



## Contents

### English

The Rubicon Story .....	1
Loading.....	1
Gameplay .....	1
Controls .....	1
Credits .....	2

### Italian

La Storia Del Rubicone .....	3
Caricamento .....	3
Controlli .....	3
Scopo Del Gioco .....	3
Crediti.....	4

### French

L'Histoire De Rubicon .....	5
Le But Du Jeu.....	5
Commandes.....	5
Panneau De Status .....	6
Nous Remercions.....	6

### German

Die Rubicon Story.....	7
Ziel Des Spiels .....	7
Bedienung .....	7
Statusfelder .....	8
Mitarbeiterverzeichnis .....	8

# Rubicon

RUBICON  
BY TWISTED MINDS  
COMMODORE 64 AND 128 (IN C64 MODE)  
ATARI ST/STE AND COMMODORE AMIGA COMPUTERS

## THE RUBICON STORY...

In May 2011 an accident in a Soviet nuclear powerplant situated on Koala Island caused a major disaster. Radioactivity was spread over a area of 300 square miles with a radiation value of 1230000 rad. The Soviet Union and Finland were evacuated immediately. Months later terrifying mutations of animals were discovered in the area where radiation had spread.

The only survivor tells us : "These creatures were beyond recognition, but seemed to possess the intelligence of mankind." It is your mission to disarm the nuclear weapons before one of the mutations starts using them. Good luck. We place our trust in you.

## LOADING

Commodore 64 Cassette – LOAD (SHIFT +RUN/STOP)  
Commodore 64 Disc – LOAD \*\*\*, 8,1  
Commodore Amiga/  
Atari ST – Insert Disc 1. Insert disc 2  
when instructed.

## AIM OF THE GAME

The aim of the game is to make your way through the various radioactive areas, reach the Nuclear base and disarm the nuclear weapons stored there. On the way you will be attacked by various mutations which must be destroyed at all costs...

To help you on your mission, extras can be collected on the way. These will give you extra manouverability and firepower and should be found and collected where possible (Amiga & Atari ST Versions only).

Note that to gain entry to the Nuclear plant at the end of the game you must find and collect all the "SW" units along the way (C64 version only) as these stabilise the weapons enough for you to enter unharmed...

## CONTROLS

Control is by joystick only in Port 2 (all computers).  
PAUSE–RUN/STOP (Commodore 64),  
SPACE BAR (Atari ST/Amiga).  
RESTART– FIRE on joystick

## WEAPON SELECTION (ST AMIGA)

To deal with the larger enemies you will meet in the game there are 7 weapons available, as follows:

Weapon	Activating Key
Single shot laser	F1
Jetpack	F2
Scatter Gun	F3
Napalm	F4
Seekers	F5
Rockets	F6
Bolt Laser	F7

Apart from a single shot laser which is available at all times, all the other weapons are initially unarmed. To arm a weapon you first need to select it by pressing its corresponding F-key (as above). You then need to collect an arming canister – these appear periodically in the game and will float down from the top of the screen. To collect a canister simply walk into it. The energy bar just under the weapon selected (in the panel) will go up to full power, and the weapon can then be used. As the weapon is used its energy will be drained – when the energy bar runs out the weapon will become inoperable (and need to be re-armed), so be sure to use the larger weapons wisely!

## STATUS PANELS

### COMMODORE AMIGA AND ATARI ST

Working from left to right, the panel is laid out as follows:

#### Weapons System

Shows which weapon is currently selected and how much energy the weapon has for use.

#### Lives Indicator

Shows how many lives you have left.

#### Energy Bar

Shows the energy remaining in your current life.

#### Alien Energy Bar

Shows the energy remaining in the current alien being fought.

#### Message Window

Supplies you with information such as which dangers lie ahead, low energy levels, etc.

#### Score Window

Shows your current score

### COMMODORE 64/128

Working from left to right, the panel is laid out as follows:

#### Score Window

Shows your current score

#### Message Window

Supplies you with information as in Amiga/ST version (above)

#### SW Counter

Shows you how many SW units have been collected.

