SIMTRACTOR V4

Manuel - Français

Farmer's manual

INTRODUCING SIMTRACTOR

Félicitations !

Vous êtes maintenant le propriétaire de la simulation de tracteurs la plus sophistiquée et réaliste sur le Marché. SimTractor est le premier dans une série de simulations agricoles. Cette version simule des opérations agricoles avec des champs, disposant de terrains divers et des conditions météorologiques.

Modelées dans chaque détail, ajoutez les machines agricoles les plus impressionnantes au monde : moissonneuse, pulvérisateur, chargeur,.., et tracteur bien sûr.

Vous avez le moteur de jeu agricole le plus complet, offrant des expériences de conduites des plus réalistes. Je n'ai pas le temps de vous parler de l'histoire de ce jeu, mais je le ferai probablement dans l'avenir ... Tout cela a commencé le mois d'août 2000 pendant une moisson...

Spécial thanks : L'équipe Virtools pour leurs outils !

The SimTractor forum team

Et David (travaillant à l'INRA) pour son aide précieuse dans la validation des versions, et ses points de vue sur le machinisme et l'agriculture.

En vous remerciant d'avoir choisi SimTractor; j'espère que vous l'aimerez! Pour obtenir un maximum de plaisir je vous suggère de lire ce Manuel complètement quand vous avez une heure de libre.

Pour les dernières news, ou enregistrement du jeu, visitez le site officiel ou le forum: <u>www. SimTractor. com</u>

Author, Brabant Benoit

Brabant Benoit © Copyright 2003 - 2007. All rights reserved. SimTractor is a shareware.

ii

Index

Introduction

PART1-DEMARRER

PART3-LISTES DES

RAPIDEMENT

COMMANDES

5

| Introduction – Démarrage rapide |
|---|
| Menus – Menu principal |
| Menus – Game menu |
| Menus – Machinery menu |
| Marcher : visiter ou conduire une autre |
| machine |

| Clavier | 22 |
|---------------------|----|
| Liste des commandes | 23 |
| Joystick | 24 |

PART2-VUE D'ENSEMBLE

| Introduction | 6 |
|--------------------------|----|
| Cultures | 8 |
| Les opérations agricoles | 9 |
| Diesel Oil | 17 |
| Acheter/Vendre | 17 |
| PDA | 18 |
| Le camion "Grain truck" | 19 |
| Stocker/vendre du grain | 19 |
| Le rendement | 20 |
| Le bétail | 20 |
| Objectif du jeu | 21 |

PART

Démarrer rapidement

Y faire face, quand nous avons un jeu, la plupart d'entre nous veut juste y jouer le plus rapidement possible. Pour les joueurs impatients, suivez ces pas simples et vous jouerez à SimTractor dans quelques minutes.

SimTractor est conçu pour fonctionner sur un grand choix de PC mais la technologie 3D utilisée exige une machine aux spécifications raisonnables comme indiquées ci-dessous.

RECOMMENDED

SPECIFICATIONS

P IV 1.5Gz Processor 512 Mo 3D Graphic card with 64 Mo

(ATI, NIDIA)

Windows XP, Vista

Démarrage du jeu

 Insérer le CD de SimTractor qui devrait s'auto exécuter ; sinon télécharger le fichier d'installation sur le site Web (entrer en contact avec le support si vous avez des problèmes de téléchargement), lancer ensuite le fichier .exe d'installation et suivre les

instructions à l'écran pour installer le jeu.

- Après l'installation, lancer le raccourci SimTractor dans le menu de Windows.
- Une fois que SimTractor a démarré, appuyer sur la touche 'Enter' ou les touches de déplacements pour naviguer entre les menus. Vous avez aussi le choix de vous déplacer de menu en menu avec une souris.
- Premièrement, créer un nouveau jeu avec le menu New Game : entrer un nom de ferme (Farml, ...) et votre nom et valider par OK.
- Une fois que votre ferme est créée, choisir le menu Machinerie... et sélectionner une machine parmi celles disponibles dans votre machinerie, autrement choisir le menu Business... pour acheter d'autres machines ou parcelles de terre.
- Quand vous êtes prêt, sélectionner l'option GO et le jeu apparaîtra. Bon amusement !

• Presser la touche 'IGNITION' et allez y. Contrôler le véhicule avec un joystick ou le clavier (avec les touches de déplacements,...).

Menus

Menu principal

Le Menu Principal est le centre de contrôle du jeu. Comme dans tous les menus, utiliser les touches de déplacement et la touche 'entrer' pour vous déplacer d'une option à une autre. Le Menu Principal a cinq options disponibles :

• New Game...

