CHARTBUSTER
HANDBUCH

CHARTBUSTER

INHALT

Einleitung 3
Installation 3
Deinstallation 4
Spielstart 4
Schnellstart 6
Gründung einer Band 7
Musiker suchen 8
Versicherung abschließen 9
Musiker unter Vertrag nehmen 9
CD aufnehmen 10
Eigenes Studio 11
Aufnahme verbessern 11
Ergebnis anhören 11
Marketing, Produktion, Verkauf 12
Einkauf, Produktion, Lager, Subunternehmer 13
Hauptbildschirm 15
Optionen 16
Räume bauen 17
Telefonbuch 18
Statistiken, Statusanzeige 19
Externe Agenturen 20
Bank 20
Tonstudio 21
Marketing 22
Versicherung 22
Vertrieb 23
Subunternehmer 24
Sicherheit 24
Tourneeagentur 25
Interne Räume 25
Hotline 30
Copyrights 30
Credits 31

EINLEITUNG

Für eine Platin-CD würden Sie als Musikproduzent (fast) alles tun! Doch bisher ist Ihre Firma nur mit dem Nötigsten ausgestattet, und die meisten Musiker, die sich bei Ihnen bewerben, haben wenig Talent und seltsame Gehaltsvorstellungen. Selektieren Sie die Besten und stellen diese zu einer erfolgreichen Band zusammen. Jetzt können Sie Alben, Singles oder Videos produzieren und Käufer für Ihre Machwerke finden! Organisieren Sie Tourneen, entscheiden Sie über Werbemaßnahmen, schließen Sie Verträge mit Großhändlern, und sorgen Sie dafür, daß intern alles gut läuft, damit kein Lieferengpaß zu Verlusten führt. Sicherheitskräfte schützen Sie und Ihr Studio vor den Späßen der Konkurrenz, und vielleicht klopft schon morgen der Mega-Star mit dem Top-Hit an IHRE Tür!

INSTALLATION

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk. Starten Sie das Programm **SETUP.EXE**, das sich im Hauptverzeichnis der CD befindet (z.B. über den Explorer oder über Startmenü\Ausführen). Folgen Sie anschließend den Anweisungen des Setup-Programms.

Nach der Installation der Programmdateien haben Sie die Möglichkeit, DirectX 5.2 zu installieren. Bitte beachten Sie, daß zur Ausführung von Chartbuster eine DirectX-Version von 5.2 oder höher notwendig ist!

Schließlich werden Sie gefragt, ob Sie DirectMedia installieren möchten. Wenn sich dieses noch nicht auf Ihrem System befindet, sollten Sie DirectMedia jetzt installieren, da Chartbuster sonst nicht richtig laufen wird. Starten Sie nach der Installation bitte Ihren Rechner neu.

DEINSTALLATION

Um das Programm zu deinstallieren, wählen Sie entweder das entsprechende Icon im Start-Menü, oder Sie führen die Deinstallation über Systemsteuerung > Software durch. Bei der Deinstallation werden alle Spuren des Programms beseitigt mit Ausnahme des Verzeichnisses NEW GENERATION SOFTWARE, sofern das Programm dort installiert wurde, und des Verzeichnisses SAVEGAMES sowie die darin enthaltenen Spielstände.

SPIELSTART

Die Chartbuster-CD muß sich beim Spielstart im Laufwerk befinden. Rufen Sie nun über Startmenü\Chartbuster das Programm CHARTBUSTER auf. Bei jedem Spielstart erscheint zunächst das Intro. Dieses können Sie mit der ESC-Taste abbrechen.

Sollten Sie Probleme haben, das Spiel zu starten, versuchen Sie bitte, das Programm MUSICMAN.EXE mit den folgenden Optionen starten (entweder im DOS-Fenster, oder indem man die Verknüpfung im Startmenü bearbeitet):

novideo	Video wird nicht abgespielt
nomusic	Keine Musik (CD wird trotzdem benötigt)
nomouse	Benutzt nur den Standard-Windows-Zeiger; Sollte es dann trotzdem weiter Probleme geben, bitte darauf achten, daß das Standard-Schema benutzt wird!

z.B c:\programme\chartbuster>musicman nomouse novideo <ENTER>

Bei einem erfolgreichen Start sehen Sie das Startbild; hier können Sie u.a. entscheiden, ob Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden oder ein komplett neues Spiel beginnen möchten. Sie beenden das Programm mit Klick auf "Beenden" oder mit der Tastenkombination ALT+F4.

Spiel laden: Einfach einen Spielstand wählen und auf "OK" klicken - das Spiel wird gestartet.

Neues Spiel: Klicken Sie hier zum Neustart und stellen Sie im Folgebildschirm diese Parameter ein:

- Spielername: Klicken Sie auf "Spielernamen eingeben" und löschen Sie Text. Jetzt geben Sie einen neuen Namen ein. Bestätigen Sie den neuen Namen mit <Enter> bzw. <Return>, oder drücken Sie <ESC> oder eine der Maustasten, um die Änderungen zu verwerfen.

- 1/2/3: Hiermit stellen Sie die Anzahl der Computergegner ein... je mehr, desto wahrscheinlicher ist es, daß jemand versucht, Ihre Firma zu sabotieren...

- Leicht / Mittel / Hölle: Bestimmt die Spielgeschwindigkeit; bei “Leicht” kann man jede Runde selbst beenden, in den anderen beiden Stufen läuft die Zeit unaufhaltsam davon...

- Spielziel: Hier können Sie zwischen vier verschiedene Möglichkeiten wählen:

