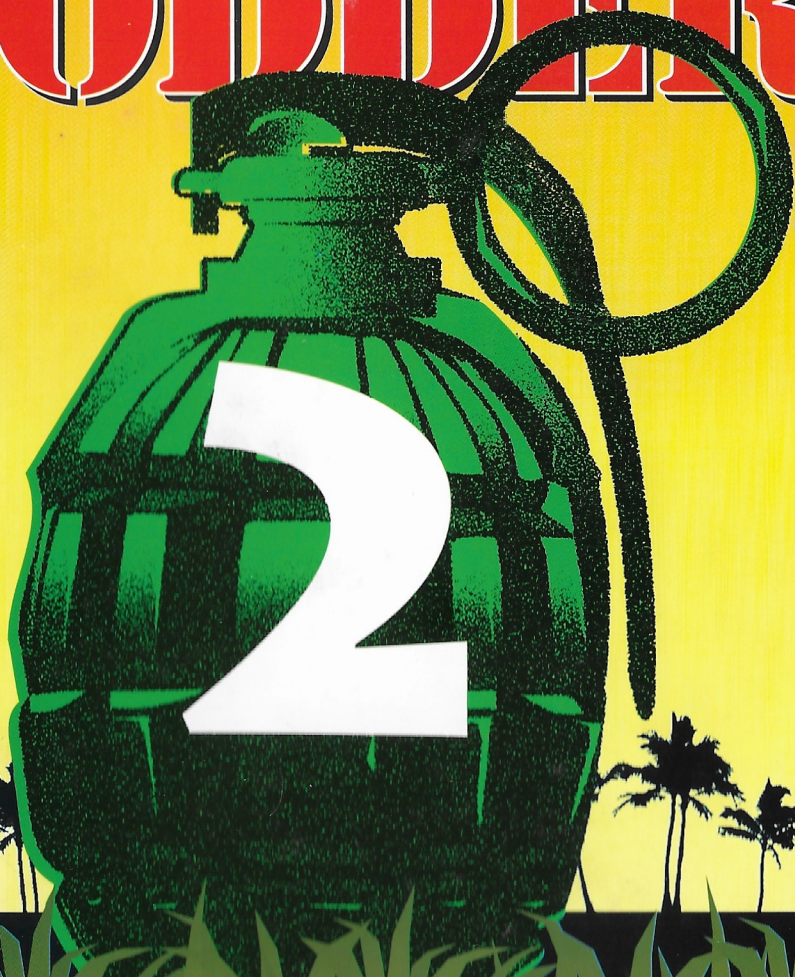


CANNON FODDER



Sensible
SOFTWARE

Virgin

**THE TROOPS RETURN - A COMMEMORATIVE PROGRAMME FROM THE
CEREMONY IN HONOUR OF THE SURVIVING CANNON FODDER SOLDIERS
THEME: RE-ENLISTMENT**

**OPENING SPEECH FROM FIELD MARSHALL BRIAN 'POINTY'
BLATHERSTOCK**

As you probably know, war is not a polite occupation. Bullets can injure you, bombs can squish you, tanks can run over you and you can lose your cufflinks at very embarrassing moments. War is a clash between those who are in the right, those who are in the wrong and those with the most money. It's about right-thinking men, taking up arms against an oppressor and killing them. Despite what your prep-school headmaster might have told you, war's about death, not trout fishing.

Some of you may be thinking that old soldiers, like myself, glorify armed combat. To that I say, piffle. We've got the wheel, electricity, space travel, aspirin and Pot Noodles, all very wonderful inventions in their own peculiar ways, but what mankind will really be remembered for, is scrapping. Ever since one caveman bounced a rock off the cranium of his neighbour, we've been clubbing, stabbing, gutting, crushing, shooting, poisoning and bombing each other. So what I've got to say to you is this. Forget about staying neutral, don't try and pretend that war sickens you, ignore those who tell you to turn the other cheek. You, a member of the human race were put on this earth to fight for your land, your honour and your cufflinks. So, up and at 'em lads. Last one into no-man's land is a big girl's blouse.

**SECONDARY SPEECH FROM SHERINGHAM 'BIFFER' SMITH,
FORMER S.A.S. OPERATIVE**

Being in command of soldiers isn't much fun. The safety of the battalion is in your hands and above all else, you've got to make sure that your squad returns from combat with as few cuts, bruises and fatalities as possible. The upper echelons of the military would have you believe that death is a glorious business. In truth, there's nothing glorious about writhing around in the dirt as your mangled body gasps its last. So, if you've got one ounce of common sense, you'll do what I did. Take your finely honed skills, leave the army and sell your expertise to the highest bidder. It's three years since I left now and thanks to various crackpot dictators, I've got a discrete Swiss bank account, a beach house in California and a string of actress girlfriends. The choice is simple, death and glory in the army or obscene amounts of dosh as a hired gun. If anyone wants to speak to me after this ceremony, I'll be in the bar.

THIRD SPEECH FROM THE VERY REVEREND MARTY 'BUNGLE' HODGSON

God doesn't mind you killing people, as long as it's for a good cause. Thank-you.

**FINAL SPEECH FROM COLONEL MARION 'UP-HILL' THOMAS,
COMMANDER-IN-CHIEF**

Well gentlemen, you've served this fine country of ours to the best of your ability. I'm sure that you're all itching to get back into combat and will be re-enlisting after this ceremony. I'm pleased to tell you all that our next tour-of-duty will be in the Arctic, where we'll be part of a UN peace-keeping force based at Ice Station Permafrost. Our mission there will be to patrol the beautiful barren wilderness on the look-out for invading forces, whaling ships, mining platforms and lost polar explorers. I look forward to seeing you all back here in two days time, ready for departure.

**WHISPERED-UNDER-THE-BREATH SPEECH FROM SERGEANT MAJOR
JOOLS**

Anyone see which way that S.A.S. geezer went?

**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT AND
SENSIBLE SOFTWARE PRESENTS
CANNON FODDER 2 - THE SEQUEL TO THE PREQUEL**

ORIGINAL DESIGN: Sensible Software

ORIGINAL PROGRAMMING: Jools

ORIGINAL GRAPHIC DESIGN: Stoo Cambridge

GRAPHICS: John Lilley

SHORT PERSON AT VIRGIN: Simon Jeffreys

LEVEL DESIGN: Stuart Campbell

MAP EDITING: Jon Lilley, Jon Watts

ADDITIONAL MAP DESIGN: Daniel Bolger, Adam Booth, Bill Burton,
CPL Chris Cameron - Witton, Ian Gray, Max Harvey, John Lilley, Peter Mitchell, Adrian Priddis,
Tadgh Smith, Tracy Stanton, Edward Tillotson - Sills, Mark Wickson.

SOUND/MUSIC: Richard Joseph, Alex Joseph, Jon Hare

DEVELOPMENT MANAGER: Stuart Campbell

PRODUCER: Peter Hickman

ARTWORK AND DESIGN CO-ORDINATOR: Matt Walker

WORDS IN THIS MANUAL: Hutch

PICTURES AND LAYOUT IN THIS MANUAL: Red Cloud

UNDOCUMENTED FEATURE CONTROL: Tony Byus/ Diarmid Clarke

NOT TERRIBLY INVOLVED IN THIS PROJECT ACTUALLY: Chris Yates

DULL COPYRIGHT BIT THAT NO-ONE EVER READS

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting, kayaking, fell-walking and public performance (are you getting all this) are prohibited without the express written permission of Virgin Interactive Entertainment. All rights of the author and owner are reserved world-wide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Interactive Entertainment's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request. And then he just battered her over the head with an Icelandic cod.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., customer services/technical support telephone number:
081 964 8242.

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

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ THIS BEFORE PLAYING CANNON FODDER

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns on backgrounds on a television screen or while playing computer games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor before resuming play.

HI THERE!

Welcome to Cannon Fodder 2. This manual has been lovingly produced to ensure that you get the very best out of this utterly fantastic product. If you should find either the program or the documentation unsatisfactory in any way, drop us a line detailing in full the reasons for your dissatisfaction. This will help us to avoid repeating any similar hiccups in the future. Queries, opinions and complaints should be sent to Customer Services, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH.

HOLD IT!

Diskettes are magnetic media, just like cassette tapes. Do not expose diskettes to x-rays, hydrochloric acid, intense magnetic fields or re-runs of Blakes 7 as the data they hold will be erased, and then you'll be sorry. Do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process.

BOX CONTENTS

Accompanying this manual, inside the box you should find 3 Cannon Fodder 2 program diskettes. We advise that these disks are 'write-protected' at all times by ensuring that the little black plastic tab in the corner of each disk is moved 'up' so a 'hole' is 'created'.

CONTENTS

Box contents	3
Scenario	3
The plot thickens	4
Loading the game	4
Trouble Shooting	4
Into battle	5
Some important keys	5
Under fire	5
The in-game screen	5
The status panel	5
The map	6
Understanding your pointer	6
Splitting the troops	7
Trainspotter guide to vehicles	7
Strange new worlds	9
Saving or loading the game	9
Hints and tips	9

A SCENARIO - OF SORTS

Three months have passed since Jools, Jops, Jon and the rest of the Cannon Fodder troops returned from their tour-of-duty. Thanks to some advice from an ex-S.A.S. soldier, the squad has opted to leave the army and set themselves up as mercenaries. Having got in touch with a middle-man, they make contact with a wealthy Arabian gentleman who's had a few problems on the borders of his country.

The troop decides to accept the gentleman's kind offer of work and are soon flying out to the middle-east on a private jet. After their arrival, they are shown to some very nice quarters and are kitted out with shiny new weapons. But before they get a chance to re-arrange their sock draws, trouble flares up on the border, and the chaps march off into action on their first sortie.

However, all is not as it seems. Having returned from their second mission they are kidnapped by some aliens (the same ones who've got Elvis, Glenn Miller and Lord Lucan). It soon transpires that these aliens are engaged in a war on their home planet; a war that they are losing. They need a secret weapon, something to swing the battle in their favour, someone who's a better shot than Elvis. Having monitored the troops earlier performances, they decide that they may be just what they're looking for. But first they need to test them...

WE'VE ONLY JUST BEGUN

Welcome to Cannon Fodder 2. The luckless soldiers from Cannon Fodder have been kidnapped by aliens, to see if they can save their own world from invasion. These aliens possess a time machine that can transport the boys to any period in human history, and they're going to use it to test the chaps abilities in battle. All of which is hard luck on the soldiers, because the aliens have got some choice hot-spots for them to try out.

Fortunately, there's an alien who's on the troop's side. He doesn't agree with the way the soldiers are being treated and he sees to it that there's plenty of ammo at the beam-down sites. Only through extreme pugnacity can the boys survive the 72 phases and return to their own time. Through five different time zones, they've got to battle against increasingly remote odds and kick their kidnappers butts. Only then can they retire to Bournemouth with the missus.

Now some of you will have played the first Cannon Fodder game. Hell, some of you may even have beaten it without cheating. For those of you who did, we've included a few 'surprises' in this game. You'll need to play tactically and skillfully to survive. And for those of you who are new to Cannon Fodder - welcome to the war zone.

LOADING CANNON FODDER AMIGA

As with the first game, Cannon Fodder 2 is for one player only.

Set up your computer as described in its instruction manual. Ensure that a mouse is plugged into Joystick Port 1.

If your computer is 'turned on', turn it off. Wait for ten seconds, shout 'hurrah', wait another ten seconds, gaze blankly out of the window, investigate that thing that's flapping in your left nostril, wait another ten seconds and then turn your computer back on again. This will get rid of any virus that might be lurking in memory and minimise the risk of infecting and possibly destroying your Cannon Fodder disks.

Insert the Cannon Fodder Disk 1 into the computer's internal disk drive. The program will load and run automatically. When you are prompted to insert Cannon Fodder Disk 2, do so. All pretty obvious so far, isn't it.

You'll realise with a sudden jolt of recognition that Cannon Fodder 2 has loaded when you see the title screen. Further loading from Disk 2 may be required, so do not remove it from the drive unless you are prompted to insert Disk 3, or until you no longer wish to play.

TROUBLE-SHOOTING

In the unlikely event that Cannon Fodder 2 fails to load, turn off your computer and remove any external peripherals such as printers, blenders, pneumatic drills etc., but leave the monitor or TV connected, before repeating the loading procedure.

If Cannon Fodder 2 still refuses to load then pop the faulty disk(s) - not the packaging - into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible (although we don't need to know what you were wearing at the time), your 'equipment' configuration, especially any RAM expansion devices.

Send the whole lot off to: The Returns Department, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH. We will endeavour to replace the faulty disk(s) within 28 days of receipt.

INTO BATTLE

Ready for battle then? Right, skip through the introductory menus by pressing the left mouse button, until you come across the **LOAD/SAVE** screen. You should see a brown Alien landscape and a line of recruits who'd love to sign up with your band of mercenaries. Every time you complete a mission, you'll be dropped back to this menu, from which you can load or save games. To enter the game just click the left mouse button and the first mission will start. There are 24 missions in all, consisting of 72 phases.

SOME IMPORTANT KEYS AND WE'RE NOT TALKING CHUBB HERE

[ESC] Surrender. All remaining troops will be available to attempt the phase again.

[P] Pauses and un-pauses the game.

[G] Are you kidding? The G key only gets used in flight sims and adventure games.

[Space] Swaps between grenades and bazookas (when available).

UNDER FIRE

HOW TO GET AROUND IN CANNON FODDER 2

Right, some basics now. **TO MOVE** your squadies around, simply click the arrow on the screen with the left mouse button. So long as there aren't any large obstacles in the way, such as trees or cliffs, they'll then endeavour to move to the position you've chosen. **TO FIRE** at the enemy, simply press the right mouse button. And to fire a grenade or bazooka, hold down the right mouse button and click once with the left. Fiendishly simple, eh?

Now, because these are highly trained soldiers, they will only follow their leader - they aren't under individual control. So once you've instructed the squad's leader to move to a new position, the rest of the chaps will plod along behind him in a nice orderly line. Similarly, if you fire at the enemy, they'll all fire. And if you instruct the commander to walk into an enemy mine field, the whole squad will end up looking like marmalade.

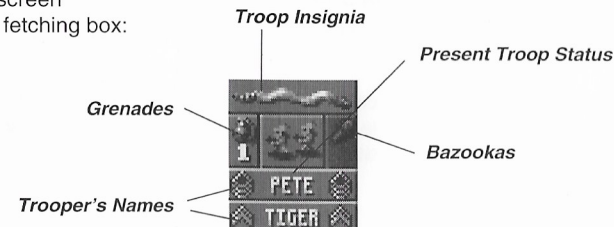
Now there's some good news and some bad news. Firstly, any bullets that your squad fire will only harm the enemy, so you can quite happily spray shrapnel around without worrying about lacerating one of your own. The bad news is that grenades and bazookas aren't clever, and these will quite happily blow up your own chaps. So if you've got a guilty conscience, look before you lob.

