

Die Vorgeschichte

12.05.1960

Mißmanagement bringt den größten amerikanischen Ölkonzern ins Gerede – durch Devisenspekulationen sind dem Konzern noch nicht übersehbare Verluste entstanden – die Börse reagiert nervös – Kursverlust der Aktie hält sich – noch – in Grenzen...

29.05.1960

Krisensitzung der Konzernleitung – Verluste sind größer als zunächst erwartet – Gläubigerbanken erwarten Konsequenzen – Panikverkäufe der Ölaktie von Kleinaktionären an der Börse – Kursverfall ist nicht zu stoppen...

03.06.1960

Entlassungen in der Manageretage gefordert – Banken werden nervös – Kursverfall der Aktie übersteigt 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 Universität...

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 dieser vollkommen heruntergewirtschafteten Konzernteile! Nutzen Sie Ihre Chance!

01.08.1960

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

Spielanleitung Ladeanweisung und Steuerung:

Atari ST:

Legen Sie die Programm-Diskette "Yuppi's Revenge" in Laufwerk A ein, öffnen Sie das Inhaltsverzeichnis und klicken Sie den Dateinamen **YUPPI.PR** zweimal schnell hintereinander an.

Die Steuerung erfolgt wahlweise mit der Maus, einem Joystick in Port 2 oder den Cursor- und den Ziffern-Tasten. Sie bestätigen Ihre Wahl dementsprechend mit der Maustaste, dem Joystick-Knopf oder der Return/Enter-Taste.

MS-DOS:

Booten Sie Ihren Rechner mit Ihrer DOS-Diskette. Achten Sie darauf, daß keine speicherresidenten Programme geladen werden. Legen Sie dann die Programm-Diskette "Yuppi's Revenge" in Laufwerk A ein. Sie starten das Programm von Laufwerk A mit dem Befehl **YUPPI**.

Die Steuerung erfolgt mittels der Cursor- und der Ziffern-Tasten. Sie bestätigen Ihre Wahl mit der Return/Enter-Taste. Es empfiehlt sich, den Zehnerblock auf NUM LOCK zu schalten, da Ihnen dann sowohl die Cursor-Funktionen als auch die Ziffern des Zehnerblocks zur Verfügung stehen.

Amiga

Legen Sie die Programm-Diskette "Yuppi's Revenge" in Laufwerk DF0: ein und schalten Sie den Rechner ein. Die Amiga 1000 starten Sie bitte wie gewöhnlich mit der KICKSTART-Diskette und legen die Programmdiskette ein, wenn der Rechner nach der WORKBENCH-Diskette verlangt.

Die Steuerung erfolgt mit der Maus oder den Cursor- und Zifferntasten. Sie bestätigen Ihre Wahl mit der Maustaste oder der Return/Enter-Taste.

C64

Legen Sie die Programm-Diskette in das Laufwerk ein und starten Sie das Programm mit dem Befehl **LOAD""*,8,1**.

Die Steuerung erfolgt wahlweise mit dem Joystick oder den Cursor-Tasten. Zahlen werden mit den Ziffern-Tasten eingegeben.

Allgemeines

Halten Sie eine formatierte Leerdiskette zum Abspeichern der Zwischenstände bereit.

Achten Sie nun auf Ihre Gesundheit, steigern Sie Ihre Beliebtheit und lassen Sie sich nicht durch schlechtes Wetter und ungünstigen Aktienkursen 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

Neues Spiel starten

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

Abgespeicherten Spielstand laden

Wenn Sie bei Ihrer letzten "Yuppi-Party" den Spielstand abgespeichert haben, können Sie das Spiel hier fortsetzen. Beantworten Sie hierzu die Frage entsprechend.

Legen Sie nun Ihre Diskette mit dem Zwischenstand ein. Bei den Amiga-, MS-DOS- und C64-Rechnern geben Sie den Namen des Zwischenstandes ein, bei dem Atari ST treffen Sie Ihre Wahl über die Objektauswahl-Box.

Das Hauptmenü

Das Hauptmenü verzweigt in die folgenden Untermenüs

(New York / Rotterdam)

(Mexico / Venezuela

Arabien / Sumatra)

> TAXI <

> TAXI <

Fracht

Fracht

Ölmarkt

Ölmarkt

Bankdepot

Bankdepot

Zentrale

Zentrale

Wurf

Expedition

Sabotage

Sabotage

Daten

Daten

Das TAXI-Menü

Mit dem Taxi fahren Sie entweder in ein Hotel oder zum Flughafen.

