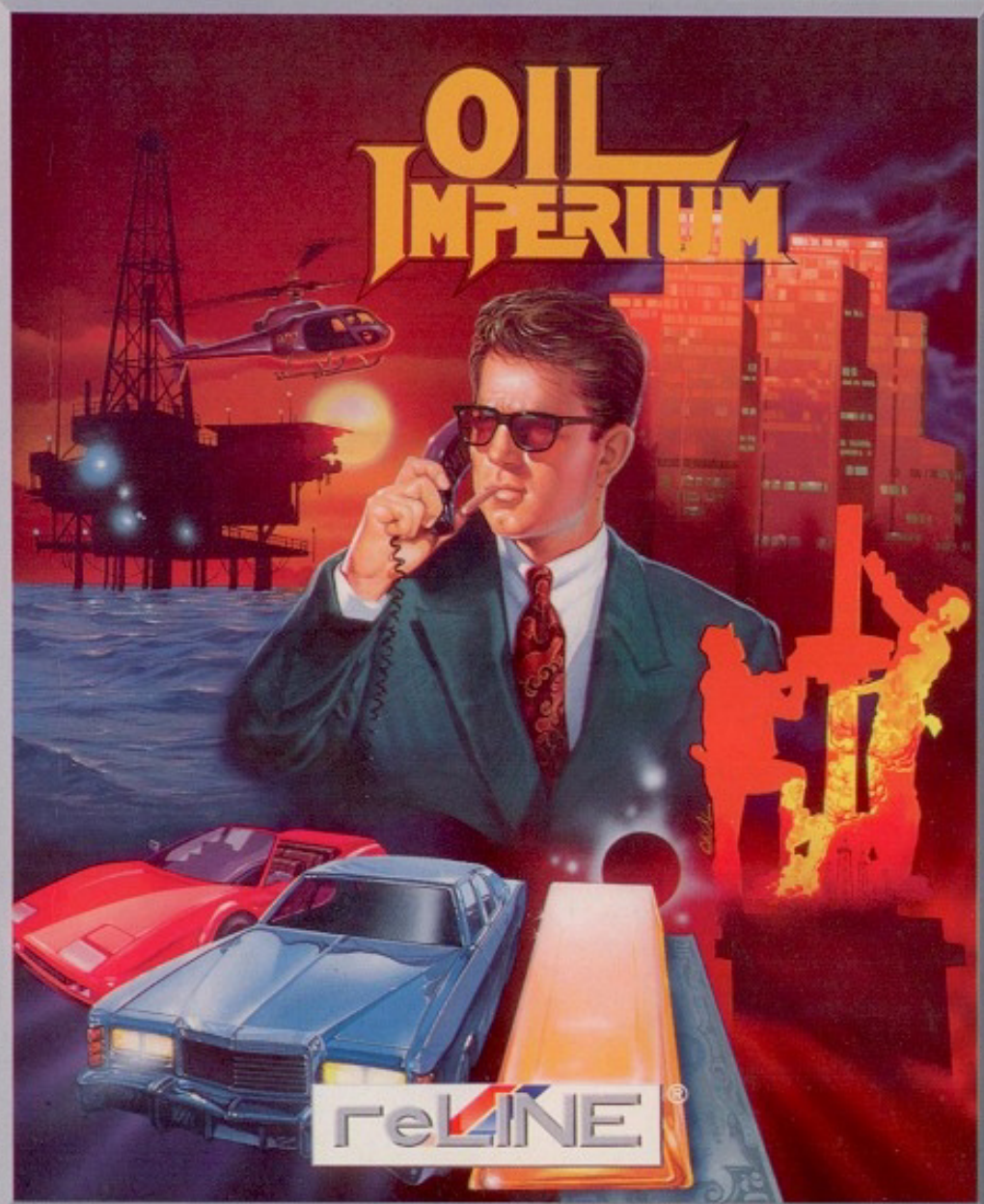


reLINE®





## Contents

### OIL IMPERIAL

Maps	23
Introduction	27
Instructions	28
The desk	30
Delivery contracts	34
Court	35
Drilling for Oil	35
Fire-Fighting	36
Laying pipelines	37
Tips	38
Loading instructions	39
Differences in versions	40
Symbols	41
Glossary	44
Coming soon...	46

# Inhaltsverzeichnis

Oil Imperium - Einleitung	1
Bedienerführung	2
Der Schreibtisch	4
Lieferverträge	8
Gericht	9
Bohren nach Öl	9
Ölfeld löschen	10
Pipeline legen	11
Tips zum Spiel	12
Ladeanweisungen	13
Unterschiede der Versionen	14
Symbolübersicht	15
Stichwortverzeichnis	18
Die Entwicklungscrow	20
Vorschau	21
Landkarten	23

## OIL IMPERIUM

Handelsspiele auf dem Computer haben es schwer: es gibt nicht allzu viele, die Computerzeitschriften nehmen sie oft nicht ernst und sie ziehen keine großartige Fangemeinde hinter sich her. Aber wenn mal ein halbwegs gutes Spiel dieser Gattung erscheint, dann verkauft es sich ganz ordentlich. Irgendwer da draußen muß diese Spiele wohl spielen.

Trotzdem war es unserer Meinung nach endlich mal an der Zeit, ein Handelsspiel zu programmieren, das auch den hartgesottenen Action-Spielern Spaß macht und deswegen nicht so ein Mauerblümchen-Dasein führt. Das bedeutet: Tolle Grafik, schneller Spielablauf, ein paar Action-Szenen und möglichst viel Abwechslung. Keine Angst, Handelsspiel bleibt Handelsspiel, Sie müssen weder Raumschiffe abknallen, noch den Joystick quälen, als ob Sie Schlagsahne zubereiten, wollten.

Noch eines war uns wichtig: Wenn mehrere Spieler gegeneinander antreten, dann sollen sie auch wirklich gegeneinander spielen. Bei praktisch allen Handelsspielen, die wir kennen, spielt jeder für sich selbst und nach zwei Stunden sagt der Computer, wer der Sieger ist. Bei Oil Imperium gibt's das nicht. Hier kommt es darauf an, schneller, klüger und auch gemeiner zu sein als die drei anderen Leute, die mit vor dem Computer sitzen. Seien Sie doch ehrlich, was würden Sie lieber tun: mehr Weizen verkaufen als Onkel Egon oder eine von seinen Pipelines in die Luft jagen?

Auf eines sollte man bei einer Partie Oil Imperium aber verzichten: verbissene Realität. Zum einen ist das alles nur ein Spiel; zum anderen geben wir offen zu, daß die Zahlen, die im Spiel vorkommen, nicht immer der Wahrheit entsprechen. Ölpreise, Fördermengen, Tankkapazitäten und Honorare sind natürlich nicht ganz realitätsfremd, doch sie wurden von uns soweit modifiziert und angepaßt, so daß sich ein spannendes Spiel ergibt. Genauso sollte man davon ausgehen, daß konkurrierende Ölfirmen normalerweise nicht so schnell zur Bombe greifen. Wir bitten um freundlichen Beachtung, daß wir auch auf das Wort "Simulation" verzichtet haben, denn eine wirklich reale Handelssimulation wäre um einiges langweiliger und auch unnötig komplizierter (denken Sie nur mal an Ihre Steuererklärung) als dieses Spiel. Also, suchen Sie nicht in diesem Handbuch nach der Antwort auf die Frage, warum Ihr Super Bleifrei schon wieder teurer geworden ist.

In diesem Sinne viel Spaß beim Spielen!







## Bedienerführung

Nach dem Starten des Programms erscheint zunächst ein Vorspann, der durch 1x klicken unterbrochen werden kann. Nun erfolgt eine Codeabfrage. Diese Abfrage ersetzt den sonst üblichen Kopierschutz. Ihnen werden zwei Koordinaten angegeben. Auf der mitgelieferten Codetabelle finden Sie an dieser Stelle zwei Buchstaben. Geben Sie erst den linken, (mit RETURN oder ENTER-Taste abschließen), dann den rechten ein.

Daraufhin wird die Anzahl der "menschlichen" Mitspieler erfragt. Nehmen weniger als 4 Mitspieler teil, werden die restlichen vom Computer simuliert. Jeder Mitspieler kann sich eine Firma und ein Büro aussuchen sowie seinen Namen eingeben. Sind alle Eingaben beendet, werden alle Spielerdaten angezeigt. Bei fehlerhaften Eingaben können diese nochmals eingegeben werden.

Nun wird das Spielziel ausgewählt. Hier gibt es vier Missionen zur Auswahl, die sich wie folgt zusammensetzen:

- 1. BESTER NACH DREI JAHREN** Das Spiel ist nach 3 Jahren beendet. Der erfolgreichste Mitspieler (verfügbares und investiertes Kapital am höchsten) ist Sieger.
- 2. MEHR ALS \$60 MILL. BARKAPITAL** Die Mitspieler müssen versuchen, 60 Millionen oder mehr verfügbares Kapital "anzuhäufen". Der Mitspieler, der dies als erstes schafft, ist Sieger.
- 3. ALLE ANDEREN SPIELER RUINIEREN** Das Spielziel ist erst erreicht, wenn alle anderen Mitspieler Konkurs wegen Zahlungsunfähigkeit anmelden mußten.
- 4. MEHR ALS 80% MARKTANTEIL** Hier muß versucht werden, mindestens 80% der verfügbaren Ölfelder zu besitzen.

Nun beginnt das Spiel. Jeder Mitspieler hat einen Monat Zeit für seine Aktionen. Er kann Ölfelder und Tanks kaufen und verkaufen, Öl am Weltmarkt anbieten, Statistiken und Expertisen einholen, Sabotieren und Detektive einschalten, nach Öl bohren, Pipelines legen und vieles mehr. Ist der Monat beendet, ist der nächste Mitspieler am Zuge.