THE IN-GAME SCREEN

During a mission you'll see a screen something like this. Your soldiers are the small green guys with the round hats. The leader is the chap with the insignia floating above his head. It's possible to see what lies beyond your squad's immediate vicinity by moving the cursor to the extremities of the screen.

THE STATUS PANEL

In the top left of the screen you'll see this rather fetching box:



THE TROOP LOGO serves two purposes. Firstly it looks rather fetching, and secondly it enables you to split your squad into two. We'll discuss this a bit further in section entitled Splitting Your Troops.

GRENADES and **BAZOOKAS** are your two heavy weapons. The number underneath tells you exactly how many of each you've got. To choose grenades, just click on the grenade icon. And, surprisingly, to choose bazookas, just click on the bazooka icon. To pick up this sort of weaponry, you should guide your troops over the icons - they're usually located next to buildings. Both grenades and bazookas are kept in boxes of four. Please note, that should you fire at a box of grenades or bazookas, they'll blow up. If you do blow up a box, you might not be able to complete a mission, so fire carefully.

TROOP STATUS tells you instantly what your squadies are up to at any particular moment in time. In our example they're on foot, but should they manage to find some other means of transportation, this icon will change accordingly. But then if you need to look at this to find out what your squadies are up to, you should start paying a bit more attention. There's a war on, y'know.

TROOPERS NAMES are listed at the bottom of the status panel. This tells you who's in your squad. You'll find that the list starts to shrink a bit, as squad members snuff it.

MAP

Down in the bottom left of the game screen you'll see an icon which looks disturbingly like a map. Click on this and you'll see an overview of the battle area. Interesting looking buildings, rivers and trees are all on this map. Snipers, mine-fields and blue crested tits are not. Please note, that this also functions as a **PAUSE** key.

UNDERSTANDING YOUR POINTER A BEGINNERS GUIDE

In order to control your troopers, you've got to get to grips with the pointer. This is context sensitive, so in other words, it changes depending upon the options which are open to you at any time.



This is the plain vanilla pointer. You can wiggle it about the screen, pretend to prod enemy soldiers and direct your troopers around the screen. Just choose a destination and click with the left mouse button.



And here we have the cunningly designed cross-hairs. These become active whenever you're firing a weapon. Simply position the cross-hair over the target and let loose a barrage of bullets with the right mouse button.



And these are the vehicle in and out icons. These appear when you move the pointer over a vehicle. Click the left mouse button and the squadies will enter the vehicle.



Which brings us along quite nicely to the landing pointer. This only becomes active when you're using an airborne vehicle and it signifies that the land your pointer is over at that moment, is a suitable landing site.

SPLITTING YOUR TROOPS

Now, there will come a day when you give up your crap strategy of wading into the middle of a firefight and losing all your men. You'll scratch your chin, look enigmatic and say something like, "what I really need to do here is perform the classic pincer movement."

To increase your chances of winning a phase, you can split your available squadies into different troops. Then you can position some of your men at an appropriate vantage point (where they'll shoot at anything which comes near them) while the rest of the chaps sneak round the back and catch the enemy with their army issue pants down.

To **SPLIT** your troops, firstly click (with the left mouse button) on the names of the squadies you want in the second troop. Then click the left mouse button on the troop's insignia at the top of the status panel. Hey presto, you've got two teams. To control a troop, just click once on the appropriate insignia in the status panel. To **RE-UNITE** your teams, simply move one unit over another and they'll automatically join forces.

You can also control which of your troops gets the grenades and bazookas. Click on the grenades or bazooka icon once (solid outline) to give the new troop all of the goodies, twice (dotted outline) to give them half and three times (no outline) to give them none.

TRAINSPOTTERS GUIDE TO VEHICLES

As you progress through Cannon Fodder 2, you'll encounter some wonderful vehicles. The list includes Choppas, Tanx, Jeeps, Biggunz, Battering Ramz, Dragonz, Flying Sawcers, Daleqs and Witchs. Here's how to use them.

- To enter a vehicle, move the pointer over it, until it changes into the vehicle entry icon. Then click once and your soldiers will enter the vehicle.
- To move the vehicle hold down the left mouse button. The longer you hold the button down, the faster it'll go.
- To fire the vehicle's weapon, press the right mouse button. Grenades and bazookas cannot be used whilst inside a vehicle.
- To leave a vehicle, position the pointer on the edge of the offending transport and click once with the left mouse button.

Each vehicle has different capabilities. Here's what they're all capable of:



This is the **CHOPPA** it comes in two varieties, the unarmed Transporta and the armed-to-the-teeth Killa. Only rockets or heat-seeking missiles can destroy a Choppa and it's worth noting that they're more vulnerable when on the ground.



Then there's the **JEEP**. Like the Choppa, this comes in armed and unarmed flavours. The armed variety is fitted with a front-mounted machine gun.



Nothing but rockets, heat-seeking missiles and shells can damage **TANX**. These are tough but slow machines that fire powerful shells. They can take out the sturdiest of structures.



This is a **GUN TURRET**. It fires either rockets or shells. Its defensive capabilities depend entirely on the terrain.



On the medieval levels you'll encounter this rather fetching **BATTERING RAM**. It behaves just like a jeep. Except that it runs on man-power and not petrol.



Yes it's a **DRAGON**. It's great for scaring the willies out of the locals and for destroying their pathetic wattle and daub huts. It behaves just like a tank and is just as powerful.



The **WITCH** is the medieval equivalent of a Choppa. It behaves in exactly the same way as a Choppa, but takes up far less storage space.



Wander around the 1930s Chicago levels and you'll encounter this **RIOT WAGON**. It behaves just like a tank.



The Anthill Mob would be happy to get about in this **ARMOURED CAR**, which behaves just like a jeep.



Funnily enough, the **AIRSHIP** isn't much safer than the real thing. It flies just like a Choppa and features similar armaments.



On the aliens' space ship you'll encounter this **MEWN BUGGY**. It works in exactly the same way as the jeep.



If you need a bit more fire-power and you're on the space ship, get hold of this **DALEK** which behaves just like the tank.



No alien world would be complete without a **FLYING SAWCER**. It flies, it shoots rockets and heat-seeking missiles and it made a guest appearance on the film *The Day The Earth Stood Still*.

STRANGE NEW WORLDS

To test your combat skills to the full, there are five very different kinds of terrain in Cannon Fodder 2. They are:

MEDIEVAL

These dark age levels are populated by Knights and damsels in distress. Because this is before the invention of petrol, you'll find mechanical dragons, witches and wizards creating all the havoc.

1930S CHICAGO

Al Capone's home town looks disturbingly similar to Milton Keynes - only without the concrete cows. Expect to find gangsters, policemen, riot wagons and airships.

MIDDLE EAST

These sandy desert levels feature military compounds, mosques, jeeps, tanks and angry stone-throwing civilians. See if you can spot Salman Rushdie. Not.

SPACE SHIP

The alien's space ship is populated with aliens (well, what did you expect?), robots and captured spacemen. Watch out for the teleporters, moon buggies, flying saucers and hideous electronic monsters.

PLANET X

The aliens' home world is a wonderful purple sticky place that's chock full of Doctor Who_ cast-offs. Look out for buggies and flying saucers and be careful not to walk off the cliffs-of-doom, or into the yawning chasms or gaping gorges.

SUCCESS?

SAVING OR LOADING A LEVEL

You've done the impossible, battled through the armies of darkness and completed a whole mission. Or alternatively you've failed miserably and got a severe kicking from the bad guys. Either way, you'll end up back at Boot Hill from where you can save your game, format a disk, or load a previously saved level.

To format a save game disk, select **FORMAT**, insert a blank disk and click on **YES**. This will erase the disk. You can then save your game by clicking on the **SAVE** icon in the top right-hand corner of the screen. Enter a filename (no more than eight characters) and hit the **ENTER** key. To load a saved game, simply click on the **LOAD** icon in the top-left hand corner of the screen and click on the appropriate filename.

SOME HINTS – BECAUSE WE'RE NICE LIKE THAT

- Don't stop to admire the view (as nice as it is). Keep moving at all times. Fire on the move, grenade on the move, bazooka on the move and you won't die on the move.
- Shoot first, swap telephone numbers later.
- There are mines and booby-traps scattered around all over the place, so watch where you tread, or you'll fall to pieces.
- There are secret zones on most of the levels. Pay close attention to the scenery and you just might find yourself a Supa Dupa power-up.
- Winston Churchill once said, and I quote, "There's nothing more exhilarating in life than being shot at without result." We could say that that's the reason we brought you Cannon Fodder 2. But in truth we did it purely to get up the nose of the media. For as Winston Churchill also said, "Perhaps it is better to be irresponsible and right, than to be responsible and wrong."

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 mauviette.

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 a rien 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 VÉNÉRABLE MARTY "BUNGLÉ" HODGSON

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

DISCOURS FINAL 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 sûr 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, CHUCHOTÉ DANS SA BARBE

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

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ET SENSIBLE SOFTWARE PRÉSENTENT

CANNON FODDER 2 - LA 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 DU DESIGN ET DES ILLUSTRATIONS: Matt Walker

RÉDACTION DE CE MANUEL: Hutch

ILLUSTRATIONS ET MISE EN PAGE DE CE MANUEL: Red Cloud

PAS VÉRITABLEMENT IMPLIQUÉ DANS CE PROJET: Chris Yates

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 68 10 10 Hotline: 53 68 10 00

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

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 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 extra-terrestres 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.

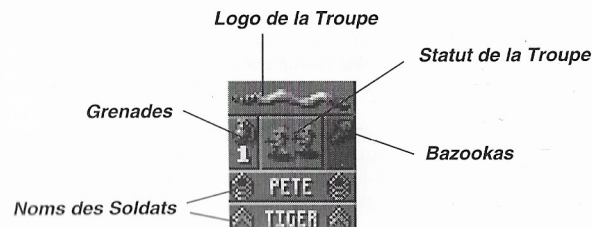
J'ai des bonnes nouvelles... et des mauvaises. Pour commencer, les balles tirées par vos hommes ne blesseront que vos adversaires; vous pouvez donc mitrailler comme un fou sans risquer de lacérer l'un des vôtres. Maintenant, les mauvaises nouvelles. Les bazookas et les grenades ne sont pas aussi "intelligents" 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.

LE 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.



Seuls les roquettes, les missiles à tête chercheuse et les obus peuvent endommager les **TANKS**. Ce sont des machines solides mais lentes, qui tirent des obus puissants. Ils peuvent affronter les adversaires les plus résistants.



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.



La **SORCIÈRE** est l'équivalent médiéval de l'hélicoptère. Très semblable à un hélicoptère, mais prend beaucoup moins de place.



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.



Le **DIRIGEABLE** n'est pas très sûr. Il vole comme un hélicoptère et est équipé du même genre d'armes.



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 3ème type.

D'ÉTRANGES 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 d'ortoir. 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 X

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 QUE 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."

DIE TRUPPEN KEHREN HEIM - EINE ÜBERTRAGUNG DER ZEREMONIE ZU EHREN DER ÜBERLEBENDEN CANNON FODDER-SOLDATEN THEMA: ERNEUTE REKRUTIERUNG

ERÖFFNUNGSREDE DES FELDMARSCHALLS BRIAN "POINTY" BLATHERSTOCK

Wie Sie wahrscheinlich wissen, ist Krieg keine besonders erfreuliche Beschäftigung. Kugeln können Sie verletzen, Bomben können Sie vernichten, Panzer können Sie überrollen, und obendrein können Sie in äußerst peinlichen Momenten Ihre Manschettenknöpfe verlieren. Krieg ist das Aufeinandertreffen derer, die im Recht sind, derer, die im Unrecht sind, und derer mit dem meisten Geld. Dabei geht es um rechtschaffene Männer, die zu den Waffen greifen, um sich gegen einen Unterdrücker zu stellen und ihn zu töten. Was Ihr Grundschul-Direktor Ihnen auch gepredigt haben mag - beim Krieg geht es um Tod, nicht um Forellenfang.

Einige von Ihnen denken vielleicht, daß alte Soldaten wie ich den bewaffneten Kampf glorifizieren. Dazu sage ich nur: Schnickschnack! Wir haben das Rad, die Elektrizität, den Weltraumflug, Aspirin und Maggis Asiatische Nudelsnacks, allesamt auf ihre eigene Art wundervolle Erfindungen, doch letztendlich wird man sich an eines erinnern, wenn man an die Menschheit denkt: das Töten. Seit der erste Höhlenmensch seinem Nachbarn einen Felsblock über den Schädel gehauen hat, erschlagen, erstechen, erwürgen, erschießen, vergiften und zerbomben wir einander. Also lassen Sie mich eines sagen: Vergessen Sie die neutrale Position, versuchen Sie nicht, mir weiszumachen, daß Ihnen bei Kriegsszenen schlecht wird, ignorieren Sie alle, die Ihnen predigen, die andere Wange auch noch hinzuhalten. Sie, Vertreter der Menschheit, sind auf der Erde, um für Ihr Land, Ihre Ehre und Ihre Manschettenknöpfe zu kämpfen. Also, immer 'ran an den Feind! Der Letzte im Niemandsland ist ein Waschlappen!

ZWEITE ANSPRACHE VON SHERINGHAM "BIFFER" SMITH, EHEMALIGER LUFTWAFFENOFFIZIER

Soldaten zu befehligen ist kein Vergnügen. Die Sicherheit des Bataillons liegt in Ihren Händen, und vor allem tragen Sie die Verantwortung dafür, daß Ihre Einheit mit so wenig Kratzern, Wunden und Verlusten aus dem Gefecht hervorgeht wie nur möglich. Die oberen Militärränge wollen Ihnen weismachen, der Tod sei eine ehrenvolle Angelegenheit. In Wahrheit ist nichts ehrenvolles dabei, wenn Sie sich im Dreck winden, während Ihr zerschundener Körper mit dem Tod ringt. Wenn Sie also auch nur einen Funken Verstand haben, tun Sie, was ich getan habe: Verlassen Sie mitsamt Ihren erstklassigen Fähigkeiten schleunigst die Armee, und verkaufen Sie Ihr Können an den Meistbietenden. Es sind nun schon drei Jahre, seit ich den Absprung geschafft habe, und dank diverser verrückter Diktatoren habe ich ein diskretes Schweizer Nummernkonto, ein Strandhaus in Kalifornien und eine ganze Reihe von Modells, die mein Leben versüßen. Sie haben die Wahl: Tod und Ehre in der Armee oder absolut perverse Mengen Kohle als bezahlter Killer. Sollte mich nach der Zeremonie jemand sprechen wollen, ich bin in der Bar.

