

13

competitive Minecraft version

for 2-4 players

for Minecraft version 1.16

Fabian Blum (peahead)

The two most important aspects of the *Interwerk*, which is both a game and a piece of music can be guessed by its name. Firstly, there should be a winner at the end, and secondly, the entire work should take place in Minecraft. It has been built on the ScoreFollower Minecraft server and is based on composition 13. The big challenge in designing the work was that the server is played in survival mode. Thus, every building block has to be collected from the surrounding environment, crafted and placed one by one.

The building process starts with terraforming to make space for the construction. Then the layout of the field is determined and the loops are placed under the respective platforms. Next, the design of the game board is laid out. The last step is the design and construction of the exterior and interior.#

The game has a total of twenty-six platforms. Two of these always trigger the same loop. The two platforms that do not trigger a loop are the start and finish. Each platform also has a dropper right next to it, which is filled with nine differently named pieces of paper. These are labelled with different numbers. By pressing a button, a piece of paper is ejected and the respective player must move forwards or backwards by the corresponding number of the spaces.



The dice droppers are filled as follows:

| field | dice dropper |
|--------|--|
| start | 1 (x3), 2 (x3), 3 (x3) |
| 2 | 1 (x1), 2 (x1), 3 (x4), 4 (x2), 5 (x1) |
| 3 | 1 (x1), 2 (x4), 3 (x3), 4 (x1) |
| 4 | 1 (x4), 2 (x3), 3 (x2) |
| 5 | -3 (x1), -1 (x2), 1 (x3), 2 (x2), 3 (x1) |
| 6 | -3 (x2), -1 (x1), 1 (x3), 3 (x3) |
| 7 | -1 (x3), 2 (x3), 4 (x3) |
| 8 | -3 (x2), -2 (x2), 1 (x2), 2 (x1), 3 (x2) |
| 9 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 2 (x2), 3 (x1), 4 (x2) |
| 10 | -3 (x1), -2 (x2), 1 (x2), 2 (x1), 3 (x2), 4 (x1) |
| 11 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 2 (x3), 3 (x2) |
| 12 | -4 (x2), -3 (x1), -2 (x1), 1 (x2), 2 (x2), 3 (x1) |
| 13 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 1 (x2), 2 (x2), 3 (x1) |
| 14 | -4 (x1), -3 (x1), -2 (x1), -1 (x3), 1 (x1), 2 (x1), 3 (x1) |
| 15 | -3 (x1), -2 (x1), -1 (x2), 1 (x1), 2 (x2), 3 (x1), 4 (x1) |
| 16 | -3 (x1), -2 (x2), -1 (x1), 1 (x2), 2 (x1), 3 (x2) |
| 17 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 1 (x1), 2 (x2), 3 (x2) |
| 18 | -4 (x2), -2 (x2), -1 (x1), 1 (x2), 2 (x2) |
| 19 | -3 (x2), -2 (x1) -1 (x1), 1 (x3), 2 (x1), 3 (x1) |
| 20 | 1 (x2), 2 (x2), 3 (x2), 4 (x1), 5 (x1), 6 (x1) |
| 21 | 1 (x2), 2 (x2), 3 (x2), 4 (x1)5 (x2) |
| 22 | 1 (x3), 2 (x3), 3 (x1), 4 (x2) |
| 23 | 1 (x5), 2 (x1) 3 (x3) |
| 24 | 1 (x7), 2 (x2) |
| 25 | -6 (x1), -5 (x2), -4 (x3), -3 (x1), -2 (x1), -1 (x1) |
| finish | No dropper |

The loops are connected to the following platforms:

| loop | Platforms |
|------|-----------|
| I | 2, 25 |

| | |
|-------------|--------|
| II | 3, 20 |
| III | 4, 19 |
| IV | 5, 14 |
| V | 6, 12 |
| VI | 7, 8 |
| VII | 9, 10 |
| VIII | 11, 12 |
| IX | 15, 16 |
| X | 17, 18 |
| XI | 21, 22 |
| XII | 23, 24 |



Start of the game and turn

The order of the players is determined by activating the colour dropper. The player whose colour is dealt first is also the first player to start. This process is repeated until all player colours have been dealt and the order has been determined.

