

Die spielerische Umsetzung der Storyworld

Unser Spiel, *Sisyphus*, ist ein First Person Adventure Game. Da sich die Story zum großen Teil um die Manipulation der Wahrnehmung dreht, eignet sich die First Person Perspektive besonders um dem Spieler die veränderte Wahrnehmung der Hauptfigur zu vermitteln. Zudem lassen sich aus dieser Ansicht gut Geheimnisse und Hinweise in der Spielwelt entdecken. Das unser Hauptcharakter ein relativ normaler Mensch ohne Kampferfahrung ist, ist ein action-lastiges Genre nicht sinnvoll. Stattdessen dreht sich der Großteil des Spieles um Erkundung und Dialogführung.

Zu Beginn des Spiels ist es wichtig dem Spieler zu vermitteln das er in einem Loop gefangen ist. Dies wird dadurch erreicht das der Spieler zwei volle Tage in dem Loop erlebt an denen alles exakt gleich ist. Alle Figuren sagen das Gleiche, inklusive unseres Hauptcharakters, und die Arbeitsziele sind ebenfalls identisch. Die Ziele werden dem Spieler im User Interface angezeigt, welches der Hauptfigur durch *Gamo* in die Augen projiziert wird. Die Aufgaben, wie zum Beispiel das warten von Maschinen, werden durch einfache Tastendrücke erledigt. Die beiden Tage im vergehen relativ schnell, was dadurch erklärt wird, dass *Gamo* auch die Wahrnehmung der Zeit manipuliert. Im Allgemeinen wird an den Tagen im Loop eine entspannte Atmosphäre durch eine helle, warme Farbpalette und ruhige Musik erzeugt.

Im Gegensatz dazu steht der Tag an dem der Hauptcharakter mit einem beschädigten Chip erwacht und die Tage die darauf folgen. Im Hintergrund spielt keine Musik mehr. Stattdessen hört man das Summen von Leuchtstoffröhren, das entfernte Brummen von Maschinen und das gelegentliche Knarzen der kalten, eisernen Raumstation. Alles wirkt nicht mehr so sauber wie zuvor und alle Menschen wirken älter und erschöpfter. Da alle anderen Personen noch im Loop gefangen sind, tun und sagen sie immer noch das Gleiche wie an den vorherigen Tagen. Der Spieler bekommt jetzt aber in Dialogen alternative Optionen. Jedoch werden andere Figuren auf Dialogoptionen die vom Loop abweichen bzw. sich auf den Loop beziehen zunächst irritiert und abweisend reagieren.

Auch werden dem Spieler Ziele nicht mehr explizit auf dem Bildschirm angezeigt, da der Chip im Kopf der Hauptfigur beschädigt ist. Er erledigt zunächst die gleichen Aufgaben wobei jedoch die Zeit durch die fehlende Manipulation viel langsamer zu vergehen scheint.

Während der Arbeit entdeckt er eine Tür, die zuvor verborgen war, mit der Aufschrift „Ausgang Testareal“. In dem Bereich hinter dieser Tür findet er Akten mit Hinweisen auf den Loop und die Personalakte einer seiner Kollegen die ihm dabei helfen wird ihn durch neue Dialogoptionen von dem Loop zu überzeugen und schließlich zu befreien. Der Spieler kann im späteren Spielverlauf diesen Bereich weiter nach nützlichen Hinweisen und Personalakten durchsuchen, muss sich dann jedoch in acht nehmen nicht von den Sicherheitsleuten entdeckt zu werden. Dort wird er auch das Video der Überwachungskamera finden, das zeigt wie Simon ihn niederschlägt.

Im normalen Bereich der Raumstation muss der Spieler nun möglichst vielen Personen von so weit überzeugen, dass sie einwilligen sich einen Schlag auf den Hinterkopf geben zu lassen um den Chip zu beschädigen. Schafft der Spieler es nicht eine Person innerhalb eines Tages zu überzeugen, muss er bei dieser Person am nächsten Tag von vorne beginnen, die sich die im Loop gefangen Menschen nicht an den Vortag erinnern können. Sobald man jemanden überzeugt hat, begleitet man ihn am Abend auf sein Zimmer und verpasst ihm dort einen ordentlichen Schlag auf den Hinterkopf.

Der dritte Akt wird schließlich überwiegend durch Filmsequenzen erzählt, welche jedoch weiterhin in der First Person Perspektive bleiben.