DRITTE ANSPRACHE VOM HOCHVEREHRTEN MARTY "BUNGLÉ" HODGSON

Gott hat nichts dagegen, daß Sie Menschen umbringen, solange es einem guten Zweck dient. Vielen Dank.

ABSCHLIESSENDE ANSPRACHE VON OBERST MARION "UP-HILL" THOMAS, OBERBEFEHLSHABER

Nun, meine Herren, Sie alle haben diesem unseren wunderbaren Land nach Kräften gedient. Ich bin sicher, Sie sind ganz versessen darauf, sich in den nächsten Kampf zu stürzen, und tragen sich gleich nach der Zeremonie wieder in die Listen ein. Ich freue mich, Ihnen ankündigen zu dürfen, daß die Pflicht uns als nächstes in die Arktik führen wird, wo wir als Teil einer UNO-Friedenstruppe nahe der Eisstation Permafrost eingesetzt werden. Unsere Aufgabe dort besteht darin, die einmalig schöne Ödlandschaft zu patrouillieren und nach Eindringlingen, Walfangschiffen, Minenplattformen und umherirrenden Polarforschern Ausschau zu halten. Ich freue mich schon jetzt darauf, Sie alle in zwei Tagen hier wiederzusehen - bereit zum Aufbruch.

GEFLÜSTERTE ANSPRACHE VON HAUPTFELDWEBEL JOOLS

Hat jemand gesehen, wo der Luftwaffentyp hin ist?

**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT UND SENSIBLE SOFTWARE
PRÄSENTIEREN
CANNON FODDER 2 - THE SEQUEL TO THE PREQUEL**

ORIGINALDESIGN: Sensible Software

ORIGINALPROGRAMMIERUNG: Jools

ORIGINALGRAFIKDESIGN: Stoo

GRAFIKEN: Jon Lilley

DER KLEINE BEI VIRGIN: Simon Jeffreys

LEVELDESIGN: Stuart Campbell

KARTENEDITIERUNG: Jon Lilley, Jon Watts

SOUND/MUSIK: Richard Joseph, Jon Hare

ENTWICKLUNG: Stuart Campbell

PRODUKTION: Matt Walker

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG UND DESIGN - KOORDINATION: Matt Walker

TEXT IN DIESEM HANDBUCH: Hutch

BILDER UND LAYOUT IN DIESEM HANDBUCH: Red Cloud

NICHT GROSSARTIG AN DIESEM PROJEKT BETEILIGT WAR: Chris Yates

DER LANGWEILIGE COPYRIGHT-ABSCHNITT, DEN SOWIESO KEINER LIEST

Das Computerprogramm und das dazugehörige Begleitmaterial sind durch nationale und internationale Urheberrechtsgesetze geschützt. Das Speichern des Computerprogramms und des dazugehörigen Begleitmaterials in einem Abrufsystem, Reproduzieren, Übersetzen, Kopieren, Vermieten, Verleihen, Ausstrahlen, Kajakfahren, Bergsteigen und öffentliche Aufführen (alles klar?) ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Virgin Interactive Entertainment ist untersagt. Alle Rechte des Autors und Eigentümers weltweit vorbehalten. Dieses Programm und das dazugehörige Begleitmaterial werden in Übereinstimmung mit den Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment verkauft. Kopien dieser Bedingungen sind auf Anfrage erhältlich. Und dann zog er ihr einen isländischen Dorsch über die Rübe.

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH., Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Deutschland.
Copyright © 1994 Sensible Software. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT, BEVOR SIE CANNON FODDER SPIELTEN.

In seltenen Fällen können flackernde Lichtquellen und -muster epileptische Anfälle auslösen. Betroffene Personen sind besonders anfällig für die Epilepsie-auslösende Wirkung von Fernsehen und Videospiele. Auch Spieler, die bisher keine Anfälle erlitten haben, könnten an unerkannter Epilepsie leiden. Falls Sie oder Mitglieder Ihrer Familie an Epilepsie leiden, sollten Sie Ihren Arzt um Rat fragen, ehe Sie Videospiele betreiben. Brechen Sie SOFORT das Spiel ab und suchen Sie Ihren Arzt auf, wenn eines oder mehrere der folgenden Symptome auftreten: Schwindelgefühle, verändertes Sichtfeld, Augen- oder Muskelzucken, andere unwillkürliche Bewegungen, Orientierungsverlust, Verlust des Realitätsbezugs, Unwohlsein und/oder Krämpfe.

HALLO!

Willkommen bei *Cannon Fodder 2*. Dieses Handbuch wurde mit Liebe hergestellt, um zu gewährleisten, daß Sie dieses absolut phantastische Produkt voll genießen können. Sollten Sie entweder mit dem Programm oder dem Begleitmaterial aus irgendeinem Grund nicht völlig zufrieden sein, schreiben Sie uns. Dadurch können wir in Zukunft ähnliche Probleme vermeiden. Schicken Sie Ihre Fragen, Ansichten und Beschwerden an Customer Services, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH, England.

HALT!

Disketten sind magnetische Medien, genau wie Kassetten. Setzen Sie Disketten weder Röntgenstrahlung, Salzsäure, intensiven Magnetfeldern noch Wiederholungen von Bonanza aus, da die enthaltenen Daten sonst gelöscht werden, und das würde Ihnen leid tun. Versuchen Sie außerdem nicht, Backup-Kopien dieser Daten zu erstellen, da sie bei diesem Vorgang zerstört werden könnten.

PACKUNGSINHALT

Neben diesem Handbuch sollten Sie in der Spielpackung x *Cannon Fodder 2*-Disketten finden. Wir raten Ihnen, diese Disketten mit Schreibschutz zu versehen. Bewegen Sie dazu den kleinen schwarzen Plastikschieber in der Ecke jeder Diskette nach oben, so daß ein Loch entsteht.

INHALT

Packungsinhalt	21
Szenario	21
Die Geschichte	22
Ladeanleitung	22
Probleme?	22
Auf in den Kampf	23
Einige wichtige Tasten	23
Unter Beschuß	23
Der Spielbildschirm	23
Die Statustafel	23
Die Karte	24
Der Mauszeiger	24
Aufteilen von Truppen	25
Überblick über Ihre Fahrzeuge	25
Seltsame neue Welten	27
Sichern und Laden des Spiels	27
Ein paar Tips und Tricks	27

SZENARIO - ODER SOWAS ÄHNLICHES

Drei Monate sind vergangen, seit Jules, Jops, Jon und der Rest der *Cannon Fodder*-Truppe von ihrem Einsatz zurückgekehrt sind. Gemäß dem guten Rat eines ehemaligen Offiziers hat die Gruppe sich entschlossen, die Armee zu verlassen und sich als Söldnertrupp zu verdingen. Durch einen Mittelsmann nehmen sie Kontakt zu einem reichen arabischen Herrn auf, der ein paar Schwierigkeiten an den Grenzen seines Landes hat.

Die Truppe beschließt, das großzügige Angebot dieses Gentlemans anzunehmen und ist schon bald mit einem privaten Jet in Richtung Naher Osten unterwegs. Nach ihrer Ankunft werden die Trooper in eine sehr komfortable Unterkunft gebracht und mit glänzenden neuen Waffen ausgerüstet. Doch noch bevor sie Gelegenheit haben, ihre Socken ordentlich in die Schubladen zu packen, kommt es an der Grenze erneut zu Zwischenfällen, und die Jungs marschieren los zu ihrem ersten Einsatz.

Allerdings trägt der erste Schein. Nach der Rückkehr von ihrer zweiten Mission werden sie von Außerirdischen gekidnappt (von denselben, die schon Elvis, Glenn Miller und die Monroe erwischt haben). Es wird bald klar, daß diese Aliens auf ihrem Heimatplaneten in einen Krieg verwickelt sind und Gefahr laufen, ihn zu verlieren. Sie brauchen dringend eine Geheimwaffe, irgend etwas, das das Blatt zu ihren Gunsten wendet, jemanden, der noch besser schießt als Elvis. Nachdem sie sich die Leistungen der Truppe eine Weile angesehen haben, sind sie zu dem Schluß gekommen, daß die Jungs vielleicht genau die Richtigen sind. Aber erst müssen sie sie noch ein bißchen testen...

JETZT GEHT'S ERST RICHTIG LOS...

Willkommen bei *Cannon Fodder 2*. Die vom Pech verfolgten Soldaten aus *Cannon Fodder* sind von Außerirdischen entführt worden, die hoffen, daß die Truppe ihre Welt vor einer Invasion retten kann. Diese Außerirdischen besitzen eine Zeitmaschine, welche die Jungs in jede Epoche der Menschheitsgeschichte transportieren kann, und sie werden diese Maschine dazu benutzen, die Kampffähigkeiten der Truppe zu testen. Das kann man wirklich nur als Pech für unsere Trooper bezeichnen, da die Außerirdischen die furchterregendsten Konfliktherde für diesen Test ausgesucht haben.

Glücklicherweise steht einer der Aliens auf der Seite der Jungs. Er ist nicht damit einverstanden, wie sie behandelt werden, und sorgt dafür, daß die Soldaten, wo immer sie hingebeamt werden, ordentliche Mengen Munition vorfinden. Die Jungs werden all ihr Stehvermögen aufbieten müssen, um die 72 Phasen zu überleben und in ihre eigene Zeit zurückkehren zu können. In fünf verschiedenen Zeitzonen müssen sie gegen immer geringere Erfolgchancen ankämpfen und ihren Entführern zeigen, wo's langgeht. Nur dann werden sie je in den Genuß kommen, den Lebensabend mit der Gattin auf Mallorca zu verbringen.

Einige von Ihnen werden das erste *Cannon Fodder*-Spiel kennen. Einige von Ihnen haben sich vielleicht sogar bis zum Ende durchgeschlagen, ohne zu mogeln. Für Vertreter dieser Spezies haben wir ein paar "Überraschungen" in dieses Spiel eingebaut. Sie müssen Taktik und Geschick zeigen, um zu überleben. Und für jene, die *Cannon Fodder* noch nicht gespielt haben - machen Sie sich auf einiges gefaßt!

LADLEANLEITUNG FÜR CANNON FODDER AMIGA

Wie schon das erste Spiel ist auch *Cannon Fodder 2* nur für einen Spieler konzipiert.

Stellen Sie Ihren Computer ein, wie im dazugehörigen Benutzerhandbuch beschrieben. Vergewissern Sie sich, daß eine Maus an Port "1 Joystick" angeschlossen ist.

Ist Ihr Computer eingeschaltet, dann schalten Sie ihn wieder aus. Warten Sie zehn Sekunden, schreien Sie laut "Hurra", warten Sie weitere zehn Sekunden, glotzen Sie blöd aus dem Fenster, untersuchen Sie das Ding, das da in Ihrem linken Nasenloch herumflattert, warten Sie nochmals zehn Sekunden, und schalten Sie dann Ihren Computer wieder ein. Auf diese Weise machen Sie jeden Virus unschädlich, der in Ihrem Speicher lauern könnte, und minimieren das Risiko, Ihre *Cannon Fodder*-Disketten zu infizieren und womöglich zu zerstören.

Legen Sie nun die *Cannon Fodder*-Diskette 1 in das interne Diskettenlaufwerk Ihres Computers. Das Programm wird automatisch geladen und betrieben. Legen Sie die *Cannon Fodder*-Diskette 2 ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Bis jetzt alles ganz easy, oder?

Die Erkenntnis, daß *Cannon Fodder 2* geladen wurde, wird Sie wie ein Blitzschlag treffen, wenn Sie den Titelbildschirm sehen. Möglicherweise müssen aber noch weitere Daten von Diskette 2 geladen werden. Entfernen Sie sie also nicht aus dem Laufwerk, solange Sie nicht aufgefordert werden, Diskette 3 einzulegen, oder Sie das Spiel nicht abbrechen wollen.

PROBLEME?

Im unwahrscheinlichen Fall, daß *Cannon Fodder 2* nicht geladen wird, schalten Sie Ihren Computer aus, und entfernen Sie alle externen Geräte, wie z.B. Drucker, Mixer, Bohrmaschinen etc., aber lassen Sie den Monitor oder Fernseher angeschlossen, bevor Sie den Ladevorgang wiederholen.

Sollte *Cannon Fodder 2* immer noch nicht geladen werden, stecken Sie die fehlerhafte(n) Diskette(n) mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse versehen in eine Versandtasche oder einen wattierten Umschlag angemessener Größe. Um unserer Kundendienstabteilung die Arbeit zu erleichtern, beschreiben Sie bitte möglichst genau Ihre Systemkonfiguration, vor allem jegliche RAM-Erweiterungsvorrichtungen (was für Klamotten Sie tragen, wenn Sie vor Ihrem Computer sitzen, ist weniger wichtig).

Schicken Sie dann das Ganze an: The Returns Department, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbrooke Grove, London, W10 5AH, England. Wir werden uns bemühen, die fehlerhafte(n) Diskette(n) innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

AUF IN DEN KAMPF

Sind Sie bereit? Na dann los! Überspringen Sie die Einführungs-menüs, indem Sie den linken Mausknopf (LMK) drücken, bis Sie zum Bildschirm **LADEN/SICHERN (LOAD/SAVE)** kommen. Dort sehen Sie einen netten grünen Hügel (den wir zärtlich Boot Hill nennen) und eine Reihe von Rekruten, die ganz wild darauf sind, sich Ihrer Söldnertruppe anzuschließen. Jedesmal, wenn Sie eine Mission abschließen, kommen Sie zu diesem Menü zurück, von dem Sie Spiele laden oder sichern können. Um in ein Spiel einzusteigen, drücken Sie einfach den LMK, und die erste Mission beginnt. Insgesamt gibt es 24 Missionen, die aus 72 Phasen bestehen.

EINIGE WICHTIGE TASTEN (... UND DAS MEINEN WIR ERNST!)

[ESC] Ergeben. Alle verbleibenden Soldaten sind verfügbar, um die Phase erneut in Angriff zu nehmen.

[P] Unterbricht das Spiel und nimmt es wieder auf.

[G] Sie machen wohl Witze! Die G-Taste wird nur in Flugsimulationen und Abenteuerspielen benutzt.

