

Titel: Europa Universalis IV

Auteur(s): Paradox Development Studio

Uitgeverij: Paradox Interactive

Contactgegevens: <<http://www.europauniversalis4.com//>>

Kostprijs: €39,99 (via Steam) (zonder uitbreidingen)

Uitzicht

Europa Universalis IV is een computergame dat zowel op DVD (basisversie) als on-line via Steam (basisversie + uitbreidingen) kan aangeschaft worden. Het spel is beschikbaar op Windows, Mac en Linux.

Inhoud

Europa Universalis IV (EUIV) speelt zich af in de Vroegmoderne Tijd, tussen 1453 (val van Constantinopel) en 1815 (Congres van Wenen) (basisversie). De speler bestuurt één van de staten uit de vroegmoderne wereld en probeert het in se middeleeuwse rijk waarmee hij start om te vormen tot een echte staat in 1815. Hiervoor onderzoekt hij technologieën, bouwt hij een leger en administratie uit en breidt hij (of zij) het rijk uit via veroveringen, erfenissen en de kolonisatie. Niet alleen de rijken uit Europa zijn speelbaar, maar ook die uit Azië, Afrika en Noord- en Zuid-Amerika. Het is dus zeker mogelijk om met een Amerikaanse stam een koloniaal imperium uit te bouwen dat zich uitstrekt van Amerika tot in Afrika en de confrontatie met Europese staten aan te gaan en te overleven.

Europa Universalis is een “grand strategy game”, wat wil zeggen dat niet alleen een militaire strategie (Command & Conquer) nodig is om te overleven en te overwinnen, maar dat ook economie (handel, productie, belastingen enz.), cultuur (ontwikkelen van technologie, universiteiten, monumenten), religie (reformatie en contrareformatie) en diplomatie (allianties, huwelijken, vazallen enz.) nodig zijn om het spel te kunnen spelen. Het militaire is weliswaar belangrijk, maar met enkel een reusachtig leger valt het spel niet te winnen (een leger moet betaald worden).

Het spel is volledig “sandbox”: er zijn weliswaar missies, maar die zijn niet verplicht en in se is het de speler zelf die bepaalt hoe er gespeeld wordt en wat het doel is: een handelsimperium, een koloniaal rijk, een territoriaal rijk of het vormen/redden van historische naties (het Byzantijnse Rijk, Spanje, Rusland, Polen-Litouwen, het Heilig Roomse Rijk enz.). Er is ook geen enkele beperking in welke natie gekozen kan worden: het is perfect mogelijk om een volledig spel te spelen met een Aziatisch (het China van de Ming of een rijk uit het Indisch subcontinent), Afrikaans of Amerikaans land. Elke groep landen (Aziatische, Europese, Afrikaanse, Amerikaanse enz.) heeft zijn eigen eigenschappen, sterktes en zwaktes, waardoor het spel steeds uitdagend blijft en de omgeving aanvoelt alsof ze historisch correct is.

Bespreking

Meerwaarde tov de reguliere stof

Europa Universalis is bij uitstek geschikt om de geschiedenislessen te ondersteunen. Veel aspecten uit de geschiedenis van de Vroegmoderne Tijd zijn aanwezig: de kolonisatie, de godsdienstoorlogen, de Amerikaanse onafhankelijkheidsoorlog, de Franse Revolutie en de 80-jarige oorlog. De informatie in het spel komt grotendeels overeen met de huidige historische kennis, met uiteraard enkele aanpassingen voor het betere spelverloop. Het spel bevat veel onderdelen uit de geschiedenis van de Vroegmoderne Tijd die tijdens de lessen niet altijd aan bod kunnen komen, zoals de situatie op het Indische subcontinent of in Oost-Azië. Ook de stukken die wel aan bod komen kunnen worden verbreed door het spel: zo is de kolonisatie van de Filipijnen door Spanje wel aanwezig in het spel, maar wordt die vaak niet behandeld in het spel; idem voor historisch belangrijke zaken als het Heilig Roomse Rijk, het ontstaan van Rusland of de opkomst en ondergang van Polen-Litouwen. Het verdiept en verbreedt dus de leerstof op een interactieve manier. Alternatieve geschiedenissen ("Wat Als?") zijn ook mogelijk.

Open opdrachten

Begeleiders kunnen spelers opdrachten geven die zo specifiek of algemeen zijn als ze zelf willen. De spelers kunnen ook zichzelf opdrachten geven. Het uitvoeren van de opdrachten is volledig naar inzicht van de spelers, binnen de beperkingen die de tegenstanders (computerspelers) en de eigenschappen van de staat waarmee gespeeld wordt. Er zijn vrijwel altijd meerdere manieren om een probleem op te lossen, wat het probleemoplossend denken en de creativiteit ten goede komt.

Minimale begeleiding

Begeleiders zullen zich moeten verdiepen in het spel, zowel door het zelf te spelen als door het lezen van de handleiding. De community onderhoudt ook een wiki met daarop veel informatie over de *game mechanics*. Wanneer de spelers het spel voor de eerste keer spelen zullen ze relatief veel begeleiding nodig hebben omdat de interface en de *mechanics* complex zijn. Hierna is de begeleiding minimaal en kan volstaan worden met af en toe een helpende hand wanneer iets niet duidelijk is en het nagaan of en hoe de doelen verwezenlijkt zijn.

Tijdsinvestering

Europa Universalis is een spel dat veel tijd vraagt. Het doorlopen van de volledige campagne (1453 - 1815) kan makkelijk meer dan 40 uur duren met een relatief eenvoudig land (bijvoorbeeld Castilië of Frankrijk). Met moeilijkere landen kan dit zeker oplopen (bijvoorbeeld een handelsimperium als Venetië). Om dit wat te controleren kunnen begeleiders specifieke opdrachten geven die beginnen op een bepaald moment (bv. 15 maart 1515 - de interface biedt de mogelijkheid om op een willekeurige datum te beginnen spelen, met de historische situatie van dat moment). Zelfs dan zal dit enige uren vergen; de begeleiders zullen kennis moeten hebben van het spel om in te schatten wat haalbaar is binnen een bepaalde tijdsspanne.

Besluit

Europa Universalis is geschikt voor hoogbegaafde leerlingen. Het spel is zeker uitdagend genoeg en bevat voldoende variatie om hen lange tijd bezig te houden. Het is wel noodzakelijk dat de spelers enige affiniteit hebben met geschiedenis. Het spel vult een gat op dat bestaat binnen het verbredings- en verdiepingsmateriaal, dat immers vooral gericht is op de fysische wetenschappen en minder op de humane wetenschappen. Belangrijkste nadeel aan dit spel is de steile leercurve, zowel voor begeleiders als voor spelers. Dit mag evenwel niet afschrikken, want het is één van de weinige spellen die kan gebruikt worden bij de geschiedenisles en die het totaalplaatje weergeeft (in tegenstelling tot de meeste spellen, die zich concentreren op één onderdeel, bv. oorlogsvoering of stedenbouw).