



Guide de jeu

Version 1.0

Grace à ce guide, découvrez les principes et bases du jeu **Pro Farm Manager** pour bien débuter, mais aussi des conseils pour développer et réussir la gestion et l'optimisation de votre ferme.

Ce guide est basé sur la version « Accès anticipé » disponible via Steam, il sera amené à évoluer jusqu'au lancement de la version finale du jeu.

Bonne lecture et bon jeu,

L'équipe Pro Farm Manager



Avant de débuter l'aventure **Pro Farm Manager**, il est important de prendre connaissance des éléments suivants :

-Les modes de jeu :

Il existe 2 modes de jeu avec pour chacun des spécificités :

- **Multi** (nécessite une connexion internet) : **Disponible sur la version finale du jeu**. Vous jouez dans un univers persistant (c'est-à-dire qu'il existe tout le temps, que les joueurs soient connectés ou pas), et avez possibilité de commercer et de vous associer à d'autres joueurs pour vous entraider.
- **Solo** : Vous jouez seul, l'univers n'est pas persistant (il s'arrête dès lors que vous enregistrez et quittez votre partie). Vous pouvez faire défiler le temps à votre convenance.

*Dans les 2 modes de jeu, 1 jour virtuel correspond à 6 heures réelles (le temps passe 4 fois plus vite). Un mois dans le jeu compte 28 jours virtuels. Pour le mode de jeu **Multi**, le mois commence le lundi (à 00H00) pour se terminer le dimanche soir (à minuit).*

-Les parties :

Vous pouvez créer plusieurs parties si vous le souhaitez. Cependant, dans le mode de jeu Multi, vous ne pouvez pas avoir 2 parties dans un même pays (serveur de jeu).

1 / Installer sa ferme

Pour débuter votre partie, vous devez choisir le **pays** ainsi qu'une **zone** (le nom donnée à la zone varie d'un pays à l'autre) où vous allez installer votre ferme.

9 pays et les zones qui vont avec vous sont proposés :

- France (13 régions)
- Allemagne (16 länder)
- Angleterre (9 territoires)
- Pologne (16 voïvodies)
- Russie (8 districts)
- Canada (10 provinces)
- USA (7 grandes régions)
- Brésil (5 grandes régions)
- Australie (9 territoires)

Pour vous aider à choisir, différentes informations sont affichées. Ces informations sont détaillées dans le chapitre 2.

2 / Caractéristiques d'un(e) pays / zone



Chaque pays / zone dispose de ses propres caractéristiques qui vont avoir une incidence sur le déroulement de votre partie et sa difficulté :

1. Climat
2. Relief
3. Rendement

1 / Le climat :

Il détermine la météo pour le pays et la zone concernés. On distingue 5 climats dans **Pro Farm Manager** :

- *Océanique*
- *Continental*
- *Semi aride*
- *Méditerranéen*
- *Tropical*

Ces 5 climats font varier les paramètres météorologiques suivants :

- *Température* : exprimée en degrés Celsius (°) elle déclenche ou non la pousse d'une culture, ainsi que des évènements climatiques
- *Pluviométrie* : exprimée en millimètre (mm) elle permet à une culture de se développer (eau)
- *Ensoleillement* : exprimée en heure (h) il permet à une culture de se développer (soleil)
- *Vent* : exprimé en kilomètre par heure (km/h) il rend impossible le traitement d'une culture
- *Brouillard* : allonge les temps de trajet
- *Neige* : allonge les temps de trajet, rend impossible le traitement d'une culture



Un pays peut avoir un ou plusieurs climats. De plus, comme dans la réalité, les paramètres météorologiques peuvent varier selon les mois et les saisons. On peut ainsi avoir de forte chaleur pendant une période et ensuite avoir des températures plus fraîches. Il en est de même pour la pluviométrie avec des climats ou il peut pleuvoir un peu toute l'année ou beaucoup sur une saison.

2 / Le relief :

Il détermine principalement l'aspect visuel de votre carte de jeu. On distingue 3 reliefs dans **Pro Farm Manager** :

- *Côtier* : présence d'un bord de mer sur la carte, peu de déclivité
- *Montagneux* : présence de montagne sur la carte, déclivité importante par endroit
- *Plaine* : déclivité faible

La **déclivité** est un paramètre important du relief, puisqu'elle impacte :

- *Temps de trajet* : plus la déclivité est importante, plus il faudra du temps (Point d'Action) pour effectuer un trajet
- *Travaux agricoles* : plus la déclivité est importante dans une parcelle, plus il faudra du temps (Point d'Action) pour effectuer les travaux agricoles
- *Construction d'un bâtiment* : une déclivité trop importante rend impossible la construction



Un pays peut avoir un ou plusieurs reliefs.

3 / Le rendement :

Il détermine ce que donne une culture lorsque vous la récoltez, et ce, pour le pays et la zone concernés. Il est exprimé en tonne/hectare (t/ha). Par exemple, un blé avec un rendement annoncé de 8 t/ha vous permet de récolter en moyenne 8 tonnes de grain par hectare.



Pour vous aider, les meilleures cultures d'un pays sont affichées lorsque vous choisissez où installer votre ferme. A noter que toutes les cultures présentes dans **Pro Farm Manager** peuvent être cultivées dans toutes les zones et pays avec des rendements variables.

A retenir

Il n'existe pas de pays idéal pour débiter une partie, cependant, pour vous aider à choisir, un niveau de difficulté est affiché et différents filtres sont à votre disposition pour mettre en avant les caractéristiques importantes pour vous.

Vous voilà installé, votre corps de ferme apparait sur votre carte (clic gauche pour accéder aux détails). C'est le seul bâtiment dont vous disposez pour le moment. Une route traverse aussi la carte, elle vous permet d'effectuer des trajets à la coopérative ou chez d'autres joueurs. Le reste de la carte est composé de végétation, cours d'eau...

Une interface complète est à votre disposition :



1 / Navigation/déplacement : touche

Dans **Pro Farm Manager** vous pouvez :

	Clavier	Souris
Zoomer/dézoomer		Molette
Avancer		Haut écran
Reculer		Bas écran
Déplacer à gauche		Gauche écran
Déplacer à droite		Droite écran
Voir détail (bâtiment, matériel agricole)		
Rotation matériel agricole (lors de l'action Abrisier)		
Rotation bâtiment (lors de la construction)		

2 / Menu Construction :

Ce menu se trouve sur la **gauche de votre écran**. Il permet d'accéder à :

- Annulation sélection
- Construction d'un bâtiment d'élevage
- Construction d'un bâtiment de stockage
- Création d'une parcelle
- Création d'un chemin
- Placement d'un élément de décor



Il peut être visible/caché avec la touche **C** de votre clavier.

3 / Menu Information :

Ce menu se situe en **haut de votre écran**. Il vous renseigne sur :



- Le temps qu'il fait (météo)
- La date
- Votre compte bancaire
- Vos Points d' Actions et employés
- Votre réserve en eau
- Votre réserve en carburant

4 / Plan :

Le plan est une **vue globale** de votre carte de jeu, il est situé **en haut à droite de votre écran**. Il vous permet de vous déplacer rapidement sur la carte. Passez votre souris sur le Plan permet de le faire s'agrandir.



