

# YUPPI'S REVENGE

1988

Idee: Ralf Glau

Programmierung Amiga: Ralf Glau

Programmierung MS-DOS: Ralf Glau

Programmierung Atari ST: Ralf Glau

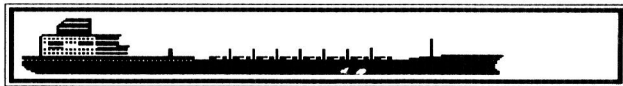
Programmierung C64: Zuheir Urwani

Graphik: Thomas Heimen

Handbuch: Harald Uenzelmann

Produktion: Harald Uenzelmann

Dank an: Bernd Westphal, Christine Schulz, Dirk Repetzky,  
Kater Kum-Kum, Familie Popenhäger und Jörg Kroll



© 1988/89/90/91 United Software GmbH

# YUPPI'S REVENGE

Hier geht es um Millionen...

## Die Vorgeschichte

12.05.1960

Mißmanagement bringt den größten amerikanischen Ölkonzern ins Gerede - durch Devisenspekulation sind dem Konzern noch nicht übersichtbare Verluste entstanden - die Börse reagiert nervös - Kursverluste der Aktie hält sich - noch - in Grenzen...

29.05.1960

Krisensitzung der Konzernleitung - Verluste sind größer, als zunächst erwartet - Gläubigerbanken erwarten Konsequenzen - Kleinaktionäre tätigen Panikverkäufe der Ölaktie an allen Börsen - Kursverfall ist nicht zu stoppen...

03.06.1960

Entlassungen in der Manageretage gefordert - Banken werden nervös - Kursverfall der Aktie unter die 20%-Marke...

26.06.1960

Totaler Kurseinbruch der Aktie, nachdem die Zahlungsunfähigkeit des Konzerns bekannt wird - fast der gesamte Vorstand wird fristlos gefeuert - tägliche Krisensitzungen...

27.06.1960

Abschlußfeier an der Harvard University - einer der besten Jahrgänge der wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät verläßt die Uni-

versität...

05.07.1960

Zusammenbruch des Ölkonzerns - Konfiszierung aller Ölfelder - Suche nach einem Krisenmanager oder Käufer bislang erfolglos...

12.07.1960

Vorschlag der Hauptversammlung: Teilung des Konzerns in vier gleiche Teile - Leitung der Teilfirmen den vier besten Absolventen der wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Harvard University übertragen.

## Das Angebot

Übernehmen **Sie** als Absolvent mit Auszeichnung der Harvard University die Führung eines der vollkommen heruntergewirtschafteten Konzernteile! Nutzen Sie Ihre Chance!

01.08.1960

Sie übernehmen offiziell die Leitung Ihres Konzernes - Konzernvermögen: 2.000.000\$ Kapital; 1 Expeditionsteam; 1 Tankschiff niedriger Kapazität...

## Spielanleitung

### Ladeanweisung und Steuerung

Halten Sie für die Speicherung der Zwischenstände eine leere, formatierte Diskette bereit. **SPEICHERN SIE NIEMALS ETWAS AUF IHRER ORIGINALDISKETTE AB. Sie könnten dabei wichtige Daten des Programmes vernichten.**

### **MS-DOS:**

Sie benötigen einen MS/PC-DOS kompatiblen Rechner mit MS/PC-DOS V2.x oder V3.x, 512K RAM, 1 Diskettenlaufwerk und einer CGA- oder EGA-kompatiblen Graphikkarte.

Booten Sie Ihren Rechner mit DOS V2.x oder V3.x.

### Diskette

Fertigen Sie sich von der Yuppi-Diskette eine Kopie an. Näheres dazu finden Sie in Ihren DOS-Handbüchern. Verwahren Sie Ihre Original-Diskette an einem geschützten Ort.

Legen Sie Ihre Spiel-Diskette in das Laufwerk ein, schalten Sie auf das entsprechende Laufwerk um und starten Sie das Programm mit dem Befehl **YUPPI <RETURN>**.

### Festplatte

Kopieren Sie alle Dateien der Yuppi-Diskette auf Ihre Festplatte, am besten in ein neues Unterverzeichnis. Schalten Sie dann auf das entsprechende Laufwerk und in das neue Directory um und starten Sie das Programm mit **YUPPI <RETURN>**.

