

Guide pour les débutants

Traduit et entretenu par : PEUPEU INDUSTRIES, FUEGO CORP

Bienvenue dans Sim Companies ! Ce guide vous aidera à comprendre quelques mécanismes clés du jeu et sa simulation d'économie. Il est conseillé de faire d'abord le didacticiel du jeu, il vous montrera comment démarrer la production, acheter et vendre des articles. Ce guide examine de plus près les différents aspects du jeu.

Il est important de se rappeler qu'il n'y a pas de mauvaise façon de jouer à ce jeu. Il n'y a pas de "meilleure" industrie, stratégie ou disposition de carte. L'économie du jeu n'est pas fixe, donc ce qui fonctionnait très bien pour quelqu'un il y a 6 mois peut ne pas fonctionner maintenant. Apprenez comment les choses fonctionnent, amusez-vous, fixez vos propres objectifs et voyez comment des changements mineurs peuvent avoir un effet important.

PREMIERS PAS

Le premier objectif de votre entreprise sera de générer des revenus. Il existe principalement deux modes de génération de revenus.

- Vous pouvez **produire** des biens en utilisant des bâtiments de production (par exemple, une ferme, un ranch) et ensuite **les échanger** pour un profit avec d'autres entreprises via la bourse ou des contrats (les contrats sont disponibles pour les joueurs de niveau 5 et supérieur).
- Alternativement, vous pouvez **vendre au détail** des produits finis dans des bâtiments de vente au détail (par exemple, une épicerie) qui les convertit en espèces.

La production et la vente au détail ont leurs propres mécanismes et vous pouvez décider si la production, la vente au détail, ou un mélange des deux convient le mieux à votre plan d'action. Si vous avez besoin de temps pour comprendre le jeu, il est conseillé d'avoir à la fois une épicerie et une plantation/ferme pour vous faire une idée à la fois de la production et de la vente au détail. Cela garantit également que vous serez en mesure de générer des revenus en toute sécurité par vos propres moyens au début.

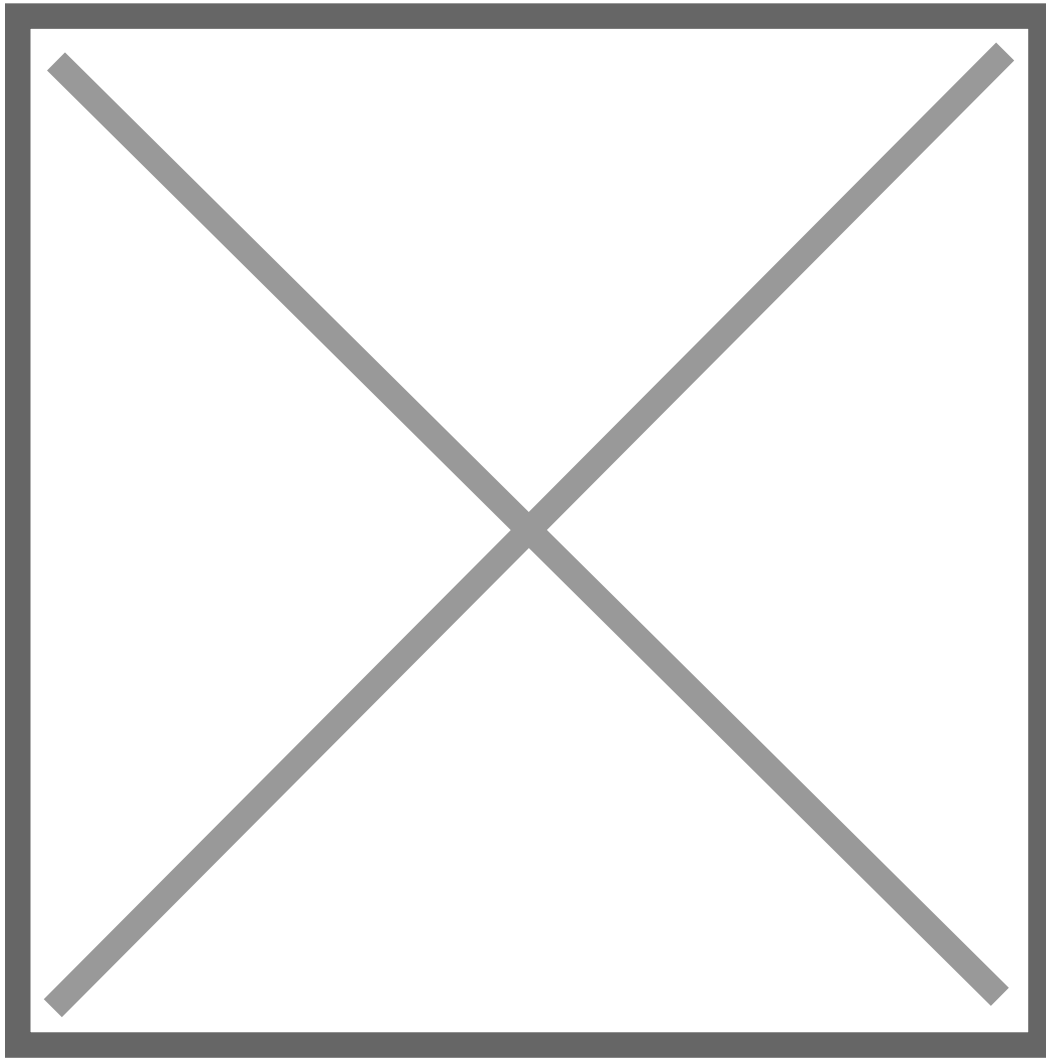
Au commencement, les entreprises de petit niveau ne peuvent pas passer de longues commandes. Le temps de construction augmentera également à mesure que vous gagnerez des niveaux.