5 / Le corps de ferme :

Un **clic gauche** dessus permet d'accéder à un menu détaillé :



- *Météo* : permet de connaître les prévisions météorologiques (si station météo activée)
- *Banque* : permet de faire un prêt bancaire
- *Personnel* : permet d'embaucher/licencier du personnel
- *Coopérative* : permet d'accéder à la coopérative (achat matériels agricoles, animaux, marchandises...)
- *Quête* : renseigne sur les quêtes en cours
- *Compétences* : renseigne sur vos compétences agricoles

6 / Sauvegarder une partie :

Vous pouvez sauvegarder une partie en appuyant sur la touche **Echap** de votre clavier.

7 / Fin d'une partie :

La partie est terminée dès lors que votre compte bancaire est négatif de 150 000 euros.

8 / Raccourcis clavier :

CTRL + T : tutoriel

SHIFT + souris : déplacement rapide

SHIFT + molette souris : zoom/dézoom rapide

On distingue plusieurs modèles dans **Pro Farm Manager**, répartis en deux catégories, le bâtiment **d'élevage** et le bâtiment de **stockage** :

- Bâtiment d'élevage : permet d'élever des animaux
- Bâtiment de stockage : permet de stocker du matériel agricole ou des marchandises

Bâtiment d'élevage	Description
<i>Stabulation</i>	Permet d'élever des bovins (taureau, vache, veau)
<i>Porcherie</i>	Permet d'élever des porcins (verrat, truie, porcelet)
<i>Bergerie</i>	Permet d'élever des ovins (bélier, brebis, agneau)
<i>Chèvrerie</i>	Permet d'élever des caprins (bouc, chèvre, chevreau)
<i>Poulailler</i>	Permet d'élever des volailles (coq, poule, poussin)
Bâtiment de stockage	
<i>Hangar matériel</i>	Permet d'abriter les matériels agricoles
<i>Hangar paille/foin</i>	Permet de stocker les balles de paille/foin, rondes ou carrées
<i>Silo</i>	Permet de stocker et conserver le blé, l'avoine, l'orge, le triticale, le maïs grain, le colza, le tournesol, le soja, le pois, la féverole
<i>Silo couloir</i>	Permet de stocker et conserver le maïs ensilé et l'ensilage d'herbe
<i>Fosse à fumier</i>	Permet de stocker le fumier retiré de la stabulation, bergerie, chèvrerie et poulailler
<i>Fosse à lisier</i>	Permet de stocker le lisier retiré de la porcherie
<i>Local intrant</i>	Permet de stocker les produits de traitement (herbicide, fongicide, insecticide), ainsi que les semences et les engrais
<i>Cuve à carburant</i>	Permet de stocker le carburant nécessaire au fonctionnement des engins agricoles motorisés
<i>Cuve à eau</i>	Permet de stocker l'eau pour abreuver les animaux élevés dans les bâtiments

Un bâtiment dispose de plusieurs caractéristiques à définir lors de la construction (menu Construction) :

1. Capacité
2. Niveau d'équipement
3. Temps de construction

1 / Capacité :

Elle peut-être exprimée en :

- mètre carré (m²)
- tonne (t)
- mètre cube (m³)
- litre (l)



La capacité influence **la quantité** de ce qui peut-être élevé ou stocké dans un bâtiment. A noter que vous ne pouvez pas modifier la capacité d'un bâtiment une fois celui-ci construit. Plus un bâtiment est grand, plus il est cher.

2 / Niveau d'équipement :

On distingue **5 niveaux** d'équipement, le niveau 1 étant le plus faible, le niveau 5 le plus élevé. Le niveau d'équipement représente la **qualité** d'un bâtiment (la qualité des matériaux utilisés, la qualité de la construction, la qualité du circuit électrique...). Il influence **l'usure du bâtiment**, ainsi que **sa consommation électrique**.

Par exemple, une porcherie de Niveau 1 s'use plus vite et consomme plus d'électricité que la même porcherie en Niveau 3.



Plus le niveau d'équipement est élevé, plus le bâtiment est cher. A noter que vous pouvez améliorer le niveau d'équipement d'un bâtiment déjà construit.

3 / Temps de construction :

Il représente le temps nécessaire pour construire un bâtiment. Vous avez le choix entre le délai **normal** et un délai **accéléré** (plus cher).

A retenir

Les caractéristiques d'un bâtiment influencent son prix d'achat mais aussi les dépenses de fonctionnement. L'usure d'un bâtiment est fonction de son niveau d'équipement mais aussi des intempéries.

Une fois construit, les caractéristiques de votre bâtiment sont consultables depuis l'onglet **Maintenance** de celui-ci (clic gauche pour accéder aux détails du bâtiment). Cet onglet vous permet également d'effectuer certaines actions :

1. Détruire
2. Mettre hors-service
3. Réparer
4. Améliorer
5. Renommer

1 / Détruire :

Vous permet de détruire le bâtiment. Vous devez payer les travaux de démolition.

2 / Mettre hors-service :

Cette option est à activer si vous n'utilisez plus le bâtiment. Un bâtiment hors-service vous permet de **réduire sa consommation électrique**.

3 / Réparer :

Vous pouvez réparer un bâtiment une fois par mois, tous les 28 jours, afin de **limiter l'usure** du bâtiment et ainsi pouvoir l'utiliser plus longtemps. Réparer nécessite de la main d'œuvre (PA), et peut avoir un coût.

4 / Améliorer :

Permet de faire **évoluer le niveau d'équipement** d'un bâtiment. Chaque passage au niveau supérieur nécessite des travaux d'améliorations que vous devez payer.

5 / Renommer :

Vous permet de modifier le nom d'un bâtiment.



Un second onglet vous permet de gérer le contenu du bâtiment. Ce peut être un stock de marchandise, des animaux, des matériels agricoles.

La création/achat d'une parcelle se fait par l'intermédiaire du menu Construction. Une parcelle vous permet **d'implanter une culture (champ)** ou d'y faire **brouter vos animaux (pâturage)**. Il est possible d'accéder aux détails d'une parcelle (clic gauche sur celle-ci) et prendre connaissance :

1. De ses caractéristiques
2. De sa composition du sol

1 / Caractéristiques :

Elles renseignent principalement sur la culture en place dans la parcelle, s'il y en a une. On y trouve comme informations :

- Culture en place
- Surface de la parcelle
- Action en cours sur la parcelle
- Niveau de **Pousse** de la culture
- Niveau de **Pluviométrie** de la culture
- Niveau de **Ensoleillement** de la culture
- Niveau des **Éléments nutritifs** de la culture



Comme pour les bâtiments, il vous est possible de réaliser certaines actions :

- a. Détruire
- b. Clôturer/déclôturer
- c. Renommer

a / Détruire :

Vous permet de détruire la parcelle.

b / Clôturer/déclôturer :

Vous permet de poser une clôture pour faire de la parcelle un **pâturage**. La suppression de la clôture est aussi possible pour remettre le pâturage en **champ**.

c / Renommer :

Vous permet de modifier le nom d'une parcelle.

2 / Composition du sol :

Cet onglet vous donne accès aux informations concernant les **éléments nutritifs** présents dans le sol de la parcelle. On distingue 5 éléments nutritifs :

- Azote (N)
- Phosphore (P)
- Potassium (K)
- Calcium (Ca)
- Magnésium (Mg)



Par défaut, ces informations sont inconnues. Il faut faire appel à **l'ingénieur agronome** pour les calculer et connaître précisément le niveau de chaque élément présent en réserve dans le sol de la parcelle.

A retenir

Une parcelle peut servir de champ ou de pâturage. Lors de l'implantation d'une parcelle, pensez à son relief, à sa surface ainsi qu'à sa situation géographique, cela a une incidence sur les temps de trajet et les temps pour réaliser les travaux agricoles.