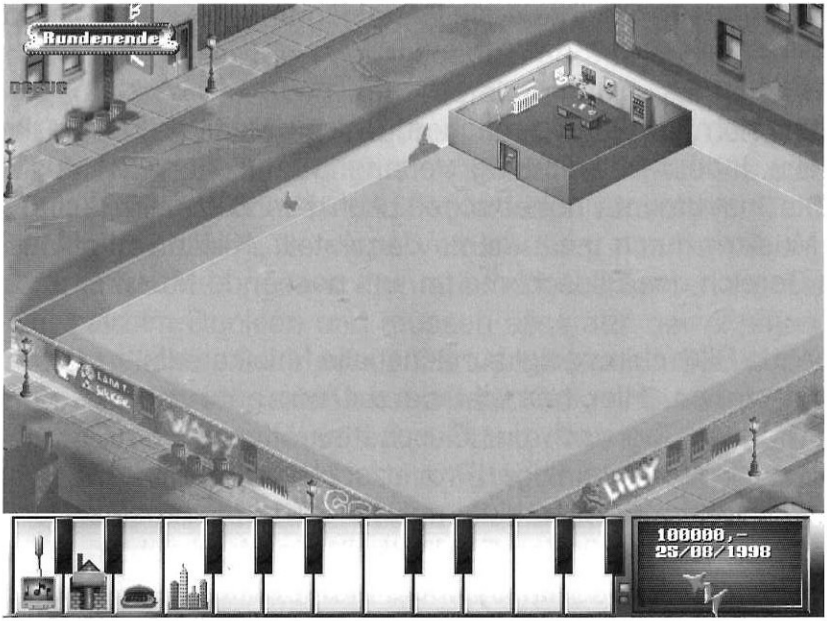
1. 10 Platinschallplatten
2. 10 goldene Schallplatten
3. 10.000.000 DM erreichen
4. Endlospiel ohne Ziel

Wenn Sie alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt haben, einfach mal auf “o.k.” und “Los Geht's” geklickt, und schon geht's los.

SCHNELLSTART

Legen Sie bitte die CD in das CD-Rom-Laufwerk. Über die Programm-Gruppe "Startmenü/Chartbuster" starten Sie das Spiel. Sie können sich jetzt in Ruhe das Intro ansehen, oder es mit ESC abbrechen. Danach erhalten Sie einen Bildschirm mit den Optionen "Intro anschauen", "Spiel laden", "Neues Spiel" oder "Spiel beenden". Wählen Sie "Neues Spiel". Jetzt können Sie verschiedene Parameter einstellen. Zuerst sollten Sie einen Spielernamen eingeben. Dazu auf das Textfeld "Spielernamen eingeben" klicken und den Text löschen. Dann Ihren Namen eingeben und <Return> drücken. Darunter können Sie entscheiden, ob Sie einen, zwei oder drei Computergegner wünschen. Den entsprechenden grünen Button anklicken. Rechts daneben können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Leicht, Mittel oder Hölle. Zu Beginn wählen Sie “Leicht”, damit

Sie nicht unter Zeitdruck spielen. Jetzt müssen Sie sich noch für eines der vier vorgegebenen Spielziele entscheiden. Mit “OK” bestätigen. Klicken Sie nun "Los geht's" an, und das Spiel beginnt.



Sie sehen jetzt den Hauptbildschirm. Von hier aus erreichen Sie alle wichtigen Optionen, die ein erfolgreicher Musikproduzent braucht. Unten rechts sehen Sie einen kleinen Monitor, der Ihnen das Datum angibt und wieviel Geld Sie noch besitzen. Am unteren Bildrand ist eine Klaviatur dargestellt. Wenn Sie auf die Klaviertaste ganz links klicken, gelangen Sie zu den "Optionen". Hier können Sie Ihr Spiel zwischendurch immer wieder speichern. Anklicken und dann einen freien Speicherplatz anwählen. Mit “OK” bestätigen.

Der erste sinnvolle Schritt ist die **Gründung einer Band.** Dazu gehen Sie in Ihr Büro, das zur Zeit noch der einzige Raum in Ihrem Gebäude ist. Sobald Sie mit der Maus auf das Büro zeigen, wird dieses gelb umrahmt. Es kann jetzt angeklickt werden. Im folgenden Bildschirm "Band grün-

den" anklicken. Geben Sie einen Namen ein (auf das Textfeld klicken) und anschließend <Return> drücken. Mit einer der sechs Klickflächen wählen Sie die von Ihnen bevorzugte Musikrichtung für Ihre erste Band: Dance, Rap, Pop, Reggea, Rock oder Volksmusik. Bestätigen Sie mit "OK". Schon haben Sie Ihre erste Band gegründet. Fehlen bloß noch die Musiker.

Sie sollten sich nun kundig machen, welche Musiker Sie für Ihre Band benötigen. Jede Musikrichtung verlangt natürlich nach Musikern die bestimmte Instrumente beherrschen. Auf dem Bildschirm sind die fehlenden Musiker durch Instrumente dargestellt. Klicken Sie "Musiker" im unteren Bereich des Bildschirms an, um passende **Musiker** zu **suchen**.

Der folgende Bildschirm zeigt zunächst alle Musiker, die bei Ihnen auf der Warteliste stehen. Hier herrscht derzeit nur gähnende Leere, da Sie kaum am ersten Tag nach der Geschäftseröffnung damit rechnen können, daß auch nur ein einziger Provinzschlagzeuger je etwas von Ihnen gehört hat. Gehen Sie also aktiv auf die Suche, indem Sie auf "Szene" klicken. Auch hier verkünden Sie lauthals die Musikrichtung, für die Sie Musiker suchen (die kleinen Symbole in der Mitte des Bildschirmes). In der Szene können Sie verschiedene Musiker ansprechen, indem Sie mit der Maus auf die entsprechenden Porträts klicken. Es können auch mehrere Musiker gleichzeitig ausgewählt werden. Über die Pfeiltasten können Sie sich weitere Musiker anzeigen lassen, sofern weitere "anwesend" sind. Nun klicken Sie auf "Anfragen", um die ausgewählten Musiker anzusprechen. Diese werden sich dann im Laufe der nächsten Tage bei Ihnen melden, wenn sie an einem Job interessiert sind. Verlassen Sie über "Exit" diesen Screen, und beenden Sie Ihren ersten Tag mit der Klickfläche "Rundenende" oben links im Hauptbildschirm. Über den Info-Stern oben rechts im Hauptbildschirm werden Sie über laufende Geschehnisse informiert. Einfach anklicken und lesen, welche Neuigkeiten es gibt.