Haben alle Mitspieler ihre geschäftlichen Aktionen abgeschlossen, erscheint eine Grafik, die Auskunft über den finanziellen Stand jeder Firma gibt. Die Höhe der Geldsäulen repräsentiert die Höhe des Kapitals. Eine Geldsäule zeigt

das investierte, die andere das verfügbare Kapital an. Die offenen Aktivitäten jeder Firma laufen als Telexband über den Bildschirm. Sie umfassen lediglich den Kauf von Tanks und Ölfeldern. Kleinere sowie verdeckte Aktionen werden nicht angezeigt.

## Allgemeines

Die gesamte Bedienung erfolgt durch Anklicken einzelner Symbole auf dem Bildschirm. Wird ein Fenster außerhalb angeklickt, schließt es sich wieder.

Die Auswahl von Zahlen oder Beträgen erfolgt durch "Pfeil nach oben"- und "Pfeil nach unten"-Symbole. Ist der gewünschte Betrag erreicht, wählt man das "OK"-Symbol an.

## Konkurs

Besitzt ein Mitspieler weder Geld noch Ölfelder, oder hat er mehr als \$5 Millionen Schulden, scheidet dieser vom Spielgeschehen aus.



## Der Schreibtisch

Der Schreibtisch-Bildschirm ist das Hauptmenü des Programmes, von wo aus Sie alle wichtigen Aktionen steuern und kontrollieren können. Einige Gegenstände, die sich auf dem Schreibtisch befinden, haben dabei besondere Bedeutung:

### Der Kalender



Er zeigt Ihnen Tag und Monat an. Da Sie für Ihre Aktionen immer genau einen Monat Zeit haben, empfiehlt es sich, bei komplexeren Geschäften darauf zu achten, daß noch genug Tage für die vollständige Abwicklung übrig sind. Möchten Sie Ihre Monatshandlungen abschließen, klicken Sie den Kalender an ("Monatsaktivitäten abschließen?"). Wenn Sie Ihre Aktionen wirklich vorzeitig beenden wollen, kommt der nächste Mitspieler zum Zug.

Ist ein Monat verstrichen ("Error - Monat beendet"), ist ebenfalls der nächste Mitspieler an der Reihe.

### Die Barkapital-Anzeige



Hier können Sie den Stand Ihres Bankkontos ablesen. Er zeigt Ihnen die Summe des "flüssigen" Kapitals. Nicht enthalten sind investierte Geldbeträge, die nicht verfügbar sind, z.B. Werte angekaufter Ölfelder oder Tanks. Über der Kapitalanzeige wird der Name des Mitspielers angezeigt, der gerade am Zug ist.

### Das Firmensignet



Das Firmensignet des Spielers, der gerade am Zug ist, befindet sich rechts neben der Barkapital-Anzeige unterhalb des Schreibtisches.

Links und rechts neben dem Schreibtisch befinden sich die Hauptaktionsfelder, die sich auf bestimmte Gegenstände auf dem Schreibtischbildschirm beziehen.

### Der Koffer

Wenn eines Ihrer Ölfelder brennt, werden Sie sofort telefonisch benachrichtigt. Um den Schaden zu reduzieren, empfiehlt es sich, möglichst bald Gegenmaßnahmen einzuleiten. Sie können die Firma TED REDHAIR einschalten (Contract anklicken), die auf derartige Katastrophen gut eingespielt ist und eine recht hohe Erfolgsquote verbuchen kann. Sie können die Sache jedoch auch selbst in die Hand nehmen, indem Sie mit Ihrem Privatjet zum brennenden Ölfeld fliegen und die Löschrmaßnahmen selbst leiten (Flugticket anklicken). Die Kosten sind hier wesentlich niedriger, jedoch ist hohes Geschick erforderlich. Weiteres zum Ölfeldlöschen unter "AKTIONSSSEQUENZEN".

Es ist nicht möglich, brennende Plattformen auf hoher See zu löschen. Hierzu ist nur Ted Redhair in der Lage.



### Das Telefon

Es klingelt, wenn außergewöhnliche Ereignisse eingetreten sind. Dies können Angebote für Öl-Lieferverträge, das Brennen eines Ölfeldes, die Einberufung einer Gerichtsversammlung oder eine Mitteilung von Detektiven oder Saboteuren sein. Auch allgemeine Nachrichten über den Ausgang einer Gerichtsverhandlung zu eigenen Gunsten oder auch Auswirkungen von fremden Sabotageaktionen auf die eigene Firma werden hier mitgeteilt. Klickt man das Telefon nicht gleich nach dem Klingeln an, wird die Nachricht zurückgelegt. Es können also keine wichtigen Mitteilungen verlorengehen.

Wenn die hinterlegten Nachrichten abgerufen werden, werden sie in der zeitlichen Reihenfolge, in der sie eingetroffen sind, angezeigt. Jede Nachricht läßt sich durch Klicken vorzeitig abbrechen.





### Die Schublade



Sie ist der Platz für die etwas dunkleren Machenschaften der Firma. Hier lagern wichtige Geheimdokumente. Detektive verschiedener Güte können für bestimmte Zeitspannen eingeschaltet werden (Top Secret-Dokument anklicken), um die Firma vor möglichen Sabotageaktionen anderer Mitspieler zu schützen und diese aufzudecken und vor Gericht zu bringen. Die Erfolgsquote der Detektive ist recht unterschiedlich. Möchte man selbst illegale Mittel einsetzen, um anderen Firmen zu schaden, besteht die Möglichkeit, selbst Saboteure anzuheuern (Actions-Dokument anklicken). Hier gibt es "Ansprechpartner" für jeden Geldbeutel - man beachte jedoch, daß die Gefahr, erwischt zu werden, bei den preiswerteren "Herren" wesentlich höher ist. Das Dienstleistungsangebot der Saboteure umfaßt 1. das Anzünden von Ölfeldern, 2. das Ausrauben der Hausbank eines Konkurrenten, 3. das Bestechen von Handelsvertretern, die für den Öleinkauf verantwortlich sind und 4. das Sprengen von Öltanks. Das Vergnügen ist zwar nicht billig, jedoch kann man hiermit sehr leicht besonders erfolgreichen Konkurrenten empfindliche Schäden zufügen. Eine Übersicht über Ihre Ölfelder, Tanks, Verträge, laufenden Kosten etc. verschafft Ihnen die Bilanz (Balance-Dokument anklicken). Die drei Karteikarten (Ölfelder, Tanks, Verträge) können durch Anklicken der entsprechenden Textlasche ausgewählt werden. Möchten Sie eine Detailübersicht über spezielle Regionen, können Sie diese ebenfalls auswählen (Pfeile anklicken).

Die Bilanz gibt Ihnen folgende Informationen:

**Ölfelder:** Anzahl in der ausgewählten Region, Fördermenge in Barrel pro Monat, Öl-Kapazität, laufende Kosten und der derzeitige Kaufwert der Ölfelder. Grundsätzlich unterschieden wird zwischen aktiven und brachliegenden Ölfeldern. Fehlt die Bohrkonzession in einer Region, wird der Text "Keine Konzession" angezeigt.

**Tanks:** Anzahl in der ausgewählten Region, Fassungsvermögen der Tanks, Ölmenge in den Tanks und laufende Kosten der Tanks

**Verträge:** Dauer von Verträgen mit Detektiven, Dauer von Verträgen mit Saboteuren

### Die Weltkarte

Sie verschafft einen Überblick über die Besitzverhältnisse und über den Zustand der Ölfelder. Die 8 wichtigsten Bereiche der Weltkarte können vergrößert werden, um zu sehen, welche Firma welche Gebiete besitzt (das entsprechende Firmensignet wird eingeblendet). Jede Region umfaßt 24 Teilgebiete, die jeweils unterschiedlichen Firmen gehören können. Brennt ein Ölfeld gerade, ist das Firmensignet rot unterlegt. Liegt die Förderung gerade brach (Nachbohren erforderlich), ist das Signet grün. Steht ein Ölfeld zum Verkauf frei, ist das Signet des Verkäufers weiß eingeblendet.

Die vergrößerbaren Gebiete umfassen Alaska, Nord-Amerika, Mittel-Amerika, Süd-Amerika, Europa, UdSSR, Golf-Region und Indochina.

### Das Computer-Terminal

Alle Handelsaktionen werden über das Computer-Terminal gesteuert. Das Kaufen und Verkaufen von Ölfeldern geschieht über das Anklicken der entsprechenden Gebiete auf der Weltkarte. Möchte man ein Ölfeld in einer Region erwerben, in der man noch keine Bohrkonzession besitzt, muß man diese vor dem Kauf abschließen. Vor dem Kauf eines Ölfeldes empfiehlt sich jedoch das Einholen einer Expertise, die geschätzte Informationen zur Rentabilität des Ölfeldes gibt. So werden etwaige laufende Kosten, vermuteter Ertrag pro Monat etc. angegeben. Diese Expertisen sind sehr empfehlenswert, da einige Ölfelder zwar sehr teuer, jedoch nicht unbedingt profitabel sind.

Das Bohren nach Öl ist sowohl beim Kauf eines Ölfeldes als auch über das "Bohren"-Icon möglich. Möchte man die Bohrarbeiten nicht selbst überwachen, kann man auch Bohrspezialisten einsetzen, die die gesamten Bohrarbeiten übernehmen. Diese Spezialisten sind jedoch sehr teuer. Weiteres zum Ölbohren unter "AKTIONSEQUENZEN".

