

## Artikel erschienen in:

*Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)*

### **„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“**

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Steve Buttig: Europa Universalis IV, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 159–174.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48569>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



# Europa Universalis IV

Steve Buttig

Steckbrief	
Altersfreigabe:	FSK 6
Entwickler:	Paradox Development Studio
Publisher:	Paradox Interactive
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Echtzeitstrategie/Grand Strategy
Verortung:	Fünfte Iteration der Reihe
Perspektive:	Vogelperspektive
Plattformen:	PC
Geeignet für:	Historische Vorhaben; evtl. Planspiele; Aufzeigen komplexer Zusammenhänge im hist. Kontext
Fachrelevanz:	Geschichte; u.U. Geografie

## 1 INHALT

*Europa Universalis IV* – oder kurz *EU IV* – ist ein Teil einer ursprünglich auf ein Brettspiel zurückzuführenden Spielereihe, die sich mit der Entwicklung der Welt in den Jahren 1444 bis 1821 auseinandersetzt und dabei versucht, all die stattgefundenen historischen Ereignisse und komplexen Konflikte in einen Spielablauf, der dem Spieler aber möglichst viel Freiraum für eigene Entscheidungen lassen soll, einzubinden.

Dies kann wahlweise im Einzel- oder Mehrspielermodus geschehen. Während man im Einzelspielermodus im Alleingang die Geschicke einer Nation lenken kann, bietet sich im Mehrspielermodus die Möglichkeit, mit bis zu 256 „Monarchen“ die Weltgeschichte nachhaltig zu verändern. Dabei wählt der Spieler eine Nation und verwaltet diese dann über den entsprechenden Zeitraum von knapp 400 Jahren, wobei ihm zahlreiche Möglichkeiten der Interaktion zur Verfügung stehen, von denen die Kriegsführung eine bedeutende, aber dennoch nur eine unter vielen ist. Ziele sind die Erweiterung der eigenen Nation (meist auf Kosten der Nachbarländer) und das Erreichen einer globalen Dominanz, wobei dies militärisch und/oder wirtschaftlich erzielt werden kann.

## 2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Es gibt in *Europa Universalis IV* keine spezifischen Figuren, deren Charakter das Spielgeschehen beeinflusst. Stattdessen trifft der Spieler selbst alle wichtigen Entscheidungen. Allerdings gibt es Persönlichkeiten, etwa die historischen Herrscher zum jeweiligen Startzeitpunkt sowie Diplomaten, Kolonisten, Generäle und Admiräle, mit jeweils eigenen Kompetenzbereichen und Missionen.

## 3 SPIELKONZEPT

*Europa Universalis IV* ist ein Echtzeit-Strategiespiel, läuft also nicht nach Runden, sondern in verstellbaren Spielgeschwindigkeiten. Nach Auswahl des Modus<sup>1</sup> gelangt der Spieler auf eine detaillierte Weltkarte mit allen zum jeweils gewählten Startzeitpunkt (mehr dazu gleich) existierenden Ländern, unabhängig vom Kontinent. So kann zum Beispiel das Königreich Kastilien gewählt und die Neue Welt kolonisiert oder aber als Ming (Chinesische Kaiserdynastie im 15. Jahrhundert) Asien dominiert werden.

Den Auswahlmöglichkeiten sind hierbei keinerlei Grenzen gesetzt. Dennoch empfiehlt es sich für Anfänger, eines der „größeren“ Länder zum Erproben zu nutzen.<sup>2</sup> Allerdings kann man auch den Aufstieg Brandenburgs zum preußischen

---

1 Es besteht die Möglichkeit, das Spiel allein im Einzelspieler- oder gemeinsam im Mehrspielermodus zu spielen.

2 Dies hängt insbesondere mit den Spielkonzepten zusammen, beispielsweise werden große Länder aufgrund ihrer militärischen Stärke selten zum Ziel von Angriffen der Nachbarländer. Darüber hinaus gerät man nicht ohne Weiteres in finanzielle Nöte. Allerdings können auch kleine Nationen, sofern „richtig“ gespielt wird, sehr mächtig sein, beispielsweise die Städte Lübeck oder Venedig, die immense Mengen an Geld durch Handel verdienen können, wohingegen Brandenburg mit dem Aufstieg zu Preußen ein besonders starkes Militär aufbauen kann.

Königreich nachempfinden oder gar mit der Reichsstadt Nürnberg die Weltherrschaft anstreben, was spielerisch um einiges anspruchsvoller ist.

