

TOP TEN TOP

TOP TEN

1. To be on Top
2. Shades
3. Holiday Mon
4. Dry

Rainbow
*** Arts

TO BE ON TOP ANLEITUNG

Wichtig: Legen Sie eine formatierte Diskette oder eine Leerkassette ein, auf der Sie Ihre eigene Top Ten speichern können, da dies auf dem jeweiligen Original-Datenträger nicht möglich ist.

Ladeanweisung C64 Kassette:

Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

Ladeanweisung C64 Diskette:

Tippen Sie LOAD****, 8, 1 und drücken dann die RETURN-Taste.

Ladeanweisung Amiga:

Legen Sie die Diskette ein, wenn die Workbench verlangt wird. Stecken Sie den Joystick in Port 2.

Hauptmenü:

Nach dem Laden erscheint der Vorspann. Durch Drücken der Leertaste wird das Spiel geladen. Hier können Sie im Hauptmenü folgende Funktionen mit den Funktionstasten auswählen:

F 1: Spielstart

F 3: Top Ten anzeigen

Die hier dargestellte Top Ten entspricht zwar einer High Score-Liste, jedoch kann man sich die in den vorangegangenen Spielen erstellten Songs anhören, indem man die Plazierungen durch die Tasten 1—0 anwählt.

Wenn noch nicht gespielt, oder keine Top Ten geladen worden ist, sind die Plazierungen mit 10 unterschiedlichen kleinen Songs belegt. Drücken Sie die RETURN-Taste, um wieder zurück in das Hauptmenü zu gelangen.

F6: Eine eigene, vorher auf Kassette oder Diskette abgespeicherte Top Ten laden.

F8: Speichern einer Top Ten

Falls Sie Ihre eigene Top Ten abspeichern möchten, legen Sie dazu eine eigene Kassette oder (formatierte) Diskette ein. Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen.

Spielverlauf:

Sie sind in diesem Spiel ein Jugendlicher, der versucht, allen Hindernissen und Gefahren zum Trotz, mit seiner musikalischen Begabung und einer gehörigen Portion Zähigkeit an die Spitze der Hitparade zu gelangen.

Während des Spiels komponieren Sie einen Song, der nicht nur gute Aussichten hat, in der Top Ten plazierte zu werden, sondern Ihnen auch, wenn Sie gut genug sind, einen Auftritt in der bekannten Musiksending von RTV beschert.

Steuerung:

Die Steuerung verhält sich analog zu den Bewegungen der Spielfigur (hoch, runter, rechts, links).

Diagonale Bewegungen sind ebenfalls möglich.

Durch Drücken des Feuerknopfs werden Aktionen, wie z. B. Aufsammeln von Objekten, Kommunikation mit Personen, Türen öffnen usw., eingeleitet. Mehr können wir an dieser Stelle aus Gründen der Diskretion leider nicht verraten!

Statusfeld:

- ITEM — hier werden Objekte angezeigt, die man im Verlauf des Spiels erhält oder aufsammelt
- LEVEL — zeigt den momentanen Aufenthaltsort des Spielers an
- INSPIRATION — Anzahl der bereits gesammelten Inspirationen
- CHART NO. — augenblickliche Top Ten-Plazierung

Spielbeginn:

Nachdem Sie die F1-Taste zum Spielstart gedrückt haben, müssen Sie zuerst einen Namen für den zu erstellenden Song eingeben und dann die RETURN-Taste drücken.

Sie befinden sich nun auf einer belebten Straße in Ihrem Heimatort. Um Ihrem Glück keinen bleibenden Schaden zuzufügen, sollten Sie Zusammenstöße mit den seltsamen Gestalten und Fahrzeugen auf der Straße vermeiden.

An der Straße befinden sich mehrere Gebäude, deren Bedeutung Sie selbst herausfinden müssen. Sehen Sie zu, daß Sie die richtige Tür erwischen, sonst werden Sie seltsame Dinge erleben. Lernen Sie aus Ihren Fehlern!

Inspirationen sammeln:

Inspirationen sind musikalische Ideen, die oft in den ungewöhnlichsten Situationen entstehen.

Aus diesen Inspirationen bildet man meistens den Hauptteil des Songs, den Refrain.

Ein Song besteht zusätzlich noch aus einem Zwischenteil, der sich mit dem Refrain abwechselt.

Es gibt vier Arten von Inspirationen, die man auf sammeln kann:

1. BASS — Insp. (für Refrain) 16 verschiedene Baßläufe
2. ACCOMP — Insp. (für Refrain) 16 versch. Begleitungen
3. MELODY — Insp. (für Refrain) 16 versch. Melodien
4. SEQUENCE — Insp. (für Zwischenteil) 16 versch. Sequenzen

Man kann bis zu vier Inspirationen von jeder der o. g. Arten in vier Durchgängen einsammeln, indem man die durch 16 verschiedene Farben gekennzeichneten Inspirationen mit einem Fadenkreuz berührt und dann den Feuerknopf drückt.