Bis sich die Musiker bei Ihnen vorstellen haben Sie etwas Zeit, sich um

andere wichtige Dinge zu kümmern, z. B. eine **Versicherung** abzuschließen. Dies ist ratsam, da viel passieren kann und auch Ihre Konkurrenten nicht schlafen. Eine Versicherung können Sie **abschließen**, indem Sie das Telefonbuch anklicken. Ihr Telefonbuch finden Sie auf der Klaviatur (die Taste mit dem Telefon). Nun erhalten Sie eine Auflistung von Firmen, mit denen Sie verschiedene Verträge schließen können. Dort wird unter dem Stichwort "Versicherung" zunächst nur ein Versicherungsunternehmen angeboten. Klicken Sie auf den Namen der Firma in der Mitte des Bildschirms. Anfänglich können Sie sich gegen Feuer, Wasser, Frachtschaden und Explosionen versichern. Da Sie noch keine Frachtgüter haben, ist diese Versicherung noch nicht so wichtig. Die anderen Versicherungen sollten aber abgeschlossen werden, sonst stehen Sie bald im Dunklen und müssen alles aus der eigenen Tasche löhnen. Auf der linken Seite sehen Sie verschiedene Symbole, die verschiedene Versicherungsarten darstellen. Klicken Sie ein Symbol an, erhalten Sie rechts daneben eine kurze Information, um welche Versicherung es sich handelt. Unter dem Infokasten sehen Sie die Laufzeit und die monatlichen Kosten. Über die Pfeiltasten kann die Laufzeit eingestellt werden. Wenn Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf "Abschließen" und dann auf "Exit". Später können Sie sich auch gegen weitere Schäden versichern. Im Kapitel "Externe Agenturen" finden Sie unter dem Stichwort "Versicherung" weitere Informationen.

Nun sollten Sie **Musiker unter Vertrag nehmen**, damit Ihre Band auch mit den entsprechenden Leuten besetzt ist. Wenn tatsächlich Musiker bei Ihnen vorstellig werden (ob von Ihnen angefragt oder auf eigene Initiative spielt dabei keine Rolle), dann stehen sie in der Warteliste. Der Infostern erscheint auf dem Hauptbildschirm um Ihnen anzuzeigen, daß es neue Informationen gibt. Lesen Sie diese, klicken Sie auf das Büro, auf "Musiker" und auf "Warteliste". Achten Sie darauf, daß die Musikrichtung der Musiker mit der für Ihre Band gewählten übereinstimmt, da Musiker einer bestimmten Richtung sich nicht für einen anderen Musikstil hergeben. Deshalb ist auch die Warteliste nach Musikstilen unterteilt. Kann ja

sein, daß Sie bald eine weitere Band einer ganz anderen Musikrichtung gründen wollen. Schauen Sie sich jetzt die potentiellen Mitglieder Ihrer ersten Band genau an. Neben dem Porträt des Künstlers ist sein Können mit einem Wert zwischen 1 und 10 angegeben. Sie sehen ebenfalls die Kosten, die pro Tag auf Sie zukommen.

Über die Klickfläche "Einstellen" greifen Sie sich einen Musiker, von dem Sie glauben, daß Sie ihn bezahlen können und daß er zumindest ein kleines bißchen Ahnung vom Musikmachen hat. Im Folgescreen weisen Sie dem neu eingestellten Musiker einen Platz in einer Ihrer Bands zu (derzeit haben Sie ja nur eine) und bestätigen dies.

Musiker, die sich bei Ihnen vorstellen, und die Sie (derzeit) nicht brauchen oder nicht wollen, können Sie entweder einzeln anklicken und über "Ablehnen" wegschicken, oder über "Alle Ablehnen" auf alle Musiker verzichten, die noch auf der Warteliste stehen. Die einfachste Methode ist jedoch, einfach nichts zu tun, denn nach einiger Zeit haben die Jungs und Mädels keine Lust mehr zu warten und verschwinden. Achten Sie darauf, daß Ihre Band vollständig ist, und Sie für jeden “freien” Platz in der Band einen entsprechenden Musiker unter Vertrag nehmen.

Ihre Band ist jetzt voll besetzt. Nun müssen Sie sich entscheiden, wie Sie weiter vorgehen wollen. Sie können gleich zu Beginn eine **CD aufnehmen**, oder die Band erst einmal bekannt machen, indem Sie sie auf eine Tournee schicken. Es ist jedoch zu empfehlen, mit der Aufnahme einer CD zu beginnen. Das Marketing spielt in jedem Fall eine große Rolle. Zu Beginn können Sie erstmal eine Marketingagentur beauftragen, diese Aufgabe für Sie zu übernehmen (Telefonbuch).

Für die Aufnahme Ihrer ersten CD brauchen Sie ein Tonstudio. Es stehen externe und interne Studios zur Verfügung. Das externe Studio, das zu Anfang angewählt werden kann, erreichen Sie wie immer über das Telefonbuch. Sie können aber auch über "Räume bauen" (im Hauptbildschirm auf der Klaviatur die zweite Taste von links mit Hammer

und Haus) ein **eigenes Studio** einrichten. Im Baumenü sehen Sie im oberen Drittel des Bildschirmes drei Räume (mit den Pfeiltasten können Sie sich weitere ansehen). Klicken Sie zunächst auf den mittleren Raum (das Tonstudio). Zu Beginn stehen Ihnen nur Räume mit “Level 1” zur Verfügung. Bestätigen Sie den Kauf des Tonstudios. Über "Exit" kommen Sie zurück zum Hauptbildschirm. In der folgenden Runde steht Ihnen ein eigenes Studio zur Verfügung. Klicken Sie jetzt im Hauptbildschirm Ihren Studioraum an und anschließend Ihren Bandnamen oben links. Dann wählen Sie auf der rechten Seite aus, ob Sie eine LP oder eine Single aufnehmen wollen. Rechts von der Auswahl LP oder Single können Sie ablesen, wie lange die Aufnahme dauert. Jetzt geben Sie dem Kind noch einen Namen, indem Sie auf das Feld "Titel" klicken und einen eingeben. <Return> nicht vergessen.

Um eine **Aufnahme** zu **verbessern**, stehen Ihnen auch Texter und Komponisten zur Verfügung. Klicken Sie auf das Feld, in dem "Kein Texter" steht, und Sie erhalten ein Angebot von Textern. Über die Pfeiltasten können Sie sich weitere Texter zeigen lassen. Neben dem Bild des Texters können Sie seine Fähigkeiten ablesen. Wie auch bei den Musikern reicht der Wert von 1 bis 10. Sie sehen auch die Kosten, die pro Tag auf Sie zukommen. Anfänglich stehen Ihnen eher weniger gute Texter zur Verfügung, aber je besser das Tonstudio ist, desto besser sind auch die Texter, die für Sie arbeiten wollen. Bestätigen Sie den von Ihnen gewünschten Texter mit OK. Unter dem Stichpunkt "Kein Komponist" wählen Sie auf die gleiche Art einen Komponisten aus. Sie können aber auch auf einen oder beide verzichten. Haben Sie sich entschieden, dann klicken Sie auf "Aufnehmen" oben rechts. Sie erhalten jetzt erneut eine Auflistung der von Ihnen gewählten Optionen, die Sie bestätigen oder verwerfen können.

