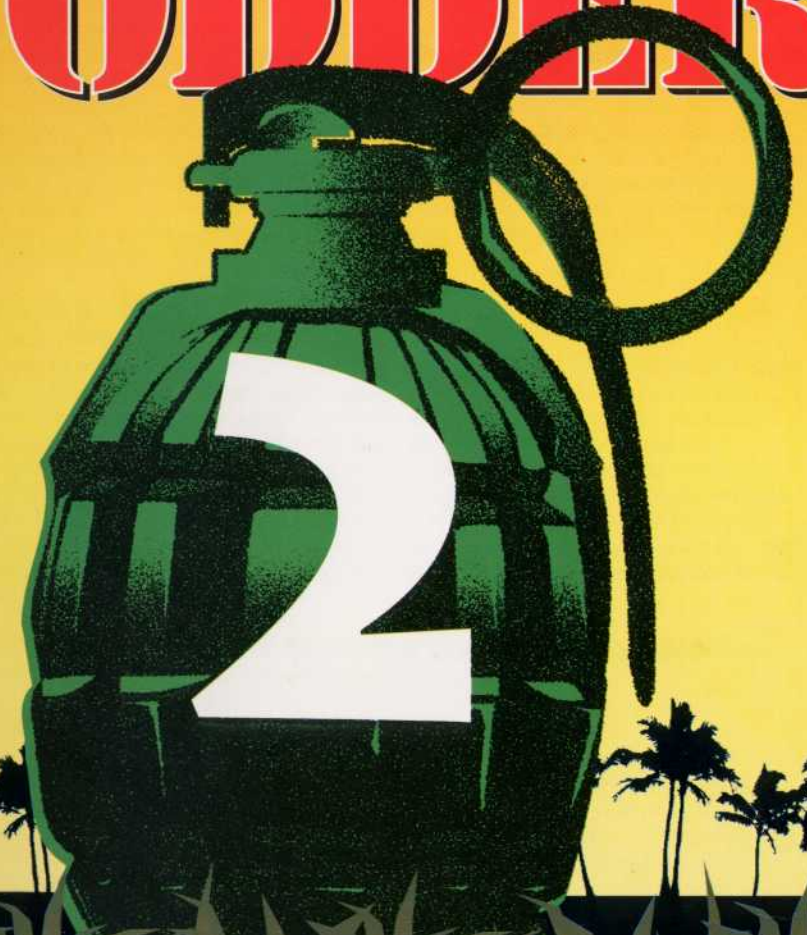


CANNON FODDER



Sensible
SOFTWARE

© 1994 Sensible Software.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

Virgin

Sensible
SOFTWARE

Virgin

**LE RETOUR DES TROUPES - UN PROGRAMME COMMÉMORATIF À
L'HONNEUR DES SOLDATS SURVIVANTS DE CANNON FODDER
SUJET: ENRÔLEMENT BIS**

DISCOURS D'OUVERTURE DU MARÉCHAL BRIAN "POINTY" BLATHERSTOCK

Comme vous le savez sûrement, la guerre n'est pas un passe-temps distingué. Les balles peuvent vous blesser, les bombes peuvent vous mettre en charpie, les chars peuvent vous écraser, et vous pouvez perdre vos boutons de manchette à un moment gênant. La guerre est une rencontre choc entre ceux qui ont raison, ceux qui ont tort, et ceux qui sont les plus riches. Il s'agit de bien penser, mon gars, de prendre les armes contre un oppresseur et de tuer. Malgré tout ce que votre directeur d'école prépa a bien pu vous raconter, la guerre, c'est tuer, pas pêcher la truite. Certains d'entre vous pensent peut-être que les vieux soldats, comme moi, glorifient le combat armé. Balivernes. Nous avons la roue, l'électricité, les voyages spatiaux, l'aspirine et les soupes minutes, tous étant des inventions merveilleuses, mais ce pour quoi l'humanité restera dans les mémoires, c'est la guerre. Depuis qu'un homme des cavernes a fait rebondir un rocher sur le crâne de son voisin, nous assomons, poignardons, étripons, écrasons, mitraillons, empoisonnons et nous faisons sauter les uns les autres. Alors voilà ce que j'ai à vous dire: ne pensez plus à rester neutre, n'essayez pas de prétendre que la guerre vous rend malade, ignorez ceux qui vous disent de tendre l'autre joue. Vous, en tant que membre de la race humaine, avez été mis sur cette terre pour vous battre, pour votre terre, votre honneur et vos boutons de manchette. Alors, allons-y les gars. Le dernier arrivé au no-man's land n'est qu'une mauvette.

