

Genre:	RPG
Publikationsjahr:	September 2017
Studio:	Larian Studios
Analyse von:	Natasha Sebben

1. Spielbeschrieb

Divinity: Original Sin 2 ist ein rundenbasiertes Fantasy-Rollenspiel. Man kann die Geschichte im Einzelspielermodus oder im Koopmodus erleben. Das Spiel ist geprägt von seiner Charakterentwicklung, seinen Erkundungsmöglichkeiten und seinem Kampfsystem. Ein RPG durch und durch.

Ein zentrales Motiv von *Divinity: Original Sin 2* ist die Quellenmagie: eine Form von Energie, die das Wirken besonders mächtiger Zauber ermöglicht. Die Spielerfigur ist ein Quellenmagier, der gefangen genommen und seiner Quellenmagie beraubt wurde und auf dem Weg zu seinem Gefängnis, der Freudenfeste ist. Das ist die Ausgangslage.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=bTWTFX8qzPI>

2. Soundbeschrieb

Das Sound Design und der Soundtrack von *Divinity: Original Sin 2* sind episch, orchestral und abwechslungsreich. Jede Anforderung und Vorstellung, die man als Fantasyfan an eine Fantasy-Atmosphäre hat, löst *Divinity* auch auf auditiver Ebene ein. Von epischer Kampfmusik, über komplexe Soundeffects bis hin zu grandios eingesprochenen Voice Overs ist alles dabei.

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Mit *Divinity: Original Sin 2* taucht man auf akustischer Ebene vollkommen in eine authentische und atmosphärische Fantasywelt ein. Die Authentizität wird durch die grosse Soundvielfalt und deren Abstimmung aufeinander erreicht. Zündet man beispielsweise ein Fass an, hört und dementsprechend fühlt sich das „echt“ an. Das Audiovisuelle-Feedback steht im Einklang und kreiert ein unglaublich immersives und fesselndes Erlebnis.

Soundtrack

Der Soundtrack für *Divinity: Original Sin 2* wurde von Borislav Slavov komponiert und besteht aus 42 Tracks. Der Soundtrack ist orchestral und unglaublich abwechslungsreich. So trifft man auf leichte und fröhliche, schwere und düstere, epische und energiegeladene Tracks.

Hier drei repräsentative Beispiele:

Stimmung und Tracktitel	Beispiel
fröhlich und leicht	
düster und schwer	
episch und energiegeladen	

Dynamischer Soundtrack

Ausserdem ist der Soundtrack dynamisch, was in der folgenden Textpassage aus einem [Artikel auf wshu.org](#) genauer erläutert wird:

„Writing the music for Divinity Original Sin 2 proved to be a monumental task because Borislav created seven different themes, one for each main character, as well as different versions of each theme. On top of that, he devised a way for the music to switch from a major to minor key, as the player approaches a dangerous area!“

Borislav Slavov's Uniquely Customizable Music for Divinity Original Sin 2

by Kate Remington

10. Mai 2018

Hier ein Beispiel:

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Jede Aktion in *Divinity: Original Sin 2* bringt einen Klang mit sich. Sei das das Verschieben eines Fasses, das Wirken eines Zaubers oder lediglich Schrittgeräusche auf unterschiedlichen Untergründen. Auch bekommt der Spieler eine gesprochenes Feedback, wenn er gewisse Aktionen durchführt. Das zeigt sich neben dem Dialogsystem auch besonders während Kämpfen.

Dialogsystem und Voice Overs

Das Dialogsystem von Divinity ist geprägt von seinen grandiosen Voice Overs, die die Athenzität der unterschiedlichen Charaktere heben und die Immersion verstärken. Besonders zu Spielbeginn, wenn man sich für einen vorgefertigten Charakter mit einer eigenen Storyline entscheidet, kommen die Voice Overs zur Geltung.

Hier drei Beispiele:

Charakter	Beispiel
The Red Price	
Sebille	
Beast	

Kampf

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



Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity_original_sin_ii&rev=1591184932

Last update: 2020/06/03 13:48