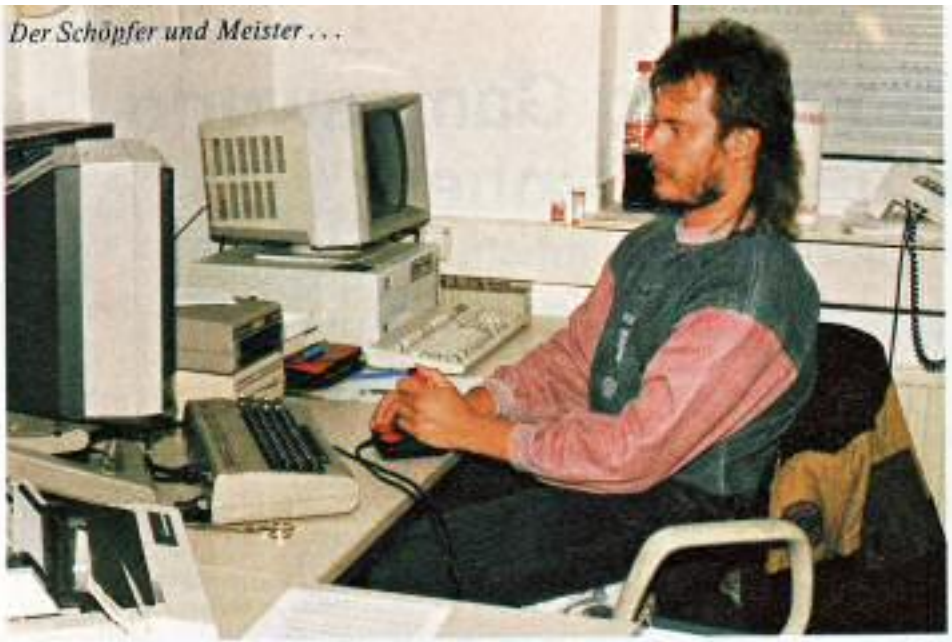
Seite 1



Der Schöpfer und Meister . . .



. . . bleibt bis zum Schluß

Der Meister wird geforder

Mit TURRICAN II hat Manfred Trenz nicht nur eine Fortsetzung seines großen Erfolges TURRICAN programmiert, sondern ein Spiel, das seinen Vorgänger um Längen übertrifft. Der Titelheld kann sich nunmehr jederzeit in den unverwundbaren Kreisel verwandeln, hat verbesserte Waffen zur Verfügung und trifft auf knackigere Gegner. Auch technisch hat Manni viel gefeilt.

„Das wird vor allem in Level 3-1 bis 3-3 deutlich", sagt Manni und weist auf das Parallex-Scrolling hin, das in dieser Form einmalig auf dem 64er ist. Ob mir das aufgefallen wäre, will Manfred Trenz wissen. Ich muß zugeben, daß ich nur in der Amiga-Version bis zu diesem Level gekommen bin - und das auch nur, weil ich den Cheat hatte. Auf dem 64er gäbe es einen solchen ja nicht.

„Wie denn auch? Der Speicher ist rappelvoll - die 64er-Version war ja auch die eigentliche Urfassung des Spiels, alles, was dann kam oder noch kommt, sind Konvertierungen, und nicht umgekehrt", macht Trenz deutlich und schlägt vor, mir einmal die Besonderheiten der höheren Level zu zeigen.

„Ich spiele es Dir eben mal vor", meint er cool, nimmt gelassen den Joystick und lädt TURRICAN II in die Brotkiste, die in seinem Büro bei RAINBOW ARTS steht.

Bereits in den ersten beiden Leveln wird deutlich, wieviel bei oberflächlichem Spielen einem doch entgeht. So gibt es zahlreiche enge Spalten und Durchlässe sowie Wege nach oben, die zwar beschwerlich und nur mit viel Joystickgespür zu bewältigen sind, dafür aber am Ende mit zahlreichen Extra-Leben aufwarten. Kein „1up", keinen mit Extras gefüllten Stein und kaum einen Diamanten läßt Manni außer acht.

„Ich bin nun einmal ein Sammler", lacht er und nimmt den Endgegner von Level 1-2, an dem ich mir immer noch die Zähne ausbeiße, fast mit links.

„Du mußt auf das Auge achten. Wenn es sich rot färbt, kommt gleich der Laser, wenn es schwarz ist, kannst Du gefahrlos reinballern."