DISCOURS SECONDAIRE DE SHERINGHAM "BIFFER" SMITH, ANCIEN MEMBRE DE LA SAS

Etre chargé de commander des soldats n'a rien d'amusant. La sécurité du bataillon est entre vos mains et par dessus tout, vous devez faire de votre mieux pour que vos hommes rentrent du combat avec le moins de bleus, coupures et le moins de décès possible. Les gradés de l'armée aimeraient vous faire croire que la mort est une affaire glorieuse. En vérité, il n'y arien de glorieux à se tordre de douleur dans la boue alors que votre corps torturé rend son dernier soupir. Alors, si vous avez le moindre sens commun, vous ferez ce que j'ai fait. Prenez vos aptitudes sous le bras, quittez l'armée, et vendez votre expérience au plus offrant. Cela fait trois ans que je suis parti maintenant, et grâce à quelques dictateurs cinglés, j'ai un compte en banque discret en Suisse, une maison en Californie et une série de petites amies célèbres. Le choix est simple: mort et gloire dans l'armée ou des sommes d'argent indécentes en devenant tueur à gages. Si quelqu'un désire me parler à la fin de cette cérémonie, je serai au bar.

TROISIÈME DISCOURS DU TRÈS VENERABLE MARTY "BUNGLÉ" HODGSON

Vous n'offensez pas Dieu en tuant des êtres humains, tant que c'est pour une bonne cause. Merci.

DISCOURS MINAL DU COLONEL MARION "UP-HILL" THOMAS, COMMANDANT EN CHEF

Eh bien, messieurs, vous avez servi ce beau pays qui est le nôtre de votre mieux. Je suis sur que vous mourez tous d'envie de retourner au combat et que vous allez vous enrôler à nouveau après cette cérémonie. J'ai le plaisir de vous apprendre que notre prochaine mission se déroulera dans l'arctique, où nous ferons partie d'une force du maintien de la paix des Nations Unies, basée à Ice Station Permafrost. Notre tâche sera de patrouiller les magnifiques espaces sauvages et désertiques et de repérer toute force d'invasion, tout baleinier, toute plate-forme de forage ou tout explorateur polaire perdu. Je vous attends tous là-bas dans deux jours, prêts à partir.

DISCOURS DU SERGENT MAJOR JOOLS, CHUCHOTE DANS SA BARBE

Est-ce que quelqu'un a vu où ce type de la SAS est parti?

**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT 1.'I'
SENSIBLE SOFTWARE PRÉSENTENT
CANNON FODDER 2 - IA SUITE**

CONCEPTION ORIGINALE: Sensible **Software**

CONCEPTION DU PROGRAMME ORIGINAL: Jools

CONCEPTION DES GRAPHISMES ORIGINAUX: Stoo

GRAPHISMES: Jon Lilley

PETITE PERSONNE CHEZ VIRGIN: Simon Jeffreys

CONCEPTION DES NIVEAUX: Stuart Campbell

CARTES: Jon Lilley, Jon Watts

MUSIQUE & SON : Richard Joseph, Jon Hare

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT: Stuart Campbell

PRODUCTEUR: Matt Walker

COORDINATION 1)U DESIGN 1:T DES ILLUSTRATIONS: Matt Walker

RÉDACTION DE CE MANUEL: Hutch

ILLUSTRATIONS ET MISE EN PAGE DE CE MANUEL: Red Cloud

PAS VÉRITABLEMENT IMPLIQUE DANS CE PROJET: Chris Yates

SCAN ET OCR DU MANUEL: RyF de chez Lost Treasures FR <http://abandonware.fr.fm>

COPYRIGHT (QUE PERSONNE NE LIT JAMAIS)

