

FRANÇAIS

# CANNON FODDER

Taken from Amiga-Manuals-Website

LA GUERRE N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI DÉLIRANTE

Virgin Interactive Entertainment présente

# CANNON FODDER

<b>Conception originale.....</b>	<i>Sensible Software</i>
<b>Conception du programme Amiga.....</b>	<i>jools</i>
<b>Programmation pour compatibles IBM PC.....</b>	<i>Audio-Visual Magic</i>
<b>Conception des graphismes.....</b>	<i>Stoo</i>
<b>Musique &amp; Son.....</b>	<i>RJ</i>
<b>Bande originale.....</b>	<i>Jops</i>
<b>Directeur de logiciel R.U.....</b>	<i>Johnny Norledge</i>
<b>Directeur de produit.....</b>	<i>Pete Hickman</i>
<b>Contrôle qualité.....</b>	<i>Mikey Wenn &amp; Johnny Martin</i>
<b>Coordination du design et des illustrations.....</b>	<i>Matty Walker</i>
<b>Ce manuel.....</b>	<i>Gee Penn</i>
<b>Design de ce manuel.....</b>	<i>Martin Root</i>
<b>Production.....</b>	<i>Catherine Spratt &amp; Robert Mc Grath</i>

Ce programme, 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, 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.



# **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.

## **PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

- 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.
- Evitez 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 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 Ladbroke 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 trois disquettes de **Cannon Fodder**. 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.....	2
Chargement de <b>Cannon Fodder</b> .....	4
Problèmes de chargement.....	5
Ce que vous verrez pendant le jeu.....	5
S'engager dans l'armée.....	6
Contrôle de vos hommes.....	6
Le panneau de statut.....	7
Le pointeur.....	8
Déplacement des troupes.....	8
Utilisation des armes.....	8
Utilisation des véhicules.....	9
Former une nouvelle troupe (ou deux).....	10
A chacun sa part.....	10
Regroupement des troupes.....	10
Rappel de mission.....	10
Phase terminée.....	11
Sauvegarder un jeu.....	11
Charger des jeux sauvegardés.....	11
Le terrain.....	13
Les véhicules.....	14
L'ennemi.....	15
Les grades.....	16

# CHARGEMENT DE CANNON FODDER

## AMIGA

Remarque: Cannon Fodder est conçu pour un joueur uniquement (mais vous pouvez vous faire encourager).

- Installez votre ordinateur comme indiqué dans son manuel d'instructions. Branchez une souris dans le port "1 JOYSTICK".
- Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins trente secondes avant de le rallumer. Cela supprimera tout virus pouvant être présent 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.
- Vous saurez que le chargement de **Cannon Fodder** est terminé 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.



L'écran titre

### POSSESEURS DE LECTEUR DE DISQUETTES EXTERNE

*Cannon Fodder supporte un second lecteur de disquettes, externe*

### POSSESEURS DE DISQUE DUR

*Cannon Fodder ne peut pas être installé sur disque dur*

## PROBLÈMES DE CHARGEMENT

Au cas où vous n'arriveriez pas à charger Cannon Fodder, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes inutiles, comme les imprimantes (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**, 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 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 Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Virgin Interactive Entertainment s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant la réception.

## CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

Toute l'action se déroule sur la zone de jeu, qui occupe la majeure partie de l'écran. Vous verrez quelque chose de ce genre:



## S'ENGAGER DANS L'ARMÉE

Avant de voir apparaître l'écran ci-dessus, vous devrez recruter quelques garçons costauds. Par chance, à Boot Hill, ça ne manque pas. Il y a une queue d'environ 360 jeunes impatients d'aller se battre, mais seulement 15 d'entre eux pourront se porter volontaires pour chaque mission. Heureusement pour tous les concernés, ces jeunes innocents viennent renforcer la troupe expérimentée des survivants des missions précédentes.



Boot hill

Il y a 24 missions à accomplir. Chacune se déroule sur un terrain différent, a un objectif spécifique, et est divisée en un maximum de 6 phases. Pour de plus amples détails sur les profils des missions et le terrain, reportez-vous à la page 12/13.