Darüber hinaus werden zu Spielbeginn „Szenarien“, sogenannte Startzeitpunkte, vorgegeben, die sich an bestimmten wichtigen Ereignissen orientieren. Es folgt eine kurze Auflistung:

11. November 1444	Aufstieg des Osmanischen Reiches Reiche des Sandes Die ersten Nationen Königreiche des Ostens	Fokus: Europa Fokus: Afrika Fokus: Mittelamerika Fokus: Asien
29. Mai 1453	Der Fall von Byzanz	Fokus: Europa
1. Januar 1492	Eine Neue Welt!	Fokus: Europa, Amerika
10. Dezember 1508	Krieg der Liga von Cambrai	Fokus: Europa
23. Januar 1579	Der Achtzigjährige Krieg	Fokus: Europa
23. Mai 1618	Der Dreißigjährige Krieg	Fokus: Europa
1. September 1701	Spanischer Erbfolgekrieg	Fokus: Europa, Nordamerika
17. Dezember 1718	Krieg der Heiligen Allianz	Fokus: Europa
15. Mai 1756	Siebenjähriger Krieg	Fokus: Europa, Nordamerika
4. Juli 1776	Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg	Fokus: Nordamerika
14. Juli 1789	Die Französische Revolution	Fokus: Europa
21. September 1792	Revolutionäres Frankreich	Fokus: Europa

Nach der Auswahl des Landes begibt man sich direkt ins Spiel. Dabei wechselt die Ansicht kaum, es wird lediglich näher an das eigene Land herangezoomt. Darüber hinaus zeigt sich nun erstmals die Benutzeroberfläche des Spiels, die für den weiteren Verlauf besonders wichtig ist. Der Spieler versucht nun also, seine Nation auszubauen, zu erweitern und zu Ruhm zu führen. Dabei finden zahlreiche interne Berechnungen wie Steueraufkommen, Ausgaben etc. stets zum Ende eines (Spiel-)Monats statt. Diese zu beeinflussen – dazu gleich mehr –, ist eine der Aufgaben des Spielers, um Erfolg zu haben.

*„Administrativ“, „Diplomatisch“ und „Militärisch“*

Zuerst soll das grundlegendste Konzept im ganzen Spiel erklärt werden: Die Einteilung nahezu aller Sachverhalte in die drei Kategorien „Administration“, „Diplomatie“ und „Militär“.

Die administrativen Konzepte beziehen sich größtenteils auf staatliche Verwaltung und effiziente Integration, geben zusätzliche Gebäude zur Steuererhöhung und schalten neue, fortgeschrittene Regierungsformen frei, zum Beispiel die konstitutionelle Monarchie. Die Diplomatie erstreckt sich vor allem auf die Freischaltung zusätzlicher Interaktionsmöglichkeiten im Austausch mit anderen Ländern, aber auch auf Handel, Seefahrt und somit Kolonisation. Zu guter Letzt beschäftigt sich das Militär mit Soldaten, Armeen, deren Unterhalt, der Unterbringung etc., neue Truppentypen werden im Laufe der Jahrhunderte freigeschaltet.

Zahlreiche Spielmechaniken sind erst über sogenannte Monarchenpunkte freizuschalten (so auch Technologien und Ideen), die man hauptsächlich durch seinen Herrscher, eben den Monarchen, erhält (Abb. 1<sup>3</sup>). Wird ein Thronfolger geboren, wird per Zufall eine Zahl zwischen 1 und 6 ausgewählt und in jeder Kategorie gutgeschrieben. Historische Herrscher haben darüber hinaus bestimmte Konstellationen, so hat Friedrich II. in allen Kategorien jeweils sechs Punkte, ist also einer der bestmöglichen Herrscher. Diese Punkte werden monatlich gutgeschrieben und können bei ausreichender Ansammlung in Technologien investiert werden, wobei auch diese wieder in die Kategorien unterteilt werden. Dazu aber später mehr.

Außerhalb jedweden Menüs zeigt die Benutzeroberfläche die wichtigsten Kenndaten zum eigenen Land, so das große Wappenschild auf der linken Seite, gefolgt vom Füllstand des royalen Staatssäckels. Da eine Armee nicht nur unterhalten werden möchte, sondern sich auch aus Rekruten zusammensetzen muss, die sich freiwillig für Krone und Vaterland verheizen lassen, gibt es die Rekrutenreserve, aus der sich die neuen Trupps aufstellen. Äquivalent dazu, lediglich auf maritime Anforderungen angepasst, gibt es Seeleute für die Besatzung der Schiffe.

Es existiert des Weiteren eine interne Kenngröße namens „Stabilität“, die grob Aufschluss über den Zustand des Landes gibt. Solange sie positiv ist, verzeichnet das Land ein Mehr an Steuereinnahmen sowie andere Boni. Ist sie hingegen negativ, hat dies einige Malusse zur Folge, darunter eine erhöhte Gefahr für Revolten.<sup>4</sup>

---

3 EU4 Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/File:UI\\_tab\\_diplomacy\\_interface.png](https://eu4.paradoxwikis.com/File:UI_tab_diplomacy_interface.png) (zuletzt abgerufen am 08.03.19). Die Monarchenpunkte sind sichtbar unter 1, hier für Ludwig XV. mit zwei Administrations-, zwei Diplomatie- und drei Militärpunkten angegeben.