Comme pour tout bon sens commercial, tant que vous réalisez des bénéfices, vous êtes sur la bonne voie.

Bâtiments de vente au détail

Découvrez ce que vous pouvez vendre à [l'épicerie](#) en cliquant sur le bâtiment et quels produits sont les plus demandés.

- Vous pouvez définir une commande de vente en indiquant la quantité et le prix du produit. Le profit moyen par article et le temps total seront affichés.
- Le **prix moyen** indique le prix auquel les **autres** entreprises vendent.
- La **vitesse** de vente détermine le temps nécessaire pour vendre un lot de produits. Le temps nécessaire est traduit en coût opérationnel sous forme de **salaires**.
- La **vitesse** de vente est influencée par deux facteurs. Une **demande** plus élevée ou une **qualité** supérieure augmentent le taux de vente.
- Le **prix** de vente définit la marge bénéficiaire souhaitée pour chaque produit. Notez que des prix de vente plus élevés diminuent le taux de vente et vice versa, et vous pouvez calculer le prix optimal pour maximiser le profit/heure.
- Conseil de pro - le bénéfice moyen par article est un bon facteur à prendre en compte, mais le principe clé dans lequel vous voulez vraiment trouver un équilibre est le taux de rotation moyen des bénéfices. Parfois, fixer un prix inférieur peut vous rapporter un profit plus important en fin de journée. Vendre 60 articles à 2,5 \$ de profit/unité à raison de 1 minute/unité - totalisant 150 \$ de profit en 1 heure, ou 40 articles à 3 \$ de profit/unité à raison de 1,5 minute/unité ; totalisant 120 \$ en 1 heure



Vous n'avez pas besoin de prêter trop d'attention au prix moyen - c'est juste une information sur ce que les **autres** vendent. La **demande** est importante car elle détermine la vitesse à laquelle **vous** vendez et, essentiellement, quel sera votre **bénéfice par unité**.

Gagner de l'expérience

Vous gagnez des points **d'expérience** pendant que **les bâtiments fonctionnent**. Pour monter de niveau rapidement, gardez vos bâtiments occupés.

BÂTIMENTS

Les bâtiments sont le cœur de votre entreprise. Ils peuvent être **construits** sur un emplacement libre et/ou **améliorés** pour ajouter plus de **valeur** et de **capacité** à votre entreprise.

En plus de la variété de bâtiments de production et de vente au détail, il existe **deux bâtiments fixes** que vous ne pouvez pas améliorer, détruire ou déplacer : le **siège social** (QG) et la **bourse**.

Construction et amélioration de bâtiments

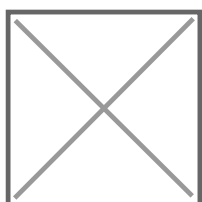
La **construction** de nouveaux bâtiments est la façon dont votre entreprise se **développe** et ajoute de la **valeur**. Chaque bâtiment vous permet de produire différents objets ou de vendre des objets produits.

Les améliorations de bâtiment vous permettent de produire/vendre **davantage** sur chaque emplacement de bâtiment.

Si vous faites une erreur ou modifiez vos plans, vous pouvez démanteler des bâtiments. Cela vous rend vos matériaux de construction afin que vous puissiez construire ou améliorer davantage vos bâtiments.

Remarque : Les bâtiments de niveau 1 et de niveau 2 restitueront **tous les matériaux** de construction. Avec un bâtiment de niveau 3+ vous commencerez à **perdre vos matériaux** de construction. (Pour en savoir plus, consultez le [Guide de l'industrie de la construction](#).)

