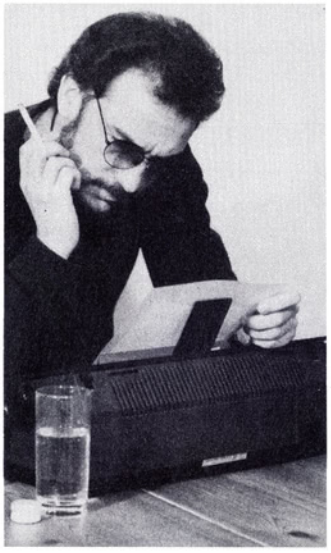
SCORPIO INTERACTIVE

Eine neue Art von Computer-Entertainment, von Unterhaltung mit dem Computer, rückt in greifbare Nähe: »Scorpio Interactive« wurde vor kurzem in London vorgeführt.



Mel Croucher, der Vater von Scorpio Interactive

Ein dunkler, abgesperrter Raum am Rande der Londoner PCW-Show. Einige Menschen scharen sich um mehrere technische Geräte: Ein MSX-Computer, ein Videorecorder und ein Monitor. Auf dem Monitor ist das bekannte Video »Another Brick in the Wall« von Pink Floyd zu sehen. Das Videobild wird von einem Computer-Spiel überlagert, das stark dem Klassiker »Break Out« ähnelt. Kurz darauf wechselt das Bild. Zu den Klängen und Bildern von Dire Straits »Money for Nothing« gilt es, die Laufschrift mit dem Text synchron zum Song zu halten. Einige weitere Videos folgen. Zum Schluß tritt Phil Collins mit »You can't hurry Love« auf. Der Spieler muß mit seiner Spielfigur die Bewegungen seiner Mit-Tänzer nachahmen.

Dieses erste, interaktive Musikvideo namens »See me, Hear me, Touch me« ist der Prototyp einer völlig neuen Form von Computer-Unterhaltung. Dies meint zumindest Mel Croucher, Vater des Unternehmens, das den Namen »Scorpio Interactive« trägt.

Mel führte das erste Demo auf der PCW-Show in London hinter verschlossenen Türen vor. Eine öffentliche Vorführung war aus rechtlichen Gründen unmöglich, da Scorpio Interactive nicht die Aufführungsrechte an den Videos besaß. Deswegen können wir auch keine Bildschirmfotos der Spiele zeigen.

Auf die Frage, was er mit Scorpio Interactive bezwecke, sagt Mel Croucher: »Die typischen Computerspiele sind ein Mißbrauch der Computer. Ein Computer ist eine wundervolle Maschine mit vielen Möglichkeiten. Und für was verwenden ihn die Menschen: Um Gewalt und Mord zu simulieren. Dafür gibt es doch keinen ersichtlichen Grund.

Mit Scorpio Interactive können wir einige Barrieren der Unterhaltungsbranche niederreißen und einige Gebiete miteinander verbinden: Bild von einem Videoband, HiFi-Stereo-Ton, Musik und die Möglichkeit, dort steuernd einzugreifen und mit diesen Elementen zu spielen.

Scorpio wird später auch von anderen benutzt werden, um Gewalt und Pornographie zu verbreiten. Das war bisher mit jedem Medium so. Doch das ist nicht mein Geschäft. Ich will mit Scorpio Emotionen hervorrufen, Leute zum berechtigten Lachen und Weinen bringen. Meine Wunschvorstellung ist wirklich, den Spieler in die Handlung eines Films zu versetzen. Jedesmal wenn er den Film spielt, passieren neue Dinge.«

Daraufhin angesprochen, daß es ähnliche Spiele ja schon in den Spielhallen gäbe, die mit Laser-Disks arbeiten, sagt Mel: »Ja, technisch gibt es so was schon. Aber augenblicklich werden diese Systeme wieder nur zur Verkörperung von Gewalt eingesetzt. Ich würde gerne mal einige solche Spiele sehen, die sich um Emotionen drehen, um Liebe und Freundschaft. Ich stelle mir beispielsweise »Casablanca« als Spiel vor, bei dem der Spieler oder die Spielerin aktiv eine der Hauptrollen übernimmt. Da kann der Schluß ja ganz anders sein. Warum sollen sich Bogart und Bergmann am Ende nicht kriegen, wenn der Spieler es so will?