Am nächsten Tag werden die Musiker mit der Aufnahme beginnen. Wenn die CD fertig ist, erscheint der Info-Stern mit einer entsprechenden Nachricht. Wenn Sie eine Single produziert haben, können Sie sich das **Ergebnis anhören**. Dazu klicken Sie auf den Info-Stern und auf “Play”.

Die Steuerung erfolgt wie bei einem Kassettenrekorder. Wählen Sie den Pfeil aus, und schon wird Ihre Single abgespielt. Seien Sie nicht allzu enttäuscht, wenn das Ergebnis schauderhaft klingt. Besseres ist von den Heinis, die Sie unter Vertrag genommen haben, im Moment nicht zu erwarten.

Jetzt geht's ans **Marketing** (Telefonbuch). Auch hier steht zunächst nur eine Agentur zur Verfügung. Durch Anklicken gelangen Sie zum Bildschirm, in dem Sie auswählen können, welche Maßnahmen ergriffen werden sollen. Oben links sehen Sie eine Auflistung der Bands, die Sie bereits gegründet haben. Wählen Sie Ihre Band aus, diese wird rot umrandet. Nun können Sie sich entscheiden, ob Plakate ausgehängt werden oder Berichte und Werbung in Zeitungen erscheinen sollen. Klicken Sie dazu auf die grüne Fläche neben "Plakate" oder "Zeitungen" Bevor die Aktion gestartet wird, entscheiden Sie, wie viele Tage diese laufen soll. Dies geschieht auf der rechten Seite. Es stehen zwischen 7 und 30 Tage zur Auswahl, die Sie über die Pfeiltasten einstellen können. Sie sehen hier auch die Kosten für die jeweilige Aktion. Klicken Sie "Start" an, und bestätigen Sie die Maßnahme mit "OK". Es können auch mehrere Aktionen gleichzeitig laufen. Über den Info-Stern im Hauptmenü werden Sie über Beginn und Ende der Aktion informiert.

Jetzt muß Ihre CD nur noch produziert und verkauft werden. Sie können dazu ein externes Vertriebsunternehmen anheuern (Telefonbuch), das dann sowohl die **Produktion** als auch den **Verkauf** übernimmt. Suche Sie sich eine der angebotenenen Vertriebsfirmen aus, klicken Sie dann auf den Titel Ihrer CD, variieren Sie die Vertragsdauer über die Pfeiltasten und klicken Sie auf “Abschließen”, um den Vertrags zu besiegeln. Am Monatsende erhalten Sie dann einen Scheck. Natürlich läßt sich das Vertriebsunternehmen seinen Service gut bezahlen. Deshalb macht es Sinn, Produktion und Vertrieb selbst in die Hand zu nehmen.

Dazu brauchen Sie folgende Räume in Ihrem Gebäude:
– Einkauf(Verkauf) – Lager – Produktionsraum

Wählen Sie die Option "Räume bauen" im Hauptbildschirm und gehen Sie vor, wie beim Kauf des Tonstudios beschrieben.

Im **Einkauf** suchen Sie jetzt einen Lieferanten, bei dem Sie CD-Rohlinge und Hüllen bestellen. Klicken Sie Ihren Raum "Einkauf" an, wählen Sie die Option "Lieferanten" und suchen Sie sich einen aus (anklicken), dessen Preise und Lieferzeiten überzeugen. Über "Kontaktieren" nehmen Sie Verbindung zu diesem Lieferanten auf. Klicken Sie auf "Exit" und kehren Sie zum vorhergehenden Bildschirm zurück. Hier können Sie jetzt auswählen, wie viele Rohlinge und wie viele Hüllen Sie bestellen möchten. Klicken Sie dazu die rote Fläche in der entsprechenden Leiste "Rohlinge" oder "Hüllen" an, halten die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus soweit nach rechts, bis Sie die gewünschte Anzahl erreicht haben. Verlassen Sie über "Exit" diesen Bildschirm. Jetzt müssen Sie nur noch auf die Lieferung warten. Ist dies angekommen, können Sie mit der Produktion weitermachen. Sie können nur solche Titel selbst produzieren, die nicht bei einem externen Vertrieb unter Vertrag sind.

Klicken Sie im Hauptbildschirm Ihren **Produktionsraum** an. Wählen Sie die CD an, die produziert werden soll. Über die obere Leiste entscheiden Sie, wie viele CDs produziert werden sollen, über die untere Leiste die Zeit, in der dies zu geschehen hat. Jetzt ist die Produktion in Gang gesetzt und läuft, bis die entsprechende Anzahl von CDs produziert wurde oder keine Rohlinge oder Hüllen mehr zur Verfügung stehen.

Da das Einkaufbüro auch für den **Verkauf** zuständig ist, sollten Ihre Leute in der Zwischenzeit ein paar Händler ansprechen. Wählen Sie im Einkuaf die Option "Händler" aus. Durch Anwählen des Feldes mit einem Händler, der Ihnen zusagt und "Kontaktieren" können Sie diesen ansprechen. Im Feld des Händlers erscheint dann die Information "angefragt". Haben die Händler Interesse an Ihren CDs melden sie sich nach einigen Tagen (Der Info-Stern gibt Auskunft) und fangen dann auch munter an, CDs zu bestellen, die Sie dann vom **Lager** ausliefern können... halt! Sie brauchen noch einen **Subunternehmer**, der die Sachen auch wirklich zu

den Händlern fährt. Und wo findet Sie den? Natürlich über das Telefonbuch. Wählen Sie die Option "Subunternehmer" aus. Je nach Level Ihres Lagers stehen Ihnen verschiedene Firmen zur Verfügung. Wählen Sie eine Firma aus, und schliessen Sie über "Engagieren" einen Vertrag ab. Kehren Sie zum Hauptbildschirm zurück und klicken dann auf Ihr Lager. Hier erhalten Sie Information über die Anzahl der CDs im Lager haben und die maximale Lagerkapazität. Die Funktion "Bestellungen" zeigt Ihnen, wer bei Ihnen wie viele CDs bestellt hat. Über die Leiste neben dem Firmennamen entscheiden Sie, wie viele CDs an den Händler abgegeben werden. Rote Fläche anklicken, geklickt halten und mit der Maus nach rechts ziehen. Ihr Subunternehmer wird jetzt die CDs ausliefern.