4 Revolten resultieren aus der Unzufriedenheit verschiedener Gruppierungen. Dieser Zustand wird vor allem durch hohe Unruhowerte (interner Parameter) ausgelöst, häufig infolge großer Eroberungen. Um solche zu reduzieren, sollte der Spieler stets auf eine akzeptable Ausbreitung achten. Solche Gruppierungen sind zum einen religiöse Fanatiker, deren Ziel die Akzeptanz der eigenen Religion ist, andererseits aber auch Partikularisten, die ihren Grund und Boden für ihre eroberte Nation zurückfordern.



Abb. 1: Monarchenpunkte

Das Prestige eines jeden Landes ist eine weitere Kenngröße für die internationale Macht und steigt durch gewonnene Schlachten und Kriege oder aber durch das Erfüllen bestimmter Missionen.

Darüber hinaus existieren die Parameter Legitimität (für Monarchien<sup>5</sup>), Republikanische Tradition (für Republiken<sup>6</sup>) und Hingabe (für Theokratien<sup>7</sup>). Diese sind relativ konstant hoch, verringern sich aber drastisch, wenn beispielsweise ein

5 Dies trifft auf den größten Teil der Länder zu.

6 Hierzu zählen vor allem die freien Reichsstädte wie Nürnberg, Ulm etc., aber später auch die Niederlande oder die Dreizehn Kolonien/Vereinigten Staaten von Amerika.

7 Geistliche Herrschaften wie das Erzbistum Köln oder der Kirchenstaat, wo der Kirchenfürst gleichzeitig auch Landesherr ist.

illegitimer Sohn zum nächsten König wird.<sup>8</sup> Aus der Machtprojektion lässt sich ebenfalls die „Leistungsfähigkeit“ der Nation folgern, die sich durch Zugehörigkeit zu den acht Großmächten<sup>9</sup> und militärische Siege über Rivalen erhöht.

In der Benutzeroberfläche findet sich zudem eine kurze Übersicht über das royale Personal, also Händler, Kolonisten, Diplomaten und Missionare. Diese können in jeweils passende Missionen entsandt werden, sich also beispielsweise um die Mehrung des Handelsaufkommens, die Errichtung neuer Kolonien oder die freundliche Annäherung an ein benachbartes Königreich kümmern. Darunter hängen kleine Banner in den Farben Grün, Gelb und Rot, die deren Wichtigkeit wiedergeben.

### *Provinzen & Gebiete*

Die Weltkarte selbst, die für dieses Spiel die hauptsächliche Benutzeroberfläche darstellt, ist in Tausende sogenannter Provinzen unterteilt, die jeweils eine kleinere Region des jeweiligen Landes darstellen (siehe Abb. 2,<sup>10</sup> den kleinen Ausschnitt rund um Frankreich). Am einfachsten ist dies am Beispiel Frankreichs zu erklären: die Hauptstadtprovinz ist Paris, deren Hauptstadt wiederum ist ebenfalls Paris.<sup>11</sup> Zwei bis fünf solcher Provinzen werden dann in sogenannte Gebiete zusammengefasst, am vorigen Beispiel gehören Chartres, Valois und Nemours gemeinsam mit Paris zum Gebiet Île-de-France.

In den verschiedenen Provinzen ist der Spieler in der Lage, Gebäude zu errichten, die bestimmte Werte der Provinz und somit des Landes erhöhen. Es wird hierbei in drei Kategorien unterteilt: Grundsteuer, Grundproduktion und Grundmannstärke. Diese Werte beziehen sich auch auf die drei grundlegenden Aspekte des Spieles, nämlich Administration (Steuer), Diplomatie (Produktion ↔ Handel) und Militär (Mannstärke). Somit erhöht beispielsweise ein Steuereintreiber den monatlichen Zugewinn an Dukaten, wohingegen Handelsposten das Handelsaufkommen und schließlich die Handelseinkünfte verbessern.

Die eben angesprochenen drei Punkte stellen die Entwicklung des Landes dar. Jede Provinz hat also einen bestimmten Gesamtwert, der sich aus diesen Kategorien ergibt. So verfügt Paris beispielsweise über eine Gesamtentwicklung von 23 Punkten und ist damit eine der am besten entwickelten Provinzen der Welt.

