



MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

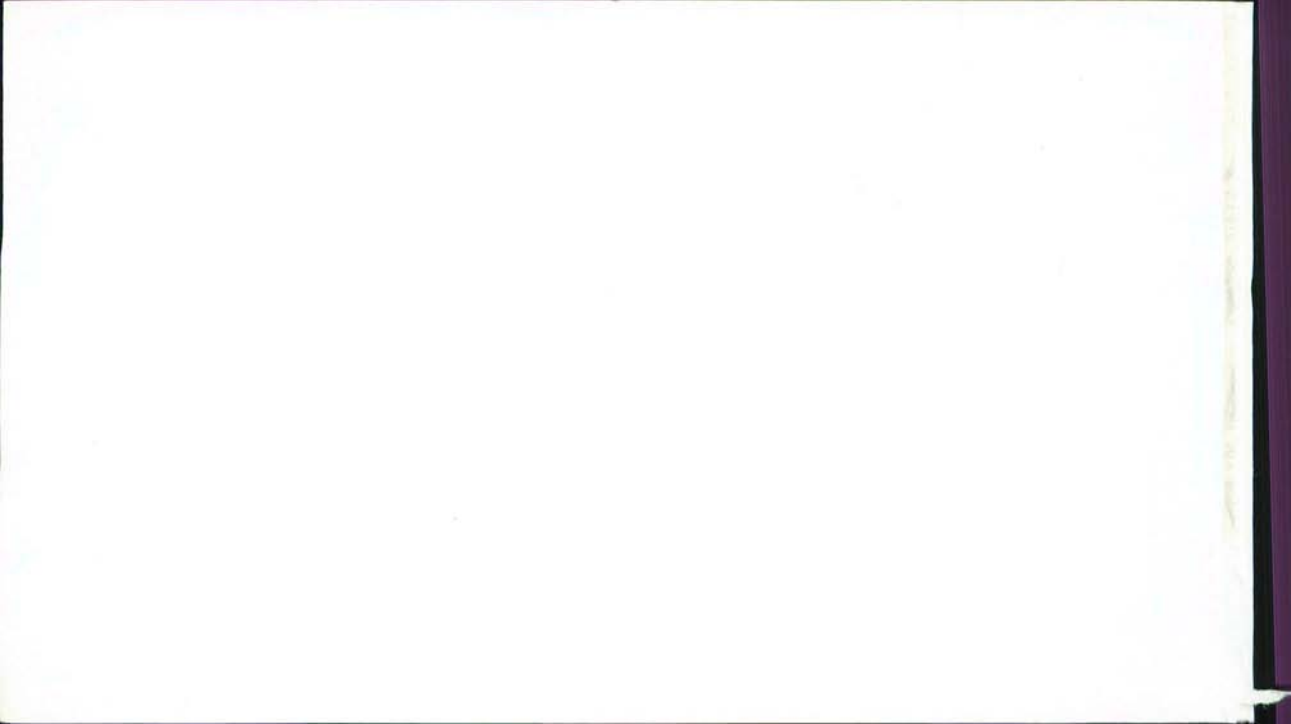
# CANNON FODDER

**Sensible**  
SOFTWARE

*Virgin*

**SEGA**

This game is licensed by  
Sega Enterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.



# CANNON FODDER

1

*Virgin*

Contents	Page
English .....	2
Deutsch .....	19
Français .....	38
Español .....	56
Italiano .....	74
Svenska .....	93
Nederlands .....	110

**Sensible**  
SOFTWARE

MEGA DRIVE

# CANNON FODDER

## EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

## HANDLING THIS CARTRIDGE

Disney's The Lion King Cartridge is intended exclusively for European and Australasian Sega Mega Drives.

### For Proper Usage

- Do not immerse in water!
- Do not bend!
- Do not subject to any violent impact!
- Do not expose to direct sunlight!
- Do not damage or disfigure!
- Do not place near any high temperature source!
- Do not expose to thinner, benzene, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

### WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.



# CONTENTS

Getting Started _____	4	A Mission Reminder _____	10
From Conscripts To Troopers _____	5	Phase Complete _____	11
What You Can Expect To See In Play _____	6	Saving Games _____	11
Controlling Troopers _____	7	Resuming Saved Games _____	11
The Status Panel _____	7	The Train spotters Guide	
The Pointer _____	8	To The Enemy _____	12
Moving Troops _____	8	To The Terrain _____	13
Using Weapons _____	9	To Vehicles _____	14
Boarding And Leaving Vehicles _____	9	To Supa Dupa Boostas _____	15
Form A New Troop (Or Two) _____	10	To Ranks _____	16
Share And Share Alike _____	10	Be The Fittest _____	16
Regrouping Troops _____	10	Note Your Pass codes Here! _____	17

## STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. Note that *Cannon Fodder* is for one player only.
2. Ensure the Power Switch is set to OFF. Insert the *Cannon Fodder* Cartridge, its label facing towards you, into the Mega Drive and press it down firmly.
3. Push the Power Switch to ON. After a few seconds, the Sega Screen will appear. When the Title Screen is shown you are ready to play *Cannon Fodder*!

**IMPORTANT!** If the Sega Screen doesn't appear, push the Power Switch to OFF. Ensure your Mega Drive is set up correctly and the *Cannon Fodder* Cartridge is properly inserted. Then push the Power Switch to ON again. Always ensure the Power Switch is set to OFF before inserting or removing the *Cannon Fodder* Cartridge.



The Sega Mega Drive and Control Pad

1. Sega Cartridge 2. Control Pad 1

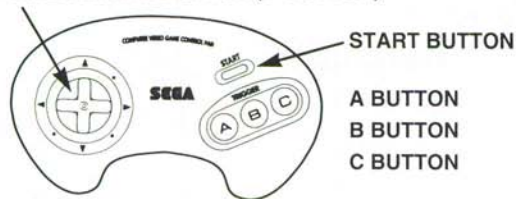
# PLAYING CANNON FODDER

## TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad.

The Sega Mega Drive Control Pad

DIRECTIONAL BUTTON (D-BUTTON)



START BUTTON

A BUTTON

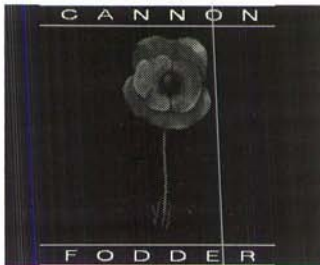
B BUTTON

C BUTTON

## THE TITLE SCREEN

When you see the Title Screen you are ready to play *Cannon Fodder*.

The Title Screen

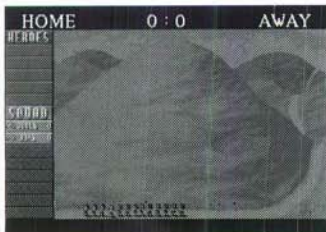


- Press any Button to call up the Boot Hill screen.

## FROM CONSCRIPTS TO TROOPERS

Before you get to play, you need to call up some fit young men to become troopers. As luck would have it, over at Boot Hill there is a queue of some 360 eager conscripts

waiting to go to war - but only 15 of them are allowed to volunteer for each mission. Can you see them coming over the hill? Fortunately for all concerned, the innocent are added to the experienced troop of survivors from previous missions.



### Boot Hill

There are 24 missions to complete, each one with a different terrain and objective and split into a maximum of six phases. For more intimate details see **Know Your Mission Profiles** and **Know Your Terrain** on pages 12 and 13.

The number of kills for and against you are represented by **HOME** and **AWAY** respectively. Ignore the **LOAD** and **SAVE** features for the moment - they are explained on page 11.

- Press the Start Button to begin play.

## WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE IN PLAY

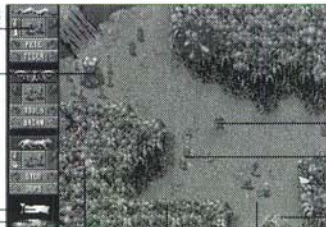
All the action takes place in the playfield which takes up the best part of the screen. Here are some of the things you will see ...

THE STATUS  
PANEL

AN ENEMY  
INSTALL-  
ATION

THE WHITE  
FLAG

THE MAP



A BIRD

A TREE

GRASS

ONE OF THE  
PLAYER'S  
TROOPERS

ONE OF ENEMY'S  
TROOPERS

THE POINTER

A VEHICLE

## CONTROLLING TROOPERS

You do not directly control troopers but instead determine their behaviour thanks to a remarkable interfacing technique involving a Control Pad, a pointer, and a troop leader. Troopers will only follow their leader but can be encouraged to run around in circles, shoot anything that moves, throw grenades, shoot bazookas, drive Tanx, fly Choppas, split up and do their own thing, and die.

All troopers start their miserable military lives as Privates. Their ranks increase for every phase they somehow survive, but their promotion only happens when the mission is complete. After every three missions, the raw recruits are higher in rank simply because they have already received extra battle training. The rank of the troop leader is shown above his head, just so you know who's in charge.

Note that the bullets fired by your troopers are clever. They will not kill a fellow trooper - unless he is wounded and squirming around on the ground in agony. However, it must also be noted that all other weaponry kills everyone, regardless of what side they are on.

## THE STATUS PANEL

It does more than inform ...

### THE TROOP'S LOGO

### GRENADES

### TROOP TROOPERS



### BAZOOKAS

### TROOP STATUS

**THE TROOP'S LOGO** Shows the logo of the troop. There can be a maximum of three different troops - see **Form A New Troop (Or Two)** on page 10.



**GRENADES** Shows whether or not the troop has any grenades and, if so, how many. At first the troop has no grenades. Extra grenades are found in boxes of four - just like the one shown here. Pick them up - and be careful not to blow them up. Note that, in the interests of public safety, from the phase entitled 'Pier Pressure' onwards, each trooper is given two grenades - free of charge.



**BAZOOKAS** Not to be confused with the crude trombone-like musical instruments of the same name - or, indeed, bazoomas, which are something else entirely - these bazookas are weapons of war. This symbol shows whether or not the troop has any bazookas and, if so, how many. At first the troop has no bazookas but a keen eye will soon spot the barrels - just like the one shown here - in which four bazookas are stored. Pick them up - and be careful not to blow them up. Note that, in the interests of public safety, from the phase entitled 'My Beautiful Skidoo' onwards, each trooper is given a free bazooka.

**TROOP STATUS** Shows whether the troop is on foot or in a vehicle. This box is highlighted when the troop is active.

**TROOP TROOPERS** The names of the troopers in the troop are shown along with their ranks, in order of importance, with the leader at the top.

## THE POINTER

This is the aforementioned pointer used to determine the behaviour of your troopers (and troops). As you will see, the pointer changes to reflect one of three types of trooper conduct:



**Trooper (or Troop) Destination Determination Pointer**



**Weapon Destination Determination Crosshair**



**Vehicle In, Out (And Shake It All About) Pointers**



- Press the D-Button to move the pointer around the screen.

## MOVING TROOPS

Move the pointer around the screen until its tip touches the desired destination. Note the way that you can view the immediate area surrounding the active troop.



- Press the A Button to make the troop leader move towards the pointer's tip. The rest of the troop will follow in rank and file.

## USING WEAPONS

It couldn't be simpler ...

- Press the B Button to turn the pointer into a crosshair and make the trooper or troop shoot at the centre of the crosshair.
- Press and hold the B Button then press the A Button to make the troop leader throw a grenade or fire his bazooka at the centre of the crosshair.

## USING VEHICLES

Five types of vehicle become available in *Cannon Fodder*. Each vehicle holds up to eight troopers. For details of the vehicles and their special functions, see **Know Your Vehicles** on page 14.

## BOARDING VEHICLES

Move the pointer around the screen until its tip touches the desired vehicle. The pointer will change to show that the empty vehicle may be boarded.

- Press the A Button to make the trooper (or troop) board the vehicle.
- Press and hold the A Button to make the vehicle move towards the trooper destination determination pointer. The longer the A Button is held down, the faster the vehicle will travel.
- Press the B Button to make the trooper (or troop) shoot the vehicle's weapon (if it has one). Note that grenades and bazookas cannot be used while inside a vehicle.

## LEAVING VEHICLES

Move the pointer until its tip touches the occupied vehicle. The pointer will change to show that the occupied vehicle may be abandoned.

- Press the A Button to make the trooper (or troop) leave the vehicle.

## A LITTLE WHITE LIE

Actually, the pointer has a fourth state. When a trooper (or troop) is in a Choppa flying above the terrain, touching the Choppa with the pointer will change it into a 'The Choppa Can Land Symbol' - just like the one shown here. This means the Choppa can land.



### The Choppa Can Land symbol

- Press the A Button when the 'The Choppa Can Land Symbol' is shown to make the Choppa land. Once the Choppa has landed, select it to make the troop disembark.

## FORM A NEW TROOP (OR TWO)

There are times when the strategy dictates that the troopers split up - perhaps to execute a classic 'pincer movement'. So long as you have enough troopers you can make a maximum of two new troops from the original Snake Troop, and those are: Eagle Troop and Panther Troop.

- Press the Start Button to access the Status Panel.
- Use the pointer to select the names of the troopers you'd like to form a new troop (the names will be highlighted). Notice that the troop's logo has split in two.
- Select the troop's logo to form a new troop with the troopers whose names were highlighted.
- Select a troop logo then press the Start Button to resume play in control of the active troop.

Note that new troops may be formed inside a vehicle, but only the highlighted troop will exit the vehicle.

## SHARE AND SHARE ALIKE

Hold on - who takes all the grenades and bazookas when a troop splits? It's up to you to decide. Notice that when you split a troop, any grenades and bazookas are outlined. By selecting the grenades or bazookas, the outline changes to reflect the quantity of weapons - all, half or none - that the new troop will take.

- The solid outline represents all the weapons.
- The dotted outline represents half of the weapons.
- No outline represents none of the weapons.

## REGROUPING TROOPS

To bring separate troops together simply walk them into each other whereupon the troopers will automatically regroup as a single troop.

## A MISSION REMINDER

Select the map at the bottom of the Status Panel for an overview of the area and the active troop's position

(indicated by a big red cross). Note that enemy troops are not shown on this map - it'd spoil the surprise.



The map shows an overview of the area

- Press any Button to return to play.

## MISSION COMPLETE

You did it - you saved the day. And you can save your state of play, too ...

## SAVING GAMES

At the end of every mission you are returned to Boot Hill to admire the view. See that little picture in the top right-hand corner of Boot Hill? Yeah, the one marked **SAVE**; move the pointer to it.

- Press the A or B Button to select **SAVE** and call up a special Save Screen.

A special five-letter pass code is given. Write it down - it contains information about the state of play so you can return to this exact point at a later date.

- Press any Button to return to Boot Hill.

## RESUMING SAVED GAMES

See that little picture in the top left-hand corner of Boot Hill? Yeah, the one marked **LOAD**; move the pointer to it.

- Press the A or B Button to select **LOAD** and call up a special Load Screen.

To enter a pass code, do this:

- Press the D-Button up or down to change the letter.
- Press the D-Button left or right to move through the letters.
- Press any other Button to enter the pass code. If the pass code is invalid, you will be told. Select **LOAD** and try again.

## HOLD IT!

If you need to halt your assault ...

- Press the Start Button to access the Status Panel and freeze the action.
- Press the Start Button when the action is frozen to resume play.

## TRY AGAIN

So you screwed up? Never mind, surrender and try again. But wait! What if you have some remaining troopers but, say, not enough grenades or inclination to continue and you want to try again?

