

2. Spielbeschreibung

Das Spiel beginnt mit dem Erkunden der Karte und dem Festlegen eines Standorts der eigenen Station. Der Standort sollte möglichst in der Nähe benötigter Rohstoffe mit hoher Ergiebigkeit liegen. Von besonderer Bedeutung sind zu Beginn Rohstoffe, die für die Weiterentwicklung der Basis benötigt werden, also Aluminium und je nach Basistyp Carbon oder Eisen als Grundlage der Stahlproduktion. Sind von einem Rohstoff hingegen nur sehr wenige Ressourcenfelder vorhanden, kann alternativ versucht werden, all diese Felder zu belegen. Dadurch erlangt der Spieler ein Monopol, das er nutzen kann um die Preise zu erhöhen indem er zunächst nichts oder nur wenig davon verkauft.

Da die Zahl der verfügbaren Landstücke (Claims) stark begrenzt ist, sich aber mit dem Level der Basisstation erhöht, sollte diese möglichst schnell auf Level 2 und 3 erhöht werden. Die dafür benötigten Rohstoffe Aluminium, Stahl oder Carbon sollten i.d.R. selbst hergestellt werden, während sich die Produktion von Glas zunächst meist nicht anbietet und es eher am Markt gekauft werden sollte.

Ein wichtiges Prinzip in OTC besteht darin, dass nebeneinander liegende Fabriken gleichen Typs eine erhöhte Effizienz aufweisen, was sich wirtschaftlich mit Synergieeffekten und Größenvorteilen (economies of scale) erklären lässt. Deswegen sollten normalerweise mindestens zwei und ggf. auch drei Einheiten des gleichen Typs nebeneinander gebaut werden. Grundsätzlich empfiehlt sich eine Konzentration auf solche Ressourcen, die hohe Gewinne versprechen. Da die Grundstücke sehr knapp sind, kann es sich lohnen, bestehende Fabriken abzureißen und auf das Land profitablere Fabriken zu bauen.

Im weiteren Spielverlauf können Spezialgebäude errichtet werden, die die Erforschung neuer Technologien und effizienterer Abbaumethoden ermöglichen. Weiterhin gibt es Gebäude für zusätzliche Einnahmen und zur Manipulation der Marktpreise. Mit sogenannten ‚Schwarzmarktaktivitäten‘ können u.a. eigene Gebäude vor Anschlägen der Konkurrenz gesichert und Maßnahmen zum Schädigen der Mitspieler initiiert werden.

Bei allen Maßnahmen ist auf die Finanzkraft des eigenen Unternehmens zu achten, so dass die Verschuldung in überschaubarem Rahmen bleibt, da mit zunehmenden Schulden die Bonität abnimmt und der Zinssatz steigt.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die Aktien der Anteile sämtlicher Konkurrenten erworben hat, wofür jedoch erheblich finanzielle Mittel nötig sind.

The screenshot shows the game's interface with several callouts explaining different elements:

- Pay Debt:** \$ 24,372 (Debt: \$ 88,573)
- Resources Table:**

Resource	Rate	Quantity	Price
Lightning Bolt	-0.6	-5109	\$ 184
Water Drop	+3.75	120	\$ 69
Apple	-0.9	-595	\$ 217
Oxygen	+1.07	6	\$ 143
Fire	+2.75	16	\$ 228
Rock	+2.4	189	\$ 9
Coal	-	28	\$ 7
Iron	-	31	\$ 31
Aluminum	+8.27	259	\$ 31
Carbon	+5.78	436	\$ 101
- Callouts:**
 - Aktuell relevante Aktionen/Informationen (z.B. Forschung, Bau, ungenutzte Landrechte) inaktive Fabriken**
 - Datum, Spielgeschwindigkeit inkl. Pausemodus**
 - Übersicht der Spieler inkl. Gebäudetyp und -level, finanzieller Bonität, Aktienkurs und Eigentumsverhältnissen**
 - Eigene Station inkl. Anbauten**
 - Felder zum Abbau von Rohstoffen (Art und Ergiebigkeit abhängig von Farbe und Höhe der Symbole)**
 - „Schwarzmarktaktivitäten“**
 - Spezialgebäude bauen**
 - Modi für - Bauen - Patentforschung - Produktivitätsforschung - Marktmanipulation - Exportmärkte**
 - Gebäude zur Herstellung bauen**
 - Ressourcen inkl. Darstellung - des eigenen Verbrauchs bzw. Überschusses - der gelagerten Menge (inkl. der Möglichkeit zu kaufen/verkaufen des aktuellen Preises und der Preisentwicklung)**
 - Geldbestand und Schulden**
 - Weiterentwicklung der Station für zusätzliche Landrechte**