Siège social (QG)

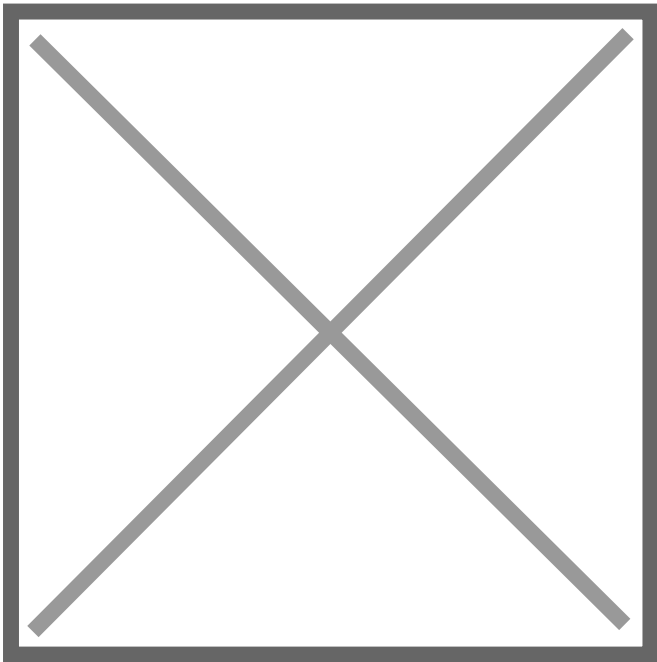


Le bâtiment du **QG** est celui avec le nom de votre entreprise sur la carte. Il contient **toutes vos informations financières**. Dans celui-ci, vous pouvez suivre la valeur de votre entreprise (CV), les **flux de trésorerie** et les **transactions**. Vous recevrez également une mise à jour quotidienne sur votre compte de résultat. Au fur et à mesure que vous montez de niveau, les **obligations** (niveau 10) et les **cadres** (niveau 15) seront **débloqués**.

Pour accéder à votre **comptabilité**, il y a deux moyens. Cliquez sur votre quartier général sur votre carte, ou cliquez sur le cash en haut de l'écran. Ensuite cliquez sur l'onglet Comptabilité pour voir les informations financières de votre entreprise.

L'entrepôt est également situé à l'intérieur de votre quartier général.

L'entrepôt est l'endroit où vous pouvez trouver votre **inventaire** et ses détails. En cliquant sur l'un des articles en stock, les détails du coût de cet article s'afficheront : les coûts de main-d'œuvre, d'administration et des composants. Vous pouvez également choisir de mettre un lot de marchandises en **bourse**, d'envoyer des **contrats**, de les afficher sur votre **profil** ou d'en **bloquer l'utilisation** pour éviter toute utilisation involontaire. Vous pouvez également voir les 5 premiers ordres de marché et toutes les transactions récentes que vous avez effectuées.



Une chose **importante à noter** est le transport. Les unités de transport sont nécessaires pour mettre des marchandises à la **bourse** ou envoyer des **contrats**. Par exemple, 1 orange nécessite 1 unité de **transport**. Le nombre d'unités de transport nécessaires par article peut être trouvé dans votre entrepôt ou dans **l'encyclopédie**. Les contrats n'exigent que **la moitié** des besoins de transport indiqués.

Que vous choisissiez de négocier en bourse ou par le biais de contrats, veillez à **prendre en compte les coûts cachés du transport**, car ils n'apparaissent pas dans votre trésorerie.

Remarque : Vous n'avez pas besoin d'unités de transport pour vendre dans des bâtiments de **vente au détail**.

Astuce : un moyen rapide d'accéder à la fois à votre quartier général et à votre entrepôt ; sélectionnez la case verte dans le coin supérieur droit, à côté du logo de votre entreprise.



Marché boursier



La Bourse est le lieu commun où les acheteurs et les vendeurs **échangent** des marchandises.

Sachez que lorsque vous vendez des produits en bourse, le prix est indiqué à **l'unité** et non le prix total.

Les articles en bourse sont répertoriés avec le prix le plus bas en bas. Les articles de qualité supérieure auront également priorité sur les articles de qualité inférieure au même prix. De même, lorsque des produits sur le marché sont achetés, ceux en bas de l'échange sont vendus en premier. La modification de la qualité minimale (étoiles dorées) filtrera la liste des produits vers la qualité spécifiée ou supérieure.