Das Hotel-Menü

Wählen Sie die Preisklasse des Zimmers, in dem Sie wohnen möchten und geben Sie dann die Dauer Ihres Aufenthaltes an.

Das Flughafen-Menü

Von hier haben Sie Verbindung zu den wichtigen Ölländern Mexico, Venezuela, Arabien, Sumatra und den wichtigsten Ölimport-Häfen New York und Rotterdam. Der Preis für Ihr Flugticket wird von Ihrem Konto abgebucht.

Das Fracht-Kontor

Hier, in Ihrem Frachtkontor, geben Sie Ihren Kapitänen die Marschrouten und die Fracht – vom Ölland wohl meist mit Öl beladen, vom Ölhafen mit Ballast zurück ins Ölland – bekannt. Wählen Sie den Ausgangsort, die Fracht, den Zielort und welches Schiff auf Reisen gehen soll.

Der Ölmarkt

Ist das Öl in New York oder Rotterdam, muß es an den Verbraucher gebracht werden. Sie können natürlich auch mit dem Ölpreis spekulieren und so Ihren Profit weiter steigern:

Das Bankdepot

Eines Ihrer Ziele ist es, einen möglichst großen Teil Ihrer Firma unter Kontrolle zu bekommen. Kaufen Sie also Anteile Ihrer Firma. Wenn Sie darüberhinaus mit Aktien spekulieren wollen, können Sie auch die Aktien der Konkurrenzfirmen kaufen. Bei Geldbedarf lassen sich natürlich alle Werte wieder verkaufen – zum Tageskurs.

Sind alle Quellen versiegt, hilft unter Umständen nur noch ein Wechsel. Aber Vorsicht! Ein geplatzter Wechsel richtet großen Schaden in Ihrer Firma an.

Die Zentrale

In der Zentrale rüsten Sie sich mit den notwendigen Gegenständen aus, die Sie für eine Expedition brauchen und Sie setzen die Förderquote für das jeweilige Land fest.

Für eine Expedition benötigen Sie Sprengsätze und Bohrtürme. Zur Sicherung Ihrer Ölfelder haben sich Hubschrauber bewährt.

Die Werft (nur in New York und Rotterdam)

Ihre Schiffe benötigen Wartung. Je länger ein Schiff läuft, desto mehr kleine Schäden führen zu immer weniger Kapazität. Also muß jedes Schiffes in Abständen in das Dock, wo es repariert wird. Unangenehmen Sicherheitsüberprüfungen kann man ruhig entgegensehen, wenn der Zustand der Tanker nichts zu wünschen übrig läßt.

Ist ein Tanker jedoch soweit heruntergekommen – zum Beispiel im letzten Sturm – daß eine Reparatur zu teuer wird, hilft nur noch verschrotten, um den Schaden zu minimieren.

Wenn die Fördermengen zunehmen, reicht die Kapazität Ihrer Schiffe wohl kaum aus. Ordern Sie neue Tanker, die Ihnen nach kurzer Zeit zur Verfügung stehen. Achten Sie jedoch darauf, daß Ihre Förderquoten in richtiger Relation zu Ihrer Tankerkapazität steht, da sonst die Aufenthalte in den Häfen zu lang werden.

Die Expedition (nicht in New York und Rotterdam)

Ohne Ölfelder keine Ölförderung... Sie haben Ihre Expedition in der Zentrale ausgerüstet und sind nun unterwegs.

Setzen Sie Ihre Sprengsätze und werten Sie die seismologische Kurve aus. Je höher die Spitzen, desto mehr Öl im Boden. Nun schnell die Konzession gesichert und gleich eine Probebohrung angeordnet. Nach einigen Tagen wird vielleicht schon das erste Öl in Ihre Tanks fließen.

Und wenn eine Ölquelle trocken gepumpt ist, sollte man sie stilllegen, um neue Vorkommen erschließen zu können.

Die Sabotage (C64 eingeschränkt)

Was suchen Sie in diesem finsternen Hafenviertel? Einen Spezialisten, einen Sabogenten? Ihr Gegner ist Ihnen ein Dorn im Auge und ein kleiner Sabotageakt soll das wieder in Ordnung bringen?

Wählen Sie den Gegner, der Ihnen zu erfolgreich ist, und wählen Sie den Ort des Anschlages. Soll es gegen die Konkurrenzschiffe oder gegen die Ölfelder gehen?

