

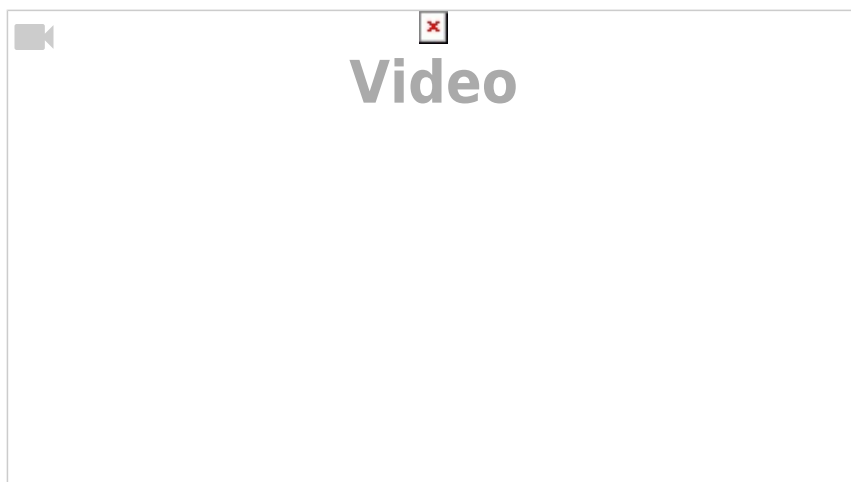
WIP

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.

2. Soundeffekte

2.1 UI

Es gibt beim UI 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 Regierungs-Tab einen Gerichtshammer und beim Klick auf den christlichen Religions-Tab eine Kirchenglocke.

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

2.2 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 akut für den Spieler ist.

Diplomatie Vorschlag	<code>diplomatic_offer.wav</code>
-----------------------------	-----------------------------------

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.

Vorschlag Abgelehnt	<code>diplomatic_offer_denied.wav</code>
----------------------------	--

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.

Ruf zu den Waffen	get_call_to_arms.wav
--------------------------	--------------------------------------

Ein weiteres gutes Beispiel dafür wie der Sound die Relevanz von Aktionen und Benachrichtigungen widerspiegelt, ist der Sound für eine Kriegserklärung. Dieser unterscheidet sich je nachdem ob der Spieler den Krieg erklärt oder das Ziel einer Kriegserklärung ist.

Spieler erklärt Krieg	declare_war_on_other.wav
Feind erklärt Krieg	get_war_declare.wav

Bei den Kriegserklärungen fällt auf, dass der entsprechende Sound sehr unterschiedlich ist, je nachdem von wem die Kriegserklärung ausgeht. Das liegt daran, dass falls der Spieler den Krieg erklärt, er sich ja dessen bereits bewusst ist und nur ein Audiofeedback braucht um zu bestätigen dass es tatsächlich geschehen ist. Falls der Spieler aber das Ziel der Kriegserklärung ist, muss er sofort gewarnt werden da er möglicherweise unvorbereitet ist und sich mit der neuen Situation arrangieren muss. Deshalb ist dieser Sound sehr hart und laut, er weckt den Spieler förmlich auf und warnt ihn vor einer existentiellen Gefahr.

3. Sound im Raum

Da das gesamte Spiel auf der selben Karte stattfindet, ist raumbezogener Sound recht schwierig implementierbar und wenig vertreten. Die oben bereits aufgeführten UI-Sounds geben Feedback in welchem Menü sich der Spieler aktuell befindet. Bewegt der Spieler Truppen oder Schiffe spielt jeweils ein anderer Sound der impliziert, welche Art von Einheit angewählt ist und ob sie sich bewegen. Viel mehr als das und UI-Navigation ist aber im Sounddesign nicht vorhanden.

Truppen Anwählen	select_army.wav
Schiffe Anwählen	select_fleet.wav
Truppen Bewegen	give_army_move_order.wav
Schiffe Bewegen	give_flee_move_order.wav

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=1623325618

Last update: **2021/06/10 13:46**