Notez qu'une **commission** de marché sera appliquée pour les biens vendus via la **Bourse**. Par exemple, une commande d'une pomme au prix de 2,00 \$ entraînera des frais de 0,06 \$ et un coût de transport approximatif de 0,35 \$, ce qui vous laissera environ 1,59 \$ pour couvrir vos frais. Les frais du marché affectent la valeur réelle du profit de chaque produit, il faut donc être conscient de prendre en compte le coût des frais du marché dans le coût lors de la décision sur le prix de vente, en particulier pour les articles dont le prix est faible (par exemple, le sable).

Vous pouvez choisir **d'annuler l'offre** en bourse en localisant votre produit répertorié et en cliquant sur le « x » à côté de celui-ci. Vous serez facturé des **frais** de marché si vous annulez une commande avant **48 heures** après émission. Il n'y aura pas de frais de marché facturés après 48 heures. Les articles **invendus** à la bourse seront automatiquement retournés à votre entrepôt après 2 semaines.

Consultez la Foire aux questions pour découvrir comment vendre des articles sur la plateforme d'échange (bourse).

CONTRATS

Que sont les contrats ? Un contrat est un échange de biens entre deux **joueurs**. Pour faire des contrats (envoyer ou recevoir), vous devez être au moins au **niveau 5**. Les contrats sont également la méthode suggérée pour faire des échanges entre entreprises, car il n'y a **pas de frais** de marché comme en bourse et le **transport** nécessaire est seulement la **moitié** de ce qui est indiqué pour ce produit dans l'Encyclopédie (voir ci-dessous).

Les joueurs ont un certain nombre **d'options** dans le jeu pour trouver des contrats avec d'autres joueurs.

Brève vidéo explicative : Trouver des contrats.

1. Le salon vente, est un salon de discussion pour les **ventes uniquement** et l'un des premiers endroits pour trouver des acheteurs/vendeurs.
2. Le **balisage** est un moyen de rechercher des joueurs qui vendent ou achètent tous les produits du jeu (voir Conseils d'interface « balises »).
3. Bourse, vous pouvez voir **qui** vend des produits spécifiques.

Une fois que vous avez trouvé un partenaire commercial potentiel, contactez-le par **message** privé ; vous négociez avec lui le prix et la quantité de votre (vos) contrat(s).

Une fois qu'un **accord** a été établi, les contrats peuvent être ponctuels ou quotidiens.

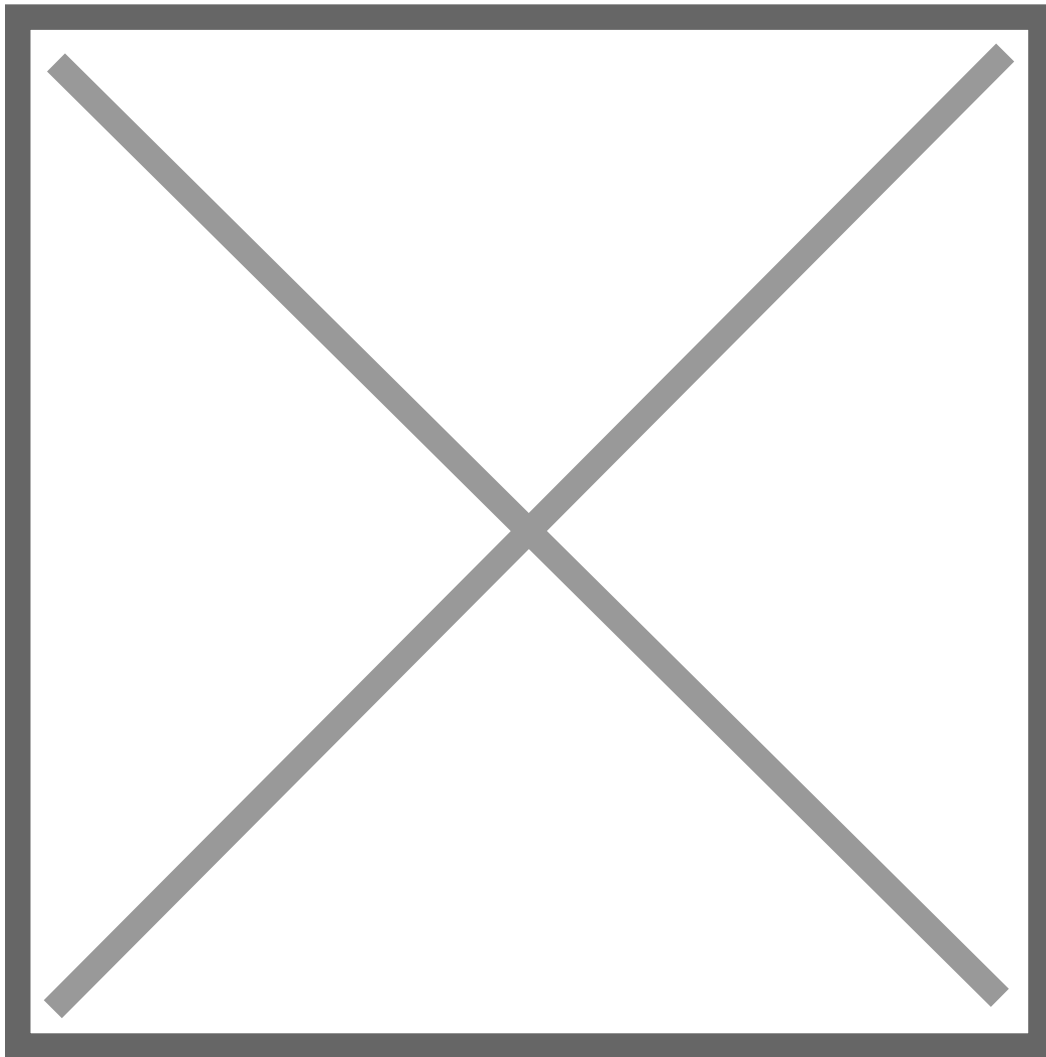
Consultez la Foire aux questions pour découvrir comment vendre des articles par le biais de **contrats**.