Each player's turn consists of activating the respective dice dropper on the platform, putting the paper back into the dropper and moving the playing piece forwards or backwards.

If a piece enters a platform on which another piece is already standing, the standing player must move back to the next free platform, but no further than the starting square.

End of the game and objective

The objective of the game is to be the first to reach the final platform. The game ends as soon as the first player reaches the finish platform. All players must then leave the pressure plates or the respective platforms as quickly as possible.

Live performance

In the performance 3-5 computers and a screen are needed. All computers should be connected to the same network so that everyone can access one and the same lan world. The lan world should be as

recent a "world download" as possible from the ScoreFollower Minecraft server. One computer is needed for the overall view of the playfield and for hosting the lan world. All remaining computers will be used for live players. All screens should be duplicated and projected live on the screen so that the audience can follow the game.

It is recommended to position all live players in a semicircle in front of the screen:

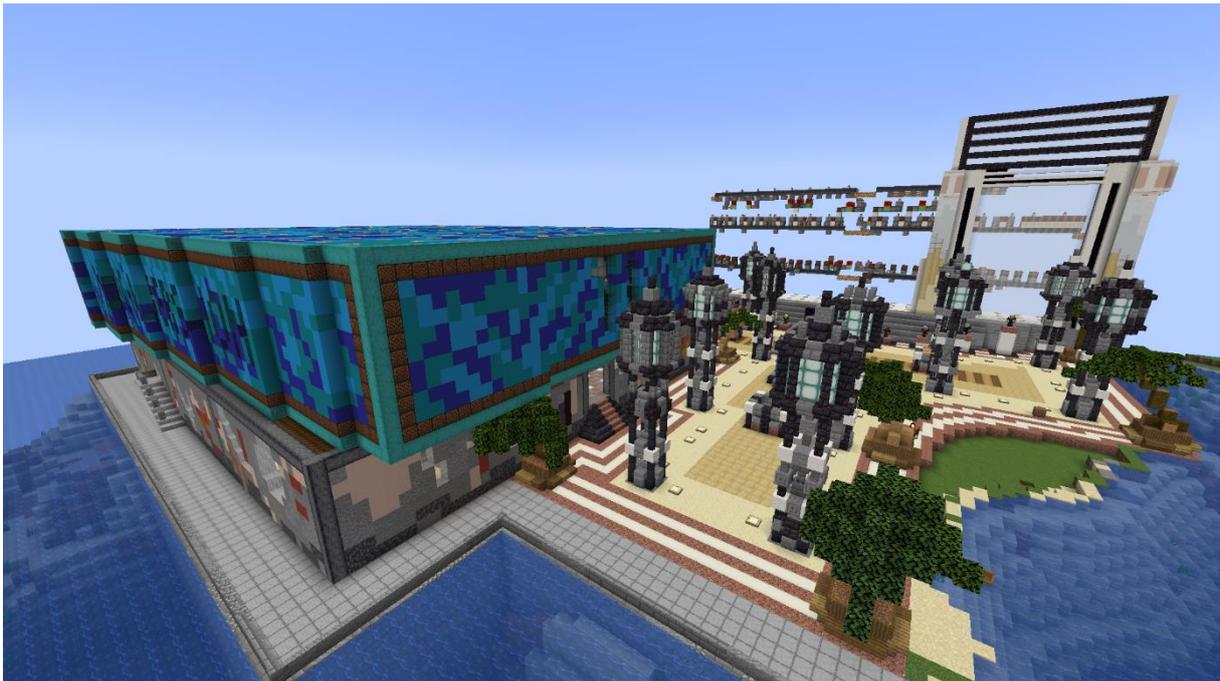
Another person as leader also explains all beginning steps to the audience by appropriate announcements (e.g. "Now the players choose their colors" or "Now the order is drawn"). She should thus position herself so that she can be easily understood.

competitive Minecraft version*für 2-4 Spieler**für die Minecraft Version 1.16*

Fabian Blum (peahead)

Die zwei wichtigsten Aspekte des Interwerkes, das sowohl ein Spiel als auch ein Musikstück darstellt, werden bereits durch seinen Namen offenkundig. Erstens sollte es am Ende einen Gewinner geben, zweitens sollte das gesamte Werk in Minecraft stattfinden. Es wird auf dem ScoreFollower-Minecraft-Server realisiert und orientiert sich an der Komposition 13. Die große Herausforderung bei der Gestaltung des Werkes ist, dass auf dem Server im Survival-Modus gespielt wird. Somit muss jeder Baublock per Hand abgebaut, gesammelt und platziert werden. Auch müssen große Löcher per Hand ausgehoben werden.

