

TO BE ON TOP

Note: If you would like to save your own TopTen, make sure you have an extra tape or an extra formatted disc. Saving on the original tape or disc is impossible.

Loading instructions

- C64 tape** Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on tape recorder.
- C64 disc** Type `LOAD"*".8,1` and press RETURN
- Atari ST** Insert the first disk into drive A and turn on the computer. Connect the joystick to 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 TopTen. The TopTen represent a high score table, and you can replay any of the songs by pressing the relevant key (1-0). Even when you haven't been listed in the TopTen before, there will still be ten songs that you can listen to. You can also listen to your own TopTen, either loaded from tape or disc. Press RETURN to go back to the main menu.
- F6** Load a previously saved TopTen from tape or disc.
- F8** Save your own TopTen. If you want to save your own TopTen, 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 TopTen of the charts, against all odds. During the game, you compose a song which has a good chance to be listed in the TopTen. 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** objects that you collect during the game
- LEVEL** shows the player's current position
- INSPIRATION** number of collected inspirations
- CHART NO.** current TopTen position

Starting the game

After pressing the F1 key, you must firstly type in a name for the song to be composed. Then 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. Make sure that you choose the right door, otherwise you will experience some very strange things. Learn from the 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 colour everytime.

Putting together your song:

The 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 the refrain and verse at least once (simply wait until the refrain and verse have chance twice). Only then, when you are happy with your composition, you should proceed. You should know how to do this.

Recording a demotape

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 Studios 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 TopTen (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 Imnipresent 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:

Firebutton	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 the first place, you can expect a small surprise.

End of the game

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

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

TO BE ON TOP

Ladeanweisungen

- C64 Kasette** Drücken Sie die Tasten SHIFT und RUN/ STOP gleichzeitig. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrecorders
- C64 Diskette** Tippen Sie `L O A D " * " , 8 , 1` ein und drücken dann die RETRUN-Taste.
- Atari ST** Legen Sie die erste Diskette in das Laufwerk A und schalten sie dann den Rechner an.

Sie benötigen einen Joystick in Port2 um To be on Top zu spielen.

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.

- F1 Spielstart
- F2 Top Ten anzeigen.

Die hier dargestellte Top-Ten entspricht der Highscore-Liste, jedoch kann man sich die in den vorangegangenen Spielen erstellten Songs anhören, indem man die Plazierung durch die Tasten 1-0 anwählt. Wenn noch nicht gespielt wurde, sind die Plazierungen mit 10 unterschiedlichen Songs belegt. Durch Drücken der RETURN-Taste, um wieder zurück in das Hauptmenü zu gelangen.

- F6 Eine eigene, vorher abgespeicherte TopTen laden
- F8 Speichern einer TopTen. Falls Sie Ihre eigenen TopTen abspeichern möchten, legen Sie eine eigene Kasette oder formatierte Diskette ein. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Spielverlauf

Sie sind auf dem Weg nach oben. Während des Spiels müssen Sie eigene Songs komponieren.

Steuerung

Alle Joystickrichtungen entsprechen der Bewegung der Spielfigur, diagonale Richtungen sind möglich. Mit dem Feuerknopf werden Aktionen ausgeführt.

Statusfeld

- ITEM hier werden Objekte angezeigt, die man besitzt
- LEVEL zeigt den Aufenthaltsort an
- INSPIRATION Anzahl der bereits gesammelten Inspirationen
- CHART NO. augenblickliche Plazierung

Spielbeginn

Mit F1 und folgender Eingabe Ihres Names beginnen Sie das Spiel. Die Namenseingabe beenden Sie mit der RETURN-Taste. Auf der Straße befinden sich mehrere Gebäude, deren Bedeutung Sie selbst klären müssen.

Inspirationen sammeln

Inspirationen sind musikalische Ideen, aus denen der Hauptteil von Songs entsteht. Es gibt vier Arten von Inspirationen:

- | | | |
|-------------|--------------|--------------|
| 1. BASS | Refrain | Bassläufe |
| 2. ACCOMP | Refrain | Begleitungen |
| 3. MELODY | Refrain | Melodien |
| 4. SEQUENCE | Zwischenteil | Sequenzen |

Man kann bis zu vier Inspirationen je Art in vier Durchgängen einsammeln, indem man die durch 16 verschiedene Farben gekennzeichneten Inspirationen mit einem Fadenkreuz berührt und dann den Feuerknopf drückt. Tip: Es geht nicht darum möglichst viele Inspirationen zu sammeln, sondern sich auf die Farben zu konzentrieren.

Songs 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 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 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 Tastenblok 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.

Rainbow-TV-Studio

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

Es kommt jetzt auf Ihre Bühnenshow 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 abspielen.

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 dieses 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 durch den Computer beendet worden ist, so wird dies stets mit einer Bildschirrmeldung begründet. Merken Sie sich diese Hinweise.

Vergewissern Sie sich vor dem Ausschalten, ob Sie Ihre TopTen nicht speichern wollen (Hauptmenü)