Wurde von einer Art keine Inspiration eingesammelt, ist das Spiel beendet; denn wie soll man ohne Inspiration einen Hit landen?

Wichtig: Es geht nicht darum, möglichst viele Inspirationen schnell zu sammeln, sondern sich auf die Farben zu konzentrieren, die sich in den vorangegangenen Spielen besonders gut angehört haben. Auch sollten nicht immer die gleichen Farben gesammelt werden.

Song zusammenstellen:

Die eingesammelten Inspirationen werden jetzt auf einer Art Klavier abgebildet. Sie können nun einzeln mit der dargestellten Hand angewählt und kombiniert werden.

Es kann jedoch nur je eine Farbe von BASS, ACCOMP und MELODY, die dann zusammen den Refrain bilden, gespielt werden.

Diese Kombinationen werden vom Computer bewertet und können, je besser sie sind, den weiteren Spielverlauf um so positiver beeinflussen. Probieren ist also angesagt.

Zusätzlich muß noch eine SEQUENCE-Inspiration, die dann den Zwischenteil bildet, ausgewählt werden.

Danach sollte man sich, um Mißgriffe zu vermeiden, Refrain und Zwischenteil noch einmal nacheinander anhören (indem man einfach wartet, bis sich Refrain und Zwischenteil zweimal abgewechselt haben), bevor man sich dem weiteren Spielverlauf widmet. Hierzu ist ein nicht eben unbekanntes Feld anzuklicken.

Demo-Tape erstellen:

Hier ist ein Synthesizer abgebildet, auf dessen linkem Tastenblock Sie mit der dargestellten Hand den Klang der Instrumente auswählen können.

Neben den drei Reihen zu je vier Tasten stehen die Zahlen 1, 2 und 3 stellvertretend für BASS, ACCOMP und MELODY.

Ist der gewünschte Klang eingestellt (sorgfältig anhören!), verlassen Sie diesen Modus mit EXIT.

Tonstudio:

Alle Tasten außer RECORD sollten ausprobiert werden.

Sie können an dieser Stelle Ihrem Song noch eine der 16 Drumsequenzen hinzufügen.

Nachdem alle endgültigen Einstellungen vorgenommen worden sind, drücken Sie auf dem Tastenfeld des Tonstudios zuerst die Rückspultaste (zwei Pfeile nach links) und dann RECORD. Der Song ist jetzt endgültig fertig.

RAINBOW-TV-Studio:

Falls Ihr Song unter die ersten drei Titel in der Top Ten (siehe Platzierung) gekommen ist, erhalten Sie eine RTV INVITATION (Einladung) zum großen Finale auf der Bühne.

Es kommt jetzt auf Ihre Bühnenschow an, ob die Einschaltquote steigt oder fällt, denn davon hängt im Zeitalter des allgegenwärtigen Satellitenfernsehens natürlich der weitere Erfolg Ihres Songs ab.

An dieser Stelle müssen Sie den Rhythmus zu Ihrem Song mittels eines Samplesynthesizers live mitspielen.

Folgende Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Feuerknopf : Bass drum

Oben : Clap

Unten : "Nineteen"

Rechts : Snare drum 1

Links : Snare drum 2

Hier werden Abwechslungsreichtum und Rhythmusgefühl von den Zuschauern bewertet.

Solange sich die Anzeige oben links nicht im grünen Bereich befindet, kann dies Ihrer Platzierung schaden.

Sollten Sie jedoch den ersten Platz erreichen, erwartet Sie eine kleine Überraschung.

Ende des Spiels:

Falls das Spiel vor Erreichen des Ziels vorzeitig durch den Computer beendet worden ist, so wird dies stets mit einer Bildschirmmeldung begründet. Merken Sie sich diese Hinweise.

Vergewissern Sie sich vor dem Ausschalten, ob Sie Ihre Top Ten nicht speichern wollen (siehe Hauptmenü).

Ich hoffe, daß Ihnen dieses Spiel viel Spaß machen wird.

Schreiben Sie mir Ihre Meinung; vielleicht wird es ja mal ein TO BE ON TOP II geben.

Jetzt aber schnell Kassette oder Diskette einlegen . . .

Ihr

Chris Hülsbeck

TO BE ON TOP INSTRUCTIONS

Note: If you would like to save your own Top Ten, make sure you have an extra tape or an extra formatted disc.

Saving on the original tape or disc is not possible.

Loading instructions C64 tape:

Press SHIFT and RUN/STOP key simultaneously.

Press PLAY on tape recorder.

Loading instructions C64 disc:

Type LOAD""",8,1 and press RETURN.

Loading instructions Amiga:

Insert disc when workbench is desired.

Connect the joystick with port #2.

Main menu:

After the first part of the program has been loaded, the title screen will appear and you will hear the title music.

To continue loading, press the space bar.

Once in the main menu, you have the following options:

F1: To start the game

F3: Display top ten

The top ten represents a high score table, and differs only in that you can replay any of the songs by pressing the relevant key (1—0).