Um das geförderte Öl zu sammeln, müssen Öltanks angeschafft werden. Es gibt sie in verschiedenen Qualitäten und Größen und der Marktpreis der Tanks kann unter Umständen sehr schwanken. Diese Tanks können nur je Region eingesetzt werden, somit muß in jeder Förderregion für ausreichende Tankkapazität gesorgt werden. Natürlich sind nur dort Tanks sinnvoll, wo die Firma auch Ölfelder besitzt.

Möchte man bereits gefördertes Öl verkaufen, muß eine Pipeline gelegt werden. Da das Öl in jeder Region separat verkauft werden kann (unterschiedliche Marktpreise), muß die Region, in der das Öl verkauft werden soll, vorher ausgewählt werden (Nach dem Anklicken erscheinen Name und





Ölvorrat unter der Übersichtskarte). Danach muß über Pfeilicons angegeben werden, wieviel Öl verkauft werden soll. Weiterhin werden dem Spieler Informationen über den derzeitigen Öl-Tagespreis, über den Ölvorrat in der jeweiligen Region, über die Nachfrage nach Öl und über den Gewinn gegeben. Wird das OK-Feld angeklickt, werden die eingestellten Werte ausgeführt. Weiteres zum Pipelinelegen unter "AKTIONSSSEQUENZEN".

Die Option "Statistik" bietet eine schnelle Übersicht über den wirtschaftlichen Stand der eigenen und der Konkurrenzfirmen. Der Anteil der eigenen Ölfelder am Gesamtmarkt oder Kapitalverläufe sind abrufbar. Detailinformationen über die eigene Firma sind ebenfalls einsehbar (Tabelle unter den Anklickicons).

### Die Zeitung



Manchmal kann es sehr hilfreich sein, wenn man über aktuelle Ereignisse gut informiert ist. Die Zeitung teilt dem Mitspieler immer das Hauptereignis des Tages mit. Da die Zeitung täglich erscheint, ist es ratsam, mehrmals pro Monat die Zeitung anzuklicken, um auch unwichtigere Meldungen zu erfahren und entsprechend zu handeln.

Der Informationsgehalt der Zeitung erstreckt sich über Auskünfte über das Verhalten des Ölpreises (Durchschnitt aller Regionen), Ausgänge von Gerichtsverhandlungen und Katastrophenmeldungen aller Art.

Alle wichtigen im Spiel vorkommenden Fachbegriffe sind im Stichwortverzeichnis aufgeführt und erklärt.

### Lieferverträge



Öl-Lieferverträge werden Ihnen telefonisch angekündigt. Sie können das Spielgeschehen stark beeinflussen, da sie die Möglichkeit geben, ohne Einfluß von Ölpreis und Nachfrage eine festgesetzte Ölmenge zu verkaufen.

Jeder Vertrag bezieht sich auf eine bestimmte Region. Er setzt eine Ölmenge fest, die Sie monatlich in dieser Region verfügbar haben müssen. Ihre Firma erhält dafür pro Monat einen bestimmten Betrag. Ist das Öl jedoch nicht oder nur teilweise vorhanden, müssen Sie eine Vertragsstrafe zahlen und das Vertragsverhältnis ist gekündigt. Nach Ablauf der Vertragslaufzeit ist der Vertrag ebenfalls beendet. Möchten Sie den Vertrag abschließen, wird er unterschrieben und abgestempelt.

Welche Verträge gerade akut sind, können Sie in der Bilanz (Schublade) nachsehen. Klicken Sie hierzu die "Verträge"-Lasche an.

### Das Gericht

Wird eine Sabotageaktion aufgedeckt, die ein Mitspieler veranlaßt, wird eine Gerichtsverhandlung anberaumt und das Urteil verkündet.

Der Firma, die erwischt wurde, werden zwischen ein und drei Ölfelder gepfändet. Eines dieser Ölfelder erhält die Firma, gegen die die Aktion geplant war, die weiteren gehen an den Staat und stehen wieder zum Verkauf an.

Für welches Strafmaß sich der Richter entscheidet, wird im Urteilsspruch mitgeteilt.

Hat ein eigener Detektiv eine Sabotageaktion einer Fremdfirma aufgedeckt, wird dem Spieler der Ausgang der Verhandlung und das Gebiet, in dem man ein Ölfeld bekommt, per Telefon mitgeteilt.

In der Zeitung sind diese Vorgänge natürlich ebenfalls festgehalten.



### Bohren nach Öl

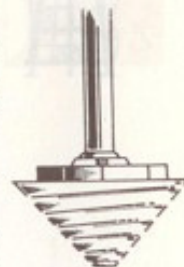
Soll auf einem neu erworbenen oder brachliegenden Ölfeld Öl gefördert werden, muß vorher nach Öl gebohrt werden. Dies kann mit einigem Finanzaufwand einer erfahrenen Crew anvertraut werden, oder der Mitspieler nimmt die Sache selbst in die Hand, indem er den Bohrvorgang direkt kontrolliert.

Die Steuerung erfolgt per Joystick (IBM über Tastatur: Cursortasten=Richtung, Space=Druck erhöhen, sonstiges=Druck vermindern).

Das große Bild zeigt eine Querschnittsdarstellung des Bohrgebietes. Der Bohrer (hellgrau dargestellt) ist somit von der Seite zu sehen. Rechts wird eine gezoomte Ausschnittsdarstellung der Bohrspitze dargestellt. Der Scanner (oben links) zeigt eine schematische Draufsicht des Bohrloches.

Ziel ist es, möglichst senkrecht (ohne Seitenabdriftung) nach unten bis zum Öl (schwarz dargestellt) zu bohren. Driftet der Bohrer zu sehr ab, zerbricht dieser und der Bohrvorgang ist gescheitert. Um der Abweichung entgegenzuwirken, bewegt man den Joystick in die entgegengesetzte Richtung der Abdriftung, sodaß der Bohrer wieder möglichst mittig bohrt.

Die Bohrgeschwindigkeit setzt sich aus zwei Faktoren zusammen: dem Bohrdruck, der einstellbar ist, und der Bodenbeschaffenheit, die je nach Erdschicht wechselt. Der Bohrdruck ist mit dem Fire-Knopf variierbar. Drückt man den Knopf kurz, ist nur ein schwacher Bohrdruck angewählt, drückt man





ihn jedoch länger (der Anzeigebalken "Bohrdruck" wird länger, solange der Knopf gedrückt bleibt), wird auch ein entsprechend hoher Druck gewählt und der Bohrvorgang wird stark beschleunigt.

Je schneller gebohrt wird, desto niedriger sind die Kosten, desto höher ist jedoch die Gefahr, daß der Bohrkopf abbricht und der Bohrvorgang erfolglos beendet.

Besonders einfach ist das Bohren auf hoher See, da das zu durchbohrende Erdreich nicht sehr tief ist.

## ÖLFELD LÖSCHEN



Brennt ein Ölfeld, sollte es schnellstmöglich gelöscht werden, um einen größeren Förderausfall zu verhindern. Die Firma TED REDHAIR übernimmt diese Aufgabe gern, was jedoch einige Kosten verursacht. Möchte man diese Kosten sparen, kann man mit seinem Privatjet selbst zur Unglücksstelle fliegen und die Löscharbeiten kontrollieren.

Die Steuerung erfolgt per Joystick (IBM über Tastatur: Cursortasten=Richtung, Space=Dynamit legen).

Der Spieler steuert einen Arbeiter, der, mit Dynamitstangen ausgerüstet, die brennenden Bohrtürme sprengen soll. Die Sprengung muß so portioniert sein, daß das Feuer gelöscht wird, der Bohrturm jedoch unverschont bleibt. Bei größeren Flammen ist natürlich auch eine größere Anzahl von Dynamitstangen erforderlich. Auf Druck des Fire-Knopfes wird eine Stange gelegt. Wird der Knopf mehrfach betätigt, werden auch mehrere Stangen gelegt. Der Vorrat an Dynamit wird oben links dargestellt.

Dynamitstangen können nur gelegt werden, wenn sich der Arbeiter DIREKT vor einem Bohrturm befindet.

Da die durch die Sprengungen hervorgerufenen Druckwellen den Arbeiter möglicherweise verletzen können, sollte sich dieser nach erfolgter Zündung möglichst schnell vom Bohrturm entfernen, da der sonst verletzt werden kann. Die Kondition des Arbeiters wird oben rechts angezeigt (3 Herzen). Wurde dieser dreimal verletzt, muß er ins Krankenhaus und steht für die Löscharbeiten nicht mehr zur Verfügung.

Der Zustand des Ölfeldes wird oben rechts dargestellt. Ist der Zeiger im roten Bereich, befindet sich das Feld bereits in einem kritischen Zustand.

Je kritischer der Zustand des Ölfeldes, desto länger muß die Förderung unterbrochen werden (Förderausfall)

## PIPELINE LEGEN

Sollten beim Ölverkauf Probleme auftauchen, wird dies dem Spieler mitgeteilt. Daraufhin muß er die Pipeline-Arbeiten selbst überwachen.

Die Steuerung erfolgt über Maus (IBM über Maus oder Tastatur, C64 über Tastatur oder Joystick. Tastatur: Cursortastenblock=verschiedene Rohrstücke (Anordnung wie auf Bildschirm), Return=Rohrstück setzen, Space=Zurücknehmen).

Die Pipeline muß die Punkte groß I nach klein I verbinden. Diverse Hindernisse wie z.B. Palmen oder Berge müssen umgangen werden. Hierfür gibt es gerade und gebogene Rohrstücke, die sich rechts unten befinden und mit der Maus angeklickt werden können. Das angeklickte Rohrstück wird dann an die Spitze des Rohres angelegt. Dies muß vom Spieler solange durchgeführt werden, bis das Rohr in den Knotenpunkt klein I mündet.