Dans un champ on ne peut cultiver qu'un seul type de culture.

Dans un pâturage on ne peut faire brouter que des animaux d'une même espèce.



7 / Les techniques culturales



Si vous possédez une parcelle (champ ou pâturage), vous pouvez travailler la terre pour y faire pousser une culture. Vous avez le choix entre 3 techniques culturales, chacune ayant ses avantages et ses inconvénients :

- Technique Conventiionnelle
- Technique Culture Simplifiée
- Technique Semis Direct

Tableau récapitulatif des travaux à effectuer selon la technique culturale :

	Technique Conventiionnelle	Technique Culture Simplifiée	Technique Semis Direct
1	Action Déchaumer	Action Epandre Fumier ou Epandre Lisier (facultatif)	Action Semer
2	Action Epandre Fumier ou Epandre Lisier (facultatif)	Action Décompacter	Semoir direct : Blé, orge, orge de printemps, avoine, avoine de printemps, triticale, colza, soja, raygrass Italie, raygrass anglais, dactyle
3	Action Labourer	Action Ameublir	
4	Action Ameublir	Action Semer	
5	Action Semer Semoir : Blé, orge, orge de printemps, avoine, avoine de printemps, triticale, colza, soja, raygrass Italie, raygrass anglais, dactyle Semoir monograine : Maïs, maïs ensilé, betterave, pois, féve- role, tournesol Action Planter Planteuse pomme de terre : Pomme de terre	Semoir : Blé, orge, orge de printemps, avoine, avoine de printemps, triticale, colza, soja, raygrass Italie, raygrass anglais, dactyle Semoir monograine : Maïs, maïs ensilé, betterave, pois, féve- role, tournesol Action Planter Planteuse pomme de terre : Pomme de terre	
	Rendement amélioré	Bon compromis travail/ rendement	Peu de travail à faire
	Nombreux travaux agricoles		Rendement plus faible Choix des cultures limité

Les cultures représentent un élément important dans **Pro Farm Manager**, puisqu'elles vous permettent de gagner de l'argent en vendant les récoltes ou de produire des marchandises nécessaires à l'élevage (nourriture, litière). Voici la liste complète des cultures :

Cultures céréalières	Dosage semis	Période semis	Période récolte	Production	Balle ronde/ rectangulaire
<i>Blé</i>	150 kilos/hectare	Octobre / Novembre	Juillet / Août	Grain	
<i>Orge</i>	150 kilos/hectare	Octobre / Novembre	Juin / Juillet	Grain	
<i>Orge de printemps</i>	150 kilos/hectare	Février / Mars	Juillet / Août	Grain	
<i>Avoine</i>	150 kilos/hectare	Octobre / Novembre	Juillet / Août	Grain	
<i>Avoine de printemps</i>	150 kilos/hectare	Février / Mars	Juillet / Août	Grain	
<i>Triticale</i>	150 kilos/hectare	Octobre / Novembre	Juillet / Août	Grain	
<i>Maïs grain</i>	25 kilos/hectare	Avril / Mai	Octobre / Novembre	Grain	
<i>Maïs ensilé</i>	25 kilos/hectare	Avril / Mai	Octobre / Novembre	Ensilage	
Cultures oléo-protéagineuses					
<i>Colza</i>	3 kilos/hectare	Août / Septembre	Juin / Juillet	Grain	
<i>Tournesol</i>	18 kilos/hectare	Mars / Avril	Août / Septembre	Grain	
<i>Pois</i>	200 kilos/hectare	Février / Mars	Juillet / Août	Grain	
<i>Féverole</i>	220 kilos/hectare	Novembre / Décembre	Juillet / Août	Grain	
<i>Soja</i>	90 kilos/hectare	Avril / Mai	Septembre / Octobre	Grain	
Cultures industrielles					
<i>Betterave à sucre</i>	150 kilos/hectare	Mars / Avril	Octobre / Novembre	Racine	
<i>Pomme de terre</i>	1100 kilos/hectare	Avril / Mai	Septembre / Octobre	Tubercule	
Cultures fourragères					
<i>Ray Grass Italie (RGI)</i>	20 kilos/hectare	Mars / Avril / Septembre / Octobre	Toute l'année sauf Décembre / Janvier / Février	Ensilage / Foin /Pâture	
<i>Ray Grass Anglais (RGA)</i>	25 kilos/hectare	Mars / Avril / Septembre / Octobre	Toute l'année sauf Décembre / Janvier / Février	Ensilage / Foin /Pâture	
<i>Dactyle</i>	20 kilos/hectare	Mars / Avril / Septembre / Octobre	Toute l'année sauf Décembre / Janvier / Février	Ensilage / Foin /Pâture	

La gestion des cultures implique la prise en compte de plusieurs paramètres :

1. Période semis
2. Rotation
3. Zéro de végétation
4. Période récolte

1 / Période semis :

Période pendant laquelle vous pouvez **sem** la culture. Cette période dure toujours **2 mois, soit 56 jours** dans le jeu. Par exemple la période de semis du blé commence le 1er Octobre et se termine le 28 Novembre.

Vous pouvez également affiner la période de semis en effectuant **un semis « précoce »** (durant les 10 premiers jours de la période), ou **un semis « tardif »** (durant les 10 derniers jours de la période). Un semis « précoce » nécessite 10% de semences supplémentaires, un semis « tardif » 10% de moins.

2 / Rotation :

Période durant laquelle vous **ne pouvez pas refaire une même culture sur une parcelle**. Elle est exprimée en année. Par exemple, la rotation pour la culture du blé est de 2 années. Si vous semez en année 1, vous pourrez refaire du blé en saison 3 dans cette parcelle. Entre temps, vous pouvez bien entendu faire d'autres cultures.

Récapitulatif des rotations par culture (an année dans le jeu) :

Blé	Orge	Orge printemps	Avoine	Avoine printemps	Triticale	Maïs grain	Maïs ensilé
2	2	2	2	2	2	2	2

Colza	Tournesol	Pois	Féverole	Soja	Betterave à sucre	Pomme de terre	Ray Grass Italie (RGI)	Ray Grass Anglais (RGA)	Dactyle
3	3	3	3	3	4	4	0	0	0

3 / Zéro de végétation :

Température en dessous de laquelle **la culture ne pousse pas**. Il est exprimé en degrés Celsius (°).

Récapitulatif du zéro de végétation par culture :

Blé	Orge	Orge printemps	Avoine	Avoine printemps	Triticale	Maïs grain	Maïs ensilé
0°	0°	0°	0°	0°	0°	6°	6°

Colza	Tournesol	Pois	Féverole	Soja	Betterave à sucre	Pomme de terre	Ray Grass Italie (RGI)	Ray Grass Anglais (RGA)	Dactyle
6°	5°	5°	5°	6°	5°	6°	4°	4°	4°

4 / Période récolte :

Période pendant laquelle vous pouvez **récolter** une culture. Cette période dure toujours **2 mois, soit 56 jours** dans le jeu. Par exemple la période de récolte du blé commence le 1er Juillet et se termine le 28 Août. Passé cette période, la culture est pourrie, il n'y a plus rien à récolter.

A retenir

Ces paramètres sont importants dans le choix des cultures puisqu'ils vous permettent d'étaler les périodes de travail liées au semis ou à la récolte, d'anticiper sur plusieurs années la répartition de celles-ci, ou encore optimiser la pousse et donc le rendement en fonction du climat.