Even when you haven't been listed in the top ten before, there will still be ten songs that you can listen to.

You can also listen to your own top ten, either loaded from tape or disc.

Press RETURN to go back to the main menu.

F6: Load a previously saved top ten from tape or disc.

F8: Save your own top ten

If you want to save your own top ten, insert an empty tape or a formatted disc and follow the screen prompts.

About „To Be On Top“

In this game, you are a youth who tries to get to the top of the charts, against all odds.

During the game, you compose a song which has a good chance to be listed in the top ten. If this song is good enough, you will be invited to perform your hit live on RTV.

Controls:

You can move the figure on the screen analogously with the joystick movements (up, down, left, right). Diagonal movements are also possible. By pressing the fire button you can open doors, communicate with other people and collect objects etc. You'll have to discover the rest on your own!

Status display:

ITEM — this will be objects that you collect during the game
LEVEL — shows the player's current position
INSPIRATION — number of collected inspirations
CHART NO. — current top ten position

Starting the game:

After pressing the F1 key, you must firstly type in a name for the song to be composed. The press RETURN. Now you find yourself standing in a busy street in your home town. Be careful not to collide with any of the strange people and vehicles you meet here! You have to discover yourself what lies inside the many buildings! But beware! Make sure that you choose the right door, otherwise you will experience some very strange things! Learn from your mistakes!

Collecting inspirations:

Inspirations are musical ideas, that often are originated in the most unusual situations. These inspirations are generally taken for the main part of the song, called the refrain. A song also consists of another part which alternates with the refrain, called the verse.

There are four kinds of inspirations to be collected:

1. BASS — (for the refrain) : 16 different bass lines
2. ACCOMP — (for the refrain) : 16 different accompaniments
3. MELODY — (for the refrain) : 16 different melodies
4. SEQUENCE — (for the verse) : 16 different sequences

Up to four different kinds of inspirations can be collected in four rounds. To do this you must touch the inspirations with the aiming cross and then press the fire button. But you must be quick!

If you fail to collect even one inspiration from one of the four groups, the game is over - how can you compose a hit without inspirations?

Note: It is not important to collect as many inspirations as possible, rather concentrate on the colours which have sounded good to you before. Also, you should not collect the same colours everytime.

Putting together your song:

The so collected inspirations are now displayed on a keyboard. Now you can choose and combine inspirations using the hand-shaped cursor. Note that you can only take one colour from each line (BASS, ACCOMP and MELODY) to compose the refrain. These combinations will be valued by the computer, and the better they are, the further you will get in the game. Have a go!

You must also choose a SEQUENCE-Inspiration that will form the verse. In order to avoid mistakes, you should listen your refrain and verse at least once (simply wait until the refrain and verse have change twice). Only then, when you are happy with your composition, should you proceed. You should know how to do this!

Recording the demo-tape:

Here a synthesizer is displayed. On the left keypad, with the hand-shaped cursor, it is possible for you to choose the sound of your instrument. Next to the three rows (each with four keys), there are the numbers 1, 2 and 3. These stand for BASS, ACCOMP and MELODY. Adjust the sound until you are satisfied (listen very carefully!), then you can leave this mode with EXIT.

Recording Studio:

To start with, use all of the keys except RECORD. At this point you can add one of the 16 drum sequences to your song. When all final adjustments have been made, using the Recording Studio's keypad, first rewind the tape (two arrows facing left), and then press RECORD. Your song is now finally ready!

RAINBOW TV Studio:

If your song is one of the top three titles in the Top Ten (see placings), you will receive an RTV INVITATION to the Grand Final on stage. The number of viewers that you have depends on your stage show, and naturally, in this age of Imnpresent satellite-television, it will influence the success of your song.

At this point, you must play the rhythm for your song live using a sample synthesizer.

The following functions stand at your disposal:

Fire button : Bass drum
Up : Clap
Down : "Nineteen"
Right : Snare drum 1
Left : Snare drum 2

Here variety and "rhythm-feeling" will be judged by the audience. As long as the display in the top left corner doesn't go into the green area, this can damage your placing.

If you reach first place, you can expect a small surprise!

End of the game:

If the game ends prematurely, a screen message will appear, which you should take note of in order to avoid the same mistake next time!

If you want to save your own Top Ten, be sure to do this before you turn off the computer (see main menu).

I hope that you will have fun with this game, write and tell me your views. Perhaps there will be a TO BE ON TOP II. Now quickly load your cassette or disk ...

Chris Hülsbeck

Please contact:
RAINBOW ARTS Software GmbH
Münsterstr. 27
4830 Gütersloh 1

Created by:
Chris Hülsbeck
Matthias Sykosch
Uwe Meier

Other projects with sound by Chris Hülsbeck:
ANTICS, BABY OF CAN GURU, JINKS, SOLDIER, BAD CAT

Special thanks to Peter Thierolf and everybody at RAINBOW ARTS
Translation by SUEYAY SYSTEMS

