

ESTADÍSTICAS...  
 DE LOS...  
 DETECTOS DE...  
 TERCER...  
 SÍMBOLO...  
 DEPOSITO...  
 TER...  
 CONTROL...  
 TERMINAL...  
 de datos e...  
 Federación de...  
 CONTRATO...  
 DISTRIBUCIÓN...  
 TÁCTICA...  
 por acompañamiento...

HELVET  
 Helvet Software



# OIL IMPERIUM

## ATARI ST, AMIGA, PC

### INTRODUCCION

Queríamos crear un juego basado en el sucio mundo del comercio internacional del petróleo. Queríamos que el juego no sólo fuera divertido, sino que incluyera también buenos gráficos, escenas de acción del tipo arcada y mucha variedad. Pero, no te preocupes, el juego sigue siendo un juego comercial y no tendrás que disparar contra naves alienígenas ni romper tu joystick durante la partida.

Queríamos, además, que en el modo multijugador el juego fuera lo más realista posible, es decir, que el ganador fuera el más rápido, el más listo y el más duro de la competición. No queríamos que después de dos horas de juego el ordenador seleccionara al ganador de forma simple o aleatoria.

Pero, seamos honestos, ¿qué prefieres hacer, vender trigo al tío Bobby o sabotear uno de sus oleoductos?

De todos modos, ten en cuenta que esto es sólo un juego y que los precios del petróleo, las cuotas de producción, la capacidad de los depósitos de almacenamiento y los honorarios pueden ser diferentes de los valores de mercado

actuales, aunque hemos intentado mantenerlos lo más precisos posible. También debemos señalar que en la vida real no es tan fácil destruir oleoductos. Fíjate que hemos evitado utilizar la palabra "simulación", porque una simulación del negocio del petróleo sería muy aburrido y tremendamente complicado (piensa en tu declaración de la renta). De todos modos, no intentes utilizar este manual de instrucciones para descubrir por qué ha vuelto a subir el precio de tu petróleo de cuatro estrellas.

Teniendo esto en cuenta, te deseamos muchas horas de diversión con este gran juego.

## INSTRUCCIONES

Después de cargar el programa aparecerá una pantalla de presentación de la que puedes salir pulsando cualquier tecla. Aparecerán entonces dos coordenadas, búscalas en la tarjeta de códigos. Cuando encuentres las coordenadas, teclea la letra de la izquierda y después la de la derecha comprobando que pulsas la tecla RETURN o ENTER después de introducir cada letra.

Selecciona después el número de jugadores participantes. Cuando sean menos de cuatro, el ordenador simulará a los otros jugadores. Cada jugador puede seleccionar una compañía, una oficina y el nombre de su compañía. Cuando termines de introducir estos datos, en pantalla

aparecerán los detalles de los jugadores. Si cometes algún error, corrígelo antes de seguir jugando.

Ahora selecciona una de las cuatro misiones:

**1. El jugador más rico después de tres años de negocios:** Este juego termina automáticamente cuando pasen tres años (del juego). El jugador con más éxito (el jugador con más activos líquidos y fijos) es el ganador.

**2. Más de \$60 millones de activos líquidos:** Los jugadores tienen que reunir activos líquidos por valor de 60 millones de dólares o más. El primer jugador que lo consigue es el ganador.

**3. Todos los demás jugadores están en bancarrota:** El juego termina cuando los demás jugadores están en bancarrota y tienen que retirarse del juego.

**4. Más del 80 % del mercado:** El objetivo consiste en ser dueño como mínimo del 80 % de los yacimientos petrolíferos disponibles.

Después empieza la partida. Cada jugador tiene un mes para negociar. Puede comprar o vender yacimientos y depósitos petrolíferos, ofertar petróleo en el mercado internacional, obtener estudios estadísticos y de viabilidad, realizar sabotajes, emplear detectives, perforar nuevos yacimientos, construir nuevos oleoductos y muchas más cosas. Cuando el mes haya terminado, le toca el turno al siguiente jugador.