Utiliser cette option pour commencer un jeu. Cliquer sur la Nouvelle Ferme, choisir un nom et confirmer par OK, alors le Menu de la ferme apparaîtra. Vous pouvez faire appel à diverses options incluant la date actuelle, la Machinerie... Menu, le Business... menu. Ce dernier vous permet d'acheter de nouvelles machines et des champs. Il y a aussi l'option Save pour sauvegarder le jeu actuel. Pour plus de détails sur le Menu de Jeu et les Options, voir les sections appropriées plus loin.

• Load Game...

Choisir cette option pour charger un jeu sauvegardé parmi ceux disponibles. Le menu est divisé en deux parties : le haut contenant le nom de fichier à charger et à droite la liste des sauvegardes disponibles. Sélectionner votre sauvegarde. Cliquer alors sur OK et le menu de votre ferme apparaît.

La suppression des sauvegardes se fait avec l'explorateur de Windows en supprimant les fichiers de ...\SAV\ correspondant au nom de la sauvegarde à supprimer.

• Licence registering... (Enregistrement...)

Choisir cette option pour entrer votre clé personnelle quand le jeu est enregistré. Entrer d'abord votre login (email par défaut) et la clé (respecter les majuscules/minuscules).

Le jeu affiche un message comme "REGISTERED VERSION (= VERSION ENREGISTRÉE)...." Ou "UNREGISTERED. Si le jeu n'est pas enregistré, vous pouvez jouer et évaluer le jeu avec un nombre de véhicules limité mais vous n'aurez pas accès à toutes les machines et à l'option de sauvegarde.

• Crédits

Cette partie affiche les créateurs du jeu, vous donnant l'occasion de vous divertir.

• Exit

Choisissez cette option pour quitter SimTractor et retourner au bureau Windows.



Farm Menu

Le Game menu est le centre de contrôle pour votre ferme (une ferme chargée ou une nouvelle ferme). Donc toutes les options dans ce menu ou sous-menu sont sauvegardées.

• Current Month

Cet affichage, fixe dans le menu, indique le cumul des mois depuis la création du jeu. Vous pouvez cependant accélérer cette option dans le jeu avec les touches 'Time +' et 'Time -' à l'aide du PDA..

• Business . . .

L'hiver est la période propice pour préparer pour la prochaine saison de récolte par l'achat de nouveaux matériels et parcelles. Le Menu Business... vous permet d'acheter de nouvelles machines ou d'autres parcelles avec votre banque virtuelle et aussi de contrôler la valeur du patrimoine agricole (semoirs, moissonneuse...). Le crédit en banque et l'argent dans le silo apparaissent au sommet du menu Business...

• Machinery . . .

Dernier menu avant l'entrée sur la ferme. Le menu Machinerie vous permet de sélectionner la machine que vous désirez utiliser.

• Options . . .

Utiliser cette option pour modifier des détails du jeu : les préférences visuelles fx et les contrôleurs. Si l'affichage est lent, éteindre les préférences visuelles fx (en particulier ' la poussière : smoke fx '). Si l'affichage est très lent, choisir une résolution plus basse (640 x 480 par exemple), de même pour la résolution des cultures 3D.

Sauvegarde la ferme dans l'état. Le numéro d'incrément de sauvegarde est automatique.

Machinery Menu

• Machine

Choisir avec les touches de déplacements la machine qui vous convient. Les caractéristiques de cette dernière sont affichées en rouge si elle est en vente. Vous devez alors l'acheter dans le Menu Business...

• Init Position

Sélectionner cette option pour retrouver la machine à la position origine (0,0,0).

• Go

Vous permet d'aller sur la ferme, dans la machine sélectionnée et à la position laissée la dernière utilisation. Une autre possibilité est offerte pour prendre le contrôle des machines est d'utiliser les personnages "Visitors" (voir la section appropriée ci après).

Pour revenir au menu lorsque vous êtes sur la ferme, presser la touche ECHAP quelques secondes jusqu'à ce que le menu apparaisse.

[•] Save

Marcher : visiter ou conduire une autre machine



Pour visiter ou déplacer une machine spécifique sur la ferme, utilisez les touches de déplacement du clavier.

Pour conduire un véhicule quand vous êtes dans la peau d'un visiteur, vous devez d'abord toucher la machine dont vous voulez être le conducteur. Ensuite, presser la touche « IGNITION » (la même touche utilisée pour démarrer un véhicule). Le visiteur va alors sauter sur la machine. La barre de chargement (loading) apparaîtra pour préparer votre machine dont vous serez alors aux commandes. Enfin, une fois que vous êtes dans la cabine, pressez une nouvelle fois la touche « IGNITION » pour démarrer le véhicule.

