

CHALLENGE

Challenge est un jeu de stratégie d'entreprise qui peut se jouer à plusieurs (2 à 6 joueurs) ou bien seul contre l'ordinateur.

1-PRINCIPE

Au début de la partie, chaque joueur dispose, pour son entreprise, des mêmes moyens et ressources que les autres : chacun part donc à égalité

Par la suite, les joueurs pilotent véritablement leur entreprise en prenant des décisions dont ils mesurent immédiatement les effets grâce à la simulation. Ils peuvent alors corriger leurs décisions ultérieures, changer leur stratégie, en un mot s'adapter au marché et à la concurrence sous peine de disparaître (faillite) ou de perdre leur indépendance (rachat par une société plus puissante)

L'objectif de chaque joueur est donc d'assurer la pérennité de son entreprise et de maximiser sa part de marché et son profit.

Ce jeu repose sur la simulation, c'est-à-dire que les décisions prises par les joueurs sont analysées, interprétées par l'ordinateur qui définit instantanément les résultats comme si les entreprises avaient réellement connu une activité de plusieurs mois. Dans ce jeu, 1 simulation = 1 période de 6 mois : la partie comporte donc plusieurs simulations d'un semestre chacune. **Attention, vous ne pourrez dépasser 25 périodes.**

La cohérence et le réalisme des résultats sont assurés par un modèle économique conçu par une équipe de mathématiciens, cadres et dirigeants d'entreprise

Nous nous sommes principalement attachés à restituer la cohérence des comportements économiques de l'entreprise sur le marché

L'objectif de Challenge est avant tout ludique - parce que sa simplicité le rend accessible à tous (adolescents et adultes) et qu'il est compatible avec un grand nombre de petits ordinateurs (capacité mémoire), certaines règles ou procédures comptables et fiscales ont été simplifiées ou volontairement omises

Ceci ne nuit aucunement au caractère "pédagogique" de ce jeu.

Précisons pour les spécialistes quelques unes des simplifications retenues : méthode de valorisation des stocks, comptabilisation des plus-values latentes sur titres (bilan économique), non report des déficits, simplification systématique des taux (amortissements, intérêts, charges sociales)

2-INTERACTIVITE

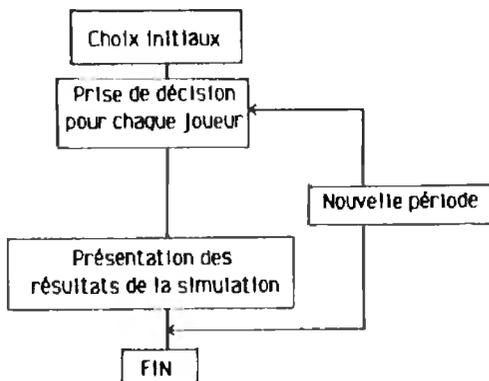
3

S'appuyant sur le principe des menus déroulants, le logiciel est particulièrement simple d'utilisation : les principaux écrans proposent 4 rubriques situées en haut. Le joueur doit positionner le curseur sur la rubrique choisie à l'aide de la souris et "cliquer". Un menu se déroule alors et une sous-rubrique pourra à nouveau être sélectionnée de la même façon. Si vous ne possédez pas de souris (attention, sur compatible PC la souris est inutilisable), les différents choix s'effectuent en tapant sur le clavier la lettre représentant la rubrique choisie (en majuscule dans le nom de la rubrique)

Dans tous les cas, avant de changer de rubrique, il vous faudra "enrouler" le menu (cliquer ou taper sur "return").