9 / Gestion d'une culture

Des **indicateurs** vous permettent de suivre l'évolution de la culture. Vous pouvez aussi être amené à effectuer des **actions** sur celle-ci si le besoin s'en fait ressentir :

1. Indicateurs :
 - a. Pousse
 - b. Pluviométrie
 - c. Ensoleillement
 - d. Eléments nutritifs
2. Actions :
 - a. Apport d'engrais
 - b. Traiter



1.a / Pousse :

L'indicateur Pousse vous renseigne sur la **croissance de la culture**. Il sert de base au calcul du rendement de la culture lors de la récolte. La Pousse tient compte du **Zéro de végétation**, ainsi que de la **Pluviométrie**, l'**Ensoleillement** et les **Eléments nutritifs**.

1.b / Pluviométrie :

Cet indicateur vous renseigne sur l'état des **besoins en eau de la culture**. Il vous permet de savoir si la culture a assez, suffisamment ou trop d'eau. Il évolue tout au long de la pousse de la culture selon la météo (temps mitigé, pluvieux, très pluvieux) et influence l'indicateur Pousse.

1.c / Ensoleillement :

Cet indicateur vous renseigne sur l'état des **besoins en ensoleillement de la culture**. Il vous permet de savoir si la culture n'est pas assez, suffisamment ou trop exposée au soleil. Il évolue tout au long de la pousse de la culture selon la météo (temps mitigé, ensoleillé, très ensoleillé) et influence l'indicateur Pousse.

1.d / Eléments nutritifs :

Cet indicateur permet de savoir si la culture reçoit bien les **éléments nutritifs** dont elle a besoin pour pousser. Si tous les éléments nutritifs sont présents en quantité suffisante, l'indicateur reste à 100%. A l'inverse, s'il commence à diminuer, cela signifie que la plante n'arrive pas à se nourrir complètement, un ou plusieurs éléments nutritifs ne sont pas assez présents dans le sol (dans ce cas-là l'indicateur Pousse évolue moins bien).

2.a / Apport d'engrais :

En cas de besoin (indicateur Eléments nutritifs à la baisse), vous pouvez effectuer un apport d'un ou plusieurs éléments nutritifs à votre culture. Ces apports sont possibles en **une ou deux fois** durant la croissance de la culture, et doivent être effectués à des **périodes bien précises (28 jours)** en utilisant un **tracteur** ainsi qu'un **épandeur à engrais**.

Vous pouvez également effectuer un apport d'engrais lors de la préparation de la terre, avant le semis. Dans ce cas-là vous pourrez épandre du **fumier** (25 tonnes/hectare) en utilisant un épandeur à fumier, ou épandre du **lisier** (15 m³/hectare) en utilisant une tonne à lisier.

2.b / Traiter :

Vous pouvez effectuer un **traitement phytosanitaire** si une culture tombe **malade** et pénalise la Pousse de la culture. Vous disposez de **12 jours pour traiter** une culture, les 4 premiers jours permettent de **traiter en préventif** (régression de l'indicateur Pousse moins importante), à partir du 5ème jour vous **traitez en lutte**, il y a plus de dégâts (régression de l'indicateur Pousse plus importante). Si aucun traitement n'est effectué en cas de maladie, la Pousse diminue fortement.

Pour traiter il vous faut un **tracteur** ainsi qu'un **pulvérisateur** (porté ou trainé) ou un **pulvérisateur automoteur**, et un **produit phytosanitaire** de type fongicide (maladie champignon), herbicide (plantes indésirables), insecticide (invasion insectes), avec un dosage de **2 litres/hectare**.

A noter que vous ne pouvez pas traiter en cas de vent ou de pluie (temps pluvieux, très pluvieux, neige).

A retenir

Il est important de bien surveiller les différents indicateurs d'une culture. Ils vous permettent par exemple de décider du meilleur moment pour récolter, d'anticiper des apports d'engrais, d'estimer le rendement potentiel sur la culture...

Différents matériels agricoles sont à votre disposition dans **Pro Farm Manager**. Ces matériels agricoles vous permettent d'effectuer des travaux agricoles dans les parcelles (champ/pâturage), mais aussi dans votre ferme pour l'élevage, ainsi que pour le transport :

1. Les engins agricoles motorisés
2. Les outils agricoles
3. Matériels agricoles en détail (puissance, niveau de maîtrise, entretien...)
4. Acheter un matériel agricole

1-Les engins agricoles motorisés :

Types	Catégories	Actions
Tracteur agricole	Tracteur	Permet d'utiliser les matériels agricoles en les attelant à l'avant ou à l'arrière.
Moissonneuse batteuse	Récolte	Permet de récolter certaines cultures. On l'utilise avec une : <u>Barre de coupe céréales :</u> Blé, orge, orge de printemps, avoine, avoine de printemps, triticale, colza, tournesol, pois, féverole, soja <u>Barre de coupe maïs grain :</u> Maïs grain
Ensileuse	Récolte	Permet de récolter certaines cultures. On l'utilise avec un : <u>Bec à maïs :</u> Maïs ensilé <u>Pick-up herbe :</u> Ray-grass Anglais, ray-grass Italie, dactyle
Arracheuse betterave	Récolte	Permet de récolter les betteraves à sucre.
Arracheuse pomme de terre	Récolte	Permet de récolter les pommes de terre.
Télescopique	Manutention	Permet de manipuler les marchandises. On l'utilise avec différents accessoires de manutention.
Pulvérisateur automoteur	Epannage	Permet de pulvériser un produit phytosanitaire sur un champ lorsque la culture est malade. Action Traiter.
Utilitaire	Transport	Permet de transporter certaines marchandises ainsi que les volailles.

2-Les outils agricoles :

Ils ont une fonction spécifique et sont à combiner avec un engin agricole. Ils peuvent être utilisés :

- α. Pour travailler le sol
- β. Pour épandre
- c. Pour semer
- d. Pour le travail de l'herbe
- e. Pour l'élevage
- f. Pour transporter
- g. Pour la manutention

a-Pour travailler le sol :

Types	Catégories	Actions
Cover-crop	Outil du sol	Permet de retourner superficiellement la terre dans un champ. Action Déchaumer.
Cultivateur	Outil du sol	Permet de retourner superficiellement la terre dans un champ. Action Décompacter.
Cultivateur frontal	Outil du sol	Permet de retourner superficiellement la terre dans un champ. Action Décompacter.
Charrue	Outil du sol	Permet de retourner profondément la terre dans un champ. Action Labourer.
Charrue frontale	Outil du sol	Permet de retourner profondément la terre dans un champ. Action Labourer.
Herse rotative	Outil du sol	Permet de préparer le terre finement avant le semis. Action Ameublir.

b-Pour épandre :

Types	Catégories	Actions
Epandeur à fumier	Epandage	Permet de faire un apport d'éléments nutritifs dans un champ en épandant du fumier. Action Epandre fumier.
Tonne à lisier	Epandage	Permet de faire un apport d'éléments nutritifs dans un champ en épandant du lisier. Action Epandre lisier.
Epandeur à engrais	Epandage	Permet de faire un apport d'éléments nutritifs dans un champ en épandant des engrais. Action Epandre engrais.
Pulvérisateur trainé	Epandage	Permet de pulvériser un produit phytosanitaire sur un champ lorsque la culture est malade. Action Traiter.
Pulvérisateur porté	Epandage	Permet de pulvériser un produit phytosanitaire sur un champ lorsque la culture est malade. Action Traiter.
Cuve frontale	Epandage	Augmente la capacité de remplissage d'un pulvérisateur. A combiner avec un pulvérisateur porté.