---

8 Jeder Thronfolger hat eine gewisse Legitimität, die von 0 bis 100 reicht, aber für den Spieler nur grob mit „Schwach“, „Mittel“ und „Stark“ angegeben wird. Je niedriger der Wert, desto höher die Chance, dass bei Machtantritt Thronanwärter-Rebellen auftreten, die gern einen der ihren auf dem Thron sähen.

9 Weitere Erläuterungen hierzu unter der Überschrift „Entwicklung“.

10 EU4 Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/File:User\\_interface.png](https://eu4.paradoxwikis.com/File:User_interface.png) (zuletzt abgerufen am 08.03.19).

11 Zum Teil sind größere Provinzen auch nach Regionen benannt und haben dann entsprechend eine im Provinzfenster einsehbare Hauptstadt, so beispielsweise Westfalen mit Detmold.





Abb. 2: Die Benutzeroberfläche

Summiert man diese für jede Provinz seines Reiches auf, erhält man die Gesamtentwicklung des Landes. Diese ist ein grober Indikator für die Stärke des Landes und spiegelt sich in den Regierungsrängen wider: Unterhalb von 300 Punkten ist man ein Herzogtum, ab 300 Punkten kann man sich zum Königreich aufschwingen, und mit 1000 Punkten darf man sogar den Papst vor den Kopf stoßen und sich selbst eine Kaiserkrone anschaffen. Die drei Ränge genießen sich steigende Boni, wodurch man als frischgebackener König auch einen weiteren Diplomaten<sup>12</sup> erhält oder als Kaiser mehr Generäle für die Armeen unterhalten kann.

### Die Menüs

Zahlreiche Aspekte des Spiels sind über den großen Wappenschild oben links einsehbar – in vielen Untermenüs, angefangen bei den royalen Herrschaften mit ihren Fähigkeiten und Eigenschaften über Wirtschaft, Handel, Technologien und Ideen bis hin zum Militärwesen. Innerhalb dieser Menüs verfügt der Spieler über Interaktionsmöglichkeiten, um entsprechend Einfluss auf die Entwicklung seines Landes zu nehmen. Möchte er beispielsweise eine schlagkräftige Armee aufbauen, lohnt sich die Wahl von militärischen Ideengruppen oder auch die Erhöhung des Soldes, um die Truppen eher zu motivieren. Da es derlei viele Menüs gibt und im Rahmen dieses Artikels ohnehin nicht jedes Spielkonzept erläutert werden kann,

12 Es war das Vorrecht der königlichen (und kaiserlichen) Elite, einen (ständigen) Botschafter zu entsenden, wohingegen Herzögen lediglich eine Gesandtschaft (meist kurzzeitig und nur zu einem bestimmten Zweck) zustand.

soll an dieser Stelle auf das Wiki<sup>13</sup> verwiesen werden, das eine enorm detaillierte Aufstellung zu all diesen Möglichkeiten bietet.

### *Krieg und Frieden*

Der zentrale Aspekt des Spiels ist natürlich die Erweiterung der eigenen Nation. Dem Spieler eröffnen sich hierfür mehrere Möglichkeiten. Zum einen können Kriege geführt werden, um Provinzen für die eigene Nation zu akquirieren – allerdings ist dies mit einigen Problemstellungen verbunden. Zum anderen können auch auf diplomatischem Wege Expansionen erwirkt werden, so zum Beispiel durch Vasallisierung oder geschickte Heiraten mit der eventuellen Bildung einer Personalunion. Bei Ersterem benötigt man einen Kriegsgrund, andernfalls hat man mit einem rapiden Stabilitätseinbruch zu rechnen. Kriegsgründe gibt es zahlreich und reichen von durch Geheimdiplomatie fingierte Ansprüche bis zu diplomatischen Beleidigungen, weil sich jemand über die Frisur des glorreichen Herrschers amüsiert hat.

Ist man mit einem Kriegsgrund ausgestattet, kann der mögliche Kriegsgegner Teil eines Bündnissystems und mit einer ungleich mächtigeren Nation als Schutzmacht verbündet sein. Dann stellt sich für den Angreifenden die Frage, ob er denn ebenfalls mit einer großen Nation verbündet ist, die ähnlich stark ist. Erklärt man dann den Krieg, können die eigenen Verbündeten einberufen werden, aber auch bündnisbrüchig werden und ablehnen.

Erklärt man trotz aller möglichen Widrigkeiten den Krieg, werden die eigenen Armeen in feindliches Territorium bewegt, belagern dort gegnerische Festungen und versuchen, die feindlichen Armeen in Feldschlachten zu stellen. Hierbei spielt vor allem Glück eine Rolle, denn für jeden Waffengang wird für beide Seiten eine Zahl ausgewürfelt, die dann entsprechend der Armeegröße und Truppenzusammensetzung ergibt, wer welche Verluste erleidet.