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

Planen Sie mit dem Sabogenten den Weg zum Ort des Anschlages, die Lage der Sprengbomben und den Rückweg. Bedenken Sie dabei die Hubschrauberstationen des Gegners! Wenn der Anschlag daneben geht...

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 Unversitätsball statt, auf dem wieder der erfolgreichste Manager gekürt wird? Hier finden Sie die Daten.

Tankerpositionen

Welcher Tanker auf welcher Route mit welcher Ladung unterwegs ist, und in welchem Zustand er im Zielhafen ankommt, das sind wichtige Daten für die weitere Planung.

Ölfelder

Mindestens ebensowichtig ist es, den Überblick über die Zahl der Ölfelder, deren Fördermengen und die Mengen des eingelagerten Öles im Auge zu behalten.

Ölpreisentwicklung

Wer mit Öl handelt muß die Preise kennen. Und den Kurs der eigenen Aktien...

Abspeichern

Und wenn die Nacht wieder zum Morgen geworden ist und auch die Gesundheit des Spielers vor dem Rechner eine Pause fordert, sollte der Zwischenstand auf der Datendiskette gesichert werden. Legen Sie gemäß den Anweisungen die Datendiskette ein und geben Sie einen Namen für den Zwischenstand an. Bei dem Atari ST läuft die Aktion über eine Fileselect-Box.

Ein paar Tips am Rande

Alle Ihre Aktionen haben natürlich das Ziel, Ihre Firma zu der bedeutendsten Ölkompagnie zu machen. Verlieren Sie dabei jedoch nie die beiden Anzeigen für Gesundheit und Beliebtheit aus den Augen. Auch der geschickteste Geschäftsmann wird nur Verluste erzielen, wenn er mehr Zeit im Krankbett

als am Schreibtisch verbringt, mehr Geld in Krankenhausaufenthalte investiert, als in neues Gerät.

Und zum erfolgreichsten Absolventen der Harvard University wird nur der gekürt werden, der neben guten Ergebnissen im geschäftlichen Bereich auch ein hohes Ansehen in der Gesellschaft 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 der Tanker richtet sich nach ihrem Zustand. Ist der Zustand eines Tankers bedenklich, müssen Sie damit rechnen, daß er sein Ziel nicht mehr erreicht. Mit einer guten Organisation der Öltransporte können Sie die anfallenden Lagerkosten für Ihr Öl drastisch verringern und entgehen der Gefahr von Sabotageakten gegen Ihre Tanker. Wenn Sie allerdings nicht genügend Kapital haben, um die Frachtkosten zu bezahlen, bleibt der Tanker in seinem Hafen liegen.

Ist an einem Ort sehr viel Öl, sinkt auch sein Preis. Spekulationen mit Öl sollten Sie nur für kurze Zeiträume ins Auge fassen, da Sie von Ihrem eventuellen Spekulationsgewinn die Lagerkosten abrechnen müssen.

Falls Sie kurzfristig Geld brauchen, können Sie Geld über einen Wechsel leihen. Zu einem festgelegten Termin müssen Sie dann die Summe, über die der Wechsel läuft, zurückzahlen. Sollten Ihnen dazu die Mittel fehlen, werden

Ihre Aktien zur Begleichung herangezogen. Wenn Sie auch keine Aktien haben, verschulden Sie sich. Die Höhe der Wechselsumme 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 Ölpumpen in einem Land haben und eine Fördermenge von 200t angeben, dann werden 2000t Öl pro Tag gefördert. Sie können Ihre Ölförderung somit dem Zustand und den Frachtzeiten Ihrer Tanker anpassen.

Je geringer das Volumen eines Ölfeldes ist, desto tiefer muß gebohrt werden. Entsprechend lange dauert dann eine Probebohrung. Maximal können 20 Konzessionen je Land für Ölfelder gekauft werden. Wird ein Ölfeld stillgelegt, dann erlischt auch die Konzession.

Sabotage ist eine sehr unsaubere Methode, die Karriereleiter zu erklimmen, und Sie setzen sich einem großen Risiko aus. Da es sich in Ihren Kreisen nicht ziemt, persönlich Hand an Ihre Konkurrenten zu legen, beauftragen Sie dazu einen Sabotage-Agenten.

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

Yuppi's Revenge

Idee und Programmierung ST, MS-DOS und Amiga: Ralf Glau

Konvertierung C64: Zuheir Urwani

Graphik: Thomas Heimen

Produktion und Handbuch: Harald Uenzelmann

Copyright © 1988: Ariola Soft GmbH