UNTER BESCHUSS DIE BEWEGUNGEN IN CANNON FODDER 2

So, jetzt mal zu den Grundlagen. Um Ihre Soldaten durch die Gegend zu **BEWEGEN**, ziehen Sie einfach den Mauszeiger über den Bildschirm und drücken den LMK. Solange keine größeren Hindernisse im Weg sind (z.B. Bäume oder Klippen), werden sie versuchen, sich an die gewählte Stelle zu bewegen. Um auf den Gegner zu **FEuern**, drücken Sie einfach den rechten Mausknopf (RMK). Und wenn Sie eine Granate oder Bazooka abfeuern wollen, halten Sie den RMK gedrückt und drücken einmal kurz den linken Mausknopf. Genial einfach, was?

Da es sich hier um erstklassig ausgebildete Soldaten handelt, folgen sie nur ihrem Truppenführer - sie werden nicht individuell gesteuert. Wenn Sie also den Kommandanten angewiesen haben, sich an eine andere Position zu begeben, latschen die anderen brav in Reih' und Glied hinter ihm her. Das gleiche gilt fürs Feuern. Schießt der Anführer auf den Gegner, schießen alle. Und wenn Sie den Kommandanten in ein gegnerisches Minenfeld führen, sieht bald die ganze Einheit wie ein großer Schweizer Käse aus.

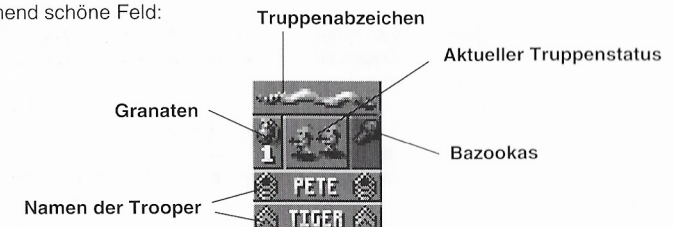
Zum Schluß noch eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: Alle Kugeln, die Ihre Truppe abfeuert, treffen nur den Gegner. Sie können also fröhlich in die Gegend ballern, ohne sich Sorgen darüber machen zu müssen, daß Sie Ihre eigenen Kameraden erwischen könnten. Die schlechte Nachricht ist allerdings, daß die Bazookas und Granaten nicht so schlau sind und ohne weiteres Ihre eigenen Leute hochgehen lassen. Wenn Sie also ein Gewissen haben, gucken Sie sich erstmal um, bevor Sie's krachen lassen.

DER SPIELBILDSCHIRM

Während einer Mission sehen Sie einen Bildschirm wie diesen. Ihre Soldaten sind die kleinen grünen Männchen mit den runden Helmen. Ihr Anführer ist der, über dessen Kopf ein paar militärische Abzeichen schweben. Sie können herausfinden, was sich außerhalb der unmittelbaren Umgebung Ihrer Truppe befindet, indem Sie den Cursor an den äußersten Bildschirmrand bewegen.

DIE STATUSTAFEL

Oben auf dem Bildschirm erscheint dieses bestechend schöne Feld:



DAS TRUPPENABZEICHEN dient folgendem Zweck: Erstens sieht es ziemlich chic aus, und zweitens ermöglicht es Ihnen, Ihre Truppe in zwei zu teilen. Näheres dazu später im Abschnitt "Aufteilen von Truppen".

GRANATEN und **BAZOOKAS** sind Ihre schweren Waffen. Die Zahl darunter gibt an, wie viele von beiden



Sie noch übrig haben. Um Granaten zu wählen, klicken Sie einfach das Granaten-Icon an. Und (Überraschung!) wenn Sie Bazookas brauchen, klicken Sie das Bazooka-Icon an. Um diese Waffen aufzuheben, sollten Sie Ihre Trooper über diese Icons laufen lassen, die sich normalerweise in der Nähe von Gebäuden befinden. Sowohl Granaten als auch Bazookas gibt's im Viererpack. Bitte beachten Sie, daß Granaten- oder Bazookakisten explodieren, wenn Sie auf sie schießen. Lassen Sie eine Kiste hochgehen, können Sie unter Umständen Ihre Mission nicht abschließen - feuern Sie also nicht blind!



Der **TRUPPENSTATUS** gibt an, wie Ihre Soldaten sich gerade fortbewegen. In unserem Beispiel sind sie zu Fuß unterwegs, doch sobald sie ein Transportmittel finden, ändert sich das Icon dementsprechend. Andererseits, wenn Sie immer erst das Icon anschauen müssen, um festzustellen, was Ihre Truppe gerade anstellt, sollten Sie vielleicht ein bißchen besser aufpassen. So ein Einsatz ist schließlich kein Kinderspiel...

Die **NAMEN DER TROOPER** sind unten auf der Statustafel aufgeführt. Hier sehen Sie also, wer Ihrer Truppe angehört. Sie werden feststellen, daß die Liste kürzer wird, je mehr Ihrer Kameraden den Löffel abgeben.

DIE KARTE

Unten links auf dem Spielbildschirm sehen Sie ein Icon, das dem da oben erschreckend ähnelt. Das ist das Karten-Icon. Klicken Sie es an, und es erscheint eine Übersicht des Kampfschauplatzes. Interessant aussehende Gebäude, Flüsse und Bäume sind auf dieser Karte dargestellt, Heckenschützen, Minenfelder und Blaumeisen allerdings nicht. Beachten Sie außerdem, daß dieses Icon auch als **PAUSEKNOPF** verwendet werden kann.

DER MAUSZEIGER HINWEISE FÜR ANFÄNGER

Um Ihre Trooper zu steuern, müssen Sie sich mit dem Mauszeiger vertraut machen. Dieser ist "kontextempfindlich", verändert sich also je nach den Möglichkeiten, die Ihnen gerade zur Verfügung stehen.



Das ist der normaler Zeiger. Sie können ihn über den Bildschirm jagen, so tun, als ob Sie gegnerische Soldaten damit anstupsen und Ihre Trooper herumbewegen. Wählen Sie einfach eine Richtung, und drücken Sie den LMK.



Und hier haben wir das genial gestaltete Fadenkreuz. Es wird immer dann aktiviert, wenn Sie eine Waffe abfeuern. Positionieren Sie das Fadenkreuz einfach auf das Ziel, und lassen Sie mit Hilfe des RMKs eine Ladung Kugeln los.



Und das sind die Icons zum Einsteigen in Fahrzeuge und Aussteigen. Sie erscheinen, wenn Sie den Zeiger auf ein Fahrzeug ziehen. Drücken Sie den LMK, und die Soldaten steigen ein.



Das bringt uns direkt zum Thema Landezeiger. Dieser wird nur aktiviert, wenn Sie ein Fluggerät benutzen. Er zeigt an, daß sich das Gelände, über dem sich der Zeiger gerade befindet, zur Landung eignet.

AUFTEILEN VON TRUPPEN

Irgendwann kommt der Tag, an dem Sie Ihre klägliche Strategie, mitten in eine Schießerei hineinzuwatschen und all Ihre Männer zu verlieren, schließlich aufgeben. Sie kratzen sich am Kinn, blicken nachdenklich drein und sagen so etwas wie: "Eigentlich wäre hier eine klassische Zangenbewegung angesagt."

Um Ihre Chancen auf den erfolgreichen Abschluß einer Phase zu erhöhen, können Sie Ihre verfügbaren Soldaten in mehrere Einheiten aufteilen. Dann haben Sie die Möglichkeit, einige Ihrer Männer an einem geeigneten Ausgangspunkt zu positionieren (von wo sie auf alles schießen, was in ihre Nähe kommt), während der Rest sich von hinten anschleicht und den Gegner eiskalt erwischt.

Um Ihre Truppe **AUFZUTEILEN**, klicken Sie erstmal (mit dem LMK) die Namen der Jungs an, die Sie in die zweite Truppe verfrachten möchten. Klicken Sie dann mit dem LMK das Abzeichen der Truppe oben auf der Statustafel an, und ZACK - schon haben Sie zwei Teams. Um eine Truppe zu steuern, klicken Sie das entsprechende Abzeichen auf der Statustafel an. Möchten Sie Ihre Truppen **WIEDERVEREINIGEN**, bewegen Sie einfach eine Einheit auf die andere, und sie sind wieder eine Gang.

Sie können auch festlegen, welche Ihrer Truppen die Granaten und Bazookas bekommt. Klicken Sie das Granaten- und Bazooka-Icon einmal an (durchgezogene Umrandung), um der neuen Truppe sämtliche Leckerbissen zukommen zu lassen, zweimal (gestrichelte Umrandung), um sie gerecht zu verteilen, oder dreimal (keine Umrandung), um gar nichts auszuteilen.

ÜBERBLICK ÜBER IHRE FAHRZEUGE

Auf Ihrem Weg durch *Cannon Fodder 2* werden Sie auf einige phantastische Fahrzeuge stoßen. Zu diesen zählen Hubschrauber, Panzer, Jeeps, Skidoos, Gefechtstürme, Rammböcke, Drachen, Fliegende Untertassen, Daleks und Hexen. Und so benutzen Sie sie...

- Um in ein Fahrzeug einzusteigen, bewegen Sie den Mauszeiger darauf, bis er als Icon zum Einsteigen in ein Fahrzeug erscheint. Klicken Sie dann einmal, und Ihre Soldaten steigen ein.
- Um das Fahrzeug zu bewegen, halten Sie den LMK gedrückt. Je länger Sie das tun, desto rasanter geht es voran.
- Um die Waffe des Fahrzeugs abzufeuern, drücken Sie den RMK. Granaten und Bazookas können nicht von einem Fahrzeug aus eingesetzt werden.
- Um ein Fahrzeug zu verlassen, bewegen Sie den Zeiger auf den Rand des unerwünschten Transportmittels und drücken einmal den LMK.

Jedes Fahrzeug hat seine eigenen Fähigkeiten, die wir jetzt ein wenig näher beschreiben wollen.



Es gibt zwei Arten von **HUBSCHRAUBERN**: Der eine ist ein unbewaffneter Transporter, der andere ein Killer, bis an die Rotorblätter mit Bomben, Raketen oder Infrarot-Flugkörpern bewaffnet. Ein Hubschrauber in der Luft kann nur mit Raketen oder Infrarot-Flugkörpern abgeschossen werden. Am Boden ist er wesentlich anfälliger.



Dann hätten wir da den **JEEP**. Wie beim Hubschrauber gibt zwei Arten: eine bewaffnet, eine unbewaffnet. Die bewaffnete Variante ist mit einem Maschinengewehr auf dem Kühler bestückt.



Nur Raketen, Infrarot-Flugkörper und Geschosse können **PANZERN** etwas anhaben. Sie sind langsam, aber sehr widerstandsfähig, und feuern schlagkräftige Granaten ab. Panzer können die massivsten Strukturen hochgehen lassen.



Das ist ein **GEFECHTSTURM**, der entweder Raketen oder Geschosse abfeuert und je nach Gelände unterschiedliche Feuerkraft aufweist.



Auf den mittelalterlichen Levels treffen Sie diesen faszinierenden **RAMBOCK**. Verhält sich genauso wie ein Jeep, außer daß er durch Muskelkraft statt Benzin angetrieben wird.



Jawohl, das ist ein **DRACHE**. Eignet sich hervorragend, um die Bevölkerung in Angst und Schrecken zu versetzen und ihre erbärmlichen Hütten aus Lehm und Flechtwerk niederzutrameln. So ein Drache ist in etwa mit einem Panzer zu vergleichen und mindestens genauso leistungsstark.



Die **HEXE** ist das mittelalterliche Gegenstück zum Hubschrauber. Sie verhält sich genauso, nimmt aber wesentlich weniger Abstellraum ein.



Schlendern Sie durch die Levels von Chicago in den 30er Jahren, und Sie treffen auf diesen **WASSERWERFER**. Genauso einzusetzen wie ein Panzer.



Die Anthill-Gang würde alles geben, um in diesem **PANZERFAHRZEUG** durch die Gegend fahren zu können, das sich mit einem Jeep vergleichen läßt.



Erstaunlicherweise ist dieses **LUFTSCHIFF** kaum sicherer als in Wirklichkeit. Es fliegt genau wie ein Hubschrauber und verfügt über ähnliche Waffen.



Im Raumschiff der Außerirdischen stoßen Sie auf dieses **MONDFahrZEUG**. Fährt eigentlich genauso wie ein Jeep.



Wenn Sie gern ein bißchen mehr Feuerkraft hätten und sich an Bord des Raumschiffs befinden, schnappen Sie sich diesen **DALEK**, der sich genauso verhält wie ein Panzer.



Was wäre ein Außerirdischer ohne seine **FLIEGENDE UNTERTASSE**? Sie fliegt, feuert normale und Infrarot-Raketen ab und hatte schon mal 'ne Nebenrolle in "Raumschiff Enterprise".

SELTSAME NEUE WELTEN

Um Ihr Kampfgeschick auf eine möglichst harte Probe zu stellen, gibt es in *Cannon Fodder 2* fünf verschiedene Umgebungen:

MITTELALTER

Diese finsternen Levels werden von rauhbeinigen Rittern und bedrängten Burgfräuleins bevölkert. Da Benzin noch nicht erfunden ist, finden Sie hier mechanische Drachen, Hexen und Magier, die allgemeines Chaos verbreiten.

CHICAGO IN DEN 30ERN

Al Capones Heimatstadt sieht Duisburg beängstigend ähnlich - nur ohne die Zechen. Richten Sie sich auf Gangster, Polizisten, Wasserwerfer und Luftschiffe ein.

NAHER OSTEN

Diese Sandwüste wimmelt von Militäreinrichtungen, Moscheen, Jeeps, Panzern und erzürnten Zivilisten, die mit Steinen um sich werfen. Schauen Sie mal, ob Sie Salman Rushdie irgendwo entdecken. (War nur ein Witz...)

RAUMSCHIFF

Das Raumschiff der Außerirdischen ist voll von Außerirdischen (was haben Sie denn erwartet?), Robotern und gefangenen Astronauten. Halten Sie Ausschau nach Teleportern, Mondfahrzeugen, Fliegenden Untertassen und fiesen elektronischen Monstern.

PLANET X

Die Heimat der Aliens ist ein wunderbarer, klebriger, lila Planet voller abgelegter Dr. Whos. Schauen Sie sich nach Mondfahrzeugen und Fliegenden Untertassen um, und spazieren Sie nicht über die Klippen des Untergangs, in die gähnenden Gruben oder grinsenden Grotten.

ERFOLG?

