui permettent de vider vos remorques avec le fruit de vos récoltes pour les vendre, sont au nombre de 9, plus deux indiquées à notre avis par erreur : 10 et 11 ci-dessus, qui sont les points de départ et d'arrivée des trains pour la ville de **Marissonne**, et les silos 12 qui sont chez vous, donc qui ne présentent aucun intérêt financier.

En résumé, les stations de déversement de la carte sont :

1. Magasin *Le jardin des fermiers*
2. Chaufferie biomasse
3. Silo ferroviaire nord
4. Silo routier nord
5. Élevateur à grain du Groupe Coopératif Haut-Beyleron (GCHB)

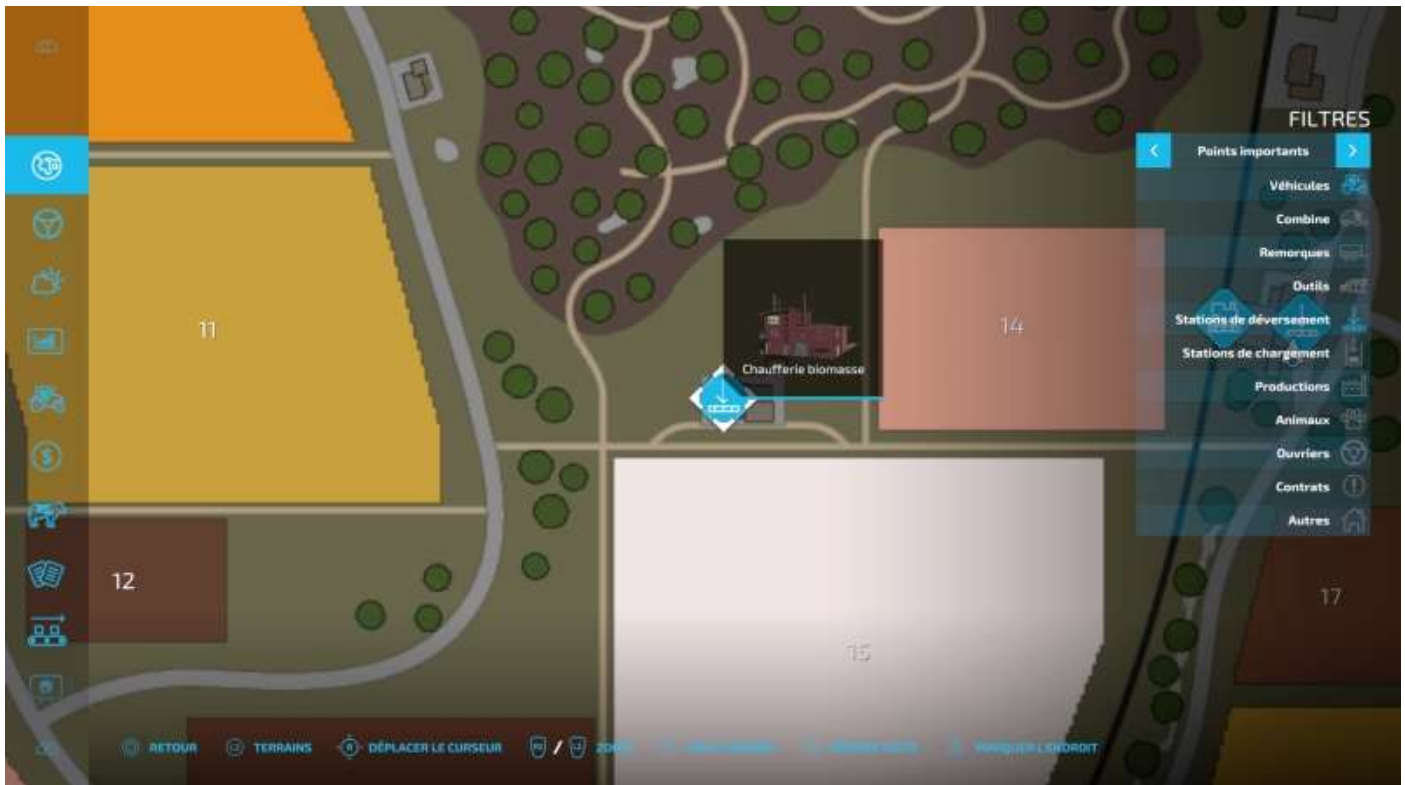
6. Broyeur de débris
7. Marché de bétail Haut-Beyleron
8. Silo routier sud
9. Silo ferroviaire sud
10. Départ du train vers Marissonne
11. Retour du train de Marissonne
12. Silo et réservoir d'eau de votre exploitation (niveau *Gérant de la ferme*)

En images :

Magasin *Le jardin des fermiers*



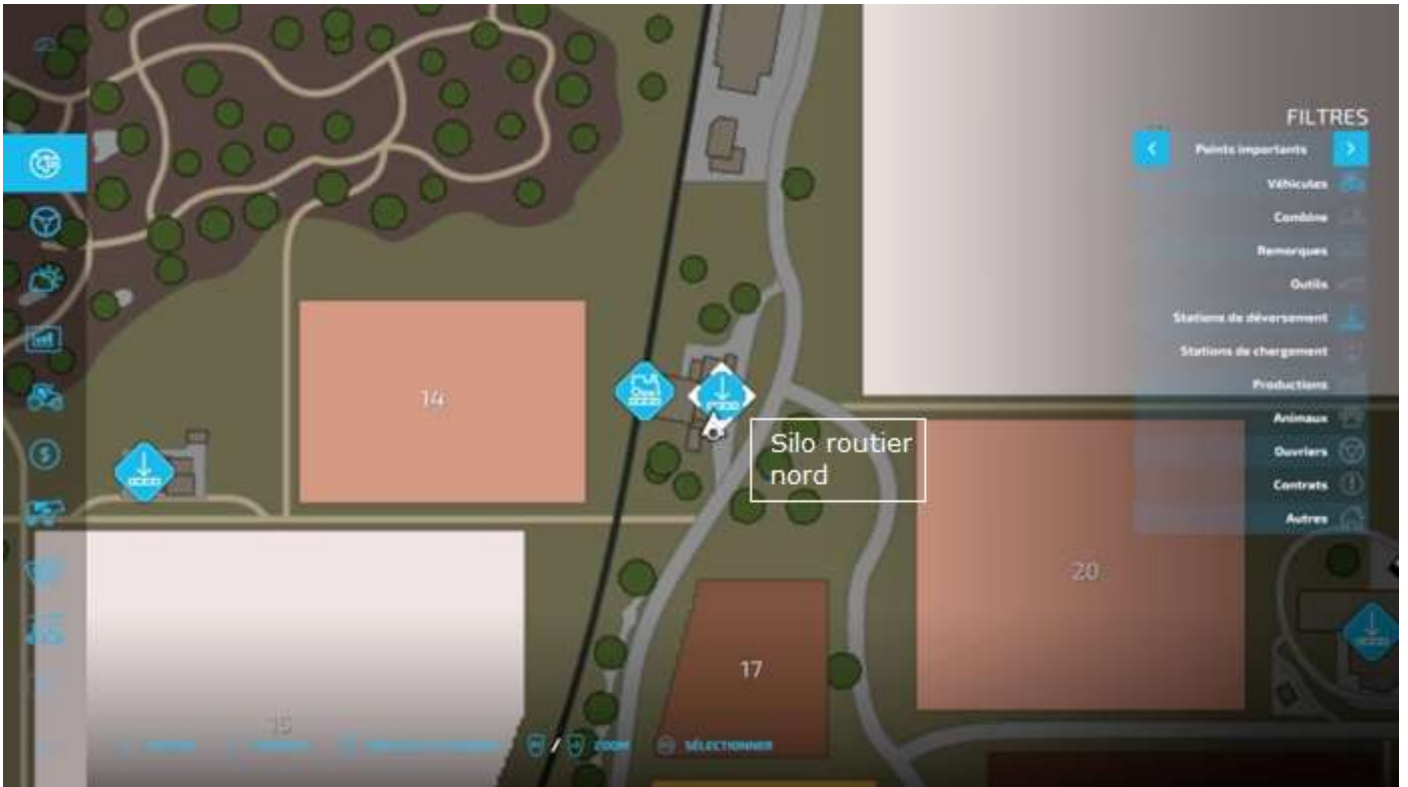
Chaufferie biomasse



Silo ferroviaire nord



Silo routier nord



Élevateur à grain du *Groupe Coopératif Haut-Beyleron (GCHB)*

Broyeur de déchets



Marché de bétail Haut-Beyleron



Silo routier sud



Silo ferroviaire sud



Les acheteurs que vous trouverez dans le menu *Constructions* sont :

- Atelier du tailleur
- Boulangerie (deux modèles)
- Broyeur de déchets
- Chaufferie biomasse

- Fast Food
- Filature (deux modèles)
- Laiterie (deux modèles)
- Marché fermier
- Menuiserie (deux modèles)
- Moulin à canne à sucre
- Moulin à grains
- Moulin à huile
- Pizzeria
- Restaurant italien
- Supermarché
- Usine de biogaz
- Usine de céréales
- Usine de traitement du raisin

Atelier du tailleur



Boulangerie 1



Boulangerie 2



Broyeur de débris (pierres)



Chaufferie biomasse



Fast Food



Filature 1



Filature 2



Laiterie 1



Laiterie 2⁴⁶

Marché fermier



⁴⁶ Il y a une troisième laiterie, qui est déjà sur la carte, la laiterie-fromagerie **Fromage de lune**.

Menuiserie 1



Menuiserie 2



Moulin à canne à sucre



Moulin à grains



Moulin à huile



Pizzeria



Restaurant (italien)



Supermarché



Usine de biogaz



Usine de traitement du raisin



Usine de céréales



Voici respectivement les produits que chaque acheteur peut... vous acheter :

Atelier du tailleur

Tissus

Boulangerie

Beurre

Farine

Fraises

Lait

Œufs

Sucre

Broyeur de déchets

Pierres

Chaufferie biomasse

Balles de bois

Balles de paille

Bois (mais pas de peupliers)

Copeaux de bois

Paille

Fast Food

Beurre
Farine
Fraises
Fromage
Gâteaux
Huile d'olives
Huile de colza
Huile de tournesol
Jus de raisin
Laitues
Maïs
Miel
Œufs
Pommes de terre
Raisin
Sucre
Tomates

Filature

Coton
Laine

Laiterie-Fromagerie (boutique)

Lait

Laiterie industrielle (Produits laitiers)

Lait
Sucre

Marché fermier

Beurre
Copeaux de bois
Fraises
Fromage
Huile d'olives
Huile de colza
Huile de tournesol
Jus de raisin
Laine
Lait
Laitues
Miel
Œufs
Pain
Pommes de terre
Raisin
Raisins secs
Semences
Tomates

Menuiserie

Bois (mais pas de peupliers)
Planches de bois

Moulin à canne à sucre

Betteraves sucrières
Betteraves sucrières coupées
Canne à sucre

Moulin à grains

Avoine
Blé
Orge
Sorgho

Moulin à huile

Colza
Olives
Tournesol

Pizzeria

Farine
Fraises
Gâteaux
Huile d'olives
Huile de colza
Huile de tournesol
Jus de raisin
Laitues
Œufs
Raisin
Sucre
Tomates

Restaurant italien

Beurre
Farine
Fraises
Fromage
Gâteaux
Huile d'olives
Huile de colza
Huile de tournesol
Jus de raisin
Laitues
Miel
Œufs
Pommes de terre
Raisin
Sucre
Tomates

Scierie

Bois (mais pas de peupliers)

Supermarché

Beurre

Céréales

Copeaux de bois

Farine

Fraises

Fromage

Gâteaux

Huile d'olives

Huile de colza

Huile de tournesol

Jus de raisin

Lait

Laitues

Maïs

Meubles

Miel

Œufs

Pain

Pommes de terre

Raisin

Raisins secs

Sucre

Tomates

Vêtements

Usine de biogaz

Betteraves sucrières coupées

Ensilage

Fumier

Lisier

Usine de céréales

Avoine

Maïs

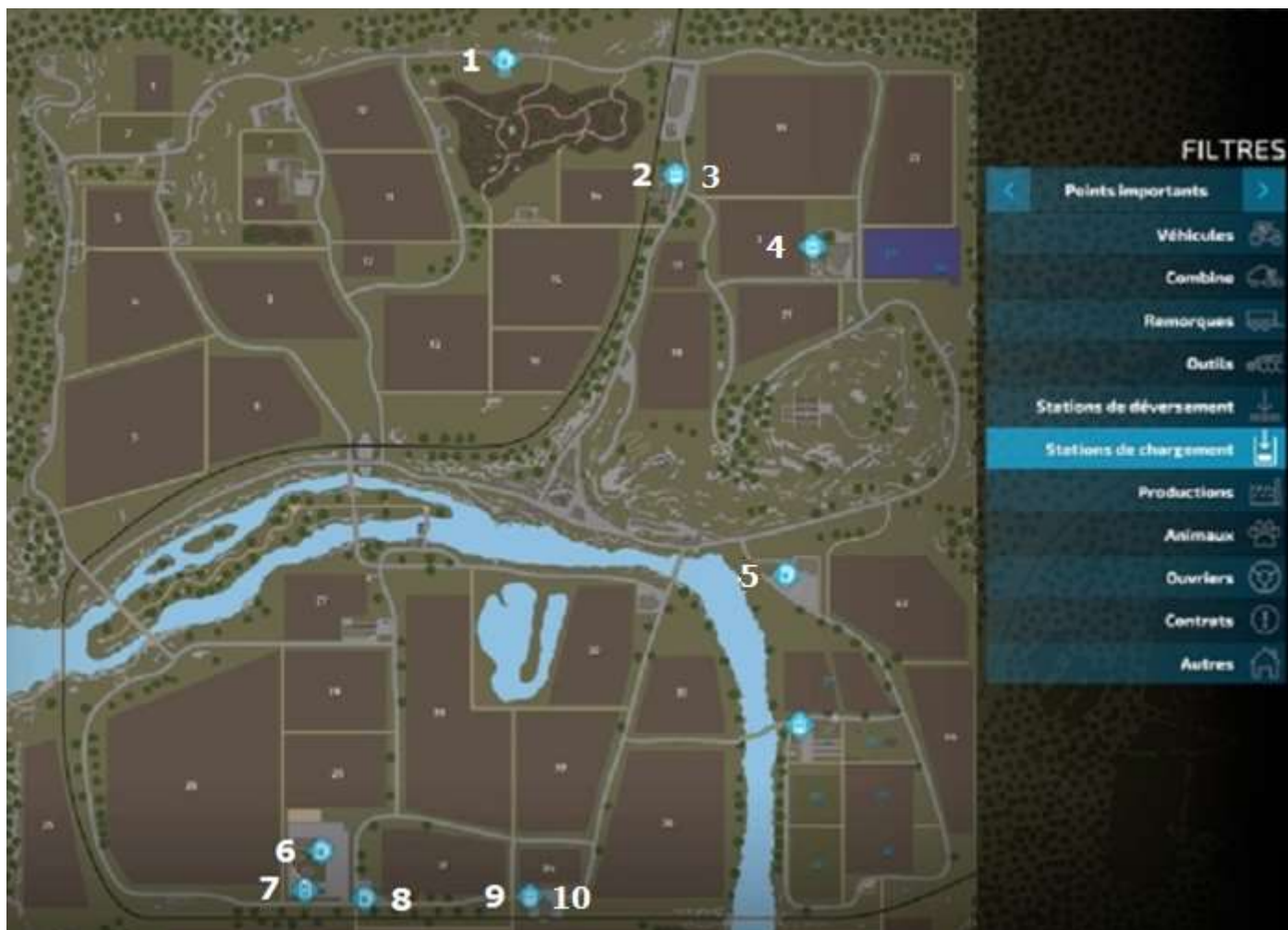
Miel

Raisins secs

Usine de traitement du raisin

Raisin

17 - Les stations de chargement



Les stations de chargement, qui vous permettent de vous fournir en matières premières et autres produits, sont au nombre de 10 :