## CONTRÔLE DE VOS HOMMES

Vous ne contrôlez pas directement vos hommes, mais déterminez plutôt leur comportement grâce à une technique d'interface remarquable, basée sur une souris, un pointeur et un leader de troupe. Les hommes suivent simplement leur leader mais vous pouvez les encourager à courir en cercle, à tirer sur tout ce qui bouge, à lancer des grenades, utiliser des bazookas, conduire des chars, piloter des hélicoptères, se séparer, et mourir.

Tous vos hommes commencent leur carrière militaire comme simple soldat. Leur grade augmente chaque fois qu'ils réussissent à survivre à une phase, mais la promotion n'a lieu qu'une fois la mission accomplie. Toutes les trois missions, les nouvelles recrues reçoivent un entraînement au combat supplémentaire, si bien que leur grade a déjà augmenté lorsqu'ils sont appelés à combattre. Le grade du chef de troupe apparaît au-dessus de sa tête, pour que vous sachiez qui est responsable.

Vous remarquerez que les balles tirées par vos hommes sont d'une étonnante intelligence. Elles ne tueront pas un des leurs, à moins qu'il ne soit blessé et en train d'agoniser au sol. Cependant, les autres armes peuvent tuer tout le monde, quel que soit le camp.

# LE PANNEAU DE STATUT

## IL NE SERT PAS UNIQUEMENT À INFORMER...



### GRENADES

Indique si la troupe a des grenades ou non, et si elle en a, combien. Au départ, la troupe n'a pas de grenades. Les grenades se trouvent par boîtes de quatre (juste comme celle-ci). Ramassez-les et faites attention de ne pas les faire exploser. Remarque: dans l'intérêt de la sécurité publique, chaque homme recevra deux grenades gratuitement à partir de la phase intitulée "Sur la jetée".



### BAZOOKAS

Soyons clairs, les bazookas sont bien des armes de guerre. Ce symbole indique si la troupe a des bazookas ou non, et si elle en a, combien. Au départ, la troupe ne possède pas de bazookas, mais un œil averti ne tardera pas à repérer les barils (juste comme celui-ci) qui contiennent quatre bazookas. Ramassez-les et faites attention de ne pas les faire exploser. Remarque: dans l'intérêt de la sécurité publique, chaque homme recevra un bazooka gratuitement à partir de la phase intitulée "Ma belle autoneige".

### STATUT DE LA TROUPE

Indique si la troupe est à pied ou dans un véhicule. Cette case apparaît en surbrillance lorsque la troupe est active.

### HOMMES DE LA TROUPE

Les noms des hommes de la troupe sont affichés, accompagnés des grades, par ordre d'importance, avec le leader en haut de la liste.



# LE POINTEUR

Il s'agit du pointeur de la souris précédemment mentionné, qui sert à déterminer le comportement de vos hommes (et troupes). Comme vous le constaterez, le pointeur change de manière à indiquer l'une des trois fonctions suivantes:



Pointeur de détermination de destination



Réticule de détermination de destination d'arme



Pointeurs de véhicule



## DÉPLACEMENT DES TROUPES

Utilisez la souris pour déplacer le pointeur sur l'écran jusqu'à ce que son extrémité touche la destination voulue. Remarquez la façon dont vous pouvez voir la zone entourant la troupe active.

- Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour que le leader de la troupe avance vers l'extrémité du pointeur. Le reste de la troupe suivra.

## UTILISATION DES ARMES

### CELA NE POURRAIT PAS ETRE PLUS SIMPLE...

- Appuyez sur le bouton droit de la souris pour transformer le pointeur en réticule et tirer en prenant pour cible le centre du réticule.
- Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé, puis appuyez sur le bouton gauche pour que le leader de la troupe lance une grenade ou utilise son bazooka en prenant pour cible le centre du réticule.

# UTILISATION DES VÉHICULES

Il existe cinq types de véhicules dans **Cannon Fodder**. Chaque véhicule peut être occupé par huit hommes. Pour de plus amples détails sur les véhicules et leurs fonctions spéciales, reportez-vous à la partie sur les véhicules à la page 14.