c-Pour semer :

Types	Catégories	Actions
Semoir	Semis	Permet de semer certaines cultures dans un champ (<i>blé, orge, orge de printemps, avoine, avoine de printemps, triticale, colza, soja, raygrass Italie, raygrass anglais, dactyle</i>). A utiliser en technique culturale Conventionnelle ou Simplifiée . Action Semer.
Semoir direct	Semis	Permet de semer certaines cultures dans un champ (<i>blé, orge, orge de printemps, avoine, avoine de printemps, triticale, colza, soja, raygrass Italie, raygrass anglais, dactyle</i>). A utiliser exclusivement en technique culturale Semis Direct . Action Semer.
Semoir monograine	Semis	Permet de semer certaines cultures dans un champ (<i>maïs, maïs ensilé, betterave, pois, féverole, tournesol</i>). A utiliser en technique culturale Conventionnelle ou Simplifiée . Action Semer.
Trémie frontale	Semis	Augmente la capacité de chargement d'un semoir. A combiner avec un semoir ou semoir monograine.
Planteuse pomme	Semis	Permet de planter les pommes de terre dans un champ. A utiliser en

d-Pour le travail de l'herbe :

Types	Catégories	Actions
Faucheuse	Fenaïson	Permet de couper l'herbe dans un pâturage pour en faire du foin. Action Faucher.
Faucheuse frontale	Fenaïson	Permet de couper l'herbe dans un pâturage pour en faire du foin. Action Faucher.
Faneuse	Fenaïson	Permet de retourner l'herbe préalablement coupée avec la faucheuse pour un meilleur séchage. Action Faner.
Andaineur	Fenaïson	Permet de mettre en andain l'herbe préalablement fanée, et ainsi faciliter le pressage ou l'ensilage d'herbe. Action Andainer.
Presse balle carrée	Fenaïson	Permet de presser en balle rectangulaire les andains de paille (champ) ou foin (pâturage). Action Presser balle carrée.
Presse balle ronde	Fenaïson	Permet de presser en balle ronde les andains de paille (champ) ou foin (pâturage). Action Presser balle ronde.

e-Pour l'élevage :

Types	Catégories	Actions
Tonne à eau	Elevage	Permet d'apporter de l'eau pour les bovins, caprins et ovins élevés dans un pâturage. Action Abreuver.
Pailleuse	Elevage	Permet de mettre de la paille dans une stabulation, chèvrerie, bergerie ou poulailler pour la litière des animaux. Action Pailler.
Mélangeuse	Elevage	Permet de distribuer aux animaux élevés dans un bâtiment d'élevage de la nourriture. Action Alimenter.

f-Pour transporter :

Types	Catégories	Actions
Bétaillère	Transport	Permet de transporter les bovins, caprins, ovins et porcins. Action Transporter.
Benne	Transport	Permet de transporter les marchandises en vrac (récolte, fumier).
Plateau	Transport	Permet de transporter les balles rectangulaires ou rondes.

g-Pour la manutention :

Types	Catégories	Actions
Chargeur	Manutention	Permet de manipuler les marchandises. On l'utilise avec différents accessoires de manutention. A combiner avec un tracteur agricole.
Godet	Manutention	
Porte-palette	Manutention	
Pince balle ronde	Manutention	Permet de charger/décharger les balles rondes. A combiner avec un chargeur ou un télescopique.
Pique botte	Manutention	Permet de charger/décharger les balles rectangulaires. A combiner avec un chargeur ou un télescopique.
Pince croco	Manutention	Permet de charger le fumier. A combiner avec un chargeur ou un télescopique.

A retenir

N'achetez pas tous les matériels lorsque vous débutez le jeu. Privilégiez les matériels agricoles de base, tracteur agricole ainsi qu'outils du sol et semis pour commencer à travailler vos premiers champs.



3-Matériels agricoles en détail (puissance, niveau de maitrise, état...) :

Des informations détaillées et importantes sont disponibles sur la fiche de chaque matériel agricole :

1. Puissance
2. Niveau de maitrise
3. Temps Par Action (TPA)
4. Frais par hectare et point d'action
5. Etat (usure, entretien)

1-Puissance :

Chaque matériel agricole dispose d'une puissance. Cette puissance est exprimée en cheval-vapeur (ch). Pour les engins agricoles motorisés, il s'agit de la puissance délivrée par le moteur. Pour les outils agricoles, il s'agit des puissances minimale et maximale à respecter pour pouvoir l'utiliser.

Pour utiliser un outil agricole, il faut donc un engin agricole motorisé dont la puissance est comprise entre la puissance minimale et maximale de l'outil agricole.

Si par exemple je veux utiliser un cover-crop qui nécessite une puissance minimale de 60 ch et maximale de 140 ch, le tracteur agricole devra avoir une puissance comprise entre ces deux valeurs.

2-Niveau de maitrise :

Il indique le niveau de maitrise que vous devez avoir pour utiliser au mieux le matériel agricole.

Par exemple, pour utiliser un tracteur agricole dont le niveau de maitrise est de 5, si votre maitrise pour ce type de matériel agricole est supérieur à 5, vous l'utilisez parfaitement, et optimisez ainsi les PA lors des déplacements ou la consommation en carburant.

A l'inverse si votre maitrise est de 2, vous pouvez l'utiliser mais pas de façon optimale, dans ce cas-là vous mettez un peu plus de temps pour les déplacements, et consommez un peu plus de carburant.

3-Temps Par Action (TPA) :

Le TPA est exprimé en Point d'Action, et indique le temps nécessaire pour réaliser l'action avec le matériel agricole. Il varie d'un matériel agricole à l'autre, selon la caractéristique principale de celui-ci (largeur de travail, charge utile...). Par exemple, un cover-crop avec un TPA de 0.85/hectare signifie qu'il faut 0.85 PA pour travailler un hectare.

4-Frais par hectare et point d'action :

A chaque utilisation d'un matériel agricole, vous devez payer des frais. Ces charges simulent le remplacement des pièces, des pneumatiques..., et varient d'une catégorie de matériel à l'autre.

5-Etat (usure, entretien) :

Il s'agit de l'état général du matériel agricole. Quand vous achetez un matériel agricole neuf, son état est impeccable, il est à 100%. Cet état va ensuite diminuer au fur et à mesure du temps, c'est l'usure.

L'usure est moins importante si le matériel agricole est abrité, à l'inverse, s'il reste dehors et en fonction de la météo, il s'use plus rapidement.

Vous pouvez limiter l'usure en effectuant un entretien mensuel, ce qui vous permet de garder votre matériel agricole plus longtemps.

Un matériel agricole avec un état à 0% est inutilisable, vous pouvez alors le mettre à la casse.

A retenir

Il est important de choisir des matériels agricoles adaptés à la taille de votre ferme, et à vos différents niveaux de maîtrise. Cela vous permet d'optimiser les charges tels les frais ou le carburant.

4-Acheter un matériel agricole :

L'achat d'un matériel agricole neuf s'effectue directement à la Coopérative (mode de jeu Solo ou Multi). En mode de jeu Multi il est aussi possible d'en acheter en occasion, à un autre joueur.



Vous pouvez acheter les animaux à la Coopérative (mode de jeu Solo/Multi) ainsi qu'à d'autres joueurs (mode de jeu Multi). 5 espèces animales peuvent être élevées dans **Pro Farm Manager** :

1. Bovin
2. Caprin
3. Ovin
4. Porcin
5. Volaille

1-Bovin :

- Les différents animaux :

Taureau : c'est le mâle. Il sert à la reproduction. Un taureau devient reproducteur à partir de 3 ans.