Cuando todos los jugadores han completado sus negocios, aparecerá una descripción gráfica en forma de columna que muestra el estatus financiero de cada compañía. En una columna aparecen las inversiones y en otra los activos líquidos. En la zona superior de la pantalla verás las actividades incompletas de cada compañía. En esta zona sólo aparecen las compras de yacimientos y depósitos petrolíferos y no se muestran los negocios menos importantes.

## INFORMACION GENERAL

El juego es controlado pulsando sobre un determinado símbolo. Si pulsas sobre una ventana exterior, ésta se volverá a cerrar otra vez.

Para seleccionar las cantidades utiliza las teclas cursor arriba y abajo. Una vez seleccionada la cantidad, se enciende el símbolo "OK".

## BANCARROTA

El jugador está en bancarrota cuando no tiene dinero ni yacimientos petrolíferos o cuando sus deudas superan los cinco millones de dólares.

## EL ESCRITORIO (The Desk)

La pantalla del escritorio es el menú principal del programa, desde donde se realizan los negocios más importantes. Algunos de los obje-

tos que aparecen en el escritorio tienen funciones especiales.

## El calendario (The Calendar)



Muestra el día y el mes. Cuando realizas negocios complejos, es importante que sepas la fecha para que puedas organizar mejor tus planes. Cuando desees completar los negocios del mes, pulsa el indicador "END OF MONTH TRADING". El turno del siguiente jugador em-

pieza cuando hayas terminado tus negocios del mes. Cuando aparezca el mensaje "ERROR-MONTH OVER", empieza el turno del siguiente jugador.

## Pantalla de activos líquidos (Liquid Asset)



Te permite calcular el estatus de tu cuenta bancaria, como, por ejemplo, la cantidad de activos líquidos de que dispones. En esta pantalla no se incluyen las inversiones, como, por ejemplo, los valores de los yacimientos y depósitos petrolíferos previamente adquiridos.

Sobre la pantalla de activos líquidos aparece el nombre del jugador que tiene el turno de juego.

### Nombre de la compañía (Company name)



Debajo del escritorio y a la derecha de la pantalla de activos líquidos aparece el nombre de la compañía que pertenece al jugador que tiene el turno.

En la zona derecha e izquierda del escritorio se encuentran los campos de negocios principales relacionados con ciertos objetos de la pantalla del escritorio.

### El maletín (Suitcase)



Si se declara un incendio en uno de tus yacimientos petrolíferos, te avisarán inmediatamente por teléfono. Para evitar más daños actúa lo más rápidamente posible.

Tienes dos posibilidades:

A) Llamar a Ted Redhair (pulsa sobre "CONTRACT"), la compañía experta en catástrofes.

B) Puedes volar con tu avioneta privada en la zona del suceso (pulsa sobre "AIR TICKET") y apagar el incendio por tus propios medios (te costará menos que pagar a los expertos).

Para tener información sobre cómo apagar incendios en los yacimientos petrolíferos consulta "ACTION SEQUENCES". Sin embargo, si se declara un incendio en el mar, tendrás que contratar a Ted Redhair.

### El teléfono (Telephone)



Sólo suena cuando sucede algo fuera de lo normal, como, por ejemplo, ofertas de contratos petrolíferos, incendios en un yacimiento, procedimientos legales o mensajes de saboteadores o detectives. También recibes a través del teléfono mensajes más generales, como, por ejemplo, el resultado positivo de un juicio o los efectos del sabotaje sobre tu compañía. Si el teléfono no es contestado, los mensajes se almacenan y podrán ser escuchados posteriormente.

Los mensajes almacenados aparecen según el orden en que fueron grabados. Para escuchar un mensaje pulsa sobre el símbolo de teléfono.