Note : Pour monter dans la cabine, le bonhomme doit entrer en contact avec la machine puis appuyer la touche «IGNITION ». Pour quitter le véhicule, appuyer une fois sur la touche ECHAP. Rester appuyer sur la même touche ECHAP quelques secondes pour revenir au menu.

Pour comprendre les différentes opérations agricoles... Pour comprendre les différentes étapes de la production d'une culture.

Si tu vies dans une ferme ou près d'un milieu agricole, les notions présentées te seront certainement familières. Par contre, ceux qui vivent dans l'autre monde, la ville, ils ignorent peut-être l'origine de notre nourriture quotidienne, les moyens et les différentes étapes de cultures...

Jadis, la plupart des personnes dans les fermes étaient des fermiers et celles-ci étaient dirigées par des familles individuelles. De nos jours, ils possèdent toujours la plupart des fermes mais, désormais, un grand nombre d'entre elles, les plus grandes et les plus riches, sont dirigées par des entreprises.



Bien que la plupart des fermes ont une structure modeste, d'autres sont parfois très grandes dont les propriétaires sont soit des familles d'origine rurale soit des hommes d'affaires.

Une grande ferme utilise de nombreuses machines, onéreuses, et produit de très grandes quantités. Le coût important du matériel utilisé par l'agriculteur le limite à se spécialiser

dans un ou deux produits du fait que chaque culture nécessite des machines différentes. Les grandes exploitations agricoles vendent leurs produits dans de grands centres de réception qui alimentent les grandes usines d'alimentation.

CULTURES

Cultiver coûte cher !

L'équipement onéreux nécessaire à la fabrication d'un produit sera souvent fini d'être payé et amorti que si les récoltes qui engendrent un profit se répètent sur plusieurs années.

Vous avez le choix de planter du maïs, blé, ray-grass, betteraves sucrières (d'autres cultures seront disponibles par la suite).

Maïs (Corn)

• Planter le Maïs en mai pour le récolter **6 mois plus tard** (en septembre). Vous n'avez pas besoin de respecter ces dates dans SimTractor. Vous pouvez planter quand vous le désirez en fonction de ton pays et du climat.

• Utiliser **un semoir à rangs** pour le Maïs. Le travail de la terre n'est pas obligatoire, mais vous pouvez utiliser un déchaumeur ou une charrue pour préparer le champ. Faites le plein du semoir au silo de la ferme ou de la ville ou près des big bags contenant les semences Corn.

• Utiliser une moissonneuse avec une coupe à Maïs pour récolter.



Blé (Wheat)

• Le blé peut être semé en automne et moissonné **8 mois** plus tard (l'été prochain). Cela te permet d'utiliser ton tracteur et ta moissonneuse à d'autres moments de l'année pour plus d'efficacité.

• Utiliser un **semoir conventionnel à céréales** pour semer le blé. Le travail de la terre n'est pas obligatoire, mais vous pouvez utiliser un déchaumeur ou une charrue pour préparer le champ. Faites le plein du semoir au silo de la ferme ou de la ville ou près des big bags contenant les semences Wheat.

• Utiliser une moissonneuse avec une coupe à céréales pour récolter le blé.



Ray-grass (Raygrass)

• Le ray-grass peut être semé en avril pour le récolter 2 mois plus tard (en été).

• Utiliser **un semoir à céréales conventionnel** pour semer du ray-grass. Le travail de la terre n'est pas obligatoire, mais vous pouvez utiliser un

déchaumeur ou une charrue pour préparer le champ. Faites le plein du semoir près des big bags contenant les semences Ray-grass.

• Utiliser **une faucheuse conditionneuse** pour récolter le ray-grass, ou ne le récoltez pas (pour en faire **une pâture** pour le bétail)



Betteraves Sucrières

• Les Betteraves Sucrières peut être semé en avril pour le récolter 7 mois plus tard.

• Utiliser **un semoir à rangs** pour semer. Le travail de la terre n'est pas obligatoire, mais vous pouvez utiliser un déchaumeur ou une charrue pour préparer le champ. Faites le plein du semoir près des Big Bag contenant les semences Sugar Beet.

• Utiliser **une arracheuse betterave** pour récolter la Betterave Sucrière, laisser les betteraves le long de vos champs pour les revendre.



Je vais vous décrire une partie des machines et des étapes nécessaires à la production de ces cultures.