Nach einem aufführlichen Rundg
im dritten und vierten Level erfahre
dann, was Manni anfangs mit dem Pa
lax-Scrolling meinte:

In Level 3-1 bis 3-3, die Turrican
seinem Flugi hinter sich bringen m
besteht der Screen aus mehreren E
nen, die alle in verschiedenen Richt
gen scrollen. Das kann man nicht
schreiben, das muß man gesehen hab
Besonders schön ist eine Sequenz,
ein Banner mit der Aufschrift „Kat
lives" auftaucht. Zur Erinnerung: KA
KIS ist Mannis erstes Programm für
64er gewesen. Wer dieses Bann
schnell abschießt, kann bis zu 200
Punkte einheimsen. Eigenwerbung
Pfiff. . .

Gelassen geht Manni weiter vor.
Level 5-1 gestehe ich ein, daß ich es z
bis hierher geschafft hatte, mich jed
dann irgendwie verlief und schließ
den Weg ganz verlor. Den sieht
auch nicht auf den ersten Blick, den
befindet sich inmitten einer Mauer,



Der rasende Reporter ist anfänglich gelassen, . . .



. . . wird dann zunehmend ne

Seite 2





. . . Herr der Lage.

Fortsetzung von ASM 6/91!

man zum Teil als Kreisel passieren und sich gleichzeitig den Weg freisprengen muß. „Ist doch ganz einfach", meint Manni und verweist auf die neuen Gegner in diesem Level. Aber auch die anderen, todbringenden Gebilde läßt er nicht außer acht. Besonders stolz ist Manni auf die „Walker", jene weißen Gegner, die man am besten dadurch vernichtet, in dem man auf sie hüpft.

„Das sollte man bei TURRICAN I aber besser nicht tun", schmunzelt Manfred Trenz.

In Level 5-1, dem „Alien"-Level, geht es jedenfalls wahnsinnig hektisch zu, viel Kletterei ist angesagt und Ausprobieren, bevor man in den letzten Level kommt. Dort erwartet einen zunächst absolute Ruhe. Nichts, keine Gegner, kein Weg nach links oder rechts und schon gar nicht bergauf.

„Hier werden sich einige wahrscheinlich wundern," lacht Manni und zeigt, wo es lang geht. Eine Rakete, die sich der Held auf den Rücken schnallt, ist die Antwort. Auf dem Weg aus dem „schiefen Turm" begegnen dem Helden noch einmal sämtliche Gegner der vorherigen Levels. Und schließlich ist das Spiel zu Ende. Eine wunderschöne Grafik zeigt den Turm, durch den sich Turrican seinen Weg gebahnt hat. Der obere Teil zerspringt in 1000 Stücke. Dann der Abspann, dazu ein schöner Soundtrack von Markus Siebold. Gewollt oder ungewollt wird die Musik genau an der Stelle melancholisch, als auf dem Screen zu lesen ist, daß dies Mannis letztes Spiel für den 64er gewesen sei.

„Ich habe einen Brief eines italienischen Fans erhalten, der ganz traurig über diese Nachricht war. Er hat darum gebeten, daß ich 'Turrican III' mache. Naja, wenn die Protestwelle anhält, werde ich mir meinen Entschluß, keinen dritten Teil und kein Spiel für den 64er mehr zu machen, noch einmal überdenken müssen. . ."

Momentan überdenkt Manfred Trenz aber das Konzept für sein erstes Amiga-Spiel. Noch hat er keine klare Vorstellung von dem Game an sich, w
schon eifrig dafür zu werben:

„Wenn, dann wird es ein Ba
sein, das es in dieser Form noch
geben hat." Man darf gespannt s
Manni kennt, weiß, daß er bish
ten hat, was andere einem im
sprechen.

Trotz seines Erfolges ist
Trenz auf dem Teppich geblie
findet sehr viel Lob für andere S
deren Produktion er nicht bete

„Ich treffe mich auch mit Bek
und wir ballern um die Wette", e

Nur mit Bekannten oder auc
Mitarbeitern der ASM? Hans-
Amann, auch A-Man genannt,
wissen. Und er möchte erfah
Manni nicht nur bei Ballerspiel
dern auch bei Sport- und Gesch
keitsspielen ein Meister ist. Er
Manni daher zu einem Wettstrei
ASM-Redaktion heraus! Ob M
Trenz diese Herausforderung w
nimmt? Wir warten gespannt au
Reaktion. . .

KLAUS TRAF





. . . und rastet schließlich total aus.