Vache : c'est la femelle. Elle donne naissance à un veau, une fois par an. Elle produit aussi du lait à partir de 3 ans. La première mise bas a lieu à 3 ans et la gestation dure 9 mois.

Taurillon : c'est un futur taureau. Il a entre 1 an et 3 ans. A partir de 3 ans il devient taureau.

Génisse : c'est une future vache. Elle n'a pas encore eut de veau. Elle a entre 1 an et 3 ans. A 27 mois elle sera inséminée pour la première fois.

Veau : c'est le petit de la vache. Il a entre 0 et 12 mois.

- Races et informations :

Races laitières	Poids moyen adulte en kg (mâle/femelle)	Production lait (litre/jour)
Prim'Holstein	1100 / 700	28
Montbéliarde	1100 / 700	25
Normande	1100 / 750	28
Brune des Alpes	1000 / 650	26
Races allaitantes		
Charolaise	1150 / 750	22
Blonde d'Aquitaine	1300 / 850	22
Limousine	1050 / 670	25
Rouge des Prés	1350 / 850	12

- L'insémination et la reproduction :

Les génisses peuvent être inséminées dès l'âge de 27 mois. Sans insémination vos génisses ou vaches ne peuvent mettre bas, vous n'aurez donc pas de veau.

L'insémination est effectuée par un taureau de votre élevage. Il doit cependant avoir plus de 3 ans et ne peut pas faire plus de 16 inséminations par jour. Vous pouvez aussi réaliser une insémination artificielle si vous n'avez pas de taureau, ou si la génétique de celui-ci vous semble trop faible.

Une fois inséminée, la gestation va durer 9 mois. Vous aurez ensuite un veau. La nouvelle insémination interviendra au minimum 3 mois après la dernière mise bas.

- La production de lait :

Seules les vaches produisent du lait. Leur production est variable selon les jours. Pour traire vos vaches vous devez avoir une salle de traite pour bovins. La traite peut être effectuée une fois par jour.

- La litière :

Vos bovins ont besoin d'une litière lorsqu'ils sont dans la stabulation. Cette litière est constituée de paille (action Pailler). Ils doivent toujours avoir assez de paille pour la litière, sinon, certains risquent d'attraper des maladies. La litière se transforme en fumier. Une fois enlevé, vous pourrez l'épandre dans vos champs (25 tonnes/hectare), c'est un très bon engrais. Pensez-à retirer régulièrement le fumier afin de réduire le risque de maladie.

Quantité de paille pour la litière et quantité de fumier produite (en kg et par jour) :

- Taureau : 20
- Vache : 20
- Taurillon : 12
- Génisse : 12
- Veau : 8

- La surface nécessaire par animal :

Chaque animal occupe une surface. Quand vous rentrez vos animaux dans la stabulation, vérifiez bien qu'il y a assez de place pour tous.

Surface nécessaire par animal (en m²) :

- Taureau : 15
- Vache : 12
- Taurillon : 8
- Génisse : 8
- Veau : 5

- Rations pour bovins (en kilo/animal/jour) :

Aliments	0-3 mois	3-6 mois	6-12 mois	12-18 mois	18-24 mois	24-36 mois	+36 mois
----------	----------	----------	-----------	------------	------------	------------	----------

Ration Ensilage herbe

2 céréales au choix Blé / Orge / Avoine / Triticale	1	1	1	1.5	2	2.5	3
Oléo-protéagineux	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1	1.1
Ensilage herbe	6	8	10	12	14	16	16
Minéraux et vitamines	0.03	0.035	0.035	0.035	0.035	0.035	0.05
Eau (en litre/jour)	4	7	10	15	20	25	50
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	12	12	12	18	18	18	22

Ration Foin

2 céréales au choix Blé / Orge / Avoine / Triticale	1	1	1	1.5	2	2.5	3
Oléo-protéagineux	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1	1.1
Foin	6	7	8	9	10	11	12
Minéraux et vitamines	0.03	0.035	0.035	0.035	0.035	0.035	0.05
Eau (en litre/jour)	4	7	10	15	20	25	50
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	12	12	12	18	18	18	22

Ration Ensilage maïs

Maïs ensilé	4	5	6	7	8	9	10
Oléo-protéagineux	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1	1.1
Foin	2.5	3	3.5	4	4.5	5	6
Minéraux et vitamines	0.03	0.035	0.035	0.035	0.035	0.035	0.05
Eau (en litre/jour)	4	7	10	15	20	25	50
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	12	12	12	18	18	18	22

2-Caprin :

- Les différents animaux :

Bouc : c'est le mâle. Il sert à la reproduction. Un bouc devient reproducteur à partir de 1 an.

Chèvre : c'est la femelle. Elle donne naissance à 2 chevreaux, une fois par an. Elle produit aussi du lait à partir de 1 an. La première insémination a lieu à 1 an et la gestation dure 5 mois.

Jeune bouc : c'est un futur bouc. Il a entre 6 et 12 mois. A partir de 1 an il devient bouc.

Jeune chèvre : c'est une future chèvre. Elle n'a pas encore eut de chevreau. Elle a entre 6 et 12 mois. A partir de 1 an elle devient chèvre.

Chevreau : c'est le petit de la chèvre. Il a entre 0 et 6 mois.

- Races et informations :

Races	Poids moyen adulte en kg (mâle/femelle)	Production lait (litre/jour)
Alpine	80 / 60	2.7
Saanen	90 / 70	2.7
Rove	80 / 65	2.7

Espérance de vie 7/8 ans

- L'insémination et la reproduction :

Les chèvres peuvent être inséminées dès l'âge de 1 an. Sans insémination vos chèvres ne peuvent mettre bas, vous n'aurez donc pas de chevreau.

L'insémination est effectuée par un bouc de votre élevage. Il doit cependant avoir plus de 1 an et ne peut pas faire plus de 8 inséminations par jour. Vous pouvez aussi réaliser une insémination artificielle si vous n'avez pas de bouc, ou si la génétique de celui-ci vous semble trop faible.

Une fois inséminée, la gestation va durer 5 mois. Vous aurez ensuite 2 chevreaux. La nouvelle insémination interviendra au minimum 7 mois après la dernière mise bas.

- La production de lait :

Seules les chèvres produisent du lait. Leur production est variable selon les jours. Pour traire vos chèvres vous devez avoir une salle de traite pour caprins. La traite peut être effectuée une fois par jour.

- La litière :

Vos caprins ont besoin d'une litière lorsqu'ils sont dans la chèvrerie. Cette litière est constituée de paille (action Pailler). Ils doivent toujours avoir assez de paille pour la litière, sinon, certains risquent d'attraper des maladies. La litière se transforme en fumier. Une fois enlevé, vous pourrez l'épandre dans vos champs (25 tonnes/hectare), c'est un très bon engrais. Pensez-à retirer régulièrement le fumier afin de réduire le risque de maladie.

Quantité de paille pour la litière et quantité de fumier produite (en kg et par jour) :

- Bouc : 5
- Chèvre : 5
- Jeune bouc : 4
- Jeune chèvre : 4
- Chevreau : 2

- La surface nécessaire par animal :

Chaque animal occupe une surface. Quand vous rentrez vos animaux dans la chèvrerie, vérifiez bien qu'il y a assez de place pour tous.