- Select the White Flag on the Status Panel and press any Button (except Start) twice quickly to surrender. Your surviving troopers will be available to replay the phase.

## HIGH SCORING HEROES

When a trooper dispatches an enemy, one point is added to his personal score. Note that all grenades, bazookas and vehicle weapons are activated by the troop leader, so

he gets all the credit (and points, of course). When a trooper dies, his performance is not forgotten - unless he didn't score enough points to register with the High Scoring Heroes Bureau (who manage the High Scoring Heroes Table).

## KNOW YOUR MISSION PROFILES

Those seven primary objectives are revealed in full ...

**KILL ALL ENEMY** Including troopers, enemy BigGunz, vehicles, buildings - and the rest.

**DESTROY ENEMY BUILDINGS** All those buildings with doors from which the enemy emerge.

**DESTROY ENEMY FACTORY** Or Computer even.

**RESCUE ALL HOSTAGES** Return up to four hostages to safety. Free a hostage by shooting his (or her) captor, then take the trooper (or troop) up to the hostage to 'tag' him (or her). The hostage will follow the trooper (or troop) to the nearest friendly MASH outpost - so take him (or her) there as quickly as possible.

**KIDNAP ENEMY LEADER** This cunning fellow is dressed to look like a hostage, but he's not. Don't be angry and kill him - take him to the nearest allied outpost.

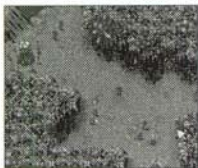
**PROTECT ALL CIVILIANS** Whatever happens, don't let any civilians die.

**GET CIVILIANS HOME** Innocent civilians are caged like wild animals. Destroy their barricade to free them then ensure that they make it home alive.

## KNOW YOUR TERRAIN

There are five different climes to conquer in Cannon Fodder - and here's the low-down on all of them ...

### THE JUNGLE



Look out for the following:

**TREES** And plants for that matter. They aren't just here for decoration - they also provide much-needed cover for exposed troopers. Note that you can blow up some trees (and plants).

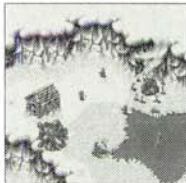
**QUICKSAND** Or 'sucky sucky' as it's known. Every time we put up warning signs they disappeared, so beware.

**WATER** It's either shallow or deep. Troopers cannot use

their weapons when they are in deep water - because they need to swim across it.

**BIRDS** You can't shoot them down - or can you? If not, why not? Otherwise, why are they here? Or are they simply red herrings?

### ARCTIC WASTES



**IGLOOS** Packed with Eskimos - or are they the enemy?

**SNOWMEN** They often hold a surprise.

**ICE** Perfect training ground for the skaters of this world, but not for the troopers in Cannon Fodder.

### THE DESERT



**CHASMS** They make the Cheddar Gorge look like a small crack - so there's no good reason for your troopers to fall into one.

**HANGARS** Not for the troopers' clothes you understand, but for cover from enemy fire.



**CACTI** Very scarce thanks to the even scarcer giant cactus-eating rodents.

## MOORLANDS



**COUNTRY COTTAGES** Are they inhabited? Are they indestructible?

**STONE BRIDGES** Are they merely here for the crossing?

**B-ROADS** There's a network of them.

## THE UNDERGROUND BASE



**DOORS** Destroy them to make progress.

**BARRIERS** Destroy them to make progress.

**ENEMY LOCKERS, CHANGING ROOMS** They lead to ...

**THE SEWERS** Fancy a dip?

## KNOW YOUR VEHICLES

Note that the enemy versions bear red flashing lights.



**CHOPPAS** Join the birds in the sky and flit above the treetops. There are two types of Choppa: one is an unarmed Transporta, the other is a Killa brimming to the teeth with bombs, rockets or heat-seeking missiles. A Choppa in the air can only be shot down by rockets or heat-seeking missiles. Choppas are more vulnerable on the ground.



**TANX** They shoot shells (and not of the seaside variety - haheho). Tanx are slow but hardy, being impervious to all weapons except rockets, heat-seeking missiles and shells.



**JEEPS** There are two types: one is an unarmed transport vehicle, the other has a front-mounted machine gun.





**SKIDOOS** Just like Jeeps really, except Skidoos are suitable for travelling across snow and ice.



**BIGGUNZ** Fixed turrets that fire either rockets or shells and vary in defensive strength depending on the terrain. And, yes, they aren't vehicles. So what?

## KNOW YOUR ENEMY

Pay careful attention to the following information - it may help save the lives of innocent troopers.



**GRUNTS** Your basic enemy trooper. Most of them are armed with machine guns, but some of them carry grenades.



**SNIPERS** Tricky blighter, Johnny Sniper - he hides in the undergrowth and takes pot shots with his bazooka at the player's troopers.



**ARTILLERY** They handle BigGunz and Tanx which are best destroyed.



**ENGINEERS** They command Jeeps and Skidoos. Watch out! Some of them are armed!



**AIR FORCE** They handle Choppas which you should blow up as soon as possible. Beware! When an enemy Choppa parks itself in your area, it will let out Grunts.

## KNOW YOUR SUPA DUPA BOOSTAS

When you see any of the following gold-coloured Supa Dupa Boostas (which won't be often because they are in such demand), pick it up for a Special Feature!

**SUPA DUPA MISSILE BOOSTA** A complement of 50 heat-seeking missiles are yours, with our compliments.

**SUPA DUPA BULLET-PROOF-VESTA BOOSTA** Makes a trooper invincible from bullets and explosives for the duration of the phase.

**SUPA DUPA RANKA BOOSTA** The trooper becomes an instant General - and will probably take control of the troop, too.

**SUPA DUPA TROOPER BOOSTA** Excellent value - it gives the trooper a Missile Boosta, Bullet-Proof-Vesta Boosta AND a Ranka Boosta!

**SUPA DUPA TROOP BOOSTA** Incredible - it gives the whole troop a Trooper Boosta!

## KNOW YOUR RANKS

Just the thing to help you avoid embarrassing faux pas at après battle parties. Note that the higher a trooper's rank, the better the gravestone he receives on Boot Hill.



PRIVATE



CORPORAL



SERGEANT



STAFF SERGEANT

SERGEANT  
FIRST CLASSMASTER  
SERGEANTSERGEANT  
MAJOR

SPECIALIST 4



SPECIALIST 6

WARRANT  
OFFICERCHIEF  
WARRANT  
OFFICER

CAPTAIN



MAJOR



COLONEL

BRIGADIER  
GENERAL

GENERAL

## BE THE FITTEST

And survive with the following handy hints:

- Don't wait until you see the whites of their eyes - shoot them before they shoot you.
- Look out for secret hidden zones where special equipment may be found.
- Please don't leave the screaming wounded to die. Bite the bullet, so to speak, and do the decent thing: finish them off.

- Wise men say that fools rush in where angels fear to tread, so look before you leap, so to speak, because the grass is not always greener on the other side of the hill.
- Watch out for mines and mantraps - they make a terrible mess.
- This one'll kill ya ... When you have shot a man and he's lying there, dead, shoot him some more to make him jump around like a bunny.
- Remember: troopers cannot use their weapons when swimming through deep water. Note that troopers also move slower through water, so make sure there are no enemy troopers in range before getting wet.
- Troopers always walk in a straight line, so remember to steer them around any obstructions such as trees.
- Only when a building is destroyed will the enemy troopers stop piling out of it.
- Shooting explosives is not wise - try to pick them up instead.
- You may think the mission is over, but it isn't until you are told it's complete, so scour the area for hidden enemy troopers.
- And on a more serious note: don't try this at home, kids.

because real war is not a game; real war, as *Cannon Fodder* demonstrates in its own quirky little way, is a senseless waste of human resources and lives. We hope that you never have to find out the hard way.

### NOTE YOUR PASS CODES HERE!

The first two are provided for your convenience.

MISSION	PASS CODE
1	PXJND
2	UZHNC
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____
13	_____

14	-----
15	-----
16	-----
17	-----
18	-----
19	-----
20	-----
21	-----
22	-----
23	-----
24	-----
25	-----
26	-----
27	-----
28	-----
29	-----
20	-----

### Limited Warranty

This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not affect your statutory rights. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

# CANNON FODDER

19

## EPILEPSIE-WARNUNG

**Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.**

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

## BEHANDLUNG DER KASSETTE

Die Dschungelbuch-Kassette ist nur für europäische und australisch-asiatische Sega Mega Drives bestimmt.

### Benutzung der Kassette

- Nicht in Wasser tauchen!
- Nicht biegen!
- Keiner Gewaltanwendung aussetzen!
- Keiner direkten Sonneneinstrahlung aussetzen!
- Nicht beschädigen oder in der Form verändern!
- Nicht in die Nähe von Wärmequellen bringen!
- Nicht mit Verdünner, Benzin etc. in Berührung bringen!
- Wenn die Kassette naß geworden ist, vor Gebrauch vollständig trocknen.
- Wenn die Kassette schmutzig geworden ist, sollte sie vorsichtig mit einem in Seifenlauge getauchten Tuch gereinigt werden.
- Nach Gebrauch die Kassette wieder in die Hülle stecken.
- Bei längerer Spieldauer gelegentlich eine Pause einlegen.

## WICHTIGER HINWEIS für Besitzer von Projektionsbildschirmen:

Standbilder können dauerhafte Schäden an der Bildröhre hervorrufen oder sich auf der Fluoreszenzschicht der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Wiederholter oder ausgedehnter Gebrauch von Videospielen auf Projektionsbildschirmen sollte vermieden werden.

# INHALT

Spielstart	21	Einsatzüberblick	29
Vom Rekruten zum Trooper	22	Einsatz abgeschlossen	29
Der Bildschirm während des Spiels	23	Sichern von Spielen	29
Die Steuerung der Trooper	24	Gesicherte Spiele fortsetzen	30
Die Statustafel	25	Das sind Ihre Aufgaben	
Der Zeiger	26	Über das Gelände	31
Truppenbewegungen	26	Über die Fahrzeuge	31
Einsatz von Waffen	26	Über den Gegner	33
In Fahrzeuge einsteigen und aussteigen	27	Über die Superduper-Booster	34
Eine neue Truppe (oder zwei) bilden	28	Über die Ränger	35
Geteilte Freude...	28	Nur die Besten überleben	35
Truppen neu formieren	28	Platz für Ihre Kenncodes	36



## SPIELSTART

1. Richten Sie Ihr Sega Mega Drive ein, wie in dessen Handbuch beschrieben. Schließen Sie das Control Pad an.  
Beachten Sie, daß *Cannon Fodder* nur für einen Spieler vorgesehen ist.
2. Achten Sie darauf, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).  
Stecken Sie das *Cannon Fodder*-Modul mit dem Etikett zu sich in das Mega Drive, und drücken Sie es fest nach unten.
3. Schalten Sie nun das Gerät ein (ON). Nach wenigen Sekunden erscheint der Sega-Bildschirm. Sobald der Titelscreen zu sehen ist, kann das Spiel beginnen!

**Wichtig!** Sollte der Sega-Bildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie, ob Ihr Mega Drive richtig eingestellt ist und das *Cannon Fodder*-Modul korrekt eingesteckt wurde. Schalten Sie dann das Gerät wieder ein. Achten Sie darauf, daß das Gerät immer ausgeschaltet ist, bevor Sie das *Cannon Fodder*-Modul einstecken oder herausnehmen.



Das Sega Mega Drive mit Control Pad

## DAS SPIEL

### ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Bewegungen und Funktionen des Control Pads vertraut machen.

#### Das Sega Mega Drive Control Pad

Richtungsknopf (R-Knopf)



Start-Knopf

Knopf A

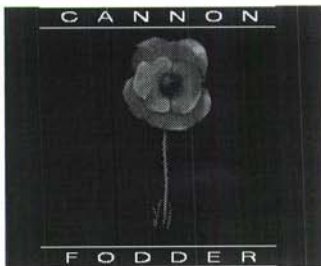
Knopf B

Knopf C

## DER TITELBILDSCHIRM

Sobald der *Cannon Fodder*-Titelbildschirm zu sehen ist, kann das Spiel beginnen.

#### Der Titelbildschirm

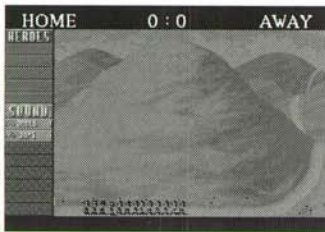


- Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um den "Boot Hill"-Bildschirm aufzurufen.

## VOM REKRUTEN ZUM TROOPER

Bevor Sie ins Spiel einsteigen können, müssen Sie einige durchtrainierte junge Männer finden und Trooper aus

ihnen machen. Wie es der Zufall will, steht drüben in Boot Hill eine Schlange von 360 Rekruten, die ganz wild darauf sind, in den Kampf zu ziehen. Doch nur 15 von ihnen dürfen an jedem Einsatz teilnehmen. Sehen Sie die unschuldigen Jungs dort stehen? Glücklicherweise nehmen jedoch erfahrene Überlebende aus früheren Einsätzen die Neulinge unter ihre Fittiche.



### Boot Hill

Insgesamt 24 Einsätze stehen zur Auswahl, alle in verschiedenen Geländearten und mit unterschiedlichen Zielen. Jeder Einsatz besteht aus maximal sechs

Phasen. Nähere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten **Das sind Ihre Aufgaben** und **Über das Gelände** auf Seite 31.

Die Anzahl der Verluste, die Sie und Ihr Gegner einander zugefügt haben, wird als **HOME** (Verluste des Gegners) und **AWAY** (Ihre Verluste) angegeben. Ignorieren Sie zunächst die Funktionen **LOAD** (Laden) und **SAVE** (Sichern). Diese werden auf Seite 29 erklärt.

- Drücken Sie **START**, um das Spiel zu beginnen.

## DER BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS

Die gesamte Action findet auf dem "Spielfeld" statt, das den größten Teil des Bildschirms einnimmt. Darauf sehen Sie unter anderem folgendes:



## DIE STEUERUNG DER TROOPER

Sie steuern die Trooper nicht direkt, sondern bestimmen ihr Verhalten mit Hilfe einer bemerkenswerten Interface-Technik, die ein Control Pad, einen Zeiger und einen Truppenführer verwendet. Die Trooper folgen immer nur ihrem Anführer, können jedoch dazu gebracht werden, im Kreis zu laufen, auf alles zu schießen, was sich bewegt, Granaten zu werfen, Bazookas abzufeuern, Panzer zu fahren, Hubschrauber zu fliegen, sich abzusetzen, um eigene Ziele zu verfolgen, oder zu sterben.

Alle Trooper beginnen ihre mitleiderregende militärische Karriere als Gefreiter. Sie steigen jedesmal im Rang, wenn sie eine Phase irgendwie überlebt haben, doch die Beförderung tritt erst in Kraft, wenn der Einsatz abgeschlossen ist. Nach jeweils drei Einsätzen steigen die neuen Rekruten automatisch im Rang, weil sie bereits eine zusätzliche Kampfausbildung erhalten haben. Der Rang des Truppenführers wird über seinem Kopf angezeigt, damit Sie wissen, wer das Sagen hat.

Beachten Sie, daß die von Ihren Trooper abgefeuerten Kugeln intelligent sind. Sie töten keinen Kameraden, es sei denn, er ist bereits verwundet und windet sich vor Schmerzen am Boden. Bedenken Sie aber auch, daß alle anderen Waffen jeden töten, egal auf welcher Seite er kämpft.