Déroulement du jeu

Les différentes phases du jeu se déroulent suivant le schéma ci-dessus :



3-CHOIX INITIAUX

Après le chargement du programme, l'écran suivant apparaît

<u>ENTREPRISE</u>	<u>CONTEXTE</u>	<u>PARAMETRES</u>	<u>AUTRES</u>
-------------------	-----------------	-------------------	---------------

*ENTREPRISE

Les sous-rubriques sont :

- Nombre de joueurs de 1 à 6
Si vous jouez seul, l'ordinateur joue contre vous. Dans les autres cas, l'ordinateur peut intervenir si vous le souhaitez. Choisissez alors un niveau.
- Nom des entreprises : Modifiez les noms proposés si vous le souhaitez
- Code : Un code secret pour chaque joueur (2 lettres) peut être fixé si chacun veut garder ses choix secrets

* CONTEXTE Au debut du jeu, l'animateur (ou le professeur ou l'un des joueurs) peut fixer l'évolution du marché et de l'inflation. Des courbes montrant différents cas d'évolution avec le temps sont proposées.

* PARAMETRES Certains paramètres de la simulation peuvent être modifiés. Une graduation de 0 à 100 % permet de doser les effets et donner à chaque partie, une modélisation spécifique (utiliser les touches flèches ou les touches "-" et "+" ou cliquer sur "-" et "+" suivant votre configuration).

* AUTRES

- Chargement d'une partie permet, par un chargement sur disquette, de reprendre une partie en cours.
- Chargement de définitions pour récupérer un jeu de définitions (décrites ci-dessus) préalablement sauvegardées.
- Sauvegarde de définitions pour sauvegarder un jeu de définitions (utiliser une disquette formatée).
- Jeu Pour commencer une partie.

4-PRISE DE DECISIONS

A tour de rôle, les joueurs vont au clavier taper les décisions concernant leur entreprise, sans avoir pris connaissance de celles de leurs concurrents

Les différentes rubriques sont

***DECISIONS**

(attention, toutes les valeurs sont exprimées en milliers de francs)

. Administratif :

- les salaires des commerciaux
- les salaires des techniciens

Ces 2 choix représentent la masse salariale

Ils n'ont de signification qu'en fonction du nombre de commerciaux et de techniciens N'oubliez pas, en outre, de comparer ces salaires à ceux de vos concurrents sans quoi, des démissions sont à craindre

- Les conditions de travail

elles peuvent parfois compenser des salaires peu élevés ou motiver les techniciens (diminution de la capacité de production)

- La formation qui améliore l'efficacité de vos commerciaux

Attention :

Le montant de vos dépenses est limité par vos disponibilités plus les facilités accordées par la banque

A chaque nouvelle période, vos principales décisions sont reconduites par défaut

Néanmoins, si le montant de vos disponibilités sont réduits, les différents investissements pourront être réduits dans la même proportion

. Marketing

- Le prix de vente (entre 10 et 50) comparez-le à celui de vos concurrents
- La publicité dont l'effet sur les ventes est presque immédiat
- L'innovation C'est un investissement à long terme qui influera sur vos ventes
- L'effectif (nombre de commerciaux)
Chaque commercial a une capacité de vente d'environ 100 unités
Cette capacité peut être améliorée avec un budget formation

. Financier

- Les dividendes Il s'agit des dividendes que vous distribuez à vos actionnaires. Attention ces dividendes sont limités aux bénéfices réalisés au cours de la période précédente
- Emprunts à long terme Vous pouvez à tout moment emprunter à la banque une somme qu'elle acceptera ou non de vous prêter. Le remboursement, à annuité dégressive, s'effectuera avec le taux de base de 5 % par an, celui-ci variant avec l'inflation
- Placements Vous pouvez acheter des actions de vos concurrents (une fois par période). Attention vous ne pouvez pas acheter plus de 5 % en une seule période. Lorsque vous atteindrez 30 % d'une société concurrente, vous pouvez assister à sa prise de décision. À 51 %, vous prenez vous-même les décisions.
- Ventes - Titres Vous pouvez revendre une partie des titres achetés