Remarque : Sim Companies exige que l'acheteur soit prudent. Cela signifie que les joueurs ont la liberté de se faire arnaquer. Vérifiez toujours les prix contractuels lors de la négociation des prix et vérifiez le(s) prix envoyé(s) à l'entrepôt. Chacun est autorisé à refuser ou à annuler un contrat. Si une entreprise a envoyé le mauvais prix ; contactez-la par Message Privé pour confirmer le prix négocié. Tout le monde a le droit d'utiliser la fonction Ignorer sur les profils des joueurs ; si les prix ne répondent pas aux normes de votre entreprise. L'utilisation de la fonction Ignorer bloque les contrats entrants et les messages privés.

L'ENCYCLOPÉDIE

L'encyclopédie est votre amie. Elle contient une mine **d'informations** sur les produits du jeu. Apprendre à l'utiliser et s'y référer souvent vous aidera à prendre des décisions éclairées.

La capture d'écran ci-dessous montre ce qu'un joueur débutant verra pour les pommes. Au fur et à mesure que vous grandissez et obtenez un bon directeur financier, vous verrez également des informations dans le **calculateur de profit**.



Comment lire l'encyclopédie :

En haut, vous verrez les **exigences** pour créer/développer des éléments. Dans cet exemple, 3 unités d'eau et 1 semence sont nécessaires pour chaque pomme. 100 pommes nécessiteraient donc 300 eau et 100 semences.

Vient ensuite le **bâtiment** qui produit des pommes - la Ferme, ainsi que ce qui **consomme** des pommes - l'Épicerie.

La prochaine étape est le **calculateur** de production. Celui-ci vous aide à déterminer combien vous pouvez produire et comment les mises à niveau augmenteront la production. Jouez avec les **paramètres** pour voir comment votre production et vos coûts évoluent. Les produits de la mine, de la carrière et du forage pétrolier auront une 4ème variable - **l'abondance**. Plus l'abondance est élevée, plus il est **facile** d'exploiter la ressource. Les mines, les carrières et les forages perdent également leur abondance de **0,032% par jour**. Les jeunes entreprises se portent bien avec une abondance de 85 % ou plus en raison de coûts administratifs inférieurs, mais plus tard, la plupart des gens recherchent **95% ou plus**. Plus vous prévoyez de garder le bâtiment dont le production

dépend de l'abondance longtemps, plus l'abondance avec laquelle vous voulez commencer est **élevée**.

Le calculateur de ventes est similaire à la production, mais s'applique aux bâtiments de vente. Jouez avec ces paramètres pour voir comment une amélioration augmentera la **vitesse de vente**. Ceci n'est disponible que pour les produits qui peuvent être vendus **au détail**.

Le graphique montre l'historique des **prix** de détail et des **volumes**. Dans l'exemple ci-dessus, la demande pour les pommes a été très stable, mais le prix de détail a fait quelques bonds.

DIVERS

Mises à jour du jeu et nouveautés

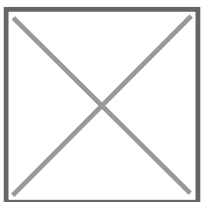
Notes de changement

Les joueurs ont accès aux Notes de changements par la bibliothèque à tout moment. Les notes de changements regroupent les mises à jour effectuées, listées par dates.

