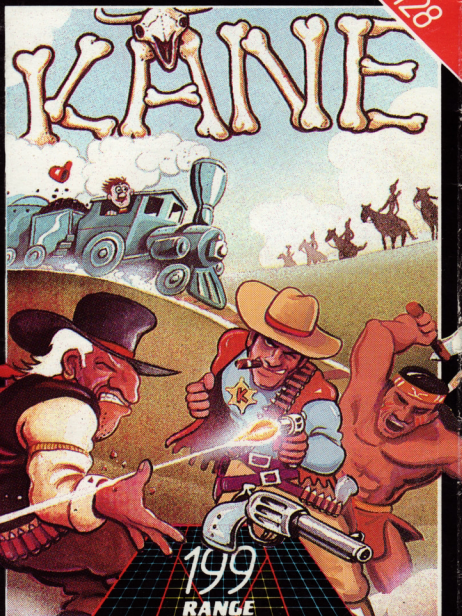


fast loader
C64/128

MASTERTRONIC



199 RANGE
MASTERTRONIC

IC 0096

Kane

COMMODORE 64

The Wagari Indians are at war with the White Man. The N.A.S.T. Railway Co. now has plans to run a railway line through their burial ground. As Marshall McGraw you must negotiate a peace treaty and take the peace tokens to the President. Marshall McGraw your President awaits you!



MANUFACTURED IN THE U.K.

The Screen Displays



The Aim of the Game

The Wagari Indians have, for many years, been at war with the white man. The N.A.S.T. Railway Co now has plans to run a railway line through the Indians most sacred burial ground. Marshall McGraw, the first white man to enter the Indian's camp and live, is now in the position of being able to negotiate a long awaited peace treaty.

To prove he is worthy of such a high honour, McGraw must first shoot down the Indian's traditional food - the migrating duck - with a bow and arrow. For every few birds he earns a valuable peace token and it is his mission to see they get to the President of the United States. To stop him, the N.A.S.T. Railway Co have hires a ruthless gang of renegades, who are waiting for him in the town of Kane.

Marshall McGraw needs to go through Kane to get to the depot which belongs to the N.I.C.E. Railway Co, where he can catch the train to Washington. The gang have been ordered to make sure that he either misses the train or that no peace tokens get to Washington.

You now take on the role of Marshall McGraw, Hero of the West. If you shoot enough ducks and make it to town in time, you will find the gang hiding in various sniper positions. Use your speed and accuracy to deal with them. To reload, run off the screen to the right and above all avoid standing still as their shots will become more accurate.

When you reach the depot, if the train has left, you MUST get to the front of the train in order to stop it so that you can get your tokens to the President. MARSHALL MCGRAW YOUR PRESIDENT AWAITS YOU!

Controls

Joystick only in Port 2.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down SHIFT and press
RUN/STOP.

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1985

Made in Great Britain

Design & Artwork: Word & Picture Ltd., London.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Maintenir la pression sur la touche SHIFT et appuyer sur la touche RUN/STOP.

Depuis de nombreuses années, les Indiens Wagari sont en guerre contre l'homme blanc. La Compagnie des Chemins de Fer N.A.S.T. a maintenant des plans pour faire passer une ligne de chemin de fer dans le cimetière le plus sacré des Indiens. Le shérif McGraw, le premier homme blanc à s'être rendu dans le camp des Indiens et à en être revenu vivant, se trouve maintenant en position de pouvoir signer un traité de paix attendu depuis longtemps.

Pour prouver qu'il est digne d'un tel honneur, McGraw doit d'abord aller chasser le gibier traditionnel des Indiens, le canard migrateur, avec un arc et des flèches. Pour chaque oiseau rapporté, il gagne un précieux gage de paix et sa mission consiste à s'assurer que ceux-ci parviennent au Président des États Unis. Pour l'empêcher de réussir, la Compagnie des Chemins de Fer N.A.S.T. a loué les services d'une bande de malfaiteurs qui l'attendent dans la ville de Kane.

Le shérif McGraw doit traverser la ville de Kane pour se rendre au dépôt appartenant à la Compagnie des Chemins de Fer N.I.C.E., où il pourra prendre le train pour Washington. La bande a reçu l'ordre de s'assurer qu'il manque le train ou que les gages de paix ne parviennent pas à Washington.

Vous jouez maintenant le rôle du shérif McGraw, le héros de l'ouest. Si vous tuez un nombre suffisant de canards et que vous arrivez à temps à la ville, vous y trouverez les membres de la bande embusqués dans tous les coins. Faites appel à votre rapidité et à votre précision pour vous débarrasser d'eux. Pour recharger, sortez de l'écran sur la droite et surtout ne restez pas sur place sinon ils pourront viser avec plus de précision.

Lorsque vous arriverez au dépôt, si le train est parti, vous DEVEZ absolument vous placer devant le train pour l'arrêter afin de pouvoir apporter les gages de paix au Président. SHERIFF MCGRAW, VOTRE PRÉSIDENT VOUS ATTEND.

Commandes

Manette seulement au port 2

ISTRUZIONI PER L'AVVIAMENTO

Tenere premuto SHIFT e premere RUN/STOP

Gli Indiani Wagari sono, da anni, in guerra con l'uomo bianco. La Compagnia Ferroviaria N.A.S.T. ha ora in programma di far passare una ferrovia attraverso il cimitero più sacro degli Indiani. Il Maresciallo McGraw, il primo uomo bianco che sia mai entrato vivo, nel campo indiano, si trova ora nella posizione di negoziare un trattato di pace da molto atteso.