Am Anfang des Bauprozesses muss das Bauloch ausgehoben werden. Danach wird das Layout des Feldes bestimmt und die Loops werden unter die jeweiligen Felder platziert. Als nächstes wird das Design des Spielfeldes entwickelt. Letzte Schritte sind die Gestaltung des Außengebäudes und der Inneneinrichtung.



Die Würfeldropper werden wie folgt befüllt:

| Feld | Würfeldropper |
|--------------|--|
| Start | 1 (x3), 2 (x3), 3 (x3) |
| 2 | 1 (x1), 2 (x1), 3 (x4), 4 (x2), 5 (x1) |
| 3 | 1 (x1), 2 (x4), 3 (x3), 4 (x1) |
| 4 | 1 (x4), 2 (x3), 3 (x2) |
| 5 | -3 (x1), -1 (x2), 1 (x3), 2 (x2), 3 (x1) |
| 6 | -3 (x2), -1 (x1), 1 (x3), 3 (x3) |
| 7 | -1 (x3), 2 (x3), 4 (x3) |
| 8 | -3 (x2), -2 (x2), 1 (x2), 2 (x1), 3 (x2) |

| | |
|------|--|
| 9 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 2 (x2), 3 (x1), 4 (x2) |
| 10 | -3 (x1), -2 (x2), 1 (x2), 2 (x1), 3 (x2), 4 (x1) |
| 11 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 2 (x3), 3 (x2) |
| 12 | -4 (x2), -3 (x1), -2 (x1), 1 (x2), 2 (x2), 3 (x1) |
| 13 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 1 (x2), 2 (x2), 3 (x1) |
| 14 | -4 (x1), -3 (x1), -2 (x1), -1 (x3), 1 (x1), 2 (x1), 3 (x1) |
| 15 | -3 (x1), -2 (x1), -1 (x2), 1 (x1), 2 (x2), 3 (x1), 4 (x1) |
| 16 | -3 (x1), -2 (x2), -1 (x1), 1 (x2), 2 (x1), 3 (x2) |
| 17 | -3 (x2), -2 (x1), -1 (x1), 1 (x1), 2 (x2), 3 (x2) |
| 18 | -4 (x2), -2 (x2), -1 (x1), 1 (x2), 2 (x2) |
| 19 | -3 (x2), -2 (x1) -1 (x1), 1 (x3), 2 (x1), 3 (x1) |
| 20 | 1 (x2), 2 (x2), 3 (x2), 4 (x1), 5 (x1), 6 (x1) |
| 21 | 1 (x2), 2 (x2), 3 (x2), 4 (x1)5 (x2) |
| 22 | 1 (x3), 2 (x3), 3 (x1), 4 (x2) |
| 23 | 1 (x5), 2 (x1) 3 (x3) |
| 24 | 1 (x7), 2 (x2) |
| 25 | -6 (x1), -5 (x2), -4 (x3), -3 (x1), -2 (x1), -1 (x1) |
| Ziel | Kein Dropper |

Die Loops sind wie folgt zuzuordnen:

| Loop | Felder |
|------|--------|
| I | 2, 25 |
| II | 3, 20 |
| III | 4, 19 |
| IV | 5, 14 |
| V | 6, 12 |
| VI | 7, 8 |
| VII | 9, 10 |
| VIII | 11, 12 |
| IX | 15, 16 |
| X | 17, 18 |
| XI | 21, 22 |
| XII | 23, 24 |



Spielbeginn und Spielzug

Die Reihenfolge der Spieler wird durch das Aktivieren des Farbdroppers bestimmt. Der Spieler, dessen Farbe zuerst ausgegeben wird, ist auch der erste Spieler, der beginnen darf. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Spielerfarben ausgegeben worden sind und die Reihenfolge feststeht.