## El cajón (Drawer)



En el cajón se realizan los negocios ilegales o transitorios. Además, en el cajón es donde se guardan los documentos más importantes. Puedes contratar a varios detectives durante un cierto período de tiempo para que protejan a tu compañía de posibles sabotajes. Si los saboteadores son descubiertos, serán llevados a juicio. El porcentaje de éxito y eficacia de tus detectives es muy variable. Si quieres utilizar métodos ilegales para perjudicar a otras compañías, puedes utilizar a los saboteadores (pulsa sobre ACTION DOCUMENT). Puedes elegir entre varios precios, pero ten en cuenta que los más baratos serán fácilmente descubiertos. Los saboteadores pueden:

1. Incendiar yacimientos petrolíferos.
2. Robar el banco del adversario.
3. Sobornar a agentes responsables de las compras de petróleo.
4. Destruir los depósitos de petróleo.

Estos servicios no son baratos, pero puedes dañar fácilmente a tus adversarios. Para tener

una visión general de tus yacimientos, depósitos, contratos, gastos, etc., pulsa sobre el indicador BALANCE SHEET (Hoja de balance). Hay tres tarjetas de registro, OIL FIELD (Yacimiento), STORAGE TANKS (Depósitos), CONTRACTS (Contratos), que pueden ser seleccionadas pulsando sobre el mandato correspondiente. Si quieres ver los detalles de una zona especial, pulsa sobre la flecha (arrow).

La hoja de balance te da la siguiente información:

**Yacimientos petrolíferos (OIL FIELDS):** Número de yacimientos en una determinada zona, producción de barriles por mes, capacidad petrolífera, costes y valor actual de los yacimientos. Además, diferencia entre yacimientos activos e inactivos. Si la licencia de perforación no está en orden, aparecerá el mensaje "LICENSE NOT HELD".

**Depósitos de almacenamiento (STORAGE TANKS):** Número de depósitos en la zona seleccionada, capacidad de los depósitos, cantidad de petróleo en los depósitos y costes derivados de utilizarlos.

**Contratos (CONTRACTS):** Duración de los contratos con los detectives y con los saboteadores.

## Mapa del mundo



Te da una visión general de quiénes son los propietarios de los diferentes yacimientos y de las condiciones en que se encuentran. Las ocho zonas más importantes del mapa pueden ser ampliadas para saber qué compañía es dueña de qué zona (el nombre de la compañía parpadeará). Cada región se divide en 24 zonas que pueden pertenecer a distintas compañías. Si se declara un incendio en un pozo petrolífero, el nombre de la compañía aparece sobre un fondo rojo. Si se para la producción (es necesario hacer más perforaciones), el nombre de la compañía aparece sobre un fondo verde. Si se va a vender un yacimiento, el nombre del vendedor aparece sobre un fondo blanco. Las zonas que pueden ser ampliadas son: Alaska, Norteamérica, América Central, Sudamérica, Europa, Rusia, Oriente Medio e Indonesia.



## El terminal del ordenador (Computer Terminal)

Todos los negocios se controlan desde el terminal del ordenador. La compra y venta de yacimientos se realiza pulsando

sobre las zonas del mapa correspondientes. Antes de comprar un yacimiento necesitas tener una licencia de perforación. Antes de comprar un yacimiento te recomendamos que hagas un estudio en profundidad a partir de la siguiente información: costes de la operación, beneficios por mes, etc. Este estudio es vital porque muchos yacimientos son muy caros, pero no tan rentables.

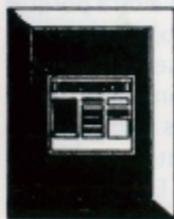
La perforación se puede realizar cuando compras el yacimiento o utilizando el icono DRILLING (Perforación). En lugar de supervisar tú mismo la operación, puedes contratar especialistas que se ocupen de esta misión. Estos especialistas son muy caros. Si deseas tener más información sobre las operaciones de perforación, selecciona la opción ACTION SEQUENCES.

