

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

## 1. Spielbeschreibung

*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. Soundbeschreibung

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 Soudtrack 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:

Dynamischer Soundtrack

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

Jede Aktion in *Divinity: Original Sin 2* bringt einen Klang mit sich. Sei das im User Interface, im Dialog oder im Kampf.

### User Interface

Der Spieler erhält viele, aber gut unterscheidbare akustische User Interface Feedbacks. Sei das das Auswählen einer Dialogoption, das Öffnen des Inventars oder das Ausrüsten eines Items.

Hier einige Beispiele:

| Aktion                 | Sound    |
|------------------------|----------|
| Dialogoption auswählen | Beispiel |
| Mousover Dialogoption  | Beispiel |
| Inventar öffnen        | Beispiel |
| Item ausrüsten         | Beispiel |

### Kampf

Besonders im Kampf, kommt einiges an akustischem Feedback zusammen. Das zeigt sich besonders beim Wirken von Zaubern. Je nach Ausrichtung im Magiesystem (Erdmagier, Feuermagier, Nekromant, etc) verursacht der Zauber ein anderes Geräusch.

Hier einige Beispiele:

| Magie-Kategorie | Sound |
|-----------------|-------|
| Feuermagie      | Sound |
| Wassermagie     | Sound |
| Luftmagie       | Sound |
| Nekromantie     | Sound |
| Berschwörung    | Sound |

|            |       |
|------------|-------|
| Quellmagie | Sound |
|------------|-------|

Diese Vertonungen lassen sich jeweils in drei Phasen einteilen lässt: Vorbereitung, Weg und Ankunft.

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

*Divinity: Original Sin 2* versorgt den Spieler reichlich mit akustischem Feedback. So kommuniziert das Spiel dem Spieler immer, wenn er eine neue Quest oder Geld erhalten hat, ein Charakter dringend Heilung benötigt oder einfach nur, dass eine Tür verschlossen ist. Dabei wird öfters auch von Voice Overs Gebrauch gemacht, doch dazu später mehr.

Hier einige Beispiele:

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Information          | Sound |
| Neue Quest           | Sound |
| Abgeschlossene Quest | Sound |
| „I need Healing!“    | Sound |
| verschlossene Tür    | Sound |

Gleichzeitig weist der Soundtrack den Spieler auch auf gefährliche Situationen hin (siehe Dynamischer Soundtrack).

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

*Divinity: Original Sin 2* verfügt über einen Storymode, der hauptsächlich von seinen Voice Overs getragen wird. Gleichzeitig kreiert der Soundtrack jeweils Atmosphäre und übernimmt eine klärende Funktion mit Charakter Themes.

### Voice Overs

*Divinity: Original Sin 2* lebt 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         |          |

Natürlich übernehmen die Voice Overs im Dialogsystem eine tragende Rolle. Jeder Dialog ist vollständig gesprochen. So werden auch lesefaule Spieler abgeholt. Bemerkenswert in dem Zusammenhang ist die Erzählerstimme, die alle Aktionen des Spielers spricht.

Hier ein Beispiel:

|                |
|----------------|
| Erzählerstimme |
|----------------|

## Charakter Themes

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity\\_original\\_sin\\_ii&rev=1591188947](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity_original_sin_ii&rev=1591188947)

Last update: **2020/06/03 14:55**