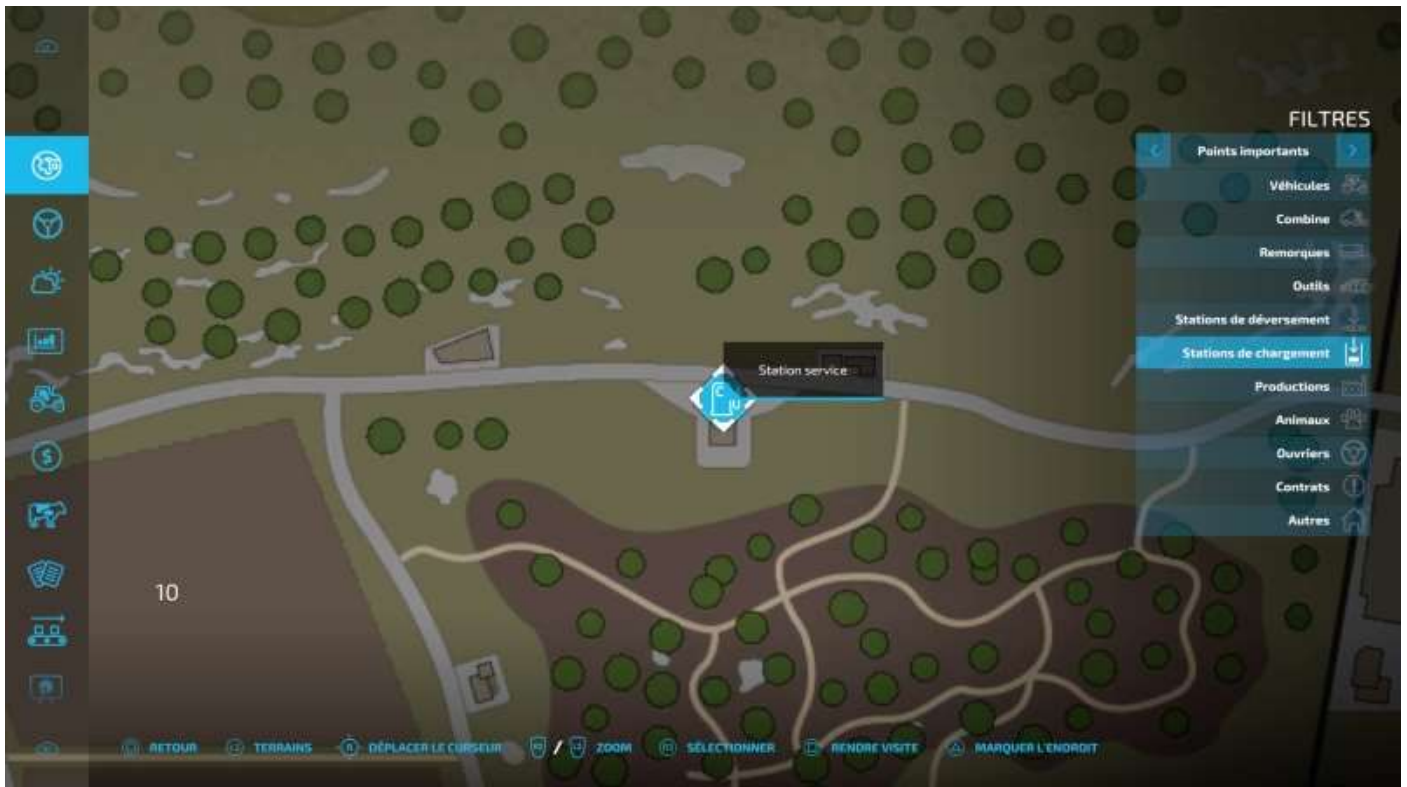
1. Station service *BeylerEssence* nord
2. Station de chaux du silo ferroviaire nord
3. Silo routier nord
4. Station de chaux de l'élévateur à grain du Groupe Coopératif Haut-Beyleron (GCHB)
5. Station service *BeylerEssence* de *Armand Moteurs*
6. Station de biométhane à l'usine biogaz *PlanET*
7. Station de recharge de vos véhicules électriques à l'usine biogaz *PlanET*
8. Station service *BeylerEssence* sud
9. Station de chaux du silo ferroviaire sud
10. Silo routier sud

Les marchandises disponibles à l'achat sont donc :

Carburant, grains, chaux, eau, biométhane et électricité.

En images...

Station service *BeylerEssence* nord



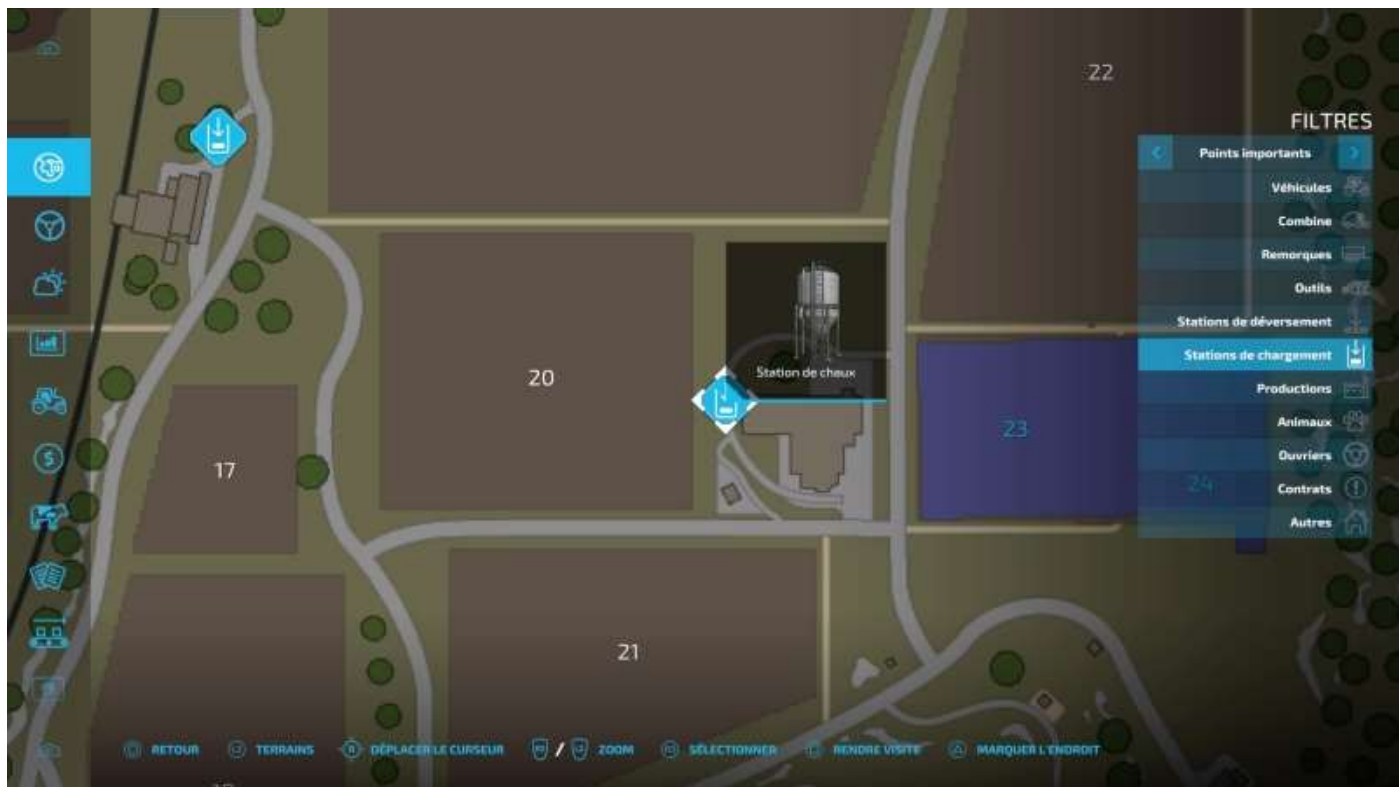
Station de chaud du silo ferroviaire nord