## MONTRE DANS UN VÉHICULE

- Utilisez la souris pour déplacer le pointeur sur l'écran jusqu'à ce que son extrémité touche le véhicule voulu. Le pointeur se transformera pour indiquer que vous pouvez monter dans le véhicule vide.
- Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour monter dans le véhicule.
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour que le véhicule aille vers le pointeur de détermination de destination. Plus vous appuyez longtemps sur le bouton gauche de la souris, plus le véhicule ira vite.
- Appuyez sur le bouton droit de la souris pour utiliser l'arme du véhicule (s'il y en a une). Remarque: vous ne pouvez pas utiliser les grenades et les bazookas lorsque vous êtes dans un véhicule.

## DESCENDRE D'UN VÉHICULE

- Utilisez la souris pour déplacer le pointeur sur l'écran jusqu'à ce que son extrémité touche le véhicule occupé. Le pointeur se transformera pour indiquer que le véhicule occupé peut être abandonné.
- Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour quitter le véhicule.

## ON VOUS A UN TOUT PETIT PEU MENTI

En réalité, le pointeur a une quatrième forme. Lorsque vous êtes en hélicoptère, vous pouvez changer le pointeur en symbole d'atterrissage (comme celui-ci) en touchant l'hélicoptère avec le pointeur. Cela signifie que l'hélicoptère peut atterrir.



Symbole d'atterrissage

- Appuyez sur le bouton gauche de la souris, lorsque le symbole d'atterrissage est affiché, pour faire atterrir l'hélicoptère. Une fois que l'hélicoptère a atterri, sélectionnez-le pour que la troupe en descende.

## FORMER UNE NOUVELLE TROUPE (OU DEUX)

Il y a des moments où vous avez intérêt à diviser vos hommes pour des raisons stratégiques, par exemple pour exécuter un “mouvement de tenailles”. Tant que vous avez suffisamment d’hommes, vous pouvez former un maximum de deux nouvelles troupes à partir de la Troupe Serpent d’origine. Il s’agit de la Troupe Aigle et de la Troupe Panthère.

- Sélectionnez les noms des hommes avec lesquels vous souhaitez former une nouvelle troupe (les noms s’afficheront en surbrillance). Le logo de la troupe se divisera alors en deux.
- Sélectionnez le logo de la troupe pour former une nouvelle troupe avec les hommes dont les noms sont en surbrillance.

Remarque: vous pouvez former de nouvelles troupes dans un véhicule, mais seule la troupe en surbrillance quittera le véhicule.

## A CHACUN SA PART

Au fait, qui va prendre les grenades et les bazookas lorsqu’une troupe se divise? C’est à vous de décider. Vous constaterez que lorsque vous divisez une troupe, un contour apparaît autour des grenades et des bazookas. En sélectionnant les grenades ou les bazookas, le contour change, afin d’indiquer la quantité d’armes (la totalité, la moitié, aucune) que prendra la nouvelle troupe.

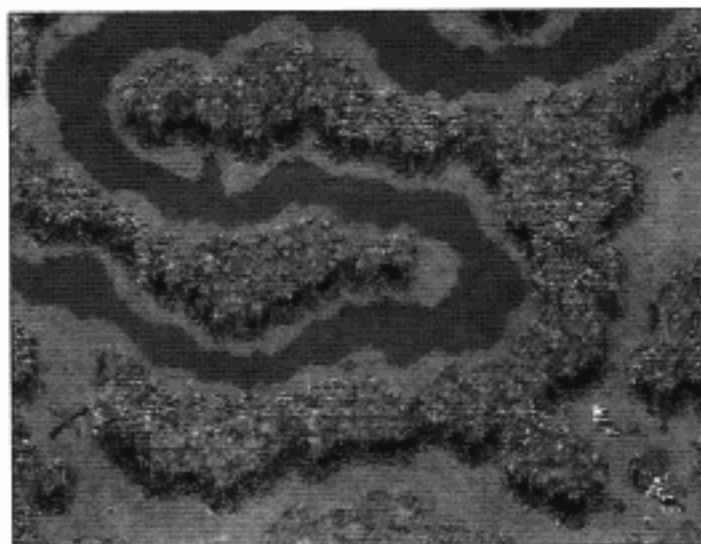
- Le contour plein représente toutes les armes.
- Le contour en pointillés représente la moitié des armes.
- S’il n’y a pas de contour, c’est qu’il n’y a pas d’armes.

