

Sein erstes größeres Projekt bei Rainbow Arts war The Great Giana Sisters, welches sich so nah an der Vorlage Super Mario Bros. hielt, dass Nintendo gegen die Verbreitung klagte und Rainbow Arts den Titel daraufhin vom Markt nahm. Trotzdem erlangte das Spiel große Popularität.

Manfred Trenz war verantwortlich für Grafik, Spiel- und Leveldesign. Für das Leveldesign nutzte er keinen Editor. Er tippe alle Levels im Hex-Code ein. Das Spiel sollte ursprünglich "The great Gianna-Sisters heißen. Man entschloss sich dann aber Giana nur mit einem "n" zu schreiben, doch da war der scrollende Titel schon fertig und man vergaß dort den Titel zu ändern.



Inspiriert durch die Shoot'em Ups Nemesis, Darius und R-Type, sowie diverser Filme und Serien, wie z.B. Alien, begann Trenz sein zweites Projekt bei Rainbow Arts: Katakis, welches 1988 veröffentlicht wurde. Auch bei diesem Spiel war Rainbow Arts mit juristischen Komplikationen konfrontiert. Auch konnte das Spiel nicht unter dem Namen Katakis in manchen Ländern vertrieben werden. Deshalb wurde das Spiel in "Denaris" umbenannt. Das Wort wurde mit einem Basic-Zufallsgererator ermittelt.


R-TYPE