

Fast-Disco, T=170

Synth.

Strings

Guitar

Bass

Tambourin

Drums

DBD DSD

Main 1

Main 2

Programmier-Anweisung

Die Styles für die Computerspiele sind allgemein alle ähnlich. Das schnelle Tempo ist notwendig, damit der „Spiel (Game)-Hintergrund“ immer auf Aktion hinausläuft und keine Langeweile eintritt. So hat mich sehr verwundert, dass es mittendrin im Spiel einige Takte mit „halbem Tempo“ und nur Chor/Strings-Akkordflächen gibt! Die Drums werden hier von der DISCO-BASSDRUM beherrscht, welche sich auf dem Basston H (Taste Nr.35) in der großen Oktave befindet. Dazu spielt die DISCO-SNAREDRUM eine zwei-Takt-Phrase, wobei am Ende des zweiten Taktes ein Fill als Übergang gespielt wird. Als „Zisch“-Geräusch muss man schon das TAMBOURIN einsetzen, sonst hört man diese Achteln z.B. mit HH ja gar nicht! Die Akkordfläche und die doppelte Bassphrase sind hier der Main1 als Hauptrhythmus. Die Klangfarben der zwei Bass-Stimmen habe ich z.B. als Bass GM34 und Overdrive-Guitar GM30 gewählt - ein recht aggressiver Sound! Die Synth-Stimme klang bei mir am besten mit dem Synth-Brass-Sound (GM63) - und hier sollte man aufpassen, dass die Melodie-Stimme nicht vom Synth übertönt wird! Die Synth-Stimme bildet den Main2. Da die Chord-Fläche immer erklingen soll, könnte man auch eine Achtel-Akkord-Gitarre (Stahlsaiten, GM26) als Advanced in beiden Mains hineinprogrammieren.