LES OPERATIONS AGRICOLES

• Préparer la terre (Tilling/Plowing)

La première chose qu'un agriculteur doit faire est de préparer les champs pour la plantation. Le blé sera de meilleure qualité dans un sol bien préparé. Dans la majorité des fermes, on emploie des déchaumeurs ou charrues pour obtenir des champs prêts à être plantés ou semés. On attache le déchaumeur à un tracteur et le tracteur le tire à travers les champs. Le déchaumeur creuse profondément dans le sol, il fournit beaucoup au développement de la culture. Il travail en surface aussi peu que possible, tout ceci pour absorber l'humidité et permettre le réchauffement du sol et conserver les différents résidus qui était en place avant le passage de l'outil.

Voici quelques-uns de ces véhicules et leurs commandes (La liste complète des commandes est disponible un peu plus loin) :



Presser 1 / 2 et 5 / 6 pour ouvrir/fermer l'outil.



Presser 3 /4 pour baisser et monter l'outil.

• Semer (Seeding)

Maintenant que le fermier est prêt à planter les graines. Il/elle emploie une machine appelée 'semoir'. Le semoir, accroché au tracteur, est tiré à travers la parcelle. Il permet de planter beaucoup de graines dans le sol en très peu de temps. Les graines tombent dans le sol, parfois avec une assistance d'air appelé 'Air Seeder' ou 'semoir pneumatique' : il enclenche un ventilateur avec la prise de force (= PTO) ou bien un commutateur hydraulique. Le sillon de terre se referme derrière le semoir.

Tu as besoin de démarrer l'élévateur du silo pour remplir le semoir

sous le tube de l'élévateur. Pour les big bags, place le semoir près du big bag et presser toujours la même touche 'Silo'.

Voici quelques-uns de ces véhicules et leurs commandes (La liste complète des commandes est disponible un peu plus loin) :



Utilise le silo ou les big bags pour remplir les semoirs.



Presser les touches 1 / 2 pour ouvrir et fermer les éléments du semoir.



Presser 3 / 4 pour baisser/monter les éléments de semis.



Presser la touche 0 pour enclencher la ventilation du semoir.



Vous pouvez utiliser le PDA pour vous guider et observer le niveau du semoir.

• Pulvériser (Spraying)

Maintenant que les graines sont plantées, l'agriculteur peut favoriser le développement et une croissance uniforme de la culture. Pour cela, il utilise un pulvérisateur dont les produits chimiques (désherbants sélectifs conçus par des chercheurs en laboratoires) tueront par exemple les mauvaises herbes. Dans SimTractor, la pulvérisation est rendue possible par l'utilisation d'un pulvérisateur. Pour remplir ce type de machine, placer le près du conteneur à désherbant, démarrer la pompe puis ouvrir la vanne.

Pour pulvériser, une météo ensoleillée est de rigueur. Notez que la croissance de ces mauvaises herbes démarre dès la fin d'une récolte.

Voici quelques-uns de ces véhicules et leurs commandes (La liste complète des commandes est disponible un peu plus loin) :



Presser les touches 3 /4 et 5 / 6 pour fermer/ouvrir les rampes.

Presser les touches Monter/Descendre pour baisser et monter les rampes.

Pour pulvériser, presser la touche 0 pour démarrer la pompe, et presser les touches 1 / 2 pour ouvrir et fermer les tronçons.



Pour remplir le pulvérisateur :

Presser la touche 0 pour activer la pompe, et presser la touche 7 pour ouvrir la vanne.

• Moissonner (Harvesting)

Lorsque les épis de blé au sommet des tiges, sont crochetés et très sec et que le blé est de couleur or, il est mûr et donc prêt à être moissonné. Pour récolter ce blé, le fermier emploie une machine appelée



blé. Ces cosses tombent à terre et les graines de blé sont rassemblées dans une trémie sur la moissonneuse. Quand la trémie est pleine, la récolte est vidangée dans la remorque d'un camion ou d'un tracteur pour être transportée vers les silos de la ferme ou de la ville.

Le grain stocké à la ferme pourra être utilisé pour remplir les semoirs, ou pour nourrir le bétail. Prenez garde de ne pas vider le silo de la ferme car le grain vendu par le silo de la coopérative en ville est plus cher.

Voici quelques-uns de ces véhicules et leurs commandes (La liste complète des commandes est disponible un peu plus loin) :



Presser la touche 1 pour activer le batteur. Presser la touche 2 pour activer la coupe.

Presser la touche Monter/Descendre pour monter/descendre le convoyeur.

Utiliser les touches Pages HAUT/BAS pour accélérer/diminuer le régime moteur.



Presser la touche Vis pour sortir la buse.