Sind die Armeen des Feindes besiegt und seine Provinzen besetzt, kann man einen Frieden verhandeln und entsprechende Forderungen an den/die Gegner stellen, beispielsweise Geld verlangen, sie zum Vasallen erklären oder schlicht ihre Provinzen der eigenen Nation einverleiben. Hierbei ist wichtig, dass es einen Kriegsstand von maximal 100 Prozent gibt und Provinzen bzw. sämtliche Optionen eine bestimmte Anzahl an Prozentpunkten kosten, wodurch man pro Krieg meist maximal fünf bis sechs Provinzen erobern kann. Dazu kommt die „Aggressive Expansion“ (kurz AE), die entsprechend der Größe der eingenommenen Provinzen berechnet wird und für Furcht bei den Nachbarstaaten sorgt, die sich dann zu einer Koalition zusammenschließen könnten. Das Friedensfenster informiert aber immer über mögliche sich bildende Koalitionen, sodass der Spieler entsprechend reagieren und weniger Provinzen fordern kann. Lässt man es allerdings

---

13 EU4 Wiki, (o. J.), online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/Europa\\_Universalis\\_4\\_Wiki](https://eu4.paradoxwikis.com/Europa_Universalis_4_Wiki) (zuletzt abgerufen am 08.03.19).

darauf ankommen, kann eine überwältigende Koalition selbst die stärksten Bündnispartner durch ihre schiere Quantität ausschalten und dem vormals siegreichen Land eine empfindliche Niederlage mit desaströsen Friedensbedingungen beibringen.

Krieg mag also von beiden Optionen die theoretisch schnellere sein, ist aber wie dargelegt auch mit zahlreichen Einschränkungen und möglichen Problemen verbunden. Frieden und Diplomatie stellen die andere Option dar. Durch dynastische Verbindungen in Form von Staats-Ehen kann der Spieler sich auf lange Zeit ebenfalls Macht und Einfluss sichern, allerdings spielt Glück hier eine erheblich größere Rolle als im Krieg, wo eher die Zahlen<sup>14</sup> entscheiden. Denn gerade was große Nationen anbelangt, ist der Spieler hier diplomatisch auf das Aussterben der Herrscherlinie angewiesen, sodass ein Adliger aus seiner Familie nachrücken kann. Und selbst dann ist noch lange nicht klar, wann dort durch Todesfall eine Personalunion entstehen könnte. In den allermeisten Fällen ist es dem Spieler unmöglich, auf diplomatischem Wege größere Nationen zu Untertanen zu machen.

Vasallisierungen können kleinen Nationen angeboten werden, und wenn diese akzeptieren, können sie nach zehn Jahren integriert werden. So wächst die Nation des Spielers sukzessive auch durch diplomatisches Geschick. Empfehlenswert ist zumeist ein gesundes Spiel aus beiden Aspekten: Die Sicherung von Allianzen und möglichst vielen kleinen Untertanenstaaten getreu dem Motto: „Die Masse macht's!“ Und das Führen von begrenzten Kriegen gegen andere Nationen. Dabei spielen sowohl der eigene Spielstil als auch die gewählte Nation eine Rolle. So haben zum Beispiel Frankreich und Brandenburg/Preußen hervorragende nationale Ideen für das Militär, was sie zu starken Militärmächten macht. Österreich hingegen bekommt besonders diplomatische Boni. Daher stellt sich immer die Frage, welche Nation zum eigenen Stil passt beziehungsweise ob der Spieler eine Herausforderung sucht oder ein ruhiges Spiel führen möchte.

#### 4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

*Europa Universalis IV* stellt die fünfte<sup>15</sup> Iteration des Konzeptes eines Echtzeit-Strategiespiels mit globalem Fokus dar. Paradox Interactive, das Entwicklerstudio, kreierte dieses Konzept aus einem Brettspiel und veröffentlichte im Jahr 2000 das erste digitale *Europa Universalis*.<sup>16</sup> Nach den Teilen *II*<sup>17</sup> und *III*,<sup>18</sup> die ihren Fo-

14 Wer die größere Armee besitzt, gewinnt in aller Regel den Krieg. Ausnahmen bestätigen die Regel.

15 Neben den Titeln *I* bis *IV* gibt es auch den Ableger *Rome*.

16 Paradox Entertainment: *Europa Universalis*, Strategy First (Hrsg.), 2000.

17 Paradox Entertainment: *Europa Universalis II*, Strategy First (Hrsg.), 2001.

18 Paradox Interactive: *Europa Universalis III*, Paradox Interactive (Hrsg.), 2007.

kus ebenso wie das Erstlingswerk auf der Frühen Neuzeit beließen, erschien 2008 *Europa Universalis: Rome*,<sup>19</sup> das sich entsprechend in der Antike ansiedelt.