Ce programme informatique, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique de ce logiciel ainsi que de la documentation et du matériel qui l'accompagnent, le kayak, l'escalade (vous vous rappellerez de tout ça?), sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de Virgin Interactive Entertainment. Tous les droits d'auteur et de propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme, la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont vendus selon les conditions de vente et les accords commerciaux de Virgin Interactive Entertainment, dont les copies sont disponibles sur demande. Et il l'assomme avec un cabillaud islandais.

Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France. Tel: 53 681010

Hotline: 53 6810 00 Copyright ©1994 Sensible Software. O 1994 Virgin Interactive Entertainment

(Europe) Ltd.

A AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant de jouer à Cannon Fodder A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO - Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. - Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. - Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. - En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

BIENVENUE!

Cannon Fodder 2 vous souhaite la bienvenue. Ce manuel a été conçu pour que vous puissiez profiter au maximum de ce produit de qualité. Si pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas entièrement satisfait du programme ou de la documentation, n'hésitez pas à nous écrire pour nous expliquer en détail les raisons de votre insatisfaction. Cela nous aidera à ne pas refaire les mêmes erreurs à l'avenir. Veuillez envoyer vos questions, avis et plaintes à l'adresse suivante: CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

ATTENTION!

Les disquettes sont des supports magnétiques, tout comme les cassettes. N'exposez pas les disquettes à des rayons X ou des champs magnétiques intenses, car cela effacerait les données qu'elles contiennent. N'essayez pas de "copier" ces données, car vous risquez de les détruire dans le processus.

CONTENU DE LA BOÎTE

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez ce manuel ainsi que x disquettes de Cannon Fodder 2. Ces disquettes doivent constamment être protégées contre l'écriture; pour cela, vérifiez que la languette de plastique noir au coin de chaque disquette est poussée vers le haut, laissant apparaître un petit trou.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|-------------------------------|----|
| Contenu de la boîte | 12 |
| Scénario | 12 |
| Les choses se compliquent | 13 |
| Chargement | 13 |
| Problèmes de chargement | 13 |
| Au combat | 14 |
| Quelques touches importantes | 14 |
| Dans le feu de l'action | 14 |
| L'écran de jeu | 14 |
| Le panneau de statut | 14 |
| La carte | 15 |
| Le pointeur | 15 |
| Diviser votre troupe | 16 |
| Les véhicules | 16 |
| D'étranges nouveaux mondes | 18 |
| Sauvegarder ou charger un jeu | 18 |
| Conseils de jeu | 18 |

LE SCÉNARIO... ET QUEL SCÉNARIO!

Trois mois ont passé depuis le retour de Jules, Jops, Jon et les autres soldats de Cannon Fodder de leur dernière mission. Grâce aux conseils d'un ex-officier de la SAS, ils ont décidé de quitter l'armée et de devenir des mercenaires. Grâce à un intermédiaire, ils entrent en contact avec un riche Arabe, ayant quelques problèmes frontaliers. Nos hommes acceptent la généreuse offre de cet homme et les voilà à bord d'un jet privé, en route pour le Moyen-Orient. A leur arrivée, on les amène dans leurs appartements, tout à fait charmants, et on les équipe d'armes brillantes toutes neuves. Mais avant même qu'ils aient fini de défaire leurs valises, des incidents ont lieu sur la frontière et les voilà donc partis pour leur première sortie