Presser 0 pour activer la buse.



Presser la touche 3 pour activer le broyeur ou le désactiver.



Surveiller la perte de grains sur le moniteur de droite et adapter votre vitesse. La perte de grains dépend de votre vitesse et du rendement de la parcelle.

• Presser de la paille (Balling)

La paille laissée dans les champs par les moissonneuses constitue une nourriture pour le bétail. L'agriculteur ne peut la ramasser efficacement qu'en la compressant en forme de boules : les ballots. Ce conditionnement est réalisable grâce à la presse à ballots. Apportés par un chargeur, ces ballots de paille sont destinés aux pâturage de la ferme ou dans l'enclos pour le bétail ou alors à la ville pour les vendre au silo. Dans la ville voisine, le fait d'apporter le chariot de paille sur la pesée permet d'obtenir de l'argent dans votre Banque (les ballots disparaissent du chariot).

Voici quelques-uns de ces véhicules et leurs commandes (La liste complète des commandes est disponible un peu plus loin) :



Presser la touche 0 pour activer/désactiver la prise de force.



Presser les touches 1 / 2 pour fermer et ouvrir la porte.

• Transporter et vendre les produits (Carrying)

Le fermier n'apporte le grain moissonné aux silos des villes voisines que lorsque le marché céréalier est bon. Ces silos sont de grandes places de stockage avec des machines à l'intérieur qui soulèvent le grain dans d'immenses silos. Les propriétaires de ces grands silos achètent le blé.



Maintenant le travail du fermier est désormais terminé. D'autres personnes reprendront ce blé dans le but de le transformer en produit alimentaire : le blé sera envoyé à des minoteries pour fabriquer la farine...

Le bétail est envoyé à l'abattoir, les ballots de paille sont parfois vendus à d'autres agriculteurs qui sont en pénurie.

Ces marchandises pourront être pesées lors de chaque arrivée au silo de la coopérative.

• Epandre (Spreading)

Les cultures ont un besoin fertilisant pour augmenter la qualité des grains et surtout la quantité (x 2). Le fertiliseur est reparti dans les champs grâce à une machine appelée "épandeur". Il en existe de 2 sortes : pour les fertilisants organiques et pour les fertilisants minéraux. Le bétail produit naturellement un fertiliseur organique gratuit : les excréments. Mélangés à la paille des litières des animaux, cela forme le « fumier ». Pour bénéficier de cet avantage, il est indispensable de nourrir les vaches.

Voici quelques-uns de ces véhicules et leurs commandes (La liste complète des commandes est disponible un peu plus loin) :



Presser la touche 0 pour ouvrir/fermer la vanne de la citerne.

Presser la touche Fumier pour activer la pompe.



• Ensilage de maïs (Corn silage)

Il s'agit de la récolte du maïs avec sa tige, ses feuilles et ses grains, broyée et soufflée par une ensileuse dans une remorque. Vous devez pour cela utiliser une ensileuse à maïs. Cette machine réduit en petits morceaux l'ensemble de la tige du maïs, et ces derniers sont stockés et

compactés sur un silo en béton pour nourrir le bétail toute l'année. Dans SimTractor, vous devez pousser les briques d'ensilage contre la barrière et le bétail viendra se nourrir.



DIESEL OIL

Les tracteurs ont besoin de gasoil "diesel oil" pour fonctionner. Regarde le niveau sur la console de la cabine (presse la touche 'Information' pour basculer entre toutes les informations speed, RPM,..). Jeter un coup d'oeil à cette console avant de partir aux champs au risque de devoir revenir pour faire le plein.



Pour remplir le réservoir, il suffit de placer le tracteur près de la pompe. Cependant, vous devez impérativement disposer d'un capital minimum en banque sinon la pompe ne fonctionnera pas.

ACHETER/VENDRE



Pour acheter des machines ou des parcelles, cliquer l'option Business... du menu de la ferme. Sélectionner l'achat que vous voulez faire (machines/ou parcelles). Alors sur le prochain écran, vous allez voir une liste de tous les véhicules ou parcelles que vous pouvez acheter ou vendre. Sélectionner un élément de la liste, cliquer ensuite sur ACHETER/VENDRE, c'est tout ! Si vous n'avez pas assez de crédit en banque, la transaction est annulée.

Les machines que vous achetez ont besoin de mémoires et ressources sur votre ordinateur, il est donc très ingénieux de vendre les machines dont vous n'avez pas l'utilité avant de charger pour la première fois les machines de la ferme (c'est-à-dire juste après chargement d'une sauvegarde). Ainsi, ces machines ne seront pas chargées sur la ferme et le FPS (Frame Per Second) augmentera, d'où une meilleure performance du jeu et de vos machines.