Das hier behandelte *Europa Universalis IV* erschien im August 2013 und stellt durch zahlreiche Erweiterungen (DLCs<sup>20</sup>) die bisher größte Ausformung der Reihe dar. Zuzurechnen ist das Spiel vor allem dem Strategiegenre, hier primär der „Grand Strategy“ und noch genauer dem 4X-Genre, das sich aus „eXploration“, „eXpansion“, „eXploitation“ und „eXtermination“<sup>21</sup> zusammensetzt – alles Aspekte, die auch in *Europa Universalis IV* thematisiert werden.

Ein Hauptziel<sup>22</sup> der Entwickler ist, neben der Entwicklung einer möglichst freien Spielumgebung, die Schaffung von Atmosphäre und Immersion. Der Spieler soll in der Lage sein, sich durch zahlreiche kleine Details mit der gewählten Nation zu identifizieren. Bei *Europa Universalis IV* handelt es sich bis heute um eines der erfolgreichsten Spiele des Entwicklerstudios.

Wichtig war und ist im Übrigen die Gratwanderung zwischen historischem Gameplay und der Möglichkeit, sich frei zu entfalten, also eine Art Sandkastenumgebung (engl.: Sandbox) zu schaffen, in der Spielern eben durch vorgegebene historische Ereignisse ein Leitfaden an die Hand gegeben wird, der aber, nach eigenem Ermessen, auch umgangen beziehungsweise anders absolviert werden kann. Wer sich hier weiter belesen möchte, kann sich die sogenannten Developer Diaries (Entwicklertagebüchern)<sup>23</sup> anschauen, die seit August 2012 knapp jede Woche veröffentlicht werden. Viele Spielmechaniken werden zudem darin vorgestellt und Ankündigungen über diese der Community zugänglich gemacht. Des Weiteren hat die Spielergemeinschaft die Möglichkeit, mithilfe eines Forums<sup>24</sup> aktiv Einfluss auf die Gestaltung des Spiels zu nehmen. Aus eigener Erfahrung antworten die Entwickler auf viele Anfragen und Anregungen.

---

19 Paradox Interactive: *Europa Universalis: Rome*, Paradox Interactive (Hrsg.), 2008.

20 DLC ist die Abkürzung für „Downloadable Content“. Das sind herunterladbare Inhalte, die das Hauptspiel ergänzen und erweitern.

21 Übersetzt: Erkundung, Ausbreitung, Ausbeutung, Auslöschung.

22 Andersson, Johann: *Europa Universalis IV – Development Diary #0 – Our Vision*, 31.08.2012, in: Paradox Interactive Forums, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/europa-universalis-iv-development-diary-0-our-vision.629759/> (zuletzt abgerufen am 11.07.18).

23 EU4 Wiki: Sammlung Entwicklertagebücher, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/Developer\\_diaries](https://eu4.paradoxwikis.com/Developer_diaries) (zuletzt abgerufen am 11.07.18).

24 Offizielles Europa-Universalis-IV-Forum, (o. J.), in: ParadoxPlaza.com, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?forums/europa-universalis-iv.731/> (zuletzt abgerufen am 09.07.18).

## 5 REZEPTION

Die Rezeption des Spiels ist grob in zwei Bereiche zu unterteilen: Zum einen rezensiert die Fachpresse, zum anderen die große Gemeinschaft an Spielern, die das Spiel spielen und möglicherweise Veteranen der Reihe oder aber auch Neueinsteiger sind.

Die Fachpresse lobt im Großen und Ganzen den aktuellen Teil der *Europa-Universalis*-Reihe als gelungen und hebt vor allem die erweiterten Diplomatie-Optionen sowie die Vereinfachung beziehungsweise Entwirrung des Handelsgeschehens hervor. Allerdings sind sich die meisten Rezensenten einig, dass ein Einstieg in das Spiel trotz des Tutorials aufgrund der Komplexität schwerfällt. Metacritic, eine Bewertungsplattform für Spiele, räumt dem Titel einen Score von 87 von 100 möglichen Punkten (basierend auf 34 Bewertungen der Fachpresse) ein und bezeichnet es als „generally favorable“.<sup>25</sup> Der Score aus Reihen der Spielerschaft auf derselben Seite beträgt 8.8 (von 10.0) Punkten, hierbei wurden 1 054 Rezensionen berücksichtigt.

Ebenso verhalten sich die Aussagen auf Steam, einer Vertriebsplattform des Entwicklers Valve, auf der *Europa Universalis IV* exklusiv spielbar ist. Die ca. 30 000 Rezensionen ergeben einen „sehr positiven“ Wertungsschnitt. Viele Aspekte des Titels werden gelobt, nicht zuletzt aufgrund des Tiefeneindrucks, der durch das Spiel entsteht.

