

Der Meister und sein Werk

Manfred Trenz – ein Name, den spätestens seit Turrigan alle Fans von wirklich guten Games kennen dürften. Ein Mann, der hält, was andere versprechen. Ein Programmierer und Grafiker, der seine Ideen in die Computer-Realität umsetzt und seinen Beruf gleichzeitig als Hobby sieht. Oder auch umgekehrt: Er hat aus seiner Leidenschaft für Ballerspiele einen Beruf gemacht, von dem viele träumen. Er holte mit Turrigan II, dem bislang größten Erfolg des gebürtigen Saarbrückers, zu einem Rundumschlag auf alles bisher dagewesene aus, denn dieses Game entstand ursprünglich auf dem C-64. In Zukunft will sich Manni aber nur noch mit dem Amiga beschäftigen. Und „Turrigan III“ wird es auch nicht geben – sagt Manni. Wirklich??? Wir gingen dieser und vielen anderen Fragen nach und besuchten den Meister bei Rainbow Arts in Kaarst...

„Ich bin selbst Spieler, sehe, was Spaß macht. Ich versuche mich, in die Situation des Spielers zu versetzen, andererseits aber auch ein geniales Spiel zu machen.“ Der gelernte Bauzeichner, der mehr oder weniger spaßeshalber an einem Grafikwettbewerb für den kleinen Commodore mitgemacht hat, den dritten Platz belegte, bei dieser Gelegenheit aber von Rainbow Arts entdeckt und als Grafiker eingestellt wurde, ist selbst jahrelang Ballerfreak gewesen und weiß, wovon er spricht. Seinen Wunsch, einmal selbst ein Spiel zu programmieren, erfüllte er sich mit Katakis. Der Erfolg

hat ihm gezeigt, daß er damit recht gut gefahren ist. So folgt TURRICAN auf dem Fuße.

Mit der Fortsetzung TURRICAN II setzt er dem Ganzen die Krone auf. Warum gibt er seinen Spielen eigentlich immer ausländische Namen?

„Weil deutsche Namen irgendwie langweilig sind. Stell Dir doch mal vor, der Held würde Müller oder Meier heißen...“ Katakis ist ein Grieche, Turrigan ein Italiener, die Namen hat Trenz im Düsseldorfer Telefonbuch gefunden. Wissen die Herren von ihrem Glück?

„Ich glaube nicht einmal, daß die überhaupt einen Computer haben. Sonst hätten sie sich vielleicht schon gemeldet.“ Er greift nach einem Ordner und zeigt mir die ersten Entwürfe, die er auf Papier gezeichnet hat. Bilder, die großes zeichnerisches Talent, aber auch Einfallsreichtum aufzeigen. Seine Leidenschaft für gute Filme ist dabei ein wesentlicher Faktor. So hat er sich von „Alien“ inspirieren lassen und verweist bei der späteren Vorführung von Turrigan II auf entsprechende Verhaltensweisen der Gegner im Spiel.

„Du erinnerst Dich doch sicher daran, daß das Alien, als es aus dem Ei schlüpfte, John Hurt ins Gesicht sprang. Genau dasselbe passiert hier, wenn Du nicht aufpaßt.“ Das gleichnamige Computerspiel habe er übrigens nie zu Gesicht bekommen. Auch eine Szene aus „Re-Animator II“ (der Film) hat er in sein Meisterwerk integriert.

Abgesehen vom Inhalt, sind f... ni sehr gute Steuerung und Ko... abfrage das Wichtigste in einem Spiel. Solche bevorzugt er zwar...

„Ich könnte mir durchaus vorstellen, ein lustiges Hüpfspiel für die Kleinen zu machen, in dem gar nicht geballt wird – so im MARIO-Stil.“ Natürlich ballt er auch gerne auf „fremden“ Menschen herum. So setzt sich Trenz nach seiner Arbeit und dem täglichen Besuch im Fitness-Center (man sieht's ihm an) gerne an den Heim-Computer und an die Konsole. Da bleibt nicht viel Zeit für andere Aktivitäten – für Drogen, Alkohol und Nikotin hat Manni nichts übrig, insofern treten andere Probleme auf. Die Zeit braucht er für seine 30-jährige aber auch, denn:

„Ich werde versuchen, das Level aus dem Computer herauszuholen und es so viel wie möglich selbst zu machen.“ Diese Gelegenheit erfuhr ich, daß NINTENDO auch eine Version von Turrigan geben wird – eine ganz besondere versteht sich:

„Es soll SUPER TURRICAN heißen, eine Zusammenfassung des ersten und zweiten Teils sein.“ Wie es über Turrigan gekommen sei, wollte ich wissen.

„Ich wollte halt etwas machen, was nicht nur ein Ballerspiel wie Katakis ist, sondern einen völlig anderen Stil. Es sollte auch zum Nachdenken anregen. Ich habe ohne fertiges Konzept einfach drauf losprogrammiert.“ Das Spiel sollte ursprünglich 20 Level bekommen, in der fertigen Version waren aber nur noch 13. Die Entwürfe der Level wurden zunächst zu Papier gebracht, dann programmiert, und schließlich in den Scroller gegeben. Nach und nach wurden die einzelnen Level skizziert und programmiert, schließlich mit Gegner bespickt. Die Arbeit allein die Titelfigur macht, demonstriert Manni anhand des „Ballerschußes“, der besonders im ersten Teil zur Geltung kam: 32 Bilder für eine einzige Bewegung! Das Ergebnis sieht sich aber in jeder Hinsicht gelohnt an.

KLAUS TRAMER

In der nächsten ASM: V... NEU an Turrigan II / Der Meister führt sein Werk vor / Entschluß, in Zukunft nur auf dem Amiga zu programmieren, wirklich endgültig Ballerfreak Trenz...