Cependant, les apparences sont trompeuses. Au retour de leur deuxième sortie, ils sont kidnappés par des extra-terrestres (ceux qui ont enlevé Elvis, Glenn Miller, et Lord Lucan). Nos lascars comprennent vite que ces extra-terrestres sont en guerre sur leur planète... et qu'ils sont en train de perdre. Ils ont besoin d'une arme secrète, quelque chose qui fera basculer les événements à leur avantage, quelqu'un qui tire mieux qu'Elvis. Ayant observé nos hommes en action, ils ont décidé qu'ils étaient peut-être bien ce dont ils avaient besoin. Mais d'abord, ils doivent les tester...

NOUS NE FAISONS QUE COMMENCER

Bienvenue à Cannon Fodder 2. Les soldats malchanceux de Cannon Fodder ont été kidnappés par des extra-terrestres, qui veulent désespérément sauver leur monde d'une invasion. Ces extraterrestres ont une machine à remonter le temps qui peut transporter ces pauvres bougres dans n'importe quelle période de l'histoire humaine, et ils comptent l'utiliser pour tester leurs capacités au combat. Ce n'est vraiment pas de chance pour nos soldats, car les extra-terrestres leur ont réservé des points chauds de choix. Heureusement, un extra-terrestre est du côté des soldats. Il désapprouve la manière dont ils sont traités et il s'assure donc qu'il y ait plein de munitions aux endroits où ils sont transportés. Il faudra toute leur pugnacité à nos soldats s'ils veulent survivre aux 72 étapes et retourner chez eux. A travers cinq zones différentes, ils doivent se battre dans des conditions de plus en plus difficiles et botter le derrière de leurs ravisseurs. Ce n'est que plus tard qu'ils pourront prendre leur retraite à Deauville avec leur dame. Certains d'entre vous ont sûrement joué au premier Cannon Fodder. Et je parie même que certains ont réussi à gagner sans tricher! Pour ces gens-là, nous avons inclus quelques "surprises" dans ce jeu. Vous devrez faire preuve de dons tactiques et de talent pour survivre. Et si vous êtes un nouveau venu dans le monde de Cannon Fodder, bienvenue dans la zone de guerre.

CHARGEMENT DE CANNON FODDER AMIGA

Comme son prédécesseur, Cannon Fodder 2 est conçu pour un joueur uniquement.

Installez votre ordinateur comme indiqué dans son manuel d'instructions. Branchez une souris dans le port " 1 Joystick".

Si votre ordinateur est allumé (ON), éteignez-le (OFF). Attendez dix secondes, criez "hourrah", attendez encore dix secondes, regardez par la fenêtre, attendez encore dix secondes puis rallumez-le. Cela supprimera tout virus pouvant être présent dans la mémoire et minimisera ainsi le risque de contaminer, voire détruire, vos disquettes de Cannon Fodder.

Insérez la disquette 1 de Cannon Fodder dans le lecteur interne de l'ordinateur. Le programme se chargera et commencera automatiquement. Insérez la disquette 2 de Cannon Fodder lorsqu'on vous le demande. Facile, non?

Vous saurez que le chargement de Cannon Fodder est terminé et bondirez de joie lorsque vous verrez l'écran titre. Ne retirez pas la disquette 2 du lecteur, sauf si on vous demande d'insérer la disquette 3, ou si vous voulez arrêter de jouer.

PROBLÈMES DE CHARGEMENT

Au cas où vous n'arriveriez pas à charger Cannon Fodder 2, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes inutiles, comme les imprimantes, les mixeurs, les perceuses électriques, etc., (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision!) avant de recommencer la procédure de chargement.

Si vous ne parvenez toujours pas à charger Cannon Fodder, 2 mettez la ou les disquette(s) défectueuse(s) (sans l'emballage) dans une enveloppe rembourrée, en y joignant vos nom et adresse. Pour aider notre service de dépannage, veuillez fournir autant de détails que possible (pas la peine de nous indiquer la couleur de vos chaussettes) sur la configuration de votre équipement (sans oublier tout dispositif d'extension de RAM).