SICHERN UND LADEN DES SPIELS

Sie haben das Unmögliche erreicht, ganze Armeen der Finsternis überwunden und eine komplette Mission abgeschlossen. Oder aber Sie sind kläglich gescheitert, und die bösen Gegner haben Ihnen so richtig eins übergebraten. Wie auch immer, anschließend kehren Sie zum Boot Hill zurück, wo Sie Ihr Spiel sichern, eine Diskette formatieren oder ein zuvor gespeichertes Spiel laden können. Um eine Spielsicherungsdiskette zu formatieren, wählen Sie **FORMAT**, legen Sie eine leere Diskette ein, und klicken Sie **YES** (Ja) an. Damit werden sämtliche Daten auf der Diskette gelöscht. Anschließend können Sie Ihr Spiel sichern, indem Sie das Sicherungs-Icon **SAVE** in der oberen rechten Ecke des Schirms anklicken. Geben Sie einen Dateinamen ein (bis zu acht Stellen), und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Um ein gesichertes Spiel zu laden, klicken Sie einfach erst das Lade-Icon **LOAD** in der oberen linken Ecke des Bildschirms und dann den gewünschten Dateinamen an.

EIN PAAR TIPS UND TRICKS - WEIL WIR SO NETTE LEUTE SIND...

- Bleiben Sie nie stehen, um die Aussicht zu genießen (so schön sie auch sein mag). Sie sollten immer in Bewegung sein. Schießen Sie aus der Bewegung, werfen Sie Granaten aus der Bewegung, feuern Sie Ihre Bazooka aus der Bewegung, und Sie sterben nicht aus der Bewegung.
- Erst schießen, dann Telefonnummern austauschen.
- Minen und Fallen lauern überall auf Sie, also passen Sie auf, wo Sie hintreten, sonst können Sie später Ihre Einzelteile aufsammeln (lassen)...
- Die meisten Levels enthalten Geheimzonen. Betrachten Sie Ihre Umgebung genau, und Sie finden vielleicht ein Superduper-Powerup.
- Das ganze Spiel kann ohne den Verlust eines einzigen Soldaten abgeschlossen werden. Wir wissen das, weil wir's geschafft haben.
- Wie sagte Winston Churchill einst so schön? "Es gibt nicht Erhebenderes im Leben, als die Zielscheibe eines Schützen zu sein, der nicht trifft." Wir könnten behaupten, daß wir *Cannon Fodder 2* aus diesem Grund auf den Markt gebracht haben. Aber in Wirklichkeit wollten wir nur die Medien ärgern. Denn folgender Ausspruch stammt auch von Winston Churchill: "Vielleicht ist es besser, verantwortungslos und richtig zu handeln, als verantwortungsvoll und falsch."

IL RITORNO DELLE TRUPPE - UN PROGRAMMA COMMEMORATIVO DALLA CERIMONIA IN ONORE DEI SOLDATI SOPRAVVISSUTI DI CANNON FODDER TEMA: NUOVO ARRUOLAMENTO

DISCORSO D'APERTURA DEL FELDMARESCIALLO BRIAN "POINTY" BLATHERSTOCK

Come probabilmente saprai, la guerra non è una cosuccia da niente. Puoi essere ferito da proiettili, annientato da bombe, schiacciato da carri armati e perdere i gemelli della tua camicia nei momenti più imbarazzanti. La guerra è uno scontro tra quelli che hanno ragione, quelli che hanno torto e quelli che hanno perso la maggior parte del denaro. Vi sono coinvolti uomini saggi, che impugnano le armi contro un oppressore e lo uccidono. Nonostante quello che ti ha detto il preside della tua scuola privata, andare in guerra è come andare a morire e non a pesca di trote.

Qualcuno di voi potrà pensare che vecchi soldati, come me, glorificano il combattimento armato. Tutte sciocchezze. La ruota, l'elettricità, i viaggi spaziali, l'aspirina e la zuppa liofilizzata, tutte invenzioni meravigliose, ma l'umanità verrà ricordata soprattutto per una cosa: la guerra. Da quando un uomo delle caverne tirò una pietra sulla testa del vicino, ci siamo bastonati, pugnalati, accoltellati, sparati, avvelenati e bombardati a vicenda. Quello che voglio dire è questo: non rimanete neutrali, non mentite dicendo che la guerra vi ripugna, ignorate quelli che vi dicono di porgere l'altra guancia. Tu, un membro della razza umana, sei stato messo sulla terra per combattere per la tua terra, il tuo onore e i gemelli della tua camicia. Quindi, all'attacco ragazzi. L'ultimo che rimarrà nella terra di nessuno è un buono a nulla.

SECONDO INTERVENTO DI SHERINGHAM "BIFFER" SMITH, EX AGENTE SEGRETO DELLA S.A.S.

Comandare dei soldati non è molto divertente. La sicurezza del battaglione è nelle tue mani e soprattutto devi fare in modo che il tuo plotone ritorni dal combattimento con meno tagli, lividi e vittime possibile. I più alti scaglioni dell'esercito vorrebbero farti credere che è un onore morire per la patria. In verità, non è un gran onore contorcersi in agonia nel fango col corpo dilaniato negli ultimi attimi di vita. Quindi, se hai un briciolo di buon senso, farai quello che ti dico. Una volta perfezionate le tue abilità, lascia l'esercito e offri la tua esperienza al miglior offerente. È da tre anni che me ne sono andato e grazie a vari dittatori svitati, ho un discreto conto in una banca svizzera, una casa sulla spiaggia in California e una sfilza di attrici al mio fianco. È una decisione facile, la morte e la gloria nell'esercito o un'oscena montagna di soldi come soldato mercenario. Se qualcuno vuole parlarmi dopo la cerimonia, sarò al bar.

TERZO INTERVENTO DEL MOLTO REVERENDO MARTY "BUNGLER" HODGSON

A dio non importa che uccidiate delle persone, sempre che sia per una giusta causa. Grazie.

INTERVENTO CONCLUSIVO DEL COLONNELLO MARION "UP-HILL" THOMAS, COMANDANTE SUPREMO

Bene signori, avete servito questo nostro bel paese facendo del vostro meglio. Sono sicuro che non vedete l'ora di ritornare a combattere e che vi riarruolerete dopo la cerimonia. Sono lieto di dirvi che la nostra prossima missione sarà nell'Artico, dove saremo parte delle forze di pace dell'ONU stanziate alla Ice Station Permafrost. La nostra missione consiste nel pattugliare le bellissime distese gelate in cerca di forze invasori, abbattere navi, piattaforme minerarie ed esploratori polari dispersi. Non vedo l'ora di rivedervi tutti qui fra due giorni, pronti per la partenza.

DISCORSO BISBIGLIATO DEL MARESCIALLO CAPO JOOLS

Nessuno ha visto da che parte è andato quel tizio della S.A.S.?

LA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT E LA SENSIBLE SOFTWARE PRESENTANO CANNON FODDER 2 - THE SEQUEL TO THE PREQUEL

DESIGN ORIGINALE: Sensible Software

PROGRAMMAZIONE ORIGINALE: Jools

DESIGN GRAFICA ORIGINALE: Stoo

GRAFICA: Jon Lilley

PICCOLETTO DELLA VIRGIN: Simon Jeffreys

DISEGNO LIVELLI: Stuart Campbell

REDAZIONE MAPPA: Jon Lilley, Jon Watts

SONORO/MUSICA: Richard Joseph, Jon Hare

DIRETTORE DELLO SVILUPPO: Stuart Campbell

PRODUTTORE: Matt Walker

COORDINATORE DEL DISEGNO E DELLA GRAFICA: Matt Walker

REDAZIONE DEL MANUALE: Hutch

FOTOGRAFIE E IMPAGINAZIONE MANUALE: Red Cloud

NON PARTICOLARMENTE COINVOLTO IN QUESTO PROGETTO: Chris Yates

NOTE NOIOSE SUI DIRITTI D'AUTORE CHE NON LEGGE MAI NESSUNO

Questo programma, i relativi materiali e la documentazione sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della Virgin Interactive Entertainment Ltd, sono strettamente proibiti: la memorizzazione del programma e dei relativi materiali e della documentazione in un sistema di recupero, la riproduzione, la traduzione, l'imitazione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati in tutto il mondo. Questo programma e i relativi materiali e la documentazione sono venduti secondo i termini e le condizioni di vendita della Virgin Interactive Entertainment Ltd, le cui copie sono disponibili su richiesta. E poi la colpì alla testa con un merluzzo islandese.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., Servizio Assistenza Clienti/supporto tecnico,
tel: 00 44 81 964 8242.

Diritti d'autore © 1994 Sensible Software. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

AVVERTENZA CONTRO L'EPILESSIA

LEGGERE QUANTO SEGUE PRIMA DI GIOCARE CANNON FODDER

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a particolari configurazioni di luci chiare o intermittenti. Pertanto l'esposizione ad alcuni schemi di luci o sfondi sullo schermo televisivo o l'utilizzo di videogiochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono provocare sintomi dell'epilessia anche in persone che non hanno mai avuto attacchi epilettici in precedenza. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante l'utilizzo di un videogioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete subito di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

SALVE!

Benvenuto a Cannon Fodder 2. Questo manuale è stato redatto con amore per assicurare che tu tragga il meglio da questo fantastico prodotto. Se per varie ragioni non dovessi essere soddisfatto del programma e della documentazione allegata, scrivici ed esponi la tua opinione al riguardo. Questo ci aiuterà ad evitare simili errori in futuro. Domande, opinioni e lamentele dovrebbero essere spedite a Customer Services, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH, Inghilterra.

ATTENZIONE!

I dischetti, come le cassette, sono oggetti magnetici. Non esporre i dischetti a raggi x, acido cloridrico, ad intensi campi magnetici o alle ripetizioni delle puntate di Beautiful perché i dati che vi sono contenuti verranno cancellati e potresti pentirtene amaramente. Non tentare di fare una copia di questi dati perché potrebbero venire distrutti nel corso di questo procedimento.

Contenuto della confezione

All'interno della confezione, assieme a questo manuale, dovresti trovare x dischetti di Cannon Fodder 2. Ti consigliamo di mantenere questi dischetti "protetti contro la scrittura", posizionando la linguetta di plastica nera nell'angolo di ogni dischetto verso l'alto, in modo da creare un "buco".

INDICE

Contenuto della confezione	30
Lo Scenario	30
La storia si complica	31
Caricamento del gioco	31
Problemi di caricamento	31
In battaglia	32
Alcuni tasti importanti	32
All'attacco	32
La videata di gioco	32
Il pannello dello status	32
La carta	33
Il puntatore	33
Impara a conoscere i veicoli	34
Strani, nuovi mondi	36
Salvataggio o caricamento del gioco	36
Consigli e suggerimenti	36

LO SCENARIO

Sono passati tre mesi da quando Jules, Jops, Jon e il resto dei soldati di Cannon Fodder sono tornati dalla loro missione. Grazie ad alcuni consigli dell'ex soldato della S.A.S., la truppa ha deciso di lasciare l'esercito e di diventare una truppa mercenaria. Tramite un intermediario, si misero in contatto con un ricco signore arabo che aveva avuto dei problemi sui confini del suo paese.

La truppa decide di accettare la gentile offerta di lavoro di questo signore e in men che non si dica si ritrova a bordo di un jet privato diretto in Medio Oriente. Al loro arrivo, gli vengono mostrate delle belle caserme e vengono equipaggiati con delle scintillanti armi nuove di zecca. Ma prima che abbiano il tempo di sistemare i bagagli, si verificano dei problemi al confine e i giovani soldati entrano in azione per la loro prima missione.

Tuttavia, le apparenze ingannano. Al ritorno della loro seconda missione vengono rapiti da degli alieni (gli stessi che hanno catturato Elvis, Glenn Miller e Lord Lucan). Si viene subito a sapere che questi alieni sono coinvolti in una guerra sul loro pianeta; una guerra che stanno perdendo. Hanno bisogno di un'arma segreta, qualcosa che possa capovolgere la situazione a loro favore, qualcuno che abbia una mira infallibile. Dopo aver visto le imprese precedenti dei soldati, decisero che erano proprio quelli che stavano cercando. Ma prima dovevano metterli alla prova...

HANNO APPENA COMINCIATO

Benvenuto a Cannon Fodder 2. Gli sfortunati soldati di Cannon Fodder sono stati rapiti da alieni, che vogliono vedere se possono salvare il loro mondo dagli invasori. Questi alieni possiedono una macchina del tempo che può trasportare i ragazzi in qualsiasi periodo della storia e vogliono utilizzarla per mettere alla prova le loro abilità in battaglia. Questo è proprio una sfortuna per i soldati, perché gli alieni hanno già scelto alcuni luoghi caldi in cui combattere.

Fortunatamente, c'è un alieno che sta dalla parte della truppa. Non approva il modo in cui sono trattati i soldati e sa che ci sono abbastanza munizioni nelle sedi in cui verranno teleportati. I ragazzi riusciranno a sopravvivere alle 72 fasi e a ritornare al loro tempo soltanto combattendo all'ultimo sangue. Dovranno combattere in cinque ere diverse contro pericoli sempre più alieni e dare una lezione ai loro rapitori. Soltanto allora potranno andare in pensione in riviera con le loro signore. Alcuni di voi avranno giocato il primo Cannon Fodder. Alcuni lo avranno completato senza imbrogliare. Per quelli che l'hanno fatto abbiamo incluso nel gioco alcune "sorprese". Per sopravvivere dovrete giocare utilizzando tattica e intelligenza. E per quelli che giocano Cannon Fodder per la prima volta...benvenuti nella zona di guerra.

CARICAMENTO DI CANON FODDER AMIGA

Come per il primo, Cannon Fodder 2 è solo per un giocatore.

Allestisci il computer come descritto nel manuale di istruzioni. Accertati che il mouse sia collegato nella porta '1 Joystick'.

Se il computer è acceso (on), spegnilo. Aspetta dieci secondi, grida "Hurrah", aspetta altri dieci secondi, guarda fuori dalla finestra, esamina la cosa che pende dalla tua narice sinistra, aspetta altri dieci secondi e accendi di nuovo il computer. Questo eliminerà tutti i virus che potrebbero annidarsi nella memoria e minimizzerà il rischio di infezione ed eventualmente distruzione dei dischetti di Cannon Fodder.

Inserisci il dischetto 1 di Cannon Fodder nell'unità interna del computer. Il programma si caricherà e girerà automaticamente. Al sollecito inserisci il dischetto 2 di Cannon Fodder. Facile, no?

Saprai che Cannon Fodder si è caricato quando apparirà la videata di testa. Il dischetto potrà essere ancora necessario per altre operazioni di caricamento, quindi lascialo nell'unità fino a quando non verrai sollecitato ad inserire il dischetto 3 o quando vorrai smettere di giocare.