### Steuerung

Sie kontrollieren das Spiel mit den Cursor- und Ziffern-Tasten und mit RETURN/Enter. Wenn Ihr Computer nur eine einfache PC-Tastatur hat, empfiehlt es sich, auf NUM-Lock umzuschalten, da Ihnen dann sowohl die Cursor-Funktionen als auch die Ziffern des Zehnerblocks zur Verfügung stehen.

### **Amiga:**

Schalten Sie den Rechner und alle angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden aus. Nur so können Sie sicher sein, daß Sie Ihre Yuppi-Diskette nicht mit einem Virus verseuchen.

Fertigen Sie sich von Ihrer Yuppi-Diskette eine Kopie an. Näheres dazu finden Sie in Ihren DOS-Handbüchern. Verwahren Sie Ihre Original-Diskette an einem geschützten Ort.

Legen Sie nun die Spiel-Diskette in das Laufwerk DF0: ein und lösen Sie ein Reset aus. Bei dem Modell 1000 muß vor dem Laden des Programmes natürlich das Kickstart gebootet sein.

#### Steuerung

Sie kontrollieren das Spiel mit der Maus oder den Cursor- und Ziffern-Tasten und RETURN.

#### **Atari ST:**

Schalten Sie den Rechner und alle angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden aus. Nur so können Sie sicher sein, daß Sie Ihre Yuppi-Diskette nicht mit einem Virus verseuchen.

Fertigen Sie sich von Ihrer Yuppi-Diskette eine Kopie an. Näheres dazu finden Sie in Ihren DOS-Handbüchern. Verwahren Sie Ihre Original-Diskette an einem geschützten Ort.

Legen Sie die Spiel-Diskette in Laufwerk **A:** ein und starten Sie das Programm durch doppeltes Anklicken des Icons **YUPPI.PRG**.

#### Festplatte

Kopieren Sie alle Dateien der Yuppi-Diskette auf Ihre Festplatte, am besten in einen neuen Ordner. Schalten Sie dann auf das entsprechende Laufwerk und in das neue Directory um und starten Sie das Programm durch doppeltes anklicken des Icons **YUPPI**.

#### Steuerung

Sie kontrollieren das Spiel mit der Maus, den Cursor- und Ziffern-Tasten und RETURN, oder einem Joystick am zweiten Port.

#### **C64:**

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und starten Sie das Programm mit **LOAD"\*",8,1 <RETURN>**.

#### Steuerung

Sie kontrollieren das Spiel mit dem Joystick oder den Cursor-Tasten und RETURN. Zahlen werden mit den Ziffern-Tasten eingegeben.

## Allgemeines

Achten Sie auf Ihre Gesundheit, steigern Sie Ihre Beliebtheit, und lassen Sie sich auch durch schlechtes Wetter und miese Aktienkurse nicht aus der Ruhe bringen. Besprechen Sie Ihr Vorgehen mit Ihrem Vorstand, damit Sie immer die notwendige Rückendeckung haben. Und bedenken Sie: Auch wenn es hier um Millionen geht...

**...dies ist ein Spiel!**

## Spielstart

### Ein neues Spiel starten

Geben Sie die Zahl der Mitspieler (1 bis 4) und dann die Namen (4 bis 8 Zeichen) ein. Die Namen sollten sich in den ersten vier Buchstaben unterscheiden.

### Einen alten Spielstand laden

Wenn Sie bei Ihrer letzten "Yuppi-Party" den Zwischenstand nach einer langen Nacht abgespeichert haben, können Sie ihn zu Beginn einer neuen Runde wieder einladen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Legen Sie die Diskette mit dem Zwischenstand in das Laufwerk ein. Geben Sie anschließend den Namen des Zwischenstandes ein.

Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, wo Sie es das letztmal abgespeichert haben.