## REGROUPEMENT DES TROUPES

Pour regrouper des troupes séparées, il suffit de les faire se rejoindre. Elles reformeront alors automatiquement une troupe unique.

## RAPPEL DE MISSION

Sélectionnez l’icône carte pour obtenir une vue d’ensemble de la région et un rappel de la mission en cours. Toutes les unités ennemies survivantes apparaîtront également.



La carte donne plus qu’une simple vue d’ensemble de la région

## PHASE TERMINÉE

Bien joué! Cependant, pour pouvoir sauvegarder le jeu, vous devez terminer toute la mission.

**SAUVEGARDER UN JEU** Vous voyez cette petite image au coin supérieur droit de Boot Hill? C'est l'icône de sauvegarde. Utilisez la souris pour la sélectionner et faire apparaître l'écran de sauvegarde avec trois nouvelles options: Sauvegarder, Formater et Continuer jeu.



**SAUVEGARDER** Pour pouvoir sauvegarder un jeu, vous avez besoin d'une disquette spécialement formatée (voir l'option Formater pour plus de détails). Après avoir sélectionné l'option Sauvegarder, on vous demandera d'insérer votre disquette de sauvegarde. Sélectionnez OK (on vous avertira si vous avez inséré une disquette du mauvais format). Utilisez le clavier pour taper le nom du jeu que vous voulez sauvegarder (maximum de huit lettres et chiffres, sans espaces). Appuyez sur la touche Enter pour sauvegarder le jeu sur la disquette. Sélectionnez Sortie pour retourner à Boot Hill.

**FORMATER** Après avoir sélectionné cette option, insérez une disquette vierge dans le lecteur de disquettes, puis sélectionnez OK. Le programme de Cannon Fodder vérifiera la disquette et vous demandera si vous voulez détruire les données qu'elle contient. Vous pouvez sélectionner Oui (auquel cas, attendez jusqu'à ce que la disquette soit formatée), ou Non.

**CHARGER DES JEUX SAUVEGARDÉS** Vous voyez cette petite image au coin supérieur gauche de Boot Hill? C'est l'icône de chargement. Utilisez la souris pour la sélectionner et faire apparaître l'écran de chargement. On vous demandera d'insérer une disquette de sauvegarde. Si le programme de **Cannon Fodder** détecte une disquette appropriée, le contenu de celle-ci apparaîtra sur l'écran (si plus de cinq noms de fichiers sont sauvegardés sur la disquette, sélectionnez Haut et Bas pour voir le reste de la liste). Sélectionnez le nom de fichier que vous désirez charger. Vous retournerez ensuite à Boot Hill.

## PAUSE!


**SI VOUS DEVEZ INTERROMPRE VOTRE ASSAUT...**

- Appuyez  sur la touche P pour geler l'action.
- Appuyez  à nouveau sur la touche P pour reprendre l'action.



# RECOMMENCER

Alors comme ça, vous vous êtes planté? Ce n'est pas grave, rendez-vous et recommencez. Mais attendez! S'il vous reste des hommes mais que vous manquez de grenades ou de motivation pour continuer, vous pouvez décider de recommencer sans tout perdre.

- Appuyez  sur la touche Esc pour vous rendre. Vos survivants pourront rejouer dans la même phase.

# TABLEAU DES HÉROS

Lorsque l'un de vos hommes élimine un ennemi, un point est ajouté à son score personnel. Remarque: les grenades, les bazookas et les armes des véhicules sont toujours activées par le leader de la troupe, si bien qu'il reçoit tous les honneurs (et les points, bien sûr). Quand un homme meurt, sa performance n'est pas oubliée, sauf s'il n'a pas marqué suffisamment de points pour figurer sur le Tableau des Héros.