Per provare il merito del suo alto onore, McGraw deve prima abbattere con le frecce e l'arco il cibo tradizionale degli indiani - l'anatra migratrice. Per ogni quantità di uccelli abbattuti, guadagna un prezioso pegno di pace, e la sua missione è di assicurarsi che questi pegni arrivino al Presidente degli Stati Uniti. Per impedirglielo, la N.A.S.T. ha ingaggiato una feroce banda di rinnegati che stanno aspettando il Maresciallo nella città di Kane.

McGraw deve attraversare Kane per arrivare allo scalo che appartiene alla Compagnia Ferroviaria N.I.C.E., dove deve prendere il treno per Washington. La banda ha l'ordine o di far perdere il treno o di far in modo che i pegni di pace non arrivino a Washington.

Ora voi siete il Maresciallo McGraw, l'Eroe del West. Se abbattete abbastanza anatre e arrivate in città in tempo, troverete la banda nascosta e pronta a sparare. Dovete essere veloci e accurati per sbarazzarvi dei rinnegati. Per ricaricare, uscite dallo schermo dalla parte destra e soprattutto evitate di rimanere fermi quando gli spari diventano più precisi.

Quando arriverete allo scalo, se il treno è già partito, DOVETE correggerli davanti per fermarlo e poter così portare i pegni al Presidente. MARESCIALLO MCGRAW IL TUO PRESIDENTE TI ASPETTA!

Controlli

Leva di comando solo in Port 2.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Mantenga apretado el SHIFT (cambio) y pulse RUN/STOP (marcha/parada)

Los indios Wagari llevan ya muchos años guerreando con los rostros pálidos. Ahora, la N.A.S.T. Railway Co. planea tender un ferrocarril que atravésara el más sagrada necrópolis de los indios. El Sheriff McGraw, que es el primer hombre blanco que haya entrado en el poblado (e éstos sin perder la vida, se encuentra ahora en buena posición para negociar el tratado de paz tanto tiempo esperado).

Para probar que merece tan alto honor, McGraw tiene primero que derribar el ave de que siempre se han alimentado los indios - el pato migratorio - valdéndose de arco y flechas. Por cada cierto número de pájaros gana valiosos bonos de paz, siendo su misión que estos bonos alcancen después al Presidente de los Estados Unidos. La N.A.S.T. Railway Co. decide detenerle, para lo que alquila una banda de renegados sin piedad, que le esperan en la ciudad de Kane.

El Sheriff McGraw tiene que atravesar Kane para llegar a la estación de la N.I.C.E. Railway Co., desde donde puede tomar el tren a Washington. La banda ha recibido orden de hacerle perder el tren o de que pierda los bonos de paz para que no lleguen a Washington.

Usted, que se convierte en el Sheriff McGraw, héroe del Oeste, tiene que derribar patos suficientes y llegar con tiempo a la ciudad, donde los bandideros esperan escondidos en puestos de tirador. Haga alarde de su velocidad y puntería para enfrentarse a ellos. Para cargar sus armas, salíase por la parte derecha de la pantalla, evitando, sobre todo, quedarse parado, puesto que le puntería de la banda se va haciendo más precisa.

Cuando llegue a la estación, si ya ha salido el tren deberá correr hasta la cabecera del convoy para detenerlo y poder así llegar a entregar los bonos al Presidente. SHERIFF MCGRAW, EL PRESIDENTE LE ESPERA!
Palanca en abertura 2.

LADEANWEISUNGEN

SHIFT gedrückt halten und gleichzeitig RUN/STOP drücken.

Die Wagari-Indianer stehen seit vielen Jahren mit dem weißen Mann auf Kriegsfuß. Die B.O.S.E.-Eisenbahngesellschaft plant jetzt, eine Bahnlinie durch die heiligste Begräbnisstätte der Indianer zu bauen. Marshall McGraw, der erste weiße Mann, der das Indianer-Camp betreten und dies überlebt hat, kann jetzt endlich mit den Verhandlungen für den langersehten Friedensvertrag beginnen.

Um zu beweisen, daß er einer solch hohen Ehre würdig ist, muß McGraw zunächst die traditionelle Indianernahrung - die Zugente - mit Pfeil und Bogen abschießen. Für mehrere Enten erhält er jeweils ein wertvolles Friedenszeichen, und es ist seine Mission, diese dem Präsidenten der Vereinigten Staaten zu bringen. Um ihn daran zu hindern, hat die B.O.S.E.-Eisenbahngesellschaft eine skrupellose Band Abtrünniger angeheuert, die in der Stadt Kane auf ihn wartet.

Marshall McGraw muß durch Kane gehen, um zum Depot der G.U.T.-Eisenbahngesellschaft zu gelangen, von wo aus er den Zug nach Washington nehmen kann. Die Bande soll die Zugente, daß er erwider den Zug verpalt oder daß keine Friedenszeichen nach Washington gelangen.

Du spielst die Rolle von Marshall McGraw, dem Helden des Westens. Wenn du genügend Enten schließt und die Stadt rechtzeitig erreicht, wird dir die Bande in verschiedenen Heckerischen-Positionen auflauern. Nutze den Tempo und deine Genauigkeit, um mit ihr fertigzuwerden. Um neu zu laden, müßt du rechts vom Bildschirm laufen. Du darfst auf keinen Fall still stehen bleiben, da die Schüsse der Bande sonst genauer werden.

Wenn du das Depot erreichst und der Zug abgefahren ist, MUßST du zum Anfang des Zugs laufen, um ihn anzuhalten und so deine Friedenszeichen zum Präsidenten zu bringen. MARSHALL MCGRAW, DEIN PRÄSIDENT WARTET AUF DICH!

Regelungen

Schaltknüppel in Öffnung 2.