Surface nécessaire par animal (en m2) :

- Bouc : 5
- Chèvre : 5
- Jeune bouc : 4
- Jeune chèvre : 4
- Chevreau : 2

- Rations pour caprins (en kilo/animal/jour) :

Aliments	0-3 mois	3-6 mois	6-12 mois	+12 mois
Ration Foin				
2 céréales au choix				
Blé / Orge / Avoine / Triticale	0.5	0.6	0.8	1
Oléo-protéagineux	0.1	0.2	0.25	0.3
Foin	1	2	3	4
Minéraux et vitamines	0.01	0.01	0.015	0.02
Eau (en litre/jour)	1	2	3	5
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	10	10	12	15

3-Ovin :

- Les différents animaux :

Bélier : c'est le mâle. Il sert à la reproduction. Un bélier devient reproducteur à partir de 1 an.

Brebis : c'est la femelle. Elle donne naissance à 1 ou 2 agneaux, une fois par an. Selon la race, elle peut aussi produire du lait à partir de 1 an. La première insémination a lieu à 1 an et la gestation dure 5 mois.

Jeune bélier : c'est un futur bélier. Il a entre 6 et 12 mois. A partir de 1 an il devient bélier.

Jeune brebis : c'est une future brebis. Elle n'a pas encore eut d'agneau. Elle a entre 6 et 12 mois. A 1 an elle devient brebis.

Agneau : c'est le petit de la brebis. Il a entre 0 et 6 mois.

- Races et informations :

Races laitières	Poids moyen adulte en kg (mâle/femelle)	Production lait (litre/jour)
Lacaune	95 / 75	3
Manech Tête Noire	120 / 80	1.5
Races allaitantes		
Ile de France	120 / 80	0
Charollais	135 / 90	0

Espérance de vie 7/8 ans

- L'insémination et la reproduction :

Les brebis peuvent être inséminées dès l'âge de 1 an. Sans insémination vos brebis ne peuvent mettre bas, vous n'aurez donc pas d'agneau.

L'insémination est effectuée par un bélier de votre élevage. Il doit cependant avoir plus de 1 an et ne peut pas faire plus de 8 inséminations par jour. Vous pouvez aussi réaliser une insémination artificielle si vous n'avez pas de bélier, ou si la génétique de celui-ci vous semble trop faible.

Une fois inséminée, la gestation va durer 5 mois. Vous aurez ensuite 1 ou 2 agneaux. La nouvelle insémination interviendra au minimum 7 mois après la dernière mise bas.

- La production de lait :

Seules les brebis laitières produisent du lait. Leur production est variable selon les jours. Pour traire vos brebis vous devez avoir une salle de traite pour ovins. La traite peut être effectuée une fois par jour.

- La litière :

Vos ovins ont besoin d'une litière lorsqu'ils sont dans la bergerie. Cette litière est constituée de paille (action Pailler). Ils doivent toujours avoir assez de paille pour la litière, sinon, certains risquent d'attraper des maladies. La litière se transforme en fumier. Une fois enlevé, vous pourrez l'épandre dans vos champs (25 tonnes/hectare), c'est un très bon engrais. Pensez-à retirer régulièrement le fumier afin de réduire le risque de maladie.

Quantité de paille pour la litière et quantité de fumier produite (en kg et par jour) :

- Bélier : 5
- Brebis : 5
- Jeune bélier : 4
- Jeune brebis : 4
- Agneau : 2

- La surface nécessaire par animal :

Chaque animal occupe une surface. Quand vous rentrez vos animaux dans la bergerie, vérifiez bien qu'il y a assez de place pour tous.

Surface nécessaire par animal (en m2) :

- Bélier : 5
- Brebis : 5
- Jeune bélier : 4
- Jeune brebis : 4
- Agneau : 2

- Rations pour ovins (en kilo/animal/jour) :

Aliments	0-3 mois	3-6 mois	6-12 mois	+12 mois
Ration Foin				
2 céréales au choix				
Blé / Orge / Avoine / Triticale	0.5	0.6	0.8	1
Oléo-protéagineux	0.1	0.2	0.25	0.3
Foin	1	2	3	4
Minéraux et vitamines	0.01	0.01	0.015	0.02
Eau (en litre/jour)	1	2	3	5
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	10	10	12	15

4-Porcin :

- Les différents animaux :

Verrat : c'est le mâle. Il sert à la reproduction. Un verrat devient reproducteur à partir de 1 an.

Truie : c'est la femelle. Elle donne naissance à 6 porcelets voir plus, 2 à 3 fois par an. La première insémination a lieu à 1 an et la gestation dure 4 mois.

Jeune verrat : c'est un futur verrat. Il a entre 6 et 12 mois. A partir de 1 an il devient verrat.

Jeune truie : c'est une future truie. Elle n'a pas encore eut de porcelet. Elle a entre 3 et 12 mois. A 1 an elle devient truie.

Porcelet : c'est le petit de la truie. Il a entre 0 et 3 mois.

- Races et informations :

Races	Poids moyen adulte en kg (mâle/femelle)	Production lait (litre/jour)
Large White	200 / 200	0
Landrace Français	200 / 200	0
Piétrain	200 / 200	0

Espérance de vie 3/4 ans

- L'insémination et la reproduction :

Les truies peuvent être inséminées dès l'âge de 1 an. Sans insémination vos truies ne peuvent mettre bas, vous n'aurez donc pas de porcelet.

L'insémination est effectuée par un verrat de votre élevage. Il doit cependant avoir plus de 1 an et ne peut pas faire plus de 12 inséminations par jour. Vous pouvez aussi réaliser une insémination artificielle si vous n'avez pas de verrat, ou si la génétique de celui-ci vous semble trop faible.

Une fois inséminée, la gestation va durer 4 mois. Vous aurez ensuite au minimum 6 agneaux. La nouvelle insémination interviendra au minimum 1 mois après la dernière mise bas.

- La litière :

Les porcins sont élevés sur caillebotis, vous n'avez pas besoin de mettre de paille. Vous n'aurez donc pas de fumier, mais vous aurez du lisier que vous devrez stocker dans la fosse à lisier et que vous pourrez ensuite épandre dans vos champs (15 m³/hectare). Pensez-à retirer régulièrement le lisier afin de réduire le risque de maladie.

Quantité de lisier produite (en m³ et par jour) :

- Verrat : 15 litres soit 0,015 m³
- Truie : 15 litres soit 0,015 m³
- Jeune verrat : 8 litres soit 0,008 m³
- Jeune truie : 8 litres soit 0,008 m³
- Porcelet : 1 litre soit 0,001 m³

- La surface nécessaire par animal :

Chaque animal occupe une surface. Vérifiez bien qu'il y a assez de place pour tous dans vos porcheries.

Surface nécessaire par animal (en m²) :

- Verrat : 5
- Truie : 5
- Jeune verrat : 2
- Jeune truie : 2
- Porcelet : 0,5

- Rations pour porcins (en kilo/animal/jour) :

Aliments	0-3 mois	3-6 mois	6-12 mois	+12 mois
Ration Maïs Grain				
2 céréales au choix				
Blé / Orge / Avoine / Triticale	0.5	1	2	3
Oléo-protéagineux	0.2	0.3	0.4	0.5
Maïs grain	0.5	1	1.2	1.4
Minéraux et vitamines	0.05	0.05	0.05	0.05
Eau (en litre/jour)	1	8	12	15
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	0	0	0	0

5-Volaille :

- Les différents animaux :

Coq : c'est le mâle. Il sert à la reproduction. Un coq devient reproducteur à partir de 6 mois.