Der Spielzug eines jeden Spielers besteht aus dem Aktivieren des jeweiligen Würfeldroppers am Feld, dem Zurücklegen des Papiers in den Dropper und das Vor- oder Zurückziehen der Spielfigur.

Sollte eine Spielfigur auf ein Feld kommen, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, muss diese auf das nächste freie Feld zurückgehen, jedoch maximal bis zum Startfeld.

Spielende und Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster das Zielfeld zu erreichen. Das Spiel endet, sobald der erste Spieler als Sieger das Ziel erreicht. Alle Spieler müssen daraufhin so schnell wie möglich die Druckplatten bzw. das jeweilige Feld verlassen.

Live-Aufführung

Bei der Aufführung werden 3-5 Computer und eine Leinwand benötigt. Alle Computer sollen mit demselben Netzwerk verbunden sein, so dass alle auf ein und dieselbe Lan-Welt zugreifen können. Die Lan-Welt sollte ein möglichst aktueller „World-Download“ vom ScoreFollower Minecraft Server sein. Ein Computer wird für den Gesamtüberblick über das Spielfeld und für das Hosting der Lan-Welt benötigt. Alle übrigen Computer werden für die Livespieler verwendet. Alle Bildschirme sollen dupliziert und live auf die Leinwand projiziert werden, so dass das Publikum das Spiel nachvollziehen kann.

Es empfiehlt sich, alle Livespieler im Halbkreis vor der Leinwand zu positionieren:

Eine weitere Person erläutert als Leiter auch alle beginnenden Schritte dem Publikum durch passende Ansagen (z.B. „Nun wählen die Spieler ihre Farben“ oder „Nun wird die Reihenfolge ausgelost“). Sie sollte somit sich so platzieren, dass sie gut zu verstehen ist.

13 Minecraft Combatative Version

All sound changes are indicated by the block or block class below the note block, except for bell.
Bell means the activation of a bell. The note high is indicated by the note name and the status of the note block.

♩ = 4 Observers

Fabian Blum

loop I fast

emerald block

Musical notation for loop I fast, starting at measure 1. It is written on a treble clef staff in 5/8 time. The melody consists of eighth and quarter notes. A dynamic marking of *mf* is present. A measure rest of 11/16 is indicated at the start of the second measure.

loop II bass

wood

Musical notation for loop II bass, starting at measure 3. It is written on a treble clef staff in 4/4 time. The melody consists of quarter and eighth notes. A measure rest of 3 is indicated at the start.

loop III beat

sand

Musical notation for loop III beat, starting at measure 6. It is written on a bass clef staff in 3/4 time. The melody consists of quarter and eighth notes. A measure rest of 6 is indicated at the start.

stone

loop IV choral

clay

Musical notation for loop IV choral, starting at measure 8. It is written on a treble clef staff in 4/4 time. The melody consists of quarter and half notes. A measure rest of 8 is indicated at the start.

loop V melody

nothing

Musical notation for loop V melody, starting at measure 12. It is written on a treble clef staff in 4/4 time. The melody consists of quarter and eighth notes. A measure rest of 12 is indicated at the start.

loop VI fast II

iron block

Musical notation for loop VI fast II, starting at measure 15. It is written on a treble clef staff in 5/8 time. The melody consists of eighth and quarter notes. A measure rest of 15 is indicated at the start.

loop VII beat II

bell

Musical notation for loop VII beat II, starting at measure 17. It is written on a bass clef staff in 4/4 time. The melody consists of quarter and eighth notes. A measure rest of 17 is indicated at the start.

ice (e 22)

stone

loop VIII bone

bone block

Musical notation for loop VIII bone, starting at measure 19. It is written on a treble clef staff in 4/4 time. The melody consists of quarter and eighth notes. A measure rest of 19 is indicated at the start.

2

loop IX random

randomise the following nine events

22 **I** nothing **II** pumpkin **III** nothing

25 **IV** nothing **V** gold block **VI** nothing

28 **VII** nothing **VIII** nothing **IX** nothing

hay bale

loop X chromatic

31 soul sand

loop XI overlap (two separate loops starting at the same time)

32 nothing

glowstone

loop XII dance

33 glas nothing

glas nothing