Zeitschrift: Magazine / Musée national suisse
Herausgeber: Musée national suisse
Band: - (2021)
Heft: 2

Rubrik: Château de Prangins

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Un jeu vidéo agricole

Une petite entreprise suisse a conquis le cœur des gamers avec un jeu de simulation agricole qui permet de réaliser ses rêves d'enfant – en ligne, du moins.

Dans Farming Simulator, *le joueur se met dans la peau d'un agriculteur.*

Personne n'aurait parié qu'un jeu de simulation agricole deviendrait un jour le plus gros succès de toute l'histoire du jeu vidéo suisse. Développé par Giants Software, une entreprise suisse sise dans la commune de Schlieren (ZH), *Farming Simulator*, commercialisé en 2008, a rapidement trouvé son public aux quatre coins du globe.

Le principe est simple : le joueur doit développer sa ferme en utilisant s'il le souhaite des machines agricoles, dont certaines portent la griffe de fabricants réputés comme John Deere, Case IH, Valtra, Seutz-Fahr ou New Holland. Conduire un tracteur, utiliser une moissonneuse-batteuse, régler un semoir… Avec ce jeu, certains rêves mécaniques deviennent réalité. Plus la ferme virtuelle est rentable, plus elle peut s'étendre et grandir.

Le mélange d'un idéal paysan et de stratégie fait recette. Le succès de *Farming Simulator* en a surpris plus d'un dans l'industrie du jeu vidéo, tant il est éloigné des jeux de tir en vogue comme *Call of Duty* ou *Mortal Combat*. Ici, pas d'action violente.

Certaines machines portent la griffe de fabricants réputés comme John Deere, Case IH, Valtra, Seutz-Fahr ou New Holland.

Les créateurs de Farming Simulator *– Thomas Frey, Christian Ammann et Stefan Geiger – ont obtenu le prix allemand du développeur en 2011.*

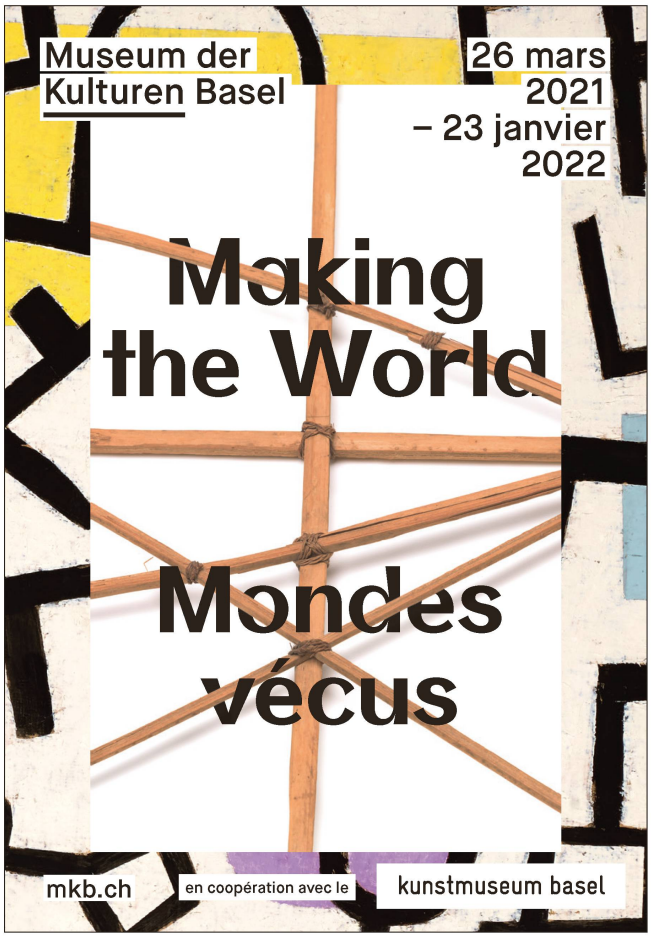
À première vue, le déroulement semble même plutôt ennuyant par rapport aux jeux de tir en vue subjective. C'est pourtant là que réside une des clés du succès des développeurs suisses. C'est justement le caractère calme, presque méditatif du concept qui séduit le public.

Un rêve de gosse

La folle épopée en tracteur a commencé en 2008. Les deux créateurs, Stefan Geiger et Christian Ammann, souhaitaient réaliser un de leurs rêves d'enfant en créant un jeu où ils pourraient conduire un véritable tracteur. Il y avait bien quelques jeux sur le marché, mais leur qualité était plutôt médiocre. La première version ne comportait que des véhicules anonymes (à l'exception de la marque allemande Fendt). Dès son lancement en Europe, le jeu remporte un franc succès : 150 000 versions pour PC vendues ! Geiger et Ammann entament alors des négociations avec les constructeurs de machines agricoles pour les convaincre de les laisser utiliser leur marque à titre gracieux, comme cela se fait couramment dans le monde du jeu vidéo. C'est la popularité croissante du jeu, synonyme d'une certaine publicité pour les fabricants, qui leur permet finalement d'emporter le morceau.

Cet impact publicitaire s'est depuis décuplé. La douzième, et à ce jour dernière version du jeu, date de décembre 2019 et les chiffres sont impressionnants : 25 millions d'exemplaires vendus et plus de 90 millions de téléchargements sur smartphones. Giants Software n'a pas manqué non plus le tournant de l'eSport. À l'été 2019, l'entreprise a créé la surprise en fondant la *Farming Simulator League*. Cet événement oppose différentes équipes de joueurs professionnels qui tentent de décrocher le prix de 250 000 euros.

À vos tracteurs, prêts, partez !

CHÂTEAU DE PRANGINS
GAMES
JUSQU'AU 10 OCT 2021

Qui n'a encore jamais entendu parler de *Fortnite*, *Mario Bros.* ou *Minecraft* ? Avec plus de 2,7 milliards de joueurs à travers le monde et un chiffre d'affaires annuel de presque 160 milliards de dollars, le secteur des jeux vidéo a depuis longtemps détrôné Hollywood. L'exposition présente leur histoire, de leurs débuts dans les années 1970 à nos jours. Elle invite aussi à jouer et à succomber à la fascination tout en explorant des thèmes comme la dépendance, la violence dans les jeux ou la croissance de l'industrie suisse des jeux vidéo.