

Sisyphus Simulator

Negru Alexandru



Albert Camus spunea că viața merită trăită cu atât mai bine cu cât nu are sens. A fost inspirat de mitul lui Sisif, scriind chiar și o carte pe care a numit-o astfel. Într-o epocă în care individul are tot mai puțin timp pe care să îl petreacă citind, chinurile lui Sisif au fost transpuse într-un joc interactiv:

Sisyphus Simulator.

Cine a fost Sisif? Un om ca oricare altul, pedepsit de zei pentru faptul că se bucura de viață. Chinul său consta în faptul că în fiecare zi, acesta urca un bolovan pe un deal abrupt. Sisif, însă, a reușit să îi păcălească pe zei încă o dată

– a găsit o plăcere în ceea ce făcea. Drama acestuia ar fi trebuit să fie reprezentată de lipsa de răsplată pentru munca depusă. Însă Sisif a realizat că nu este nimic diferit în a împinge un bolovan la deal sau în a lucra zilnic în societate. Viața noastră este trecătoare, iar la sfârșit ne dăm seama că nimic nu contează. Așa a reușit Sisif să găsească o oază de speranță în ceea ce ar fi trebuit să fie, pentru dânsul un chin. Mai mult decât atât, la finalul zilei, bolovanul lui Sisif se răsturna până jos și acesta trebuia să înceapă din nou. Însă, în definitiv, de ce ar conta dacă bolovanul acestuia cade sau dacă acesta urcă la infinit?

Sisif Simulator îți permite să experimentezi, vizual și sonor, viața acestuia. La fel cum Sisif mergea într-o singură direcție, înainte, și tu ai o singură direcție: înainte – poți apăsa doar un buton care îl face pe Sisif să urce. Iar bara de progres din partea de sus a ecranului îți arată cât de mult ai urcat. Asta, bineînțeles, până bolovanul cade și trebuie să începi din nou.

Cum a luat naștere simulatorul?

În urma unei provocări. În timpul pandemiei CoVid19 din 2020, în care

toată lumea a stat închisă în casă, o astfel de provocare vine numai bine pentru a te detașa de haosul din jurul tău – realizarea unui joc de la zero în două ore. Totuși, jocul nu valorează *două ore*, întrucât pentru a-l realiza în două ore au fost necesari ani de studiu – pentru programare, animație, utilizarea programelor.

Grafica a fost desenată digital (în decursul celor două ore), iar texturile folosite au fost îmbinate manual. Iluzia de animație perpetuă a fost și ea realizată în decursul celor două ore, precum și programarea meniului de

întâmpinare, a butonului, a barei de progres și a textului stilizat.

Programul a fost scris în ActionScript3, în Adobe Animate. Acesta este disponibil în format executabil (.exe) sau cu instalator cu certificat digital cu semnătură digitală (.air). Există și compatibilitate pentru Linux (.app).

Negru Alexandru

Infoeducație 2020, categoria Utilitar

Etapa Națională

Colegiul Național *Eudoxiu Hurmuzachi* Rădăuți