Nouveautés

Les mises à jour importantes sont annoncées dans le Sim Companies Times par Patrik, le développeur du jeu. Les joueurs reçoivent un message de l'Assistante Personnelle à propos des articles du Sim Times chaque semaine. Prêtez attention à tout article rédigé par Patrik pour rester informé des mises à jour du jeu.

Assistant personnel (AP)



Vous vous interrogez sur l'assistant personnel ? Votre AP vous informera sur les éléments suivants :

- Contrats refusés par d'autres entreprises
- Changements dans l'économie
- Articles du Sim Companies Times

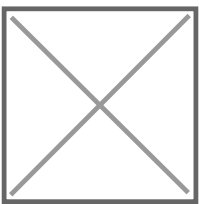
Au début du jeu, votre assistante vous présentera une série de **problèmes** (quêtes) liés à l'entreprise. La façon dont vous y répondez dépend entièrement de vous, mais il y a des **avantages** ou des **conséquences** à votre **choix**. Les quêtes sont conçues pour vous aider à **gagner de l'argent** supplémentaire et à prendre de **bonnes décisions commerciales**. Si vous rencontrez des difficultés, vous pouvez cliquer [ICI](#) pour voir les solutions en français. (lien vers [l'original](#))

Assurez-vous de répondre à chaque quête. Parfois, les joueurs ne reçoivent pas de quêtes et la raison en est qu'ils n'ont pas répondu à la dernière quête qu'ils ont reçue de l'AP.

Remarque : les nouvelles quêtes qui ont été ajoutées au jeu ont des conditions qui doivent être remplies :

- Temps joué
- Combien d'argent votre entreprise pourrait potentiellement perdre (50 000 \$).
- Nombre de cadres (à partir du niveau 15 donc)

SimBoosts



Qu'est-ce que les SimBoosts ? Les **SimBoosts** sont des étoiles **bleues** qui peuvent être gagnées **quotidiennement**. Ils peuvent également être achetés avec de la monnaie réelle. Ils sont utilisés pour déverrouiller/accélérer/changer des éléments dans le jeu. L'argent gagné dans le jeu ne peut pas acheter de SimBoosts.

Voici une liste de toutes les utilisations des SimBoosts.

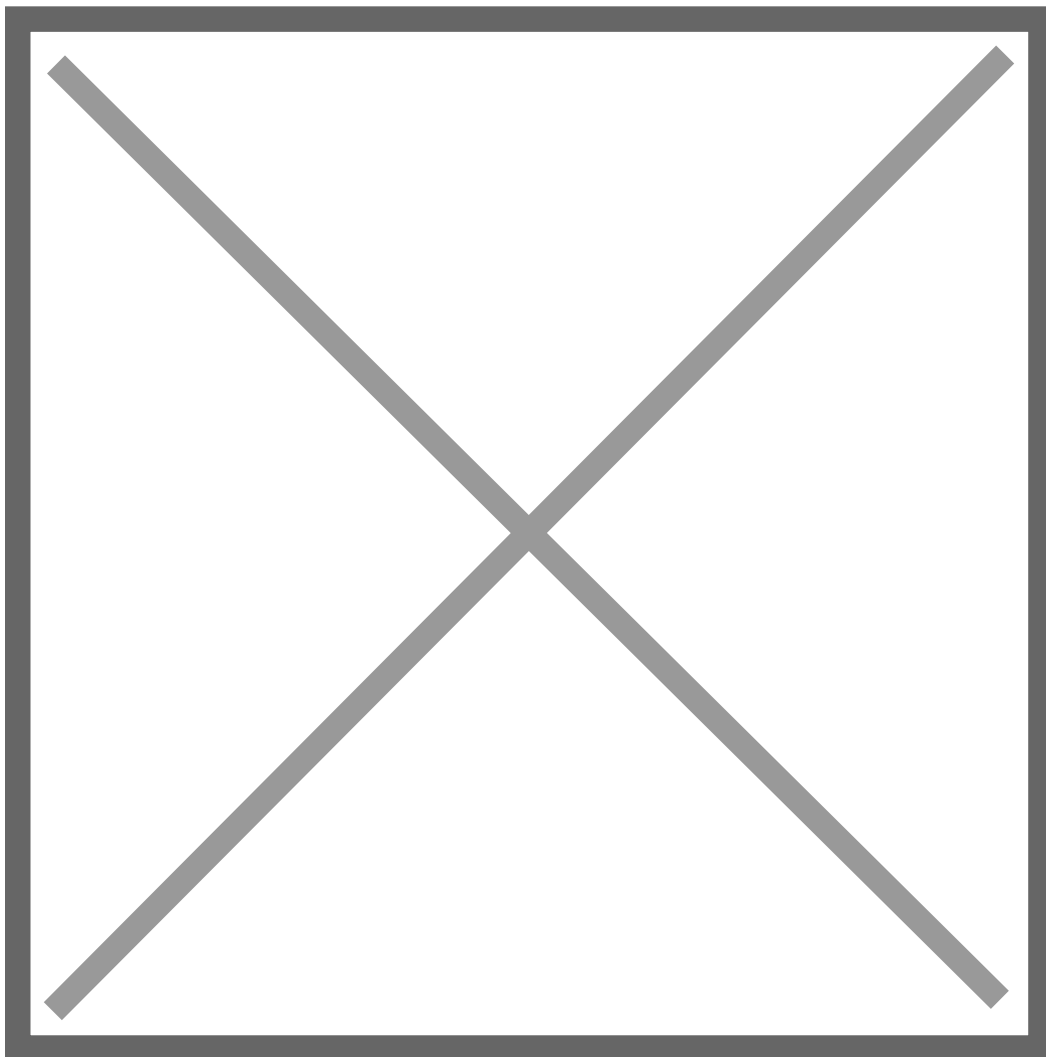
Vous pouvez utiliser SimBoosts pour : (ordre suggéré)

