THOMSON

UNE AFFAIRE EN OR

(JEU D'ENTREPRISE GRAPHIQUE)

COMMENT ENTRER VOS REPONSES

- La sélection d'une cible s'effectue à l'aide des flèches <---- ----> .

- Lorsque vous voulez valider la cible choisie (celle-ci apparaît en fond rouge) il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace.

- Lorsque la cible a été selectionnée et que le micro vous propose un choix il vous faut répondre en appuyant sur la touche dont le numéro correspond au choix. Ex : 1. énergie 2. matière, la sélection s'effectue en appuyant sur les touches 1 ou 2.

- Lorsque votre micro vous demande combien ? il vous faut rentrer une valeur de 2 chiffres. (la touche DEL vous permet d'annuler une réponse en cours), certaines utilisations de DEL (annulation au milieu de la réponse) nécessitant un passage par une autre cible (ex : score) avant de pouvoir continuer les opérations de jeu.

  Ex : pour 5 tonnes tapez 05 ou espace 5
  pour 10 tonnes taper 10

- La touche RAZ vous offre la possibilité d'annuler le choix d'une opération.

Vous voilà P.D.G. de la "APPLES LIMITED COMPANY".

Ce jeu avec sa présentation graphique très soignée, vous offre la possibilité de vous confronter aux dures réalités de la direction d'une entreprise en but à toutes les difficultés du monde des affaires.

Bon courage ! mais rassurez-vous si vous n'y parvenez pas les portes de l'A.N.P.E. vous sont grandes ouvertes.

Votre but est de saturer le marché de la compote de pommes.

Vous disposez au départ d'un capital de 15000 NF.

A vous de construire votre usine, d'embaucher du personnel de production et de vente, de choisir votre énergie de fabrication et votre zône de vente.

1° tableau : a) présentation des 4 types d'énergie
- le pétrole
- l'atome
- le gaz
- le charbon

avec affichage des quantités disponibles sur le marché en tonne équivalent pétrole (TEP).

b) 3 zônes d'achat de matières :
- en Europe
- en France
- dans la région

avec indication des tonnages mis en vente.

c) thermomètres des quantités dont vous disposez en énergie, matières et produits (mise à jour automatique par votre micro).

d) nom du joueur en piste et son capital.

e) votre usine et sa capacité de production.

f) vos ouvriers productifs et leur capacité totale de fabrication.

g) vos vendeurs et leur potentiel de vente.

h) vos zônes de vente France/Export et le tonnage déjà vendu.

.../2

Et enfin toute la partie qui vous permettra réellement de jouer, à vous de choisir la cible qui vous intéresse ; acheter - vendre - produire - investir - modifier, quel que soit votre choix vous conserverez la présentation de c à h.

Mais attention le micro vous guette, des pièges sont dressés, ils surgissent au hasard et peuvent coûter cher, soit en diminuant votre capital, soit en vous immobilisant pendant un ou deux tours.

A chaque tour vous ne pouvez faire que 5 opérations au choix sur les cibles, mais vous pouvez à tous moments faire appel à l'"aider" qui vous donnera tous les renseignements (coût, capacité, disponibilité, aléas etc....) sur tous les postes : énergie, matière, personnel ....

- Acheter : énergie : pétrole, atome, gaz, charbon ; (début du jeu avec le pétrole) pour avoir des précisions demander "aider" - Votre choix est fait, votre usine fabriquera avec l'énergie pour laquelle vous avez opté, si vous désirez en changer (cible modifier) cela vous coûtera de l'argent.

  matière : en Europe, en France, dans la région ; (début du jeu dans la région) là aussi faîte appel à "aider" pour tout savoir avant de faire votre choix.

  Dès que le type d'énergie et la zône d'approvisionnement sont décidés, ces deux éléments resteront affichés avec indication des TEP et des tonnes disponibles. Vos achats étant effectués ils viendront figurer sur les thermomètres et votre capital aura diminué.

- Vendre : Votre capacité de vente dépend du nombre de vendeurs que vous avez embauché (cible investir) et des produits que vous aurez fabriqués (cible produire).
  La vente se fera en France ou en Export suivant votre choix (cible vendre), les prix de vente peuvent varier au gré du micro , la vente réalisée, votre capital grossira et il sera indiqué.

- Produire : Cette fonction dépend du nombre de vos ouvriers et de leur capacité de production variable, plus votre personnel de fabrication est important plus il vous coûtera cher en salaire et sachez que votre usine ne produira que si votre capital est suffisamment important pour payer vos ouvriers, sinon il vous faudra diminuer votre production ou licencier vos ouvriers en partie mais alors risque de grèves qui peuvent vous immobiliser plusieurs tours.

- Investir : usine : Vous pouvez augmenter sa capacité suivant vos moyens financiers, vous la verrez grossir sur l'écran.

  embauche : productifs - leur capacité de production peut varier, leur nombre maximum est de 119. Ils peuvent être licenciés en partie ou en totalité mais risques de grève.

  vendeurs : ils sont 59 ou plus, ils bénéficient de prime de licenciement.

- Modifier : En cours de jeu vous pouvez modifier le type d'énergie, la zône d'approvisionnement et de vente. Mais cela diminuera votre capital.

- Score : Il est affiché à tout moment dès que vous le désirez et il apparait seul dès que l'un des joueurs a réussi à saturer le marché, la partie est terminée, le score s'affiche, une nouvelle partie peut commencer.

- Aider : Vous pouvez faire appel à cette cible à chaque instant sur tous les postes avant d'opter pour une tactique de jeu.

- Aléas : Ils peuvent apparaître à tous moments et sur toutes les cibles, ils peuvent vous être bénéfiques ou au contraire vous couter très cher. Ils sont votre capital chance, à vous de les assumer avec intelligence et d'en tirer partie. Quelques exemples : votre usine peut brûler mais vous percevez d'une prime d'assurance, le marché à l'export peut être bloqué, une subvention de l'état peut vous être accordée. L'impôt sur le capital peut augmenter, une des énergies peut subir une flambée des prix, ou au contraire une autre une, baisse importante etc .....

A VOUS DE JOUER ET BONNE CHANCE.