Adressez votre paquet à: The Returns Department, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Virgin Interactive Entertainment s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant la réception.

AU COMBAT

Prêt à vous battre, hein? Bon, passez tous les menus d'introduction en appuyant sur le bouton gauche de la souris, jusqu'à ce que l'écran de **CHARGEMENT/SAUVEGARDE** apparaisse. Vous verrez une magnifique colline verdoyante (que nous avons tendrement appelée Boot Hill) et une ligne de recrues qui rêvent de s'engager aux côtés de votre bande de mercenaires. A la fin de chaque mission, vous retournerez à ce menu, à partir duquel vous pouvez charger ou sauvegarder un jeu. Pour commencer le jeu, appuyez sur le bouton gauche de la souris et la première mission commencera. Il y a 24 missions au total, constituées de 72 étapes.

QUELQUES TOUCHES IMPORTANTES ET ON NE RIGOLE PAS

[ESC] Pour vous rendre. Tous les soldats restants seront disponibles pour tenter à nouveau cette étape. [P] Pour pauser et reprendre le jeu. [G] Vous plaisantez? La touche [G] n'est utilisée que dans les simulateurs de vol et les jeux d'aventure.

DANS LE FEU DE L'ACTION COMMENT SE DEPLACER DANS CANNON FODDER 2

Bon, quelques principes de base. Pour **DÉPLACER** vos soldats, cliquez sur la flèche à l'écran avec le bouton gauche de la souris. S'il n'y a pas d'obstacles comme un arbre ou une falaise, ils essaieront alors de se rendre à l'endroit que vous avez choisi. Pour **TIRER** sur l'ennemi, appuyez sur le bouton droit de la souris. Et pour utiliser une grenade ou un bazooka, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et cliquez une fois avec le bouton gauche. Diaboliquement simple, non?

Ces soldats étant très entraînés, ils ne suivent que leur leader; ils ne sont pas contrôlés individuellement. Alors, quand vous avez donné l'ordre au leader d'aller quelque part, les autres gars le suivront bien gentiment, à la queue leu leu. De même, si vous donnez l'ordre de tirer sur l'adversaire, ils s'exécuteront tous. Enfin, si vous demandez au commandant de rentrer dans un champ de mines ennemi, l'équipe entière finira en viande hachée.

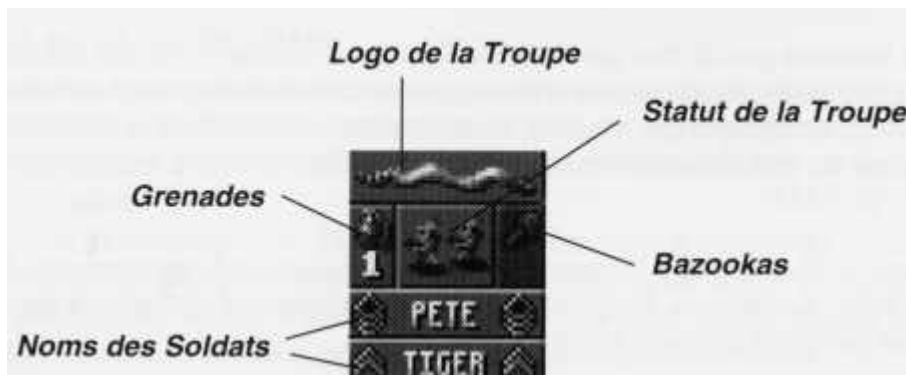
J'ai des bonnes nouvelles... et des mauvaises. Pour commencer, les balles tirées par vos hommes ne blesseront que vos adversaires; vous pouvez donc mitrailler comme un fou sans risquer de lacérer l'un des vôtres. Maintenant, les mauvaises nouvelles. Les bazookas et les grenades ne sont pas aussi "intelligents" et ils se feront un plaisir de faire sauter vos gars. Alors si vous avez une conscience, regardez avant de tirer.