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Se Cannon Fodder 2 non si carica, spegni il computer e prima di ripetere la procedura di caricamento, stacca tutte le periferiche estranee, come ad esempio la stampante (lascia collegato invece il monitor o la televisione).

Se Cannon Fodder 2 non si carica, metti i dischetti (senza la confezione) in una busta imbottita con il tuo nome ed indirizzo.

Per aiutare il nostro dipartimento di riparazione guasti, ti preghiamo di fornirci il maggior numero di dettagli possibili riguardo alla configurazione delle tue apparecchiature (senza dimenticare gli apparecchi di espansione RAM).

Manda il pacco a: The Returns Department, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH, Inghilterra. La Virgin Interactive Entertainment cercherà di sostituire il dischetto(i) difettoso entro 28 giorni dalla data di ricevimento.

IN BATTAGLIA

E allora, sei pronto per la battaglia? Bene, salta il menu introduttivo premendo il pulsante sinistro del mouse, finché non vedrai una bella collina verde (che affettuosamente chiamiamo Boot Hill) e una fila di reclute che non vedono l'ora di unirsi alla tua banda di mercenari. Ogni volta che completerai una missione verrai riportato su questo menu dal quale potrai caricare o salvare giochi. Per accedere a un gioco clicca semplicemente sul pulsante sinistro del mouse e inizierà la prima missione. Ci sono in tutto 24 missioni con complessivamente 72 fasi.

ALCUNI TASTI IMPORTANTI E NON STIAMO DICENDO SCIOCHEZZE

[ESC] Resa. Tutti i soldati rimasti potranno ripetere la fase.

[P] Mette e toglie la pausa.

[G] Stai scherzando? Il tasto G viene utilizzato soltanto nelle simulazioni di volo e nei giochi d'avventura.

ALL'ATTACCO COME GIOCARE CANNON FODDER 2

Bene, passiamo ad alcune nozioni di base. Per muovere i tuoi soldati, clicca semplicemente sulla freccia sulla videata con il pulsante sinistro del mouse. A meno che non ci siano degli ostacoli grossi sul loro cammino, come alberi e scogliere, i soldati si muoveranno nella posizione scelta. Per sparare premi semplicemente il pulsante destro del mouse. **PER LANCIARE** una granata o sparare con il bazooka tieni premuto il pulsante destro del mouse e clicca una volta con il pulsante sinistro. Estremamente semplice, eh?

Adesso, poiché sono dei soldati altamente addestrati, seguiranno soltanto il loro capo e non sono controllabili individualmente. Quindi una volta che avrai ordinato al loro capo di muoversi su un determinato punto, il resto dei ragazzi lo seguirà in una bella fila indiana. Allo stesso modo, se sparerei al nemico, tutti sparerebbero. Se ordini al comandante di camminare su un campo minato nemico, tutto il plotone verrà trasformato in marmellata.

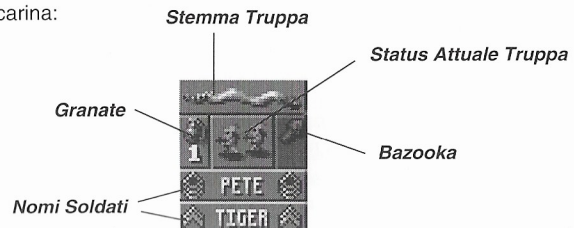
Adesso alcune buone notizie e altre brutte. Prima di tutto, tutti i proiettili sparati dalla tua truppa danneggeranno soltanto il nemico, quindi potrai spruzzare proiettili shrapnel in abbondanza senza alcun timore di ferire i tuoi soldati. La cattiva notizia è che le granate e i bazooka non sono intelligenti e saranno ben lieti di uccidere i tuoi ragazzi. Quindi se hai la coscienza sporca, guarda bene prima di sparare.

LA VIDEATA DI GIOCO

Nel corso di una missione vedrai una videata simile a questa. I soldati sono dei piccoli omini verdi con dei cappelli rotondi. Il capo è il tipo con lo stemma che svola sopra la sua testa. È possibile vedere che cosa c'è nelle immediate vicinanze della truppa muovendo il cursore ai lati della videata.

IL PANNELLO DELLO STATUS

In alto a sinistra della videata vedrai una casella abbastanza carina:



STEMMA DELLA TRUPPA serve a due scopi. Prima di tutto è carino e poi ti permette di dividere la tua squadra in due. Ne parleremo più tardi nella sezione Divisione dei soldati.

GRANATE e **BAZOOKA** sono le tue due armi pesanti. Il numero sotto di esse indica la quantità posseduta. Per scegliere le granate, clicca sull'icona granata. E, stranamente, per scegliere i bazooka, clicca sull'icona bazooka. Per raccogliere questo tipo di arma, dovresti guidare i soldati sulle icone, che di solito si trovano accanto agli edifici. Le granate e i bazooka si trovano in casse da quattro. Ricorda che se sparerei alle casse di granate o di bazooka, salteranno in aria. Se farai saltare in aria una cassa, potrai non essere in grado di completare una missione, quindi stai attento.



STATUS TRUPPA ti dice immediatamente che cosa stanno facendo i tuoi soldati in un particolare momento. Nel nostro esempio sono a piedi, ma se dovessero trovare altri mezzi di trasporto, questa icona cambierà di conseguenza. Ma se hai bisogno di vedere che cosa stanno facendo i tuoi soldati, dovresti iniziare a stare un po' più attento a quello che stai facendo. Siamo in guerra, sai?

Nomi soldati sono elencati in fondo al pannello dello status. Questo ti dirà quali sono i membri della tua squadra. Vedrai la lista diminuire mano a mano che i soldati verranno uccisi.

CARTA

In fondo a sinistra della videata vedrai un'icona che sembrerà uguale a quella sopra. Questa è l'icona della mappa. Clicca su questa e vedrai una veduta dell'area di battaglia. Su questa carta troverai edifici interessanti, fiumi e alberi. Non troverai cecchini, campi minati e uccelli dalla cresta blu. Ricorda che questa funziona anche come tasto Pausa.

IL PUNTATORE UNA GUIDA PER I PRINCIPIANTI

Per controllare i tuoi soldati dovrai imparare a controllare il puntatore. Questo cambia in relazione al contesto in cui si trova e cioè a seconda delle opzioni che ha disposizione in quel momento.



Questo è il normale puntatore color panna. Puoi spostarlo sullo schermo, far finta di punzecchiare i soldati nemici e dirigere i soldati sullo schermo. Scegli una direzione e clicca con il pulsante sinistro del mouse.



Ed ecco il puntatore a forma di mirino. Si attiverà ogni volta che sparerei con un'arma. Posiziona il mirino sul bersaglio e rilascia una raffica di proiettili con il pulsante destro del mouse.



E queste sono le icone di entrata e uscita dai veicoli. Queste si attiveranno quando punterai il puntatore su un veicolo. Clicca con il pulsante sinistro del mouse e i soldati entreranno nel veicolo.



Ecco il puntatore per l'atterraggio. Questo si attiverà soltanto quando starai utilizzando un velivolo e indica che l'area che stai sorvolando è adatta all'atterraggio.

DIVISIONE DEI SOLDATI

Arriverà il giorno in cui abbandonerai la tua stupida strategia di metterti nel bel mezzo di un attacco e perdere tutti i tuoi uomini. Ti gratterai il mento con uno sguardo enigmatico e dirai qualcosa come: "La cosa migliore da fare qui è eseguire la classica mossa a tenaglia."

Per aumentare le tue possibilità di vincere una fase, puoi dividere i soldati disponibili in due truppe. Puoi posizionare alcuni dei tuoi uomini su un punto appropriato (dove potranno sparare a tutto quello che si trova sotto di loro), mentre il resto dei ragazzi di raggiunge il nemico da dietro, cogliendolo di sorpresa.

Per dividere i soldati clicca con il pulsante sinistro del mouse sui nomi dei soldati che desideri mettere nella seconda truppa. Quindi clicca con il pulsante sinistro del mouse sullo stemma della truppa in cima al pannello dello status ed avrai le tue due truppe. Per controllare una truppa, clicca sul suo stemma nel pannello dello status. Per riunire le tue truppe muovi una unità sopra l'altra e si riuniranno automaticamente.

Puoi anche controllare a quale delle tue truppe verranno assegnate le granate e i bazooka. Clicca una volta sull'icona granate o bazooka (evidenziatore a linea continua) per dare alla truppa tutte le armi, due volte (evidenziatore tratteggiato) per darne metà e tre volte (senza evidenziatore) per non assegnarne nessuna.

IMPARA A CONOSCERE I VEICOLI

Nel corso del gioco troverai dei bellissimi veicoli. Tra questi troverai elicotteri, carri armati, jeep, slitte, torrette, arieti, dragoni, dischi volanti, Daleq e Witch. Ecco come utilizzarli.

- Per entrare in un veicolo muovici sopra il puntatore finché non diventerà un'icona entrare nel veicolo. Quindi clicca una volta e i tuoi soldati entreranno nel veicolo.
- Per muovere il veicolo tieni premuto il pulsante sinistro del mouse. Più a lungo lo terrai premuto, più andrai veloce.
- Per sparare con l'arma del veicolo premi il pulsante destro del mouse. Granate e Bazooka non possono essere utilizzati mentre sarai a bordo del veicolo.
- Per uscire dal veicolo posiziona il puntatore sul bordo del mezzo e clicca una volta con il pulsante sinistro del mouse.

Ogni veicolo ha delle prestazioni diverse. Eccole:



Questo è l'elicottero, che può essere di due tipi: da trasporto non armato e armato fino ai denti. Soltanto i razzi e missili a infrarossi possono distruggere un elicottero ed è inutile dire che è più vulnerabile a terra.



Ecco la Jeep. Come l'elicottero, può essere armata o non armata. Il tipo armato ha una mitragliatrice montata sul cofano.



Niente, tranne razzi, missili a infrarossi e bombe, può danneggiare il Carro armato. Sono dei veicoli lenti ma possono sparare delle bombe potenti. Possono distruggere le strutture più solide.



Questa è una Torretta. Spara razzi o bombe. Le sue capacità difensive dipendono da tipo di luogo.



Nei livelli medievali troverai questo interessante Ariete. Funziona come una jeep, tranne che funziona manualmente anziché a benzina.



Sì, è un Dragone. È utilissimo per far paura alla gente del luogo e per distruggere le loro capanne. Funziona ed è potente come un carro armato.



Il Witch è l'equivalente medievale dell'elicottero. Funziona esattamente allo stesso modo, ma ha minori capacità di trasporto.



Fatti una passeggiata nei livelli della Chicago degli anni '30 e troverai il Furgone antisommossa. Funziona come un carro armato.



La banda delle Antille sarebbe felice di andare in giro con questo Autoblindo, che funziona come una jeep.



Per quando possa sembrare strano, l'aeromobile è molto più sicura di quelle vere. Vola come un elicottero e ha le stesse armi.



Sulla navicella spaziale degli alieni troverai il Mewn Buggy. Funziona come una jeep.



Se hai bisogno di un po' più di potenza di fuoco e sei a bordo della navicella spaziale, sali su questo Daleq, che funziona come un carro armato.



Nessun mondo alieno sarebbe completo senza un Disco Volante. Vola, spara razzi, missili a infrarossi ed ha avuto una parte nel film "Ultimatum alla Terra".

STRANI, NUOVI MONDI

In Cannon Fodder 2 si svolge in cinque ambientazioni diverse che metteranno veramente alla prova le tue abilità. Esse sono:

MEDIOEVO

Nel profondo del Medioevo tra cavalieri e damigelle in pericolo. Siccome non è ancora stata inventata la benzina, saranno i draghi meccanici, le streghe e i maghi a creare il finimondo.

CHICAGO DEGLI ANNI '30

La città natale di Al Capone sembra proprio Milton Keynes, ma senza le macchine. Troverai gangster, poliziotti, furgoni antisommossa e aeromobili.

MEDIO ORIENTE

Questi livelli in deserti sabbiosi sono pieni di stabilimenti militari, moschee, jeep, carri armati e civili arrabbiati che lanciano pietre. Vedi se riesci a vedere Salman Rushdie. Non ci contare troppo.

NAVICELLA SPAZIALE

La navicella spaziale aliena è abitata da alieni (bè, cosa ti aspettavi?), robot e astronauti fatti prigionieri. Stai attento ai teleporti, ai veicoli lunari, ai dischi volanti e ai pericolosi mostri elettronici.

PIANETA X

Il mondo degli alieni è un posto bellissimo: viola e attaccaticcio e pieno dei personaggi del Dottor Whoò. Stai attento alle jeep e ai dischi volanti e stai attento a non camminare sulle scogliere maledette o a cadere nei precipizi o nelle gole.

CE L'HAI FATTA?

SALVATAGGIO O CARICAMENTO DI UN LIVELLO

Hai fatto l'impossibile, combattuto gli eserciti del male e completato un'intera missione. O hai fallito miseramente e ti sei preso un po' di botte dal nemico. In entrambi i casi, ritornerai sulla Boot Hill dove potrai salvare il gioco, formattare un dischetto o caricare un livello precedentemente salvato. Per formattare un dischetto salvataggio giochi seleziona Format (Formattare), inserisci un dischetto vuoto e clicca su Yes (Sì). Questo cancellerà il dischetto. Quindi potrai salvare il gioco cliccando sull'icona Save (Salva) nell'angolo in alto a destra della videata. Invia il nome del file (non più di otto lettere) e premi il tasto Invio. Per caricare un gioco salvato, clicca semplicemente sull'icona Load (Carica) nell'angolo in alto a sinistra della videata e clicca sul file desiderato.

ALCUNI CONSIGLI - PERCHÉ SIAMO MOLTO GENTILI

- Non fermarti ad ammirare il panorama. Muoviti in continuazione. Spara in movimento, lancia granate in movimento, spara con i bazooka in movimento e non morirai in movimento.
- Prima spara, poi scambia i numeri di telefono.
- Ci sono mine e trappole esplosive sparse dappertutto, quindi guarda dove metti i piedi o verrai ridotto in polvere.
- Ci sono zone segrete in quasi tutti i livelli. Osserva bene lo scenario e troverai un energizzatore Supa Dupa. Il gioco può essere completato senza perdere nemmeno un soldato. Noi ci siamo riusciti.
- Una volta Wiston Churchill disse: "Non c'è niente di più eccitante di venire mancato dal nemico." Potremmo dire che era la ragione per cui abbiamo creato Cannon Fodder 2. Ma in verità lo abbiamo fatto semplicemente per attirare l'attenzione dei media. A questo proposito Wiston Churchill disse: "Forse è meglio essere irresponsabili e aver ragione, che responsabili e avere torto."