- Déverrouillez quatre (4) emplacements de construction (50, 100, 500, 500 Simboosts respectivement)
- Déplacer le **bonus de vitesse** de production vers le **bonus de vitesse** de vente et vice-versa (QG)

- Débloquer des emplacements de cadres (50, 100, 200, 400, 500 Simboosts respectivement)
- Entretien des bâtiments **récréatifs** : parc, lac, château (le premier bâtiment construit nécessite 15 SimBoosts par semaine, le second 25, et le troisième 40 SimBoosts)

Autres utilisations des SimBoosts : (pas d'ordre particulier)

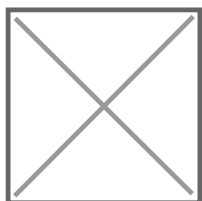
- **Annoncez** votre entreprise dans le Sim Companies Times
 - Accélérer la construction et l'amélioration des bâtiments, cela signifie que vous n'avez pas à attendre que la construction et la mise à niveau soient terminées
 - **Accélérer** la formation et embauche de cadres
 - **Échangez** des SimBoosts contre de l'argent dans le jeu - **limité** à 10000\$ par jour
 - **Débloquez** des emplacements de **vitrine**, où vous pouvez présenter vos certificats, votre inventaire et vos succès.
-



Déverrouillez quatre (4) emplacements de construction (50, 100, 500, 500 Simboosts respectivement)

Bonus pour les débutants

Au démarrage, la production de votre bâtiment est **doublée** pour vous aider à bien démarrer. Profitez-en et gardez vos bâtiments aussi occupés que possible. C'est un excellent moyen de produire des matériaux à faible coût.



Remarque : l'heure affichée dans l'image ci-dessus est basée sur le moment où cette capture d'écran a été prise. **Votre** temps restant sera **différent**.

Créer plus d'un seul compte pour aller de l'avant ?

On veut sortir des sentiers battus, n'est-ce pas ? Les **nouvelles** entreprises bénéficient d'importantes **aides** au démarrage, pour rendre le jeu amusant à jouer au début et malheureusement, certains joueurs essaient d'en **abuser** pour obtenir un avantage **injuste** contre les joueurs **honnêtes**.

C'est pourquoi avoir plus d'un compte est strictement interdit !

De plus, les petites entreprises sont plus **restreintes** en ce qui concerne les **prix** auxquels elles peuvent vendre des ressources ou envoyer des contrats.

Des mécanismes de surveillance sont mis en place. Il est très facile de **vérifier** si les contrats ou les ordres de marché qu'une entreprise reçoit sont nettement inférieurs au prix moyen du jeu pour les marchandises concernées. Idem, si une entreprise vend à d'autres acteurs à des prix bien plus élevés que la moyenne.

Si vous essayez cette approche, **vous vous ferez prendre**.

Ce guide devrait vous couvrir jusqu'au niveau 10

Prenez ce temps pour **apprendre**, lisez les guides, puis revenez en arrière et relisez-les. Ce jeu est complexe, ne vous attendez pas à tout apprendre d'un coup. Tout comme une vraie entreprise, il faut du temps pour se **développer**. Les quêtes de l'assistante vous aideront au début et vous donneront des récompenses. Un examen fréquent de l'Encyclopédie aidera à comprendre les interdépendances des produits.