TIP: Erinnern Sie sich noch an die Versicherungen? Jetzt ist der ideale Zeitpunkt eine Frachtgutversicherung abzuschliessen!

TIP: Die Tournee ist ein schneller Weg, die Bekanntheit einer neuen Band zu steigern. Über das Telefonbuch wählen Sie den Punkt Tourneeagentur an. Der nun folgende Bildschirm bietet verschiedene Tourneemöglichkeiten. Wählen Sie durch Anklicken die Band aus, die losgeschickt werden soll, und entscheiden Sie dann, welche Tour passend ist. Soll es erst einmal eine Kleinstadttour sein, oder geht's gleich nach Amerika? Sie können auch entscheiden, wie lange die Tour dauern soll. Auch hier werden die Kosten aufgelistet. Über den Info-Stern im Hauptbildschirm werden Sie regelmäßig über den Erfolg oder Mißerfolg der Tournee informiert. Solange eine Band auf Tournee ist, kann sie selbstverständlich keine CDs aufnehmen...

Jetzt kennen Sie sich mit allen grundlegenden Funktionen aus und können Ihre Karriere als Musikproduzent starten. Wir wünschen viel Erfolg!

HAUPTBILDSCHIRM

Nach dem Spielstart sieht man den Hauptbildschirm des Spieles – hier befinden sich die wichtigsten Anzeigen und Kontrollen.

Links oben befindet sich die Klickfläche “Runde beenden”: Spielen Sie das Spiel auf Stufe "leicht", können Sie mit durch Anklicken die aktuelle Runde beenden. Bei den anderen Schwierigkeitsstufen ist diese Option nicht verfügbar.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich Ihr Gebäude. Zu Anfang sehen Sie in Ihrem Firmengebäude nur das Büro. Fahren Sie mit der Maus über einen Raum, wird dieser markiert, und mit einem Klick auf die linke Maustaste können Sie ihn betreten. Später werden Sie weitere Räume in

Ihrem Firmengebäude plazieren. Mit der Klaviertastatur unten auf dem Bildschirm haben Sie Zugang zu verschiedenen Menüs (z.B. “Telefonbuch”, “Räume bauen” u.ä. Wenn Sie mit der Maus über die Klaviertasten fahren, werden diese rot hervorgehoben. Durch Klick mit der linken Maustaste können Sie das jeweilige Menü öffnen.

Infos: Wenn für Sie eine Meldung eintrifft, erscheint rechts oben im Hauptbildschirm ein (Info-)Stern. Klicken Sie diesen an, um die neuesten Nachrichten zu lesen.

Optionen: Lautstärke, Speichern, Laden, Essen, Trinken... Klicken Sie die Klaviertaste ganz links an. Folgende Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Spiel laden Sie sehen eine Aufstellung der bisher gespeicherten Spielstände. Einfach den gewünschte Spielstand anklicken und mit OK rechts unten bestätigen. Rechts von der Aufstellung befinden sich Pfeile mit

denen Sie weitere, nicht unmittlebar angezeigte Spielstände ansehen.
Spiel speichern Sie sehen eine Aufstellung der bisher gespeicherten Spielstände. Klicken Sie ein freies Feld oder einen alten Spielstand, den Sie überschreiben möchten, an und bestätigen mit OK. Rechts von der Aufstellung befinden sich Pfeile mit denen Sie nicht angezeigte Spielstände ansehen können.
Spielziel Hier finden Sie Ihr anfangs ausgewähltes Spielziel.
Spiel beenden Dem ist nicht hinzuzufügen...
Regler Hier können Sie die Lautstärke von Musik, SFX und Midi verändern. Darunter können Sie die vorgegebene Midi- und Audio-Konfiguration verändern. Wenn Sie die Animationen im Hintergrund oder die akustischen Signale bei Mitteilungen abschalten möchten, sind Sie hier genau richtig.

Räume bauen: Klaviertaste (zweite von links). Hier können Sie weitere Räume bauen lassen – sofern Sie über das nötige Kleingeld verfügen und auch die monatlichen Kosten tragen können. Mit der linken

Maustaste wählen Sie einen Raum aus. Durch Anklicken der Pfeile können Sie weitere Räume auf den Bildschirm holen. Klicken Sie auf einen Raum, wird er grün umrahmt. Bestätigen Sie den Kauf eines gewünschten Raumes. Der Raum steht Ihnen am nächsten Tag zur Verfügung. Nach Fertigstellung eines Raumes fallen auch die Baukosten und jeweils zum Monatsende die laufenden Kosten an. Insgesamt stehen Ihnen 8 verschieden Räume in 5 verschiedenen Ausbaustufen (Level) zur Verfügung. Je nach Ausbaustufe sind zusätzliche Optionen möglich.

Telefonbuch: Klaviertaste (dritte von links). Das Telefonbuch ist Ihre Verbindung zu den externen Firmen und Diensten, wie z.B. Tonstudios,

Tourneeagenturen usw., die Sie im Laufe des Spieles benötigen. Zu Anfang haben Sie nicht viele Kontakte, aber im Laufe des Spieles, wenn Sie erfolgreich wirtschaften, erhalten Sie Zugang zu besseren Firmen, die Ihnen dann weitere Möglichkeiten bieten können.

Statistiken: Klaviertaste (vierte von links). Hier finden Sie zwei wichtige Informationsquellen: Die wöchentlichen Charts und eine Übersicht über-die Einnahmen, Ausgaben und Verkaufszahlen Ihrer Firma. Die Single- und LP-Charts werden jeden Donnerstag aktualisiert.
Wenn Sie die Charts ausgewählt haben, können Sie zwischen LP- und Single-Charts wählen. Dort finden Sie jeweils die Top 20 mit der Plazierung und den Verkaufszahlen der letzten Woche. Mittels der Pfeile können Sie auch die hinteren Plätze betrachten.
In der Finanzstatistik sehen Sie einen Chart über Ihre Ausgaben, Einnahmen und Verkaufszahlen des vergangenen Monats.

Die Tasten fünf bis zwölf der Klaviatur sind zunächst nicht belegt. Sobald Sie aber mit einer externen Firma zusammenarbeiten, können Sie diese direkt über eine Klaviaturtaste erreichen..