LAS TROPAS ESTÁN DE VUELTA: PROGRAMA DE LA CEREMONIA CONMEMORATIVA EN HONOR DE LOS SOLDADOS SUPERVIVIENTES DE CANNON FODDER. TEMA: REALISTAMIENTO

DISCURSO INAUGURAL PRONUNCIADO POR EL GENERAL BRIAN "POINTY" BLATHERSTOCK

Me imagino que ya sabéis que la guerra no es una profesión "cómoda". Las balas pueden herirte, las bombas pueden reducirte a cenizas, los tanques pueden pasarte por encima y puedes perder los gemelos en momentos muy embarazosos. La guerra es un enfrentamiento entre los que llevan la razón, los que no la llevan y los que están forrados de dinero. Va de hombres honrados que empuñan las armas contra los opresores y les matan. A pesar de lo que el director de nuestro colegio de educación secundaria os pueda haber dicho, la guerra va de muerte, no de pescar truchas. Puede que algunos de vosotros penséis que soldados viejos como yo representamos la gloria de la lucha armada. ¡Tonterías! Tenemos la rueda, la electricidad, la aspirina, el helado, los viajes al espacio...todas son invenciones maravillosas en un sentido u otro, pero por lo que realmente se recordará a la humanidad será por pelearse. Desde que el hombre de las cavernas le arreó a su vecino en la cabeza con una piedra, hemos estado dándonos garrotazos, puñaladas, sacándonos las tripas, rompiéndonos la cabeza, disparándonos, envenenándonos y bombardeándonos los unos a los otros. Así pues, lo que quiero deciros es que os olvidéis de la posibilidad de permanecer neutrales, no intentéis convenceros de que la guerra os pone enfermos, no hagáis caso a los que os dicen que pongáis la otra mejilla. Como miembros de la raza humana y habitantes de este planeta, vuestra misión es defender vuestra tierra, vuestro honor y vuestros gemelos. Así que, levantáos y ¡a por ellos muchachos! El último en llegar a la tierra de nadie es un gallina.

SEGUNDO DISCURSO, PRONUNCIADO POR SHERINGHAM 'BIFFER' SMITH, ANTIGUO MIEMBRO DEL S.A.S (SERVICIO AÉREO ESPECIAL INGLÉS)

Estar al mando de soldados no es muy divertido que digamos. La seguridad del batallón está en tus manos y, por encima de todo, tienes que asegurarte de que tu escuadrilla regresa del combate con el menor número posible de cortes, moratones y bajas. A los altos mandos militares les gustaría haceros creer que la muerte es algo glorioso. La verdad es que no hay nada glorioso en retorcerse en el barro mientras tu cuerpo lacerado agoniza. Así que, si tenéis dos dedos de frente, haréis lo mismo que yo: dejar el ejército con vuestras perfeccionadas habilidades y vender vuestra experiencia al mejor postor. Ya hace tres años que me fui y, gracias a unos cuantos dictadores chiflados, tengo una discreta cuenta bancaria en Suiza, una casa en la costa de California y unas cuantas actrices como amigas. La elección es fácil, la muerte y la gloria en el ejército o vergonzosas cantidades de *guita* como pistolero a sueldo. Si alguno de vosotros quiere hablar conmigo después de la ceremonia, estaré en el bar.

TERCER DISCURSO, PRONUNCIADO POR EL MISMÍSIMO REVERENDO MARTY 'BUNGLÉ' HODGSON

Al Señor no le importa si matáis a alguien, siempre y cuando sea por una buena causa. Muchas gracias.

DISCURSO FINAL, PRONUNCIADO POR EL CORONEL MARION 'UP-HILL' THOMAS, COMANDANTE EN JEFE

Bueno caballeros, habéis hecho todo lo que habéis podido al servicio de este gran país. Estoy seguro de que todos estáis impacientes por volver a combatir y os realizaréis después de esta ceremonia. Me complace comunicaros que nuestra próxima misión será en el Ártico, donde formaremos parte de una fuerza de pacificación de las Naciones Unidas con base en la estación polar de Permafrost. Nuestra misión será patrullar las bellas y áridas extensiones en busca de posibles fuerzas invasoras, barcos balleneros, plataformas mineras y exploradores perdidos. Espero veros a todos de vuelta dentro de dos días, preparados para partir.

DISCURSO QUE EL SARGENTO MAYOR JOOLS PRONUNCIÓ PARA EL CUELLO DE SU CAMISA ¿Alguién sabe por dónde se ha ido el tío del S.A.S.?

**VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Y
SENSIBLE SOFTWARE PRESENTAN
CANNON FODDER 2 - LA CONTINUACIÓN DE THE PREQUEL**

DISEÑO ORIGINAL: Sensible Software

PROGRAMACIÓN ORIGINAL: Jools

DISEÑO GRÁFICO ORIGINAL: Stoo

GRÁFICOS: Jon Lilley

UN BAJITO DE VIRGIN: Simon Jeffreys

DISEÑO DE LOS NIVELES: Stuart Campbell

EDICIÓN DE LOS MAPAS: Jon Lilley y Jon Watts

SONIDO/MÚSICA: Richard Joseph y Jon Hare

DIRECTOR DE DESARROLLO: Stuart Campbell

PRODUCTOR: Matt Walker

DISEÑO ARTÍSTICO Y COORDINADOR DE DISEÑO: Matt Walker

TEXTO DE ESTE MANUAL: Hutch

ILUSTRACIONES Y COMPOSICIÓN DE ESTE MANUAL: Red Cloud

NO MUY METIDO EN ESTE PROYECTO: Chris Yates

EL PÁRRAFO SOBRE DERECHOS DE AUTOR QUE NADIE LEE NUNCA

El programa de ordenador, junto con la documentación y materiales asociados a éste, está protegido por la legislación nacional e internacional de copyright. Quedan prohibidos el almacenamiento en un sistema de recuperación de datos, la reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, transmisión, piragüismo, excursionismo por los páramos y exhibición pública (¿te estás enterando de todo?) de dicho programa, así como de los materiales y la documentación con él relacionados, sin la autorización expresa y por escrito de Virgin Interactive Entertainment. Todos los derechos de autor y propiedad están reservados a nivel internacional. Este programa, su documentación y materiales se venden de acuerdo con las condiciones comerciales y de venta de Virgin Interactive Entertainment, de las que se facilita copia a petición del interesado. Y fueron felices y nos dieron con el plato en las narices.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd., número de teléfono del servicio de ayuda técnica/atención al cliente: +44-81-964 8242.

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

AVISO SOBRE EPILEPSIA

LEA ESTA NOTA ANTES DE JUGAR A CANNON FODDER

Un porcentaje muy pequeño de individuos podría sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a ciertas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a estos individuos. Ciertas condiciones podrían inducir síntomas de epilepsia que no se hubieran detectado con anterioridad incluso en personas que no tengan un historial médico de epilepsia. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar.

Si al utilizar un videojuego usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

¡HOLA!

Bienvenido a Cannon Fodder 2. Este manual se ha producido con esmero para tener la seguridad de que puedes sacarle el mayor partido posible a este producto de primera. Si por cualquier motivo, el programa o la documentación no fueran de tu total agrado, escríbenos detallando las razones. Eso nos ayudará a no repetir los mismos fallos en el futuro. Las preguntas, opiniones o quejas se deben enviar a Customer Services, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH, Reino Unido.

¡UN MOMENTO!

Los disquettes son medios magnéticos, exactamente iguales que las cintas de cassette. No los expongas a rayos X, ácido clorhídrico, campos magnéticos intensos o repeticiones de telenovelas porque los datos que contienen se borrarían y lo lamentarías mucho. No intentes hacer una copia de seguridad de dichos datos, porque podrían ser destruidos durante el proceso.

CONTENIDO DE LA CAJA

Dentro de la caja, junto con el manual, debería haber x disquettes de Cannon Fodder 2. Te aconsejamos que protejas estos discos contra escritura, para lo cual tienes que mover hacia arriba la pequeña lengüeta de plástico negro que hay en una de las esquinas del disquette, de manera que quede un hueco.

ÍNDICE

Contenido de la caja	39
Escenarios	39
La trama se complica	40
Cómo cargar el juego	40
Resolución de problemas	40
Cómo entrar en combate	41
Unas cuantas teclas importantes	41
Bajo el fuego enemigo	41
La pantalla del juego	41
El panel de situación	41
El mapa	42
El funcionamiento del cursor	42
Cómo dividir la tropa	43
Guía de los vehículos	43
Nuevos y extraños mundos	45
Cómo salvar o cargar una partida	45
Consejos y sugerencias	45

UN ESCENARIO -O ALGO ASÍ

Han pasado tres meses desde que Jules, Jops, Jon y el resto de los efectivos de Cannon Fodder regresaron de su última misión. Gracias al consejo de un ex miembro del S.A.S, el pelotón ha optado por dejar el ejército y establecerse como mercenarios. Después de ponerse en contacto con un intermediario, inician conversaciones con un acaudalado caballero árabe que tenía problemas en la frontera de su país.

El grupo decide aceptar la amable oferta de empleo del caballero y poco después vuelan hacia Oriente Medio en un reactor privado. Tras su llegada, se les conduce a un cuartel general muy bonito, donde se les equipa con armas nuevitas y relucientes. Pero antes de que tengan tiempo de deshacer la maleta, surgen problemas en la frontera y los muchachos tienen que salir a realizar su primera misión. Sin embargo, las cosas no son lo que parecen. Al regresar de su segunda misión, les secuestran los mismos alienígenas que tienen a Elvis, Glenn Miller y Lord Lucan. Pronto averiguan que estos alienígenas están en guerra en su propio planeta, una guerra que están perdiendo. Necesitan un arma secreta, algo con lo que inclinar la balanza a su favor. Alguien que sea mejor tirador que Elvis. Después de observar la actuación del grupo en misiones anteriores, los alienígenas deciden que puede ser lo que están buscando. Pero lo primero que tienen que hacer es ponerlo a prueba.

NO HEMOS HECHO MÁS QUE EMPEZAR

Bienvenido a Cannon Fodder 2. Los desafortunados soldados de Cannon Fodder han sido secuestrados por alienígenas con el fin de averiguar si pueden, o no, salvar a su propio mundo de una invasión. Estos alienígenas poseen una máquina del tiempo que puede transportar a los muchachos a cualquier época de la historia de la humanidad, y van a usarla para poner a prueba las habilidades bélicas de los muchachos. Eso significa que los soldados han tenido muy mala suerte, porque los alienígenas les tienen preparada una selección de puntos peligrosos.

Pero, afortunadamente, hay un alienígena que está de parte de los soldados. No está de acuerdo con la forma en que se les está tratando y se asegura de que haya munición de sobra en los sitios a los que éstos son teletransportados. Luchando duramente, los muchachos sobreviven a las 72 fases y vuelven a su propia época. Han tenido que luchar a lo largo de cinco zonas diferentes con posibilidades de éxito cada vez menores y dar su merecido a sus raptos. Entonces, y sólo entonces, han podido retirarse al pueblo a descansar con las parientas.

Algunos de vosotros ya habréis jugado a la primera versión de Cannon Fodder, incluso puede que hasta hayáis completado el juego con éxito sin hacer trampa. ¡Maldición! Para estos últimos, hemos añadido unas cuantas "sorpresas" en esta nueva versión. Si quieres sobrevivir, tendrás que emplear una táctica y una estrategia eficaces. Y a los que nunca han jugado a Cannon Fodder, les doy la bienvenida a la zona de guerra.

CÓMO CARGAR CANNON FODDER EN EL AMIGA

Al igual que el primer juego, Cannon Fodder 2 es para un solo jugador.

Instala tu ordenador según se explica en su manual de instrucciones. Asegúrate de que enchufas un ratón al puerto de control "1 Joystick".

Si el ordenador está encendido, apágalo. Espera diez segundos, grita: ¡Hurraa!, espera otros diez segundos, mira por la ventana, averigua qué es lo que te cuelga del orificio izquierdo de la nariz, espera otros diez segundos y luego vuelve a encender el ordenador. Esto sirve para eliminar cualquier virus que pueda haber merodeando por la memoria y para reducir el riesgo de infección y la posibilidad de destrucción de tus disquettes de Cannon Fodder.

Inserta el disquette 1 de Cannon Fodder en la unidad de discos interna de tu ordenador. El programa se cargará y ejecutará automáticamente. Cuando aparezca un mensaje en la pantalla indicándote que insertes el disquette 2, hazlo. Hasta ahora es muy fácil, ¿a que sí?

Cuando veas la pantalla del título darás un salto de alegría, porque querrá decir que Cannon Fodder está cargado. Puede que más tarde sea necesario cargar más información del disquette 2, así que no lo saques de la unidad de discos a no ser que un mensaje en la pantalla te indique que insertes el disquette 3, o hasta que decidas dejar de jugar.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

En el caso poco probable de que Cannon Fodder no se cargue, apaga el ordenador y desenchufa cualquier periférico, por ejemplo impresoras, batidoras, taladradoras..., pero deja conectado el monitor o el televisor. Luego repite el proceso de carga.

Si Cannon Fodder sigue sin cargarse, mete los disquettes (sin el envoltorio) en un sobre acolchado con tu nombre y dirección. Para ayudar al departamento encargado de la resolución de problemas, incluye toda la información que puedas (aunque no hace falta que nos digas qué ropa llevas en ese momento), la configuración de tu equipo y sobre todo los mecanismos de expansión de memoria RAM que tengas.

Envíalo todo a: The Returns Department, Virgin Interactive Entertainment, 338a Ladbrooke Grove, London W10 5AH, Reino Unido. Nos esforzaremos en reemplazar el disco, o discos, defectuoso en un plazo de 28 días después de haberlo recibido.

CÓMO ENTRAR EN COMBATE

Así que ¿estás listo para la batalla? Muy bien, pulsa el botón izquierdo del ratón para ir pasando los menús introductorios hasta que aparezca la pantalla de cargar/salvar (**LOAD/SAVE**). Verás la ladera de una preciosa colina verde (a la que llamamos cariñosamente Boot Hill [colina de la bota]) y una fila de reclutas a los que les encantaría alistarse en tu banda de mercenarios. Cada vez que completes una misión, volverás a este menú, desde el que puedes cargar o salvar partidas. Para empezar a jugar, pulsa el botón izquierdo del ratón y comenzará la primera misión. En total, hay 24 misiones divididas en 72 fases.