## Energy Bar

Shows the energy remaining in your current life.

## Lives Indicator

Shows the number of lives remaining.

## CREDITS

Original game design, coding, graphics and sound by Frederik Kahl and Joachin Ljunggren (Twisted Minds).

Commodore 64 version programmed by Frederik Kahl.

Atari ST and Commodore Amiga versions by Keith McMurtrie, Andrew Buchanan and Stewart Gilray.

16-Bit Graphics by Mark Jones.

Amiga title music and sound effects by Maniacs of Noise.

Atari ST music and sound effects converted/created by Nic Alderton and Martin Griffiths.

Music by Maniacs of Noise.

Produced by Barry Simpson.

(C) 21st Century Entertainment 1991. The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of 21st Century Entertainment Ltd. All rights reserved.

No responsibility is accepted for any errors. Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without any notice.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

Oxfordshire

OX14 4RX

# Rubicon

RUBICON  
DA TWISTED MINDS

COMMODORE 64 E 128 (IN C64 MODE) ATARI ST/STE/TT E COMMODORE AMIGA

## LA STORIA DEL RUBICONE ..

Nel maggio del 2011 un incidente in una stazione nucleare russa, situata nell'Isola Koala, ha causato un disastro di proporzioni gigantesche. La radioattività si è allargata su una zona di quasi 500 chilometri quadrati con un livello di radiazione di 1.230.000 rad. L'Unione Sovietica e la Finlandia sono state evacuate immediatamente ma non c'è stato tempo per evacuare la centrale nucleare. Mesi dopo si sono scoperte mutazioni terrificanti di animali nella zona in cui si è sparsa la radiazione. Alcune settimane fa una squadra specializzata ha cercato di disarmare le armi nucleari rimaste alla centrale, ma non è riuscita a raggiungere il complesso. L'unico sopravvissuto ci ha detto: "Queste creature vanno al di là di ogni possibilità di riconoscimento, ma sembra che possiedano l'intelligenza di un essere umano".

La tua missione è di raggiungere la centrale atomica e di rendere innocue le armi nucleari prima che una di queste creature cominci ad usarle. Buona fortuna. La nostra vita è nelle tue mani ...

## CARICAMENTO

Commodore 64 Cassette – LOAD (SHIFT+RUN/STOP)

Commodore 64 – DiscLOAD\*\*\*,8,1

Commodore Amiga/

Atari ST – Inserire il disco 1, attendere le istruzioni per inserire il disco 2.

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di progredire attraverso le varie zone radioattive, raggiungere la base nucleare e disarmare le armi nucleari tenute lì dentro. Durante il cammino sarai attaccato da varie forme di mutazioni che devono essere distrutte ad ogni costo.. Puoi raccogliere degli extra per aiutarti nella missione; ti offriranno più manovrabilità e potenza (soltanto per le

versioni Amiga e Atari ST). Ti consigliamo di trovarle e raccogliere se possibile. Inoltre per entrare nella stazione nucleare alla fine del gioco devi trovare e raccogliere tutte le unità "SW" lungo il percorso (soltanto per le versioni C64) dato che queste stabilizzano le armi nucleari e ti permettono di entrare senza essere armato...

## CONTROLLI

Il controllo avviene tramite il joystick nella porta 2 (tutti i computer).

PAUSA – RUN/STOP (Commodore 64)

SBARRA SPAZIATRICE (St/Amiga)

RIAVVIAMENTO – FUOCO sul joystick

## SCelta DELLE ARMI (ST/AMIGA)

Hai 7 tipi di armi a tua disposizione per combattere i nemici maggiori incontrati durante il gioco:

### Arma Attivando i tasti F

Laser a colpo singolo	F1
Jetpack	F2
Fucile a spargiamento	F3
Napalm	F4
Ricercatori	F5
Missili	F6
Laser ad otturatore	F7

Ad eccezione del laser a colpo singolo che è sempre a tua disposizione, tutte le altre armi all'inizio sono disarmate. Per armarle devi prima di tutto premere il tasto F appropriato (come indicato sopra), poi raccogliere un contenitore per le armi - questi appaiono di tanto in tanto nel gioco e scendono dalla cima dello

schermo. Per raccogliere un contenitore basta sbatterci contro. La sbarra d'energia situata sotto l'arma scelta (nel riquadro) si mette a tutta potenza per permetterti di usare l'arma. Mano a mano che usi l'arma l'energia diminuisce - fino a che l'arma diventa inutile quando la sbarra d'energia finisce. Dato che deve poi essere riarmata, fai attenzione a come usi le armi più potenti!

