

# Château de Prangins

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Magazine / Musée national suisse**

Band (Jahr): - **(2021)**

Heft 2

PDF erstellt am: **30.07.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



# 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.

14



*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.



## Château de Prangins



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

16



*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.

