

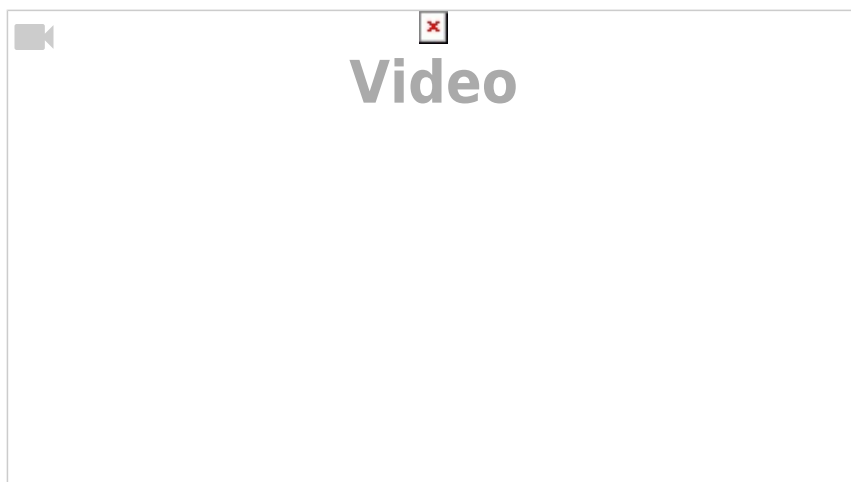
WIP

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.

1. Soundbeschrieb im Überblick

Da das gesamte Gameplay von EU4 auf der Weltkarte und in UI Menüs auf dieser Karte stattfindet und einzelne Spielsessions oft mehrere Stunden am Stück sind, hat das Sounddesign gewisse Herausforderungen dabei einerseits passend und informativ und andererseits nicht zu repetitiv zu sein. Dieses Problem wurde für Musik und Soundeffekte unterschiedlich gelöst. Die Musik funktioniert mit einer Art Radiosystem in dem verschiedene Tracks hintereinander Abgespielt werden. Spieler können sich auch extra Tracks als DLCs herunterladen. Die Musik hat allgemein die Aufgabe eher im Hintergrund zu bleiben und ein Ambiente zu schaffen, das Spiel verändert sich ohne Musik kaum.

Sounds hingegen legen viel mehr Wert auf die Informativität von sich selbst. Sie lassen sich grob in UI/Interface-Sounds und Benachrichtigungssounds aufteilen. UI-Sounds geben dem Spieler Hinweis auf was für eine Art von UI der Spieler gerade geklickt hat. Es gibt immer einen Klick-indizierenden Klicksound, dieser wird dann aber mit einem Themenspezifischen Sound überlagert. So hört man zum Beispiel beim Klick auf den Ökonomie-Tab klirrende Münzen, beim Klick auf den Militär-Tab ein Schwert das gezogen wird und beim Klick auf den christlichen Religions Tab eine Kirchenglocke.

| | |
|-----------------------------------|---|
| Ökonomie-Tab | . |
| Militär-Tab | . |
| Religions-Tab (christlich) | . |
| Religions-Tab (muslimisch) | . |

2. Soundeffekte

Soundeffekte Übersicht

2.1 UI

wichtigste effekte, easily

3. Sound im Raum

schwer hier, sowas wie kampfgeräusche maybe?

4. Fazit

Fazit

5. Vergleich zu Hearts of Iron IV

filler lol

Sound Design im Vergleich

Allgemeines.

Beschreib

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=1623321243

Last update: **2021/06/10 12:34**