## RIQUADRI DELLO STATO

### COMMODORE AMIGA E ATARI ST

Partendo da sinistra verso destra, il riquadro si presenta in questo modo: Sistema delle armi Mostra quale arma viene scelta al momento e quanta energia ha a disposizione. Indicatore delle vite Mostra quante vite hai a disposizione Sbarra d'energia

Mostra l'energia che rimane nella tua vita corrente

### Sbarra d'energia del nemico

Mostra l'energia rimasta nel nemico che combatti al momento

### Riquadro del messaggio

Ti dà informazioni varie, per es. quale pericolo si presenta nel futuro, livelli bassi d'energia, ecc..

### Riquadro del punteggio

Ti mostra il punteggio del momento

### COMMODORE 64/128

Partendo da sinistra verso destra, il riquadro ti dà le seguenti informazioni:

### Riquadro del punteggio

Ti mostra il tuo punteggio corrente

### Riquadro del messaggio

Ti fornisce informazioni come detto per la versione Amiga/ST (sopra)

### Contatore SW

Ti mostra quante unità SW hai già raccolto

## Sbarra dell'energia

Ti mostra l'energia rimasta nella tua vita corrente

## Indicatore delle vite

Ti mostra il numero di vite rimaste

## CREDITI

Disegno, programmazione, grafici e suono del gioco originale di Fredrick Kahl e Joachim Ljunggren (Twisted Minds).

Le versioni per Atari ST e Commodore Amiga di Stewart Gilray, Andrew Buchanan e Keith McMurtrie. Grafici a 16 bit di Mark K. Jones.

La musica del titolo e gli effetti sonori per l'Amiga di Maniacs of Noise.

La musica e gli effetti sonori per l'Atari St convertiti/creati da Nic Alderton e Martin Griffiths. Prodotto da Barry Simpson

Le versioni a 16 bit sono dedicate alla memoria di John Alan Cameron 18 ottobre 1969 - 18 maggio 1991 amico caro di Stewart Gilray.

(c) 21st Century Entertainment 1991

Il programma ed i dati sono soggetti a diritti d'autore e non possono essere riprodotti in parte o in totale senza il consenso per iscritto della 21st Century Entertainment Ltd. Tutti i diritti sono riservati. Non si accetta la responsabilità per alcun errore. Dato che desideriamo migliorare costantemente il prodotto ci riserviamo il diritto di modificarlo senza alcun preavviso.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

Oxfordshire

OX14 4RX

# Rubicon

## RUBICON DE TWISTED MINDS POUR ORDINATEURS COMMODORE 64 ET 128 (EN MODE C64) ATARI ST/STE/TT ET COMMODORE AMIGA

## L'HISTOIRE DE RUBICON ...

Au mois de mai 2011 un accident dans une centrale nucléaire soviétique située sur l'île de Koala a entraîné un désastre extrêmement important. La radioactivité s'est répandue sur une superficie de 500 kilomètres carrés avec un niveau d'irradiation de 1.230.000 rad. L'Union soviétique et la Finlande ont été immédiatement évacuées ; par manque de temps la centrale n'a pas pu être évacuée. Quelques mois plus tard des animaux mutants monstrueux ont commencé à faire leur apparition dans la zone irradiée. Il y a quelques semaines, au cours d'une tentative pour désarmer les stocks d'armes nucléaires laissés à la centrale, une équipe d'élimination n'a pas réussi à atteindre le complexe. L'unique survivant nous a déclaré "Ces bêtes sont méconnaissables, mais semblent aussi intelligentes que les hommes."