Los depósitos de almacenamiento deben ser comprados antes de que se pueda producir petróleo. Estos se encuentran disponibles en distintas calidades y tamaños. El precio puede variar considerablemente. Los depósitos no pueden ser transferidos de una región a otra porque cada región necesita de su propia zona de almacenamiento. Naturalmente, se colocan depósitos en lugares donde la compañía haya adquirido yacimientos petrolíferos. Además, el oleoducto ha de ser construido antes de que se pueda vender el petróleo extraído. El petróleo de cada región puede ser vendido separadamente

(precios de mercado distintos), por tanto, selecciona la región correcta antes de realizar una venta de petróleo (después de pulsar, las regiones y cantidad de petróleo disponible aparecerán debajo del mapa). Utilizando los iconos de FLECHA puedes introducir la cantidad de petróleo que quieres vender. El jugador dispone de información sobre precios diarios del petróleo, cantidad disponible de petróleo en cada región y sus beneficios.

Pulsa sobre el cuadro OK para que se activen los valores introducidos. Para más información sobre construcción de oleoductos consulta ACTION SEQUENCES.

La opción STATISTICS (Estadísticas) ofrece una vista del estatus económico de tu compañía y del de tus adversarios. Además puedes obtener información sobre tus acciones en bolsa y sobre los movimientos de tu capital. Puedes acceder fácilmente a información detallada sobre tu compañía (gráfico debajo de los iconos).



### El periódico (Newspaper)

Por lo general, siempre es útil estar al día y leer las noticias. El periódico da al jugador la noticia principal del día. El periódico aparece diariamente. Te aconsejamos que leas el periódico varias

veces al mes pulsando sobre el indicador "NEWS-PAPER".

El periódico sólo te da información de los precios del petróleo (promedio entre todas las regiones), resultados de los casos judiciales y de todo tipo de desastres.

En el glosario aparece el vocabulario especializado que se utiliza a través del juego.

### Contratos de distribución (Delivery Contracts)



Los contratos de distribución de petróleo se realizan por teléfono. Estos influyen sobre el juego porque te permiten vender una cantidad fija de petróleo sin tener en cuenta el precio o demanda de petróleo.

Cada contrato se refiere a una determinada región. Este contrato te obliga a enviar una cierta cantidad de petróleo al mes. A cambio tu compañía recibe una cantidad de dinero por mes. Si no entregas la cantidad acordada, serás penalizado por incumplimiento del contrato. Los contratos tienen una fecha de caducidad. Los contratos sólo tienen validez cuando han sido firmados y sellados.

Los contratos actuales aparecen en la hoja de

balance (cajón). Para conocerlos pulsa sobre el icono CONTRATO.

### **El juicio (The Court)**

Cuando se descubre un acto de sabotaje, se ponen en marcha procedimientos legales y el jugador acusado es llevado a juicio. La compañía instigadora del sabotaje perderá entre uno y tres yacimientos petrolíferos. Uno de estos yacimientos pasa a manos de la compañía que ganó el juicio y los otros pasan al Estado, quien se encargará de volverlos a poner en venta.

Si uno de tus detectives descubre un acto de sabotaje, el veredicto de cualquier acción judicial, así como la región en que has ganado un nuevo yacimiento, te será dado por teléfono.

Estos acontecimientos aparecen en el periódico.

### **PERFORACION EN BUSCA DE PETROLEO**

La perforación debe realizarse antes de poder extraer petróleo de un yacimiento recientemente adquirido o sin explotar. Esta operación puede ser realizada por un equipo especializado o por el mismo jugador.

El control de sondeo se realiza vía joystick. (Versión IBM: vía teclado. Teclas cursor: Dirección; SPACE: Aumento de presión; Cualquier otra tecla: Reducción de presión.)

El dibujo muestra una sección transversal del área a perforar. La perforadora (gris claro) aparece lateralmente. En la zona derecha aparece una sección ampliada de la broca de la perforadora. El scanner (zona superior izquierda) muestra el punto de vista esquemático del agujero.