L'ECRAN DE JEU

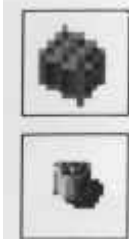
Pendant les missions, vous verrez un écran comme celui-ci. Vos soldats sont les petits bonhommes verts avec les chapeaux ronds. Le leader a une insigne qui flotte au-dessus de sa tête. Vous pouvez voir ce qui se trouve à proximité de votre équipe en plaçant le curseur aux extrémités de l'écran.

LIS PANNEAU DE STATUT

Dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous verrez cette fenêtre tout à fait charmante:



Le **LOGO DE LA TROUPE**, a deux fonctions. D'abord, il est plutôt mignon, et puis il vous permet de diviser votre équipe en deux. Nous en reparlerons dans la section Diviser vos troupes,



Les **GRENADES et BAZOOKAS** sont des armes lourdes. Le nombre en-dessous vous indique combien vous avez de chaque. Pour choisir les grenades, cliquez sur l'icône Grenade. Et de façon étonnante, pour choisir les bazookas, cliquez sur l'icône Bazooka. Pour ramasser ce genre d'armement, faites passer vos hommes sur les icônes: elles se trouvent en général près des bâtiments. Les grenades et les bazookas apparaissent par boîte de quatre. Remarque: si vous tirez sur une boîte de grenades ou de bazookas, elle explosera. Si vous faites sauter une boîte, vous risquez de ne pas pouvoir terminer la mission, alors faites attention.

LE STATUT DE LA TROUPE vous indique instantanément ce que font vos hommes. Dans notre exemple, ils sont à pied, mais s'ils trouvaient un autre moyen de transport, cette icône changerait en conséquence. Mais, si vous avez besoin de regarder cette icône pour savoir ce que vos hommes sont en train de faire, il faudrait peut-être que vous fassiez un peu plus attention. C'est la guerre, vous savez!

LES NOMS DES SOLDATS sont affichés en bas du panneau de statut. Cela vous indique qui compose votre équipe. Vous verrez la liste raccourcir à chaque fois qu'un de vos hommes mord la poussière.

CARTE

En bas à gauche de l'écran de jeu, vous verrez une icône qui ressemble étonnamment à celle ci-dessus. C'est l'icône Carte. Cliquez dessus et vous verrez une vue aérienne du champ de bataille. Vous pouvez y voir bâtiments, rivières et arbres, mais pas les tireurs isolés ou les champs de mines. Remarque: cette fonction peut aussi servir de touche **PAUSE**.

LE POINTEUR A L'ATTENTION DES DEBUTANTS

Pour contrôler vos hommes, vous devez apprendre à utiliser le pointeur. Il est sensible au contexte, ce qui signifie qu'il change selon les options qui s'offrent à vous.



C'est le pointeur normal. Vous pouvez le déplacer sur l'écran, faire semblant de piquer des soldats ennemis et diriger vos soldats. Choisissez une destination et cliquez avec le bouton gauche de la souris.



Et ici nous avons le viseur, astucieusement conçu. Il s'active à chaque fois que vous utilisez une arme. Placez le viseur sur la cible et lâchez une rafale de balles avec le bouton droit de la souris.



Et voici les icônes d'entrée et de sortie des véhicules. Elles apparaissent lorsque vous passez le pointeur sur un véhicule. Cliquez avec le bouton gauche de la souris et vos gars monteront dans le véhicule.



Et pour terminer, le pointeur d'atterrissage. Il s'active uniquement quand vous utilisez un véhicule aérien et il signifie que la zone de terrain sur laquelle se trouve votre pointeur convient à l'atterrissage.