Hauptkritikpunkt vor allem der Fans ist die Erweiterungspolitik des Publishers (der veröffentlichenden Firma), da mittlerweile so viele DLCs zum Verkauf stehen, dass zusätzlich zu den EUR 39,99 für das Grundspiel bis zu EUR 323,75 für alle Erweiterungen hinzukommen können. In der Theorie sind solche Zusatzinhalte vor allem zur Weiterentwicklung gedacht und sichern dem Entwickler auch einige Zeit nach Erscheinen des Spiels noch Einnahmen. Bei *Europa Universalis IV* ist es so, dass das Spiel seit 2013 auf dem Markt ist und bis zum heutigen Tage immer noch weiterentwickelt wird, was verglichen mit anderen, erheblich kurzlebigeren Spielen eine enorm lange Zeitspanne ist.

Von Spielern wird kaum das Problem der Komplexität angesprochen. Dies ist aber auch damit zu begründen, dass auf Steam insbesondere langjährige Spieler Rezensionen verfassen, weshalb die Meinung der Genreneulinge mitunter etwas verloren geht. Ein Blick auf kürzliche verfasste Bewertungen ergibt daher einen „größtenteils positiven“ Wertungsschnitt. Das Spiel wird für seine Mechaniken und atmosphärischen Details gelobt, weist aber aufgrund der Komplexität und Preispolitik mitunter Einstiegsschwierigkeiten für Genreneulinge auf. Historisch Interessierte und Strategiefans sollten kaum Probleme haben, sich in den Spiel-

---

25 [Red.]: Pressespiegel von Europa Universalis IV, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/europa-universalis-iv> (zuletzt abgerufen am 12.07.18).

ablauf einzufinden, wohingegen neue Spieler einige Zeit benötigen dürften, um sich in die verschiedenen Möglichkeiten einzuarbeiten.

## 6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Da die vorliegende Publikation sich mit der Frage beschäftigt, wie welche Spiele sinnstiftend zur Schaffung von Lernprozessen eingesetzt werden können, mag sich der geneigte Leser diese Frage nun bereits für das behandelte *Europa Universalis IV* gestellt haben. Für den Unterricht, hier vor allem Geschichte und Politik, würde sich am ehesten eine Schaufunktion anbieten, die gleich noch thematisiert werden soll.

Aufgrund der überbordenden Vielfalt an Möglichkeiten und der internen Komplexität eignet sich das Spiel wohl kaum für oberflächliche Betrachtungen historischer Ereignisse, sondern würde gegenteilig einiges an Zeit voraussetzen, um sich mit den entsprechenden Spielelementen vertraut zu machen. Daher beziehen sich einige der folgenden Überlegungen entweder zu einem kleinen Teil auf den Einsatz im Unterricht oder aber darüber hinaus auf eine Umsetzung in Form einer Arbeitsgemeinschaft.

Im Unterricht selbst, und hier vor allem im Geschichts- oder Politikunterricht, könnte sich das Spiel als Lehrerversion<sup>26</sup> für die Projektion an die Wand eignen, um komplexe Sachverhalte wie beispielsweise Kriege oder Bündnissysteme zu veranschaulichen. Da *Europa Universalis IV* den Anspruch an sich stellt, möglichst korrekt zu arbeiten, kann hierbei auf die verschiedenen Startdaten (siehe oben) zurückgegriffen werden, um gemeinsam mit den Lernenden die Gegebenheiten zu erkunden. Dafür sollte auf die verschiedenen Kartenmodi (Abb. 3<sup>27</sup>, 4 & 5) – vor allem den diplomatischen Kartenmodus, der die Beziehungen der Länder in verschiedenen Farben markiert – zurückgegriffen werden. Anhand dessen lassen sich Konstellationen wie der Siebenjährige Krieg oder der Spanische Erbfolgekrieg und seine tatsächlichen, mitunter globalen Ausmaße besser nachvollziehen.

Überhaupt eignet sich historisches Kartenmaterial, um den Lernenden Sachverhalte der Geschichte näherzubringen, da viele der damals bedeutenden Nationen heute entweder gar nicht mehr existieren oder sich mittlerweile sogar an völlig anderen Stellen befinden, was die Vorstellung der Konflikte aus territorialen Ansprüchen deutlich erschwert und durch entsprechende Veranschaulichung entschärft werden könnte. Auch für die Zusammenhänge des Heiligen Römischen

---

26 *Europa Universalis IV* ist exklusiv auf der Vertriebsplattform Steam erhältlich, wodurch jedes Klassenmitglied ein eigenes Benutzerkonto und natürlich eine eigene Version des Spiels benötigen würde.

27 EU4 Wiki, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: <https://eu4.paradoxwikis.com/File:Euivminimap.jpg> (zuletzt abgerufen am 08.03.19).