El objetivo de esta secuencia de acciones es perforar lo más verticalmente posible hasta encontrar petróleo (que aparece de color negro). Si la perforadora no se coloca verticalmente, la broca puede desviarse y romperse. En este caso, el proceso de perforación habrá fracasado.

Para evitar el desvío mueve el joystick en dirección contraria en cuanto sientas el mínimo desvío horizontal de la broca.

La velocidad de la perforación viene determinada por dos factores: la presión de perforación (ajustable) y la densidad del estrato, que cambia de nivel a nivel. La presión es regulada por el botón disparo. Pulsa el botón disparo durante cortos períodos de tiempo para una perforación a baja presión y mantén presionado el botón disparo si quieres aumentar la presión (ver columna horizontal PRESION DE PERFORACION).

Cuanto más rápido se realice la perforación, menores serán los costes, pero mayor será el riesgo de que la broca se desintegre y de que fracase la operación.

Es particularmente fácil perforar en el mar, porque la distancia desde la superficie terrestre al petróleo es menor que en tierra firme.

## APAGAR UN INCENDIO

Cualquier incendio en un yacimiento petrolífero debe ser extinguido lo antes posible para evitar una pérdida de la producción. Ted Redhair estará encantado de ayudarte, pero, naturalmente, él cobra por eso. Para ahorrar gastos puedes volar a la zona del desastre y supervisar personalmente esta operación. El control se realiza vía joystick. (Versión IBM: teclado. Teclas cursor: Dirección; SPACE: Colocación de la dinamita.) El jugador controla al técnico que se encarga de colocar los explosivos en las torres de petróleo. Los explosivos se utilizan como una forma de sofocar el fuego sin dañar a la instalación.

Cuanto más altas sean las llamas, mayor cantidad de explosivos necesitarás para extinguir el fuego. Cada vez que pulsas el botón se utiliza una parte de la dinamita. La cantidad de dinamita restante aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. Sólo puedes colocar los explosivos cuando el técnico esté directamente enfrente de la torre de petróleo. La onda expansiva causada por la explosión puede herir al técnico (aléjalo de la zona en cuanto haya colocado los explosi-

vos). En la parte superior derecha de la pantalla aparece el estado físico del técnico (tres corazones). Si es herido tres veces, se lo llevarán al hospital y no podrá seguir trabajando.

En la zona superior derecha de la pantalla aparece el estado en que se encuentra el yacimiento petrolífero. Si el indicador se desplaza hacia la zona roja, el yacimiento está en peligro. Cuanto más crítica sea la situación, mayor cantidad de tiempo se interrumpirá la producción.

## CONSTRUCCION DE OLEODUCTOS

Si te enteras de que hay problemas, vete a la escena e intenta controlar personalmente la situación.

El control es vía ratón. (IBM: vía ratón o teclado; C64: vía teclado o joystick. Teclado = Teclas cursor: Varias secciones del oleoducto colocadas como aparecen en pantalla; RETURN: Colocar una sección del oleoducto; SPACE: Quitar una sección del oleoducto.)

El oleoducto debe ser colocado entre el punto marcado con una "I" mayúscula y el punto marcado con una "i" minúscula. Te encontrarás con obstáculos como, por ejemplo, palmeras y montañas. Para atravesarlos utiliza las secciones rectas y en ángulo que se encuentran en la zona inferior derecha de la pantalla (pulsa sobre ellas

con el ratón). La sección seleccionada será conectada a la última sección colocada. Continúa haciendo esto hasta que se unan los puntos "I" e "i".

Al mismo tiempo, el ordenador intentará construir un oleoducto desde el punto marcado con dos "II" al punto marcado con dos "ii". Si el ordenador es más rápido, venderá su petróleo antes que tú (aparece el mensaje NO OIL SOLD). Si el jugador es más rápido, venderá su petróleo y los beneficios obtenidos serán transferidos a su cuenta bancaria.