Statusanzeige: Rechts neben der Klaviertastatur sehen Sie Ihren aktuellen Kontostand sowie das Tagesdatum. In den Schwierigkeitsstufen

"Mittel" und "Hölle" wird zusätzlich noch die Tageszeit angezeigt.
TIP: Wenn Ihnen die Zeit noch nicht schnell genug vergeht, können Sie mit der rechten Maustaste (gedrückt halten) die Uhr weiterdrehen.

EXTERNE AGENTUREN

Über das Telefonbuch haben Sie Zugang zu externen Agenturen und Dienstleistern. Diese werden Sie insbesondere zu Anfang des Spieles benötigen, wenn Sie noch nicht genug Geld haben, um z. B. Ihr Marketing im eigenen Gebäude aufzubauen.

BANK

Hier können Sie einen Kredit aufnehmen, wenn es mal nicht so gut um Ihre Finanzen steht. Jede Bank hat einen eigenen Kreditrahmen und Zinssatz. Je besser die Bank (je weiter unten diese in der Liste steht) , um so besser für Sie.
Bei jeder Bank können bis zu zehn Kredite aufgenommen werden. Aber Vorsicht: Der angegebene Zinssatz fällt monatlich an und ein hoher Kredit bedeutet gleichtzeitig hohe Monatsraten! An-fangs steht Ihnen lediglich eine einzige Bank zur Verfügung, die bereit ist, Ihnen einen Kredit zu gewähren. Rechts oben können Sie angeben, ob Sie einen neuen Kredit aufnehmen möchten oder bereits genommene Kredite ansehen möchten. Eine vorzeitige Tilgung ist nicht möglich. Möchten Sie einen Kredit aufnehmen, können Sie mit den Pfeilen rechts und links der Summe die Höhe bis zum Maximalbetrag verändern. Darunter können Sie die Laufzeit bis zu maximal 48 Monaten einstellen.

TONSTUDIO

Die Tonstudios spielen in einer Simulation über Musik natürlich eine tragende Rolle, denn hier wird die Musik aufgenommen! Es gibt insgesamt fünf externe Tonstudios, zu denen Sie nach und nach Zugang bekommen. Dann können Sie auch nach und nach bessere Aufnahmen machen! Sie haben im Tonstudio die Möglichkeit, entweder eine Single oder ein Album aufnehmen zu lassen. Je nach Studio können Sie auch für eine Single zusätzlich ein Video in Auftrag geben. Um die Aufnahme zusätzlich zu verbessern, stehen in jedem Studio auch Texter und Komponisten zur Verfügung. Die Qualität dieser Personen ist wiederum vom Level des Tonstudios abhängig.

Für die Aufnahme wählen Sie eine Ihrer Bands aus und geben der Single oder LP auf der rechten Seite einen Namen. Rechts oben erhalten Sie Infos über die Kosten und die Dauer der Aufnahmezeit. Nach Anklicken

von "Aufnahme" sind alle Vorbereitungen getroffen. Die Aufnahme beginnt am nächsten Tag, sofern Ihre Band nicht gerade auf Tournee ist.

MARKETING

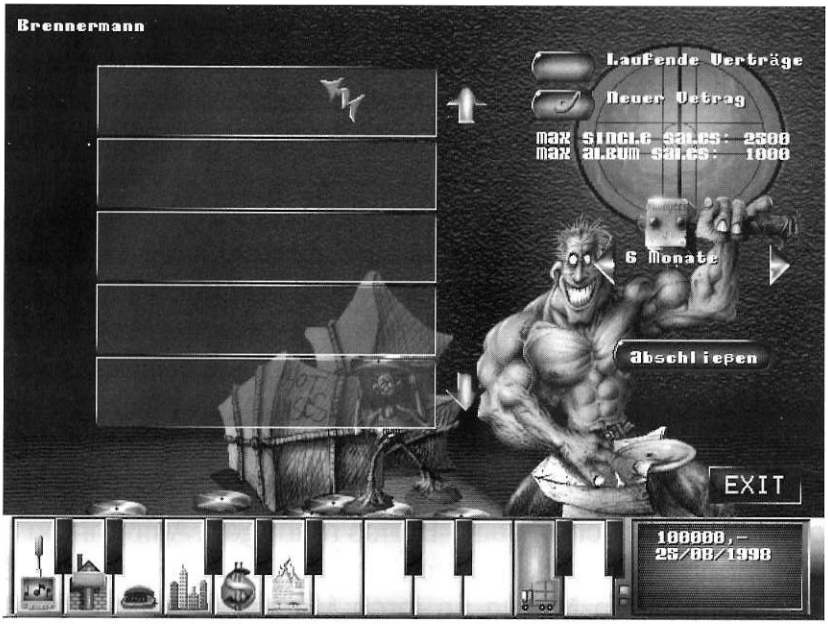
Was nützt, die beste Band, die beste Aufnahme, wenn keiner weiß, daß es sie gibt? Mit einer Marketingagentur (oder einem eigenen Marketingraum) sorgen Sie dafür, daß Ihre Bands bekannt werden. Und je bekannter die Band, desto höher die Verkaufszahlen!
Als Werbeträger stehen in den niedrigeren Leveln lediglich Plakate und Zeitungen zur Verfügung. Wählen Sie einfach die gewünschte Maßnahme aus, und geben sie rechts mit Hilfe der Pfeile den Zeitraum der Maßnahme an. Darunter ist der Preis angegeben. Dieser wird erst dann fällig, wenn die Maßnahme zu Ende ist. Wenn Sie nun noch "Start" anklicken, kann es am nächsten Tag losgehen. Es sind auch mehrere Maßnahmen, z. B. Radio und TV gleichzeitig möglich.

VERSICHERUNG

Es läßt sich nicht vermeiden: Ab und zu geht mal etwas schief. Manchmal auch absichtlich... Und wer zahlt dann den Schaden? Wenn man keine Versicherung aufgenommen hat, dann muß man den Schaden selbst bezahlen.
Zu erreichen sind die Versicherungen wieder über das Telefonbuch. Zu Beginn ist die Auswahl eher bescheiden. Abschließen kann man eine Feuerversicherung, eine Versicherung gegen Wasserschaden, eine Frachtversicherung und eine gegen Explosionen. Im weiteren Verlauf können Sie sich gegen Diebstahl versichern und/oder jeweils eine Maschinen-, Musiker- und Copyrightversicherung abschließen.

Die Laufzeit eines Vertrages stellen Sie wiederum mit den Pfeilen von 1 bis 24 Monate ein.

