

**muendig-hoerig03.1**

level



best\_start\_with\_repeating\_one\_note

play\_the\_same\_pitch\_at\_the\_same\_time  
as\_the\_loudspeaker

**get\_to\_zero**

>60

time\_until\_penalty

>8000



GO!

muendig-hoerig03 (2017-)

für beliebige einzelbesetzung und live-elektronik

für muendig-hoerig wird -- wie in muendig-hoerig02 - ein mikrofon und ein lautsprecher sowie die software „pure data“ benötigt. damit öffnet man die datei „MAIN-mh3.pd“. außerdem wird für die aufführung ein zweiter externer bildschirm benötigt mit der (maximalen) auflösung 1600x900 pixel. in den bildschirmeinstellungen des betriebssystem ist darauf zu achten, dass der zweite bildschirm unterhalb des hauptbildschirms ist. öffnet man den pd-patch, so zieht man das fenster so weit nach unten, dass der schwarze bereich mit gelber schrift auf dem externen bildschirm zu erkennen ist. auf dem hauptbildschirm wird mit der message [; level-r 1> das stück gestartet. mit den messages [; sound-on 0> bzw. [; sound-on 1> wird der audio-ausgang aus- bzw. eingeschaltet. das stück kann als installation laufen oder auf der bühne aufgeführt werden. für die aufführung empfiehlt es sich, ein zeitlimit zu vereinbaren. falls bis dahin die spieler\*in nicht „gewonnen“ hat, was mit einem deutlich blinkenden „WINNER!“ zu erkennen ist, kann mit der message [; winner 0> ein deutlich blinkendes „GAME\_OVER!“ eingeblendet werden.

im prinzip ist der spielbildschirm (auf dem externen bildschirm) selbsterklärend, hier aber zur technischen verdeutlichung: der input des mikrofons wird mit wechselnder verzögerung und transposition wieder ausgegeben. die maschine vergleicht den gerade gespielten mit dem gerade ausgegebenen ton. sind diese beiden töne (mit einer minimalen toleranz in tonhöhe und zeitverzögerung) gleich, wird dieser als richtig erkannt und zieht einen punkt unter dem feld „get\_to\_zero“ ab. dabei ändert sich gleichzeitig die transposition und das delay, sodass nach jedem erreichten punkt der neue richtige ton gesucht werden muss. pro richtig zu spielendem ton hat man allerdings ein zeitlimit, dass unter „time\_until\_penalty“ als rückwärts laufenden fader angezeigt wird. wird dieses zeitlimit überschritten, wird die anzahl der richtig zu spielenden töne („get\_to\_zero“) für das level um eine geringe anzahl heraufgesetzt. gleichzeitig setzt damit ein sich langsam wieder abbauendes feedback ein. ist die anzahl der richtig zu spielenden töne erreicht, beginnt ein neues level mit mehr zu spielenden tönen, wozu aber mehr zeit gewährt wird.

hier einige strategien zur hilfe: da man dazu tendiert durch die ständig wechselnden transpositionen einen input zu erzeugen, der immer schwerer wird nachzuspielen, empfiehlt es sich wieder wie zu beginn einen einzigen ton zu wiederholen, der dann nach dem delay wieder leichter zu erreichen ist. bei unerreichbaren transpositionen empfiehlt es sich, dass dieser ton in entgegengesetzter tonhöhenrichtung anzusetzen ist.