Votre mission consiste à pénétrer dans la centrale et à désarmer les armes nucléaires avant qu'un des mutants ne s'en serve. Bonne chance. Nous mettons notre espoir en vous ....

## CHARGEMENT

Commodore 64 Cassette – LOAD (SHIFT + RUN/STOP)  
Commodore 64 Disquette – LOAD"\*\*,8,1  
Commodore Amiga/Atari ST - Introduisez disquette 1. Introduisez disquette 2 lorsque l'ordinateur vous la demande.

## LE BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à traverser les différentes zones radioactives, à pénétrer dans la base nucléaire, et à désarmer les armes nucléaires qui y sont stockées. En route vous devez, coûte que coûte, détruire les divers

mutants qui ne manqueront pas de vous assaillir.

Pour vous aider dans votre mission vous pouvez amasser des suppléments en route. Ces suppléments vous rendront plus mobile et plus puissant (versions pour Amiga et Atari ST seulement), et doivent être découverts et ramassés chaque fois que cela est possible.

Notez que pour pénétrer dans la centrale nucléaire à la fin du jeu vous devez trouver et ramasser toutes les unités 'SW' (version C64 seulement) car ces unités permettent de stabiliser les armes pendant suffisamment de temps pour vous permettre d'entrer sans être blessé

## COMMANDES

La commande est par manche à balai connecté au Port 2 (tous les ordinateurs).

PAUSE – RUN/STOP (Commodore 64)  
BARRE D'ESPACEMENT (ST/Amiga)  
RESTART – BOUTON DE TIR sur le manche à balai

## CHOIX DES ARMES (ST/AMIGA)

Pour détruire les ennemis plus puissants que vous rencontrerez au cours du jeu vous avez 7 armes :

## ARME TOUCHE DE FONCTION

Laser à tir simple	F1
Jetpack	F2
Canon dispersant	F3
Napalme	F4
Chercheurs	F5
Fusées	F6
Laser éclair	F7



Hormis le laser à tir simple qui est disponible à tout moment, toutes les autres armes sont désarmées au départ. Pour armer une arme vous devez d'abord la sélectionner en appuyant sur la touche de fonction appropriée (indiquée ci-dessus). Vous devez ensuite obtenir une boîte d'amorçage : celles-ci apparaîtront de temps en temps au cours du jeu en descendant du haut vers le bas de l'écran. Pour obtenir une boîte il vous suffit de la rencontrer. La barre d'énergie située immédiatement sous l'arme choisie (dans le panneau) montera à 100%. Lorsque l'énergie de l'arme se vide, celle-ci devient inutilisable (et doit être réarmée), veuillez donc à utiliser les armes puissantes avec prudence !

## PANNEAU DE STATUS

### COMMODORE AMIGA ET ATARI ST

De gauche à droite, le panneau est configuré de la manière suivante :

#### Le système d'armes

Indique l'arme choisie et l'énergie que celle-ci contient.

#### L'indicateur de vies

Indique le nombre de vies qu'il vous reste.

#### La barre d'énergie

Indique l'énergie qu'il vous reste pour la vie actuelle.

#### La barre d'énergie de l'ennemi

Indique la quantité d'énergie de votre ennemi actuel.

#### La fenêtre de messages

Affiche des informations concernant les dangers à venir, les faibles niveaux d'énergie etc...

#### La fenêtre d'affichage du score

Affiche votre score actuel.

### COMMODORE 64/128

De gauche à droite, le panneau est configuré de la manière suivante :

#### La fenêtre d'affichage du score

Affiche votre score actuel.

#### La fenêtre de messages

Affiche des informations concernant les dangers à venir, les faibles niveaux d'énergie etc...

### Le compteur d'unités SW

Indique combien d'unités SW ont été ramassées.

### La barre d'énergie

Indique l'énergie qu'il vous reste pour la vie actuelle.

### La barre d'énergie de l'ennemi

Indique la quantité d'énergie de l'ennemi actuel.

### L'indicateur de vies

Indique le nombre de vies qu'il vous reste.