VERTRIEB



Zu Anfang hat nicht jeder Unternehmer das Geld, einen eigenen Vertrieb aufzubauen. Stattdessen können Sie die Aufnahmen Ihrer Bands einem externen Vertrieb anbieten, der sich um Produktion, Auslieferung, sowie die ganzen anderen Details kümmert. Woche für Woche, für die Dauer des Vertrages, versucht das Vertriebsunternehmen dann, so viele CDs wie möglich zu verkaufen. Die Erlöse werden Ihnen am Monatsende gutgeschrieben.

Wählen Sie über das Telefonbuch ein Vertriebsunternehmen, und entscheiden Sie sich für eine fertige Single- oder LP-Aufnahme in der linken

Spalte. Hier sehen Sie auch, welche Verträge Sie mit diesem Vertriebsunternehmen bereits abgeschlossen haben. Mittels der Pfeile legen Sie die Vertragsdauer fest.

SUBUNTERNEHMER

Einen eigenen Fuhrpark zu unterhalten, ist sehr teuer und bringt zusätzlichen Ärger. Außerdem gibt es Firmen, die sich auf die Aufgabe des Transportierens spezialisiert haben. Bevor man seine produzierten CDs aus dem Lager an die verschiedenen Händler verschicken kann, sollte man sich über das Telefonbuch einen Subunternehmer engagieren. Es stehen Ihnen drei Subunternehmer zur Verfügung die sich bei der Sicherheit bzw. Schnelligkeit der Lieferung unterscheiden.

SICHERHEIT

Das Leben könnte so schön sein - Bands managen, Aufnahmen machen, Tourneen planen... wenn es da nicht mißliebige Mitbewerber gäbe, die mit fairen und unfairen Mitteln an ihren Marktpositionen arbeiten. Eine Sicherheitsabteilung gibt Ihnen die Möglichkeit an die Hand, Ihren Konkurrenten mal so richtig einzuheizen. Sie dürfen davon ausgehen, daß die Gegenseite auch keine Gelegenheit auslassen wird, Ihnen das Leben schwer zu machen.

Wählen Sie links oben aus, welcher Konkurrent durch einen Besuch Ihrer Sicherheitsleute “beglückt” wird. Rechts daneben entscheiden Sie (in Abhängigkeit vom Level Ihrer Sicherheitsabteilung) eine von bis zu neun Gemeinheiten. Unten links steht die ausgewählte Maßnahme, die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges und die Dauer der Durchführung.

Nach Abschluß der Aktion erfahren Sie über den Info-Stern, ob Ihre Mitarbeiter erfolgreich waren oder nicht.

TOURNEEAGENTUR

Marketing ist natürlich nicht der einzige Weg, eine Band bekannt zu machen... Schließlich kann sich niemand über eine Zeitungswerbung ein Bild von der Musik machen. Schicken Sie Ihre Bands auf Tour, damit die Konzerte das Publikum begeistern!
Zur Verfügung stehen Tourneen in kleinen und großen Städten, in Amerika, Europa, Asien und Rußland. Auch die Dauer der Tournee legen Sie fest. Über die Info-Sterne auf dem Hauptbildschirm werden Sie regelmäßig über den Erfolg oder Mißerfolg einer Tournee informiert.

INTERNE RÄUME

Büro: Das Büro ist der wichtigste Raum, denn hier entstehen die Bands. Oben sehen Sie eine Aufstellung der bisher von Ihnen gegründeten Gruppen. Um eine Band zusammenzustellen, klicken Sie links auf "Band gründen", geben einen Namen ein und wählen eine Musikrichtung.

Sechs Musikrichtungen stehen zur Verfügung: Dance, Rap, Pop, Reggae, Rock und Volksmusik. Jede Band ist entsprechend der gewählten Musikrichtung mit bestimmten Musikern/Instrumenten zu besetzen. Wenn Sie eine Band gründen, sehen Sie in der Mitte die Icons der Instrumente, die noch besetzt werden müssen. Darunter können Sie "Bandinfos" bekommen. Dazu gehören Infos zu den bereits produzierten Singles und LPs sowie das nationale und internationale Ansehen. Hier befinden sich auch eventuelle Auszeichnungen Ihrer Scheiben. "Silber"

bekommen Sie bei 50.000 verkauften Singles/CDs, "Gold" bei 100.000 und "Platin" bei 200.000. Rechts können Sie sich Ihre bisherigen Werke in aller Ruhe anhören. Selbstverständlich können Sie Ihre Bands auch auflösen und Musiker feuern.

Im Menü "Musiker" wählen Sie die Künstler, mit denen Sie Ihre Band besetzen müssen/wollen. Wenn Sie z.B. einen Bassisten für eine Rockband benötigen, wählen Sie die Musikrichtung "Rock". Jetzt sehen Sie alle Rock-Musiker, die zur Zeit auf Ihrer Warteliste stehen. Diese Musiker sind bereit, für den angegebenen Preis in einer Ihrer Bands zu spielen. Ist einer der Musiker ein guter Bassist und zu einem für Sie akzeptablen Preis zu bekommen, wählen Sie Ihn per Maus aus. Die Qualität eines Musikers wird in Werten von 1 bis 10 neben seinem Porträt angegeben. Nun müssen Sie ihm über "Einstellen" einen Platz in einer Rock-Band zuweisen. Befindet sich kein Bassist auf der "Warteliste", schauen Sie doch mal in die "Szene" und suchen Sie sich den Passenden heraus. Dieser wird sich dann eventuell an einem der näch-

sten Tage bei Ihnen melden. Wenn er dies nicht tut, sollten Sie Ihr Image verbessern und sich z. B. ein schöneres Büro zulegen.
Wenn Sie das nötige Kleingeld haben und außerdem wenig Zeit, können Sie auch nach Anklicken von "Agentur" eine Agentur mit der Suche nach einem für Sie optimalen Musiker beauftragen. Ist diese erfolgreich, wird sich in den nächsten Tagen jemand bei Ihnen melden.

Tonstudio: Das interne Tonstudio erfüllt die gleichen Funktionen wie das externe – mit einem Unterschied: Statt für jeden Dienst einzeln zu bezahlen, zahlt man lediglich die monatlichen Fixkosten. Rechts oben finden Sie eine Ziffer zwischen 1 und 5. Hiermit wird der Level des Raumes angegeben. Je höher der Level des Raumes, desto höher die monatliche Belastung und desto besser die Qualität der Aufnahmen.