Parallel dazu versucht der Computer, sein Rohr von groß II nach klein II zu legen. Ist er schneller, verkauft er das Öl anstelle des Mitspielers ("Kein Öl verkauft."). Ist der Mitspieler schneller, ist der Verkauf perfekt und der zuvor errechnete Profit wird seinem Firmenkonto gutgeschrieben.

Mit der rechten Maustaste kann man das zuletzt gelegte Rohrstück wieder entfernen.

Besonders wichtig ist es, sich zu Beginn die Landschaft genau anzuschauen, um einen Idealweg mit möglichst wenigen Krümmungen zu finden (Kurven zu legen kostet nämlich im allgemeinen mehr Zeit als die geraden Stücke). Der Computerspieler beginnt erst mit seiner Pipeline, sobald man selbst das erste Stück angeklickt hat.







## Tips zum Spiel

Egal welche Mission Sie am Anfang des Spiels auswählen, primäres Spielziel ist es, eine profitable gut laufende Firma aufzubauen, die möglichst wenig Lagerkosten hat, viel gewinnbringende Ölfelder besitzt und konkurrenzfähig ist. Um das zu erreichen, ist es wichtig, den Nutzen von Experten, Statistiken, Verträgen und auch Saboteuren richtig einschätzen zu können.

Grundsätzlich sollte man zu Beginn des Spiels alle Aktivitäten auf eine Region beschränken, da Bohrkonzessionen sehr teuer sind und bei wenig Firmenkapital stark ins Gewicht fallen. Desweiteren sollte man sich für EIN Ölfeld entscheiden. Welches man kauft, sollte man die Ölspezialisten entscheiden lassen - Expertisen lohnen sich fast immer. Einziger Nebenfaktor: sie kosten Zeit - davon hat man am Anfang jedoch genug. Als nächstes sollte man sich einen Öltank für die Region, in der sich das Ölfeld befindet, zulegen. Meistens ist dann auch schon das Grundkapital erschöpft. Saboteure anheuern ist im Anfangsstadium ein sehr hohes Risiko, das es sich zu überlegen gilt. Wird man erwischt, wird einem womöglich das einzige Ölfeld abgenommen und man ist nach wenigen Monaten zahlungsunfähig - wird die Aktion nicht entdeckt, wurde dem Konkurrenten höchstwahrscheinlich so sehr geschadet, daß dieser sich nicht mehr "erholt" und somit bald Konkurs beantragen muß.

Aktionen wie Ölfelder löschen oder Bohren sollte man anfangs aus Kostengründen grundsätzlich selbst erledigen.

Öllieferverträge kommen in der Anfangsphase fast einem Selbstmord gleich, da es kaum möglich ist, mit 1-2 Ölfeldern die geforderte Menge zu erfüllen. Die Vertragsstrafen sind außerdem meist so hoch, daß das Risiko der Nichterfüllung nicht getragen werden sollte. Außerdem sollte man bei den Verträgen stets auf die Region achten - was nützt ein Liefervertrag für Nordamerika, wenn man nur in Europa Ölfelder besitzt...

Es empfiehlt sich, die sich in dieser Anleitung befindlichen 8 Karten, die die Gebiete auf der Weltkarte widerspiegeln, mehrfach zu fotokopieren und Ölfelddaten, die über Expertisen eingeholt werden, während des Spiels in den Kästchen auf der jeweiligen Karte einzutragen. Somit hat jeder Spieler Übersicht über die Güte der Ölfelder.

Je drei nebeneinander liegende Ölfelder können einen 3er-Verbund bilden (Felder blinken beim Kauf). Der Vorteil liegt in einer Verminderung der laufenden Kosten.

## Laden des Programmes

### Amiga

Legen Sie die "Oil Imperium 1"-Diskette in das interne Laufwerk. Dann drücken Sie die beiden Amiga-Tasten und CTRL gleichzeitig (RESET). Nach einiger Zeit erscheint die Workbench. Klicken Sie 2x auf das OIL IMPERIUM-Diskettensymbol. Ein Fenster mit dem OIL-IMPERIUM Programmsymbol erscheint. Dieses muß ebenfalls 2x angeklickt werden. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

### Atari ST

Legen Sie die "Oil Imperium 1"-Diskette in das interne Laufwerk. Dann drücken Sie die RESET-Taste. Sobald die Benutzeroberfläche erscheint, klicken Sie 2x auf das "DISK DRIVE A"-Symbol. Nun wird ein Fenster geöffnet, in dem sich u.a. das File "OIL" befindet. Dieses Zeichen ebenfalls 2x anklicken! Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

### IBM PC und Kompatible

Das Programm muß aus der DOS-Kommandoebene heraus gestartet werden. Legen Sie die "Oil Imperium 1"-Diskette in Laufwerk A. Schalten Sie durch Eingabe von A: auf das Laufwerk und geben Sie OIL ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Alle RAM-Disks oder sonstige speicherbelegende Routinen, außer Maustreibern, sollten sicherheitshalber entfernt werden. Das Programm benötigt den vollen 512 KB Speicherplatz.

Mit einigen nicht kompatiblen Maustreibern kann es Probleme geben. Sollte dieses bei Ihnen der Fall sein, rufen Sie vor dem Programmstart das Hilfsprogramm MOUSEFIX auf (es befindet sich auf der ersten EGA-Diskette).

Wenn Sie das Programm über ein anderes Laufwerk als A: starten wollen, müssen Sie den ASSIGN-Befehl verwenden, z.B. ASSIGN B=A.

### Commodore 64

Legen Sie die "Oil Imperium 1"-Diskette in das Laufwerk und geben Sie LOAD "\*",8,1 ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

### Installieren auf Hard-Disk:

Einige Versionen verfügen über die Möglichkeit, das Programm und die Daten auf Hard-Disk zu installieren. Der Vorteil liegt darin, daß die Ladezeiten erheblich verkürzt werden und somit der Spielfluß stark verbessert wird. Hierzu befindet sich bei der Amiga, Atari ST und IBM-Version ein File namens "HD





INSTALL" auf der Diskette. Dieses File muß normal gestartet werden. Alle weiteren benötigten Eingaben fragt das entsprechende Programm direkt ab.

#### Laden und Speichern des Spielstandes:

In der Regel dauert es recht lange, bis ein Spiel beendet ist. Möchte man mit einem begonnenen Spiel später fortfahren, kann man dies auf Diskette abspeichern und es später wieder einladen. Alle Spielstände, Namen, Gegebenheiten und Besitzverhältnisse werden abgespeichert, sodaß keine Spieldaten verlorengehen.

Das Abspeichern des Spielstandes ist nur aus dem Hauptmenue (Schreibtisch) möglich.

**Amiga:** Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, erscheint eine Menüleiste. Hier können Sie Ihre Funktion auswählen.

**Atari ST / IBM PC / Commodore 64:** Klicken Sie das Firmensignet dann, erscheint ein Diskettenauswahlmenü.

Um eventuellen Stromausfällen oder Systemabstürzen vorzubeugen, empfiehlt es sich, jede Stunde den Spielstand abzuspeichern.

## Unterschiede der Versionen

### IBM PC

Das Programm erkennt automatisch bereits installierte Maustreiber. Die Bedienung mit Maus ist zu empfehlen. Wenn Sie keine Maus besitzen (und sich auch keine zulegen möchten), können Sie das Programm auch über Tastatur spielen. Benutzen Sie hierfür die Cursortasten und die Leer- und Return-taste. Das Programm läuft auf den Grafik-Karten Hercules, CGA und EGA. Eine Garantie auf Lauffähigkeit mit anderen Grafikkarten kann nicht gegeben werden.

### Commodore 64

Besitzer von Joystickmäusen oder Trackballs müssen nicht auf den Bedienungskomfort der anderen Versionen verzichten. Das Programm läßt sich aber auch problemlos mit Joystick und Tastatur bedienen. Bei letzterem benutzen Sie die Cursortasten und die Leer- und Return-taste. Ein Fast-Loader ist eingebaut, um den Diskettenzugriff möglichst kurz zu halten. Sollte es Probleme mit Ihrem Diskettenlaufwerk geben, weil der Fast-Loader nicht fehlerlos arbeitet, können Sie diesen auch umgehen, wenn Sie das Programm nicht wie beschrieben, sondern mit LOAD "NOFAST",8,1 starten. Weitere Bedienungsangaben werden Ihnen im Programm gegeben.

### Amiga, Atari ST, IBM

Sollte Ihr Rechner mit einer Speichererweiterung ausgestattet sein, wird diese vom Programm genutzt, um Daten und Grafiken dort abzulegen. Der Vorteil liegt in einer drastischen Verkürzung der Ladezeiten, da häufig benötigte Daten nur einmal geladen werden und dann in der Erweiterung gespeichert bleiben.

## Symbolübersicht

Im Laufe des Spiels tauchen des öfteren Symbole, sog. Icons, auf. Sie sind in den meisten Fällen selbsterklärend. Der Übersichtlichkeit halber haben wir hier die wichtigsten Icons zusammengestellt und beschrieben.

### FEHLER

Die vom Spieler angewählte Funktion ist nicht möglich bzw. ergibt keinen Sinn.

### NICHT MÖGLICH

Die Aktion ist hier nicht durchführbar.

### ACHTUNG

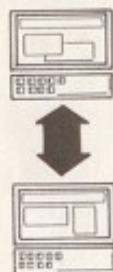
Achtung! Nebstehenden Text beachten!

### GELDPROBLEME

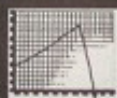
Die angewählte Aktion ist aufgrund Geldmangels nicht durchführbar.

