7/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
JUBEL, TRUBEL, SPIELESPASS
Alle Neuigkeiten von der London-Messe
CHUCK YEAGER 2
GAME-BOY GIGANTEN
HAGAR LEGT AN
Der Kult-Comic als Computerspiel

WHO IS WHO?

MANFRED TRENZ

Der Turrican-Schöpfer Manfred Trenz wurd
in Saarbrücken geboren und begann nac
Besuch der Realschule und einer Lehre als Ba
ner 1987 als Grafiker für das Düsseldorfer Sc
haus Rainbow Arts seine Softwarekarriere. Sch
1981 ist er begeisterter Video- und Automaten
wobei sein Interesse seit jeher rasanten Action
gilt. Er zeichnete die Grafiken zum Mario-Clone
Giana Sisters", das eine internationale Copyri
batte auslöste. Auch das sensationelle Ballersp
takis", sorgte aufgrund sowohl seiner technisch
lanz als auch der Ähnlichkeit zum Automatenk
"R-Type" für Aufsehen. Innerhalb von nur sec
chen setzt das Team Trenz/Escher diesen Aut
auch offiziell für das englische Softwarehaus
Dreams um. Mit dem actionlastigen Jump'n'Ru
rican" und "Turrican II" beendet Manfred Trenz
seine C-64-Laufbahn, als auch die langjährige
menarbeit mit dem Grafiker Andreas Escher. I
Zukunft hofft er, auf einer 16-Bit-Konsole entwic
können.

Softography: Rainbow Arts: Great Giana Siste
gr.), Katakis (1988, C-64) Electric Dreams:
(1988, C 64) Rainbow Arts: Turrican (1990, C 64
can 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? Vergeßlichkeit

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, Videospielen, 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 Lieblingsschriftsteller? Stephen King

Was verabscheuen Sie am meisten? Heuchler, Lügner und Trittbrettfahrer

Welche geschichtliche stalten verabscheuen Si meisten? Geschichte hat mic nie interessiert

Welche militärischen stungen bewundern Si meisten? Militär hasse ich

Ihr erstes Computer- od deospiel? Der Automat "Ali "Galaxian"-Vorläufer

Welche Gestalt der Soft szene verabscheuen Si meisten? Allgemein verabsch solche Gestalten, die sich grunds an die Leute hängen, die Erfolg um daran teilzuhaben.

Ihr Lieblingscomputer Amiga mit 32 768 Farben, Charac de, 1024 Sprites, Zoomchip, 16 kanälen, 16 MByte, 50 MHz quenz und einem ordentlichen Be system

Mit wem möchten Sie zu menarbeiten? Holger Schm

Ihre gegenwärtige Gei verfassung? Ausgeglichen