Marketing: Die Marketingabteilung erfüllt die gleichen Aufgaben wie die externe Marketingagentur, aber hier bezahlt man lediglich die monatlichen Kosten und muß nicht jede Maßnahme einzeln. Je nach Level Ihres Marketingbüros sind nicht alle Maßnahmen möglich. Zu Beginn werden Sie sich mit Plakaten und Werbung in Zeitungen begnügen müssen. Es können jedoch mehrere Maßnahmen gleichzeitig vorgenommen werden.

Produktion: Der Produktionsraum ist enorm wichtig, sobald man anfängt, CDs selbst zu vertreiben! Hier stellen, wie viele Stück von jedem Titel (außer Titeln, die bei einem externen Vertrieb unter Vertrag sind) pro Tag produziert werden sollen. Das klappt allerdings auch nur, wenn Sie genügend Rohlinge eingekauft haben...
Sie steuern die Produktion über zwei Balken, die Sie hinter jeder aufgenommenen Single/CD finden. Mit dem oberen Balken stellen Sie die zu produzierende Menge ein. Darunter die Produktionsdauer.

Einkauf/Verkauf:
Damit Sie selbst produzieren können, müssen Sie z.B. Rohlinge einkaufen. Alle Bestellungen gibt man bei einem der Lieferanten auf. Bevor man

bestellen kann, muß man sich also einen aussuchen. Außerdem erledigt der Einkauf auch den Verkauf und übernimmt den Kontakt zu den Händlern. Über die Klickfläche oben rechts kann ein Lieferant ausgesucht werden. Hier erfahren Sie, wieviel Geld der Lieferant für Rohlinge und Hüllen verlangt und wie viele geliefert werden können. Gehen Sie mit "Exit" in den vorhergehenden Bildschirm, um Ihre Entscheidung einzugeben. Nun werden ihnen Gesamtkosten und Lieferzeit angegeben.

Jetzt geht's ans Verkaufen: Nicht jeder Händler ist auf Anhieb bereit, mit Ihnen zusammenzuarbeiten. Aber wenn Ihre Firma groß genug ist, dann wird Ihnen kein Händler widerstehen können. Kontaktieren Sie die Händler über die Klickfläche. Wenn ein Händler Interesse an Ihren Produkten hat, wird er sich melden (Info-Stern).

Lager: Das Lager hat bei der internen Produktion eine genauso wichtige Rolle inne wie Produktion und Einkauf. Hier werden Rohlinge, CD-Hüllen und die produzierten CDs gelagert. Im Lager landen auch die Bestellungen der verschiedenen Händler, und hier müssen Sie gegebenfalls entscheiden, welche Menge an welchen Händler verschickt wird. Könnte ja sein, daß Sie mehr Aufträge bekommen als Sie CD's produziert haben!

Der Lagerbestand unten links gibt an, wie viele Rohlinge und Hüllen zur Verfügung stehen und wie groß die Menge fertiger CDs ist. Unter dem Punkt Bestellungen sind die Bestellungen der Kunden verzeichnet. Ist ein Subunternehmer engagiert, so kann er hier aufgerufen und entsprechend angewiesen werden.

Buchhaltung: Solange Sie keine Buchhaltung haben, werden Sie sich wohl um jede Eingangsrechnung selbst kümmern müssen. Wenn Sie eine Rechnung verschlampen, gibt's erstmal Mahngebühren, dann Schlimmeres... Besser ist es, wenn Sie eine Buchhaltung im Haus haben. Hier landen alle Rechnungen, und Sie werden sogar informiert, bevor die Rechnungen fällig sind. Sie können sich also genau überlegen, wann Sie welche Rechnung bezahlen, je nachdem wie das Geld Ihrer

Kunden auf Ihrem Konto eingeht. Möchten Sie eine Rechnung bezahlen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Zeile und bestätigen Sie diese mit "OK".

Sicherheit: Eine interne Sicherheitsabteilung entspricht in ihren Funktionen einer externen. Sie verursacht monatliche Kosten. Je nach Level sind unterschiedliche Anschläge auf Ihre Mitbewerber möglich. Mit einem höheren Level steigt auch die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges. Diese ist rechts unten unter "Chance" angegeben.

HOTLINE

Falls Sie technische Probleme mit Chartbuster haben, legen Sie sich bitte eine Fehlerbeschreibung und Angaben zu Ihrem System (Grafikkarte und Treiber, Soundkarte und Treiber, CPU, Windows-Systemeinstellungen und so fort) zurecht. Unser Support wird gern versuchen, das Problem zu lösen. Es wäre gut, wenn Sie bei dem Anruf in der Nähe Ihres Rechners sind, so daß Sie Informationen des Supports-Mitarbeiters sofort umsetzen und testen können.

maxsupport Tel: 05241 / 95 33 88

COPYRIGHTS

Spielkonzept, Dokumentation und Software von “Chartbuster” sind urheberrechtlich geschützt. Die vollständige oder teilweise Wiedergabe des geschützten Materials ist ohne schriftliche Genehmigung von BLACK-STAR MULTIMEDIA nicht erlaubt. Verstöße werden straf- und zivilrechtlich verfolgt. © 1998 Blackstar Multimedia, Worms, © 1998 New Generation Software. Alle Rechte vorbehalten.

CHARTBUSTER

CREDITS

Entwickelt von	New Generation Software, Neuenkichen
Publiziert von	Blackstar Multimedia, Worms
Idee	Andreas Adamek, Carsten Korte, Simon Hellwig
Programmierung	Patrick Dowling
Projektleitung, SFX & Musik	Patrick Dowling
Konzept & Namen	Christine Hoppe
Grafikkonzept & Musikerporträts	Andreas Adamek
Hintergrundgrafiken & Klickflächen	Ingo Sauer
Räume & kleine Kerlchen	Tobias Franz
Karte, Intro & Autos	Carsten Wieland
Midi-Musik & Autos	Axel Melzener
Programmtest	Andreas Adamek, Carsten Korte, Patrick Dowling, Simon Hellwig, Daniel Vogt, Kirsten Korte
Text Handbuch	Selling Points GmbH
Titelbild	Carsten Wieland
Layout Verpackung	Selling Points GmbH
Layout Handbuch	Selling Points GmbH
Litho	WWK Repro Studio, Gütersloh
Druck	SICS EDV Copy GmbH, Holzkirchen