### BOHRTURM

Die Aktion bezieht sich auf Ölbohrtürme. Beispiel: Bohrtürme sprengen bei Sabotageaktionen







## PROFITKURVE

Die Aktion bezieht sich auf Umsatzeinbrüche. Beispiel: Spielende aufgrund Geldmangel



## KAPITAL

Die Aktion bezieht sich auf Barkapital (Ready Capital). Beispiel: bei Sabotageaktionen



## ÖLTANK

Die Aktion bezieht sich auf Öltanks. Beispiel: Anschaffung von Öltanks (BUY TANKS)



## KALENDER

Monatsaktivitäten beenden.



## HELM

Aktionssequenz erfolgreich beendet.



## FEUER

Aktionssequenz "Ölfeld löschen" erfolglos beendet. Ölfeld niedergebrannt.



## KAPUTTER BOHRER

Aktionssequenz "Bohren nach Öl" erfolglos beendet. Bohrer zerstört.



## OK - BOX

Eingestellte Aktion durchführen

## KOFFER

Koffer-Menue öffnen. Siehe "Schreibtisch"

## TELEFON

Zurückgelegte Telefonmeldungen ausgeben. Siehe "Schreibtisch"

## SCHUBLADE

Geheimschublade öffnen. Siehe "Schreibtisch"

## WELTKARTE

Weltkarte anschauen. Siehe "Schreibtisch"

## COMPUTER

Handelsaktionen per Computerterminal durchführen. Siehe "Schreibtisch"

## ZEITUNG

Aktuelle Tageszeitung (Schlagzeile) anschauen. Siehe "Schreibtisch"





## Stichwortverzeichnis

<b>Anklicken</b>	Das Anwählen eines Icons oder Gegenstandes mit dem Zeiger (oder auch Cursor). Dies geschieht je nach Rechner-system mit der Maus, der Tastatur, dem Joystick oder dem Trackball.
<b>Barkapital</b>	Geldmenge, die für Aktivitäten jeglicher Art zur Verfügung steht.
<b>Bilanz</b>	Spiegelt den derzeitigen wirtschaftlichen Stand einer Firma wider. Übersichten über angeschaffte Werte oder Verträge sind in ihr enthalten.
<b>Bohrkonzession</b>	Erlaubnis, in einer bestimmten Region Bohrtürme aufzustellen und dort zu bohren.
<b>Computer-Terminal</b>	siehe "Terminal"
<b>Expertise</b>	Wird von Öl-Spezialisten erstellt und gibt Auskunft über geschätzten Ertrag und etwaige Kosten eines Ölfeldes.
<b>Fördermenge</b>	Die Fördermenge gibt die Menge des geförderten Öls an.
<b>Icon</b>	Symbol, das entweder durch »Anklicken eine bestimmte Aktion ausführt oder den Benutzer auf bestimmte Zustände aufmerksam macht.
<b>Investiertes Kapital</b>	Geldmenge, die in Ölfelder, Tanks o.ä. investiert ist. Sie steht für Aktivitäten nicht zur Verfügung.
<b>Klicken</b>	siehe "Anklicken"
<b>Konkurs</b>	Steht einer Firma kein Geld und/oder keine Werte mehr zur Verfügung, muß sie Konkurs anmelden. Sie wird alsdann vom Spielgeschehen ausgeschlossen.
<b>Konzession</b>	siehe "Bohrkonzession"
<b>Liefervertrag</b>	Vertrag über den monatlichen Verkauf

## Menue

## Ölfeld

## Öltank

## Pipeline

## Scanner

## Statistik

## Symbol

## Tank

## Ted Redhair

## Terminal

## Vertrag

## Vertragsstrafe

einer bestimmten Ölmenge in einer Region. Wird der Vertrag nicht eingehalten, wird eine »Vertragsstrafe« fällig.

Auswahlübersicht, in der wichtige Punkte angewählt werden können.

Gebiet, in dem Öl gefördert wird.

siehe "Tank"

Rohrverbindung, die Öl zwischen einem Ölfeld und einem "Ölkunden" transportiert.

Zeigt beim Ölbohren an, wie weit der Bohrer seitlich abdriftet.

Bestimmte wirtschaftliche Zusammenhänge werden grafisch ersichtlich gemacht.

siehe "Icon"

Speichert bereits gefördertes Öl, bis es verkauft wird.

Firma, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, bei Ölkatastrophen aller Art einzugreifen, besonders bei Bränden auf Ölfeldern.

Computer, der per Datenleitung oder Modem mit anderen Computern z.B. von Handelsorganisationen verbunden ist.

siehe "Liefervertrag"

Betrag, der bezahlt werden muß, wenn ein »Liefervertrag nicht eingehalten wird.



## Die Entwicklungscrew



**Programm geschrieben von:** Thomas Kruza A.G.v.d.Schulenburg  
Peter Börner Ulrich Pasch  
Simon Gleissner Peter Fröhlich  
Holger Gehrmann

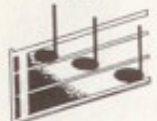


**Grafiken von:** Tobias Richter

**Grafikkonvertierungen von:** Ulrich Pasch Peter Fröhlich



**Idee und Spielkonzept von:** Thomas Kruza A.G.v.d.Schulenburg  
Peter Börner Holger Gehrmann  
Tobias Richter



**Musik von:** Karsten Obarski Holger Gehrmann



**Übersetzungen von:** Rachel Gauntlett

**Anleitungs-Illustrationen von:** Stefan Bayer Heinrich Stiller



**Coverartwork von:** Celal Kandemiroglu

**Anleitungsgestaltung von:** Uwe Schaffmeister Uwe Grabosch



**Copyrights 1989 by:** reLINE Software GmbH  
D- 3000 Hannover 1



**Special thanks to:** Boris Schneider Dirk Pape  
Olaf Barthel Axel Hellweg

## COMING SOON FROM RELINE...

### DYTER-07

Das Jahr 2113 - die atomare Katastrophe ist Wirklichkeit geworden. Die letzten umkämpften Inselgruppen im Pazifik sind Schauplatz dieses rasanten Actionspiels. Mit Ihrem Spezialhubschrauber, genannt Dyter-07, müssen Sie die westliche Welt vor feindlichen Robotern verteidigen. Mit Hilfe von Wissenschaftlern können Sie Ihren Hubschrauber mit immer neuen Extrawaffen ausstatten lassen, um zuletzt die Hauptzentrale der feindlichen Macht in einem Vulkan auszulöschen. Arcade-Action in Bestform, perfekte Grafik und gute Spielbarkeit haben das Spiel in 12-monatiger Entwicklungszeit zu einem echten Renner gemacht.

### WINDOW WIZARD

Der Job eines Fensterputzers ist hart. Das muß auch Willy feststellen, der es sich in den Kopf gesetzt hat, als Fensterputzer Karriere zu machen. Leider gibt es viele Leute, die ihm in seiner Arbeit schwer zu schaffen machen - verrückte Selbstmörder, Riesenvögel, die sich in ihrem Lebensraum bedroht fühlen, gemeingefährliche Regenwolken, Tauben, die offenbar nichts anderes zu tun haben, als die saubergeputzten Fenster zu beschmutzen und vieles mehr. Sieben Levels vollgepackt mit witziger Comic-Grafik, viele Animationen, Bonuslevel und Überraschungen - ein Spiel, daß sich durch seine originelle Machart angenehm von den üblichen Spielen absetzt.

### LEGEND OF FAERGHAIL

Das sonst so friedliebende Elfenvolk hat ein Land mit Krieg überzogen. Da sich die militärische Lage der Verteidiger zunehmend verschlechtert, wird eine Gruppe noch unverletzter Kämpfer abgeordnet, um aus dem Nachbarland Hilfe zu holen und den Grund für den Gesinnungswandel der Elfen zu finden. Dieses sehr umfangreiche Fantasy-Rollenspiel bietet die totale Atmosphäre, die den Spieler vom Computer an den Ort des Geschehens versetzt. Eine eigene Welt, bestehend aus 8 komplett illustrierten Dungeons und mehr als 80 verschiedenen Gegnern, die alle eine eigene Grafik haben, wird eindrucksvoll simuliert. Für jeden, der anspruchsvolle Rollenspiele liebt, ein Muß!