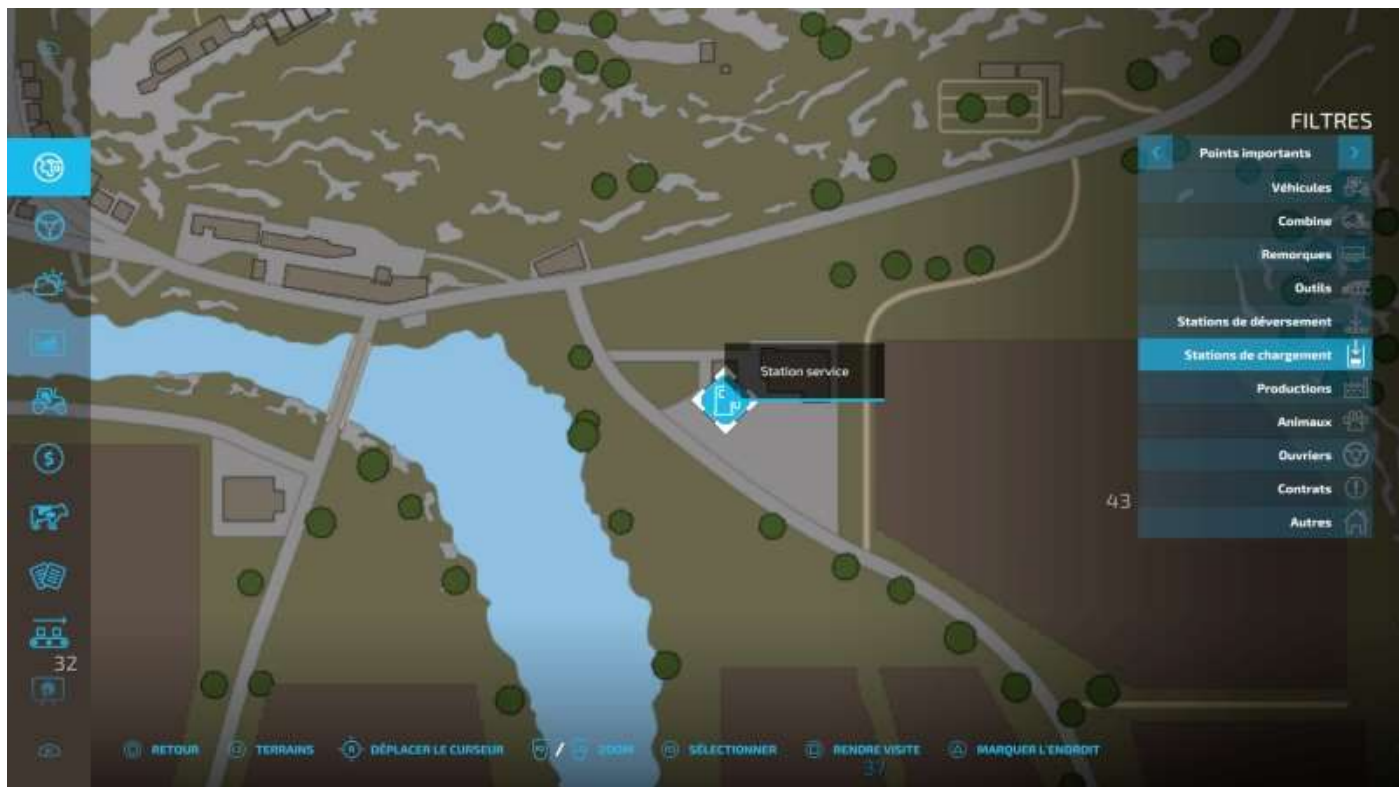


Silo routier nord



Station de chaux de l'élévateur à grain GCHB



Station service *BeylerEssence* de *Armand Moteurs*

Station de biométhane à l'usine biogaz PlanET

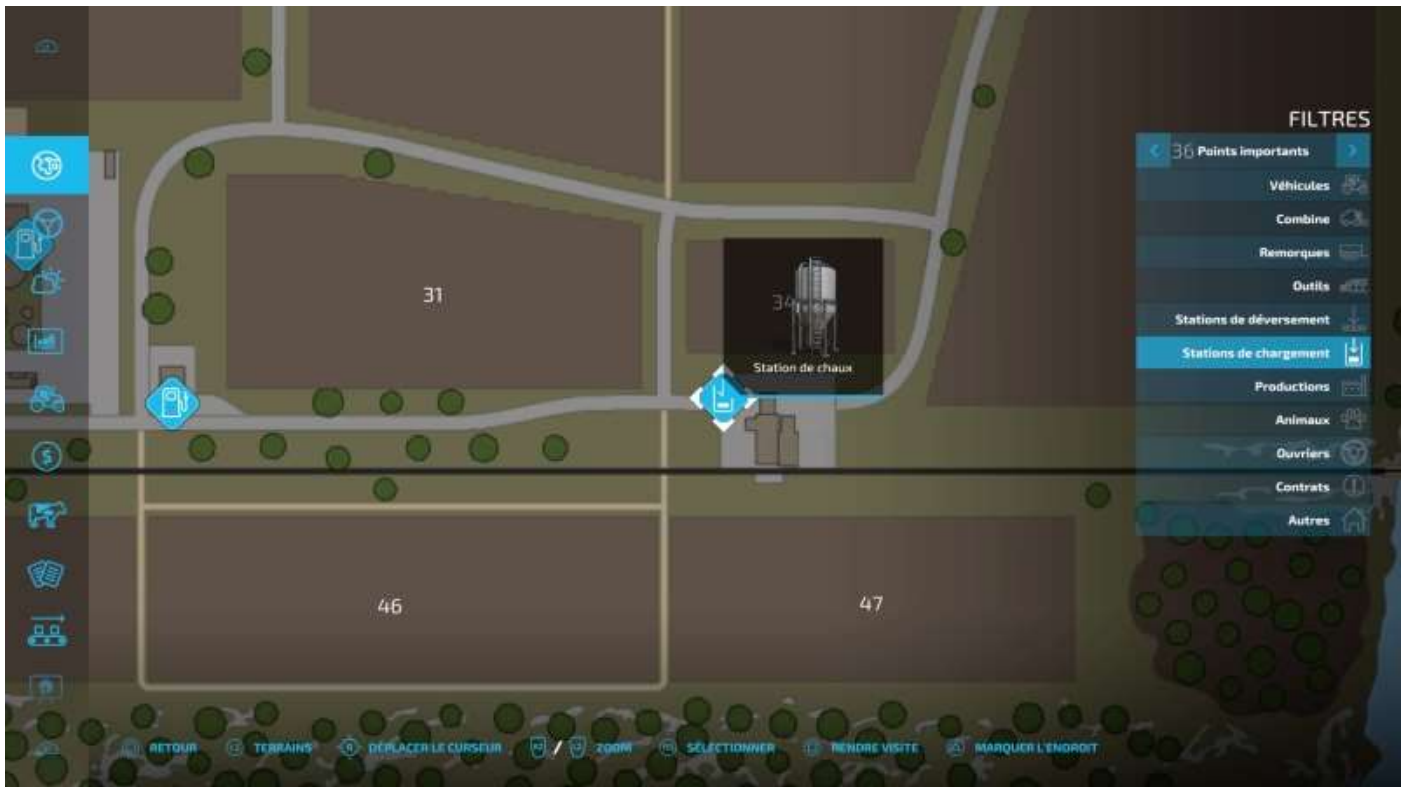


Station de recharge de vos véhicules électriques à l'usine biogaz *PlanET*

Station service *BeylerEssence* sud



Station de chaux du silo ferroviaire sud



Silo routier sud



18 - Annexes

L'élevage selon le site de JeuxVidéo.Com

« Dans **Farming Simulator 22**, vous pouvez vous concentrer sur l'élevage d'animaux. Vous pouvez élever des chevaux, des vaches, des moutons, des cochons et des poules⁴⁷. Pour ce faire, vous devez équiper votre ferme en conséquence avec des enclos que vous pourrez trouver au magasin et placer grâce au mode⁴⁸ *Construction*. Vous pourrez ensuite acheter des animaux auprès du négociant en bétail.

Les animaux peuvent être livrés chez vous par le négociant en bétail, mais la livraison n'est pas gratuite, alors pensez à acheter ou louer une bétailière et garez-la à proximité du négociant en bétail pour transporter vos animaux vous-même. Une fois les animaux en votre possession, il va falloir vous en occuper pour en obtenir des bénéfices. Si vous en avez les moyens, pensez à acheter une grange pour qu'ils soient automatiquement alimentés en eau. Si vos animaux sont suffisamment âgés, bien nourris, et heureux, ils pourront se reproduire.

Les poules

Les poules sont les animaux qui demandent le moins d'entretien. Il vous suffit d'avoir un poulailler et de les nourrir de céréales (blé, orge, sorgho) pour qu'elles produisent des œufs. Vous pouvez les apporter à un point de vente ou les transformer dans un bâtiment de production ; à vous de voir ce qui rapporte le plus à une période donnée.

Les moutons

Les moutons se nourrissent d'herbe et de foin. Ils produisent de la laine et du lait⁴⁹, que vous pouvez apporter à un point de vente ou à la filature, ou transformer à l'aide d'un bâtiment de production. Il n'est pas difficile de s'occuper d'eux et ils génèrent rapidement du profit, cependant ils ne fournissent pas d'engrais efficaces.

Les chevaux

Pour pouvoir gagner de l'argent grâce à vos chevaux, vous devez les entraîner. Plus la forme physique d'un cheval est élevée, plus il se vendra cher. Pour augmenter leur forme physique, vous devrez les chevaucher. Un indicateur en haut à gauche de l'écran vous dira si vous avez atteint les besoins journaliers en exercice du cheval. Pensez également à les brosser régulièrement et à les nourrir de façon appropriée : vous pouvez leur donner du foin, mais préférez l'avoine et le sorgho qui sont plus efficaces.

Les vaches

Les vaches sont un peu plus difficiles à satisfaire : leur alimentation doit être plus variée que celle des autres animaux, mais elles fournissent du lait, de la viande, du fumier, et du lisier en retour. Pour maximiser la production de lait des vaches Brun noir et Holstein,

⁴⁷ On peut aussi « élever » des abeilles, ce qui s'appelle l'apiculture, comme chacun sait.

⁴⁸ C'est un sous-menu natif du jeu, pas un *mod*.

⁴⁹ Plus exactement les moutons produisent de la laine et les brebis du lait... 😊

il vaut mieux les nourrir avec des rations totales mélangées (RTM) qui sont produites en mélangeant du foin, de la paille, de l'ensilage, et du complément minéral par le biais d'une mélangeuse⁵⁰. Vous pouvez également les nourrir avec de l'herbe, mais cela n'aura aucun effet sur leur production.

Les cochons

L'atout principal des cochons est leur production d'engrais sous forme de fumier et de lisier, mais vous pouvez également vendre les cochons issus de la reproduction pour du profit. Cependant, pour obtenir un maximum d'engrais naturel et pour favoriser la reproduction de vos cochons, il va falloir les nourrir en conséquence. Ils mangent énormément, mais ne sont pas difficiles : vous pouvez leur donner du maïs, du blé, de l'orge, du colza, des tournesols, du soja, des pommes de terre, du sorgho, et de la betterave sucrière. »

⁵⁰ Pavé > Véhicules > Animaux.

L'élevage selon le site de SuperSoluce

« Il y a cinq espèces d'animaux différents dans **Farming Simulator 22** : les vaches, les chevaux, les cochons, les poules et les moutons. Chaque espèce a besoin d'un enclos spécifique, d'un soin particulier et vous apportent des ressources⁵¹ différentes. Si les animaux sont bien traités, ils pourront se reproduire et vous aurez ainsi la possibilité d'en vendre. A cette liste se rajoute les abeilles, qui ne nécessitent, elles, aucun entretien.

Pour construire des enclos, rendez-vous à la boutique et choisissez "Construction" dans l'onglet "Autres". Sélectionnez ensuite l'enclos que vous souhaitez installer. Vous ne pouvez installer un enclos que sur un terrain qui vous appartient.

Dès que vous possédez des enclos, vous pouvez acheter des animaux à la boutique en choisissant "Négociant en bétail" à partir de l'onglet "Autres". Sélectionnez alors l'enclos désiré puis la quantité d'animaux.

Les animaux ont besoin essentiellement d'eau et de nourriture.

Les chevaux

Pour que vos chevaux soient rentables, vous devez entretenir leur forme physique. Pour cela, vous devez les monter chaque jour pour les entraîner, mais aussi les nettoyer et les brosser. Niveau alimentation, il est conseillé de leur donner de l'avoine ou du sorgho (60%), mélangé à du foin (40%).

Les cochons

Les cochons sont un excellent moyen d'obtenir de l'engrais pour vos cultures. Vous pouvez leur donner un mélange de maïs ou de sorgho (50%), de blé ou d'orge (25%), de soja, de colza ou de tournesol (20%), et enfin des pommes de terre ou des betteraves (5%).

Les vaches

Les vaches fournissent plusieurs ressources très intéressantes, comme du lait, de la viande, du fumier et du lisier. Pour optimiser au maximum le rendement des vaches, vous devez leur donner des rations totales mélangées (foin, paille et ensilage). Si vous leur donnez de la paille, vous obtenez du fumier.

Les moutons

Avec des moutons, vous allez pouvoir produire de la laine pour la vendre. Ces animaux sont assez faciles à satisfaire, puisqu'ils demandent uniquement de l'herbe et du foin.

Les poules

Les poules sont encore plus faciles à satisfaire que les moutons. Placez un poulailler, donnez du blé, de l'orge ou du sorgho et attendez qu'elles pondent des œufs. Vous

⁵¹ Au sens de « profits ».

pouvez alors revendre ces œufs ou les utiliser dans une chaîne de production.

Les abeilles

Enfin, terminons cette liste par les abeilles. Ces insectes ont juste besoin de ruches et produisent du miel automatiquement. »

L'élevage selon le site Astuce Jeux PS4

« Les abeilles

Les abeilles sont l'une des options les plus rapides et les moins chères pour commencer. Les abeilles sont l'un des nouveaux animaux de **Farming Simulator 22** et sont l'une des meilleures formes de revenus passifs, avec quelques mises en garde.

Avec les abeilles, il vous suffit de les placer et de fournir un point où leur miel sera envoyé. De là, le miel sera transporté et soit vendu, soit utilisé à plus grande capacité via la chaîne de production.

Cela dit, vous pouvez élever des abeilles pour aussi peu que 1 300 \$, bien que l'on suggère de voir grand et de choisir la plus grande ruche qui coûte 19 000 \$ et donne, en difficulté normale au moins, généralement une palette de miel par jour.

En plus d'être une forme de revenu bon marché, les abeilles confèrent également un petit bonus de rendement aux pommes de terre, au canola et aux tournesols si les ruches sont placées à proximité de ces champs. Il est à noter que vous n'avez peut-être qu'un seul point de collecte de miel, alors assurez-vous de l'avoir dans un endroit fréquenté pour suivre la production.

Le miel peut être vendu tel quel ou utilisé dans la production de céréales si vous possédez l'installation appropriée.

Les poules

Les poules sont la deuxième source de revenus la plus passive en ce qui concerne les animaux, et élever des poules est un excellent moyen de vraiment gagner de l'argent au début de votre carrière.

Les poules sont des animaux bon marché. Elles coûtent 5 \$ chacune, plus des frais de livraison si vous n'avez pas votre propre remorque pour transporter le bétail. Il y a deux choix disponibles de poulaillers : un pâturage relativement bon marché pour 6 000 \$ pouvant contenir 30 poules ou un poulailler à 79 000 \$ US qui peut abriter 360 poules.

Le meilleur rapport qualité-prix ici est d'opter pour le plus grand poulailler. Premièrement, les pâturages pour tous les animaux représentent plus de travail car ils nécessitent de l'eau que vous devrez leur apporter. Les poulaillers et les étables fournissent automatiquement l'eau à vos animaux.

Deuxièmement, achetez un coq pour féconder les poules – on recommande un coq pour 10 poules. Avoir plus de poules est une meilleure stratégie à long terme que de vendre des œufs à court terme. Un joueur a commencé son poulailler avec 6 coqs et 60 poules et, après sa deuxième année, sa population de poules était de 246 sans en avoir acheté d'autres.

Les poules peuvent manger du blé, de l'orge et du sorgho, qui sont tous des récoltes abondantes. Cependant, choisissez le sorgho comme culture fourragère car il peut être utilisé aussi bien pour les poules que pour les chevaux.

Les moutons

Les moutons eux-mêmes sont une bonne source de revenus. Ce sont les derniers que je qualifierais de passifs. Avec une bergerie, votre seule préoccupation est de fournir de l'herbe ou du foin pour les nourrir et les garder heureux.

Les moutons peuvent arriver à un prix plus élevé de 97 000 USD pour la meilleure étable capable d'héberger 25 moutons, mais ce sont des animaux qui valent bien l'investissement pour leur sous-produit : la laine.

La laine se vend bien en l'état, avec une moyenne de 1 000 à 1 300 \$ par m³, ce qui met une palette complète à environ 4 000 \$. Mais l'argent réel consiste à transformer la laine en tissu dans une filature, ce qui fait plus que doubler le prix de vente.

Les vaches

Les vaches sont l'un des animaux de ferme les plus emblématiques, vous pouvez donc commencer ici lorsque vous ajoutez des animaux à votre ferme, mais elles nécessitent plus de travail que les abeilles, les poulets et les moutons.

Pour être heureuses et productives, les vaches ont besoin d'un mélange d'aliments connu sous le nom de ration totale mélangée (RTM). La RTM est composée d'herbe, de foin et d'ensilage que vous devrez fabriquer vous-même, à moins que vous n'achetiez la grange automatisée pour 722 500 \$ US. Celle-ci dispose d'un robot d'alimentation automatisé qui s'occupe des animaux pour vous. Néanmoins, vous devrez fournir l'herbe, le foin et l'ensilage, ce qui prend du temps et des efforts.

Les vaches sont des animaux qui produiront également du lisier qui pourra être utilisé comme engrais liquide pour vos champs. Si vous ajoutez de la paille à la grange, elles feront du fumier à la place, qui peut également être utilisé comme engrais ou vendu à l'usine de biogaz pour gagner un peu plus d'argent.

Les chevaux

Les chevaux tiennent une grande part dans la liste des animaux actifs, mais nécessitent un peu moins d'entretien que les vaches en ce qui concerne les matériaux nécessaires pour les élever. Pour les chevaux, vous aurez besoin de paille pour la litière, d'avoine ou de sorgho et de foin pour l'alimentation, et si vous choisissez une grange plutôt qu'un enclos (ce qui est fortement recommandé), vous n'avez pas à vous soucier de l'eau.

Les chevaux sont moins gourmands en ressources qu'en temps.

Il n'y a pas de sous-produits à vendre à partir des chevaux. Au lieu de cela, les chevaux sont des animaux qui nécessitent votre temps sous forme d'entraînement, ce qui augmente leur valeur. Vous devrez les monter quotidiennement et les garder bien entretenus afin de renforcer leur santé et leur forme physique et d'augmenter aussi ainsi leur valeur.

