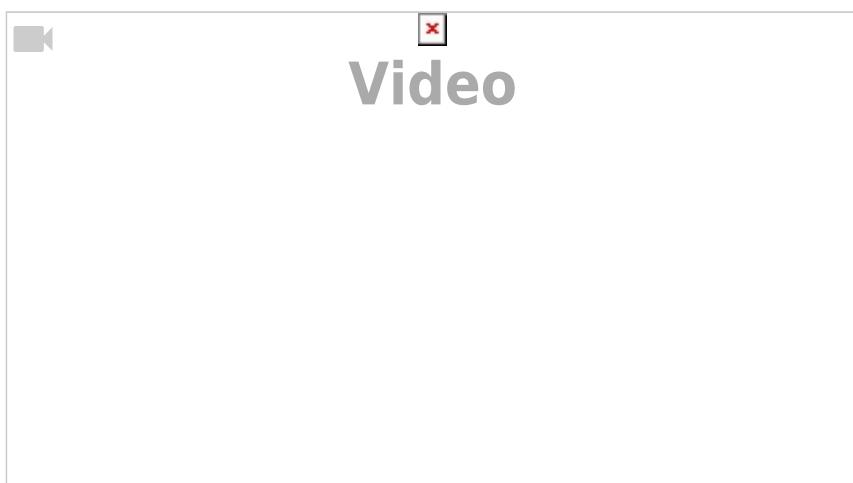


# Europa Universalis IV



<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, 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 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 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.

<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>	<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 [diplomatic\\_offer.wav](#)

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 [diplomatic\\_offer\\_denied.wav](#)

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

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

<b>Spieler erklärt Krieg</b>	<a href="#">declare_war_on_other.wav</a>
<b>Feind erklärt Krieg</b>	<a href="#">get_war_declare.wav</a>

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.

<b>Truppen Anwählen</b>	<a href="#">select_army.wav</a>
<b>Schiffe Anwählen</b>	<a href="#">select_fleet.wav</a>
<b>Truppen Bewegen</b>	<a href="#">give_army_move_order.wav</a>
<b>Schiffe Bewegen</b>	<a href="#">give_fleet_move_order.wav</a>

### 4. Fazit

Das Ziel der Informationsübermittlung wird von EU4 wie ich finde gut gemeistert. Größere Ereignisse werden mit besonderen Sounds begleitet und die Art des Sounds lässt den Spieler gut einschätzen ob er sich freuen oder fürchten sollte. Wozu der Sound weniger beiträgt ist Immersion. Sicher, es gibt Geräusche die die Umgebung simulieren wie zum Beispiel Mövenschreie bei Schiffen oder schreiende Männer bei einem Gefecht, allerdings nimmt das Genre des Grand Strategy Spieles die Immersion fast schon von alleine etwas heraus. Man ist nun mal nicht mittendrin, sondern spielt Gott und managt in Vogelperspektive eine Karte. Alles in allem macht der Sound seinen Job wie ich finde allerdings gut, er hilft dem Spieler stets in der Orientierung weiter.

### 5. Vergleich zu Hearts of Iron IV

Sowohl EU4 als auch Hearts of Iron 4 (HOI4) sind Grand Strategy Spiele von Paradox Entertainment und sie funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip: Der Spieler steuert ein Land und managt alle Aspekte dieses Landes. Der einzige Unterschied ist, dass EU4 von 1444-1821, also vom Spätmittelalter bis zu den Napoleonischen Kriegen reicht, während sich HOI4 mit der Zeitspanne von 1936-1950 im zweiten Weltkrieg abspielt. Dementsprechend sind auch viele Mechaniken angepasst, das Grundkonzept ist aber sehr ähnlich.

Da beide Spiele nur auf einer Karte und in Menüs stattfinden, sind die Ansprüche an den Sound sehr ähnlich. UI-Sounds sind ähnlich strukturiert und wichtige Sounds sind aufdringlicher. Der Hauptunterschied ist, dass HOI4s Sounds wesentlich moderner wirken was wohl am Setting liegt. Während EU4 oft Versucht Assoziationen mit dem Zeitalter der Entdeckung, Religion und Ähnlichen zu wechen, hört sich HOI4 wesentlich mechanischer an und erinnert oft an Fabriken. Eine Sache die bei HOI4 wesentlich präsenter ist als bei EU4 sind „Barks“ also Ausrufe von einzelnen Soldaten wenn sie auf der Karte angewählt werden. Das liegt wohl daran, dass HOI4 einen noch stärkeren Fokus auf Krieg hat als EU4, da das Setting im zweiten Weltkrieg dies nun mal sehr in den Vordergrund stellt und der Ökonomieaufbau und Ähnliches etwas weniger vertreten ist.

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



Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=europa\\_universalis\\_iv&rev=1623327140](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=europa_universalis_iv&rev=1623327140)

Last update: **2021/06/10 14:12**