### Das Hauptmenü



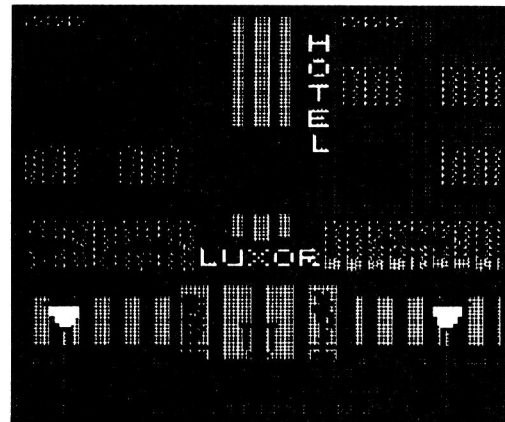
In den Ländern, in denen Öl gefördert wird, wird der Menüpunkt **Werft** des Hauptmenüs durch den Menüpunkt **Expedition** ersetzt. Sie können also nur in New York und Rotterdam Ihre Tanker warten lassen oder neue in Auftrag geben.

### Das TAXI-Menü

Mit dem Taxi fahren Sie entweder zum Flughafen oder zu einem Hotel.

#### Das Hotel-Menü

Wählen Sie die Preisklasse des Hotels, das Ihnen angemessen scheint, und geben Sie die Dauer Ihres Aufenthaltes an. Der Preis für das Zimmer wird von Ihrem Konto abgebucht.



Ankunft von HARALD  
in New York  
Aufenthalt: 8 Tage.

#### Das Flughafen-Menü

Sie können von jedem Flughafen zu jedem der vier Öl produzierenden Staaten Mexico, Venezuela, Arabien und Sumatra, und zu

den beiden Öl importierenden Häfen New York und Rotterdam fliegen. Der Preis für das Ticket wird von Ihrem Konto abgebucht.

## Das Fracht-Kontor

| von:      | mit:      | nach:     |
|-----------|-----------|-----------|
| New York  | Transport | New York  |
| Rotterdam | Ballast   | Rotterdam |
| Mexico    | Ausgang   | Mexico    |
| Venezuela |           | Venezuela |
| Arabien   |           | Arabien   |
| Sumatra   |           | Sumatra   |
| Ausgang   |           | Ausgang   |

Von hier, aus Ihrem Kontor, dirigieren Sie Ihre Tanker, bestimmen die Ladung - vom Ölland mit Öl und zurück mit Ballast. Wählen Sie den Ausgangsort, die Fracht, den Zielhafen und welches Schiff die Anker für die Reise lichten soll.

## Der Ölmarkt

|           |           |
|-----------|-----------|
| Ölverkauf | New York  |
| Ölkauf    | Rotterdam |
| Ausgang   | Alles     |
|           | Ein Teil  |

Ist Ihr Tanker mit dem schwarzen Gold in Rotterdam oder New York eingelaufen, muß das Öl an den Mann oder die Frau gebracht werden. Nur... Je mehr Öl gefördert und geliefert wird, desto niedriger ist der Preis, der gezahlt wird. Als Harvard-Wirtschaftswis-

senschaftler ist Ihnen das natürlich bekannt.

## Das Bankdepot

|               |         |               |
|---------------|---------|---------------|
| Anteilkauf    | ⚓ ⚓ ⚓ ⚓ | ⌨ <8> <9>     |
| Anteilverkauf |         | ⌨ <4> <5> <6> |
| Wechsel       |         | ⌨ <1> <2> <3> |
| Ausgang       |         | ⌨ <0> <C> <=> |

Eines Ihrer Ziele ist es, einen möglichst großen Teil Ihrer Firma unter Ihre Kontrolle zu bekommen. Kaufen Sie also Anteile Ihrer Firma. Und Sie können natürlich auch mit den Aktien der anderen Firmen spekulieren, und so einem Konkurrenten unter Umständen das Vorankommen erschweren. Brauchen Sie Geld, können Sie Ihre Aktienbestände abstoßen. Zum Tageskurs...

**Kein Geld!**

Haben Sie alle Ihre Quellen ausgeschöpft, hilft nur noch ein Wechsel. Aber Vorsicht! Ein geplatzter Wechsel kommt Sie und Ihrer Firma teuer zu stehen.

## Die Zentrale

|                     |                  |   |   |   |
|---------------------|------------------|---|---|---|
| <b>Sprengsätze</b>  | <b>Mexico</b>    |  |  |  |
| <b>Bohrtürme</b>    | <b>Venezuela</b> |  |  |  |
| <b>Hubschrauber</b> | <b>Arabien</b>   |  |  |  |
| <b>Fördermenge</b>  | <b>Sumatra</b>   |  |  |  |
| <b>Ausgang</b>      | <b>Ausgang</b>   |   |   |   |

Um überhaupt Öl fördern zu können, müssen Sie es erst einmal finden. Rüsten Sie sich mit allem aus, was Sie für eine Expedition benötigen, schützen Sie Ihre Felder mit Hubschrauber und bestimmen Sie die Förderquoten für das jeweilige Land, um hohe Lagerkosten zu vermeiden.