## DIE STATUSTAFEL

Sie enthält nicht nur Informationen...

**DAS ABZEICHEN  
DER TRUPPE**

**GRANATEN**

**TROOPER DER  
TRUPPE**



**BAZOOKAS**

**TRUPPENSTATUS**

**DAS ABZEICHEN DER TRUPPE** Das individuelle Abzeichen Ihrer Truppe. Es gibt maximal drei verschiedene Truppen (siehe **Eine neue Truppe (oder zwei) bilden** auf Seite 28).



**GRANATEN** Zeigt an, ob die Truppe Granaten besitzt und, wenn ja, wie viele. Anfangs hat die Truppe keine Granaten. Zusätzliche Granaten sind in Kisten zu je vier Stück zu finden, wie hier abgebildet. Heben Sie diese auf, aber jagen Sie sie dabei nicht in die Luft. Beachten Sie, daß jeder Trooper im Interesse der öffentlichen Sicherheit von der Phase "Pier Pressure" an zwei Granaten erhält - und das gratis!



**BAZOOKAS** Sie sollten nicht mit dem gleichnamigen Kaugummi verwechselt werden - oder mit anderen angenehmen Dingen, denn hierbei handelt es sich um durchschlagende Waffen. Dieses Symbol zeigt an, ob die Truppe Bazookas besitzt und, wenn ja, wie viele. Zuerst hat die Truppe keine Bazookas, doch wenn Sie gut aufpassen, entdecken Sie bald Fässer wie das hier abgebildete, in denen sich jeweils vier dieser Waffen befinden. Heben Sie sie auf, aber ohne dabei in die Luft zu fliegen. Beachten Sie, daß von der Phase "My Beautiful Skidoo" an jeder Trooper im Interesse der öffentlichen Sicherheit eine kostenlose Bazooka erhält.

**TRUPPENSTATUS** Zeigt an, ob sich die Truppe zu Fuß oder in einem Fahrzeug vorwärtsbewegt. Dieses Feld ist markiert, wenn die Truppe aktiv ist.

**TROOPER DER TRUPPE** Die Namen der Trooper sowie deren Ränge werden hier in der Reihenfolge ihrer Bedeutung angezeigt, angefangen mit dem Truppenführer.



## DER ZEIGER

Dies ist der bereits erwähnte Zeiger, mit dem Sie das Verhalten Ihrer Trooper (und Truppen) bestimmen. Wie Sie sehen werden, verändert sich der Zeiger, um die drei Verhaltensmöglichkeiten anzuzeigen:



Zielbestimmungszeiger für Trooper (oder Truppe)



Fadenkreuz zur Waffenzielbestimmung



Zeiger zum Ein- und Aussteigen  
aus Fahrzeugen



- Drücken Sie den R-Knopf, um den Zeiger über den Bildschirm zu bewegen.

## TRUPPENBEWEGUNGEN

Ziehen Sie den Zeiger über den Bildschirm, bis seine Spitze auf das gewünschte Ziel weist. Beachten Sie, daß Sie immer die Umgebung um die aktive Truppe überblicken können.

- Drücken Sie Knopf A, damit sich der Truppenführer zur Spitze des Zeigers begibt. Der Rest der Truppe folgt ihm in Reih' und Glied nach.

## EINSATZ VON WAFFEN

Einfacher geht's nun wirklich nicht...

- Drücken Sie Knopf B, um den Zeiger in ein Fadenkreuz zu verwandeln, auf dessen Zentrum dann der Trooper oder die Truppe schießt.
- Halten Sie Knopf B gedrückt, und betätigen Sie Knopf A, damit der Truppenführer eine Granate wirft oder seine Bazooka auf das Zentrum des Fadenkreuzes abfeuert.

## EINSATZ VON FAHRZEUGEN

In *Cannon Fodder* stehen Ihnen fünf Fahrzeugtypen zur Verfügung. In jedem davon ist Platz für bis zu acht Trooper. Einzelheiten zu den Fahrzeugen und ihren speziellen Funktionen finden Sie im Abschnitt **Über die Fahrzeuge** auf Seite 33.



## IN FAHRZEUGE EINSTEIGEN

Ziehen Sie den Zeiger über den Bildschirm, bis seine Spitze das gewünschte Fahrzeug berührt. Daraufhin verändert sich der Zeiger als Zeichen dafür, daß das leere Fahrzeug bestiegen werden kann.

- Drücken Sie Knopf A, um den Trooper (oder die Truppe) in das Fahrzeug steigen zu lassen.
- Betätigen Sie Knopf A, und halten Sie ihn gedrückt, damit sich das Fahrzeug auf den Zielbestimmungszeiger zubewegt. Je länger Sie Knopf A gedrückt halten, desto schneller wird das Fahrzeug.
- Drücken Sie Knopf B, damit der Trooper (oder die Truppe) die Waffe des Fahrzeugs benutzt (sofern es eine besitzt). Beachten Sie, daß Granaten und Bazookas nicht von einem Fahrzeug aus eingesetzt werden können.

## AUS FAHRZEUGEN AUSSTEIGEN

Bewegen Sie den Zeiger, bis seine Spitze das besetzte Fahrzeug berührt. Daraufhin verändert sich der Zeiger als Zeichen dafür, daß Sie das Fahrzeug verlassen können.

- Drücken Sie Knopf A, damit der Trooper (oder die Truppe) aus dem Fahrzeug aussteigt.

## RICHTIGSTELLUNG

Genaugenommen gibt es für den Zeiger noch eine vierte Funktion. Wenn ein Trooper (oder eine Truppe) in einem Hubschrauber übers Gelände fliegt, verwandelt sich der Zeiger bei Berührung des Hubschraubers in ein Hubschrauberlandesymbol, wie hier abgebildet. Das bedeutet, daß der Hubschrauber landen kann.



Hubschrauberlandesymbol

- Drücken Sie Knopf A, wenn das Hubschrauberlandesymbol zu sehen ist, um den Helikopter landen zu lassen. Sobald er am Boden aufgesetzt hat, können Sie ihn wählen, um die Truppe aussteigen zu lassen.

## EINE NEUE TRUPPE (ODER ZWEI) BILDEN

In bestimmten Situationen müssen sich die Trooper trennen, zum Beispiel, um den Gegner nach klassischer Manier in die Zange zu nehmen. Sofern Sie genug Trooper haben, können Sie aus der ursprünglichen "Snake"-Truppe (Die Schlangen) zwei neue bilden: die "Eagle"-Truppe (Die Adler) und die "Panther"-Truppe (Die Panther).

- Drücken Sie START, um die Statustafel aufzurufen.
- Wählen Sie mit Hilfe des Zeigers die Namen der Trooper, aus denen Sie eine neue Truppe bilden möchten (die Namen werden daraufhin markiert). Beachten Sie, daß das Abzeichen der Truppe sich geteilt hat.
- Wählen Sie das Abzeichen der Truppe, um eine neue Einheit aus den Troopern, deren Namen markiert sind, u bilden.
- Wählen Sie ein Truppenabzeichen, und drücken Sie dann den Start-Knopf, um das Spiel mit der aktiven Truppe fortzusetzen.

Beachten Sie, daß neue Truppen in einem Fahrzeug gebildet werden können, daß jedoch nur die markierte Truppe das Fahrzeug verläßt.

## GETEILTE FREUDE...

Moment mal, wer bekommt denn all die Granaten und Bazookas, wenn eine Truppe geteilt wird? Das liegt bei Ihnen. Wenn Sie eine Truppe teilen, werden die Granaten und Bazookas umrandet. Bei Wahl der Granaten oder Bazookas verändert sich die Umrandung, um die Waffenmenge - alle, die Hälfte oder keine - anzuzeigen, die die neue Truppe erhält.

- Die durchgehende Umrandung steht für alle Waffen.
- Die gepunktete Umrandung steht für die Hälfte der Waffen.
- Keine Umrandung bedeutet keine Waffen.

## TRUPPEN NEU FORMIEREN

Um verschiedene Truppen zu vereinen, lassen Sie einfach beide ineinander laufen, woraufhin sich die Trooper automatisch als eine Truppe neu formieren.

## EINSATZÜBERBLICK

Wählen Sie die Karte unten auf der Statustafel, um einen Überblick über das Gebiet und die Position der aktiven Truppe zu erhalten (durch ein rotes Kreuz markiert). Beachten Sie, daß gegnerische Truppen auf dieser Karte nicht angezeigt werden - dann wäre ja die ganze Überraschung zum Teufel!



Die Karte zeigt einen Überblick über das Gebiet

- Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um wieder ins Spiel zurückzukommen.

## EINSATZ ABGESCHLOSSEN

Sie haben es geschafft und sich den Sieg gesichert! Und auch Ihren Spielstand können Sie sichern...

## SICHERN VON SPIELEN

Am Ende jedes Einsatzes kehren Sie nach Boot Hill zurück, um die Aussicht zu genießen. Sehen Sie das kleine Bild in der oberen rechten Ecke dieses Bildschirms? Genau, das mit der Aufschrift **SAVE** (Sichern): Ziehen Sie den Zeiger darauf.

- Drücken Sie Knopf A oder B, um **SAVE** zu wählen und einen speziellen Sicherungsbildschirm aufzurufen.

Sie erhalten einen aus fünf Buchstaben bestehenden Kenncode. Schreiben Sie ihn auf, denn er enthält Informationen über den Spielstand, damit Sie später an diesen Punkt des Spiels zurückkehren können.

- Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um nach Boot Hill zurückzukehren.

## GESICHERTE SPIELE FORTSETZEN

Sehen Sie das kleine Bild in der oberen linken Ecke von Boot Hill? Genau, das mit der Aufschrift **LOAD** (Laden): Ziehen Sie den Zeiger darauf.

- Drücken Sie Knopf A oder B, um **LOAD** zu wählen und einen speziellen Ladebildschirm aufzurufen.

Um einen Kenncode einzugeben, tun Sie folgendes:

- Drücken Sie den R-Knopf oben oder unten, um den Buchstaben zu ändern.
- Drücken Sie den R-Knopf rechts oder links, um durch die Buchstaben zu gehen.
- Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um den Kenncode einzugeben. Falls er ungültig ist ("invalid"), sehen Sie eine entsprechende Nachricht. Wählen Sie in diesem Fall wieder **LOAD**, und versuchen Sie es noch einmal.

## MOMENT MAL!

Wenn Sie Ihren Angriff vorübergehend stoppen müssen...

- Drücken Sie **START**, um zur Statustafel zu gelangen, wo Sie die Handlung anhalten können.

- Drücken Sie **START**, wenn die Action gestoppt wurde, um das Spiel fortzusetzen.

## NEUER VERSUCH

Es ist also schiefgegangen? Kein Problem, ergeben Sie sich, und versuchen Sie es noch einmal. Aber Moment! Was ist, wenn Sie zwar noch Trooper haben, aber vielleicht nicht genug Granaten oder Energie, um weiterzumachen, falls Sie es noch einmal versuchen wollen?

- Wählen Sie die weiße Flagge auf der Statustafel, und drücken Sie einen beliebigen Knopf (außer Start) zweimal schnell hintereinander, um sich zu ergeben. Ihre überlebenden Trooper stehen dann zur Verfügung, um die Phase erneut in Angriff zu nehmen.

## HELDEN MIT HÖCHSTPUNKTZAHLN

Wenn ein Trooper einen Gegner erledigt, wird seinem persönlichen Punktekonto ein Punkt hinzugefügt. Beachten Sie, daß alle Granaten, Bazookas und Fahrzeugwaffen vom Truppenführer aktiviert werden und er daher den gesamten Ruhm (und natürlich die Punkte)

erntet. Wenn ein Trooper stirbt, wird seine Leistung nicht vergessen, es sei denn, seine Punktzahl reicht nicht aus, um beim Büro für Helden mit Höchstpunktzahlen (das die "High Score"-Tabelle verwaltet) registriert zu werden.

## **DAS SIND IHRE AUFGABEN**

Diese sieben Hauptaufgaben haben Sie zu bewältigen...

**KILL ALL ENEMY** (Alle Gegner eliminieren) Dazu gehören gegnerische Trooper, Geschütze, Fahrzeuge, Gebäude - und alles andere.

**DESTROY ENEMY BUILDINGS** (Gegnerische Gebäude zerstören) Damit sind alle Gebäude gemeint, aus deren Türen Gegner kommen.

**DESTROY ENEMY FACTORY** (Gegnerische Fabrik zerstören) Oder auch deren Computer.

**RESCUE ALL HOSTAGES** (Alle Geiseln befreien) Bringen Sie bis zu vier Geiseln in Sicherheit. Sie befreien Geiseln, indem Sie deren Wächter erschießen und dann den Trooper (oder die Truppe) zur Geisel bringen, um sie "mitzuziehen". Die Geisel folgt dem Trooper (oder der

Truppe) zu Ihrem nächstgelegenen Militärlazarett. Dies sollte natürlich so schnell wie möglich geschehen.

**KIDNAP ENEMY LEADER** (Gegnerischen Anführer entführen) Dieser gerissene Fuchs ist wie eine Geisel gekleidet, aber natürlich ist er keine. Bringen Sie ihn jedoch in Ihrem Wutausbruch nicht einfach um, sondern verfrachten Sie ihn zu Ihrem nächsten Militärposten. **PROTECT ALL CIVILIANS** (Alle Zivilisten schützen) Was auch geschieht, lassen Sie keine Zivilisten zu Schaden kommen.

**GET CIVILIANS HOME** (Zivilisten nach Hause bringen) Unschuldige Zivilisten sind wie Tiere eingepfercht. Zerstören Sie die Barrikade, um sie freizulassen, und sorgen Sie dafür, daß sie heil nach Hause kommen.

## **ÜBER DAS GELÄNDE**

In *Cannon Fodder* müssen Sie sich durch fünf verschiedene Geländeformen schlagen, und das sind sie...



## DER DSCHUNGEL



Achten Sie auf folgendes:

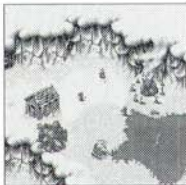
**BÄUME** Und andere Pflanzen. Sie dienen nicht einfach zur Dekoration, sondern bieten den Troopern dringend benötigte Deckung. Beachten Sie, daß Sie einige Bäume (und Pflanzen) in die Luft jagen können.

**TREIBSAND** Auch als "Schluckspecht" bekannt. Immer wenn wir Warnschilder aufstellen, verschwinden sie gleich wieder, also Vorsicht!

**WASSER** Es kann flach oder tief sein. Die Trooper können keine Waffen einsetzen, wenn sie im tiefen Wasser sind, denn dann müssen sie schwimmen!

**VÖGEL** Sie können sie nicht abschießen - oder doch? Wenn nicht, warum nicht? Warum sind sie überhaupt da? Oder ist das alles nur eine falsche Spur?

## EISWÜSTEN



**IGLUS** Sie stecken voller Eskimos - oder sind es etwa Gegner?  
**SCHNEEMÄNNER** Sie haben häufig eine Überraschung parat.  
**EIS** Ein perfekter Übungsplatz für Eiskunstläufer, aber nicht für die Trooper von *Cannon Fodder*.

## DIE WÜSTE



**ABGRÜNDE** Lassen die Drachenschlucht wie einen Haarriß aussehen - Ihre Trooper sollten also nicht unbedingt hineinfallen.  
**HANGARS** Hier wird nicht gehangelt, sondern Deckung vor gegnerischem Feuer gesucht.