Vous pouvez acheter un cheval pour 500 USD et après sept mois d'alimentation, d'équitation et de toilettage, le vendre pour environ 1 300 USD, ce qui n'est pas un mauvais profit. J'ai testé toutes les différentes races de chevaux, et il n'y a pas de différence monétaire entre les animaux.

Les cochons

Les cochons sont les animaux les plus gourmands en ressources disponibles dans le jeu. Les cochons ont besoin d'un bon mélange de cultures pour répondre à leurs besoins alimentaires, les cultures suivantes étant classées de la plus efficace à la moins efficace :

- Maïs/Sorgho — 50 %
- Blé/orge — 25 %
- Soja/Canola/Tournesol — 20 %
- Pommes de terre/betteraves à sucre — 5%

Bien que vous n'ayez pas nécessairement à les nourrir de toutes les cultures ci-dessus, vous ne pourrez pas maximiser vos profits autrement.

Pour éviter de faire pousser toutes ces cultures, fournissez aux cochons de la nourriture pour cochons du magasin. Cependant, ce n'est pas le choix le plus rentable, car chaque palette de nourriture de 1 000 L coûte 1 000 \$.

Les cochons sont des animaux qui feront du lisier comme sous-produit mais pas du fumier (même si vous ajoutez de la paille dans la grange, qui est nécessaire comme matériau de litière). Cependant, ils doivent être dans la grange pour le faire; il ne peut pas être produit dans des pâturages pour cochons, ce qui fait des étables une meilleure option pour gagner plus d'argent.

Comme les chevaux et certaines vaches, vous gagnez de l'argent en élevant et en vendant des cochons. Il n'y a pas de différence de prix entre les races – uniquement cosmétiques – et si tous leurs besoins sont satisfaits, les cochons se reproduiront généralement tous les 4 à 5 mois une fois qu'ils auront atteint l'âge approprié.

Pour maximiser les profits avec ces animaux, investissez vous-même dans une remorque pour animaux pour transporter vos cochons (chevaux et vaches) jusqu'au vendeur d'animaux afin d'éviter de payer les frais de transport.

Voilà qui termine les bases de l'élevage et de l'entretien des animaux dans **Farming Simulator 22**. Les animaux peuvent être un ajout amusant et rentable à votre ferme, ainsi que quelque chose pour occuper votre temps entre la plantation et la récolte des cultures. Ils sont également un excellent moyen de gagner plus d'argent pendant les mois d'hiver, lorsque l'agriculture n'est pas une option. »

L'élevage des vaches selon le site de Blocs.News

« Les vaches sont les animaux les plus emblématiques et les plus polyvalents à élever dans **Farming Simulator 22**. Les vaches produisent de nombreux produits lorsqu'elles arrivent à maturité et peuvent générer d'énormes profits pour votre empire agricole. Voici donc un guide détaillé, étape par étape, pour tirer profit des vaches dans FS 22.

Voyons comment acheter des vaches, les nourrir et tirer des bénéfices de ces animaux.

Comment acheter une étable à vaches

Allez au magasin et sélectionnez le menu de construction.

Choisissez l'onglet animaux et sélectionnez un pâturage adapté dans la section Vaches.

Choisissez un des quatre pâturages de la section Vaches:

- Pâturage bovin fermé de base: Il peut contenir 15 vaches et vaut 75 000 \$.
- Petite étable: Elle peut contenir 45 vaches et vaut 254 000 \$.
- Grande étable: Elle peut contenir 80 vaches et vaut 518 500 \$.
- Grande étable automatisée pour l'alimentation des vaches: Elle peut contenir 80 vaches et vaut 722 500 \$. Cette étable nourrira et alimentera les vaches automatiquement, ce qui augmentera leur productivité et leur santé. Bien qu'un robot nourrisse les vaches automatiquement, vous devrez fournir le foin, l'ensilage et la paille.

Comment acheter des vaches

Allez au magasin et cliquez sur le marchand d'animaux.

Choisissez un bovin que vous voulez placer dans l'étable que vous avez achetée.

Vous pouvez aussi vous rendre au symbole de la patte de l'animal et faire transporter automatiquement le bétail dans votre étable, ce qui coûtera un peu plus cher.

Il y a trois choix dans chaque race, qui diffèrent par leur âge (0 mois, 12 mois et 18 mois) et leur prix en conséquence.

Vous avez le choix entre quatre races de vaches. Pour accélérer la croissance de votre troupeau de bovins, achetez des vaches plus matures.

Vous pouvez acheter des Brown-Swiss et des Holstein pour l'élevage laitier, tandis que vous pouvez acheter des Angus et des Limousin qui sont des vaches à viande et peuvent être utilisées pour la reproduction.

Vous pouvez économiser vos frais de transport si vous disposez de la remorque Wilson Silverstar qui peut transporter et décharger jusqu'à 12 vaches à l'étable. »

Comment bien débuter selon le site Tech & Co

« Vous y êtes. Vous venez de créer une première partie sur Farming Simulator 22 (disponible sur consoles, PC et Mac). Vous voilà propriétaire d'un domaine agricole, d'une moissonneuse-batteuse, de deux tracteurs (cela peut varier en fonction de la carte choisie et du niveau de difficulté, ici "nouveau fermier"), d'outils en tout genre, de quelques champs et 100.000 euros ont été déposés sur votre compte en banque. Une pléthore de missions vous attend, mais vous ne savez pas par où commencer? Tech&Co a élaboré un guide pour vous, si l'ouverture du Salon de l'agriculture vous donne des envies de campagne.

1 - Moissonner, semer, cultiver et vendre

Lors de votre arrivée dans la ferme, vous avez à disposition un important parc de véhicules agricoles. Ils constituent une partie de la valeur réelle de votre exploitation, avec le nombre de terrains que vous possédez. Un premier champ est, d'ailleurs, semé en blé. Vous pouvez le récolter et stocker le grain dans l'un des silos de votre ferme.

Les silos sont déjà (partiellement) remplis de différents types de culture. Grâce à ce stock existant, vous pouvez vendre du grain que vous n'avez pas récolté vous-même, aux consommateurs les plus offrants (les prix varient en fonction de la période de l'année). Cela vous constituera une base financière solide pour débuter. Veillez à conserver un peu de blé pour la deuxième étape.

Deux autres champs vous sont offerts. L'un doit être semé, l'autre cultivé puis semé. Vous avez à disposition un semoir, qui permettra de disséminer les graines pour les prochaines récoltes. Le choix de la semence est primordial, tant les prix des cultures varient. Il est recommandé de choisir le Soja, qui demeure la céréale qui se vend le mieux.

Attention toutefois, les semences sont régies par les saisons. Vous ne pourrez pas planter des graines de Soja en juillet/août mais en avril/mai. Le cultivateur, lui, vous permettra de travailler la terre afin qu'elle puisse être semée.



2 - Élever des poules

Après avoir brillamment passé la première étape, il est temps de passer aux choses sérieuses. Vous avez désormais un capital assez important pour investir dans un poulailler. Il en existe de différentes tailles: plus il est grand, plus vous pouvez y mettre de poules. Mais la demande en blé sera d'autant plus importante.

Après quelques nuits passées dans leur enclos, les poules produiront des œufs. Ces derniers se vendent à prix d'or dans les boulangeries, les épiceries ou les magasins. Il s'agit de l'un des types de production les plus rentables. Les poulaillers ne demandent pas beaucoup d'entretien. Un coup de balai suffira pour garder la productivité des poules à 100% (à condition qu'elles soient bien nourries).



3 - Produire de la laine

Vous commencez à devenir stable financièrement et pouvez donc réaliser des investissements plus importants. Le prochain concerne l'enclos à moutons. Comme pour le poulailler: plus le bâtiment est important, plus il vous demandera de ressources. Mais à terme, il vous sera aussi plus profitable.

Pour que vos moutons produisent de la laine, il faut les nourrir avec de l'herbe fraîche. Vous devez, donc, acheter une faucheuse et une autochargeuse. Après un passage avec le premier outil, collectez l'herbe fraîche et déversez votre remorque pleine dans l'étable à moutons. Après quelques jours - voir quelques semaines - ils commenceront à produire des palettes de laine.

Dans un premier temps, vous pourrez vendre les palettes directement au client qui en demandera le meilleur prix. Lorsque votre affaire croît, vous pouvez acquérir une usine de tissu. Cette dernière transformera votre laine en vêtements, que vous pourrez vendre à de meilleurs prix.



4 - Expérimenter la sylviculture

L'entretien des forêts. Voilà une activité qui demande un sérieux coup de manette. Dévoilée dans Farming Simulator 2015, elle est depuis une tâche incontournable du jeu. La sylviculture ne demande pas de dépenses pharaoniques - à moins que vous n'aimiez les abatteuses (pour lesquelles il faudra déboursier presque 300.000 euros).

Une tronçonneuse et une remorque équipée d'un grappin, pour y sceller les rondins de bois, suffiront. Vous pourrez transporter votre bois à la scierie, où la recette sera calculée à partir de la taille du tronc (longueur et largeur). Comme pour la laine, vous pouvez posséder une usine à fabriquer du mobilier. Après transformation de votre bois, vous vendrez vos meubles à bon prix.



5 - Installer des éoliennes (et autres générateurs)

Qui n'a jamais rêvé de gagner de l'argent en laissant les heures s'écouler? Farming Simulator le permet, à condition d'installer des éoliennes.

Le vent est modélisé dans le jeu et il varie selon les saisons. Le rendement de vos éoliennes peut donc évoluer. Des frais d'entretien s'ajouteront à la note d'une installation déjà très coûteuse. Les éoliennes demeurent néanmoins très rentables sur le long terme, car vous êtes maître du temps. Vous pouvez accélérer le rythme du jeu jusqu'à ce que vos éoliennes vous rapportent le jackpot.

D'autres générateurs sont disponibles à l'achat depuis l'éditeur de carte (Giants Editor). D'immenses panneaux photovoltaïques pourront, aussi, vous rapporter de l'argent. »

Willem Gay pour Tech & Co
24 février 2024

Documentation DVD FS 22 PS4 En (traduite)

Soins aux animaux

Vous devez prendre soin de vos animaux en les nourrissant, en leur fournissant de l'eau et de la paille pour la litière à l'aide d'une pailleuse⁵². Si vous avez acheté une étable pour animaux, elle est automatiquement alimentée en eau. Lorsque les vaches, les moutons, les cochons et les poules sont heureux et assez vieux, ils se reproduisent et de nouveaux animaux sont ajoutés à votre population animale.

Poules

- Nourriture : blé, orge, sorgho
- Produit : Oeufs

Les poules produisent des palettes d'œufs qui apparaissent à côté du poulailler. Mettez-les dans votre véhicule avec un chariot élévateur et vendez-les ou livrez-les dans vos bâtiments de production.

Chevaux

- Nourriture : foin, avoine, sorgho
- Produit : Chevaux entraînés

Les chevaux peuvent être dressés puis revendus à profit. Chaque cheval a un niveau de forme individuel. Montez vos chevaux pour les entraîner et augmenter leur valeur. Ils ont besoin de litière de paille et d'eau. Et n'oubliez pas de les brosser ! Vous pouvez même leur donner des noms personnalisés.

Moutons

- Nourriture : herbe, foin
- Produit : Laine

Les moutons produisent de la laine. Pour vendre la laine, vous devez saisir la palette au pâturage des moutons avec une fourche à palette et la transporter à la filature locale. Vous pouvez également livrer la laine à votre propre point de production pour un traitement ultérieur.

Cochons

- Nourriture : presque tout
- Produit : Cochons, lisier, fumier

Les cochons peuvent manger du maïs, du blé, de l'orge, du soja, du canola, des tournesols, des pommes de terre et des betteraves à sucre. Comme les vaches, ils

⁵² A savoir : la paille doit être mise dans la pailleuse lorsque celle-ci est positionnée sur le lieu de déchargement dans une étable, sinon vous aurez un message : « Vous devez d'abord remplir l'équipement » même si vous l'avez déjà fait.

produisent du lisier et du fumier lorsqu'ils sont nourris. Récupérez-le dans une cuve à lisier et utilisez-le comme engrais.

Vaches

- Nourriture : herbe, foin, ensilage, ration totale mélangée (RTM)
- Produit : Lait, lisier, fumier

Vos vaches produisent toujours du lait mais vous pouvez améliorer leur productivité en leur donnant une meilleure alimentation. Vous pouvez également vendre des vaches à profit. La meilleure nourriture pour vos vaches est la ration totale mélangée (RTM).

Abeilles

- Nourriture : -
- Produit : Miel

Les ruches placées via le menu de construction produisent du miel, qui peut être transformé ou vendu directement. Placez vos ruches à côté des champs et vous vivrez bientôt au pays du lait et du miel, car les abeilles augmenteront le rendement des cultures de canola, de tournesol et de pomme de terre. Le miel sera livré dans des zones de livraison librement plaçables sur la carte.