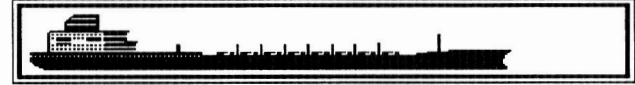
## Die Werft

(nur in New York und Rotterdam)

|                     |                |                  |
|---------------------|----------------|------------------|
| <b>Tankerbau</b>    | <b>GP</b>      | <b>16 000 t</b>  |
| <b>Verschrotten</b> | <b>MR</b>      | <b>25 000 t</b>  |
| <b>Docken</b>       | <b>LR1</b>     | <b>45 000 t</b>  |
| <b>Ausgang</b>      | <b>LR2</b>     | <b>80 000 t</b>  |
|                     | <b>VLCC</b>    | <b>160 000 t</b> |
|                     | <b>ULCC</b>    | <b>250 000 t</b> |
|                     | <b>Ausgang</b> |                  |

Ihre Schiffe müssen gewartet werden. Je länger ein Schiff läuft, desto mehr Schäden führen zu immer geringerer Kapazität. Lassen Sie Ihre Tanker also regelmäßig im Dock überholen. Sie werden dann bei einer der lästigen Sicherheitsüberprüfungen auch keine Probleme bekommen.

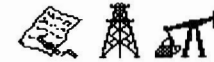
Hat der letzte Sturm Ihren Tanker jedoch in einen schwimmenden Schrotthaufen verwandelt, sollten Sie die Kosten eines Neubaus gegen die der Reparatur abwägen und den alten Kasten eventuell lieber der Schrottpresse überantworten.



Mit steigender Fördermenge wird die Kapazität Ihrer Flotte schnell zu klein sein. Sie sollten also rechtzeitig neue und größere Schiffe ordern, da der Bau einige Zeit beansprucht. Wichtig ist, daß Sie bei Ihrer Bestellung auch die zukünftigen Fördermengen berücksichtigen, um nicht bei Lieferung der neuen Tanker sofort wieder vor dem gleichen Problem - zuwenig Frachtraum - zu stehen. Ihre Tanker dürfen natürlich auch nicht zu groß sein, damit die Liegezeiten im Hafen nicht länger werden, als die Reisezeiten.

## Die Expedition

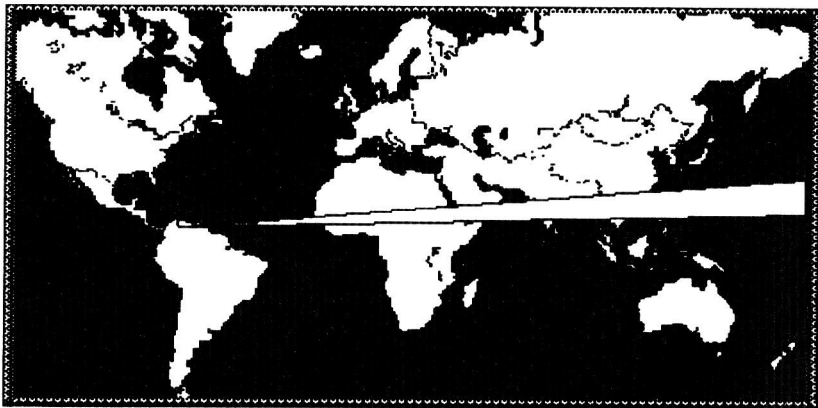
(nicht in New York und Rotterdam)



Ohne Ölfelder keine Ölförderung... In der Zentrale haben Sie eine Expedition ausgerüstet, die Sie leiten.

Setzen Sie Ihre Sprengsätze und werten Sie die seismologische Kurve aus. Je höher die Spitzen steigen, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit eines ergiebigen Ölfeldes unter Ihren Füßen. Sichern Sie sich die Konzession für das Pad (Landstück) und ordnen

Sie eine Probebohrung an. Es wird schon noch eine Weile dauern, bis das erste Öl sprudelt, Zeit, sich um andere Felder zu bemühen, oder einige Tage der Ruhe im Hotel zu verbringen.