**KAKTEEN** Dank der noch selteneren kaktusfressenden Riesen-Nagetiere gottseidank ziemlich selten.



## MOORE

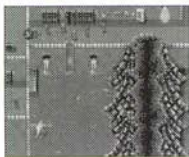


**KATEN** Sind sie bewohnt? Sind sie unzerstörbar?

**STEINBRÜCKEN** Sind sie nur dazu da, Flüsse zu überqueren?

**LANDSTRASSEN** Es gibt ein ganzes Netz davon.

## DER UNTERIRDISCHE STÜTZPUNKT



**TÜREN** Zerstören Sie diese, um vorwärtszukommen.

**BARRIEREN** Zerstören Sie diese, um vorwärtszukommen.

**SPINDE UND UMGLEIDERÄUME** DER GEGNER Führen in...

**DIE KANALISATION** Wie wär's mit 'ner Abkühlung?

## ÜBER DIE FAHRZEUGE

Beachten Sie, daß die gegnerischen Fahrzeuge durch rote Blinklichter gekennzeichnet sind.



**HUBSCHRAUBER** Machen Sie es wie die Vögel, und fliegen Sie über die Baumwipfel. 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.



**PANZER** Sie feuern Granaten ab (volle Granate, Renate!). Panzer sind langsam, aber sehr widerstandsfähig. Nur Raketen, Infrarot-Flugkörper und Geschosse können ihnen etwas anhaben.



**JEEPS** Es gibt zwei Arten: einer ist ein unbewaffnetes Transportfahrzeug, der andere ist mit einem Maschinengewehr auf dem Kühler bestückt.



**SKIDOO** Sind genau wie Jeeps, außer daß man mit Skidoos auch über Schnee und Eis fahren kann.



**RIESEN GESCHÜTZE** Fest montierte Waffentürme, die entweder Raketen oder Geschosse abfeuern und je nach Gelände unterschiedliche Feuerkraft aufweisen. Und sie sind keine Fahrzeuge, stimmt. Na und?

## ÜBER DEN GEGNER

Lesen Sie sich die folgenden Informationen gut durch - sie könnten das Leben unschuldiger Trooper retten.



**BRUMMER** Der übliche gegnerische Trooper. Die meisten sind mit Maschinengewehren bewaffnet, einige tragen jedoch auch Granaten bei sich.



**HECKENSCHÜTZEN** Ganz hinterhältige Kerle, denn sie lauern im Hinterhalt und schießen aus dem Gebüsch mit Bazookas auf Ihre Trooper.



**ARTILLERIE** Sie setzen Riesengeschütze und Panzer ein, also zerstört man sie am besten.



**INGENIEURE** Sie befehligen Jeeps und Skidoos. Vorsicht! Einige von ihnen sind bewaffnet!



**LUFTSTREITKRÄFTE** Sie fliegen die Hubschrauber, die Sie so bald wie möglich in die Luft jagen sollten. Vorsicht! Wenn ein gegnerischer Hubschrauber sich in Ihrer Nähe niederläßt, springen Brummer heraus.

## ÜBER DIE SUPERDUPER-BOOSTER

Wenn Sie einen der folgenden goldenen Superduper-Booster sehen (was nicht oft geschieht, da sie ziemlich begehrt sind), heben Sie ihn auf, und ziehen Sie sich damit eine Spezialfunktion an Land!

**SUPERDUPER-RAKETEN-BOOSTER** Ein kleines Geschenk von 50 Infrarot-Flugkörpern, auf Kosten des Hauses.

**SUPERDUPER-KUGELSICHER-BOOSTER** Schützt den Trooper vor Kugeln und Sprengstoff für die Dauer der Phase.

**SUPERDUPER-RANG-BOOSTER** Der Trooper wird umgehend zum General befördert - und übernimmt damit wahrscheinlich das Kommando über die Truppe.

**SUPERDUPER-TROOPER-BOOSTER** Unser Sonderangebot: Der Trooper erhält einen Raketen-Booster, den Kugelsicher-Booster UND einen Rang-Booster!

**SUPERDUPER-TRUPPEN-BOOSTER** Unglaublich - die gesamte Truppe erhält einen Trooper-Booster!

## ÜBER DIE RÄNGE

Damit Sie wissen, wie Sie Ihre Vorgesetzten beim nächsten Truppenball anreden müssen. Beachten Sie, daß ein höherer Rang dem Trooper auch einen besseren Grabstein in Boot Hill sichert.



GEFREITER



UNTEROFFIZIER

STABSUNTER-  
OFFIZIER

FELDWEBEL

OBERFELD-  
WEBELHAUPTFELD-  
WEBEL 2.  
KLASSEHAUPTFELD-  
WEBEL 1.  
KLASSE

SPEZIALIST 4



SPEZIALIST 6

STABSFELD-  
WEBELOBERSTAB-  
FELDWEBEL

HAUPTMANN



MAJOR



OBERST

BRIGADE-  
GENERAL

GENERAL

## NUR DIE BESTEN ÜBERLEBEN

Die folgenden Tips sollen als kleine Überlebenshilfen dienen:

- Warten Sie nicht, bis Sie das Gesicht Ihres Gegners erkennen können - erschießen Sie ihn, bevor er Sie erschießt.

- Achten Sie auf verborgene Bereiche, in denen Ausrüstung versteckt sein kann.
- Lassen Sie schreiende Verletzte nicht einfach liegen. Erlösen Sie sie mit einem gezielten Schuß von ihren Leiden.
- Es heißt, daß ein Dummkopf unüberlegt voranstürmt, wo ein kluger Mann Vorsicht walten läßt. Denken Sie also immer, bevor Sie handeln.
- Achten Sie auf Minen und Fallen, denn sonst gibt es eine Riesenschweinerei.
- Und hier ein ganz besonderer Trick: Wenn Sie einen Mann erschossen haben und er tot am Boden liegt, schießen Sie weiter auf ihn, um ihn noch ein bißchen herumhüpfen zu lassen.
- Denken Sie daran, daß die Trooper ihre Waffen nicht benutzen können, wenn sie durch tiefes Wasser schwimmen. Sie bewegen sich dort auch langsamer vorwärts, achten Sie also darauf, daß kein Gegner in der Nähe ist, bevor Sie sich ins kühle Naß stürzen.
- Die Trooper marschieren immer in gerader Linie. Lenken Sie sie also um Hindernisse wie Bäume herum.

- Erst wenn ein Gebäude zerstört ist, hören die Gegner auf, herauszuströmen.
- Auf Sprengstoffe zu schießen, ist keine gute Idee. Heben Sie sie lieber auf.
- Sie mögen vielleicht denken, daß der Einsatz abgeschlossen ist, aber das ist er erst, wenn Ihnen dies mitgeteilt wird. Suchen Sie also das Gebiet nach versteckten Gegnern ab.
- Und hier noch ein ernsterer Hinweis: Wirklicher Krieg ist natürlich kein Spiel. Wirklicher Krieg, wie *Cannon Fodder* auf seine Art zu zeigen versucht, ist eine sinnlose Vernichtung von Material und Menschenleben. Wir hoffen, daß Sie dies niemals am eigenen Leib erfahren müssen.

## PLATZ FÜR IHRE KENNCODES

Um Ihnen die Sache einfacher zu machen, haben wir die ersten beiden Codes bereits eingetragen.

Einsatz	Kenncode
1	PXJND
2	UZHNC

3	-----
4	-----
5	-----
6	-----
7	-----
8	-----
9	-----
10	-----
11	-----
12	-----
13	-----
14	-----
15	-----
16	-----
17	-----
18	-----
19	-----
20	-----
21	-----
22	-----
23	-----
24	-----

25	-----
26	-----
27	-----
28	-----
29	-----
20	-----

#### Begrenzte Garantie

Dieses Produkt unterliegt der landesüblichen gesetzlichen Garantiezeit. Ihre gesetzlichen Rechte bleiben unberührt. Virgin Interactive Entertainment (Europe) behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien für dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.



# CANNON FODDER

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

## PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

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

## UTILISATION DE LA CARTOUCHE DE JEU

Cette cartouche Le Livre de la Jungle s'utilise exclusivement sur les systèmes la Sega Mega Drive vendus en Australie et Europe.

### Précautions d'utilisation

- Ne pas immerger la cartouche dans l'eau.
- Ne pas la plier.
- Ne pas la soumettre à des chocs violents.
- Ne pas l'exposer à la lumière directe du soleil.
- Éviter de l'abîmer ou de la déformer.
- La garder à l'abri de toute source de chaleur.
- Ne pas l'exposer aux substances telles que les diluants, le benzène, etc.
- En cas d'éclaboussures, sécher la cartouche complètement avant de l'utiliser.
- Nettoyer la cartouche régulièrement en la frottant délicatement avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse.
- Ranger la cartouche dans son boîtier après chaque utilisation.
- Respecter des pauses régulières pendant le jeu.

## AVERTISSEMENT À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS COMME SUPPORT DE PROJECTION :

Les images fixes peuvent endommager le tube cathodique de façon irréversible ou marquer le phosphore du CRT (écran du téléviseur). Il est donc préférable d'éviter d'utiliser les jeux vidéo de façon continue ou répétée sur des téléviseurs grand écran.



## TABLE DES MATIERES

Commencer _____	40	Rappel de mission _____	48
S'engager dans l'armée _____	42	Phase terminée _____	48
Ce que vous verrez pendant le jeu _____	42	Sauvegarder un jeu _____	48
Contrôle de vos hommes _____	43	Charger des jeux sauvegardés _____	49
Le panneau de statut _____	44	L'ennemi _____	50
Le pointeur _____	45	Le terrain _____	50
Déplacement des troupes _____	45	Les véhicules _____	52
Utilisation des armes _____	45	Les Supa Dupa Boostas _____	53
Utilisation des véhicules _____	46	Les grades _____	53
Former une nouvelle troupe (ou deux) _____	47	Pour être le plus fort _____	54
A chacun sa part _____	47	Notez vos mots de passe ici! _____	55
Regroupement des troupes _____	47		

## COMMENCER

1. Installez votre Sega Mega Drive comme indiqué dans son manuel d'instructions. Branchez le Control Pad.  
*Cannon Fodder* est un jeu pour un seul joueur.
2. Vérifier que votre console est éteinte (OFF). Insérez la cartouche *Cannon Fodder*, l'étiquette vers vous, dans votre Mega Drive et assurez-vous qu'elle est bien en place.
3. Allumez votre console (ON). Après quelques instants, l'écran Sega apparaîtra et lorsque l'écran titre de *Cannon Fodder* s'affichera, vous pourrez commencer à jouer!

**IMPORTANT!** Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre console (OFF). Vérifiez que votre Mega Drive est installée correctement et que la cartouche de *Cannon Fodder* est bien insérée. Puis allumez votre console (ON). Il faut toujours que le bouton soit sur OFF lorsque vous enlevez ou insérez la cartouche *Cannon Fodder*.



La Sega Mega Drive et son Control Pad

## POUR JOUER AVEC CANNON FODDER

Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les mouvements et les fonctions du Control Pad.

Le contrôleur de la Sega Mega Drive

BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON D)



BOUTON START

BOUTON A

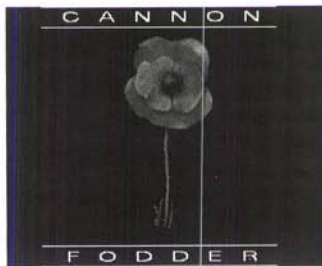
BOUTON B

BOUTON C

## L'ÉCRAN TITRE

Lorsque vous voyez l'écran titre, vous pouvez commencer à jouer avec Cannon Fodder.

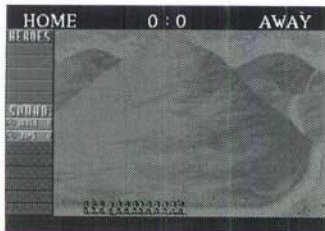
L'écran titre



- Appuyez sur n'importe quel bouton pour faire apparaître l'écran Boot Hill.

## S'ENGAGER DANS L'ARMÉE

Avant de commencer à jouer, vous devrez recruter quelques garçons costauds. Par chance, à Boot Hill, ça ne manque pas. Il y a une queue d'environ 360 jeunes, impatientes d'aller se battre, mais seulement 15 d'entre eux pourront se porter volontaires pour chaque mission. Est-ce que vous les voyez arriver de la colline? Heureusement pour tous les concernés, ces jeunes innocents viennent renforcer la troupe expérimentée des survivants des missions précédentes.



Boot Hill

Il y a 24 missions à accomplir. Chacune se déroule sur un terrain différent, a un objectif spécifique, et est divisée en un maximum de 6 phases. Pour de plus amples détails, reportez-vous aux chapitres intitulés **Les profils des missions** et **Le terrain**, pages 50.

Le nombre de pertes dans votre camp et dans le camp ennemi est indiqué respectivement par **HOME** (sur votre terrain) et **AWAY** (à l'extérieur). Ignorez les fonctions **LOAD** (charger) et **SAVE** (sauvegarder) pour le moment, elles sont expliquées page ??.

- Appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.

## CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

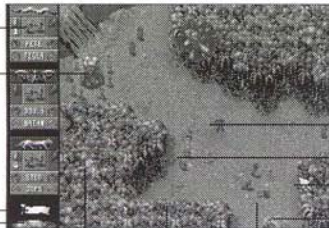
Toute l'action se déroule sur la zone de jeu, qui occupe la majeure partie de l'écran. Vous verrez quelque chose de ce genre:

**LE PANNEAU  
DE STATUT**

**UNE INSTAL-  
LATION  
ENNEMIE**

**LE DRAPEAU  
BLANC**

**L'ICONE  
CARTE**



**UN DE VOS  
HOMMES**

**UN DES  
ENNEMIS**

**LE POINTEUR**

**UN VÉHICULE**

**UN  
OISEAU**

**UN  
ARBRE**

**DE  
L'HERBE**

## CONTROLE DE VOS HOMMES

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

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

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

## LE PANNEAU DE STATUT

Il ne sert pas uniquement à informer...

LE LOGO DE LA  
TROUPE

GRENADES

HOMMES DE LA  
TROUPE



BAZOOKAS

STATUT DE LA  
TROUPE

**Le logo de la troupe:** il peut y avoir jusqu'à trois logos de troupe différents - voir **Former une nouvelle troupe (ou deux)** page 47.



### Grenades

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



### Bazookas

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

### Statut de la troupe

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

### Hommes de la troupe

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



## LE POINTEUR

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



**Pointeur de détermination de destination**



**Réticule de détermination de destination d'arme**



**Pointeurs de véhicule**



- Appuyez sur le Bouton D pour déplacer le pointeur sur l'écran.

## DÉPLACEMENT DES TROUPES

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

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

## UTILISATION DES ARMES

Cela ne pourrait pas être plus simple...

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

## UTILISATION DES VÉHICULES

Il existe cinq types de véhicules dans Cannon Fodder. Chaque véhicule peut être occupé par huit hommes. Pour de plus amples détails sur les véhicules et leurs fonctions spéciales, reportez-vous à la partie intitulée **Les véhicules**, page 52.

## MONTÉ DANS UN VÉHICULE

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

## DESCENDRE D'UN VÉHICULE

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

## ON VOUS A UN TOUT PETIT PEU MENTI

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



**Symbole d'atterrissage**

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

## FORMER UNE NOUVELLE TROUPE (OU DEUX)

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

- Appuyez sur le bouton START pour afficher le panneau de statut.
- Utilisez le pointeur pour sélectionner les noms des hommes avec lesquels vous souhaitez former une nouvelle troupe (les noms s'afficheront en surbrillance). Le logo de la troupe se divisera alors en deux.
- Sélectionnez le logo de la troupe, pour former une nouvelle troupe avec les soldats dont les noms sont en surbrillance.
- Appuyez sur le bouton START pour recommencer à jouer en contrôlant votre nouvelle troupe.

