

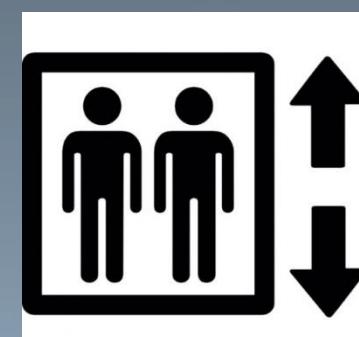
# AFTERLIFE

VON MAX GIEBEL

AFTERLIFE ist ein 1996 erschienenes, von LucasArts entwickeltes Sim Game/Godgame. Als Spieler übernimmt man die Verwaltung von Himmel und Hölle einer fiktiven Alienwelt. Das Spielprinzip wurde teils aus der SimCity-Reihe (ab 1989) übernommen. Die ankommenden Seelen haben Bedürfnisse (Tugenden/Himmel; Sünden/Hölle), welche der Spieler befriedigen muss. Dafür werden Straßen benötigt, welche die unterschiedlichen Bereiche und wichtige Gebäude miteinander verbinden. Das Spiel beruht demnach auf bekannten Wirtschaftssimulationen, überträgt diese aber in ein anderes Setting. In der Musik finden sich stilisierte Elemente unterschiedlicher kultureller Einflüsse.

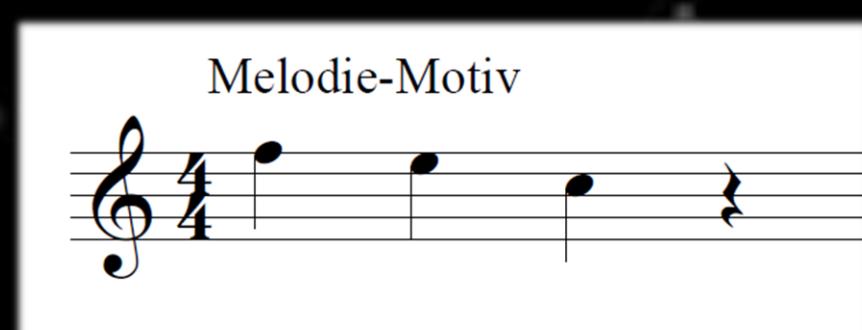
## These

Die musikalische Gestaltung in AFTERLIFE trägt ausschließlich zur atmosphärischen Untermalung der Welt bei und soll so weit als möglich in den Hintergrund treten.



## Ambient & Muzak

Ambient ist eine Richtung der elektronischen Musik, die zu großen Teilen auf eine starke Rhythmisierung verzichtet. Stattdessen arbeitet sie hauptsächlich mit Klangflächen, langgezogenen Melodien und Ostinati. Die Verwandtschaft zu anderen Musikrichtungen ist meist fließend, so auch zu so genannten „Fahrstuhl“-Musik. Diese Musik soll eine atmosphärische Klangwelt schaffen, in welcher sich Kunden zum Konsum angeregt fühlen. Sie setzt hauptsächlich auf Unaufdringlichkeit und bleibt im Hintergrund, sodass der Kunde sie kaum bewusst registriert



## Musikalische Auswirkung fehlender Narration

Da es sich bei Afterlife um ein Endlosspiel handelt (d.h., das primäre Ziel des Spiels ist es, den Bewohnern des Jenseits verlangte Dienste zur Verfügung zu stellen), ergibt sich eine Narration, die allein auf der Intention des Spielers beruht, die Welt aufzubauen und zu verändern. Daher verbringt man Stunden vor ein und derselben Darstellung einer Welt, die sich nur durch die Handlung des Spielers verändert. Daraus ergibt sich, dass auch die Musik nicht ständig auf die nicht vorhersehbaren Entscheidungen des Spielers eingehen kann bzw. sollte, sondern in den Hintergrund treten muss. So ergeben sich auch während des Spiels immer wieder längere Pausen zwischen den Stücken.

## Kulturelle Diversität im OST

Im OST sind stilisierte oder auch europäisierte Elemente unterschiedlichen kulturellen Einflusses zu erkennen. Hierzu zählen Einflüsse europäischen Choralsangs, Obertongesänge/Kehlkopfgesänge sowie von indischer und arabischer Musik inspirierte Klänge, dargestellt durch die Verwendung von Borduntönen, klangspezifischen Rhythmusinstrumenten und Spielweisen der Melodie, die an solche Musik erinnern sollen.



## ‘Bad Things Happen’

Ausnahmen vom üblichen Soundbild des Spiels bilden bestimmte, unerwartete Ereignisse (‘Bad Things’):

- Vögel des Paradieses/Fledermäuse aus der Hölle
- die Hölle friert ein
- ‘Disco Inferno’
- die vier Surfer der Apokalypse (beendet Spiel)
- etc.

Bei solchen Momenten wird bewusst auf eine abweichende und dadurch sehr viel deutlichere Art auf das Spielgeschehen verwiesen. Es dient sowohl der musikalischen Untermalung (wobei der ironische Charakter des Spiels deutlich wird) als auch der soundtechnischen Rückmeldung auf einen das Spielgeschehen maßgeblich beeinflussenden Faktor.

## Fazit

Der Soundtrack von AFTERLIFE enthält, auf Grundlage kulturell unterschiedlicher (europäisierter) Motive, Elemente des Ambient, und setzt auf eine unaufdringliche Wirkungsweise. Die Musik tritt somit in den Hintergrund und nimmt nur bei bestimmten Ereignissen Bezug auf die Handlung im Spiel selbst.

### Literatur

[https://en.wikipedia.org/wiki/Afterlife\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Afterlife_(video_game))  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Ambient>  
HEISTER, Hanns-Werner (2010): Hintergrund  
Klangkunst: ein Beitrag zur akustischen Ökologie.  
Mainz: Schott Music.