Sobald das erste Öl fließt, füllen sich Ihre Tanks.

Trockene Quellen sollten Sie stilllegen, um Kapazitäten für neue Felder freizumachen.

## SABOTAGE

(C64 eingeschränkt)



Was suchen Sie in diesem finsternen Hafenviertel? Einen Spezialisten... Einen Sabogenten??? Ihr Konkurrent ist Ihnen ein Dorn im Auge und ein kleiner Sabotageakt soll Ihnen Genugtuung ver-

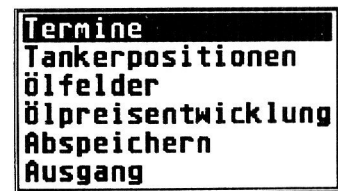
schaffen?

Wählen Sie den Gegner, der Ihnen zu erfolgreich ist, und wählen Sie den Ort des Anschlages. Wollen Sie eines der Schiffe Ihres Konkurrenten in die Luft jagen, oder gar eines seiner Ölfelder?

Für den Erfolg bürgt der Spezialist, nur... Welcher der acht ist der Beste?

Planen Sie zusammen mit dem Sabogenten Ihrer Wahl den Weg zum Ort des Anschlages, plazieren Sie die Sprengbomben und wählen Sie den Rückweg. Bedenken Sie, daß Ihr potentiell es Opfer sich eventuell mit Hubschrauberstationen gesichert hat, und denken Sie auch an die Polizei, die oft besser ist, als ihr Ruf! Wenn der Anschlag danebengeht...

## Das Daten-Menü



### Termine

Wann ist der Wechsel fällig? Wann findet die nächste Vorstandstagung statt, und was war das gesteckte Ziel? Und wann findet der nächste Universitätsball statt, auf dem wieder einmal der erfolgreichste Manager gekürt wird? Hier finden Sie alle Termine.

## Tankerpositionen

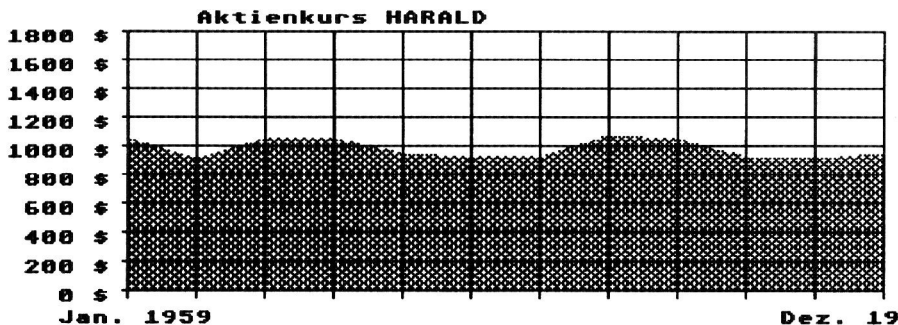
Für Ihre Planung ist es immer wichtig zu wissen, wo Ihre Tanker sind, auf welchen Routen sie mit welcher Ladung laufen, und in welchem Zustand sie im Zielhafen ankommen werden.

## Ölfelder

Damit Sie Ihre Tanker sinnvoll um die Erde schicken können, müssen Sie Ihre Fördermengen und die Restgröße des Lagers, das Sie ausbeuten, kontrollieren.

## Ölpreisentwicklung

Da Sie mit Öl handeln, sollten Sie die Preise und ihre Entwicklung kennen. Und da es Ihr Ziel ist, ein bedeutender Manager zu werden, sollten Sie den Kurs Ihrer Aktien im Auge behalten.



## Abspeichern

Und wenn die Nacht vom Montag auf den Donnerstag wieder zum Tag wird, und auch die Gesundheit des Spielers vor dem Bildschirm eine Pause fordert, sollte der Zwischenstand vertrauensvoll auf einer Datendiskette abgelegt werden. Folgen Sie den Anweisungen und legen Sie die bereitgehaltene Diskette in das Laufwerk und geben Sie einen Namen ein. Vergessen Sie diesen Namen bitte nicht, Sie müssen ihn wieder eingeben, wenn Sie das Spiel fortsetzen wollen.