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

## A CHACUN SA PART

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

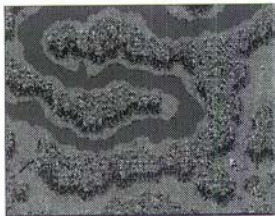
- Le contour plein représente toutes les armes.
- Le contour en pointillés représente la moitié des armes.
- S'il n'y a pas de contour, c'est qu'il n'y a pas d'armes.

## REGROUPEMENT DES TROUPES

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

## RAPPEL DE MISSION

Sélectionnez l'icône carte sous le panneau de statut pour obtenir une vue d'ensemble de la région et la position des troupes qui sont au combat (indiquée par une grosse croix rouge). Remarque: les troupes ennemies n'apparaissent pas sur la carte afin de laisser un élément de surprise.



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

- Appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner au jeu.

## MISSION ACCOMPLIE

Bien joué! Et vous pouvez sauvegarder le jeu actuel ...

## SAUVEGARDER UN JEU

À la fin de toutes les missions, vous retournez à Boot Hill pour en admirer la vue. Vous voyez cette petite image au coin supérieur droit de Boot Hill? Oui, celle où il est écrit 'SAVE', dirigez-y le pointeur.

- Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner 'SAVE' et faire apparaître un écran de sauvegarde.

Un mot de passe codé de 5 lettres-vous est fourni. Écrivez-le, il contient des informations sur le jeu que vous sauvegardez de façon à recommencer exactement de ce point la prochaine fois.

- Appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner à Boot Hill.

## CHARGER DES JEUX SAUVEGARDÉS

Vous voyez cette petite image au coin supérieur gauche de Boot Hill? Oui, celle où il est écrit LOAD. Placez-y le pointeur.

- Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner **LOAD** (charger) et faire apparaître l'écran de chargement. Pour entrer votre mot de passe, vous devez:
- Appuyer sur le bouton D vers le haut ou vers le bas pour changer la lettre.
- Appuyer sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite faire défiler les lettres.
- Appuyer sur tout autre bouton pour entrer le code. S'il n'est pas valide, vous en serez averti. Sélectionnez **LOAD** et recommencez.

## PAUSE!

Si vous devez interrompre votre assaut...

- Appuyez sur le bouton START pour aller au panneau de statut et geler l'action.
- Appuyez à nouveau sur le bouton START pour reprendre l'action.

## RECOMMENCER

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

- Sélectionnez le drapeau blanc sur le panneau de statut et appuyez sur n'importe quel bouton (sauf START) deux fois très vite pour vous rendre. Vos survivants auront la possibilité de rejouer cette phase.

## TABLEAU DES HÉROS

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



## PROFILS DES MISSIONS

Les sept objectifs principaux des missions vous sont révélés dans cette partie.

**Tuer tous les ennemis.** Les hommes, les canons, les véhicules, les bâtiments, et tout le reste.

**Détruire les bâtiments ennemis.** Tous ces bâtiments avec des portes d'où émergent les ennemis.

**Détruire l'usine ennemie.** Ou même l'ordinateur

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

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

**Protéger tous les civils.** Quoi qu'il arrive, ne laissez pas les civils mourir.

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

## LE TERRAIN

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

### LA JUNGLE



Guettez les choses suivantes:

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

arbres (et plantes).

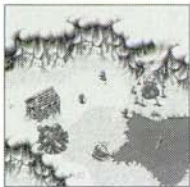
**Sables mouvants.** Chaque fois qu'on a voulu mettre des panneaux d'avertissement, ils ont disparu, alors attention.

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



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

## L'ARCTIQUE

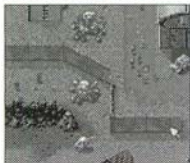


**Igloos.** Ils sont remplis d'Esquimaux, à moins que ce ne soit des ennemis?

**Bonhommes de neige.** Ils renferment souvent une surprise.

**Glace.** Terrain d'entraînement parfait pour les patineurs de ce monde, mais pas pour les hommes de Cannon Fodder.

## LE DÉSERT



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

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

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

## LA LANDE

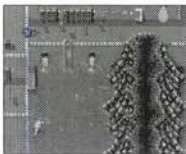


**Cottages.** Sont-ils habités? Sont-ils indestructibles?

**Ponts de pierre.** Servent-ils uniquement à traverser?

**Routes départementales.** Il y en a tout un réseau.

## LA BASE SOUTERRAINE



**Portes.** Détruisez-les pour avancer.

**Barrières.** Détruisez-les pour avancer.

**Vestiaires ennemis.** Ils conduisent à...

**Égouts.** Envie de faire trempette?

## LES VÉHICULES.

Remarque: les équivalents ennemis se distinguent par des voyants rouges clignotants.



**Hélicoptères.** Rejoignez les oiseaux dans le ciel et survolez les cimes des arbres. Il existe deux types d'hélicoptères: le Transporteur, non-

armé, et le Destructeur, équipé d'un arsenal important de bombes, roquettes et missiles à tête chercheuse. En vol, un hélicoptère ne peut être abattu que par des roquettes ou des missiles à tête chercheuse. Au sol, les hélicoptères sont plus vulnérables.



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



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



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



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

## L'ENNEMI

Les renseignements suivants pourraient sauver la vie de soldats innocents.



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



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



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



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



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

## LES SUPA DUPA BOOSTAS™

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

**Supa Dupa Boosta Missile.** Vous obtenez 50 missiles à tête chercheuse, avec tous nos compliments.

**Supa Dupa Boosta Gilet Pare-Balles.** Votre homme sera invincible aux balles et aux explosifs pendant toute la phase.

**Supa Dupa Boosta Grade.** Votre homme deviendra instantanément Général, et prendra probablement le commandement de la troupe.

**Supa Dupa Boosta Individuel.** Là, vous en avez vraiment pour votre argent! Votre homme obtient un Boosta Missile, un Boosta Gilet Pare-Balles ET un Boosta Grade.

**Supa Dupa Boosta de Troupe.** Incroyable! Donne à toute la troupe tous les avantages du Supa Dupa Boosta Individuel!

## LES GRADES

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



SOLDAT



CAPORAL



SERGENT



MARÉCHAL DES  
LOGIS



SERGEANT-  
CHEF



MARÉCHAL  
DES LOGIS-  
CHEF



SERGEANT-  
MAJOR



SPÉCIALISTE 4



SPÉCIALISTE 6



ADJUDANT



ADJUDANT-  
CHEF



CAPITAINE



COMMANDANT



COLONEL



GÉNÉRAL DE  
BRIGADE



GÉNÉRAL

## SOYEZ LE PLUS FORT

Et survivez grâce aux conseils suivants:

- N'attendez pas de leur voir le blanc des yeux: tirez le premier.

- Cherchez les zones secrètes qui cachent de l'équipement spécial.
- Ne laissez pas les blessés agoniser de douleur. Serrez les dents et achevez-les.
- Les sages disent que les imbéciles se précipitent là où les anges craignent de s'aventurer. Alors, regardez avant de sauter, car l'herbe n'est pas toujours plus verte de l'autre côté de la colline.
- Attention aux mines et aux pièges. Ils font beaucoup de dégâts.
- Ne vous privez pas... Quand vous avez tué un homme et qu'il gît au sol, mort, tirez-lui encore dessus et vous le verrez sauter comme un lapin.
- N'oubliez pas que les soldats ne peuvent pas utiliser leurs armes lorsqu'ils nagent dans l'eau, profonde et qu'ils se déplacent plus lentement dans l'eau alors vérifiez bien qu'il n'y a pas d'ennemis dans les environs avant de vous jeter à l'eau.
- Les soldats se déplacent toujours de front, n'oubliez pas de les faire tourner pour éviter des obstacles tels que les arbres.
- C'est uniquement lorsqu'un bâtiment est détruit que les ennemis qui s'y trouvent cesseront le tir.

- Il n'est pas très malin de tirer sur des explosifs - essayez plutôt de les ramasser.
- Vous pensez peut-être que votre mission est terminée mais attendez qu'on vous en donne l'ordre et battez le secteur pour y débusquer des soldats ennemis.
- Et pour finir sur une note plus sérieuse: N'essayez pas d'imiter *Cannon Fodder* à la maison car la **vraie** guerre n'est pas un jeu. **Dans la réalité**, la guerre, comme le montre *Cannon Fodder* à sa façon un peu bizarre, est un horrible gaspillage de vies et de ressources humaines. Nous espérons que vous n'y serez jamais confronté pour de vrai.

## NOTEZ VOS MOTS DE PASSE ICI!

Les deux premiers sont déjà écrits pour vous aider.

MISSION	CODE	MISSION	CODE
1	PXJND	6	-----
2	UZHNC	7	-----
3	-----	8	-----
4	-----	9	-----
5	-----	10	-----

MISSION	CODE	MISSION	CODE
11	-----	21	-----
12	-----	22	-----
13	-----	23	-----
14	-----	24	-----
15	-----	25	-----
16	-----	26	-----
17	-----	27	-----
18	-----	28	-----
19	-----	29	-----
20	-----	30	-----

Ce produit est garanti pour une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande et son adaptation à un usage particulier.



# CANNON FODDER

## ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

**Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los video juegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

## PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.

## MANEJO DEL CARTUCHO

El cartucho de El libro de la selva está diseñado para unidades Sega Mega de Europa y Australasia exclusivamente.

### Empleo adecuado del cartucho

- No sumergir el cartucho en agua.
- No doblarlo.
- No someterlo a fuertes impactos.
- No exponerlo a la luz directa del sol.
- No causar desperfectos ni deformarlo.
- Proteger el cartucho de temperaturas extremas.
- No exponerlo a diluyentes, bencina, etc.
- En caso de que se mojara, secarlo cuidadosamente antes de usar.
- Para la limpieza del cartucho, pasar un paño suave humedecido en agua jabonosa.
- Después de usarlo, guardarlo en el estuche.
- Si juega durante mucho tiempo seguido, tómese unos breves minutos de descanso de vez en cuando.

### AVISO A PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN.

Las imágenes fijas o animadas pueden ocasionar desperfectos permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores de proyección de pantalla grande.



# ÍNDICE

Cómo empezar	58	Repaso de la misión	65
De reclutas a soldados	60	Fase completa	65
Lo que verás durante el juego	60	Cómo salvar juegos	66
Cómo controlar a los soldados	61	Cómo reanudar juegos salvados	66
El panel de situación	61	Guía sobre el enemigo	67
El cursor	62	Guía sobre el terreno	68
Movimiento de tropas	63	Guía sobre los vehículos	69
Las armas	63	Guía sobre los Supa Dupa Boostas	71
Acceso y descenso de vehículos	63	Guía sobre los grados	71
Formación de una tropa (o dos)	64	Mantente en buena forma	72
El reparto	65	Apunta tus códigos de acceso aquí	73
Reagrupación de tropas	65		

## ARRANQUE

1. Instala tu Mega Drive de Sega según se describe en el manual de instrucciones. Conecta el controlador (ten en cuenta que *Cannon Fodder* es para un solo jugador).
2. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (OFF). Inserta el cartucho de *Cannon Fodder* con la etiqueta hacia arriba, y presiona con firmeza.
3. Enciende el interruptor colocándolo en la posición ON. Al cabo de unos instantes aparecerá la pantalla de Sega. Cuando aparezca la pantalla del título, podrás empezar a jugar a *Cannon Fodder*.

**¡IMPORTANTE!** Si no aparece la pantalla de Sega, vuelve a apagar el interruptor (OFF). Asegúrate de que la Mega Drive está correctamente instalada y el cartucho bien insertado. Luego vuelve a encender el interruptor (ON). Asegúrate siempre de que el interruptor está apagado cuando vayas a insertar o retirar el cartucho de *Cannon Fodder*.



El controlador de la Mega Drive de Sega

## COMO JUGAR A CANNON FODDER

### ¡TOMA EL CONTROL!

Antes de que empieces a jugar, familiarízate con lo movimientos y funciones del controlador.

El controlador de la Mega Drive de Sega

BOTÓN DIRECCIONAL (BOTÓN D)



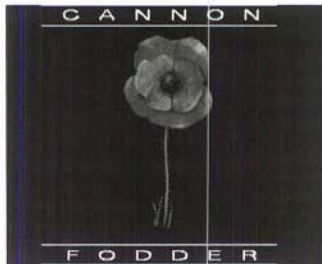
BOTÓN START

BOTÓN A  
BOTÓN B  
BOTÓN C

## LA PANTALLA DEL TITULO

Cuando veas la pantalla del título podrás empezar a jugar a *Cannon Fodder*.

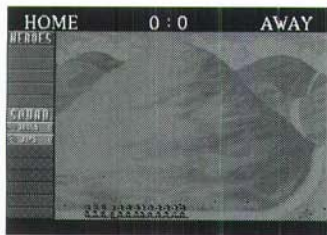
La pantalla del título



- Pulsa cualquier botón para que aparezca la pantalla de Boot Hill.

## DE RECLUTAS A SOLDADOS

Antes de jugar, debes llamar a filas a unos cuantos jóvenes. Estás de suerte, en Boot Hill hay 360 reclutas haciendo cola para ir a la guerra, pero sólo se aceptan 15 voluntarios por misión. ¿Puedes verlos, subiendo la colina? Para bien de todos, los inocentes engrosan las filas de tropas expertas que han sobrevivido a otras misiones.



### Boot Hill

Hay 24 misiones, en terrenos diferentes y con objetivos particulares; cada una puede estar dividida en un

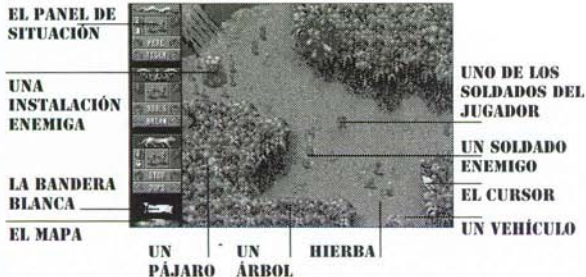
máximo de seis fases. Hay más información al respecto en las secciones **Tus misiones** y **Guía sobre el terreno** en las páginas 67 y 68.

El número de bajas en tus filas y en las del enemigo están representadas en **HOME** y en **AWAY** respectivamente. Ignora **LOAD** y **SAVE** de momento, están explicadas en la página 66.

- Pulsa el botón Start para empezar a jugar.

## LO QUE VERAS DURANTE EL JUEGO

La acción transcurre en el campo de operaciones, que abarca la mayor parte de la pantalla. Estas son algunas de las cosas que podrás ver ...



## COMO CONTROLAR A LOS SOLDADOS

Aunque no controlas a los soldados directamente, influyes en su actuación a través del interface gracias a una técnica formidable que combina un controlador, un cursor y un jefe de tropa. Los soldados sólo seguirán a su jefe, pero se les puede animar a correr en círculos, disparar contra cualquier cosa en movimiento, lanzar granadas, manipular bazucas, conducir tanques, pilotar helicópteros, separarse e ir a lo suyo y morir.