### HOLLYWOOD POKER PRO

Pokern auf die reizvolle Art: vier Mädchen mischen mit. Doch Vorsicht! Die Vier kennen alle Tricks und bluffen Sie gnadenlos aus. Wer nicht gewaltig aufpaßt, verliert das letzte Hemd. Hollywood Poker PRO bietet aufregende Grafik, anregende Musik und den neuartigen Zoom-Modus für jedes Detail. SMASH 4/89 (Strip Poker Vergleichstest) schreibt: "Ganz cool und mit dem Touch des unnahbaren präsentieren sich die vier Mädels bei Hollywood Poker PRO ... Diese Version stellte sich als die spielstärkste heraus. Auch was die Bildqualität angeht, hatte dieses Produkt aus deutschen Landen eindeutig die Nase vorn." GAMES MACHINE 4/89 schreibt: "What a classic product this is. Great cards, amazing visuals, politically dubious and guaranteed to offend just about everyone. AMIGA 72 %"

Erhältlich für Amiga, Atari ST, C-64 Disk

### HARD'N HEAVY

Das Roboterpärchen Heavy und Metal hat einen kleinen Fehler im Betriebssystem. Eigentlich sollten die zwei brav in den Lithium-Minen auf dem Mars arbeiten; statt dessen jagen sie durch unterirdische Kammern, auf der Suche nach Abenteuer, Nervenkitzel und einem neuen High-Score. Hard'n Heavy bietet etwas für jeden Computerspieler: Action, Geschicklichkeit und Strategie. Besonders gewitzte Spieler werden neben den 25 Levels einige der fünf versteckten Level ausfindig machen. Powerplay 4/89 schreibt: "Hard'n Heavy ist das beste Hüpfspiel der letzten Zeit für Heimcomputer. Wertung: 71"

Erhältlich für Amiga, Atari ST, C-64 Kass/Disk

## Mitlerer Osten / Middle East



## Indonesien / Indonesia





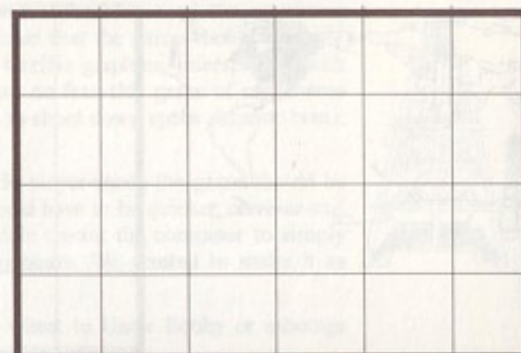
## Europa / Europe



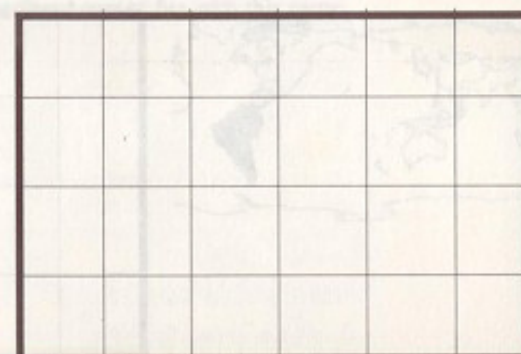
## Sowjetunion / USSR



## Mittelamerika / Middle America



## Alaska / Alaska





## Nordamerika / North America



## Südamerika / South America



## OIL IMPERIUM

### Introduction

We had an idea to create a game of commerce based around the cut-throat world of international oil. We were determined that the game should not only be good fun to play, but would also have terrific graphics, interspersed with arcade action scenes and lots of variety. Have no fear, this game of commerce stays a game of commerce. You don't have to shoot down space ships or break a joystick in doing so!

We had one further prerequisite: in the multi player mode the game should be as true to life as possible, i.e. the winner would have to be quicker, cleverer and more ruthless than the competition. We didn't want the computer to simply and randomly choose the winner after two hours. We wanted to make it as realistic as possible.

Be honest, what would you rather do, sell wheat to Uncle Bobby or sabotage one of his pipelines.

One thing should not be forgotten. This is only a game. It is possible that the sums for oil prices, production quotas, storage tank capacity and service fees, may indeed differ from their actual market values. We have, however, tried to keep them as accurate as possible. It should also be noted that the competition in real life would not be so quick to blow up your pipelines. We ask you to note that we have avoided using the word "simulation", as a real oil business simulation would be boring and unnecessarily complicated - just think of your own tax return. Please do not try to use this instruction manual to find out why your four star petrol has again risen in price.

With this in mind we hope you will have endless hours of fun with this game.







## INSTRUCTIONS

After the program has loaded, a presentation screen will appear which can be exited by pressing any key. You will be shown two coordinates which can be found in the code card. After looking up the coordinates, enter first the left and then the right letter making sure that you press the RETURN or ENTER key after each letter.

You will be asked to enter the number of players participating. When there are less than four, the computer will simulate the additional players. Every player can choose a company and an office as well as a company name. When this initial input is complete, the players' details will appear on the screen. Should any mistakes be noticed, corrections can still be made at this point.

Now it is up to you to choose one of four missions:

- 1. THE RICHEST PLAYER AFTER THREE YEARS TRADING** - This game automatically ends after three (simulated) years have passed. The most successful player (the one with the most liquid and fixed assets) is the winner.
- 2. MORE THAN \$60 MILLION OF LIQUID ASSETS** - The players have to accumulate liquid assets of \$60 Million or more. The first player to achieve this is the winner.
- 3. ALL OTHER PLAYERS ARE BANKRUPTED** - The aim of the game is achieved when all other players cannot meet their payments and default.
- 4. MORE THAN 80% MARKET SHARE** - Here one has to own at least 80% of the available oilfields.

Now the game begins. Every player has one month for dealing. He can buy or sell oilfields and storage tanks, offer oil on the world's markets, obtain statistics and feasibility studies, use sabotage, employ detectives, drill for oil, lay pipelines and much more. Once the month has ended the next player begins his turn.

When all the players have completed their deals, a graphical description in column form, showing the financial status of each company will appear. One column shows investments, the other liquid assets. The uncompleted activities of each company are scrolled at the top of the screen. This only shows purchases of storage tanks and oilfields. Less important dealings are not shown.

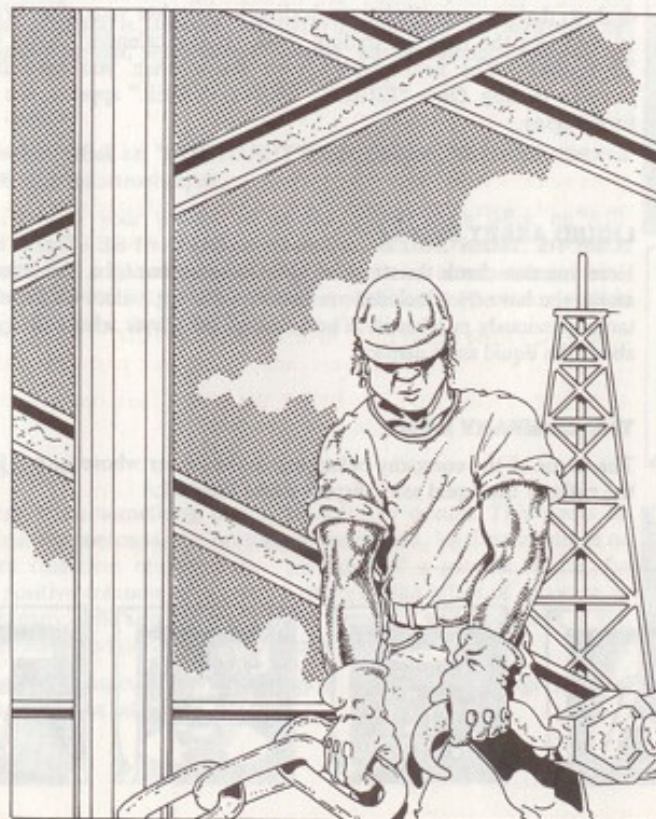
### GENERAL INFORMATION

The game is controlled by clicking on given symbols. If an outside window is clicked on, it will close itself again.

Figures are selected by using the UP/DOWN ARROWS. Once the correct amount has been selected the "OK" symbol should be clicked on.

### BANKRUPTCY

The game is over for a player who does not own either money or oilfields or has more than \$5 Million in debts.





## THE DESK

The desk screen is the main menu of the program from where all important deals are made. Some of the objects that can be found on this desk have special functions.

### THE CALENDAR



This shows the day and month. This is important to know during complex deals so that you can allow enough time to complete your plan. When you wish to complete the month's trading, click on the calendar "END OF MONTH TRADING". The next player's turn starts when you have finished your month's trading. Once "ERROR - MONTH OVER" appears, the next player's turn begins.

### LIQUID ASSET DISPLAY



Here you can check the status of your bank account, i.e. the amount of liquid assets you have. Not included are investments, e.g. values of oilfields or storage tanks previously purchased. The name of the player whose turn it is is shown above the liquid asset display.

### THE COMPANY NAME

The name of the company belonging to the player whose turn it is is shown to the right of the liquid asset display under the desk.



On the left and right hand sides of the desk are main dealing fields, which relate to certain objects of the desk screen.

### THE SUITCASE

If one of your oilfields is on fire, you will immediately be informed by telephone. To avoid further, unnecessary damage, immediate action should be taken.

You have two choices:

A) Call Ted Redhair (click on "CONTRACT"); the company that is experienced in dealing with such catastrophes, or...

B) You can fly with your private jet to the trouble zone (click on "AIR TICKET" and manage the fire-fighting operations yourself. The costs are much lower, but expertise is required). For further information about extinguishing oilfields, see "ACTION SEQUENCES". It is not possible for you to extinguish burning oil rigs in the sea. Only Ted Redhair can do this.



### THE TELEPHONE

This only rings when something out-of-the-ordinary occurs. This could be offers of oil delivery contracts, the burning of an oilfield, legal proceedings or messages from detectives or saboteurs. Messages of a general nature, for example, the positive outcome of a court hearing or the effect of sabotage to your own company, will also be given here. Messages will be stored if the telephone is not answered during the first couple of rings.

Stored messages are displayed in chronological order. Any message may be exited by clicking on the telephone.







## THE DRAWER

This is the place for illegal wheelings and dealings. Important secret documents are filed here. Detectives specialising in various fields may be employed for a given period of time to protect your company against sabotage instigated by your opponents. The saboteurs, if apprehended, are taken to court. The success rate for detectives varies. Should you wish to use illegal methods to damage other companies, saboteurs may be employed (click on ACTION DOCUMENT). They are available at various prices however, the cheaper they are, the more danger there is of them being caught. The following services are available from the saboteurs:

- 1) Setting fire to oilfields
- 2) Robbing the competitor's bank
- 3) Blackmailing agents responsible for oil purchases
- 4) Blowing up oil tanks.

These services do not come cheaply but successful competitors can be easily damaged. For an overview of your oilfields, storage tanks, contracts, running expenses etc. click on BALANCE SHEET. The three record cards (OIL FIELDS, STORAGE TANKS, CONTRACTS) can be selected by clicking on the corresponding command. Should you wish to see details of a special region, click on ARROW.