## MS-DOS Festplatte

Sie brauchen keine Datendiskette, wenn Sie Yuppi von der Festplatte spielen. Die Zwischenstände werden im gleichen Directory abgelegt, in dem Sie das Spiel untergebracht haben. Ignorieren Sie die Aufforderungen zum Diskettenwechsel.

## Ein paar Tips am Rande



Alle Ihre Aktionen haben natürlich das Ziel, Ihre Firma zu der bedeutendsten Öl-Kompanie zu machen. Verlieren Sie dabei jedoch nie die Anzeigen für Gesundheit und Beliebtheit aus den Augen. Auch der geschickteste Geschäftsmann wird nur Verluste erzielen, wenn er mehr Zeit im Krankenbett, als an seinem Schreibtisch verbringt, mehr Geld in Krankenhausaufenthalte investiert, als in neues Gerät.

Und zum erfolgreichsten aller Harvard-Absolventen wird nur der gekürt werden, der neben guten geschäftlichen Ergebnissen auch

ein hohes gesellschaftliches Ansehen genießt.

Kleine Aufmerksamkeiten und aufwendige Parties erhöhen Ihr Ansehen in der Öffentlichkeit. Auszeichnungen und Ehrungen lassen dann auch nicht lange auf sich warten. Achten Sie jedoch auch hierbei auf die Verträglichkeit mit Ihrer Gesundheit und Ihrem Geldbeutel.

Der Vorteil, den Sie aus Ihrer Beliebtheit ziehen, macht sich nicht nur geschäftlich bemerkbar. Sie sammeln damit auch Punkte, um in der Liste der erfolgreichsten Harvard-Absolventen nach oben zu kommen.

Das Fassungsvermögen eines Tankers richtet sich nach seinem Zustand. Ist der Zustand eines Tankers bedenklich, müssen Sie damit rechnen, daß er sein Ziel nicht erreicht.

Mit einer guten Organisation der Öltransporte können Sie die anfallenden Kosten für die Lagerung des Öls drastisch senken und entgehen der Gefahr von Sabotageakten gegen Ihre Tanker vor Reede. Haben Sie jedoch nicht genug Kapital, um die Frachtkosten zu decken, bleibt Ihr Tanker im Hafen.

Spekulationen mit dem Ölpreis sind schwierig und selten erfolgreich. Viel Öl an einem Ort bedeutet niedrige Preise. Viel Öl in den Tanks bedeutet hohe Lagerkosten. Bedenken Sie alle Faktoren, die bei einer Spekulation mitspielen.

Wenn Sie kurzfristig Geld benötigen, können Sie einen Wechsel schreiben. Zu einem festen Termin müssen Sie dann den Wechselbetrag zurückerstatten. Fehlen Ihnen dazu die Mittel, werden Ihre Aktien herangezogen. Reichen Ihre Aktien zur Deckung nicht, machen Sie Schulden. Und die sind teuer! Die Höhe der

Summe, über die der Wechsel läuft, ist abhängig von Ihrem "Guten Ruf". Und der entspricht Ihrer Beliebtheit.

Die tägliche Ölfördermenge können Sie für jedes Land einzeln bestimmen. Sie gilt für jede Ölpumpe, die Sie in dem Land in Betrieb haben. Wenn Sie also 10 Pumpen in einem Land aufgestellt haben und die Fördermenge auf 200t festsetzen, dann werden pro Tag 2000t Öl gefördert. Passen Sie die Fördermenge der Kapazität und Laufzeit Ihrer Tanker an.

Je geringer das Volumen eines Ölfeldes ist, desto tiefer müssen Sie bohren. Und umso länger dauert natürlich auch die Probebohrung.

In jedem Land können Sie bis zu 20 Konzessionen für Ölfelder kaufen. Legen Sie ein Ölfeld still, erlöschen die Konzessionen.

Sabotage ist eine unsaubere Methode, die Karriereleiter zu erklimmen, und Sie setzen sich persönlichem Risiko aus.

Da es sich in Ihren Kreisen nicht ziemt, persönlich Hand an einen Konkurrenten zu legen, beauftragen Sie einen Sabotage-Agenten.

Diese "Sabogenten" verlangen eine angemessene Bezahlung. Das "Honorar" ist um so höher, je mehr Erfolge ein Sabogent in seiner Laufbahn nachweisen kann.