## NOUS REMERCIONS

Jeu original, code, graphiques et son de Fredrik Kahl et Joachim Ljunggren (Twisted Minds).

Versions Atari ST et Commodore Amiga de Stewart Gilray, Andrew Buchanan et Keith McMurtrie.

Graphiques 16 bit de Mark K. Jones.

Musique et effets sonores pour Amiga créés par Maniacs of Noise.

Musique et effets sonores pour Atari ST convertis/créés par Nic Alderton et Martin Griffiths.

Produit par Barry Simpson

Versions 16 bit dédiées à la mémoire de John Alan Cameron (18 octobre 1969 - 18 mai 1991) l'ami très regretté de Stewart Gilray.

(C) 21st Century Entertainment Limited 1991

Le programme et les données sont protégés par copyright et ne peuvent être reproduits ni en partie ni en entier par quelque moyen que ce soit sans l'accord par écrit de 21st Century Entertainment Limited. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est acceptée pour les erreurs.

Nous appliquons une politique d'amélioration continue. Nous nous réservons donc le droit de modifier tout produit sans avis préalable.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

Oxfordshire

OX14 4RX



## DIE RUBICON-STORY...

Im Mai 2011 verursachte ein Unglück in einem sowjetischen Kernkraftwerk auf der Insel Koala ein schweres Unglück. Radioaktivität verbreitete sich über ein Gebiet von 775 m2 mit einer Strahlungsenergie von 1 230 000 Rad. Die Sowjetunion und Finnland wurden sofort evakuiert; es verblieb jedoch keine Zeit, das Kraftwerk selbst zu evakuieren. Monate später wurden grauerregende Mutationen von Tieren in dem Gebiet gefunden, das von der Strahlung heimgesucht wurde. Einem Entsorgungsteam, das vor wenigen Wochen versuchte, die radioaktiven Vorräte des KKW zu entschärfen, gelang es nicht, zur Anlage vorzudringen. Der einzige Überlebende erzählte: "Diese Kreaturen sind mit nichts zu vergleichen, sie scheinen aber die Intelligenz von Menschen zu besitzen."

Ihre Mission ist, das Kernkraftwerk zu erreichen und die Kernwaffen zu entschärfen, bevor eine dieser Mutationen davon Gebrauch macht. Viel Glück. Wir verlassen uns auf Sie...

## LADEN DES SPIELS

Commodore 64 Cassette – SHIFT+RUN/STOP drücken

Commodore 64 Diskette – LOAD "\*/",8,1 eingeben

Commodore Amiga/Atari St – Diskette 1 einlegen.  
Diskett 2nach Anweisung einlegen.

## ZIEL DES SPIELS

Sie sollen durch die verschiedenen radioaktiven Gebiete dringen, um zur Atomstation zu gelangen, wo Sie die dort gelagerten Atomwaffen entschärfen sollen. Auf dem Weg dorthin werden Sie von allen möglichen Mutationen angegriffen, die unter allen Umständen vernichtet werden müssen...

Um Ihnen Ihre Mission zu erleichtern, können Sie auf

dem Weg Extras auf sammeln. Diese geben Ihnen zusätzliche Manövrierfähigkeit und Schußkraft (nur Amiga und Atari ST-Versionen). Sie sollten Sie nach Möglichkeit ausfindig machen und sammeln.

Um am Ende des Spiels in das Kernkraftwerk hineinzukommen, müssen Sie alle auf dem Weg versteckten "SW"-Einheiten suchen und einsammeln (nur C64-Version), da diese die Waffen so weit stabilisieren, daß Sie unverletzt hineinkommen...

## BEDIENUNG

Gesteuert wird mit dem Joystick in Port 2 (alle Computer).