Icônes et symboles

Produits	Verdure
 Farine	 Herbe
 Pain	 Foin
 Céréales	 Paille
 Gâteau	 Ensilage
 Sucre	 Copeaux de bois
 Chocolat	 Betteraves sucrières coupées
 Miel	 Paille hachée
 Beurre	 Balle d'herbe carrée
 Fromage	 Balle d'herbe ronde
 Huile de colza	 Balle de foin carrée
 Huile de tournesol	 Balle de foin ronde
 Huile d'olive	 Balle de paille carrée
 Jus de raisin	 Balle de paille ronde
 Raisins secs	 Balle de coton carrée
 Fraises	 Balle de coton ronde
 Laitue	 Balle de bois carrée
 Tomates	 Balle de bois ronde
 Tissu	 Balle d'ensilage carrée
 Vêtements	 Balle d'ensilage ronde
 Mobilier	 Peuplier
 Planches	 Bois

Animaux

-  Vache
-  Cochon
-  Mouton
-  Poule
-  Cheval
-  Œufs
-  Laine
-  Lait
-  Eau
-  Nourriture pour cochons
-  Fourrage
-  Ration totale mélangée
-  Complément minéral


Autres

-  Semences
-  Diesel
-  Diesel Exhaust Fluid
-  Charge électrique
-  Méthane
-  Sel de déneigement
-  Pierres



Cultures

-  Blé
-  Orge
-  Colza
-  Avoine
-  Sorgho
-  Maïs
-  Tournesols
-  Soja
-  P. de terre
-  B. sucrières
-  Canne à sucre
-  Coton
-  Raisin
-  Olives
-  Herbe

Boosters de rendement

-  Engrais liquide
-  Engrais
-  Herbicide
-  Additifs d'ensilage
-  Digestat
-  Radis oléagineux
-  Chaux
-  Lisier
-  Fumier

Icônes de la boutique

-  Info
-  Puissance max. :
-  Puiss. req. :
-  Vitesse maximale
-  Vitesse de fonctionnement
-  Carburant
-  moteur
-  Poids
-  Poids maximal de remplissage
-  Largeur de travail
-  Types de fruits
-  Semences
-  Longueur de balle carrée
-  Diamètre de la balle ronde
-  Animaux
-  Capacité
-  Combinaisons
-  Temps d'utilisation
-  Âge
-  Type de roue
-  Objets loués
-  Plaque d'immatriculation
-  État
-  Emplacements (slots mémoire)

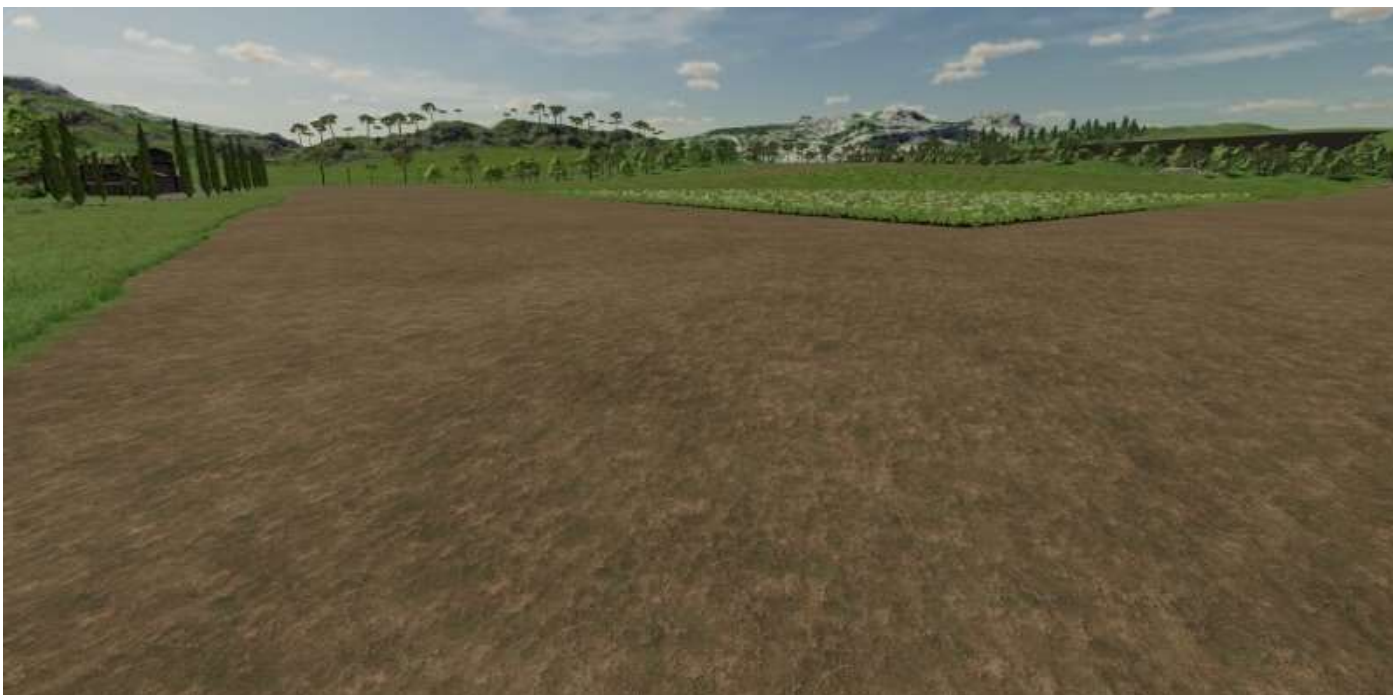
Construire une ville, une ZI, etc.

Si vous aimez le RP, vous pouvez avoir envie de construire votre propre ville, zone industrielle ou autre endroit sur lequel poser de nombreux bâtiments. Voici quelques conseils pour ce faire (à cheval) :

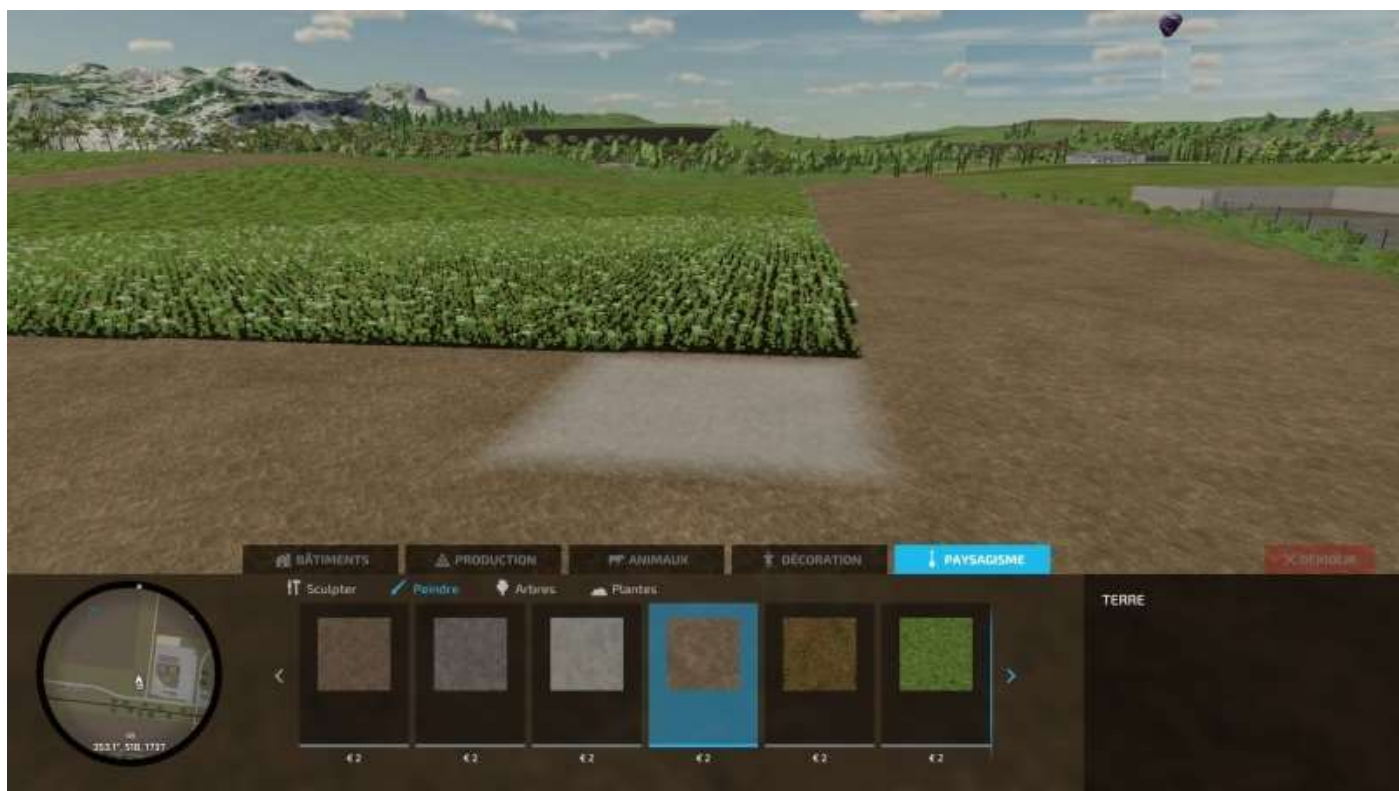
1° Achetez un grand terrain le plus plat possible. Si vous utilisez la carte **Haut Beyleron**, c'est à notre avis le champ 26 en bas à gauche de la map :



2° Supprimez les cultures et remplacez-les par de la terre, on verra plus loin pourquoi de la *terre* :



Pour cela, utilisez l'outil **Construction > Paysagisme > Peindre > Terre** avec un curseur carré :



Éloignez-vous le plus possible, le déplacement du curseur en sera d'autant plus accéléré (mais vous serez moins précis) :



Et voilà :



Achetez le terrain 45 juste (c'est son prénom) en dessous, et implantez-y une gare :



(pour faire une photo comme celle-ci, louez le train au silo ferroviaire sud, montez dedans et conduisez votre train jusqu'à votre gare. D'autres questions ?) 😊

Intérieur de la gare, avec son gichet :



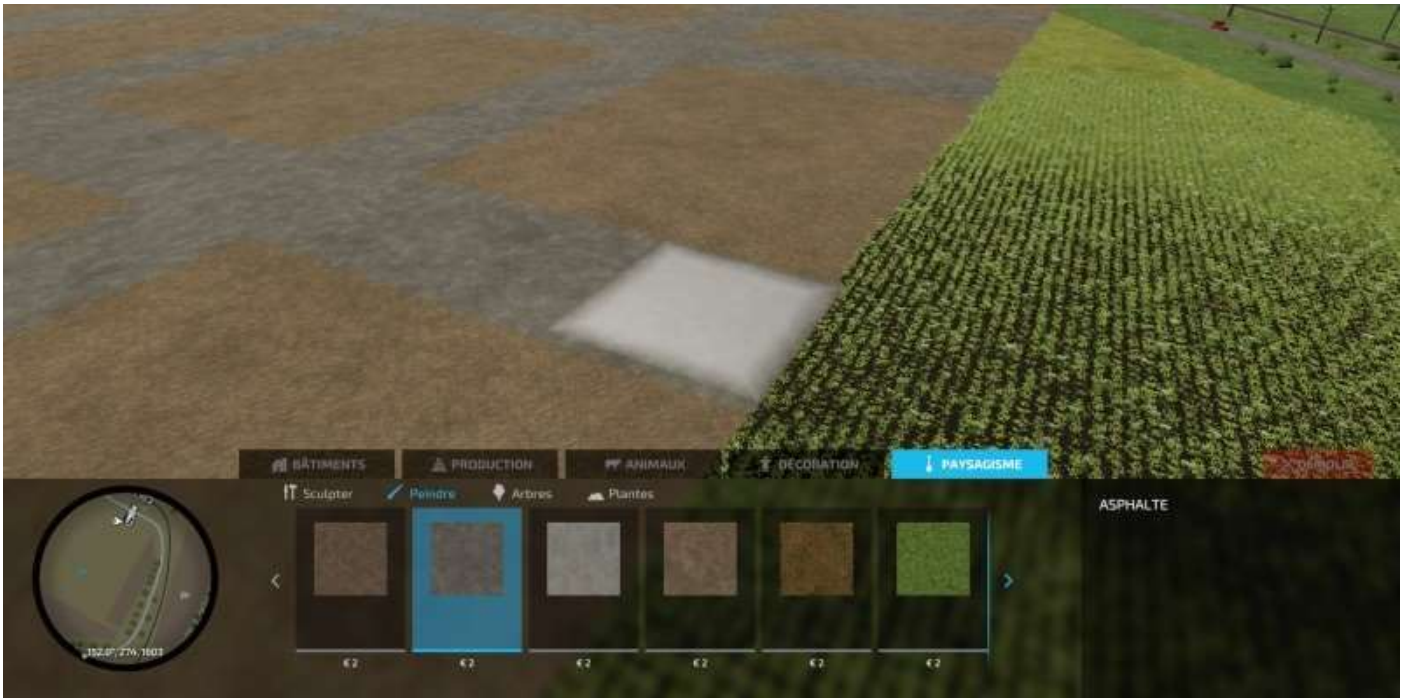
Et la zone de déchargement des marchandises. A droite, la résidence du garde-barrière :



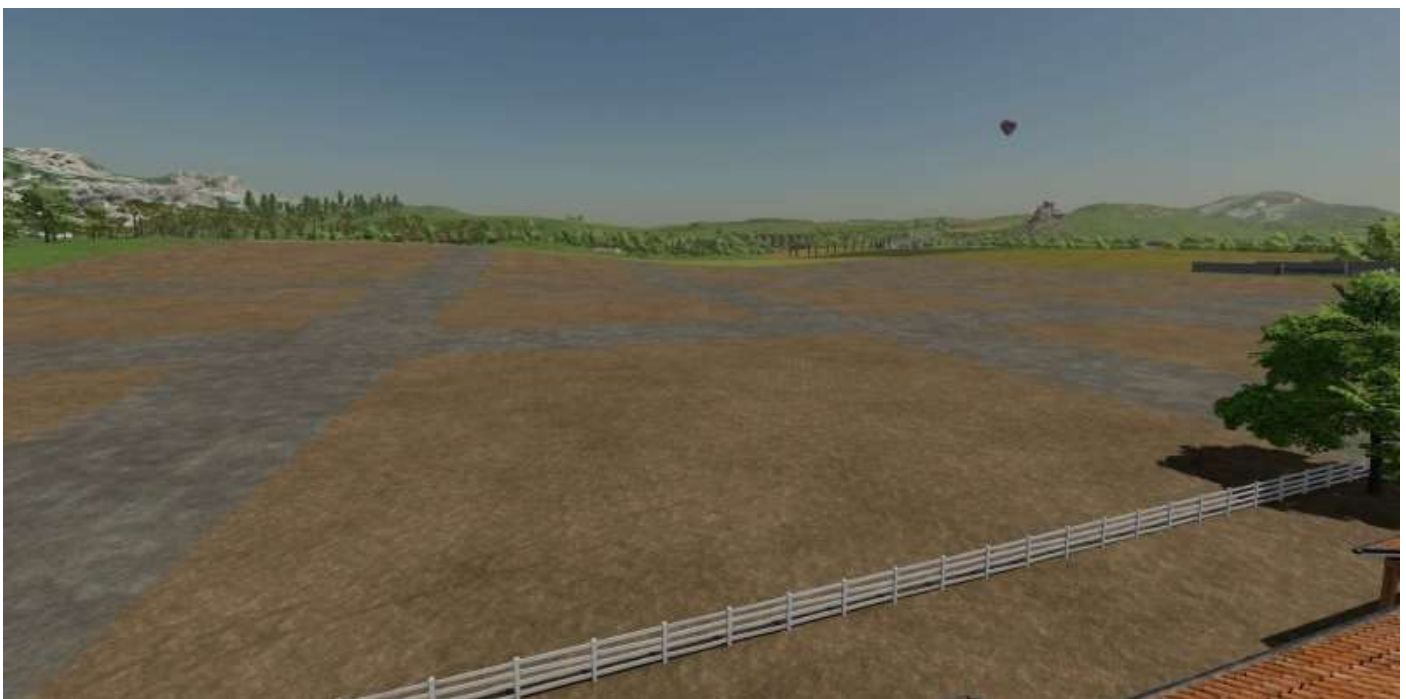
(oui, le guichet, c'est la fenêtre du mobil-home que l'on a encastrée dans le mur de la gare avec l'option « basculez en mode libre ») 😊

3° Quand vous avez fini les préparatifs, dessinez les allées. Faites-les suffisamment larges, ce seront souvent des semi-remorques de 38 tonnes qui circuleront dessus. Le

choix de la terre au départ permet maintenant de dessiner les allées en asphalte⁵³.



