

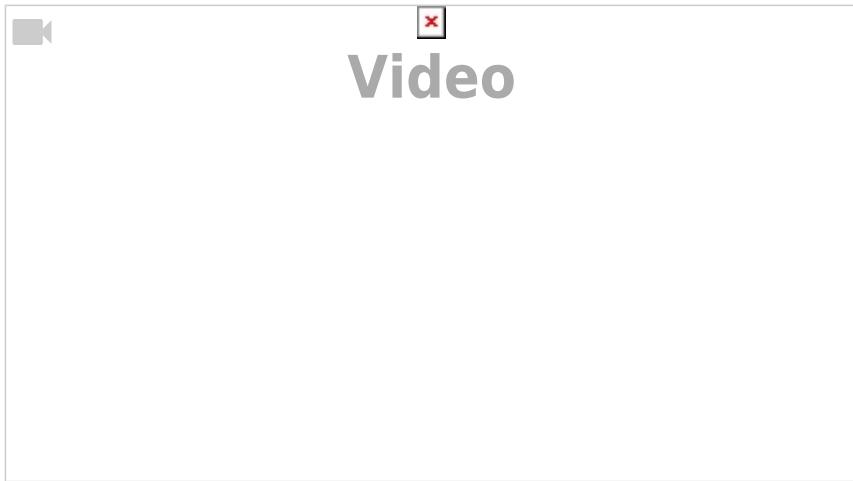
**WIP**

# Europa Universalis IV



<b>Genre</b>	Grand Strategy
<b>Publikationsjahr</b>	August 2013
<b>Entwickler</b>	Paradox Interactive
<b>Analyse von:</b>	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, Kolonialisierung, 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 absurdem 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.

## 2. Soundeffekte

### 2.1 UI

Es gibt beim UI immer einen Klick-indizierenden Klicksound, dieser wird dann aber mit einem Themen spezifischen Sound überlagert. So hört man zum Beispiel beim Klick auf den Ökonomie-Tab klirrende Münzen, beim Klick auf den Regierungs-Tab einen Gerichtshammer und beim Klick auf den christlichen Religions-Tab eine Kirchenglocke.

<b>Ökonomie-Tab</b>	<code>{{ ::tab_economy.wav  </code>
<b>Militär-Tab</b>	<code>{{ ::tab_military.wav  </code>
<b>Religions-Tab (christlich)</b>	<code>{{ ::tab_religion_christian.wav  </code>
<b>Religions-Tab (muslimisch)</b>	<code>{{ ::tab_religion_muslim.wav  </code>
<b>Ideen-Tab (Research/Wissenschaft)</b>	<code>{{ ::tab_ideas.wav  </code>
<b>Regierungs-Tab</b>	

### 2.1 Benachrichtigungen

Die Benachrichtigungssounds richten sich stark danach wie wichtig die fragliche Benachrichtigung ist. Irgendein Vorschlag zu Diplomatie wie z.B. eine Allianz, eine politische Hochzeit oder ähnliches hat einen recht verhaltenen Sound da dies im Verlaufe des Spieles oft vorkommt und nicht allzu aktut für den Spieler ist.

Wird ein solcher diplomatischer Vorschlag von beiden Seiten angenommen, so spielt in einigen Fällen, beispielsweise bei der Hochzeit, ein indizierender Sound. Wird ein Vorschlag abgelehnt, so passiert das ebenfalls.

Eine Ausnahme bei der der Sound für den diplomatischen Vorschlag anders ist, ist der Waffenruf eines Verbündeten. Das liegt daran, dass dies eine wesentlich wichtigere und dringlichere Entscheidung ist als die meisten anderen diplomatischen Interaktionen.

Ein weiteres gutes Beispiel dafür wie der Sound die Relevanz von Aktionen und Benachrichtigungen

wiederspiegelt, ist der Sound für eine Kriegserklärung. Dieser Unterscheidet sich je nachdem ob der Spieler den Krieg erklärt oder das Ziel einer Kriegserklärung ist.

### 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=1623323634](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=europa_universalis_iv&rev=1623323634)

Last update: 2021/06/10 13:13