DIVISER VOTRE TROUPE

Un jour, vous finirez par abandonner votre lamentable stratégie consistant à vous aventurer au milieu d'un combat et à perdre tous vos hommes. Vous vous gratterez le menton, prendrez un air énigmatique et direz quelque chose du genre "ce que je dois faire maintenant, c'est utiliser une classique formation de tenailles." Pour augmenter vos chances de gagner une étape, vous pouvez diviser votre troupe en plusieurs groupes. Vous pouvez alors placer une partie de vos hommes à un endroit stratégique (d'où ils pourront tirer sur n'importe quoi osant s'approcher) pendant que le reste se faufile derrière l'ennemi et le prend par surprise. Pour **DIVISER** votre troupe, cliquez (avec le bouton gauche de la souris) sur les noms des hommes que vous voulez dans le deuxième groupe. Puis cliquez sur l'insigne de la troupe en haut du panneau de statut (avec le bouton gauche). Et hop! Vous voilà avec deux groupes! Pour contrôler un groupe, cliquez une fois sur l'insigne appropriée dans le panneau de statut. Pour **RÉUNIR** vos groupes, placez une unité sur l'autre et elles uniront à nouveau leurs forces. Vous pouvez aussi décider du groupe qui aura les grenades et les bazookas. Cliquez sur l'icône Grenades ou Bazookas une fois (ligne pleine) pour tous ou toutes les donner au nouveau groupe, deux fois (ligne pointillée) pour lui en donner la moitié et trois fois (pas de ligne) pour ne pas lui en donner du tout.

LES VEHICULES

Au cours de vos aventures dans Cannon Fodder 2, vous rencontrerez de merveilleux véhicules: hélicos, tanks, jeeps, autoneiges, tourelles, béliers, dragons, soucoupes volantes, Daleks et sorcières. Pour les utiliser, suivez les instructions suivantes:

- Pour monter dans un véhicule, placez le pointeur dessus, jusqu'à ce qu'il devienne l'icône d'entrée dans un véhicule. Cliquez une fois et vos soldats monteront dans le véhicule.
- Pour déplacer le véhicule, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Plus vous le maintenez enfoncé longtemps, plus le véhicule va vite.
- Pour utiliser l'arme du véhicule, appuyez sur le bouton droit de la souris. Vous ne pouvez pas utiliser les grenades et les bazookas lorsque vous vous trouvez dans un véhicule.
- Pour sortir d'un véhicule, placez le pointeur sur le bord du véhicule en question et cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris.

Chaque véhicule a des capacités différentes. En voilà la liste:



L'HÉLICOPTÈRE; il y en a deux sortes, le Transporta sans armes et le Killa armé jusqu'aux dents. Seuls des roquettes ou des missiles à tête chercheuse peuvent détruire un hélicoptère. Notez également qu'il est plus vulnérable quand il est au sol.



Et puis il y a la **JEEP**. Comme l'hélicoptère, il en existe deux versions: une avec armes et une sans. Le modèle armé est équipé d'une mitrailleuse à l'avant.



Ces **AUTONEIGES** peuvent se déplacer sur la glace et la neige et sont semblables aux jeeps.



Aux niveaux médiévaux, vous rencontrerez ce charmant **BÉLIER**. Il est similaire aux jeeps, mais il fonctionne à l'énergie humaine, pas à l'essence.



Eh oui, c'est un **DRAGON**. Super pour foutre la trouille aux habitants et détruire leurs pitoyables huttes de chaume. Il a le même effet qu'un tank et est tout aussi puissant.



Si vous vous baladez dans les niveaux du Chicago des années 1930, vous rencontrerez les **VANS DE LA POLICE**. Très semblable au tank.



Le gang Anthill se baladerait fièrement dans cette **VOITURE BLINDÉE**, qui fonctionne comme une jeep.



Sur le vaisseau extra-terrestre, vous rencontrerez ce **VÉHICULE LUNAIRE**. Très semblable à une jeep.