Abb. 3: Minimap und Auswahl der Kartenmodi (oben)



Abb. 4: Diplomatie-Kartenmodus





gen nach der Durchführbarkeit und eventuellen Zielen. Allein die technische Infrastruktur samt PCs, Spiel und somit entsprechenden Nutzerkonten bereitzustellen, dürfte eine nicht zu unterschätzende Hürde darstellen. Dann stünde natürlich immer noch die Spielkompetenz der Lernenden im Raum. Die Lehrkraft müsste mehrere Sitzungen mit der Erörterung der Spielmechaniken verbringen.

Auch die Durchführung einer Art Planspiel, in dem eine Gruppe von Lernenden verschiedene Nationen auswählt und dann im Rahmen ihrer Möglichkeiten internationale Beziehungen simuliert, wäre denkbar. Hier wäre bestimmt auch der Aspekt der Großmächte besonders interessant, die kleinere Staaten beschützen oder bedrohen können, wobei man damit das soziale Miteinander befördern könnte. Außerdem böte eine solche Umgebung ausreichend Zeit, um sich mit den zahlreichen Elementen des Spiels vertraut zu machen und es entsprechend auszunutzen. Wenn dann die Lehrkraft noch entsprechende Regeln formuliert, um das diplomatische Vorgehen zu regulieren, könnte aus einer solchen AG ein packendes Erlebnis werden. Dazu käme ein immersives Verständnis von Diplomatie in früheren Zeitaltern, die uns bei unserem heutigen Demokratieverständnis und dem Willen nach Frieden als kaum nachvollziehbar erscheinen: Früher war Krieg lediglich ein diplomatisches Mittel.

Tatsächlich böte *Europa Universalis IV* also eine große Bandbreite an Möglichkeiten des Erwerbs historischen und politischen Verständnisses, würde aber eine große Menge an Vorarbeit seitens der Lehrkraft voraussetzen. Nichtsdestoweniger wäre eine Nutzung des Spiels mit zahlreichen Vorteilen und Möglichkeiten verbunden. Daraus ergeben sich dann natürlich die beiden anderen Möglichkeiten: die AG oder das Planspiel.

## 7 QUELLEN

- [Red.]: Pressespiegel von Europa Universalis IV, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/europa-universalis-iv> (zuletzt abgerufen am 12. 07. 18).
- Andersson, Johann: Europa Universalis IV – Development Diary #0 – Our Vision, 31. 08. 2012, in: Paradox Interactive Forums, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/europa-universalis-iv-development-diary-0-our-vision.629759/> (zuletzt abgerufen am 11. 07. 18).
- EU4 Wiki: (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: <https://eu4.paradoxwikis.com/File:Euivminimap.jpg> (zuletzt abgerufen am 08. 03. 19).
- EU4 Wiki: (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/File:UI\\_tab\\_diplomacy\\_interface.png](https://eu4.paradoxwikis.com/File:UI_tab_diplomacy_interface.png) (zuletzt abgerufen am 08. 03. 19).

- EU4 Wiki: (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/File:User\\_interface.png](https://eu4.paradoxwikis.com/File:User_interface.png) (zuletzt abgerufen am 08.03.19).
- EU4 Wiki: Country interface, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/Country\\_interface](https://eu4.paradoxwikis.com/Country_interface) (zuletzt abgerufen am 08.03.19).
- EU4 Wiki: Sammlung Entwicklertagebücher, (o. J.), in: ParadoxWikis.com, online einsehbar unter URL: [https://eu4.paradoxwikis.com/Developer\\_diaries](https://eu4.paradoxwikis.com/Developer_diaries) (zuletzt abgerufen am 11.07.18).
- Kaiser, Rowan: Test zu Europa Universalis IV, 15.08.2013, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2013/08/15/europa-universalis-iv-review> (zuletzt abgerufen am 8.03.19).
- Offizielles Europa-Universalis-IV-Forum, (o. J.), in: ParadoxPlaza.com, online einsehbar unter URL: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?forums/europa-universalis-iv.731/> (zuletzt abgerufen am 09.07.18).
- Paradox Entertainment: Europa Universalis II, Strategy First (Hrsg.), 2001.
- Paradox Entertainment: Europa Universalis, Strategy First (Hrsg.), 2000.
- Paradox Interactive: Europa Universalis III, Paradox Interactive (Hrsg.), 2007.
- Paradox Interactive: Europa Universalis: Rome, Paradox Interactive (Hrsg.), 2008.
- Wikipedia: Europa Universalis, in: Wikipedia, online einsehbar unter URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Europa\\_Universalis](https://de.wikipedia.org/wiki/Europa_Universalis) (zuletzt abgerufen am 08.03.19).