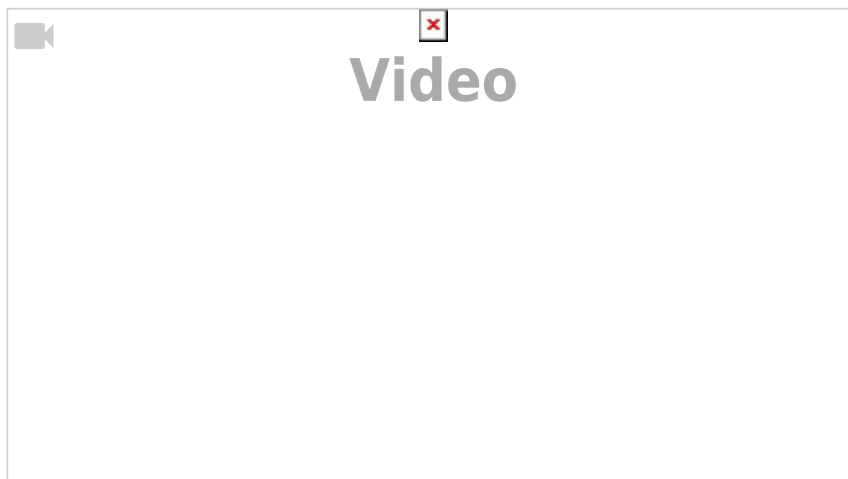


WIP**Europa Universalis IV**

Genre	Grand Strategy
Publikationsjahr	August 2013
Entwickler	Paradox Interactive
Analyse von:	Julian Maier

Gameplay as Castille

Europa Universalis IV ist ein groß angelegtes Strategiespiel und die vierte Installation der Europa Universalis Reihe. Im Spiel startet man im Jahre 1444 und kann ein beliebiges Land auf der Karte wählen als welches man dann spielt. Man übernimmt nun alle organisatorischen Aspekte dieses Landes: Diplomatie, Infrastruktur, Ökonomie, Kriegsführung, Kolonisierung, den Hof, Religion usw. Das Spiel hat kein festes Ziel, der Spieler setzt sich seine Ziele selbst. Diese können von historischen Zielen wie „Vereinige Spanien und kolonisiere die neue Welt“. Bis hin zu absurden oder ahistorischen Szenarien wie „Besiege die europäischen Kolonisten als Nordamerikanischer Stamm“ oder „Forme Großbritannien und vereinige die Britischen Inseln - aber als Schottland“ reichen. Das Spiel ist nur verloren wenn die Nation des Spielers von einer feindlichen Nation ausgelöscht wird.

Bearbeiten 1. Soundbeschrieb im Überblick Grober Überblick & Zusammenfassung Kurz und Knapp

Bearbeiten 2. Soundeffekte Soundeffekte Übersicht

Beschrieb anwendung

<wrap>

2.1 UI wichtigste effekte, easily

„big“ content

3. Sound im Raum schwer hier, sowas wie kampfgeräusche maybe?

Bearbeiten 4. Fazit Fazit

Bearbeiten 5. Vergleich zu Hearts of Iron IV filler lol

Sound Design im Vergleich

Allgemeines.

UI Vergleich

Beschreibung des UIs und Vergleich beschreiben

Titel Beschrieb idk Titel Beschrieb idk Bearbeiten Player Interaktion

Beschreib

Titel Beschrieb idk Titel Beschrieb idk Bearbeiten Bearbeiten 5.1 Fazit Vergleich joa, gleicher dev aber verschiedenes setting und so

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=europa_universalis_iv&rev=1623319296

Last update: **2021/06/10 12:01**