Si vous avez besoin d'une plus grande puissance de feu lorsque vous vous trouvez sur le vaisseau spatial, c'est ce **DALEK** qu'il vous faut. Il fonctionne comme un tank.

Aucun monde extra-terrestre ne serait complet sans une **SOUCOUPE VOLANTE**. Elle vole, elle tire des roquettes et des missiles à tête chercheuse et elle a fait une brève apparition dans Rencontre du Sème type.

D'ETRANGES NOUVEAUX MONDES

Pour mettre vos capacités au combat à rude épreuve, il y a cinq types de terrain différents dans Cannon Fodder 2. En voilà la liste.

MÉDIÉVAL

Les niveaux de cette sombre époque sont peuplés de chevaliers et de demoiselles en détresse. Le pétrole n'ayant pas encore été découvert, c'est des magiciens, des sorcières et des dragons mécaniques qui sèment la zizanie.

CHICAGO DES ANNÉES 30 La ville d'Al Capone ressemblait étonnamment à une cité dortoir. Vous y trouverez gangsters, vans de police et dirigeables.

MOYEN-ORIENT

Ces niveaux de désert regorgent de camps militaires, de mosquées, de jeeps, de tanks et d'habitants aimant jeter des pierres.

Essayez de repérer Salman Rushdie.

VAISSEAU SPATIAL

Le vaisseau spatial est rempli d'extra-terrestres (surprenant, non?), de robots et de cosmonautes capturés. Attention aux téléporteurs, véhicules lunaires, soucoupes volantes et horribles monstres électroniques.

PLANÈTE

La planète des extra-terrestres est un super endroit violet et gluant, pleine de figurants de Docteur Who. Attention aux véhicules lunaires et aux soucoupes volantes, ainsi qu'aux falaises maudites, et aux gouffres béants.

SUCCÈS ?

SAUVEGARDER OU CHARGER UN NIVEAU

Vous avez réussi l'impossible, affronté les armées des ténèbres et terminé une mission entière. Ou vous avez échoué lamentablement et les méchants vous ont botté le derrière. Dans les deux cas, vous vous retrouverez à Boot Hill: là, vous pouvez sauvegarder un jeu, formater une disquette ou charger un jeu préalablement sauvegardé. Pour formater une disquette, sélectionnez **FORMAT**, insérez une disquette vierge et cliquez sur YES. Cela effacera ce qui se trouve sur la disquette. Vous pouvez ensuite sauvegarder votre jeu en cliquant sur l'icône **SAVE** dans le coin supérieur droit de l'écran. Entrez un nom (pas plus de huit caractères) et appuyez sur **ENTER**. Pour charger un jeu sauvegardé, cliquez sur l'icône **LOAD** dans le coin supérieur gauche de l'écran et cliquez sur le nom du fichier de votre choix.

CONSEILS - PARCE OUT NOUS SOMMES SYMPAS

- Ne vous arrêtez pas pour admirer le paysage (il est beau, c'est vrai). Soyez toujours en mouvement, tirez en vous déplaçant, lancez des grenades en vous déplaçant, etc., et vous ne mourrez pas en vous déplaçant.
- Tirez d'abord, échangez vos numéros de téléphone après.
- Il y a des mines et des pièges un peu partout, alors regardez où vous mettez les pieds, ou vous finirez en pièces.
- Il y a des zones secrètes dans la plupart des niveaux. Regardez bien le paysage et vous trouverez peut être un power-up Supa Dupa.
- Vous pouvez terminer le jeu entier sans perdre un seul soldat. Nous le savons, nous l'avons fait. Winston Churchill a dit, je cite, "Il n'y a rien de plus excitant dans la vie que de se faire tirer dessus sans résultat." Nous pourrions dire que c'est pour cela que nous avons créé Cannon Fodder 2. Mais en fait, nous l'avons fait pour agacer les média. Car Winston Churchill a aussi dit: "Il vaut peut-être mieux être irresponsable et avoir raison, qu'être responsable et avoir tort."