Et voilà :



4° Maintenant, on passe à l'implantation des bâtiments, et c'est coton si le terrain n'est pas exactement plat à certains endroits, comme on va le voir.

Pour contrôler cette horizontalité, choisissez par exemple la boulangerie et déplacez-la à l'endroit où vous voulez implanter un bâtiment.

⁵³ Pourquoi asphalte et pas béton ? Parce que la peinture du béton présente des bords irréguliers, comme on le verra quand nous allons dessiner le parking poids lourds plus loin.

Si le terrain est plat, vous verrez nettement les quatre angles de la zone de dépôt des marchandises :



S'il ne l'est pas tout à fait, vous verrez peut-être qu'un bout du quai a disparu (indice A), qu'il manque deux angles à la zone de dépôt des marchandises (indice B) et que l'icône de déchargement est à moitié enterrée (indice C) :



5° Si une implantation ne vous plaît pas, utilisez l'outil *Démolir* pour revendre le bâtiment, achetez-le de nouveau et recommencez votre implantation, mais le nivellement horizontal réalisé par le programme au moment de l'implantation précédente ne sera pas restauré à sa forme originale !



Remarque : Considérez soigneusement la position des zones de déchargement afin qu'elles soient toujours parallèles à une pente éventuelle. Pour les orienter, faites simplement tourner le bâtiment sur lui-même.

Votre zone industrielle commence à prendre forme :



6° Maintenant, on passe à la partie délicate : les voies d'accès des véhicules de livraison sur une implantation en pente.

Le bâtiment ci-dessous a été construit sur un terrain en pente, la zone de déchargement est parallèle à la pente, donc j'ai une bosse.

Blodzenguts.

Qu'à cela ne tienne, nivelons la bosse avec l'outil **Construction > Paysagisme > Sculpter** en montant dé-li-ca-te-ment le sol après la bosse.



Mais avant, on sauvegarde !



Quand vous avez plus ou moins ajusté votre pente, adoucissez-la avec l'outil *Adoucir*.

Et voilà :



7° Quand vous aurez fini d'implanter tous vos bâtiments, créez un parking poids lourds avec une « peinture » béton et tracez les limites avec une peinture asphalte :



Ajoutez votre villa :

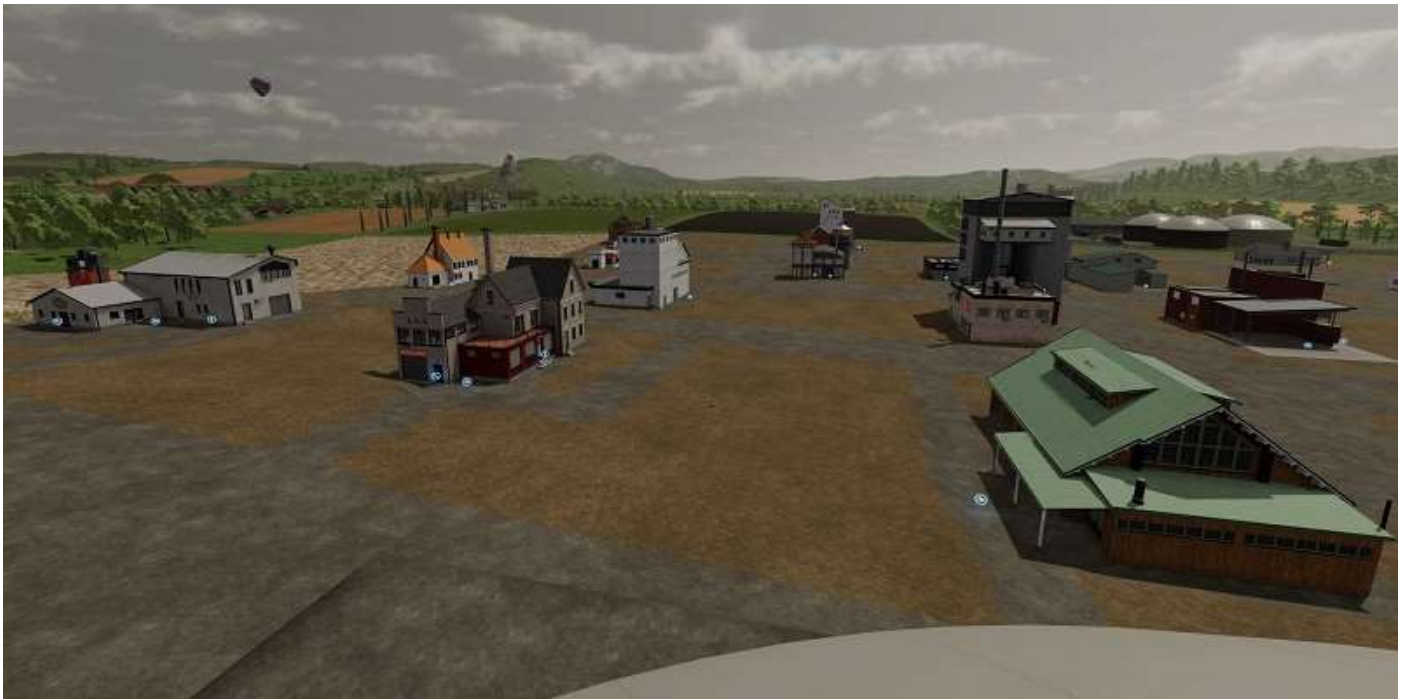
(voir image page suivante)



Des éclairages...



Et vous avez fini.



Commandes clavier PC

COMMANDES CLAVIER			
ACTION	TOUCHE 1	TOUCHE 2	SOURIS
JOUEUR - DÉPLACEMENT			
Reculer	S		
Avancer	Z		
Se déplacer à droite	D		
Se déplacer à gauche	Q		
Regarder en bas	↑		Y(+)
Regarder en haut	↓		Y(-)
Regarder à droite	→		X(+)
Regarder à gauche	←		X(-)
Courir	MAJ GAUCHE		
Sauter	ESPACE		
S'accroupir	CTRL		
CONSTRUCTION			
Écran de construction	MAJ GAUCHE + P		
VÉHICULE - CONDUITE			
Accélérer	Z		
Freiner	S		
Tourner à droite (véhicule)	D		
Tourner à gauche (véhicule)	Q		
Regarder en bas (véhicule)	↓		Y(+)
Regarder en haut (véhicule)	↑		Y(-)
Regarder à droite (véhicule)	→		X(+)
Regarder à gauche (véhicule)	←		X(-)
Augmenter l'écart de l'axe	K		GAUCHE + X(+)
Réduire l'écart de l'axe	,		GAUCHE + X(-)
Augmenter le niveau du rég. de vitesse	2		
Diminuer le niveau du régulateur de vitesse	1		
Klaxonner	O		
Allumer/arrêter le moteur	↔		
Changer mode de dir.	CTRL + Y		
Changer mode de dir. (marche arrière)	MAJ GAUCHE + CTRL + Y		
Changer de direction	MAJ GAUCHE + B		

Activer le régulateur de vitesse	3	
Marche en crabe (tout)	MAJ GAUCHE + I	
Décalage gauche	MAJ GAUCHE + U	
Décalage droit	MAJ GAUCHE + O	
JOUEUR - INTERACTION		
Faire pivoter l'outil en main vers la droite	N	DROITE + X(+)
Faire pivoter l'outil en main vers la gauche	J	DROITE + X(-)
Activer l'outil en main	X	GAUCHE
Faire pivoter l'objet vers la gauche		MILIEU + X(+)
Faire pivoter l'objet vers la droite		MILIEU + X(-)
Faire pivoter l'objet vers le haut		MILIEU + Y(-)
Faire pivoter l'objet vers le bas		MILIEU + Y(+)
Interagir		GAUCHE
Jeter l'objet		DROITE
Allumer/éteindre la lampe de poche	F	
Activer l'objet	R	
Caresser	R	
VÉHICULE		
Lever l'attache hydraulique	J	GAUCHE + Y(+)
Baisser l'attache hydraulique	N	GAUCHE + Y(-)
Lever l'attache hydraulique 2	K	GAUCHE + X(+)
Baisser l'attache hydraulique 2	,	GAUCHE + X(-)
Faire pivoter la buse vers le haut	K	GAUCHE + X(-)
Faire pivoter la buse vers le bas	,	GAUCHE + X(+)
Faire pivoter la buse 2 vers le haut	J	GAUCHE + Y(+)
Faire pivoter la buse 2 vers le bas	N	GAUCHE + Y(-)
Lever la barre d'attelage	MAJ GAUCHE + J	DROITE + Y(+)
Baisser la barre d'attelage	MAJ GAUCHE + N	DROITE + Y(-)
Replier la barre d'attelage à droite	MAJ GAUCHE + K	DROITE + X(+)
Replier la barre d'attelage à gauche	MAJ GAUCHE + ,	DROITE + X(-)
Monter	E	
Zoom avant caméra	PG PRÉC	MOLETTE BAS
Choisir la caméra	PG SUIV	MOLETTE HAUT
Passer au véhicule suivant	TAB	
Passer au véhicule précédent	MAJ GAUCHE + TAB	CTRL + TAB
Atteler l'équipement	A	
Détacher	CTRL + A	
Sélectionner l'outil suivant	G	
Sélectionner l'outil précédent	MAJ GAUCHE + G	
Décharger	I	
Changer le côté du déchargement	U	
Attacher/détacher les sangles de serrage	L	
Modifier la taille de balle	L	
Activer/désactiver équipement	B	
Baisser l'équipement	V	
Fonctionnalité équipement 1	B	
Fonctionnalité équipement 2	X	
Fonctionnalité équipement 3	Y	

Fonctionnalité équipement 4	W	
Changer de semences	Y	
Changer de semence (marche arrière)	MAJ GAUCHE + Y	
Activer/désactiver la buse	O	
Enlever/remettre la bêche	N	
Activer/désactiver la coupe en andains	;	
Décharger au sol	CTRL + I	
Baisser/lever tous les équipements	CTRL + V	
Activer/désactiver tous les outils	CTRL + B	
Replier tous les équipements	CTRL + X	
Décharger]	
VÉHICULE - TRAVAIL		
Déployer le tambour de coupe	K	GAUCHE + X(-)
Rentrer le tambour de coupe	,	GAUCHE + X(+)
Lever le tambour de coupe	J	GAUCHE + Y(+)
Baisser le tambour de coupe	N	GAUCHE + Y(-)
Lever le bras du pulvérisateur	J	GAUCHE + Y(+)
Baisser le bras du pulvérisateur	N	GAUCHE + Y(-)
Embaucher l'ouvrier	H	
Activer/désactiver le mode de fonctionnement	CTRL + Y	
Changement de taux d'application du pulvérisateur	;	
Désactiver largeurs partielles de gauche		
Activer largeurs partielles de gauche		
Désactiver largeurs partielles de droite		
Désactiver largeurs partielles de droite		
Changer la largeur de travail	CTRL + W	
Modifier la longueur de coupe du bois en arrière	MAJ GAUCHE + Y	
Faire tomber l'arbre de l'abatteuse	MAJ GAUCHE + X	
Incliner la tête de l'abatteuse	;	
Mode de fonctionnement milieu	MAJ GAUCHE + I	
Mode de fonctionnement gauche	MAJ GAUCHE + U	
Mode de fonctionnement droit	MAJ GAUCHE + O	
VÉHICULE - CHARGEUSE AVANT		
Lever le bras de la chargeuse avant	J	GAUCHE + Y(+)
Baisser le bras de la chargeuse avant	N	GAUCHE + Y(-)
Déployer le bras de la chargeuse avant	MAJ GAUCHE + J	DROITE + Y(-)
Replier le bras de la chargeuse avant	MAJ GAUCHE + N	DROITE + Y(+)
Lever l'outil de la chargeuse avant	K	GAUCHE + X(-)
Baisser l'outil de la chargeuse avant	,	GAUCHE + X(+)
Ouvrir l'outil de la chargeuse avant	MAJ GAUCHE + K	DROITE + X(+)
Fermer l'outil de la chargeuse avant	MAJ GAUCHE + ,	DROITE + X(-)
Lever l'axe d'outil 3	MAJ GAUCHE + CTRL + J	GAUCHE + DROITE + X(+)
Baisser l'axe d'outil 3	MAJ GAUCHE + CTRL + N	GAUCHE + DROITE + X(-)
Lever l'axe d'outil 4	MAJ GAUCHE + CTRL + K	GAUCHE + DROITE + Y(-)
Baisser l'axe d'outil 4	MAJ GAUCHE + CTRL + ,	GAUCHE + DROITE + Y(+)
Lever l'axe d'outil 5	CTRL + K	MILIEU + X(+)
Baisser l'axe d'outil 5	CTRL + ,	MILIEU + X(-)
GRUE		

