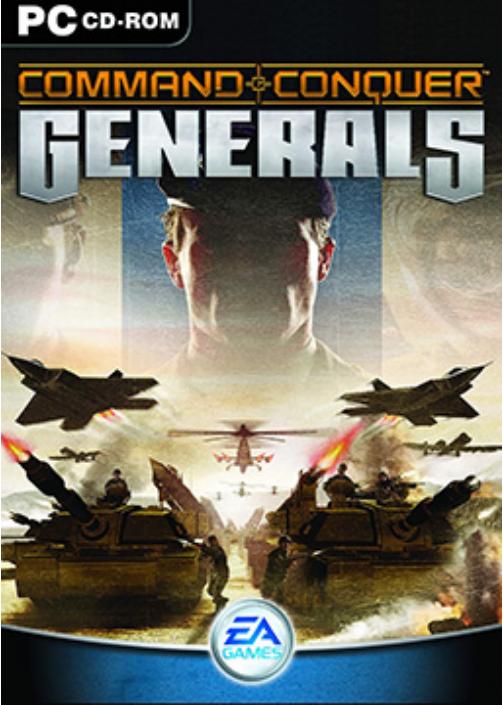


Command and Conquer Generals

- René Krebs
- Florin Gasser
- Marco Bach



Entwickler	EA Pacific
Erscheinungsjahr	2003
Genre	Echtzeitstrategiespiel
Plattformen	PC / Mac

Beschreibung

« [W Command and Conquer generals](#) Command & Conquer: Generäle (engl. und in der indizierten deutschen Fassung Command & Conquer: Generals) ist das erste Computerspiel der Command-&-Conquer-Reihe mit einer frei zoombaren 3D-Grafik. Zudem begründet Command & Conquer: Generäle ein drittes Universum, in dem keine der vorherigen Parteien vertreten ist. Dies wurde von vielen Fans kritisiert, allerdings hielten viele Generals für das beste Command & Conquer der letzten Jahre, da es erstmals wieder Innovationen bot. .» – *Wikipedia*

Spielprinzip

« [W Command and Conquer](#) Thematisch spielt Generals nicht in dem bekannten Command-&-Conquer-Universum, weswegen das Spiel keinen Nachfolger im eigentlichen Sinne darstellt.

Generals spielt im Jahr 2020. In dem Spiel übernimmt der Spieler in drei Kampagnen wahlweise die Führung über die Amerikaner (in Generäle: Westliche Allianz), die Chinesen (in Generäle: Asiatischer Pakt) oder die „GLA“ (Global Liberation Army; auf deutsch GBA (Globale Befreiungs-Armee)), in der entschärften Version IBG (Internationale Befreiungsgruppe), eine Terrororganisation. Jede der drei

Parteien hat ihre eigenen Einheiten und Taktiken. Die 21 Missionen werden durch eine Rahmenhandlung über einen Konflikt im nahen Osten miteinander verknüpft.

Die Grafik ist in 3D und somit frei dreh- und zoombar. Vor allem die Einheiten, Gebäude und die Explosionen bieten bei nahem Heranzoomen viele Details. Das Spiel verfügt über einen Mehrspieler-Modus über Internet und Netzwerk..» – *Wikipedia*

Indizierung

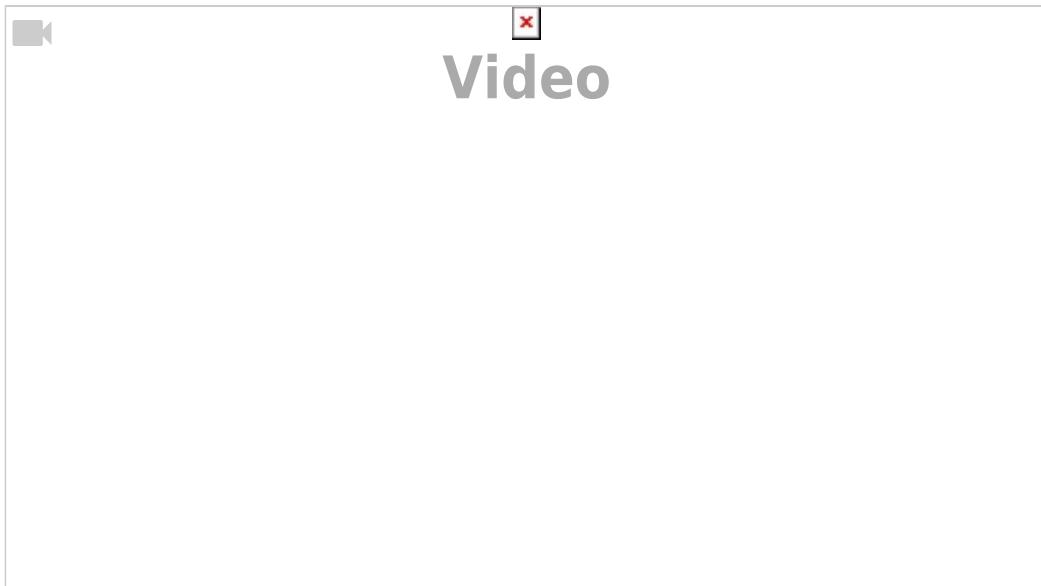
«Das 2003 erschienene Command & Conquer: Generals wurde wegen des großen Bezugs zu aktuellen Ereignissen wie dem Irakkrieg und der Spielhandlung, die unter anderem das Töten von Zivilisten verlangt, Anfang 2003 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in Deutschland indiziert. Als Grund wurde Kriegsverherrlichung angegeben. Das Spiel war zwei Wochen käuflich erhältlich, bevor es nicht mehr öffentlich zugänglich gemacht werden durfte. Deutschland und China waren die einzigen Länder, die das Spiel auf ihren Index setzten. Hersteller Electronic Arts gab daher im September 2003 eine speziell für den deutschen Markt geschnittene Version unter dem Namen Command & Conquer: Generäle heraus. Diese wurde im Vergleich zum Original in zahlreichen Punkten deutlich entschärft:

Menschen wurden durchgehend durch Cyborgs ersetzt; dabei ersetzte man die Stimmen durch Roboterstimmen und gab den Menübildern ein roboterhaftes Aussehen durch Metallglanz, Kabel u. ä. Die Selbstmordattentäter wurden durch die sogenannten „rollenden Bomben“ ersetzt, ein ferngesteuertes großes rotes TNT-Fass auf Rädern. Zivilisten wurden aus dem Spiel gänzlich entfernt. Die Spielparteien wurden von China, GBA und USA umbenannt in Asiatischer Pakt, IBG (Internationale Befreiungs Gruppe) und Westliche Allianz. Städte- und Ländernamen wurden in fiktive Namen abgeändert (z. B. Washington in Hauptquartier und Bagdad in Twin Sword City). Anthrax wurde in Säure umbenannt. Der aufgebrachte Mob, eine wütende Menschenmenge mit Molotowcocktails und Gewehren, wurde in Cyborg-Trupp umbenannt. Das Intro wurde ersatzlos gestrichen. Außerdem wurde bei der GBA-Kampagne eine Mission komplett rausgenommen. In dieser sollte man UN-Flugzeuge abschießen und die Versorgungskisten einsammeln. Die Kisten, die man nicht erreichte, sollte man später aus zivilen Hütten holen, was man nur dadurch erreichte, dass man das Haus zerstört und die Zivilisten tötet. Aus der entschärften deutschen Version kann jedoch mit einem sogenannten „Uncut-Patch“ wieder die „originale“ Umgebung hergestellt werden.

Auch das im Anschluss veröffentlichte Add-on Die Stunde Null erschien in der deutschen Fassung nur in einer entschärften Variante. Allerdings ist es auch mit der ursprünglich ungeschnittenen Fassung des Hauptspiels kompatibel. Zwar wurden für das Add-on ebenfalls Uncut-Mods erstellt, die aus den Cyborgs wieder Menschen machen, diese verfügen aber nur über eine englische Sprachausgabe, da die in der deutschen Fassung enthaltenen Stimmen bereits verzerrt waren.

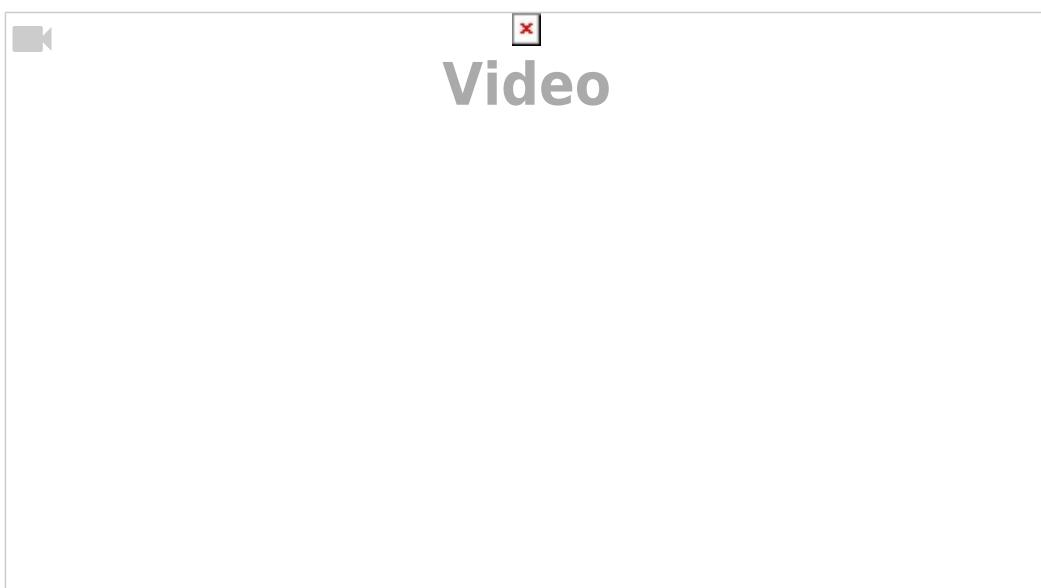
Am 30. September 2013 hob die BPjM die Indizierung vorzeitig auf.[7].» – *Wikipedia*

