

|                   |                |
|-------------------|----------------|
| 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 melancholische, schwere und düstere, epische und energiegeladene Tracks.

Hier drei Auszüge aus repräsentativen Tracks:

|                        |                                                      |
|------------------------|------------------------------------------------------|
| Main Theme             | <a href="#">01_maintheme_soundtrack.mp3</a>          |
| Symphony Of The Void   | <a href="#">02_thevoid_soundtrack.mp3</a>            |
| A Singel Drop Of Magic | <a href="#">03_asingeldropofmagic_soundtrack.mp3</a> |

#### 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 | <a href="#">04_dynamischersoundtrack.mp3</a> |
|------------------------|----------------------------------------------|

## 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 | <a href="#">01_dialogoptionanwaehlen_uisound.mp3</a> |
| Player Journal öffnen  | <a href="#">02_playerjournaloeffnen_uisound.mp3</a>  |
| Inventar öffnen        | <a href="#">03_inventaroeffnen_uisound.mp3</a>       |
| 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   | <a href="#">01_feuermagie.mp3</a>   |
| Wassermagie  | <a href="#">02_wassermagie.mp3</a>  |
| Elektromagie | <a href="#">03_elektromagie.mp3</a> |
| Erdmagie     | <a href="#">05_erdmagie.mp3</a>     |
| Nekromantie  | <a href="#">04_nekromantie.mp3</a>  |

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.

Bemerkenswert ist, dass alle akustisch untermalten Informationen, wie Level Up, neuer Task, etc eine Art Glitzern in ihrem Klang haben. Das hört man besonders gut in folgendem Beispiel:

|          |                                |
|----------|--------------------------------|
| Level Up | <a href="#">03_levelup.mp3</a> |
|----------|--------------------------------|

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:

|               |                                  |
|---------------|----------------------------------|
| The Red Price | <a href="#">02_redprince.mp3</a> |
| Sebille       | <a href="#">03_sebille.mp3</a>   |
| Beast         | <a href="#">04_dwarf.mp3</a>     |

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 | <a href="#">01_narrator_voiceover.mp3</a> |
|----------------|-------------------------------------------|

### 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:

|                     |                                        |
|---------------------|----------------------------------------|
| The Red Price Theme | <a href="#">01_redprince_theme.mp3</a> |
| Sebille's Theme     | <a href="#">02_sebille_theme.mp3</a>   |
| Beast's Theme       | <a href="#">03_beast_theme.mp3</a>     |

## 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 | <a href="#">01_schiff_ambientsound.mp3</a> |          |
| Fort Joy         | <a href="#">02_hoehle_ambientsound.mp3</a> |          |
| Höhlenversteck   | <a href="#">03_wasserfall.mp3</a>          |          |

## 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.

*Allgemeinen 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.

### *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)

## 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 im 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 einige Stimmen in Disco Elysium meiner Meinung nach schlecht abgemischt. Sie heben sich zu wenig vom Ambient Sound und vom Soundtrack ab und drohen teilweise, darin unter zu gehen. Das ist besonders bei Measurehead der Fall. Wobei seit meinem Spieldurchlauf noch einige Bugfixes und allgemeines Polishing stattgefunden haben. Was bedeuten kann, dass dieser Kritikpunkt nicht mehr aktuell sein könnte.

Hier Voice Overs aus beiden Spielen im Vergleich:

### Vertonung UI Elemente

Sowohl Disco Elysium wie auch Divinity: Original Sin II haben alle ihre UI Elemente vertont. Divinity erfüllt mit seiner Vertonung genau das, was man von einem Fantasy Rollenspiel erwartet: Öffnet man ein Buch, hört man das typische Rascheln von von vergilbten Seiten. Das selbe gilt für die Vertonung seiner UI Elemente. Divinity gibt dem Spieler genau das, was er erwartet und in diesem Setting braucht: Magie, Mystik und Macht.

Disco Elysium hingegen spielt mehr mit der Vertonung seines UI. Dazu führt unter anderem, dass an sein Setting nicht so klare Erwartungen gestellt werden, wie bei Divinity. Bei Disco Elysium trifft man auf eine Mischung aus mechanischen Klickgeräuschen und Synthesizer. Alle Interaktionen in der Spielwelt klingen mechanisch oder organisch. Alles, was den Spieler bspw darüber aufklärt, dass er einen neuen Skillpunkt hat, ist synthetisch. Dadurch entsteht einzigartige Klangwelt.

Hier zwei repräsentative Vertonungen von UI Elemente aus beiden Spielen im Vergleich:

**4.3 Fazit** Divinity: Original Sin II und Disco Elysium sind aus dem selben Genre und gehen dementsprechend ähnlich mit ihrem Sound Design und Music Design um. Beide Spiele haben mit

erfahrenen Musikern und Komponisten gearbeitet, um einen

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity\\_original\\_sin\\_ii&rev=1591349676](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=divinity_original_sin_ii&rev=1591349676)

Last update: **2020/06/05 11:34**