Pulsa el botón derecho del ratón para quitar una sección del oleoducto que acabes de colocar. Fíjate en el terreno y crea una ruta lo más directa posible evitando utilizar secciones con ángulos (las secciones angulosas son más caras que las rectas). El ordenador empieza a construir su oleoducto después de que el jugador empiece a construir el suyo.

## SUGERENCIAS

Puedes seleccionar cualquiera de las misiones. El objetivo principal del juego es construir una compañía que obtenga suficientes beneficios intentando ahorrar costes de almacenamiento e intentando comprar el máximo número de yacimientos petrolíferos posibles.

Es vital realizar estudios estadísticos y de

viabilidad; disponer de contratos de distribución y de un cierto número de saboteadores.

En líneas generales, al principio del juego el jugador debe centrar sus actividades en una determinada región, porque las licencias de perforación son muy caras y disminuyen los activos líquidos. El jugador debe decidir qué yacimientos le interesa comprar. Esta decisión se hace después de recibir los consejos de los analistas del petróleo. Casi siempre conviene actuar teniendo en cuenta los estudios de viabilidad. La única desventaja es que dichos estudios llevan tiempo, aunque al principio del juego dispone de ese tiempo.

El siguiente paso es comprar un depósito de almacenamiento para la región donde está situado el yacimiento petrolífero. Normalmente, cuando llega este momento, el capital inicial suele haberse agotado. El empleo de saboteadores al principio del juego conlleva muchos riesgos y debes tener mucho cuidado al hacer tus planes. Puedes perder tu único yacimiento si tus saboteadores son descubiertos. Esto te puede llevar a la bancarrota después de pocos meses de negocios. Si tus saboteadores no son descubiertos, tus adversarios serán seriamente dañados, con pocas posibilidades de cubrir sus pérdidas.

Operaciones como apagar un incendio o

realizar perforaciones deben ser realizadas por el jugador porque los especialistas cobran mucho dinero.

No te conviene firmar contratos de distribución al comienzo del juego porque con sólo dos yacimientos te será muy difícil cumplir con tus obligaciones. Las penalizaciones por incumplimiento del contrato son tan severas que no conviene arriesgarse. Es importante seleccionar un contrato que te sea fácil de cumplir teniendo en cuenta la ubicación de tus yacimientos, es decir, sería absurdo firmar un contrato de distribución con Norteamérica cuando sólo tienes yacimientos en Europa.

Te recomendamos que tengas a mano una fotocopia de cada uno de los ocho mapas, donde puedes escribir notas sobre los estudios de viabilidad durante el transcurso de la partida. De esta forma tendrás una visión amplia de la calidad de tus yacimientos petrolíferos.

Cuando tengas tres yacimientos juntos, éstos pueden ser combinados (los yacimientos parpadean durante la compra). La ventaja de esta maniobra es que puedes manejarlos reduciendo sus costes.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA**

### **Amiga**

Coloca el disco 1 de OIL IMPERIUM en la

unidad de disco, pulsa simultáneamente las teclas CTRL y AMIGA (RESET). Pasados unos segundos aparece el indicador de disco de trabajo (WORKBENCH), pulsa dos veces sobre el icono de OIL EMPIRE. Aparecerá una ventana con el símbolo de OIL IMPERIUM, pulsa sobre éste dos veces. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

### **Atari ST**

Inserta el disco 1 de OIL IMPERIUM en la unidad de disco y pulsa la tecla RESET. Tan pronto como aparezca la pantalla del usuario, pulsa dos veces sobre el símbolo DISK DRIVE A. Aparecerá una ventana con el fichero OIL, pulsa sobre éste dos veces. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

### **IBM PC y compatibles**

El programa se carga utilizando los mandatos de DOS. Inserta el disco 1 de OIL IMPERIUM en la unidad A. Teclea A: para activar la unidad de disco A y después teclea OIL. El programa se cargará y funcionará automáticamente. OIL IMPERIUM utiliza 512K de memoria, por lo que te recomendamos que desconectes todos los elementos periféricos que utilicen memoria, como, por ejemplo, discos RAM y rutinas de

utilización de memoria (excepto aquellas utilizadas para controlar el ratón).

