



WHO IS WHO?

MANFRED TRENZ



Der Turrigan-Schöpfer Manfred Trenz wurde in Saarbrücken geboren und begann nach dem Besuch der Realschule und einer Lehre als Banker 1987 als Grafiker für das Düsseldorfer Softwarehaus Rainbow Arts seine Softwarekarriere. Schon 1981 ist er begeisterter Video- und Automatenfan, wobei sein Interesse seit jeher rasanten Actionspielen gilt. Er zeichnete die Grafiken zum Mario-Clone "Great Giana Sisters", das eine internationale Copyrightdebatte auslöste. Auch das sensationelle Ballerspiel "Katakis", sorgte aufgrund sowohl seiner technischen Leistung als auch der Ähnlichkeit zum Automatenklassiker "R-Type" für Aufsehen. Innerhalb von nur sechs Monaten setzt das Team Trenz/Escher diesen Automaten auch offiziell für das englische Softwarehaus Electric Dreams um. Mit dem actionlastigen Jump'n'Run "Turrigan" und "Turrigan II" beendet Manfred Trenz seine C-64-Laufbahn, als auch die langjährige Zusammenarbeit mit dem Grafiker Andreas Escher. In der Zukunft hofft er, auf einer 16-Bit-Konsole entwickeln zu können.

Softography: Rainbow Arts: Great Giana Sisters (1987, C-64), Katakis (1988, C-64) Electric Dreams: Turrigan (1988, C-64) Rainbow Arts: Turrigan (1990, C-64) Turrigan II (1991, C-64)

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Krieg

Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Gesundheit

Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Vergeblichkeit

Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Schlechte Organisation

Ihre Lieblingsmaler — bzw. -grafiker? Boris Vallejo, Rodney Matthews und Michael Whelan

Ihr Lieblingsmusiker — bzw. -komponist? Ich höre querbeet fast alle Musikrichtungen

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Natürlichkeit, Ehrlichkeit und Schönheit

Ihre Lieblingsbeschäftigung? Programmieren und Zeichnen. Lesen, Videospiele, Musik und Fitness

Ihr Lieblingsprogrammierer? Geoff Crammond ("Revs", "The Sentinel", "Stunt Car Racer")

Ihr bestes Spiel? Turrican II

Ihr schlechtestes Spiel? Als wirklich schlecht würde ich keines meiner Spiele bezeichnen. Bei der R-Type-Umsetzung hätte ich mir jedoch mehr Zeit als nur sechs Wochen gewünscht, um das Spiel fehlerfrei und spielerisch besser zu realisieren.

Wer oder was hätten Sie sein mögen? Darüber habe ich mir noch keine Gedanken gemacht

Ihr Hauptcharakterzug? Ich bin Perfektionist

Ihr größter Fehler? Mißtrauen gegen alles und jeden

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Holger Schmidt

Ihr Lieblingschriftsteller? Stephen King

Was verabscheuen Sie am meisten? Heuchler, Lügner und Trittbrettfahrer

Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Geschichte hat mich nie interessiert

Welche militärischen Strategien bewundern Sie am meisten? Militär hasse ich

Ihr erstes Computer- oder Videospiele? Der Automat "Alien" "Galaxian"-Vorläufer

Welche Gestalt der Softwareindustrie verabscheuen Sie am meisten? Allgemein verabscheue ich solche Gestalten, die sich grundlos an die Leute hängen, die Erfolg um daran teilzuhaben.

Ihr Lieblingscomputer? Amiga mit 32 768 Farben, Charaktere, 1024 Sprites, Zoomchip, 16 Kanälen, 16 MByte, 50 MHz Taktfrequenz und einem ordentlichen Betriebssystem

Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Holger Schmidt

Ihre gegenwärtige Geistverfassung? Ausgeglichen

Interview for you the greatest catastrophe? war