

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 melancholische, schwere und düstere, epische und energiegeladene Tracks.

Hier drei Auszüge aus repräsentativen Tracks:

Main Theme	01_maintheme_soundtrack.mp3
Symphony Of The Void	02_thevoid_soundtrack.mp3
A Singel Drop Of Magic	03_asingeldropofmagic_soundtrack.mp3

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 [04_dynamischersoundtrack.mp3](#)

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	01_dialogoptionanwaehlen_uisound.mp3
Player Journal öffnen	02_playerjournaloeffnen_uisound.mp3
Inventar öffnen	03_inventaroeffnen_uisound.mp3
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 im Kampf gegen Schweine:

Feuermagie	01_feuermagie.mp3
Wassermagie	02_wassermagie.mp3
Elektromagie	03_elektromagie.mp3
Erdmagie	05_erdmagie.mp3
Nekromantie	04_nekromantie.mp3

Diese Vertonungen lassen sich jeweils in drei Phasen einteilen: 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	01_newquest.mp3
Level Up	03_levelup.mp3

|verschlossene Tür| [02_lockeddoore.mp3](#) | Gleichzeitig weist der Soundtrack den Spieler auch auf gefährliche Situationen hin (siehe Dynamischer Soundtrack). ===== 2.4 Bezug 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 Athenitität 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 eingesprochen. 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 Bezug 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* ===== **4.1 Allgemeiner Vergleich** Ich starte den Vergleich der beiden Spiele mit einem allgemeinen Vergleich und suche nach Übereinstimmungen und Unterschieden. So versuche ich ein Bewusstsein und einen Kontext zu schaffen, durch den man mit mehr Verständnis in den Sound Design Vergleich einsteigen kann. Allgemeine Übereinstimmungen: * Beides sind Rollenspiele und verfügen dementsprechend über ähnliche Mechaniken. (Dialog, Erkundung, Kampf) * Beide wurden in den letzten paar Jahren veröffentlicht. (*Divinity: 2017*, *Disco: 2019*) * Beide gewannen unzählige Preise. Allgemeine 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*) **4.2 Sound Design im Vergleich** In meinem Sound Design Vergleich, setze ich den Fokus auf den Einsatz von **Musik, Voice Overn und der Vertonung von UI Elementen. Musik im Vergleich** *Disco Elysium* und *Divinity: Original Sin II* verfügen über äusserst unterschiedliche Soundtracks. Zum einen unterscheiden sich die Soundtracks im Umfang (*Divinity: 42 Tracks, Disco: 28 Tracks*) Zum anderen wird mit anderen Instrumenten gearbeitet. *Divinity* ist orchestral und *Disco* stützt sich mehr auf Synthesizer. Ausserdem streben die beiden Soundtracks unterschiedliche Atmosphären an. *Divinity* soll episch wirken wohingegen *Disco* reduziert und zurückhaltend wirkt. Doch kreieren beide Spiele eine gewisse Melancholie durch ihre Soundtracks. Hier Tracks aus beiden Spielen zum Vergleich: **Voice Over im Vergleich** Sowohl *Disco Elysium* wie auch *Divinity: Original Sin II* greifen auf grandiose Synchronsprecher zurück. Beide Spiele bieten in ihrem Zugang zur Sprache eine grosse Vielfalt und grossen Wiedererkennungswert. Doch wurden die Stimmen meiner Meinung nach in *Disco Elysium* schlechter abgemischt. Sie heben sich schlechter vom Ambient Sound und vom Soundtrack ab und drohen teilweise, darin unter zu gehen. Das ist besonders bei Measurehead der Fall. Hier Voice Overs aus beiden Spielen zum Vergleich: **Vertonung UI Elemente** Sowohl *Disco Elysium* wie auch *Divinity: Original Sin II* haben alle ihre UI Elemente vertont. Hier die Vertonungen von UI Elementen aus beiden Spielen zum Vergleich:

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



Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity_original_sin_ii&rev=1591293204

Last update: **2020/06/04 19:53**