Si tu ordenador IBM PC compatible no dispone de la opción del ratón, llama al programa MOUSEFIX antes de activar el programa principal (que se encuentra en el primer disco EGA).

Si no quieres utilizar la unidad de disco A: utiliza la instrucción ASSIGN (por ejemplo, ASSIGN B=A).

### Commodore 64

Inserta el disco 1 de OIL IMPERIUM en la unidad y teclea LOAD""",8,1. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

### INSTALACION EN EL DISCO DURO

Algunos ordenadores pueden instalar el programa y sus datos en una unidad de disco duro. Gracias al disco duro el programa se carga más rápidamente al principio y durante la partida. En las versiones Amiga, Atari ST e IBM utiliza el fichero llamado HD INSTALL. Este fichero se activa de la forma usual. Todas las demás entradas son pedidas directamente por el programa.

### CARGANDO Y SALVANDO UNA PARTIDA

Puedes salvar una partida y continuar jugando

después. Para salvar una partida pasa al menú principal DESK (Escritorio) y activa la opción SAVE (Salvar) de la siguiente manera:

**Amiga:** Mientras mantienes presionada la tecla del ratón, aparece un menú desde donde puedes seleccionar las distintas funciones.

**Atari ST/IBM PC/Commodore:** Pulsa sobre el nombre de la compañía y aparecerá el menú de DOS.

Te recomendamos que salves la partida cada cierto tiempo (cada hora aproximadamente) para evitar que se pierdan los datos ante posibles cortes de corriente o errores del sistema.

### DIFERENCIAS EN VERSIONES

#### IBM PC

El programa reconoce automáticamente controladores de ratón previamente instalados. Te recomendamos el uso del ratón, pero también puedes controlar el juego vía teclado. Puedes utilizar las siguientes teclas: Teclas cursor, Space Bar y RETURN. El programa es compatible con las tarjetas Hércules, CGA y EGA, pero no podemos garantizar el 100 % de compatibilidad con otros sistemas gráficos.

#### Commodore 64

Si no tienes un ratón, el juego también puede

ser controlado vía joystick o teclado. En el teclado utiliza las teclas cursor, Space Bar y RETURN. El programa lleva incorporada la opción "fast-loader", que te permite cargar más rápidamente el juego. Si tienes problemas con tu unidad de disco debido a la incompatibilidad con la opción "fast-loader", el programa se puede cargar utilizando el siguiente mandato: LOAD-"NOFAST",8,1. Sigue las instrucciones de pantalla.

### **Amiga/Atari ST/IMB PC**

Si tu ordenador dispone de expansión de memoria, el programa utilizará esa memoria para almacenar datos y gráficos. Tardarás menos tiempo en cargar el programa porque los datos requeridos serán cargados de una sola vez y almacenados en la memoria expandida.

### **SIMBOLOS**

Durante el juego aparecerán varios símbolos (iconos). A continuación verás una lista con los iconos más importantes junto con una descripción corta de su funciones.