Note : Le nombre maximum de véhicules que vous pouvez utiliser dépend de l'ordinateur (processeur, mémoire, carte graphique).

PDA (Personal Digital Assistant)

Pour vous aider dans la gestion de la ferme, la plupart des agriculteurs ont un PDA qui indique le calendrier - Le temps réel pour une journée de SimTractor (100 ms à une heure) - Le marché pour le mois en cours - L'argent en banque — L'argent dans le silo de la ferme — L'argent du bétail et la quantité de lisier disponible— La prévision météo



Le temps dans SimTractor se déplace à un certain taux d'accélération, qui peut être ajusté avec les touches "Time +" / "Time -" sur le clavier. Cela est fréquemment utilisé lorsqu'on désire accélérer le jeu pendant que vous attendez la croissance d'une culture ou une météo ensoleillée...

Le calendrier est aussi affiché en haut de l'écran. La date courante de l'année est donc visible. Le jeu année après année est alors rendu possible. Cependant, un laps de temps de minimum pour accomplir les opérations agricoles est maintenu.

La météo est un facteur important en agriculture qui permet ou non l'utilisation du matériel dans les champs. La prévision, affiché sur le PDA, donne la météo de la semaine suivante : ensoleillé « sunny » ou nuageux « cloudy ». La planification du travail peut donc être établie à bon escient.

Map vous affiche les parcelles (culture, maturité, rendement, désherbant, fertilisation..).



* Progression de la maturité : Mature: Jaune Immature: Vert
* Déplacer et déverser les icônes (culture, désherbant,..) pour semer, désherber, fertiliser.. sans effectuer les opérations agricoles.

Tractor vous affiche des informations sur le tracteur (fuel,..) et l'outil accroché semences, quantités,..)

| Tractor | 388 | | | |
|--------------|----------|--|---------|---|
| (Product : | | 0 | | |
| (Level : | 0 | \supset | | - |
| Implement | s | | | |
| (Product : p | Raygrass | 0 | | |
| (Level : | 0 | \supset | 1 | |
| | | | - 33 | |
| - | | | | |
| - | - | of the local division of the local divisiono | | |
| | (PAQ) | | Bields. | |

Guidance, fourni une manière simple de suivre des lignes droites, avec une barre de positionnement et un cap à suivre.



* Presser le bouton Setup pour modifier la largeur de travail.

Quelques largeurs de travail d'outils :

Pulvérisateur : 24m Semoir Kuhn Venta : 7m Cover Crop : 6.5m Semoir à rangs (maïs), Row-Crop Planter : 8m Semoir à céréales, Seed Drill 1530 : 6.3m Semoir avec trémie traînée, 1890 No-till Air Drill : 10m Déchaumeur : 16.5m Epandeurs : 6.5m Faucheuse Disco : 8.5m Cougar, faucheuse : 14m Moissonneuse STS : 9m

STOCKER/VENDRE DU GRAIN

Ta ferme dispose d'immenses silos. Si tu préfères envoyer la récolte au silo de la ville, ta récolte sera vendue pendant la moisson et de ce fait au prix actuel du marché. C'est une pratique facile, mais cela ne te permet pas forcément d'avoir le meilleur prix de vente.

Lors de la moisson, tu peux stocker une partie du grain et visualiser les prix du marché à ce moment là. Tu peux ainsi vendre la récolte à une



date ultérieure lorsque les prix de vente sont plus élevés (prix indiqués sur le PDA tous les mois).

Si vous décidez de garder votre grain, vous devez transférer le grain de la moissonneuse vers le silo. Vous pouvez utiliser soit le « grain cart » ou le camion.

Notez que vous pouvez stocker du maïs ou blé.



Le rendement / Rotation des cultures

Vous devez fertiliser le sol et appliquer la rotation des cultures si vous voulez avoir de bonnes récoltes année après année. Avant de travailler sur les parcelles, l'agriculteur planifie quelques cultures et sèmera en fonction des précédents culturaux : "la rotation des cultures". Eviter de semer la même culture chaque année sur la même parcelle. C'est important pour la qualité et la quantité des produits récoltés : « Le rendement ».

Le rendement est affiché sur la console d'information des moissonneuses.

Quelques exemples de rotations culturales (et rendement) :

Année N => Blé (0.45)

Année N+l => Blé encore (0.25)

Année N+3 => Maïs (0.45)

Année N+4 => Blé + Epandage fumier (0.45×2)

Année N+5 => Maïs (0.45)

Année N + 6 ...