Poule : c'est la femelle. Elle donne naissance à des poussins, 6 fois par an. Elle produit aussi des œufs. Tout cela se fait à partir de 6 mois. La première insémination a lieu à 6 mois et la gestation dure 1 mois.

Jeune coq : c'est un futur coq. Il a entre 1 et 6 mois. A partir de 6 mois il devient coq.

Jeune poule : c'est une future poule. Elle n'a pas encore eut de poussin / œuf. Elle a entre 1 et 6 mois. A 6 mois elle sera inséminée et commencera à pondre.

Poussin : c'est le petit de la poule. Il a entre 0 et 1 mois.

- Races et informations :

Races	Poids moyen adulte en kg (mâle/femelle)	Production œuf (unité/jour)
Bourbourg	3.5 / 2.75	1
Gatinaise	3.5 / 2.75	1

Espérance de vie 7/8 ans

- L'insémination et la reproduction :

Les poules doivent avoir 6 mois pour être inséminées pour la première fois. Sans insémination vos poules ne peuvent pas avoir de poussin.

L'insémination est effectuée par un coq de votre élevage. Il doit cependant avoir plus de 6 mois et ne peut pas faire plus de 20 inséminations par jour. Vous pouvez aussi réaliser une insémination artificielle si vous n'avez pas de coq, ou si la génétique de celui-ci vous semble trop faible.

Une fois inséminée, la gestation va durer 1 mois. Vous aurez ensuite de 6 à 10 poussins. La nouvelle insémination interviendra au minimum 21 jours après l'éclosion des œufs.

- La production d'œufs :

Seules les poules produisent des œufs. Les poules pondent une fois par jour, pendant toute l'année et à partir de 6 mois. Après la naissance des poussins, elles pondent à nouveau des œufs. Pour la production d'œufs, vous devez disposer d'une salle de conditionnement qui vous permet de ramasser et conditionner vos œufs.

- La litière :

Vos poules ont besoins d'une litière lorsqu'elles sont dans le poulailler. Cette litière est constituée de paille. Elles doivent toujours avoir assez de paille pour la litière, sinon, certaines risquent d'attraper des maladies. La litière se transforme en fumier. Une fois enlevé, vous pourrez l'épandre dans vos champs (25 tonnes/hectare), c'est un très bon engrais. Pensez-à retirer régulièrement le fumier afin de réduire le risque de maladie.

Quantité de paille pour la litière (en kg et par jour) :

- Coq : 0,2
- Poule : 0,2
- Jeune coq : 0,1
- Jeune poule : 0,1
- Poussin : 0,05

- La surface nécessaire par animal :

Chaque animal occupe une surface dans le poulailler. Vérifiez bien qu'il y a assez de place pour tous dans vos poulaillers.

Surface nécessaire par animal (en m2) :

- Coq : 0,1
- Poule : 0,1
- Jeune coq : 0,05
- Jeune poule : 0,05
- Poussin : 0,01

- Rations pour volailles (en kilo/animal/jour) :

Aliments	0-1 mois	1-6 mois	+6 mois
Ration Maïs Grain			
2 céréales au choix	0.01	0.02	0.025
Blé / Orge / Avoine / Triticale			
Maïs grain	0.002	0.004	0.005
Minéraux et vitamines	0.007	0.009	0.01
Eau (en litre/jour)	0.1	0.1	0.25
Herbe si pâturage (en m ² /jour)	0	0	0

Dès lors que vous avez des animaux, vous devez vous en occuper régulièrement, faute de quoi ils meurent :

1. Alimenter
2. Abreuver
3. Pailer
4. Fumier et lisier

1-Alimenter :

L'action **Alimenter** vous permet de nourrir vos animaux élevés dans un bâtiment d'élevage. Vous apportez une ration composée de plusieurs aliments (voir détails chapitre 11) en utilisant un tracteur agricole et une **mélangeuse**.

Alimenter un animal permet de le faire grossir s'il n'a pas encore atteint l'âge adulte, et évite qu'il ne meurt de faim s'il n'est pas alimenté plusieurs jours durant son existence.

2-Abreuver :

L'action **Abreuver** permet de donner à boire à vos animaux élevés dans un bâtiment d'élevage ou dans un pâturage (voir détails chapitre 11). Cette action s'effectue avec un tracteur agricole et une **tonne à eau**.

Abreuver un animal évite qu'il ne meurt.

3-Pailer :

L'action **Pailer** permet d'ajouter de la paille à la litière des animaux (sauf pour les porcins) élevés dans un bâtiment d'élevage (voir détails chapitre 11). Cette action s'effectue avec un tracteur agricole et une **pailleuse**.

Pailer permet à un animal d'avoir une litière et être ainsi élevé dans des bonnes conditions, ce qui limite le déclenchement des maladies.

4-Fumier et lisier :

Le fumier est produit par la litière et les animaux élevés dans un bâtiment d'élevage (voir détails chapitre 11). Les porcins ne produisent pas de fumier, mais du lisier (ils n'ont pas besoin de litière).

Veiller à retirer régulièrement le fumier et le lisier des bâtiments, s'il y en a trop, des maladies peuvent apparaître.

Le fumier est stocké dans une fosse à fumier et le lisier dans une fosse à lisier. Ils peuvent ensuite être épandus sur une parcelle.

Chaque animal dispose de plusieurs indices génétiques, qui évoluent de sa naissance jusqu'à l'âge adulte. Ils sont établis d'après la génétique de son père et de sa mère, et permettent d'améliorer sa croissance, sa production de lait, d'œuf... Il est donc judicieux de faire se reproduire entre eux des bons animaux afin d'améliorer les performances des générations futures.

Informations indices :

Croissance : influence la prise de poids de l'animal

Lait : influence la quantité de lait produite par l'animal

Qualité lait : influence la qualité du lait de l'animal et donc son prix de vente

Qualité viande : influence la qualité de la viande de l'animal et donc son prix de vente

Œufs : influence la probabilité de ponte d'un deuxième œuf sur la journée pour l'animal

Prolificité : influence le nombre de petit à la naissance lors de la mise bas de l'animal

Insémination : influence la réussite d'une insémination sur l'animal

Allure générale : plus il est élevé plus l'animal correspond aux critères de la race

Résistance : influence le risque de maladie de l'animal

Sociabilité : influence sur le risque de dégâts et d'égarement de l'animal

Indices	Bovin	Caprin	Ovin	Porcin	Volaille
Croissance	✓	✓	✓	✓	✓
Lait	✓	✓	✓		
Qualité lait	✓	✓	✓		
Qualité viande	✓	✓	✓	✓	✓
Œufs					✓
Prolificité	✓	✓	✓	✓	✓
Insémination	✓	✓	✓	✓	✓
Allure Générale	✓	✓	✓	✓	✓
Résistance	✓	✓	✓	✓	✓
Sociabilité	✓	✓	✓		

Officiels :

Site internet : <http://www.profarmmanager.com/>

Forum officiel : <http://profarmmanager.com/le-forum/>

Facebook : <https://www.facebook.com/ProFarmManager/>

Twitter : <https://twitter.com/PFMgame>

Google+ : <https://plus.google.com/+Profarmmanager2017>

YouTube : <https://www.youtube.com/c/Profarmmanager2017>

Contacts : <http://profarmmanager.com/contact/>

Mail : cld@profarmmanager.com

Partenaires :

SimulAgri : <http://simulagri.paysan-breton.fr/>