Si vous avez gardé vos bâtiments au **niveau 2 ou en dessous**, vous pouvez les supprimer pour leur pleine valeur et essayer autre chose si vous le souhaitez. Mais finalement, vous voudrez choisir une industrie et vous **spécialiser**. L'énergie est l'une des plus faciles, l'aérospatiale et la restauration sont les plus complexes. Il y a beaucoup de **choix** entre les deux. Choisissez simplement ce qui semble **intéressant**, correspond à votre style et restez-y un moment.

Quelle que soit **votre décision**, tenez bon et **optimisez** les flux. Vous avez besoin de beaucoup d'argent pour pouvoir expérimenter et explorer d'autres industries. Si vous êtes un fabricant, vous pouvez essayer de trouver quelqu'un qui prendra vos marchandises en utilisant des contrats, vous économiserez ainsi sur les frais du marché. C'est aussi bien d'avoir de la stabilité.

De même, si vous êtes un détaillant, trouvez un ou des fournisseurs stables avec des prix meilleurs que la Bourse.

GUIDES

Il existe de nombreux **guides** utiles dans la [bibliothèque](#). En parcourant le **journal** vous découvrirez de nombreux guides. Il est **fortement suggéré de lire** ces guides. Vous comprendrez mieux les mécanismes du jeu. Le [Forum](#) est également une excellente source **d'information**.

Après avoir lu ce guide, consultez certains des autres guides répertoriés dans la bibliothèque :

[Questions fréquemment posées \(FAQ\)](#) - Est une liste de questions et de réponses, qui sont **très courantes** pour les nouveaux joueurs.

[Conseils d'interface](#) - Comment utiliser de nombreuses **fonctionnalités** du jeu. Barre de navigation, chat, valeurs de production, entrepôt, échange, siège social (HQ), bâtiments, notes et graphiques.

[Abondance](#) - Explique ce que signifie l'abondance sur les bâtiments concernés.

[Gain de niveau et d'expérience](#) - Comment monter en niveau et comprendre ce qu'apporte l'expérience.

[Guide sur la recherche](#) - Couvre ce que sont la **recherche** et la **qualité** avec les moyens d'obtenir les deux.

[Guide sur la construction](#) - Couvre la **construction** et ce qui est nécessaire pour construire de nouveaux bâtiments et comment fonctionne le **démantèlement**.

[Guide sur les obligations](#) - Couvre ce que sont les **obligations** et comment vous pouvez gagner le capital nécessaire à la croissance de votre entreprise.

[Guide sur les cadres](#) - Passe en revue ce que sont les **cadres** et comment ils profitent à votre entreprise.

[Calendrier](#) - Il s'agit d'une liste des **horaires** auxquelles les fonctions du jeu sont calculées. Consultez la liste pour vos heures locales.

[Explorateur de certificats](#) - Découvrez tous les certificats disponibles dans le jeu.

Liens vers des articles utiles du Sim Companies Times :

- [Maintenant quoi? \(parties 1 et 2\)](#) - Un guide intermédiaire pour la **planification** d'entreprise.
- [Les choses à faire et à ne pas faire dans le secteur minier](#)

Liens utiles du forum :

- [Utilisation de l'Encyclopédie \(production\)](#)
- [Quêtes d'assistant personnel](#)
- [Certificats](#)
- [Vente au détail et demande](#)
- [Abondance - Une revue rapide](#)
- [Les succès](#)
- [Gain de niveaux](#)
- [Simboosts - Guide d'utilisation efficace](#)
- [Guide des succès mis à jour](#)
- [Ma version de la chasse aux succès](#)

Si vous rencontrez des **problèmes** pour trouver ce que vous voulez, la [barre de recherche](#) est un outil très utile. Vous pouvez **rechercher** des entreprises (joueurs), des produits, des bâtiments, des guides et des articles du Sim Companies Times.

Si vous avez d'autres **questions**, veuillez les poser dans le [chat de jeu](#). Il peut même être utile de simplement l'observer pendant un certain temps et de voir ce que les gens demandent et répondent.

C'est un excellent moyen d'apprendre le jeu et de rencontrer d'autres joueurs.

Lien vers le guide original pour débutants : [Original](#)

Disclaimer : Tous les articles (et articles du forum) qui sont rédigés par des joueurs sont le fruit de leurs opinions, et ne reflètent pas les opinion et convictions de Sim Companies et ses affiliés (développeurs, modérateurs, éditeurs).

Par Mighty Moo Inc. & Anonyme

Revision #4

Created 25 July 2025 15:34:24 by The Center

Updated 27 December 2025 23:30:43 by Fuego Corp