

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*

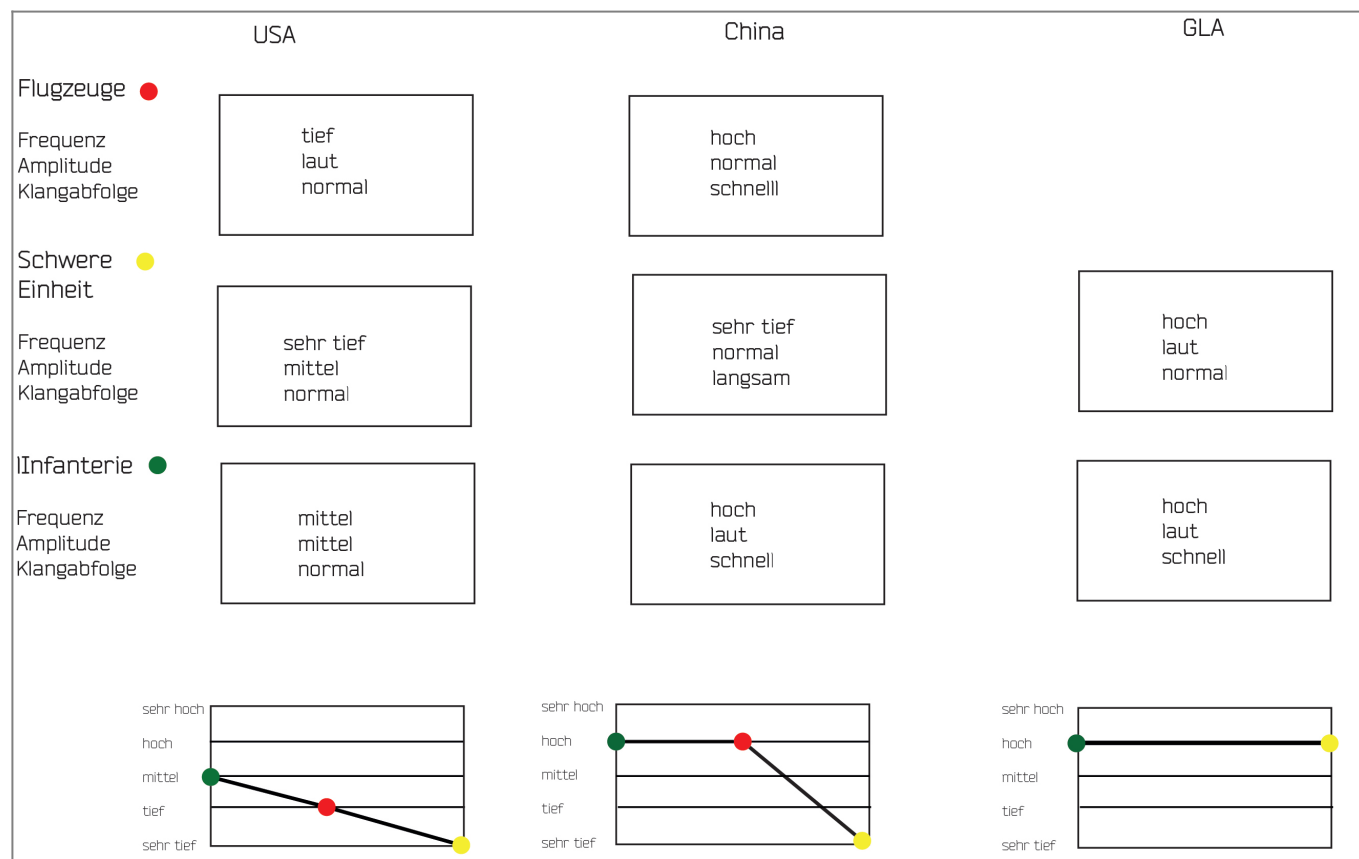
Spielprinzip

«[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*



Soundanalyse

Die, durch die visuelle Erscheinung, gegebene Charaktereigenschaft von Einheiten werden durch das audiovisuelle Feedback verstärkt. bspw. Overlord Panzer China—>stellt eine schwere träge Einheit dar, die sich nur langsam fortbewegen kann. ihr audiovisuelles Feedback sieht folgendermassen aus:

Sie hat eine sehr tiefe Frequenz, was die Trägheit der Einheit unterstreicht und eine langsame Klangabfolge, welche denselben Effekt erzielt.

Vergleicht man die drei verschiedenen Parteien miteinander, so bewegt sich bspw. die USA immer in einem tiefen Frequenzbereich. Das erzielt den Effekt, einer autoritären, „coolen“ und sehr bestimmten Macht.

China hingegen bewegt sich grundsätzlich in einem höheren Frequenzbereich. Das erzielt den klischeierten Effekt einer sehr schnellen, aufstrebenden auf Wachstum fixierten Nation Dieser schnelle Wachstum wird dann erreicht, wenn der schwerste Panzer gebaut werden kann. audiovisuell bewegt sich dieser dann entsprechend in einem tieferen Frequenzbereich

Die GLA bewegt sich nur in den höheren Frequenzbereichen. Dazu ist Amplitude des audiovisuellen Feedbacks der Einheiten immer sehr hoch. diese beiden Elemente unterstreichen den entstehenden Effekt einer aufstrebenden, fanatischen, sogar religiösen geführten Kraft

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=command_and_conquer_generals&rev=1399556213

Last update: **2014/05/08 15:36**