Gameplay Video



<http://www.youtube.com/watch?v=O3QEi0Q8QQY>

Sound Effekte



<http://www.youtube.com/watch?v=C-tg7KWSOd8>

Soundanalyse

Die Metal Slug Reihe nutzt markant die auditiven Einflüsse als Transportmittel, um den Spieler voranzutreiben. Der Verlauf eines Levels ist konstant von einer Zunahme von Soundeffekten geprägt. Beim Spieler entsteht die Assoziation, dass eine grosse Menge von auditiven Feedbacks ein positives Zeichen ist. Dieser Spielverlauf wird auf allen Ebenen in diese Richtung herangezüchtet. Eine kurzweilige Stille wird als störend empfunden und treibt den Spieler nach vorne. Zudem wird das positive Gefühl der Erlösung nach Beendigung eines Levels umso grösser.

Wir teilen die Gliederung der verschiedenen Elemente folgendermassen auf:

Hintergrundmusik

Es hat pro Level eine individuelle Hintergrundmusik, die geloopt wird, nach einer gewissen Spieldauer. Themenbezogene Musik als narratives Element. Zombies und Aliens bezogene Musik. Reagiert nicht auf das Verhalten des Spielers. Reagiert nicht auf das momentane Geschehen des Levels. Aufgrund der Taktrate des Hintergrundsounds ist die Aufmerksamkeit des Spielers immer gegeben. Auch wenn fast keine Gegner da sind ist der rasante Hintergroundsound immer da.

Das Ganze ändert sich bei Bosskämpfen. Musik wird dem Boss angepasst. höhere Taktrate unterscheidet sich immer von dem Level. So ist bereits auf einer auditiven Ebene, jeder Boss ein Unikat.

Digitale, elektronische Musik(elektronische Gitarre)

Aktionsfeedback

- **Upgrades / Waffen**
- **Schuss / Gegnerfeedback**

Upgrades / Waffen:

Upgrades Waffen = Steigerung der Anzahl der Sounds = Steigerung der Anzahl Feedbacks = \\Mehr Dynamik = Interpretation -> Positive Entwicklung

Immersive Wirkung über:

- Frequenz -> Je höher die Frequenz, desto schwächer ist das einzelne Projektil
- Kadenz -> Je höher die Kadenz, desto schneller das Gegnerfeedback.

Je mehr Volumen von einem Projektilsound ausgeht, desto mächtiger wirkt die Waffe. Diese Tatsache erklärt, warum das Maschinengewehr oft als „stärkste Waffe“ interpretiert wird.

Informationsankündigung:

Die Waffenupgrades werden in Metal Slug als regelrechten Event eingeleitet. Vorhergehend von einem überdimensionierten Ladegeräusch doppelt das Spiel mit einer Off-Stimme, welche den Waffentyp beschreit, regelrecht nach.

Umgebungsfeedback

- Interface / Ereignisse

Die Interface-Sounds in Metal Slug haben unterstützenden Charakter. Erscheint beispielsweise visuell ein «Go!», welches dem Spieler die zu beschreitende Richtung anzeigt, erklingt parallel dazu ein Klang-Hinweis. Dieser überlagert alle anderen Sounds und verhindert damit, dass der Spieler den wichtigen Hinweis übersieht.

Ebenso unterstützen Klang-Hinweise die visuellen Einblendner, wenn der Spieler Items aufnimmt. Auch hier überlagern die Sounds die Hintergrundmusik sowie die übrigen Klänge und verdeutlichen damit

dem Spieler, dass er die Items auch wirklich aufgenommen hat.

Befreit der Spieler einen Gefangenen, erhält er ein auditives Feedback in Form eines «Thank you!». Dadurch erfolgt die Interaktion zwischen dem Spieler und den Befreiten nicht nur visuell, sondern auch auf Audio-Ebene.

Gegnerfeedback

- **Todesschreie**
- **Gegnerische Schüsse**

Interessanterweise sind die auditiven Feedbacks von den Gegnern minimal gehalten. Bewegt sich der Spieler durch den Level, ohne eine Aktion auszuführen, so ist kein markanter Informationsanstieg zu hören. Diese Erkenntniss deckt sich mit der zu Beginn aufgestellten These, dass die Zunahme der Soundeffekte grösstenteils durch den Spieler ausgelöst werden und somit ein positives Feedback transportiert.

Dieses Schema wird in den Bosskämpfen durchbrochen, was die Bosskämpfe soundtechnisch hervorhebt. Der Bosskampf auf auditiver Ebene lässt sich folgendermassen beschreiben: Wer mehr Sounds generiert, gewinnt.

From:
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=command_and_conquer_generals&rev=1399546725

Last update: **2014/05/08 12:58**

