Der Mythos des Sisyphos

Sisyphos, der Sohn des Äolos, der listigste aller Sterblichen, baute und beherrschte die herrliche Stadt Korinth. Als Zeus Ägina entführt hatte, verriet ihn Sisyphos aus Eigennutz dem Vater der Geraubten, dem Flußgott Asopos, und ließ sich von diesem dafür versprechen, daß er eine Quelle auf der Burg von Korinth entstehen lassen werde. Widerwillig schlug Asopos die berühmte Quelle Pirene aus dem Felsen.

Zeus jedoch beschloß, den Verräter zu strafen, und schickte den Tod Thanatos zu ihm. Aber Sisyphos wußte, diesen mit starken Banden zu fesseln, so daß niemand auf Erden starb, bis endlich der starke Kriegsgott Ares kam und den Tod befreite, der nun den Sisyphos in die Unterwelt führte. Dieser hingegen hatte seiner Gemahlin befohlen, die Totenopfer für ihn zu unterlassen. Darüber zürnten Hades und Persephone und ließen sich von Sisyphos beschwätzen, ihn auf die Oberwelt zurückzusenden, daß er die säumige Gattin mahne.

So dem Schattenreich entwischt, dachte er nicht daran, wieder dahin zurückzukehren, sondern tat sich oben göttlich. Während er aber beim üppigen Mahle saß und sich über den gelungenen Betrug freute, kam plötzlich der Tod und schleppte ihn unerbittlich hinab in die Unterwelt. Dort traf ihn die Strafe, daß er einen schweren Marmorstein, mit Händen und Füßen angestemmt, von der Ebene eine Anhöhe hinaufwälzen mußte. Wenn er aber schon glaubte, ihn auf den Gipfel gedreht zu haben, wandte sich die Last um, und der tückische Stein rollte wieder in die Tiefe hinunter.

So muß der gepeinigte Verbrecher von neuem und immer wieder von neuem das Felsstück emporwälzen, daß der Angstschweiß von seinen Gliedern fließt...

Programm starten

1. Diskette einlegen
2. Computer mit gedrückter OPTION-Taste einschalten
3. Bei Erscheinen des Menüs "A" drücken

Oddware

Programm: Oliver Redner
Grafik und Sound: Stefan Wiegmann

Programmbenutzung

Nach dem Laden erscheint das Titelbild, und der Vorspann mit dem Sisyphos-Mythos läuft ab. Hier kann man mit der Leertaste von einem Bildschirm zum nächsten gelangen, mit dem Feuerknopf, START oder SELECT gelangt man zur Leveleingabe. Dort kann mit dem Joystick, den Cursortasten (ohne Control) und SELECT der gewünschte Level eingestellt werden, mit dem Feuerknopf oder START beginnt man das Spiel. Nach einem Druck auf OPTION, oder wenn man ca. 10 Sekunden keine Taste drückt, beginnt der Vorspann von neuem.

Das Spiel

Ziel des Spiels ist es, alle Felsen auf die Rauten zu schieben. Dazu bewegt man Sisyphos mit Hilfe des Joysticks oder der Cursortasten (ohne Control) hinter einen Felsen und läßt ihn den Felsen schieben. Dabei ist aber zu beachten, daß Sisyphos Felsen wirklich nur schieben kann. Ein Fels, der in einer Ecke liegt, kann nicht mehr bewegt werden; in so einem Fall hilft nur der Druck auf START. Liegt jeder Fels auf einer Raute, ertönt eine kleine Melodie und man gelangt durch einen Druck auf den Feuerknopf, die Leertaste oder START in den nächsten Level.

Es können übrigens bis zu drei Spieler gleichzeitig Sisyphos bewegen, einer an der Tastatur und zwei an den Joysticks. Den zweiten Joystick kann man durch einen Druck auf "2" aktivieren.

Tastenbelegung

überall:	RESET oder Shift-Control-TAB	Kaltstart
im Vorspann:	Leertaste Feuerknopf, START oder SELECT	zum nächsten Bildschirm des Vorspanns zur Leveleingabe
bei der Leveleingabe:	Cursortasten (ohne Control), Joystick oder SELECT START OPTION	Levelnummer ändern Spiel starten zurück zum Vorspann
während des Spiels:	Cursortasten (ohne Control) oder Joystick OPTION SELECT START 2 S	Sisyphos bewegen zurück zum Vorspann aktuellen Level überspringen Level von vorn beginnen 2. Joystick ein-/ausschalten Soundeffekte ein-/ausschalten