# PROFILS DES MISSIONS

**LES SEPT OBJECTIFS PRINCIPAUX DES MISSIONS VOUS SONT RÉVÉLÉS DANS CETTE PARTIE.**

**TUER TOUS LES ENNEMIS** Les hommes, les canons, les véhicules, les bâtiments, et tout le reste.

**DÉTRUIRE LES BATIMENTS ENNEMIS** Tous ces bâtiments avec des portes d'où émergent les ennemis.

**DÉTRUIRE L'USINE ENNEMIE** Ou même l'ordinateur

**LIBÉRER LES OTAGES** Ramenez les otages en lieu sûr (quatre au maximum). Libérez un otage en tirant sur son ravisseur, puis dirigez-vous jusqu'à l'otage pour aller le (ou la) chercher. L'otage vous suivra jusqu'à l'avant-poste MASH allié le plus proche, alors essayez de l'y emmener aussi vite que possible.

**ENLEVER LE LEADER ENNEMI** Ce type rusé est déguisé de façon à ressembler à un otage mais ce n'en est pas un. Ne vous fâchez pas et ne le tuez pas. Emmenez-le à l'avant-poste allié le plus proche.

**PROTÉGER TOUS LES CIVILS** Quoi qu'il arrive, ne laissez pas les civils mourir.

**RAMENER LES CIVILS CHEZ EUX** Des civils innocents ont été mis en cage comme des bêtes sauvages. Détruisez la barricade pour les libérer, puis faites en sorte qu'ils retournent chez eux sains et saufs.

# LE TERRAIN

Il y a cinq terrains différents dans **Cannon Fodder**. Voici quelques indications pour chacun d'entre eux...

## LA JUNGLE



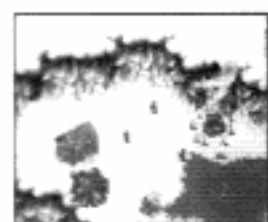
**ARBRES** Il y a aussi des plantes. Ils ne sont pas là simplement pour décorer. Ils fournissent une protection bien utile pour vos hommes à découvert. Remarque: vous pouvez faire exploser certains arbres (et plantes).

**SABLES MOUVANTS** Chaque fois qu'on a voulu mettre des panneaux d'avertissement, ils ont disparu, alors attention.

**EAU** Elle peut être profonde ou pas. Les hommes ne peuvent pas utiliser leurs armes lorsqu'ils sont en eau profonde, parce qu'ils sont obligés de nager.

**OISEAUX** Vous ne pouvez pas les abattre, à moins que? Sinon, pourquoi seraient-ils là? Sont-ils simplement des attrape-nigauds?

## L'ARCTIQUE



**GLOOS** Ils sont remplis d'Esquimaux, à moins que ce ne soit des ennemis?

**BONHOMMES DE NEIGE** Ils renferment souvent une surprise.

**GLACE** Terrain d'entraînement parfait pour les Torville et Dean de ce monde, mais pas pour les hommes de Cannon Fodder.

## LE DÉSERT

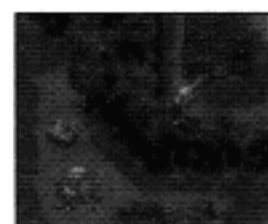


**GOUFFRES** A côté, les gorges du Tarn ressemblent à une petite crevasse. Il vaut mieux éviter que vos hommes tombent dedans.

**HANGARS** Pour se protéger du feu ennemi.

**CACTUS** Très rares, à cause des rongeurs géants encore plus rares, qui se nourrissent de cactus.

## LA LANDE



**COTTAGES** Sont-ils habités? Sont-ils indestructibles?

**PONTS DE PIERRE** Servent-ils uniquement à traverser?

**ROUTES DÉPARTEMENTALES** Il y en a tout un réseau.

## LA BASE SOUTERRAINE



**PORTES** Détruisez-les pour avancer.

**BARRIERES** Détruisez-les pour avancer.

**VESTIAIRES ENNEMIS** Ils conduisent à...

**EGOUTS** Envie de faire trempette?

# LES VÉHICULES

**REMARQUE: LES ÉQUIVALENTS ENNEMIS SE DISTINGUENT PAR DES VOYANTS ROUGES CLIGNOTANTS.**



## HÉLICOPTÈRES

Rejoignez les oiseaux dans le ciel et survolez les cimes des arbres. Il existe deux types d'hélicoptères: le Transporteur, non-armé, et le Destructeur, équipé d'un stock important de bombes, roquettes et missiles à tête chercheuse. En vol, un hélicoptère ne peut être abattu que par des roquettes ou des missiles à tête chercheuse. Au sol, les hélicoptères sont plus vulnérables.