The balance sheet provides you with the following information:

**OILFIELDS:** Number of oilfields in the selected region, output in barrels per month, oil capacity, running costs and current market value of oilfields. Separation between active and inactive oilfields is made. If a license to drill is not held in a certain area, LICENSE NOT HELD is displayed.

**STORAGE TANKS:** Quantity in the selected area, capacity of the storage tanks, amount of oil in the tanks and running costs of the tanks.

**CONTRACTS:** Duration of contracts with detectives, duration of contracts with saboteurs.

## MAP OF THE WORLD

This gives an overview of individual ownership and condition of the oilfields. The 8 most important areas of the map can be enlarged in order to see which company owns which area (this company's name will be flashed). Each region consists of 24 zones which can belong to different companies. Should an oil well start to burn, the company's name is shown with a red background. If production has been stopped (further drilling is necessary), the company's name is shown in green. Should an oil field be up for sale, the name of the vendor will be shown in white.

The areas which can be enlarged include: Alaska, North America, Central America, South America, Europe, USSR, Middle East and Indonesia.

## THE COMPUTER TERMINAL

All commercial deals are controlled from the computer terminal. The buying and selling of oilfields can be done by clicking on the corresponding areas of the map. A drilling license has to be obtained before the purchase of a given oilfield can be made. Before purchasing an oilfield, it is recommended that a feasibility study of the field is obtained with the following information: running costs, projected profit per month etc. This study is extremely valuable as some oilfields are very expensive, but not always profitable.

Drilling for oil can be done either when buying the oilfield or by using the DRILLING icon. Instead of supervising the drilling yourself, you can employ specialists to complete drilling for you. These specialists are, however, very expensive. Further information about drilling for oil can be found under ACTION SEQUENCES.

Storage tanks have to be purchased before oil can be produced. These are available in different qualities and sizes. The market price of the tanks may vary considerably. These tanks are not transferable between regions, so sufficient storage capacity has to be provided for each region. Of course, one would only put storage tanks where the company has already purchased oilfields. A pipeline has to be laid before the extracted oil can be sold. Oil in every region can be separately sold (different market prices), therefore the correct region has to be selected before an oil sale is made (after clicking on, the regions and amount of oil available will appear below the map). By using the ARROW icons you now have to enter how much oil is to be sold. Information about the day's oil price, the amount of oil available in each region, the demand for oil and the profit will be given to the player. Clicking





on the OK box executes the entered values. For further information on laying pipelines, see ACTION SEQUENCES.

The option STATISTICS quickly provides you with a survey of the economical status of your own company as well as that of your competitors. Information about stockholdings and movement of capital can be called up. Detailed information about your own company is easily accessed (table below icons).

### THE NEWSPAPER



Sometimes it can be very helpful when you are made aware of current affairs. The newspaper always provides the player with the main event of the day. The newspaper appears daily. We advise you to read the newspaper several times per month by clicking on NEWSPAPER. Less important information is also available, allowing you to act accordingly.

The newspaper only provides information on varying oil prices (averaged over all regions), results of court cases and all forms of disasters.

Specialised vocabulary used throughout this game can be found in the glossary.

### DELIVERY CONTRACTS



Contracts for oil delivery will be announced by telephone. These can affect the game as they give you the possibility to sell a fixed amount of oil without having any effect on the oil price or demand.

Every contract relates to a specific region. This contract obliges you to ensure that you provide the agreed amount of oil per month in this region. In return your company receives a given amount of money per month. Should none or only part of the oil be delivered, a fine is levied against you for breach of contract. The contract is then terminated. The contract is also terminated upon its expiry date. A contract is only valid when it is signed and sealed.

Current contracts can be looked up in the BALANCE SHEET (DRAWER). For this please click on the CONTRACT icon.

### THE COURT

When an act of sabotage instigated by another player has been discovered, court proceedings are initiated and judgement is made. The guilty party will lose between one and three oilfields. One of these oilfields is awarded to the company who won the court action, the others are given to the state to be put up for sale again. The severity of the fine awarded by the judge is then announced.

If one of your detectives discovers an act of sabotage initiated by one of your competitors, the result of any court action and the region that you are awarded an oilfield in, is given to you over the telephone.

These events are, of course, reported in the newspaper.



### DRILLING FOR OIL

Drilling must take place before any oil can be extracted from a newly purchased or unexploited oilfield. This can either be contracted to an experienced crew or the player himself can perform the task.

Control of the drilling is by joystick (IBM by keyboard: CURSOR keys = direction, SPACE = increase of pressure, ANY OTHER KEY = reduction of pressure.)

The large picture shows a cross-section of the drilling area. The drill (light grey in colour) is shown side-on. On the right hand side a zoomed clip of the drill bit is displayed. The scanner (top left) shows a schematic top view of the borehole.

The aim of this action-sequence is to drill through to the oil (shown as black) as vertically as possible. Should the drill not be inserted vertically there is danger of the drill drifting to one side and breaking. The drilling process in this case is seen to have failed.

To prevent drifting, the joystick should be moved in the opposite direction as soon as any drifting of the drill is noticed.

The drilling speed is determined by two factors: the drill pressure (adjustable) and the density of the strata which changes layer by layer. The drill pressure is regulated by the fire button. Press the fire button for a short period of time for low pressure drilling, hold the button down for a longer period to increase the pressure (see the horizontal column, DRILL PRESSURE).





The quicker the drilling, the lower the costs, but there is an increased danger that the drill bit could disintegrate, therefore unsuccessfully completing the task.

It is particularly easy to drill in the sea as the distance from the earth's crust to the oil is less than when drilling on land.

## FIRE-FIGHTING

Any fire in an oilfield must be extinguished as quickly as possible in order to prevent a loss in production. TED REDHAIR would be pleased to assist you - for a fee of course. To save costs you can fly to the disaster area in your private jet and personally supervise the fire-fighting operation.

Control is by joystick (IBM by keyboard: CURSOR keys = direction, SPACE = placement of dynamite). The player controls the technician designated to plant the explosives in the oil rigs attempting to blow out the fire. The explosives must be positioned so that only the fire is blown out and the rig itself is not damaged.

The higher the flames the larger the amount of explosives is needed to extinguish the fire. Every time the fire button is pressed a stick of dynamite is used. The amount of dynamite left is shown top left of the screen. The explosives can only be planted when the technician is directly in front of the oil rig. Shock waves caused by the subsequent explosion can possibly injure the technician, therefore move your man away from the rig as soon as he has primed the explosives.

The physical condition of the technician is shown at the top right of the screen (three hearts). Once he has been injured three times, he is taken to hospital and is no longer able to carry out his duties.

The condition of the oilfield is displayed top right of the screen. If the indicator moves into the red area, the field is in a critical condition. The more critical the condition of the oilfield the longer production is interrupted.



## LAYING PIPELINES

Should the player be informed of any problems arising from the sale of oil he must go to the scene and personally take control of the situation.

Control is by mouse (IBM by mouse or keyboard, C64 by keyboard or joystick). Keyboard: CURSOR keys = various pipe sections (arranged as shown on screen) RETURN = laying pipe section, SPACE = removal of pipe section).

The pipeline must be lay between the point marked with "I" and the point marked with "i". Various obstacles, for example palm trees and mountains have to be by-passed. For this reason straight and angled sections of piping can be found at the bottom right of the screen (click on with the mouse). The selected section will then be connected to the lastly layed section. This should be continued until the two points ("I" to "i") are connected.

At the same time the computer will attempt to lay a pipeline from the point marked with "II" to the point marked with "ii". If the computer is quicker, it will sell its oil instead of you (NO OIL SOLD is displayed). If the player is quicker, a sale is made and the previously estimated profits are transferred into the player's bank account.

The lastly layed section of the pipeline can be removed by using the right mouse button.

It is especially important to survey the area, finding the most effective and direct route with the least angles (angled pipeline sections are more expensive than straight ones). The computer starts to lay its pipeline after the player has started to lay his.





## TIPS



It does not matter which one of the four missions is chosen. The primary aim of the game is to build a profitably run company, keeping storage costs down, purchasing as many profitable oilfields as possible whilst remaining competitive.

The correct evaluation of the feasibility study, statistics and contracts as well as the service of saboteurs is essential.

Generally speaking, at the beginning of the game the player should confine his activities to one region as drilling licenses are very expensive and reduce liquid assets. A decision has to be made by the player which "single" oilfield is to be purchased. This decision is taken after receiving advice from the oil analysts. It almost always pays to act according to the feasibility study. The only drawback is that this costs time, although at the beginning of the game the player has enough.

The next step is to purchase a storage tank for the region where the oilfield is situated. By this time the initial capital is generally used up. The employment of saboteurs at the beginning of the game carries a very high risk and should therefore be carefully thought through. There is a possibility of losing your one and only oilfield should the saboteurs be caught. This would result in having to default after just a few months of trading. Should your saboteurs not be caught there is a good chance of your competitors being greatly damaged with little chance of staging a recovery.

Operations like fire-fighting or drilling should be done by the player rather than contracting the work out as the latter could prove rather expensive.

The signing of delivery contracts for oil at the beginning of the game would almost be like committing suicide as, with only one or two oilfields, it would not be possible to fulfil your obligations. The penalty clauses inserted into the contracts are so severe that the risk of non-fulfillment should not be taken. It is important to select the contract applicable to the region your oilfields are in. It would be useless to use a contract of delivery for North America when you only have oilfields in Europe.