Al comienzo del juego, todos son soldados rasos. Para ascender de graduación tienen que sobrevivir a las fases, pero el ascenso sólo se hace efectivo al completar la misión. Después de cada tres misiones, los soldados rasos tienen una graduación más alta simplemente por haber recibido ya entrenamiento bélico extra. El grado del jefe de tropa aparece indicado sobre su cabeza, para que sepas quién manda.

Las balas de tus soldados son muy listas: no matarán a tus compañeros, a menos que estén retorciéndose de dolor y agonizantes. Pero con las demás armas puedes matar a cualquiera, amigo o enemigo.

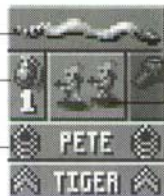
## EL PANEL DE SITUACION

No sólo informa ...

**LOGOTIPO DE LA TROPA**

**GRANADAS**

**SOLDADOS DE LA TROPA**



**BAZUKAS**

**SITUACIÓN DE LA TROPA**

**EL LOGOTIPO DE LA TROPA** muestra el logotipo particular de cada tropa. Hay un máximo de tres tropas, consulta el apartado **Formación de una tropa (o dos)** en la página 64.



### GRANADAS

Muestra las granadas que tiene la tropa, si las tiene, y cuántas. Al principio no tienen ninguna. Se van consiguiendo en cajas de cuatro, como ésta que se ve aquí. Recógelas, sin hacerlas explotar. Para velar por la seguridad ciudadana, a partir de la fase denominada "A Presión", cada soldado recibe dos granadas, gratis.



### BAZUCAS

Se trata de un arma ¿lo sabías? Este símbolo indica si la tropa posee alguno, y si es así, cuántos. Al principio no tienen ninguno, pero tu ojo avizor los irá encontrando de cuatro en cuatro, en cajas como ésta. Cógelos sin hacerlos estallar. A partir de la fase "Mi Hermoso Skido" cada soldado recibe uno para él solito.

### SITUACIÓN DE LA TROPA

Te dice si van a pie o en un vehículo. Cuando la tropa está activa, el recuadro aparece destacado.

### SOLDADOS DE LA TROPA

Los nombres de los soldados que forman la tropa y su graduación aparecen en orden de importancia, encabezados por el jefe.

### EL CURSOR

Éste es el cursor del que te hemos hablado antes y que sirve para determinar el movimiento de soldados y tropas. Observarás que cambia según el soldado guiado (hay tres tipos):



**Cursor de determinación del destino del soldado (o tropa)**



**Retículo visual de determinación del destino del arma**





### Cursores de acceso y descenso de vehículos (y de revolverlo todo)



- Pulsa el botón D para mover el cursor por la pantalla.

## MOVIMIENTO DE TROPAS

Mueve el cursor por la pantalla hasta que el extremo toque el destino deseado. Verás que puedes observar la zona circundante a la posición de la tropa activa.

- Pulsa el botón A para hacer que el jefe de tropa se dirija hacia el extremo del cursor. El resto de la tropa le seguirá por orden de grado.

## LAS ARMAS

Más sencillo ....imposible.

- Pulsa el botón B para transformar el cursor en un retículo visual y hacer que el soldado o la tropa dispare apuntando al centro del retículo.
- Mantén pulsado el botón B y luego pulsa el A para que el jefe lance una granada o dispare el bazuca apuntando al centro del retículo.

## ACCESO Y DESCENSO DE VEHICULOS

En *Cannon Fodder* hay cinco tipos de vehículos, cada uno de los cuales puede transportar ocho soldados. En la página 69, la sección titulada **Guía sobre los vehículos** ofrece más detalles sobre éstos y las funciones especiales de cada uno.

## ACCESO A VEHICULOS

- Mueve el cursor por la pantalla hasta que el extremo toque el vehículo deseado. El cursor cambiará para indicar que se puede subir al vehículo vacío.
- Pulsa el botón A para hacer subir al soldado o la tropa.
- Mantén pulsado el botón A para mover el vehículo hacia el cursor de determinación del destino del soldado. Cuánto más tiempo se tenga pulsado el botón, más rápido se moverá el vehículo.
- Pulsa el botón B para que el soldado (o tropa) dispare el arma del vehículo (si lleva alguna incorporada). Las granadas y bazucas no pueden usarse estando en un vehículo.

## DESCENSO DE VEHICULOS

Mueve el cursor por la pantalla hasta que el extremo toque el vehículo ocupado y el cursor cambiará para indicar que los ocupantes pueden descender.

- Pulsa el botón A para que bajen los soldados.

## UNA MENTIRIJILLA

La verdad es que existe un cuarto tipo de cursor: cuando un soldado (o tropa) vuela en helicóptero, al tocarlo con el cursor éste se convierte en un símbolo de 'helicóptero puede aterrizar', igualito que éste de aquí. Y significa que el helicóptero puede aterrizar.



El símbolo de 'helicóptero puede aterrizar'

- Pulsa el botón A cuando el símbolo de 'helicóptero puede aterrizar' aparezca. Cuando aterrice el helicóptero, selecciónalo para que desembarque la tropa.

## FORMACION DE UNA TROPA (O DOS)

En ocasiones, por razones estratégicas los soldados tienen que dividirse; por ejemplo, para una maniobra clásica 'de pinza'. Si cuentas con suficientes soldados puedes crear un máximo de dos tropas nuevas, llamadas *Eagle* (Águila) y *Panther* (Pantera) a partir de la original, la Tropa *Snake* (Serpiente).

- Pulsa el botón Start para acceder al panel de situación.
- Utiliza el cursor para seleccionar los nombres de los soldados que integrarán cada tropa nueva (los nombres quedarán destacados). Verás que el logotipo de la tropa también queda dividido.
- Selecciona el logotipo de la tropa para formar una tropa nueva con los soldados destacados.
- Selecciona un logotipo de tropa y luego pulsa el botón Start para reanudar el juego con la tropa que esté en activo.

Puedes formar una tropa nueva dentro de un vehículo, pero sólo saldrán del mismo los soldados destacados.

## EL REPARTO

¡Un momento! ¿Y qué pasa con las granadas y los bazucas cuando la tropa se divide? Si te fijas verás que, cuando eso ocurre, granadas y bazucas aparecen delineadas. Seleccionando lo que te interese, la línea cambia para reflejar la cantidad de armas que quieres dar a la nueva tropa: todas, la mitad o ninguna.

- La línea sólida representa todas las armas.
- La línea punteada representa la mitad de las armas.
- Si no hay delineación indica 'ninguna'.

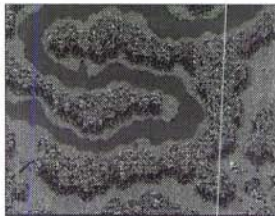
## REAGRUPACION DE TROPAS

Para reunir tropas separadas haz que avancen hasta encontrarse y se reagruparán automáticamente.

## REPASO DE LA MISION

Selecciona el icono del mapa que aparece en la parte inferior del panel de situación para obtener una vista general de la zona y de la posición de la tropa en activo (indicada con una gran cruz roja). Ten en cuenta que los

soldados del enemigo no aparecen en este mapa ya que ello estropearía la sorpresa.



El mapa presenta una vista general del área.

- Pulsar cualquier botón para reanudar el juego.

## MISION COMPLETA

Lo has conseguido, por hoy te has salvado y también puedes salvar la situación del juego...

## COMO SALVAR JUEGOS

Al final de cada una de las misiones volverás a Boot Hill para disfrutar de la panorámica. ¿Ves el dibujito en la esquina superior derecha de Boot Hill? Sí, el que tiene encima la palabra **SAVE** (salvar); mueve el cursor hacia él.

- Pulsa el botón A o B para seleccionar **SAVE** y que aparezca la pantalla de salvar.

Se te proporcionará un código especial de cinco letras. Anótalo porque contiene información sobre la situación del juego para que puedas volver exactamente al mismo punto en otra ocasión.

- Pulsa cualquier botón para volver a Boot Hill.

## COMO REANUDAR JUEGOS SALVADOS

¿Ves el dibujito que aparece en la esquina superior izquierda de Boot Hill? Sí, el que está marcado con la palabra **LOAD** (cargar); mueve el cursor hacia él.

- Pulsa el botón A o B para seleccionar **LOAD** y que aparezca una pantalla especial para cargar.

Para introducir un código de acceso haz lo siguiente:

- Pulsa la parte superior o inferior del botón D para cambiar de letra.
- Pulsa la parte izquierda o derecha del botón D para pasar las letras hacia delante o hacia atrás.
- Pulsa cualquier otro botón para introducir el código de acceso. Si el código no vale, se te indicará. Selecciona **LOAD** y prueba otra vez.

## ¡ALTO!

Si tienes que detener tu ataque ...

- Pulsa el botón Start para acceder al panel de situación y detener la acción.
- Pulsa el botón Start para reanudar el juego si está paralizado.

## VUELVE A INTENTARLO

¿Así que lo has echado todo a perder? No importa, ríndete y vuelve a intentarlo. Ah, ¿qué pasa si te quedan soldados, pero no tienes ni granadas ni ganas de continuar y quieres volver a empezar?

- Selecciona la bandera blanca que hay en el panel de situación y pulsa cualquier botón (excepto el botón Start) dos veces y rápidamente para rendirte. Aquellos de tus soldados que hayan sobrevivido estarán disponibles para volver a jugar en esa fase.

## HÉROES DE LA PUNTUACION

Cada vez que un soldado acaba con un enemigo, se añade un punto a su expediente personal. Pero el que activa las granadas, bazucas y el armamento de los vehículos es el jefe de tropa, y él se lleva los méritos (¡y los puntos!). La muerte de un soldado no siempre significa que caiga en el olvido, a menos que no haya logrado acumular los puntos necesarios para quedar registrado en la Oficina de héroes de la puntuación (que son los que organizan el Cuadro de héroes de la puntuación).

## TUS MISIONES

Te revelamos los siete objetivos principales ...

### **MATAR A TODOS LOS ENEMIGOS**

Incluyendo soldados, torreones, vehículos, edificios etc, etc, etc.

### **DESTRUIR LOS EDIFICIOS DEL ENEMIGO**

Todo lo que tenga puertas por las que pueda salir el enemigo.

### **DESTRUIR SU FABRICA**

Y también su ordenador.

### **RESCATAR A LOS REHENES**

Pon a salvo un máximo de cuatro rehenes. Para liberarles: dispara a sus captores, luego lleva al soldado (o tropa) hasta ellos para 'darles un toque' y seguirán al soldado (o tropa) hasta el puesto avanzado MASH más accesible. Tienes que dirigirles allí lo más rápido que puedas.

### **SECUESTRAR AL JEFE ENEMIGO**

Es un tipo astuto y se hace pasar por rehén. No pierdas la calma, tienes que llevarlo vivo al puesto avanzado más cercano.



## PROTEGER A LA POBLACIÓN CIVIL

Por encima de todo, evita que mueran ciudadanos civiles.

## LLEVARLES A CASA

Los inocentes civiles están enjaulados como animales salvajes. Destruye las barricadas para liberarles y asegúrate de que lleguen a sus hogares sanos y salvos.

## GUIA SOBRE EL TERRENO

En Cannon Fodder tienes que conquistar cinco regiones diferentes. Lee los informes:

### LA JUNGLA



No pierdas de vista:

#### LOS ÁRBOLES

Ni las plantas. No son simple decoración, están ahí para camuflar a los soldados. Puedes volar parte de esta vegetación

## LAS ARENAS MOVEDIZAS

Son 'tragonas'. Todas las señales de peligro que colocamos desaparecen, así que cuidadito.

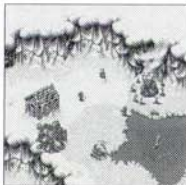
## EL AGUA

O no cubre nada o cubre un montón. Cuando los soldados están en aguas profundas no pueden usar las armas porque tienen que nadar, ¡como comprenderás!

## LOS PÁJAROS

¿Se les puede disparar? ¿Por qué no? ¿Y para qué están ahí entonces? ¿Para despistar?

## ESTEPAS ARTICAS



### IGLÚES

Llenos de ¿esquimales?

### MUÑECOS DE NIEVE

Suelen ser sorprendentes.

### HIELO

Ideal para los patinadores de este mundo, pero no es lo que les va a los soldados de Cannon Fodder.



## EL DESIERTO



### SIMAS

El Tajo de Ronda es un saltito comparado con éstas, que no se te despeñen los soldados.

### HANGARES

Para ponerse a cubierto del fuego enemigo.

### CACTUS

Escasean casi tanto como los roedores gigantes que se los comen.

## LOS PARAMOS



### CASAS DE CAMPO

¿Estarán habitadas? ¿Serán indestructibles?

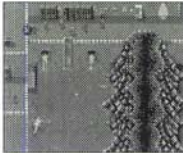
### PUENTES DE PIEDRA

¿Son para cruzarlos nada más?

### CARRETERAS SECUNDARIAS

Hay una red completa.

## LA BASE SUBTERRANEA



### PUERTAS

Destruyelas para abrirte paso.

### BARRERAS

Destruyelas para atravesarlas.

### ARMARIOS Y VESTUARIOS DEL ENEMIGO ...

Te llevarán hasta ...

### LAS CLOACAS

¿Un bañito?

## GUIA SOBRE LOS VEHICULOS

Te conviene recordar que los del enemigo tienen luces rojas destellantes.



### HELICÓPTEROS.

Únete a los pájaros y sobrevuela las copas de los árboles. Hay dos clases de helicóptero: el de 'Transporte', sin armas, y el 'Matón', armado hasta la hélice con bombas, cohetes y misiles buscadores de calor. Un helicóptero en vuelo

sólo puede ser derribado por cohetes o misiles buscadores de calor. En el suelo es más vulnerable.



### **TANQUES**

Son duros y resistentes a todo tipo de armas, excepto cohetes, misiles buscadores de calor y obuses.



### **JEEPS**

De dos clases: uno de transporte, sin armas, y otro dotado de una ametralladora en la parte delantera.



### **SKIDOS**

Una especie de jeeps, pero éstos además pueden deslizarse sobre nieve o hielo.



### **TORREONES**

Estas torres estables disparan obuses o cohetes y su eficacia depende del terreno. Ya, ya sabemos que no son vehículos ¿pasa algo?

## **GUIA SOBRE EL ENEMIGO**

Estudia con sumo cuidado lo que viene a continuación, puede ser vital para salvar las vidas de inocentes soldados.



### **GRUNT**

El soldado enemigo más común. Muchos van armados con metralletas y algunos tienen granadas.



### **FRANCOTIRADORES**

Aquí tienes a Johnny Sniper, el muy tramposo se esconde entre la maleza y dispara su bazuca sin ton ni son contra tus soldados.



### **ARTILLEROS**

Se encargan de torreones y tanques que es mejor destruir.



### **INGENIEROS**

A cargo de jeeps y skidos. ¡Cuidado! Muchos van armados.



## FUERZAS AÉREAS

Utilizan esos helicópteros que más te valdría derribar cuanto antes. ¡Ojo! Cuando un helicóptero enemigo se plante en tu zona, ten por seguro que descargará *Grunts*.

## GUIA SOBRE LOS SUPA DUPA BOOSTAS

Cuando veas alguno de estos dorados Supa Dupa Boostas ('Súper Truquirrefuerzos'), tan pocos y tan solicitados, recógelo para obtener un artículo especial.

### SUPA DUPA BOOSTA DE MISILES

Te has ganado 50 misiles buscadores de calor, ¡enhorabuena!

### SUPA DUPA BOOSTA DE CHALECOS ANTIBALAS

Hace a un soldado invulnerable a balas y explosivos durante toda una fase.

