

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

Borislav Slavov hat für jeden der sieben Hauptcharaktere in *Divinity: Original Sin 2* ein eigenes Theme geschrieben. Diese Themes sind eingängig und divers. Sie repräsentieren ihre jeweilige Figur unglaublich gut.

Hier drei Beispiele:

Charakter Theme	Beispiel
The Red Price Theme	
Sebille's Theme	
Beast's Theme	

2.5 Bezogen auf Raum

In *Divinity: Original Sin 2* stoßen wir auf ortsgebundene Soundtracks und eine überwältigende Variation an Ambient Sounds. Auch das Geräusch unserer Schritte verändert sich, je nach Untergrund. Diese drei Kategorien verschmelzen und schaffen ein stimmungsvolles Gesamtbild. Dabei wird jeweils die Charakteristik des jeweiligen Orts wiedergegeben und weckt im Spieler unterschiedliche Gefühle und Eindrücke.

Hier drei Beispiele:

Ort	Wirkung	Beispiel
Gefangenenschiff		
Fort Joy		
Reaper's Coast		

3. Persönliches Fazit

Ich halte *Divinity: Original Sin 2* für ein unglaublich immersives Spiel. Das ist unter anderem dem hervorragenden Sound- und Music Design zu verdanken. Es ist spürbar, wie viel Entwicklungs- und Konzeptionszeit in diese beiden Bereiche geflossen ist. Die Vielfalt an Klängen, Melodien und Songs ist überwältigend und repräsentativ für den allgemeinen Detailreichtum in *Divinity: Original Sin 2*.

Das war nun meine zweite Analyse und ich bemerke, wie es mir bereits leichter fällt, über Sound und Musik zu schreiben und wie ich anders hinhöre, wenn ich ein Spiel spiele. Das halte ich für wertvoll.

Falls du *Divinity: Original Sin 2* noch nicht gespielt hast: Spiel es. Es lohnt sich. Falls du *Divinity: Original Sin 2* nicht spielen willst, hör zumindest in den [Soundtrack](#) rein. Es lohnt sich.

4. Vergleich Divinity: Original Sin 2 und Disco Elysium

Ich starte den Vergleich der beiden Spiele mit einem allgemeinen Vergleich und suche nach Übereinstimmungen und Unterschiede. So versuche ich ein Bewusstsein und einen Kontext zu schaffen, durch den man besser und mir mehr Verständnis in den Sound Design Vergleich einsteigen kann.

Allgemeinen Übereinstimmungen:

- Beides sind Rollenspiele und verfügen dementsprechend über ähnliche Mechaniken (Dialog, Erkundung, Kampf).
- Beide wurden in den letzten drei Jahren veröffentlicht.
- Beide gewannen unzählige Preise.

Allgemeinen Unterschieden:

- Die Spiele verfügen über komplett andere Settings (Divinity: Fantasy, Disco: Krimi)
- Die Spiele verfügen über eine unterschiedliche Gewichtung in der Mechanik (Divinity: Kampf, Disco: Dialog)
- Die Spiele verfügten über unterschiedlich grosse Studios (Divinity: Kampf, Disco: Dialog)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity_original_sin_ii&rev=1591193497

Last update: **2020/06/03 16:11**