PAUSE – RUN/STOP (Commodore 64)

LEERTASTE (ST/Amiga)

NEUSTART – FEUERKNOPF auf dem Joystick

## WAFFENAUSWAHL (ST/Amiga)

Zur Beseitigung der größeren Feinde, auf die Sie während des Spiels stoßen werden, stehen Ihnen die folgenden 7 Waffen zur Verfügung:

### Waffe Zu betätigende F-Taste

Einschußlaser	F1
Jetpack	F2
Streugeschütz	F3
Napalm	F4
Sucher	F5
Raketen	F6
Blitzlaser	F7

Abgesehen von der Einschußlaserwaffe, die zu allen Zeiten einsatzbereit ist, sind die Waffen zunächst nicht geladen. Sie laden eine Waffe, indem Sie sie durch Drücken der entsprechenden F-Taste (siehe oben) selektieren. Danach holen Sie sich einen Ladekanister - diese tauchen von Zeit zu Zeit im Spiel auf und schweben vom oberen Bildschirmrand herunter. Sie holen sich einen dieser Kanister, indem Sie einfach in ihn hineingehen. Die sich unter der ausgewählten Waffe (im Bedienfeld) befindende Energieleiste steigt auf volles Leistungsniveau, und die Waffe kann gefeuert werden. Mit Gebrauch der Waffe sinkt der Energiepegel, bis die Leiste leer und die Waffe nicht mehr einsatzfähig ist. Diese muß erst wieder aufgeladen werden - gehen Sie daher mit den großen Waffen vernünftig um!

## STATUSFELDER

### COMMODORE AMIGA UND ATARI ST

Von links nach rechts gesehen, ist dieses Anzeigefeld folgendermaßen angeordnet:

#### Waffensystem

Die gegenwärtig selektierte Waffe wird angezeigt sowie die verfügbare Energiemenge für diese Waffe.

#### Lebensanzeiger

Zeigt an, wieviele Leben Sie noch übrig haben.

#### Energieleiste

Zeigt die in Ihrem gegenwärtigen Leben verbleibende Energie an.

#### Energieleiste der Aliens

Zeigt an, wieviel Energie der gerade bekämpfte Alien noch übrig hat.

#### Nachrichten-Fenster

Vermittelt Informationen über bevorstehende Gefahren, niedrige Energiemengen usw.

#### Punkte-Fenster

Zeigt Ihre aktuelle Punktzahl an.

### COMMODORE 64/128

Von links nach rechts gesehen ist dieses Anzeigefeld folgendermaßen angeordnet:

#### Punkte-Fenster

Zeigt Ihre aktuelle Punktzahl an.

#### Nachrichten-Fenster

Vermittelt Informationen wie Amiga/ST (siehe oben).

#### SW-Zähler

Zeigt an, wieviele SW-Einheiten Sie gesammelt haben.

#### Energieleiste

Zeigt die in Ihrem gegenwärtigen Leben verbleibende Energie an.

#### Lebensanzeiger

Zeigt an, wieviele Leben Sie noch übrig haben.

### MITARBEITERVERZEICHNIS

Original-Design, Codierung, Grafiken und Sound: Fredrik Kahl und Joachim Ljunggren (Twisted Minds).

Atari ST und Commodore Amiga Versionen: Stewart Gilray, Andrew Buchanan und Keith McMurtrie.

16-bit-Grafiken: Mark K. Jones.

Amiga Titelmusik und Soundeffekte: Maniacs of Noise.

Atari ST Musik und Soundeffekte umgesetzt/erstellt von: Nic Alderton und Martin Griffiths.

Herstellung: Barry Simpson

Die 16-bit-Versionen sind dem Andenken von John Alan Cameron (18. Oktober 1969 - 18. Mai 1991) gewidmet, dem sehr vermißten Freund von Stewart Gilray.

(C) 21st Century Entertainment 1991.

Programm und Daten unterliegen dem Copyright und dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch 21st Century Entertainment Ltd. weder teilweise noch ganz und in keinem Medium reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für irgendwelche Irrtümer wird keinerlei Haftung übernommen.

Wir verfolgen die Politik der ständigen Produktverbesserung. Aus diesem Grund behalten wir uns das Recht zu Änderungen am Produkt ohne Vorankündigung vor.

21st Century Entertainment Limited

56B Milton Park

Abingdon

Oxfordshire

OX14 4RX