GRUE		
Faire pivoter la grue vers la droite	K	GAUCHE + X(+)
Faire pivoter la grue vers la gauche	,	GAUCHE + X(-)
Lever le bras de la grue	J	GAUCHE + Y(+)
Baisser le bras de la grue	N	GAUCHE + Y(-)
Lever le bras de la grue 2	MAJ GAUCHE + J	DROITE + Y(+)
Baisser le bras de la grue 2	MAJ GAUCHE + N	DROITE + Y(-)
Déployer le bras de la grue	MAJ GAUCHE + K	DROITE + X(+)
Rentrer le bras de la grue	MAJ GAUCHE + ,	DROITE + X(-)
Ouvrir l'outil de la grue	MAJ GAUCHE + CTRL + K	GAUCHE + DROITE + Y(-)
Fermer l'outil de la grue	MAJ GAUCHE + CTRL + ,	GAUCHE + DROITE + Y(+)
Faire pivoter l'outil de la grue vers la droite	MAJ GAUCHE + CTRL + J	GAUCHE + DROITE + X(+)
Faire pivoter l'outil de la grue vers la gauche	MAJ GAUCHE + CTRL + N	GAUCHE + DROITE + X(-)
Lever l'axe d'outil de la grue 3	CTRL + K	MILIEU + X(+)
Baisser l'axe d'outil de la grue 3	CTRL + ,	MILIEU + X(-)
Bras de soutien de grue	CTRL + D	MILIEU + X(+)
Bras de soutien de grue 2	CTRL + Q	MILIEU + X(-)
OBJET À PLACER		
Ouvrir l'abattant	J	GAUCHE + Y(+)
Fermer l'abattant	N	GAUCHE + Y(-)
Ouvrir l'abattant 2	K	GAUCHE + X(-)
Fermer l'abattant 2	,	GAUCHE + X(+)
Ouvrir l'abattant 3	MAJ GAUCHE + K	DROITE + X(+)
Fermer l'abattant 3	MAJ GAUCHE + ,	DROITE + X(-)
CAMÉRA		
Choisir la caméra	C	
PARTIE		
Mettre le jeu en pause	PAUSE	
Passer la boîte de dialogue		GAUCHE
Ouvrir le menu	ÉCHAP	
Magasin	P	
Carte		
Création de personnage	ALT + P	
Appuyer pour parler	:	
Agrandir la carte	9	
Sélectionner		
Sauvegarder la capture d'écran	IMPR ÉCRAN	
Discuter (multijoueur)	T	
Afficher/masquer le texte d'aide	F1	
Augmenter l'échelle de temps	8	
Diminuer l'échelle de temps	7	
Réinitialiser le suivi des mouvements de tête	FB	
VÉHICULE - BOÎTE DE VITESSE		
Embrayage	MAJ GAUCHE	
Vitesse supérieure	PAVÉ NUM +	
Vitesse inférieure	PAVÉ NUM -	
Vitesse 1		
Vitesse 2		

Vitesse 3	
Vitesse 4	
Vitesse 5	
Vitesse 6	
Vitesse 7	
Vitesse 8	
Groupe de vitesses supérieur	KEYPAD 9
Groupe de vitesses inférieur	KEYPAD 7
Groupe de vitesses 1	
Groupe de vitesses 2	
Groupe de vitesses 3	
Groupe de vitesses 4	
Changer de direction	ESPACE
Sélectionner la direction avant	
Sélectionner la direction arrière	
VÉHICULE - ÉCLAIRAGE	
Allumer/éteindre la lumière	F
Allumer/éteindre la lumière (marche arrière)	MAJ GAUCHE + F
Activer les gyrophares	DÉBUT
Clignotant gauche	KEYPAD 1
Clignotant droit	KEYPAD 3
Feux de détresse	KEYPAD 2
Feux de travail arrière	KEYPAD 6
Feux de travail avant	KEYPAD 5
Faisceau lumineux haut	CTRL + F
Feux avant	
RADIO	
Allumer/éteindre la radio	5
Station de radio suivante	6
Station de radio précédente	4
Chanson suivante	
Chanson précédente	
Afficher l'aide	F1
Démarrer la partie	CTRL + S
Réinitialiser la partie	CTRL + R
Finir le jeu	CTRL + F
Caméra fixe 1	1
Caméra fixe 2	2
Caméra fixe 3	3
Caméra fixe 4	4
Caméra fixe 5	5
Caméra fixe 6	6
Caméra fixe 1 - véhicule	CTRL + 1
Caméra fixe 2 - véhicule	CTRL + 2
Caméra fixe 3 - véhicule	CTRL + 3
Caméra fixe 4 - véhicule	CTRL + 4
Caméra fixe 5 - véhicule	CTRL + 5

Caméra fixe 6 - véhicule	CTRL + 6	
Caméra fixe 1 - Intérieur véhicule	CTRL + MAJ GAUCHE + 1	
Caméra fixe 2 - Intérieur véhicule	CTRL + MAJ GAUCHE + 2	
Caméra fixe 3 - Intérieur véhicule	CTRL + MAJ GAUCHE + 3	
Caméra fixe 4 - Intérieur véhicule	CTRL + MAJ GAUCHE + 4	
Caméra fixe 5 - Intérieur véhicule	CTRL + MAJ GAUCHE + 5	
Caméra fixe 6 - Intérieur véhicule	CTRL + MAJ GAUCHE + 6	
ARENA MODE		
Arène : Activer/Désactiver mode fantôme	CTRL + G	
Arène : Démarrer la partie (équipe bleue)	CTRL + B	
Arène : Démarrer la partie (équipe rouge)	CTRL + R	
Arène : Démarrer la partie	CTRL + S	
Arène : Caméra spectateur - Splîne 0	CTRL + 1	
Arène : Caméra spectateur - Splîne 1	CTRL + 6	
Arène : Caméra spectateur fixe 1	3	
Arène : Caméra spectateur fixe 2	4	
Arène : Caméra spectateur fixe 3	1	
Arène : Caméra spectateur fixe 4	2	
Arène : Caméra spectateur fixe 5	0	
Arène : Caméra spectateur fixe 6	8	
Arène : Caméra spectateur fixe 7	9	
Arène : Caméra spectateur fixe 8	6	
Arène : Caméra spectateur fixe 9	7	
Arène : Caméra spectateur fixe 10	5	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 1 (bleu)	CTRL + KEYPAD 1	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 2 (bleu)	CTRL + KEYPAD 2	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 3 (bleu)	CTRL + KEYPAD 3	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 1 (rouge)	CTRL + KEYPAD 4	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 2 (rouge)	CTRL + KEYPAD 5	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 3 (rouge)	CTRL + KEYPAD 6	
Arène : Caméra spectateur - Axe	ALT	
Arène : Caméra spectateur - Lent	CTRL	
Arène : Caméra spectateur - Rapide	MAJ GAUCHE	
Arène : Caméra spectateur - Miroir	ESPACE	
Arène : Caméra spectateur - Déplacement latéral	D	
Arène : Caméra spectateur - Avancer	S	
Arène : Caméra spectateur - Déplacement haut/bas	A	
Arène : Caméra spectateur - Regarder à gauche/droite	→	X(+)
Arène : Caméra spectateur - Regarder en haut/bas	↑	Y(+)
Arène : Afficher l'aide aux commandes	F1	

Commandes manette (sur PC)

LS	Left Stick	Bâton de joie gauche
RS	Right Stick	Bâton de joie droit
LT	Left Trigger	L2
RT	Right Trigger	R2
DP	Directional Pad	Flèches

ACTION	MANETTE
JOUEUR - DÉPLACEMENT	
Reculer	LS-Y(+)
Avancer	LS-Y(-)
Se déplacer à droite	LS-X(+)
Se déplacer à gauche	LS-X(-)
Regarder en bas	RS-Y(+)
Regarder en haut	RS-Y(-)
Regarder à droite	RS-X(+)
Regarder à gauche	RS-X(-)
Courir	RT(+)
Sauter	CROSS
S'accroupir	TRIANGLE
CONSTRUCTION	
Écran de construction	L1 + SET
VÉHICULE - CONDUITE	
Accélérer	RT(+)
Freiner	LT(+)
Tourner à droite (véhicule)	LS-X(+)
Tourner à gauche (véhicule)	LS-X(-)
Regarder en bas (véhicule)	RS-Y(+)
Regarder en haut (véhicule)	RS-Y(-)
Regarder à droite (véhicule)	RS-X(+)
Regarder à gauche (véhicule)	RS-X(-)
Augmenter l'écart de l'axe	L1 + RS-X(+)
Réduire l'écart de l'axe	L1 + RS-X(-)
Augmenter le niveau du rég. de vitesse	L1 + R1 + LS-Y(-)
Diminuer le niveau du régulateur de vitesse	L1 + R1 + LS-Y(+)
Klaxonner	R1 + CROSS
Allumer/arrêter le moteur	R1 + SQUARE
Changer mode de dir.	R1 + LS
Changer mode de dir. (marche arrière)	
Changer de direction	L1 + R1 + CROSS

Activer le régulateur de vitesse	L1 + R1 + CIRCLE
Marche en crabe (tout)	
Décalage gauche	
Décalage droit	
JOUEUR - INTERACTION	
Faire pivoter l'outil en main vers la droite	L1 + RS-X(+)
Faire pivoter l'outil en main vers la gauche	L1 + RS-X(-)
Activer l'outil en main	CIRCLE
Faire pivoter l'objet vers la gauche	L1 + RS-X(+)
Faire pivoter l'objet vers la droite	L1 + RS-X(-)
Faire pivoter l'objet vers le haut	L1 + RS-Y(+)
Faire pivoter l'objet vers le bas	L1 + RS-Y(-)
Interagir	CIRCLE
Jeter l'objet	SQUARE
Allumer/éteindre la lampe de poche	R1 + CIRCLE
Activer l'objet	LS
Caresser	LS
VÉHICULE	
Lever l'attache hydraulique	L1 + RS-Y(+)
Baisser l'attache hydraulique	L1 + RS-Y(-)
Lever l'attache hydraulique 2	L1 + RS-X(+)
Baisser l'attache hydraulique 2	L1 + RS-X(-)
Faire pivoter la buse vers le haut	L1 + RS-X(-)
Faire pivoter la buse vers le bas	L1 + RS-X(+)
Faire pivoter la buse 2 vers le haut	L1 + RS-Y(+)
Faire pivoter la buse 2 vers le bas	L1 + RS-Y(-)
Lever la barre d'attelage	R1 + RS-Y(+)
Baisser la barre d'attelage	R1 + RS-Y(-)
Replier la barre d'attelage à droite	R1 + RS-X(+)
Replier la barre d'attelage à gauche	R1 + RS-X(-)
Monter	SQUARE
Zoom avant caméra	DP-UP

Choisir la caméra	DP-DOWN
Passer au véhicule suivant	DP-RIGHT
Passer au véhicule précédent	DP-LEFT
Atteler l'équipement	CROSS
Détacher	
Sélectionner l'outil suivant	TRIANGLE
Sélectionner l'outil précédent	
Décharger	R1 + TRIANGLE
Changer le côté du déchargement	R1 + DP-DOWN
Attacher/détacher les sangles de serrage	R1 + RS
Modifier la taille de balle	R1 + RS
Activer/désactiver équipement	
Baisser l'équipement	L1 + CIRCLE
Fonctionnalité équipement 1	L1 + SQUARE
Fonctionnalité équipement 2	L1 + CROSS
Fonctionnalité équipement 3	L1 + TRIANGLE
Fonctionnalité équipement 4	L1 + DP-UP
Changer de semences	L1 + TRIANGLE
Changer de semence (marche arrière)	
Activer/désactiver la buse	L1 + DP-DOWN
Enlever/remettre la bâche	L1 + DP-LEFT
Activer/désactiver la coupe en andains	L1 + DP-RIGHT
Décharger au sol	L1 + R1 + TRIANGLE
Baisser/lever tous les équipements	
Activer/désactiver tous les outils	
Replier tous les équipements	
Décharger	R1 + TRIANGLE
VÉHICULE - TRAVAIL	
Déployer le tambour de coupe	L1 + RS-X(-)
Rentrer le tambour de coupe	L1 + RS-X(+)
Lever le tambour de coupe	L1 + RS-Y(+)
Baisser le tambour de coupe	L1 + RS-Y(-)

Lever le bras du pulvérisateur	L1 + RS-Y(+)
Baisser le bras du pulvérisateur	L1 + RS-Y(-)
Embaucher l'ouvrier	CIRCLE
Activer/désactiver le mode de fonctionnement	R1 + LS
Changement de taux d'application du pulvérisateur	L1 + DP-RIGHT
Désactiver largeurs partielles de gauche	
Activer largeurs partielles de gauche	
Désactiver largeurs partielles de droite	
Désactiver largeurs partielles de droite	
Changer la largeur de travail	L1 + RS
Modifier la longueur de coupe du bois en arrière	
Faire tomber l'arbre de l'abatteuse	L1 + DP-LEFT
Incliner la tête de l'abatteuse	L1 + DP-RIGHT
Mode de fonctionnement milieu	
Mode de fonctionnement gauche	
Mode de fonctionnement droit	
VÉHICULE - CHARGEUSE AVANT	
Lever le bras de la chargeuse avant	L1 + RS-Y(+)
Baisser le bras de la chargeuse avant	L1 + RS-Y(-)
Déployer le bras de la chargeuse avant	R1 + RS-Y(-)
Replier le bras de la chargeuse avant	R1 + RS-Y(+)
Lever l'outil de la chargeuse avant	L1 + RS-X(-)
Baisser l'outil de la chargeuse avant	L1 + RS-X(+)
Ouvrir l'outil de la chargeuse avant	R1 + RS-X(+)
Fermer l'outil de la chargeuse avant	R1 + RS-X(-)
Lever l'axe d'outil 3	L1 + R1 + RS-X(+)
Baisser l'axe d'outil 3	L1 + R1 + RS-X(-)
Lever l'axe d'outil 4	L1 + R1 + RS-Y(-)
Baisser l'axe d'outil 4	L1 + R1 + RS-Y(+)
Lever l'axe d'outil 5	L1 + R1 + LS-X(+)
Baisser l'axe d'outil 5	L1 + R1 + LS-X(-)
GRUE	

Faire pivoter la grue vers la droite	L1 + RS-X(+)
Faire pivoter la grue vers la gauche	L1 + RS-X(-)
Lever le bras de la grue	L1 + RS-Y(+)
Baisser le bras de la grue	L1 + RS-Y(-)
Lever le bras de la grue 2	R1 + RS-Y(-)
Baisser le bras de la grue 2	R1 + RS-Y(+)
Déployer le bras de la grue	R1 + RS-X(+)
Rentrer le bras de la grue	R1 + RS-X(-)
Ouvrir l'outil de la grue	L1 + R1 + RS-Y(-)
Fermer l'outil de la grue	L1 + R1 + RS-Y(+)
Faire pivoter l'outil de la grue vers la droite	L1 + R1 + RS-X(+)
Faire pivoter l'outil de la grue vers la gauche	L1 + R1 + RS-X(-)
Lever l'axe d'outil de la grue 3	L1 + R1 + LS-X(+)
Baisser l'axe d'outil de la grue 3	L1 + R1 + LS-X(-)
Bras de soutien de grue	L1 + RS-Y(+)
Bras de soutien de grue 2	L1 + RS-Y(-)
OBJET À PLACER	
Ouvrir l'abattant	L1 + RS-Y(+)
Fermer l'abattant	L1 + RS-Y(-)
Ouvrir l'abattant 2	L1 + RS-X(-)
Fermer l'abattant 2	L1 + RS-X(+)
Ouvrir l'abattant 3	R1 + RS-X(+)
Fermer l'abattant 3	R1 + RS-X(-)
CAMÉRA	
Choisir la caméra	RS
PARTIE	
Mettre le jeu en pause	
Passer la boîte de dialogue	CROSS
Ouvrir le menu	OPTIONS
Magasin	SET
Carte	
Création de personnage	