Le bétail (LIVESTOCK)

Quand tu commences une nouvelle ferme, tu as quelques vaches. La plupart d'entre elles sont jeunes. Le prix de ce jeune bétail, qui fluctue en fonction du marché, est une fraction du bétail adulte (\$300). Pour se nourrir, les animaux disposent des pâtures (ray-grass) ou des mangeoires à la ferme avec le robot de traite notamment (il doit rester du grain dans le silo de la ferme pour alimenter le robot et continuer à attirer le bétail à la traite). Au fil du temps, le bétail nourri régulièrement prend du poids, et donne naissance à d'autres vaches.

Les vaches peuvent donner du lait dans la stabulation du robot dès que leur poids a atteint 485. A toi de séparer et trier les plus jeunes avec les différents parcs, et le robot. Tu peux les vendre quand elles sont encore jeunes, mais le prix de vente ne sera pas le prix optimum.





Vous pouvez utiliser la griffe ou la porte de la pailleuse pour charger l'aliment.

Presser les touches 5 /6 pour la porte.

Presser la touche 0 pour enclencher la pailleuse.

Presser les touches 1 / 2 pour déplacer les bottes sur le tapis.



Presser les touches 3 / 4 pour pivoter la buse de la pailleuse.

Notez que vous devez conduire la bétaillère pour vendre ces vaches au silo de la ville. Placer la bétaillère sur la balance pour vendre le bétail. Si vous gardez les troupeaux jusqu'à maturité, vous obtiendrez le meilleur prix du marché et sera plus profitable. Vous ne devez pas les vendre dès qu'elles sont à maturité, car vous pouvez continuer à les nourrir pour assurez la reproduction et ainsi renouveler les troupeaux.



Pour déplacer le bétail, utilise la bétaillère et pousse les vaches pour leur indiquer la place de la bétaillère (la bétaillère doit se situer sur la parcelle ou l'enclos).



OBJECTIF DU JEU

Tu viens juste d'hériter d'une ferme avec une maison, des granges, de parcelles, de tracteurs et d'équipements, du bétail et de l'argent. Au départ, tu as quelques machines et parcelles. Tu peux moissonner, travailler et semer la terre. Tu es un "Weekend farmer", travaillant de bonheur le matin, les nuits et les weekends, en essayant d'atteindre la meilleure récolte; pour finalement augmenter tes revenus et te permettre d'acheter d'autres machines et parcelles pour agrandir la ferme.



Quand tu démarres un nouveau jeu, la date est le premier juillet. Tu te prépares donc pour ta première moisson. Tu commences donc par moissonner avec la 'STS', après tu peux acheter la 'STSCorn' pour récolter aussi le maïs. En fin d'année tu devras travailler toutes ces parcelles puis les semer. Et l'hiver approchant, ton achat devra être un pulvérisateur pour appliquer au plus vite un désherbant sur tes récoltes...

CODE SECRET POUR PLUS D'ARGENT EN BANQUE : presser les touches CTRL + ALT + B

CODE SECRET POUR PLUS DE LISIER : presser les touches CTRL + ALT + M

PART

Liste des commandes

Tu dois contrôler les machines soit avec un davier ou un joystick. Un joystick est recommandé pour contrôler les machines. Un throttle (manette des gaz) pour contrôler l'hydrostatique des moissonneuses (comme les moissonneuses) serait très appréciable.

Clavier

Utilise les touches de déplacement (HAUT/BAS, GAUCHE/DROITE) pour contrôler la direction, RPM et les freins.



Le paramètre Antialias supprime les effets d'escaliers sur le bord des objets 3D. Basculer SimTractor en mode fenêtre pour observer les changements. Le paramètre Far Clipping vous permet d'ajuster la distance d'affichage des objets 3D suivant les capacités de votre ordinateur.

Ces 2 paramètres sont automatiquement sauvegardés après leur modification.

A propos des autres touches pour la gestion du jeu et des machines, reportez

vous aux sections appropriés dans le manuel ou personnalisez vous-même ces touches dans le menu du jeu. Tu peux en effet personnaliser les touches comme tu le souhaites.

