

# Créez et gérez votre ferme virtuelle



Deux frères, Christophe et Baptiste Lemaire, ont créé un site Internet il y a trois ans. Il s'agit d'un jeu de simulation agricole pris d'assaut par des milliers d'internautes. Devant un tel succès, ils ont créé une société. Leur entreprise est installée à Marcillé-Raoul.

Lire en page 3

- LA COUVERTURE -

**Innovation** Une entreprise basée à Marcillé-Raoul

# 24 000 fermes virtuelles sur Internet

Lancé en 2005, le site Internet [www.simagri.com](http://www.simagri.com) a conquis des milliers de joueurs. Le concept est simple mais il fallait y penser : créer et gérer de façon très réaliste une ferme virtuelle. L'entreprise est basée à Marcillé.

**V**ous avez toujours voulu devenir agriculteur ? Vous êtes un amoureux du monde rural ou bien, comme le photographe Yann Arthus Bertrand, vous considérez que paysan est un métier d'avenir ? Vous rêvez de vœux, vaches, cochons ? Votre rêve peut devenir... virtualité.

Deux frères de 30 et 32 ans, Baptiste et Christophe Lemaire, l'un passionné d'informatique, l'autre d'agriculture, ont allié nouvelles technologies et ruralité en créant un site Internet. Il s'agit d'un jeu de simulation permettant de gérer sa propre exploitation.

## « N'importe qui peut tester le jeu »

« On connaissait déjà des jeux mais leur intérêt était très limité. On recherchait une vraie simulation qui demande de la réflexion. Au départ on a donc créé ce concept pour nous et au fil des mois ça s'est développé. » Lorsque le site a vu le jour, les deux frères profitaient de leur temps libre pour animer Simagri. Mais le succès a été tel qu'ils ont fondé une société, basée à Marcillé-Raoul, et qu'ils en vivent aujourd'hui.

N'importe qui peut créer gratuitement un compte : une parcelle de 5 ha vous est offerte, un bâtiment et 120 000 € qui vont, par exemple, servir à acheter deux vaches, une bétailière, un hangar et un tracteur. Le novice peut ainsi tester le jeu et accéder à toutes les pages. Un vaste choix est offert : une dizaine d'espèces d'animaux, une trentaine de races, différents types de cultures, du matériel neuf ou d'occasion, etc.

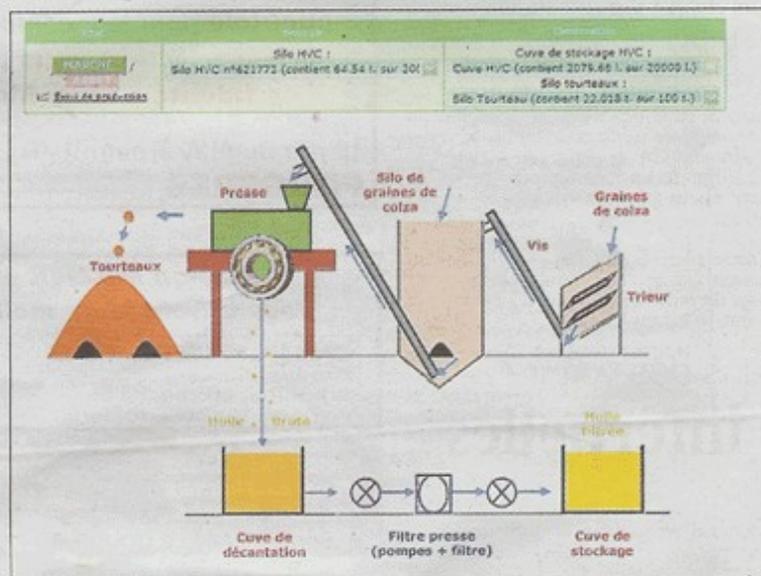
## 200 000 comptes créés en trois ans

Si l'essai est concluant, l'apprenti fermier passe aux choses sérieuses. Pour que la ferme fonctionne, il faut des rentrées d'argent. Et pour cela il est nécessaire de s'inscrire. Deux formules sont prévues : 2 € par mois ou 10 € à l'année. Une recette qui semble plaire puisque 200 000 comptes ont été créés et 24 000 joueurs actifs sont recensés.

L'abonné peut ensuite faire ce que bon lui semble : vendre, acheter, louer, sous-traiter, accéder à un centre de formation, mettre du matériel en commun avec d'autres joueurs, accéder à un salon virtuel, recruter des employés... Mais attention, la ferme ne tourne pas toute seule. Il faut s'acquitter de toutes les tâches en fonction du rythme des saisons et éviter la banqueroute. Plus l'exploitation prend de l'ampleur, plus le jeu demande du temps.



Baptiste et Christophe Lemaire sont à la tête d'une petite entreprise qui n'a pas fini de monter.



Sur cette capture d'écran on a un aperçu des possibilités qu'offre le jeu : ici le processus de transformation du colza en huile est détaillé.

De nouvelles options sont sans cesse proposées. Depuis peu, il est par exemple possible de créer sa fromagerie. Jamais à court d'idées, Christophe et Baptiste travaillent sur plusieurs projets : maraîchage, élevage équin, apiculture, vignes, exploitation forestière... « On n'est encore qu'à 20 % du potentiel. Le domaine agricole est vaste ! »

## « Un prof américain nous a contactés »

Christophe passe son temps à effectuer des recherches, éplucher des catalogues, visiter des salons, contacter des constructeurs. Tous les détails sont passés en revue : climat, prix de la terre, génétique... Lorsque les données sont réunies, il les adapte au jeu et Baptiste prend le relais pour les informatiser.

Si les joueurs sont surtout Français (80 %), il y a aussi beaucoup de Belges (10 %) mais aussi des Suisses et des Canadiens. Depuis peu, il existe une version anglophone de Simagri : Américains, Danois, Finlandais, Polonais commencent à s'y mettre.

« Nous avons été contactés par des organismes de formation qui s'en servent comme support pédagogique. La nuit dernière on a même reçu un mail d'un professeur du Montana, aux Etats-Unis ! » Pour traduire le site en anglais un joueur a été recruté à temps partiel. Et si le jeu continue à se développer, Christophe et Baptiste n'excluent pas d'embaucher. Et ça, ce n'est plus de la simulation, c'est bien réel...

Y.A.

▲ Contact : [www.simagri.com](http://www.simagri.com)