Appuyer pour parler	
Agrandir la carte	L1 + LS
Sélectionner	RS
Sauvegarder la capture d'écran	
Discuter (multijoueur)	
Afficher/masquer le texte d'aide	
Augmenter l'échelle de temps	
Diminuer l'échelle de temps	
Réinitialiser le suivi des mouvements de tête	
VÉHICULE - BOÎTE DE VITESSE	
Embrayage	
Vitesse supérieure	RT(+) + DP-UP
Vitesse inférieure	RT(+) + DP-DOWN
Vitesse 1	
Vitesse 2	
Vitesse 3	
Vitesse 4	
Vitesse 5	
Vitesse 6	
Vitesse 7	
Vitesse 8	
Groupe de vitesses supérieur	RT(+) + DP-RIGHT
Groupe de vitesses inférieur	RT(+) + DP-LEFT
Groupe de vitesses 1	
Groupe de vitesses 2	
Groupe de vitesses 3	
Groupe de vitesses 4	
Changer de direction	RT(+) + LS
Sélectionner la direction avant	
Sélectionner la direction arrière	
VÉHICULE - ÉCLAIRAGE	
Allumer/éteindre la lumière	R1 + CIRCLE

Allumer/éteindre la lumière (marche arrière)	
Activer les gyrophares	R1 + DP-UP
Clignotant gauche	R1 + DP-LEFT
Clignotant droit	R1 + DP-RIGHT
Feux de détresse	
Feux de travail arrière	
Feux de travail avant	
Faisceau lumineux haut	
Feux avant	
RADIO	
Allumer/éteindre la radio	L1 + R1 + DP-UP
Station de radio suivante	L1 + R1 + DP-RIGHT
Station de radio précédente	L1 + R1 + DP-LEFT
Chanson suivante	
Chanson précédente	
ARENA MODE	
Arène : Activer/Désactiver mode fantôme	CIRCLE
Arène : Démarrer la partie (équipe bleue)	
Arène : Démarrer la partie (équipe rouge)	
Arène : Démarrer la partie	
Arène : Caméra spectateur - Spline 0	
Arène : Caméra spectateur - Spline 1	
Arène : Caméra spectateur fixe 1	
Arène : Caméra spectateur fixe 2	
Arène : Caméra spectateur fixe 3	
Arène : Caméra spectateur fixe 4	
Arène : Caméra spectateur fixe 5	
Arène : Caméra spectateur fixe 6	
Arène : Caméra spectateur fixe 7	
Arène : Caméra spectateur fixe 8	
Arène : Caméra spectateur fixe 9	
Arène : Caméra spectateur fixe 10	

Arène : Caméra spectateur - Joueur 1 (bleu)	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 2 (bleu)	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 3 (bleu)	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 1 (rouge)	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 2 (rouge)	
Arène : Caméra spectateur - Joueur 3 (rouge)	
Arène : Caméra spectateur - Axe	TRIANGLE
Arène : Caméra spectateur - Lent	LT(+)
Arène : Caméra spectateur - Rapide	RT(+)
Arène : Caméra spectateur - Miroir	CROSS
Arène : Caméra spectateur - Déplacement latéral	LS-X(+)
Arène : Caméra spectateur - Avancer	LS-Y(+)
Arène : Caméra spectateur - Déplacement haut/bas	L1
Arène : Caméra spectateur - Regarder à gauche/droite	RS-X(+)
Arène : Caméra spectateur - Regarder en haut/bas	RS-Y(+)
Arène : Afficher l'aide aux commandes	SET
BALE STACKING	
Afficher l'aide	SET
Démarrer la partie	L1 + R1 + CROSS
Réinitialiser la partie	L1 + R1 + CIRCLE
Finir le jeu	L1 + R1 + TRIANGLE
Caméra fixe 1	
Caméra fixe 2	
Caméra fixe 3	
Caméra fixe 4	
Caméra fixe 5	
Caméra fixe 6	
Caméra fixe 1 - véhicule	
Caméra fixe 2 - véhicule	
Caméra fixe 3 - véhicule	
Caméra fixe 4 - véhicule	
Caméra fixe 5 - véhicule	

Caméra fixe 3

Caméra fixe 4

Caméra fixe 5

Caméra fixe 6

Caméra fixe 1 - véhicule

Caméra fixe 2 - véhicule

Caméra fixe 3 - véhicule

Caméra fixe 4 - véhicule

Caméra fixe 5 - véhicule

Caméra fixe 6 - véhicule

Caméra fixe 1 - intérieur véhicule

Caméra fixe 2 - intérieur véhicule

Caméra fixe 3 - intérieur véhicule

Caméra fixe 4 - intérieur véhicule

Caméra fixe 5 - intérieur véhicule

Caméra fixe 6 - intérieur véhicule

La FAQ (qui a dit : « Aaaaaaaaaaaaaah ! » ?)

*Faut que j'aïlle à chaque fois chez **Armand Moteurs** pour acheter ou louer un truc ?*
Non. Le pavé sur PS4/5 ou **P** sur PC vous affiche leur catalogue directement.

*Est-ce que je dois retourner chez **Armand Moteurs** pour rendre une location ?*
Non : **Pavé > catalogue > garage > locations > restituer un véhicule.**

Comment savoir où vendre mes récoltes ? Il y a 15 lieux de déchargement sur la carte.
Menu **Options > Prix**. Les acheteurs sont listés à droite. Sélectionnez un acheteur et marquez-le sur la carte.

Comment je vais sortir ma balle de coton de 7 T. de ma remorque chez mon acheteur ?
Pas besoin, allez à l'usine de filature, garez votre remorque sur le rectangle balisé jaune et noir, et paf le déchargement et la vente !

Comment je fais pour récupérer du grain depuis mon silo ?
Garez-vous sous la buse de livraison, un menu vous affichera les quantités disponibles par type de grain et l'option de remplissage sera disponible (**L3**).

J'ai acheté une citerne pour donner de l'eau à mes moutons mais j'ai un message : « Vous devez d'abord remplir l'équipement ».
Cherchez un point d'eau (genre lac ou bord de rivière), allez-y franco avec le tracteur et la citerne attelée (mais pas trop profond quand-même), une option de remplissage apparaît miraculeusement.

Il faut vraiment que je crapahute à pied dans toute la map pour aller rechercher mon Pick-Up, tracteur, etc ?
Non. Affichez la map, vérifiez que le filtre d'affichage est activé pour les véhicules, zoomez, sélectionnez le véhicule et demandez de monter dedans.

Je n'arrive pas à accrocher ma chargeuse avant à mon tracteur.
Soit ce n'est pas le bon modèle (il y a incompatibilité, vérifiez le catalogue), soit vous n'avez pas pris l'option "avec support de chargeuse" sur votre tracteur (tous ne le permettent pas).

Je n'arrive pas à accrocher ma fourche à la chargeuse avant de mon tracteur.
C'est pas le bon modèle (il y a incompatibilité, vérifiez le catalogue).

Je n'arrive pas à fermer la pince de ma grue à rondins de bois.
Essayez L1 + R1 en même temps, ça le fait.

Je voudrais placer (avec le menu Construction) un objet quelque part mais il s'affiche en rouge.

Le terrain n'est pas à vous, ou il y a déjà quelque chose dessus à cet endroit ou pas loin, ou il est trop petit, ou sa configuration ne permet pas le nivelage (toute construction est systématiquement posée automatiquement sur une butte nivelée par l'I.A. à l'horizontale), etc. Déplacez-le jusqu'à ce qu'il s'affiche en vert ou « basculez en mode libre » (triangle) à vos risques et périls, ce qui supprime le message « l'objet en chevauche un autre ».

Un achat ne me convient pas, comment puis-je l'annuler ?

On ne peut pas. Il suffit de le vendre et d'en acheter un autre.

Ma remorque a versé !

Si elle est pleine, utilisez un transpalette (ou un tracteur avec fourche avant et masse à l'arrière) et remettez-là d'aplomb. Si elle est vide : **Options > carte > sélectionner la remorque > réinitialiser**. Elle se retrouvera sur le parking de **Armand Moteurs**.

Mon tracteur se soulève de l'arrière quand je charge une palette lourde.

Normal, vous n'avez pas acheté et installé un contrepoids (appelé "masse") pour le tracteur. Sachez qu'il y a deux types de masses, celles qu'on met devant (ou derrière, il faut donc en acheter deux) et celles qui se montent aussi bien devant que derrière. A privilégier. Prenez la masse de 3 tonnes, vous serez sûr de pouvoir virer un obstacle encombrant (mais pas les véhicules des PNJ lol).

J'éprouve des difficultés pour conduire mon Pick-Up sur la route.

Diminuez la sensibilité de votre bâton de joie gauche : **Options > paramètres généraux > sensibilité de la direction : 50%**.

Comment transporter des palettes alors que j'ai l'impression qu'aucune des remorques à louer ne permet d'en abaisser les ridelles ?

Si vos palettes sont petites, voyez si le hayon de votre Pick-Up ne s'ouvrirait pas, par hasard, ou achetez une remorque-plateau genre Brantner DD 24073 sans montants latéraux.

La remorque de mon tracteur est presque pleine et je n'avance plus en montant dans un champ un peu en pente.

Changez de tracteur pour un plus puissant, ou videz la remorque ou récoltez en descendant !

L'I.A. me dit qu'un ouvrier s'est arrêté parce qu'il a un objet qui le gêne, mais je suis allé voir et il n'y a aucun objet devant lui. C'est le bordel, mon Adjudant !

Regardez-bien au bout du champ dans l'axe de sa progression. N'y aurait-il pas un véhicule garé sur le champ du voisin qui l'empêchera de faire son demi-tour ?

J'ai fait de gros travaux de terrassement et tout d'un coup je réalise que mon compte en banque a fondu.

Normal, le terrassement est facturable !

Ca me gonfle un peu de me taper la route du retour une fois mes marchandises vendues.

Désactivez l'option "Destruction des cultures" et prenez tout schuss à travers la map ! Ou abandonnez tracteur et remorque, puis réinitialisez-les, ils réapparaîtront sur le parking de **Armand Moteurs**...

Mon tracteur ne rentre pas dans mon écurie avec la pailleuse.

Garez-vous à l'extérieur le long de la grange, ouvrez la baie vitrée et déchargez !

*C'est vrai que je peux commencer une partie **Gérant de la ferme** avec 12M€ au lieu de 1,5 ?*

Oui. Créez un maximum de fermes en mode *Multijoueurs*, sauvegardez votre partie,

redémarrez le jeu en mode *Carrière*, chargez votre sauvegarde, un message vous informera que vos fermes - et vos comptes en banque - vont être fusionnés !

J'ai mis une botte de paille dans ma pailleuse, mais j'ai toujours le message : « Vous devez d'abord remplir l'équipement ».

Bug. En fait, le message disparaît une fois que la pailleuse est dans l'étable, prête à être utilisée.

Je ne comprends pas, je passe avec mon cultivateur sur une portion de terrain en terre qui m'appartient pour créer un champ mais rien ne se passe.

Un cultivateur n'est pas une charrue, il ne peut travailler que sur un champ. Utilisez une charrue.

Je ne comprends pas, je passe avec ma charrue sur une portion de terrain en terre qui m'appartient pour créer un champ mais rien ne se passe.

Vous n'avez pas activé l'option : « Permettre la création de champs ».

J'essaie de faire une partie en multi entre un PC et une PS4, j'entends miauler le chat du PC mais l'autre joueur n'entend pas mon chat.

La partie doit être lancée sur le PC avec le paramètre « Jeux croisés : Oui », la PS4 rejoint la partie et ça marche. Si on crée la partie sur la Play, ça marche pas... 😞

Je veux vendre mon bois mais je n'ai pas l'option quand je place ma remorque sur la zone de déchargement.

Normal, il faut descendre du véhicule et aller sur l'icône « ! », là elle apparaît.

Je n'arrive pas à dessoucheur une souche particulièrement résistante.

La hauteur du tronc est peut-être trop grande, essayez de le couper au plus près du sol. Plus la souche est petite plus vite elle disparaît avec le broyeur de souches.

Comment on installe un Mod heu msieu siouplè ?

Pour les joueurs sur console, il y a une option d'accès dans l'écran d'accueil au lancement du jeu : *Contenu téléchargeable*. Pour les joueurs sur PC, allez à l'adresse : <https://www.farming-simulator.com/mods.php?lang=fr&country=fr> puis téléchargez l'archive .ZIP correspondante au Mod à installer et déplacez-la (sans la dézipper) dans votre répertoire C:\Users\client\Documents\My Games\FarmingSimulator2022\mods. L'article du Mod apparaîtra automatiquement dans le catalogue après avoir relancé le jeu.

On ne peut vraiment pas entrer dans les bâtiments du décor ?

Bin si, montez dans un véhicule, n'importe lequel, garez-vous au plus près d'un mur côté gauche et sortez du véhicule, vous vous retrouvez de l'autre côté du mur lol.

La fonction de destruction d'une portion de haie ne fonctionne pas. Avec les clôtures, les sections apparaissent en rouge mais avec les haies non.

Il faut sélectionner la base de la haie et cliquer *Détruire*. La section de haie n'apparaît pas en rouge mais elle disparaîtra.

(texte en cours de mise à jour permanente)

Historique des révisions

Version	Date	Actions
1.0	24/03/2024	première publication (264 pages)
1.1	25/03/2024	ajout <i>Commandes manette</i> en annexe (manquait) ajout de commentaires sur certains <i>Paramètres généraux</i>
1.2	26/03/2024	ajout chapitre sur la construction d'une ville/ZI etc.
1.3	27/03/2024	ajout compléments en images dans chapitre <i>Les arbres</i>