Listes des commandes

English language (Qwerty) / Keyboard key

| Ignition : |] |
|------------------------|--------------|
| Lower implements : | 1 |
| Raise implements : | \backslash |
| Forward gear : | М |
| Backward gear : | , |
| Shift up : | |
| Shift down : | / |
| Silo : | [|
| Manure : | \backslash |
| Cab / Auger : | = |
| Lights : | - |
| 0 : | 0 |
| 9 : | 9 |
| 8 : | 8 |
| 7 : | 7 |
| 6 : | б |
| 5 : | 5 |
| 4 : | 4 |
| 3 : | 3 |
| 2 : | 2 |
| 1 : | 1 |
| RPM Up : | Pg. préc. |
| RPM Down : | Pg. suiv. |
| Detach 1 : | Suppr |
| Attach 1 : | Inser |
| Detach 2 : | END |
| Attach 2 : | HOME |
| Machine informations : | |
| PDA Display : | TAB |
| Time + : | Q |
| Time – : | A |
| Far Clipping - : | F9 |
| Far Clipping + : | F10 |
| Antialias - : | F11 |
| Antialias + : | F12 |
| Camera 1 : | F1 |
| Camera 2 : | F2 |
| Camera 3 : | F3 |
| Camera 4 : | F4 |
| Camera Zoom-: | F5 |
| Camera Zoom+: | F6 |
| Day/Night : | F''/ |
| MITTOT REAT VIEW : | FВ |

French language (Azerty) / Keyboard key

| Démarrage : | \$ |
|-------------------------|------------|
| Descendre outils : | ù |
| Monter outils : | * |
| Vitesse Avant (inv) : | , |
| Vitesse Arriere (inv) : | ; |
| Vitesse +1 : | : |
| Vitesse -1 : | ! |
| Silo : | ^ |
| Lisier : | < |
| Cab / Vis vidange : | = |
| Lumières : |) |
| 0 : | à |
| 9 : | Ç |
| 8 : | _ |
| 7 : | è |
| б : | - |
| 5 : | (|
| 4 : | 1 |
| 3 : | п |
| 2 : | é |
| 1 : | & |
| RPM + : | PG.PREC |
| RPM – : | PG.SUIV |
| Detacher 1 : | SUPPR |
| Attacher 1 : | INS |
| Detacher 2 : | FIN |
| Attacher 2 : | ORIGINE |
| Machine informations : | 2 |
| Affichage PDA : | TAB |
| Temps + : | A |
| Temps - : | Q |
| Far Clipping - : | F9 |
| Far Clipping + : | F10 |
| Antialias - : | F11 |
| Antialias + : | F12 |
| Camera 1 : | F1 |
| Camera 2 : | F2 |
| Camera 3 : | F3 |
| Camera 4 : | F4 |
| camera Zoom-: | F5 |
| camera 200m+: | F.0 |
| Jour/Nult : | F / T 0 |
| Keltoviseur : | F0 |

Joystick

Utilisez les axes X et Y du joystick pour déplacer une machines pour la direction, RPM (régime moteur), et les freins. Le joystick a besoin d'être reconnu dans le panneau de configuration de Windows, tu ne peux pas changer l'ordre des boutons dans le jeu, utilisez l'utilitaire de configuration fourni avec le joystick.

Ici se trouvent les paramètres dans le menu **Control Options** (Main menu\Game menu\Options\Control Options) :

Clavier défini comme contrôleur (défaut) :

| Controller | Keyboard |
|-----------------|----------|
| Two Joysticks | Off |
| Reverse ID | Off |
| Reverse ID only | Off |
| Z Axis | Off |
| Slider | On |

Un Joystick défini comme contrôleur :

| Controller | Joystick |
|-----------------|----------|
| Two Joysticks | Off |
| Reverse ID | Off |
| Reverse ID only | Off |
| Z Axis * | Off |
| Slider * | On |

* Les options 'Z axis' and 'Slider' dépendent du type de votre manette des gaz. Utiliser soit 'Z axis' ou 'Slider' (mais ne pas utiliser ces 2 paramètres en même temps sur ON). Si vous n'avez pas de mannette des gaz sur le joystick, mettez à OFF ces options et utilisez les touches de déplacement HAUT/BAS du clavier.

Deux joysticks défini comme contrôleur :

Tu peux utiliser jusqu'à 2 joystick pour des expériences encore plus réalistes (pour les moissonneuses et chargeurs).

| Controller | Joystick |
|-----------------|----------|
| Two Joysticks | On |
| Reverse ID * | Off |
| Reverse ID only | Off |
| Z Axis * | Off |
| Slider * | On |

* Utiliser l'option 'Reverse ID' pour inverser l'Id des joysticks sans avoir à quitter le jeu. Utiliser l'option 'Reverse ID only for combine' si vous préférez changer l'Id des joysticks quand vous conduisez une moissonneuse. Les options 'Z axis' and 'Slider' dépendent du type de votre manette des gaz (comme la configuration à un seul joystick).



Het Baltch Outzon 4

9 action 12