

Command and Conquer Generals

- René Krebs
- Florin Gasser
- Marco Bach



Entwickler	EA Pacific
Erscheinungsjahr	2003
Genre	Echtzeitstrategiespiel
Plattformen	PC / Mac
besprochene Version	PC / Mac / 1.8

Beschreibung

«[W Command and 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*

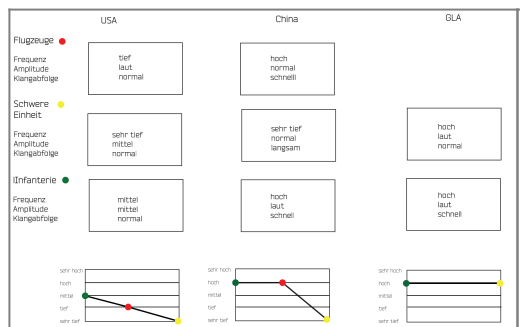
Spielprinzip

«[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*



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

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=command_and_conquer_generals&rev=1399554471

Last update: 2014/05/08 15:07