UNAS CUANTAS TECLAS IMPORTANTES Y QUE CONSTE QUE NO ES NINGUNA TONTERÍA

[ESC] Rendición. Todos los efectivos que queden con vida podrán volver a intentar completar la fase.

[P] Detiene y reanuda el juego.

[G] ¿Estás de guasa? La tecla G sólo se utiliza en simuladores de vuelo y juegos de aventuras.

BAJO FUEGO ENEMIGO CÓMO DESENVOLVERSE POR CANNON FODDER 2

Bueno, ahora unas cuantas lecciones básicas. **PARA MOVER** a tus soldados, haz clic en la flecha de la pantalla pulsando el botón izquierdo del ratón. Siempre y cuando no haya obstáculos grandes en tu camino, como por ejemplo árboles o precipicios, tus soldados se moverán hacia la posición que hayas escogido. **PARA DISPARAR** contra el enemigo, sólo tienes que pulsar el botón derecho del ratón. Para lanzar una granada o utilizar un bazuka, mantén pulsado el botón derecho del ratón y haz clic una vez con el izquierdo. Chupado, ¿a que sí?

Ahora bien, dado que éstos son soldados muy bien preparados, sólo seguirán a su líder; no se les puede controlar individualmente. De manera que, una vez que hayas ordenado al líder del pelotón que se dirija a cierto sitio, el resto de los muchachos le seguirán ordenadamente, uno detrás de otro. Igualmente, si disparas contra el enemigo, ellos también dispararán. Y si ordenas al jefe del pelotón que entre en un campo de minas enemigo, el pelotón entero acabará como un filete ruso.

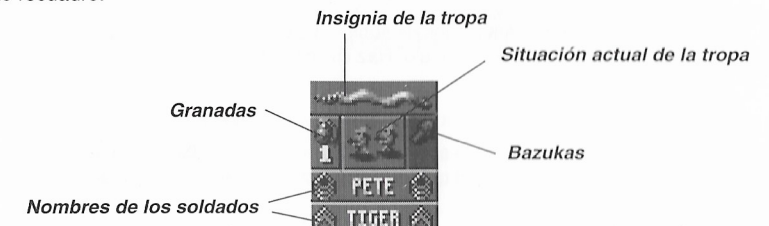
Y ahora tenemos una noticia buena y otra mala que comunicarte. Primero, las balas que disparen los hombres de tu pelotón sólo hieren al enemigo, así que puedes rociar metralla por todas partes sin preocuparte por si te cargas a uno de los tuyos. La mala noticia es que las granadas y los bazukas no son tan listos y pueden hacer volar por los aires a tus propios muchachos. Así que, si no quieres que te recuerde la conciencia, mira antes de tirar.

LA PANTALLA DEL JUEGO

Durante el desarrollo de una misión verás una pantalla parecida a ésta. Tus soldados son los tipos verdes que llevan sombreros redondos. El líder es el tío con una insignia sobre la cabeza. Si quieres ver lo que hay en las proximidades, mueve el cursor hacia el extremo de la pantalla.

EL PANEL DE SITUACIÓN

En la parte superior izquierda de la pantalla verás este bonito recuadro:



EL LOGOTIPO DE LA TROPA tiene una doble finalidad. Primera, es bastante molona, y segunda, te permite dividir tu pelotón en dos. Explicaremos esto un poco más adelante en la sección titulada *Cómo dividir al pelotón*.

LAS GRANADAS y BAZUKAS son armas pesadas. El número que aparece debajo de los iconos indica cuántas tienes. Para escoger las granadas, haz clic en el icono de las granadas. Y, ¡sorpresa, sorpresa!, para escoger los bazukas, sólo tienes que hacer clic en el icono de los bazukas. Para recoger este tipo de armamento, tienes que conducir a tus efectivos hacia iconos como éstos: normalmente están colocados junto a los edificios. Tanto las granadas como los bazukas están guardados en cajas de cuatro. Ten en cuenta que si disparas a una caja de granadas o bazukas, volará por los aires. Si haces que explote, puede que te sea imposible completar la misión, así que dispara con cuidado.



SITUACIÓN DE LA TROPA. Te informa inmediatamente de lo que están haciendo tus muchachos en un momento determinado. En nuestro ejemplo, avanzan a pie, pero si te las apañas para encontrar otro medio de transporte, este icono cambiará en consecuencia. Ahora bien, si te hace falta mirar a esto para saber qué están haciendo tus muchachos, señal de que deberías prestar más atención al juego. Por si no te has dado cuenta, te diré que estás en medio de una guerra.

LOS NOMBRES DE LOS SOLDADOS aparecen en una lista en la parte inferior del panel de situación. En esta lista podrás ver quién forma parte del pelotón. Notarás que la lista se va acortando a medida que los miembros del pelotón la palman.

EL MAPA

En la parte inferior izquierda de la pantalla verás un icono que se parece mucho a éste de arriba. Es el icono del mapa. Haz clic en este icono y obtendrás una vista aérea del área de la batalla. En el mapa podrás observar edificios curiosos, ríos y árboles. Los francotiradores, los campos de minas y los gorriones no se ven. Recuerda que también sirve para detener el juego. Recuerda que también tiene el mismo efecto que una tecla de **PAUSA**.

EL FUNCIONAMIENTO DEL CURSOR UNA GUÍA PARA PRINCIPIANTES

Para controlar a los soldados tienes que aprender a manejar el cursor. Su aspecto depende del escenario, es decir, cambia según la opción que esté activa en cada momento.



Este es un cursor normal de color vainilla. Puedes moverlo por la pantalla, hacer como que empujas con él a los enemigos y desplazar con él a tus soldados por la pantalla. Sólo tienes que elegir un destino y hacer clic con el botón izquierdo del ratón.



He aquí nuestras geniales alzas. Se activan siempre que disparas con un arma. Sólo tienes que colocar el alza sobre el objetivo y descargar la ráfaga de balas con el botón derecho del ratón.



Y éstos son los iconos de subir y bajar de un vehículo. Aparecen cuando colocas el cursor sobre un vehículo. Haz clic con el botón izquierdo del ratón y los muchachos subirán al vehículo.



Por fin, llegamos al cursor de aterrizaje. Sólo se activa si utilizas un vehículo que vuele y significa que el lugar sobre el que el cursor está colocado es apropiado para el aterrizaje.

CÓMO DIVIDIR LA TROPA

Llegará un momento en que renuncies a tu pésima estrategia consistente en meterte en medio de un campo de batalla perdiendo todos tus hombres. Te rascarás la cabeza, adoptarás una mirada enigmática y dirás algo así como: "lo que tengo que hacer es realizar un clásico movimiento de tenaza".

Para aumentar tus posibilidades de ganar una fase, puedes dividir a tus muchachos en varias tropas diferentes. Luego puedes colocar a algunos de tus hombres en una posición ventajosa (donde puedan disparar a cualquier cosa que se les acerque) mientras que el resto de los muchachos se acerca furtivamente por detrás y coge al enemigo con los pantalones bajados.

Para separar a tus soldados, primero haz clic (con el botón izquierdo del ratón) en los nombres de los muchachos que quieras que formen parte de la segunda tropa. Luego haz clic con el botón izquierdo del ratón en la insignia de la tropa que hay en la parte superior del panel de situación. De inmediato, te encontrarás con dos equipos. Para controlar a una de las tropas, haz clic una vez en la insignia apropiada que hay en el panel de situación. Para reagrupar a las tropas, mueve una unidad hacia la otra y unirán sus fuerzas automáticamente.

También puedes determinar cuál de las tropas se queda con las granadas y los bazukas. Haz clic una vez (perfil continuo) en el icono de las granadas o en el de los bazukas para que la nueva tropa se quede con todo, dos veces (perfil discontinuo) para que se queden con la mitad y tres veces (sin perfil) si no quieres darles nada.

GUÍA SOBRE LOS VEHÍCULOS

Durante el juego, te irás encontrando vehículos estupendos. La lista incluye helicópteros, tanques, jeeps, vehículos para la nieve, torretas de ametralladora, arietes, dragones, platillos volantes, *daleqs* y brujas. A continuación te explicamos cómo utilizarlos.

- Para subir a un vehículo, coloca encima el cursor. Dicho cursor cambiará y pasará a ser un icono de subida a un vehículo. Haz clic una vez y los soldados subirán al vehículo.
- Para mover el vehículo, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón. Cuanto más tiempo lo tengas pulsado, más rápido irá el vehículo.
- Para disparar con las armas del vehículo, pulsa el botón derecho del ratón. No se puede usar ni las granadas ni los bazukas mientras se utiliza un vehículo.
- Para bajar de un vehículo, pon el cursor al borde de éste y haz clic una vez con el botón izquierdo del ratón.

Cada vehículo tiene unas características particulares. A continuación te las explicamos.



Esto es un **HELICÓPTERO**. Los hay de dos clases: el Transporta, que no tiene armas, y el Killa, que va armado hasta los dientes. Sólo los cohetes o los misiles de cabeza buscadora de infrarrojos pueden destruir un helicóptero. No hace falta decir que cuando están posados en tierra son más vulnerables.



Esto es un **JEEP**. Al igual que el helicóptero, puede estar armado o no. La versión con armas tiene una ametralladora instalada en la parte delantera.



Sólo los cohetes, los misiles con cabeza buscadora y las granadas pueden destruir un **TANQUE**. Se trata de máquinas lentas que disparan poderosas granadas. Son capaces de cargarse las estructuras más macizas que te puedas encontrar.



Los **VEHÍCULOS PARA LA NIEVE** son capaces de desplazarse por la nieve o el hielo y se mueven igual que los jeeps.



En los niveles medievales te encontrarás con un **ARIETE**. Funciona igual que un *jeep* excepto en que no se mueve con gasolina sino con fuerza física.



Sí, es un **DRAGÓN**. Viene fenomenal para dar un susto de muerte a los habitantes de la zona y destruir sus ridículas cabañas de zarzos y barro. Funciona igual que un tanque y es igual de potente.



La **BRUJA** es el equivalente medieval de un helicóptero y funciona igual, pero se necesita un espacio mucho más pequeño para guardarlo.



Recorre los niveles que tienen como escenario el Chicago de la década de los 30 y encontrarás este **FURGÓN POLICIAL**. Funciona igual que un tanque.



Ya le gustaría a la Banda Anthill (hormiguero) tener un **COCHE BLINDADO** como éste, que funciona igual que un jeep.



Curiosamente, este dirigible no es mucho más seguro que los de verdad. Vuela igual que un helicóptero y presenta armas similares.



En la nave espacial de los alienígenas encontrarás este **VEHÍCULO LUNAR**. Funciona exactamente igual que un jeep.



Si necesitas una potencia de fuego un poco mayor y estás en la nave espacial, hazte con este **dalek** que funciona igual que un tanque.



Un mundo alienígena no estaría completo sin un **PLATILLO VOLANTE**. Vuela, dispara cohetes y misiles de cabeza buscadora de infrarrojos y fue protagonista invitado en la película *The Day The Earth Stood Still*.

NUEVOS Y EXTRAÑOS MUNDOS

En Cannon Fodder hay cinco tipos diferentes de terreno para poner a prueba tus dotes para el combate. Estos terrenos son:

MEDIEVAL

Estos niveles de la primera parte de la Edad Media están habitados por caballeros y doncellas en peligro. Puesto que la gasolina todavía no se conocía, encontrarás dragones mecánicos, brujas y magos haciendo estragos.

EL CHICAGO EN LA DÉCADA DE LOS 30

La ciudad natal de Al Capone tiene un parecido inquietante con cualquier ciudad dormitorio de hoy en día, aunque sin coches. Prepárate para encontrar gangsters, policías, furgones policiales y dirigibles.

ORIENTE MEDIO

Estos niveles de desiertos arenosos presentan complejos militares, mezquitas, *jeeps*, tanques y civiles malhumorados que arrojan piedras. Seguro que no te encuentras a Salman Rushdie.

NAVE ESPACIAL

La nave espacial alienígena está infestada de extraterrestres (¿qué te esperabas?), robots y astronautas capturados. Busca los teletransportadores, los vehículos lunares, los platillos volantes y los horribles monstruos electrónicos.

PLANETA X

El hogar de los extraterrestres es un lugar maravilloso, pegajoso y de color púrpura que está lleno hasta reventar de los desechos del Doctor Whoó. Busca vehículos lunares y platillos volantes. Ten cuidado de no caer por los precipicios de la condenación, en grietas de las que salen suspiros ni en barrancos.

¿HAS TENIDO ÉXITO?

CÓMO SALVAR O CARGAR UN NIVEL

Has hecho lo imposible, has luchado con los ejércitos de las tinieblas y has completado una misión. También puede que hayas fracasado miserablemente y los malos te hayan dado una buena tunda. En cualquiera de los dos casos, acabarás de vuelta en Boot Hill desde donde puedes salvar la partida, formatear un disco o cargar un nivel que hayas salvado anteriormente.

Para formatear un disco en el que poder salvar una partida, selecciona **FORMAT** (Formatear), inserta el disco vacío y haz clic en **YES** (Sí). Esto borrará toda la información que haya en el disco. Haz clic en el icono de **SAVE** (Salvar) que hay en la parte superior derecha de la pantalla. Introduce el nombre que le quieras dar al archivo (no más de 8 caracteres) y pulsa la tecla **ENTER**. Para cargar una partida que has salvado anteriormente, sólo tienes que hacer clic en el icono de **LOAD** (Cargar) que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla y luego hacer clic en el nombre del archivo correspondiente a la partida que quieres cargar.

UNAS CUANTAS SUGERENCIAS - PORQUE SOMOS UNOS BUENAZOS

- No te detengas para admirar la vista (por muy bonita que sea). No te pares. Dispara, lanza granadas y utiliza el bazuka al mismo tiempo que te mueves y no morirás "al mismo tiempo".
- Primero dispara y luego intercambia números de teléfono.
- Hay minas y trampas explosivas esparcidas por todas partes, así que mira dónde pisas o acabarás hecho añicos.
- En la mayoría de los niveles hay zonas secretas. Presta atención al escenario y puede que encuentres un reforzador chachi.
- Es posible completar el juego sin perder ni un solo soldado. Lo sabemos porque lo hemos hecho. Winston Churchill dijo en una ocasión: "No hay nada más estimulante en la vida que que te dispares sin resultado". Podríamos decir que esa es la razón por la que te ofrecemos Cannon Fodder 2, pero la verdad es que lo hemos hecho sólo para hacer que los medios de comunicación se suban por las paredes, ya que Winston Churchill también dijo: "Quizás sea mejor ser un irresponsable y tener la razón, que ser responsable y estar equivocado".





CANNON FODDER