We recommend at least one photocopy of each of the 8 maps is made to enable you to enter details obtained from the feasibility studies during the actual game. This would enable each player to have an overview on the quality of the oilfields.

When three oilfields are situated next to each other they can be turned into a combination (oilfields flash during purchase). The advantage lies in a lowering of the running costs.

## LOADING INSTRUCTIONS

### AMIGA

Place the OIL IMPERIUM disk 1 into the internal disk drive, press the two AMIGA and CTRL keys simultaneously (reset). After a short time the WORKBENCH appears, click twice on the OIL EMPIRE icon. A window showing the OIL IMPERIUM symbol is displayed and should be clicked on twice. The program will then load and start automatically.

### ATARI ST

Place OIL IMPERIUM disk 1 into the internal disk drive and press the RESET key. As soon as the user screen is displayed click twice on the DISK DRIVE A symbol. A window showing the OIL file will appear, which should be clicked on twice. The program will then load and start automatically.

### IBM PC AND COMPATIBLES

The program has to be loaded using DOS commands. Place the OIL IMPERIUM disk 1 in disk drive A. Enter A: to work on disk drive A and then type OIL. The program will then load and start automatically. OIL IMPERIUM uses a full 512K memory, therefore all memory-using peripherals should be removed, such as RAM disks and memory-using routines (excluding those used to drive the mouse).

With an IBM PC compatible that does not have a mouse facility, call up the help program MOUSEFIX before the start of the main program (this is found on the first EGA disk).

If you do not want to use disk drive A:, you must use the ASSIGN instruction; for example ASSIGN B=A.

### COMMODORE 64

Place OIL IMPERIUM disk 1 into the disk drive and enter LOAD "\*",8,1. The program will then load and start automatically.

### INSTALLING ON THE HARD DISK

Some computers have the facility to install the program and data on hard disk. The advantages are faster initial load and quicker uploading during the game. For the AMIGA, ATARI ST and IBM-Versions, use the file called HD INSTALL. This file is to be started in the usual way. All other required entries are requested directly by the program.





## LOADING AND SAVING THE GAME

Should you wish to save the game during play for future recall you may do so. To save the game, go to the main menu DESK and activate the SAVE facility as follows:

**AMIGA:** When holding down the mouse key a menu from which functions can be selected is displayed.

**ATARI ST/IBM PC/ COMMODORE 64:** Click on the company name and a DOS menu will be displayed.

It is recommended that the game is saved approx. once per hour to ensure against an electricity cut or system crash.

## DIFFERENCES IN VERSIONS

### IBM PC

The program automatically recognises previously installed mouse drivers. Use of a mouse is recommended. The keyboard may, however, still be used to play the game. The following keys are used: CURSOR keys, SPACE bar and RETURN key. The program is Hercules, CGA and EGA compatible. We cannot guarantee 100% compatibility with graphic systems other than those mentioned above.

### COMMODORE 64

If you do not possess a mouse (only a joystick or trackball) do not worry as the program can easily be controlled by a joystick and keyboard. For the latter, use CURSOR keys, SPACE bar and RETURN key. A fast-loader has been built into the program to speed up loading. Should a problem arise with your disk drive due to incompatibility with the fast-loader, the program can be loaded using the following input: LOAD "NOFAST",8,1. Further instructions are provided within the program.

### AMIGA, ATARI ST, IBM PC

Should your computer have a memory expansion the program will use this to store data and graphics. The advantage is a drastic shortening of loading times, as data which is often required is only loaded once and stored in the extra memory.

## SYMBOLS

During the course of the game various symbols (icons) will be displayed. The majority will be self-explanatory. We have, however, listed below the most important icons together with a short description of their functions:

### BROKEN DRILL

Drilling sequence unsuccessfully completed.  
Drill destroyed.

### CALENDAR

Monthly trading ended.

### COINS

Relates to liquid assets. For example: loss due to act of sabotage.

### COMPUTER

Trading to be executed via the computer. See DESK.

### DRAWER

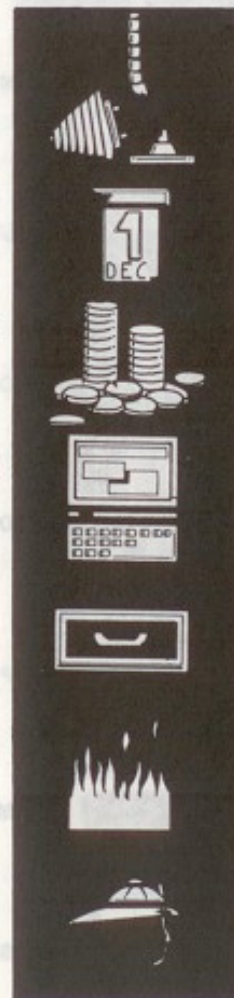
Opens secret drawer. See DESK.

### FIRE

-fighting sequence unsuccessfully completed.  
The oilfield has burnt to the ground.

### HELMET

Arcade sequence successfully completed.





**MAP OF THE WORLD**

Displays map of the world. See DESK.

**NEWSPAPER**

Read headlines in the newspaper. See DESK.

**UNABLE-SIGN**

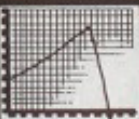
Request cannot be executed.

**OIL RIG**

The act of sabotage relates to oil rigs. For example: oil rigs destroyed by acts of sabotage.

**OK-BOX**

Executes entered request.

**PROFIT CURVE**

Collapse of turnover. For example: game terminated through lack of funds.

**MISTAKE**

Use of the selected function is not possible or does not make sense.

**STORAGE TANKS**

Relates to storage tanks. For example: purchasing of tanks (BUY TANKS).

**SUITCASE**

Opens SUITCASE menu. See DESK.

**TELEPHONE**

Saved messages can be recalled. See DESK.

**ATTENTION**

Caution! Note opposite text.

**WALLET AND MONEY**

Request cannot be complied with due to lack of funds.





## GLOSSARY

### BALANCE SHEET

Shows current economic status of a company. Overview of investments or contracts.

### CLICK ON

Selection of icons or objects with the pointer or cursor. This can either be done with the mouse, keyboard, joystick or trackball depending on the system used.

### COMPUTER TERMINAL

See TERMINAL.

### DRILLING LICENSE

The permission to drill for oil in a given area.

### LIQUID ASSETS

Available cash.

### FEASIBILITY STUDY

Study undertaken by oil analysts showing projected amount of available oil and running costs of the oilfield.

### PRODUCTION OUTPUT

Shows quantity of oil produced.

### ICON

Clicking on a symbol executes a given action or draws the player's attention to a certain situation.

### INVESTED CAPITAL

Money invested in oilfields and tanks etc. This money is not available for other purchases.

### CLICK

See CLICK ON.

### BANKRUPTCY

Should a company have either no money or investments, the company must default and will be excluded from the game.

### LICENSE

See DRILLING LICENSE.

### DELIVERY CONTRACT

The contract to supply and deliver an agreed amount of oil in a region on a monthly basis. Should the contract not be fulfilled a fine will be levied.

### MENU

List of important functions that can be selected.

### OILFIELD

Area from where oil can be extracted.

### PIPELINE

Sections of piping joined end to end for the transportation of oil from the oilfield to the customer.

### SCANNER

Shows the drift of the drill during drilling.

### STATISTICS

Graphical display of relevant economic factors.

### STORAGE TANK

See TANK.

### SYMBOL

See ICON.

### TANK

Used for storage of oil.

### TED REDHAIR

The company which specialises in tackling oil disasters, especially oilfields that have caught fire.

### TERMINAL

Computer that is connected via data link or modem with other computers from the Federation of Oil Traders.

### CONTRACT

See DELIVERY CONTRACT.

### PENALTY

The money you levied for breach of contract.



---

## **COMING SOON FROM RELINE....**

### **DYTER-07**

The year 2113 - the atomic disaster has really happened. The last disputed group of islands in the Pacific are the scene for this action shoot'em up. With DYTER-07, your specially equipped helicopter, you alone are left to defend the Western world against the enemy robots. A group of scientists assist you by equipping your helicopter with the latest weapons so you can attack the headquarters of the enemy forces and blow it to kingdom come. Arcade action in its best form, terrific graphics and great playability. The game itself has taken 12 months of development. A sure winner.

### **WINDOW WIZARD**

The job of a window cleaner is tough. That much Willy knows, however, he is hell-bent on making a career out of it. Unfortunately there are a lot of things that make life difficult for him: suicidal maniacs, giant birds that feel threatened, dangerous rain clouds, pigeons that seem to have nothing else to do than to dirty his clean windows and much, much more. Seven levels packed full with amusing graphics, lots of animation, a bonus level and other surprises. A game that sets itself apart from others with its originality.

### **LEGEND OF FAERGHAIL**

The usually peaceful elves have invaded another country. The military situation of the defenders has deteriorated. A group of unharmed warriors is sent out to get help from a neighbouring country and to find out why the elves have changed from a peaceful nation to an aggressive one. This very extensive fantasy role-playing game is so realistic that you feel part of the story. A world of eight beautifully illustrated dungeons and more than 80 different screens. This is a must for anyone who enjoys a demanding role-playing game.

### **AVAILABLE NOW....**

### **HOLLYWOOD POKER PRO**

Poker like you have never played it before. But watch out, you are playing against four gorgeous girls who know all the tricks of the trade. If you are not careful you'll end up losing the shirt off your back. HOLLYWOOD POKER PRO offers exciting graphics, terrific music and a zoom mode that allows you to take in every detail. What the press thinks: THE GAMES MACHINE 5/89 - "What a classic product this is. Great cards, amazing visuals, politically dubious and guaranteed to offend just about everyone.... this one is really the best. AMIGA72%." Available for Amiga, Atari St and C-64 disk.