## CHARS

Ils tirent des obus. Les chars sont lents mais robustes, résistants à toutes les armes sauf aux roquettes, missiles à tête chercheuse et obus.



## JEEPS

Il en existe deux types: l'un est un véhicule de transport non armé, l'autre est équipé d'une mitrailleuse à l'avant.



## AUTONEIGES

Comme les jeeps, sauf qu'elles permettent de se déplacer sur la neige et la glace.



## CANONS

Des tourelles fixes qui tirent des roquettes ou des obus et dont la force défensive varie en fonction du terrain. Je sais, ce n'est pas un véhicule! Et alors?

# L'ENNEMI

Les renseignements suivants pourraient sauver la vie de soldats innocents.

**SOLDATS** Les soldats ennemis de base sont armés pour la plupart de mitrailleuses, mais certains portent des grenades.

**SNIPERS** Ces gars rusés se cachent dans les fourrés et sont équipés de bazookas pour tirer sur vos hommes.

**ARTILLERIE** Il y a tout intérêt à détruire les canons et les chars.

**MÉCANICIENS** Ils sont aux commandes des jeeps et des autoneiges. Attention! Certains sont armés!!

**PILOTES** Essayez de détruire leurs hélicoptères dès que possible. Attention! Lorsqu'un hélicoptère ennemi atterrit dans votre zone, des soldats en sortent.

## SUPA DUPA BOOSTAS™

Lorsque vous voyez l'un de ces Supa Dupa Boostas dorés (ce qui n'arrivera pas souvent car ils sont très demandés), ramassez-le pour un bonus spécial!

**SUPA DUPA BOOSTA MISSILE** Vous obtenez 50 missiles à tête chercheuse, avec tous nos compliments.

**SUPA DUPA BOOSTA GILET PARE-BALLES** Votre homme sera invincible aux balles et aux bombes pendant toute la phase.

**SUPA DUPA BOOSTA GRADE** Votre homme deviendra instantanément Général, et prendra probablement le commandement de la troupe.