### SUPA DUPA BOOSTA DE GRADOS

De soldado a general, al instante. Y casi seguro que se convierte también en jefe de tropa.

## SUPA DUPA BOOSTA DE SOLDADOS

Es muy completo, ¡proporciona al soldado un boosta de misiles, otro de chalecos antibalas Y otro de rango!

## SUPA DUPA BOOSTA DE TROPAS

¡Es increíble! ¡Proporciona a toda la tropa un boosta de soldados!

## GUIA SOBRE LOS GRADOS

Para no hacer el ridículo en la fiesta después de la batalla. Ten en cuenta que cuanto más alto es el grado de un soldado, mejor es la losa que le ponen sobre la tumba en Boot Hill.



SOLDADO RASO



CABO



SARGENTO



SARGENTO DE  
ESTADO MAYOR



SARGENTO  
PRIMERO



BRIGADA



SARGENTO  
MAYOR



ESPECIALISTA 4



ESPECIALISTA 6

OFICIAL  
ASIMILADOOFICIAL  
JEFE

CAPITAN



COMANDANTE



CORONEL

GENERAL DE  
BRIGADA

GENERAL

## MANTENTE EN BUENA FORMA

y sobrevive con la ayuda de estos consejos:

- No esperes hasta que el enemigo esté encima, dispara antes que él.
- Intenta descubrir esos lugares secretos que pueden esconder material especial.
- Haz el favor de no dejar a esos heridos a su suerte. Sé valiente y haz lo que debes: remátalos.
- Dice el dicho que los tontos meten la pata donde los listos no se atreven a pisar, así que mira dónde pones el pie porque no todo el monte es orégano.

- Cuidado con las minas y cepos, hacen estropicios.
- ¡Y toma ... !Cuando hayas disparado a un enemigo, vuelve a dispararle mientras está en el suelo para hacerle saltar como un conejo.
- Recuerda: los soldados no pueden utilizar sus armas cuando están nadando en aguas profundas. Ten en cuenta que los soldados se mueven más despacio en el agua, así que asegúrate de que no hay soldados enemigos en los alrededores antes de mojarle.
- Los soldados siempre andan en línea recta, así que acuérdate de hacerles bordear cualquier obstáculo, como por ejemplo los árboles.
- Los soldados enemigos no dejarán de salir de un edificio hasta que éste no haya sido destruido.
- Disparar a los explosivos no es una buena idea, es mejor intentar recogerlos.
- Habrá momentos en que te parezca que has completado la misión, pero no será así hasta que no se te informe de ello, así que continúa rastreando la zona en busca de soldados enemigos.
- Y ahora en serio: no intentéis hacer esto en casa, chavales, porque la guerra no es un juego, la guerra de

verdad -como demuestra, a su modo, Cannon Fodder ('Carne de Cañón' que diríamos nosotros)-, es un estúpido despilfarro de vidas y recursos humanos. ¡Ojalá nunca os toque la de verdad!

## ¡APUNTA TUS CODIGOS DE ACCESO AQUI!

Para que te sirva de ejemplo, hemos apuntado los dos primeros.

MISIÓN	CÓDIGO DE ACCESO	MISIÓN	CÓDIGO DE ACCESO
1	PXJND	9	-----
2	UZHNC	10	-----
3	-----	11	-----
4	-----	12	-----
5	-----	13	-----
6	-----	14	-----
7	-----	15	-----
8	-----	16	-----

MISIÓN	CÓDIGO DE ACCESO	MISIÓN	CÓDIGO DE ACCESO
17	-----	24	-----
18	-----	25	-----
19	-----	26	-----
20	-----	27	-----
21	-----	28	-----
22	-----	29	-----
23	-----	30	-----

Este producto está garantizado por un período determinado marcado por la ley de su país. Esto no afecta los derechos establecidos por la ley de su país. Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd se reserva el derecho a mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin no otorga ningún tipo de garantía, explícita o implícita, con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.



# CANNON FODDER

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

**Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.**

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

## PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

## GESTIONE DELLA CARTUCCIA

La cartuccia del *Libro della giungla* è ideata esclusivamente per Sega Mega Drive in Europa, Australia e Asia.

### Per un uso corretto

- Non immergere in acqua
- Non piegare
- Non sottoporre ad urti violenti
- Non esporre alla luce diretta del sole
- Non danneggiare o rovinare
- Non mettere vicino a fonti di calore di temperature elevate
- Non esporre a diluenti, benzene, ecc.
- Quando bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
- Quando sporca, pulire delicatamente con un panno morbido bagnato in acqua saponata.
- Riporre nell'apposita confezione dopo l'uso.
- Assicurarsi di fare occasionalmente delle pause durante lunghi periodi di gioco.

**Avvertenza** – Per i proprietari di televisioni a proiezione. I fermo fotogrammi possono danneggiare permanentemente il cinescopio o segnare il fosforo del tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisioni a proiezione con schermi di grandi dimensioni.

# INDICE

Allestimento _____	76	Una missione impossibile da dimenticare _____	84
Da recluta a soldato _____	78	Missione completata _____	84
Che cosa vedrai nel corso del gioco _____	78	Salvare i giochi _____	84
Controllare i soldati _____	79	Caricare giochi salvati _____	85
Il pannello dello status _____	80	Impara a conoscere il nemico _____	86
Il puntatore _____	81	il territorio _____	86
Muovere le truppe _____	81	i veicoli _____	88
Utilizzare le armi _____	81	i Supa Dupa Boosta _____	89
Entrare ed uscire dai veicoli _____	82	i gradi _____	90
Formare una (o due) truppa/e nuova/e _____	83	Cerca di essere quello più in gamba _____	90
Dividere le armi _____	83	Prendi nota del codice d'accesso! _____	91
Raggruppare truppe _____	83		

## ALLESTIMENTO

1. Allestisci il Sega Mega Drive come descritto nel manuale di istruzioni. Collega la Pulsantiera 1. Ricorda che Cannon Fodder è soltanto per un giocatore.
2. Accertati che l'interruttore di corrente sia SPENTO (OFF). Quindi inserisci la cartuccia di Cannon Fodder con l'etichetta rivolta verso di te nel Mega Drive e premila ben dentro.
3. ACCENDI (ON) l'interruttore della corrente. Dopo pochi secondi apparirà la videata Sega. Quando apparirà la videata di testa sarai pronto a giocare Cannon Fodder!

**IMPORTANTE!** Se la videata Sega non appare sullo schermo, SPEGNI l'interruttore. Assicurati che il Mega Drive sia stato allestito correttamente e che la cartuccia di Cannon Fodder sia stata inserita in modo appropriato. Quindi, ACCENDI di nuovo l'interruttore. Accertati sempre di SPEGNERE il sistema prima di inserire o togliere la cartuccia di Cannon Fodder.



Il Sega Mega Drive e la pulsantiera

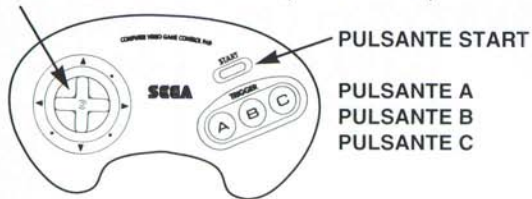
# COME GIOCARE CANNON FODDER

## PRENDI IL COMANDO!

Prima di iniziare a giocare, impara ad utilizzare i movimenti e le funzioni della pulsantiera.

La pulsantiera Sega Mega Drive

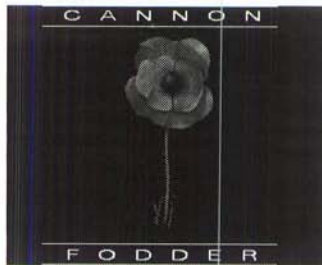
PULSANTE DIREZIONALE (PULSANTE-D)



## LA VIDEATA DI TESTA

Quando vedrai la videata di testa sarai pronto a giocare Cannon Fodder.

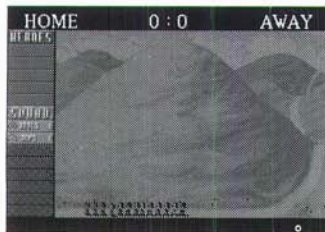
La videata di testa



- Premi un pulsante qualsiasi per accedere alla videata Boot Hill.

## DA RECLUTA A SOLDATO

Prima di poter giocare, dovrai chiamare alle armi dei giovani robusti per farli diventare dei soldati. Alla Boot Hill, c'è una fila composta da 360 reclute che non vedono l'ora di andare in guerra, ma in ogni missione possono partecipare solamente 15 volontari. Li vedi salire la collina? Per loro fortuna, le reclute verranno unite a delle truppe esperte sopravvissute alle missioni precedenti.



**Boot Hill**

Le missioni da completare sono 24; hanno territori ed obiettivi diversi e sono divise in sei fasi al massimo. Per

informazioni più particolareggiate, consulta **Impara a conoscere le caratteristiche della tua missione** e **Impara a conoscere il territorio** a pagina 86.

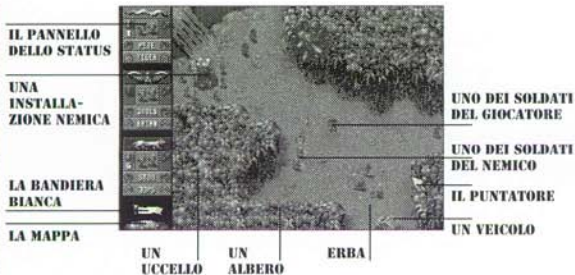
I numeri di morti, tuoi e del nemico, vengono indicati rispettivamente da **A CASA (HOME)** e **FUORI (AWAY)**. Per il momento ignora le funzioni **CARICARE** e **SALVARE**, che sono spiegate a pagina 84.

- Per iniziare a giocare premi il pulsante Start.

## CHE COSA VEDRAI NEL CORSO DEL GIOCO

Tutta l'azione si svolge nel campo di battaglia che occupa la maggior parte della videata. Ecco alcune delle cose che vedrai...





## CONTROLLARE I SOLDATI

Non controlli direttamente le truppe ma, grazie ad una fantastica tecnica interfaccia che utilizza una pulsantiera, un puntatore ed un capo della truppa, potrai influenzarne il comportamento. Le truppe seguiranno solamente il loro capo ma potranno essere spronate a correre in cerchio, sparare a tutto quello che si muove, lanciare delle granate, sparare con i bazooka, guidare carri armati, pilotare elicotteri, dividersi, fare ciò che vogliono e morire.

All'inizio del gioco tutte le truppe sono reclutate come Soldati Semplici. Aumenteranno di grado per ogni missione superata, ma potranno essere promossi solamente quando la missione sarà completata. Ogni tre missioni le reclute inesperte avranno un grado superiore semplicemente perché hanno ricevuto un ulteriore addestramento nella battaglia. Il grado del capo della truppa verrà mostrato sopra la sua testa, per farti vedere chi comanda.

Ricorda che le tue truppe sparano dei proiettili intelligenti. Questi proiettili non uccideranno un compagno di truppa, a meno che non sia ferito e stia impazzendo dal dolore, ma tutte le altre armi uccideranno senza fare alcuna distinzione.

## IL PANNELLO DELLO STATUS

Non informa solamente...

LO STEMMA DELLE  
TRUPPA

GRANATE

SOLDATI DI TRUPPA



BAZOOKA

STATUS DELLA  
TRUPPA

**LO STEMMA DELLA TRUPPA** Mostra lo stemma della truppa. Ci possono essere un massimo di tre tipi di truppe, vedi **Formare una (o due) truppa/e nuova/e** a pagina 83.



### GRANATE

Mostra se la truppa possiede o meno delle granate e, in caso affermativo, ne fornisce la quantità. All'inizio la truppa è senza granate. Delle granate supplementari potranno essere trovate in scatole da quattro, proprio come quelle mostrate qui. Raccogliile e

cerca di non farle esplodere. Ricorda che dalla fase "Sulla Diga" in poi, ad ogni soldato verranno date due granate...gratis.



### BAZOOKA

Da non essere confuso con lo strumento simile al trombone; questi bazooka sono delle armi da guerra. Questo simbolo mostra se le truppe possiedono o meno dei bazooka e, in caso affermativo, ne fornisce la quantità. All'inizio la truppa non avrà neanche un bazooka ma coloro che hanno la vista acuta riusciranno ad individuare immediatamente i barili contenenti bazooka. Raccoglili e cerca di non farli esplodere. Ricorda, che dalla fase "La Mia Bella Slitta" in poi, ad ogni soldato verrà fornito un bazooka.

### STATUS DELLE TRUPPE

Mostra se la truppa è a piedi o su un veicolo. Questa casella sarà evidenziata quando la truppa sarà attiva.

### SOLDATI DI TRUPPA

I nomi dei soldati della truppa vengono mostrati insieme ai loro gradi, in ordine di importanza.

## IL PUNTATORE

È il puntatore, precedentemente nominato, che viene utilizzato per determinare il comportamento dei tuoi soldati (e truppe). Il puntatore cambierà per indicare uno dei tre tipi di condotta della truppa:



**Puntatore determina destinazione soldato (o truppa)**



**Mirino determina destinazione arma**



**Puntatori dentro e fuori il veicolo**



- Premi il pulsante direzionale per muovere il puntatore sulla videata.

## MUOVERE LE TRUPPE

Muovi il puntatore sullo schermo fino a quando la sua punta non toccherà la destinazione desiderata. Non ti

dimenticare del modo in cui potrai visionare l'area che si trova immediatamente intorno alla truppa attiva.

- Premi il pulsante A per spostare il capo della truppa verso la punta del puntatore. Il resto della truppa lo seguirà mettendosi in fila secondo il grado.

## UTILIZZARE LE ARMI

Non potrebbe essere più semplice...

- Premi il pulsante B per trasformare il puntatore nel mirino e far sparare il soldato, o la truppa, al centro del mirino.
- Premi e tieni premuto il pulsante B, quindi premi il pulsante A ed il capo della truppa lancerà una granata o sparerà con il bazooka al centro del mirino.

## UTILIZZARE I VEICOLI

In Cannon Fodder avrai a disposizione cinque tipi di veicoli. Ogni veicolo porta fino a otto soldati. Per informazioni più particolareggiate sui veicoli e sulle loro funzioni speciali, vedi **Impara ad utilizzare i veicoli** a pagina 88.

## ENTRARE NEI VEICOLI

- Muovi il puntatore sullo schermo fino a quando non toccherà con la punta il veicolo desiderato. Il puntatore cambierà per indicare che il veicolo vuoto è pronto ad essere imbarcato.
- Premi il pulsante A per imbarcare il soldato (o la truppa) sul veicolo.
- Premi e tieni premuto il pulsante A per far andare il veicolo verso il puntatore determina destinazione truppa. Più a lungo terrai premuto il pulsante A, più il veicolo andrà veloce.
- Premi il pulsante B ed il soldato (o la truppa) sparerà con l'arma del veicolo (se ne possiede una). Ricorda che le granate ed i bazooka non possono essere utilizzati dall'interno di un veicolo.

## USCIRE DAI VEICOLI

Muovi il puntatore sullo schermo fino a quando la punta non toccherà il veicolo occupato. Il puntatore cambierà indicando che il veicolo potrà essere abbandonato.

- Premi il pulsante A per far abbandonare il veicolo al soldato (o alla truppa).