**SONDA ROTA:** La secuencia de perforación ha fracasado. La sonda ha quedado destruida.

**CALENDARIO:** Negocios mensuales terminados, el turno pasa al otro jugador.

**MONEDAS:** Cantidad de dinero en efectivo de que dispones; por ejemplo, pérdida debida a un acto de sabotaje.

**ORDENADOR:** Negocios realizados por el ordenador. Ver ESCRITORIO.

**CAJON:** Se abre el cajón secreto. Ver ESCRITORIO.

**FUEGO:** La secuencia de apagar un incendio ha fracasado. El yacimiento se ha quemado totalmente.

**CASCO:** Secuencia de arcada completada con éxito.

**MAPA DEL MUNDO:** Aparece el mapa del mundo. Ver ESCRITORIO.

**PERIODICO:** Lee los titulares del periódico. Ver ESCRITORIO.

**SEÑAL IMPOSIBLE:** La petición no puede ser atendida.

**TORRE PETROLIFERA:** El acto de sabotaje tiene que ver con las torres petrolíferas.

**CAJA OK:** Ejecuta la petición introducida.

**CURVA DE BENEFICIOS:** Colapso de producción. Por ejemplo, el juego termina por falta de fondos.

**ERROR:** No es posible utilizar la función seleccionada o no tiene sentido hacerlo.

**DEPOSITOS DE ALMACENAMIENTO:** Relacionado con los depósitos petrolíferos; por ejemplo, comprar depósitos.

**MALETIN:** Se accede al menú del MALETIN. Ver ESCRITORIO.

**TELEFONO:** Los mensajes salvados pueden recuperarse. Ver ESCRITORIO.

**ATENCION:** ¡Cuidado! Lee el texto indicado.

**MONEDERO Y DINERO:** La petición no puede ser atendida por falta de fondos.

## GLOSARIO

**HOJA DE BALANCE (Balance Sheet):** Muestra el estatus económico actual de tu compañía: inversiones y contratos.

**PULSAR (Click):** Para seleccionar iconos u objetos con la flecha o cursor. Puedes utilizar el ratón, teclado y joystick, según el sistema de control utilizado.

**TERMINAL DEL ORDENADOR:** Ver TERMINAL.

**LICENCIA DE PERFORACION (Drilling License):** Permiso para perforar en un yacimiento petrolífero.

**ACTIVOS LIQUIDOS (Liquid Assets):** Dinero en efectivo disponible.

**ESTUDIO DE VIABILIDAD (Feasibility Study):** Estudio en profundidad realizado por expertos analistas que indica la cantidad de petróleo disponible y los costes de explotar un determinado yacimiento petrolífero.

**PRODUCCION (Production Output):** Muestra la cantidad de petróleo producido.

**ICONO (Icon):** Si pulsas sobre un símbolo, se activa una acción o se dirige la atención del jugador hacia una cierta situación.

**CAPITAL INVERTIDO (Invested Capital):** Capital invertido en los yacimientos, depósitos, etc. Este dinero no se puede utilizar para otras compras.

**PULSAR (Click):** Ver PULSAR.

**BANCARROTA (Bankruptcy):** Si una compañía no tiene dinero ni inversiones, se declara en bancarrota y es excluida del juego.

**LICENCIA (License):** Ver LICENCIA DE PERFORACION.

**CONTRATO DE DISTRIBUCION (Delivery Contract):** Contrato por el que la compañía se compromete a distribuir una cantidad fija de petróleo al mes. Si no cumples el contrato, tendrás que pagar una fuerte multa.

**MENU:** Lista de funciones importantes que pueden ser seleccionadas.

**YACIMIENTO (Oilfield):** Zona donde se puede extraer petróleo.

**OLEODUCTOS (Oilpipe):** Forma de transportar el petróleo a través de tuberías que van desde el yacimiento al cliente.

**SCANNER:** Muestra la perforación realizada.

**ESTADISTICAS (Statistics):** Muestra gráfica de los factores económicos relevantes.

**DEPOSITO DE ALMACENAMIENTO (Storage Tank):** Ver DEPOSITO.

**SIMBOLO (Symbol):** Ver ICONO.

**DEPOSITO (Tank):** Utilizado para almacenar petróleo.

**TED REDHAIR:** Compañía especializada en catástrofes, por ejemplo, incendios en yacimientos petrolíferos.

**TERMINAL:** Ordenador conectado vía enlace de datos o modem con otros ordenadores de la Federación de Comerciantes del Petróleo.

**CONTRATO (Contract):** Ver CONTRATO DE DISTRIBUCION.

**MULTA (Penalty):** El dinero que debes pagar por incumplimiento del contrato.

**RELINE®**

Reline Software.