Aber das ist schon ein sehr hochgestecktes Projekt. Das erste fertige Scorpio-Produkt wird mit Sicherheit etwas Ähnliches wie die heutige Demonstration sein: Video-Clips gekoppelt mit einfachen Spielen.«

Über Liefertermine und einen Preis für das fertige System will Mel noch nicht reden: »Bis jetzt ist die Hardware noch nicht fertig. Deswegen weiß ich auch noch nicht, wann das System auf den Markt kommt: in sechs Monaten oder in zwei Jahren? Auch beim Preis will ich mich nicht festlegen. Wenn ich heute sage, es wird soundsoviel kosten, dann wird man mich später darauf festnageln und das will ich nicht. Ich werde auch noch nicht sagen, mit welchen Künstlern ich arbeite. Ich habe mit vielen britischen Pop-Musikern geredet und einige sehr bekannte haben mir schon die Zusammenarbeit versprochen.«

Bis wir die ersten Scorpio Interactive-Produkte für den C 64 sehen, werden wohl noch einige Monate ins Land gehen. Ob uns dann wirklich die angedeutete Revolution auf dem Unterhaltungssektor überfällt, müssen wir abwarten. (bs)

Info: Scorpio Interactive, Mel Croucher Ltd., 29 Great Southsea Street, Portsmouth, Hants. PO5 3BY, England

320-KBYTE-RAM-ERWEITERUNG FÜR DEN C 64

Von nun an soll es mit dem C 64 keine Speicherplatzprobleme mehr geben. Mit der neuen RAM-Erweiterung für den C 64 können Sie Ihren Computer auf 320 KByte RAM aufrüsten. Die Erweiterung, die in den Computer eingebaut wird, soll sich intern auf 1 MByte und extern auf maximal 16 MByte ausbauen lassen. Das Besondere an der RAM-Erweiterung ist das Betriebssystem B.M.S, was für »Bank Memory Select« steht. Mit diesem Betriebssystem sollen Sie durch einfachen Tastendruck eine der fünf 64-KByte-Bänke ansprechen können. In jeder dieser Bänke kann sich ein aktives Programm befinden. Darunter ist zu verstehen, daß Sie zum Beispiel in Bank 1 mit Vizawrite und gleichzeitig in Bank 2 mit Vizastar arbeiten können. Es sei also nicht erforderlich, eines der Programme zu unterbrechen, vielmehr ließe sich von einem laufenden Programm ins andere wechseln ohne irgendwelche Daten zu verlieren. Diese erstmals eingesetzte Bank-Select-Methode wurde dadurch realisiert, daß alle erforderlichen Prozessordaten wie Programmzähler, Prozessorstatusregister, Akku, X- und Y-Register in einem zusätzlichen RAM im I/O-Bereich zwischengespeichert werden. Außerdem wird die gesamte 64-KByte-Bank inklusive Zeropage umgeschaltet. Das neue Betriebssystem soll weitestgehend kompatibel zu bestehender Software sein, weil die Routine, die die Bänke umschaltet, in einem Speicherbereich liegt, der von keinem kommerziellen Programm genutzt wird: in den Spiegelbereichen der Controller- und Port-Bausteine.

Zudem ist nach Angaben des Herstellers ein SpeedDos- und Prologic-DOS-kompatibler Floppy-Speeder eingebaut, der etwa 10mal schneller laden und wahlweise mit 35 oder 40 Spuren arbeiten soll.

Ein im Betriebssystem integrierter Monitor unterstützt das Arbeiten in Maschinensprache.

Auf Tastendruck läßt sich eine von vier Hardcopy-Routinen aufrufen, die den augenblicklichen Bildschirminhalt zu Papier bringt, unabhängig davon, ob nun gerade ein Textbildschirm oder eine HiRes-Grafik angezeigt wird.

Vier Zeichensätze sorgen dafür, daß sich neben den C 64-Zeichen auch die deutschen Umlaute darstellen lassen. Das Ganze natürlich mit einer Tastaturbelegung, die der DIN-Tastatur entspricht.

Wenn Sie einen Drucker mit Centronics-Schnittstelle haben, können Sie ihn direkt an den User-Port anschließen.

Die RAM-Erweiterung eignet sich nicht nur für den reinen Anwender, der mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeiten möchte; auch dem Programmierer bietet sie einiges. So wäre zum Beispiel eine RAM-Floppy oder ein zusätzlicher Floppy-Speeder denkbar, der ähnlich funktioniert wie Prologic-DOS oder Turbo-Trans, also den Inhalt einer Diskette ohne Decodierung einliest und erst im Speicher für die entsprechende Umformung sorgt.

Die Erweiterung ist mit dem, was sie leistet, jedem, der häufig mit dem C 64 arbeitet, zu empfehlen. Die Anschaffungskosten liegen je nach Ausstattung zwischen 395 und 495 Mark (mit oder ohne Floppy-Speeder und mit oder ohne Einbau). Der Einbau der RAM-Erweiterung in Eigenregie ist nur dem Erfahrenen zu empfehlen. Alle anderen, die sich für den Kauf entscheiden, sollten den Umbau vom Fachhandel durchführen lassen oder ihren C 64 zum Hersteller oder Vertreiber der Erweiterung einschicken. (ah)

CTJ Computer-Technik Karl Junges, Spieckern 11, 5600 Wuppertal 23, Tel. 0202/612011