**SUPA DUPA BOOSTA INDIVIDUEL** Donne à votre homme un Boosta Missile, un Boosta Gilet Pare-Balles ET un Boosta Grade.

**SUPA DUPA BOOSTA DE TROUPE** Donne à toute la troupe les trois avantages Supa Dupa Boosta.



# LES GRADES

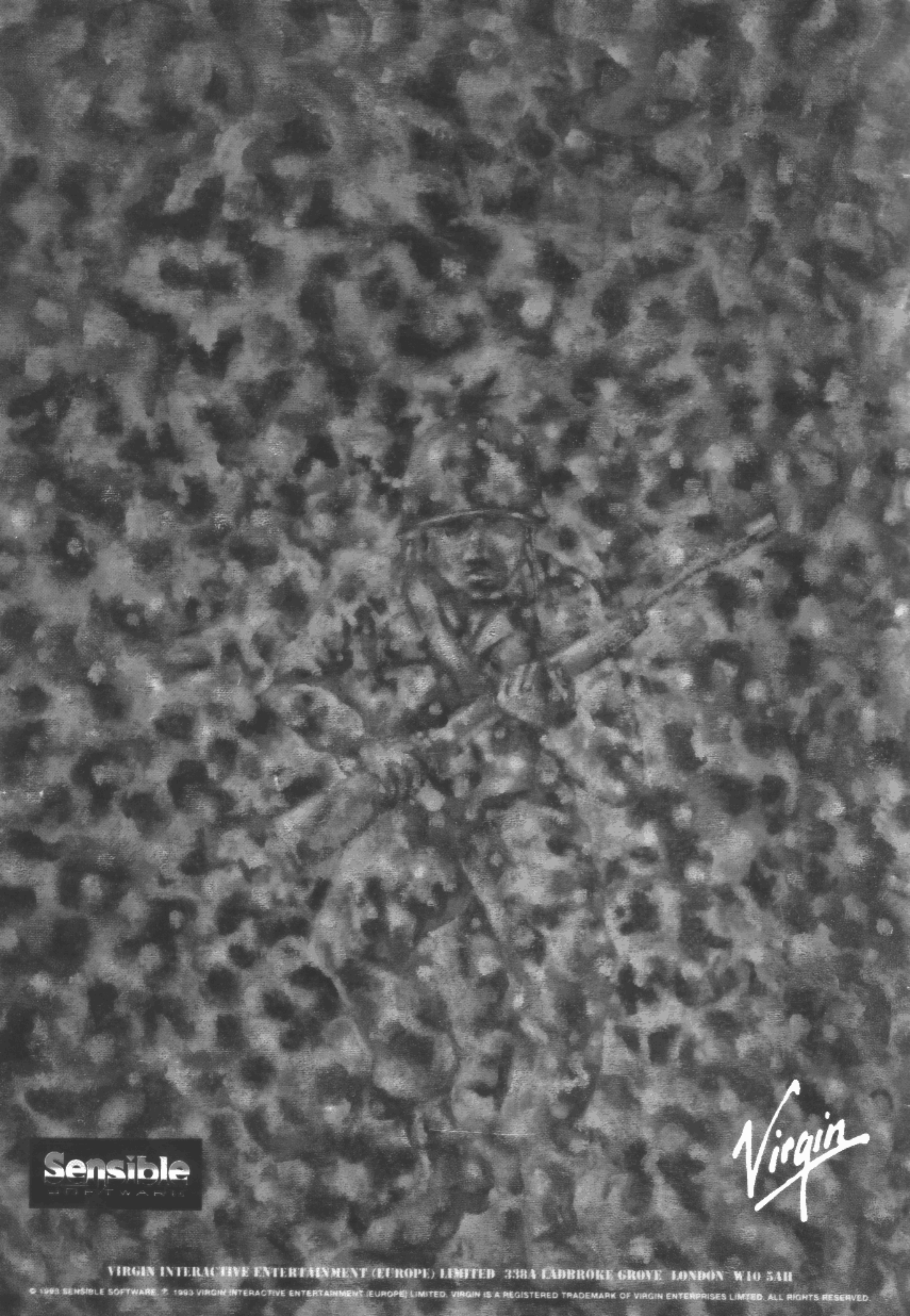
Bon à savoir si vous ne voulez pas vous ridiculiser devant vos amis. Remarque: plus le grade d'un militaire est élevé, plus sa tombe sera belle à Boot Hill.

							
Soldat	Caporal	Sergent	Marechal des Logis	Sergent- Chef	Marechal des Logis Chef	Sergent- Major	Spécialiste 4
							
Spécialiste 6	Adjudant	Adjudant- Chef	Capitaine	Commandant	Colonel	Général de Brigade	Général

## SOYEZ LE PLUS FORT

### ET SURVIVEZ GRACE AUX CONSEILS SUIVANTS:

- N'attendez pas de leur voir le blanc des yeux: tirez le premier.
- Cherchez les zones secrètes qui cachent de l'équipement spécial.
- Ne laissez pas les blessés agoniser de douleur. Serrez les dents et achevez-les.
- Les sages disent que les imbéciles se précipitent là où les anges craignent de s'aventurer. Alors, regardez avant de sauter, car l'herbe n'est pas toujours plus verte de l'autre côté de la colline.
- Attention aux mines et aux pièges. Ils font beaucoup de dégâts.
- Ne vous privez pas... Quand vous avez tué un homme et qu'il gît au sol, mort, tirez-lui encore dessus et vous le verrez sauter comme un lapin.
- Et pour finir sur une note plus sérieuse: ne vous amusez pas à faire cela à la maison car la guerre n'est pas un jeu. La guerre, comme le montre **Cannon Fodder** à sa façon un peu bizarre, est un horrible gaspillage de vies et de ressources humaines. Nous espérons que vous n'y serez jamais confronté pour de vrai.



**Sensible**  
SOFTWARE

*Virgin*

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED 338A LADBROKE GROVE LONDON W10 5AH

© 1993 SENSIBLE SOFTWARE. © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LIMITED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.