. Technique

- Production : Vous entrez ici le nombre d'articles que vous voulez produire (le niveau du marché initial est d'environ 5000 unités) Le coût de production est de 5 KF/unité et le niveau de production est limité par votre capacité (capacité de 20 000 KF = 4 000 unités que vous pourrez produire), mais il est également limité par votre effectif technique : chaque technicien pouvant produire au plus 50 unités (quantité pouvant être améliorée par des investissements en automation)
- Capacité : Cela représente la valeur de votre outil de production. Vous pouvez augmenter ou diminuer ces capacités : 1 000 KF investis = 200 unités pouvant être produites en plus
- Automation : Les sommes investies dans cette rubrique permettent d'augmenter la capacité de production des techniciens
- Effectif : Vous choisissez ici le nombre de vos techniciens

*ENTREPRISES

1 c.

Cette rubrique permet de choisir le Joueur devant prendre ses décisions

*INFORMATION

- Divers : Des informations vous sont données ici sur votre capacité de production ainsi que l'efficacité de vos salariés :

- Publicité - Prix de vente - Salaire : Pour chacune de ces 3 rubriques, un histogramme comparatif pour chacune des entreprises vous est proposé

Historique-part de marché - Historique CA - Historique bénéfice.

Pour chacune de ces 3 rubriques, un historique des 7 périodes de l'évolution de ces paramètres est proposé.

- Bilan : La définition des différents postes du bilan est :

ACTIF

Immobilisations :

Représente la valeur de vos usines

Stock

Valeur du stock de vos produits finis, calculée au coût de production (5 KF)

Valeurs

Comprend le montant des titres disponibles

Disponibilités : montant de votre trésorerie

PASSIF

Capitaux propres :

Leur valeur initiale est

- augmentée des bénéfices (après impôts et distribution des dividendes) et des plus values sur titres

- diminuée des pertes

Dettes :

Montant de vos dettes

Compte de résultats :

DEBIT

Stock initial :

Valeur du stock calculé au coût de production

Achats :

Quantités produites x 5 KF de matières premières

Charges :

Comprend les salaires

Frais divers :

Comprend les budgets commerciaux, techniques ..

Frais financiers :

Il s'agit du paiement des intérêts bancaires pour les prêts à long terme et court terme ainsi que des moins values mobilières

Impôts :

Impôts sur les sociétés - 50 % des bénéfices

Bénéfices de la période

CREDIT

Stock final :

Valeur du stock calculé au coût de production

Ventes :

Chiffre d'affaires = quantités vendues x prix de vente

Produits financiers :

Dividendes perçus sur les titres possédés et plus values mobilières

Pertes de la période

Décisions précédentes : Vous pouvez consulter ici l'ensemble de vos décisions de la période précédente

AUTRES

. Fin : Pour interrompre une partie. Une possibilité de sauvegarde sur disquette formatée vous est proposée.

. Imprimer : Si vous possédez une imprimante branchée, vous pourrez imprimer vos bilans et comptes de résultats.

. Histo D.2 - Histo D.3 - Camembert : Vous pouvez ainsi sélectionner le type de représentation pour les informations de la rubrique précédente.

- Suite : Pour passer à la présentation des ventes.

5-RÉSULTATS DE LA SIMULATION

Le résultat des décisions prises par chaque concurrent apparaît ici.

* VENTES : Une présentation des ventes de chaque concurrent est présentée sous forme d'histogramme.

* COTATIONS : Présente les quotations actuelles, les cours de la période et les montants des dividendes versés pour chaque société.

* ANALYSES : Un tableau comparatif (publicité, prix de vente, innovation, salaire) est présenté.

* SUITE : Pour passer au cycle de décision de la période suivante.

6-MISE EN ROUTE

Pour Thomson : Tapez RUN "AUTO.BAT"

Pour compatible PC : Tapez A: puis entrée.

Tapez ensuite LOADER puis entrée.

Pour Atari ST : Cliquez sur "LOADER"

Pour Amstrad CPC : Tapez RUN "LOADER"