## UNA PICCOLA BUGIA

In realtà il puntatore può assumere una quarta sembianza. Quando un soldato (o una truppa) è sull'elicottero e sta volando sopra il territorio, toccando l'elicottero con il puntatore, questo si trasformerà nel "simbolo elicottero può atterrare", proprio come quello mostrato qui. Ciò vuol dire che l'elicottero potrà atterrare.



**Simbolo elicottero può atterrare**

- Per fare atterrare l'elicottero premi il pulsante A quando viene mostrato il "Simbolo Elicottero può atterrare". Quando l'elicottero sarà atterrato, selezionalo per sbarcare la truppa.

## **FORMARE UNA (O DUE) TRUPPA/E NUOVA/E**

Ci sono dei momenti in cui la tragicità degli eventi obbliga le truppe a dividersi (forse per eseguire una classica "mossa a tenaglie"). Potrai creare al massimo due nuove truppe dall'originale Truppa Serpente, sempre che tu abbia soldati a sufficienza; le truppe sono: Truppa Aquila e Truppa Pantera.

- Premi il pulsante Start per accedere al pannello dello Status.
- Utilizza il puntatore per selezionare i nomi dei soldati con i quali desideri formare la nuova truppa (i nomi verranno evidenziati). Ricorda che il simbolo della truppa verrà diviso in due.
- Seleziona il simbolo della truppa per formare una nuova truppa con i soldati i cui nomi sono evidenziati.
- Seleziona il simbolo di una truppa e quindi premi il pulsante Start per riprendere il gioco controllando la truppa attiva.

Ricorda che delle nuove truppe potranno essere formate all'interno di un veicolo, ma solamente la truppa evidenziata uscirà dal veicolo.

## **DIVIDERE LE ARMI**

Aspetta un attimo, a chi vengono assegnate le granate e i bazooka quando una truppa si divide? Dipende da te. Ricorda che quando dividerai una truppa tutte le granate e tutti i bazooka prenderanno un contorno. Selezionando le granate o i bazooka, il contorno cambierà per indicare la quantità delle armi (tutte, metà o nessuna) che prenderà la nuova truppa.

- Il contorno intenso rappresenta tutte le armi.
- Il contorno a puntini rappresenta la metà delle armi.
- Nessun contorno significa nessuna arma.

## **RAGGRUPPARE TRUPPE**

Per riunire insieme delle truppe diverse, falle camminare una sull'altra e le truppe si raggrupperanno in una sola truppa.



## UNA MISSIONE IMPOSSIBILE DA DIMENTICARE

Seleziona l'icona mappa in fondo al pannello dello status per avere una visione aerea della zona e della posizione della truppa attiva (indicata da una croce grande rossa). Ricorda che le truppe nemiche non verranno mostrate in questa mappa, tanto per non rovinarti la sorpresa.



La mappa mostra una visione aerea dell'area

- Premi un pulsante qualsiasi per ritornare al gioco.

## MISSIONE COMPLETATA

Ce l'hai fatta, sei riuscito a salvare la pelle! E puoi salvare anche la posizione di gioco...

## SALVARE I GIOCHI

Alla fine di ogni missione verrai riportato sul Boot Hill per ammirare il panorama. Vedi quella piccola immagine nell'angolo in alto a destra del Boot Hill? Sì, l'icona **SALVARE**: muovici sopra il puntatore.

- Premi il pulsante A o B per selezionare **CARICARE** e accedere a una speciale videata **Salvataggio**.

Ti verrà dato un codice d'accesso speciale di cinque lettere. Prendine nota, poiché contiene le informazioni sul gioco che ti permetteranno di riprenderlo dallo stesso punto in cui lo avevi lasciato.

- Premi un pulsante qualsiasi per ritornare a Boot Hill.

## CARICARE GIOCHI SALVATI

Vedi quella piccola immagine nell'angolo a sinistra della Boot Hill? Sì quella chiamata CARICARE; muovici sopra il puntatore.

- Premi il pulsante A o B per selezionare **CARICARE** e chiamare una speciale videata Caricare.

Per inviare un codice d'accesso, segui questa procedura:

- Premi il pulsante direzionale su o giù per cambiare la lettera.
- Premi il pulsante direzionale a sinistra o a destra per spostarti sulle lettere.
- Premi un pulsante qualsiasi per inviare il codice d'accesso. Se il codice d'accesso non valido, ne verrai informato. Seleziona **CARICARE** e prova di nuovo.

## FERMI TUTTI!

Se vuoi fermare il tuo attacco...

- Premi il pulsante Start per accedere al pannello dello status e congelare l'azione.

- Premi il pulsante Start quando l'azione è congelata per riprendere il gioco.

## PROVA ANCORA

Così non ce l'hai fatta? Non ti preoccupare, arrenditi e prova di nuovo. Aspetta però! Che cosa succede se ti sono rimasti dei soldati ma, per esempio, non hai abbastanza granate per continuare, oppure non hai più voglia di giocare e vuoi provare di nuovo?

- Seleziona la Bandiera Bianca sul pannello dello status e premi due volte velocemente un pulsante qualsiasi (eccetto Start). I tuoi soldati sopravvissuti saranno in grado di ripetere la fase.

## EROI SEGNA RECORD

Quando un soldato elimina un nemico, verrà aggiunto un punto al suo punteggio personale. Ricorda che tutte le granate, i bazooka e le armi del veicolo sono attivate dal capo della truppa, quindi sarà lui che prenderà tutti i crediti (e punti, ovviamente). Quando un soldato muore, la sua prestazione non verrà dimenticata, a meno che

non sia riuscito a segnare abbastanza punti per essere registrato nel Dipartimento degli eroi segna record (che gestisce la Classifica degli eroi segna record).

## **IMPARA A CONOSCERE LE CARATTERISTICHE DELLA TUA MISSIONE**

I primi sette obiettivi sono rivelati completamente...

**UCCIDERE TUTTI I NEMICI** Compresa le truppe, le Torrette, i veicoli, gli edifici e il resto.

**DISTRUGGERE GLI EDIFICI NEMICI** Tutti quegli edifici dalle cui porte esce il nemico.

**DISTRUGGERE LA FABBRICA NEMICA** O il Computer.

**SALVARE TUTTI GLI OSTAGGI** Porta in salvo fino a quattro ostaggi. Libera un ostaggio sparando al suo carceriere, quindi porta il soldato (o la truppa) dall'ostaggio per "toccarlo". L'ostaggio seguirà il soldato (o la truppa) nell'ospedale da campo amico più vicino e cerca di portarcelo il più velocemente possibile.

**RAPIRE IL CAPO NEMICO** Questo tipo estremamente furbo è vestito come un ostaggio, ma non lo è. Non ti

arrabbiare, uccidilo e portalo presso la postazione alleata più vicina.

**PROTEGGERE TUTTI I CIVILI** Qualsiasi cosa succeda devi impedire che i civili muoiano.

**PORTARE I CIVILI A CASA** Innocenti civili sono tenuti in gabbia come degli animali selvaggi. Distruggi le barriere per liberarli, quindi accertati che arrivino a casa sani e salvi.

## **IMPARA A CONOSCERE IL TERRITORIO**

In Cannon Fodder ci sono cinque diversi paesaggi da conquistare...

### **LA GIUNGLA**



Cerca:

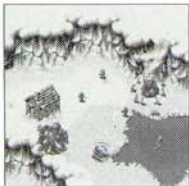
**ALBERI** Anche le piante. Non sono qui a scopo decorativo, infatti forniscono un riparo molto importante per le truppe esposte all'attacco. Ricorda che potrai far saltare alcuni alberi (e piante).

**SABBIE MOBILI** Conosciute anche come "succhia succhia". Tutte le volte che ci metterai la segnaletica questa scomparirà, quindi stai attento.

**ACQUA** Può essere bassa o alta. Le truppe non possono utilizzare le armi quando si trovano nell'acqua alta perché dovranno...nuotare.

**UCCELLI** Puoi spararli o no? E perché no? Per quale motivo sarebbero qui? O sono uno specchietto per allodole?

## DESERTI ARTICI



**IGLOO** Pieni di eschimesi...saranno mica dei nemici?

**PUPAZZI DI NEVE** Spesso riservano una sorpresa.

**GHIACCIO** Un terreno di addestramento perfetto per i pattinatori di questo mondo, ma non per le truppe di Cannon Fodder.

## IL DESERTO



**PRECIPIZI** Al loro confronto la Cheddar Gorge sembra una piccola fossa, quindi i tuoi soldati non hanno nessun motivo per caderci dentro.

**HANGAR** Utili per ripararsi dal fuoco nemico.

**CACTUS** Stai attento a questo cactus gigante mangia roditori.

## LA BRUGHIERA

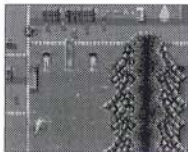


**CASE DI CAMPAGNA** Sono disabitate? Sono indistruttibili?

**PONTI DI PIETRA** Sono qui semplicemente per essere attraversati?

**STRADE SECONDARIE** Una rete stradale.

## LA BASE SOTTERRANEA



**PORTE** Distruggile per andare avanti.

**BARRIERE** Distruggile per andare avanti.

**ARMADIETTI NEMICI,**  
**SPOGLIATOI** Conducono a...  
**LE FOGNE** Voglia di un tuffo?

## IMPARA A CONOSCERE I TUOI VEICOLI

Ricorda che quelli nemici hanno delle luci rosse lampeggianti.



**ELICOTTERI** Vola insieme agli uccelli e svolazza sopra gli alberi. Ci sono due tipi di elicotteri: uno è da Trasporto e non è armato mentre l'altro è Armato fino ai

denti con bombe, razzi e missili ad infrarossi. Un elicottero quando si trova in aria può essere abbattuto giù solamente dai razzi e dai missili ad infrarossi. Quando si trovano a terra, gli elicotteri sono più vulnerabili.



**CARRI** Sparano dei proiettili. I carri sono lenti ma sono molto forti, infatti resistono a tutte le armi, eccetto i razzi, i missili ad infrarossi e i proiettili.



**JEEP** Ce ne sono di due tipi: uno è un veicolo da trasporto senza armi, l'altro ha una mitra montato davanti.



**SLITTE** Praticamente è come una Jeep, solo che con le slitte potrai andare sulla neve e sul ghiaccio.



**TORRETTE** Delle torrette fisse che sparano razzi o proiettili le cui capacità di difesa variano a seconda del terreno. Sì, non sono dei veicoli! E allora?



## IMPARA A CONOSCERE IL TUO NEMICO

Ascolta con attenzione le seguenti informazioni, potrebbero salvare la vita a degli innocenti soldati.



**GRUNT** Il soldato nemico di base. Generalmente sono armati di un mitra, ma alcuni hanno delle granate.



**CECCHINI** Johnny Sniper...un tipo astuto; si nasconde nel sottobosco e spara ai soldati nemici con il suo bazooka.



**ARTIGLIERIA** Utilizzano le Torrette e i Carri, che sono i più facili da distruggere.



**INGEGNERI** Guidano le Jeep e le Slitte. Fai attenzione! Alcuni sono armati!



**FORZA AEREA** Pilotano gli Elicotteri che dovrai distruggere al più presto possibile. Stai attento!

Quando un Elicottero si posa nella tua area, farà uscire dei Grunt.

## IL SUPA DUPA BOOSTA

Quando vedrai una Supa Dupa Boosta color oro (il che non accadrà molto spesso perché non sono in gran domanda), raccoglilo per la Caratteristica Speciale!

**MISSILE SUPA DUPA BOOSTA** Ecco...50 missili ad infrarossi a tua completa disposizione. Complimenti!

**GIUBBOTTO A PROVA DI PROIETTILI SUPA DUPA BOOSTA** Protegge il soldato dai proiettili e degli esplosivi per una fase.

**GRADI SUPA DUPA BOOSTA** Il soldato diventa immediatamente un Generale e, probabilmente, prenderà il comando della truppa.

**SOLDATO SUPA DUPA BOOSTA** Un ottimo affare! Fornisce al soldato un Missile Boosta, un Giubbotto antiproiettile Boosta E Gradi Boosta!

**TRUPPA SUPA DUPA BOOSTA** Incredibile! Fornisce a tutta la truppa una Supa Dupa Boosta!

## IMPARA A CONOSCERE I GRADI

È molto importante per evitare di commettere dei passi falsi. Ricorda che più alti saranno i gradi del soldato, migliore sarà la lapide che riceveranno sulla Boot Hill.



SOLDATO



CORPORAL



CAPORALE

CAPORAL-  
MAGGIORE

SERGENTE

SERGENTE  
MAGGIOREMARESCIALLO  
ORDINARIOMARESCIALLO  
CAPOMARESCIALLO  
MAGGIOREMARESCIALLO  
MAGGIORE  
AIUTANTE

SOTTOTENENTE



CAPITANO



MAGGIORE



COLONNELLO

GENERALE DI  
BRIGATAGENERALE  
D'ARMATA

## CERCA DI ESSERE QUELLO PIU IN GAMBA

E di sopravvivere seguendo questi utili consigli:

- Non aspettare di guardarli nelle palle degli occhi, sparagli prima che siano loro a spararti.
- Cerca le zone segrete dove potrai trovare dell'equipaggiamento speciale.
- Non lasciare soffrire i soldati feriti a morte. Prendi un'arma e fai una buona azione: uccidili!
- Dice il saggio: chi va piano va sano e lontano; quindi, prima di fare un salto nel buio dai un'occhiatina perché, come si dice, l'erba del vicino non è sempre più verde.
- Stai attento alle mine e alle trappole per gli uomini...fanno un gran casotto.

- Questo qui lo faccio secco...Dopo aver sparato e fatto cadere a terra morto un nemico, sparagli ancora per farlo saltellare per lo schermo come un coniglietto.
- Ricorda: i soldati non possono utilizzare le loro armi quando stanno nuotando in acque profonde. Ricorda che i soldati si muovono più lentamente nell'acqua, quindi accertati che non ci siano nemici nei paraggi prima di entrare nell'acqua.
- I soldati camminano sempre in linea retta, quindi ricordati di farli girare attorno agli ostacoli, come ad esempio gli alberi.
- Soltanto quando un edificio è stato distrutto i soldati nemici smetteranno di ammassarsi fuori di esso.
- Non è una buona idea sparare agli esplosivi, prova a raccogliarli invece!
- La missione non sarà finita finché non verrai informato, quindi pattuglia l'area in cerca di soldati nemici.
- Infine il consiglio più serio: non provare questo a casa: la vera guerra, ragazzi, non è un gioco; la vera guerra, mostrata da **Cannon Fodder** in modo semplice e stravagante, è un inutile spreco di vite e risorse umane. Speriamo che tu non debba mai viverne una vera.

## PRENDI NOTA DEL CODICE D'ACCESSO!

TI FORNIAMO I PRIMI DUE.

MISSIONE	CODICE D'ACCESSO
1	PXJND
2	UZHNC
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____
13	_____
14	_____
15	_____
16	_____

**MISSIONE**

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30

**CODICE D'ACCESSO**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Questo prodotto è garantito per un periodo stabilito dalla legge del tuo paese. Questo non limita i tuoi diritti legali. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Virgin rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.

# CANNON FODDER

## EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampsyckningar.

## FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

## HANTERING AV DENNA KASSETT

Djungelbokskassetten är enbart avsedd för användning med europeiska och australasiatiska Sega Mega Drives.

### Hur kassetten skall hanteras

- Sänk inte ner den i vatten!
- Böj den inte!
- Utsätt den inte för hårda slag eller stötar!
- Utsätt den inte för direkt solbelysning!
- Se till att den inte skadas eller förvrängs!
- Placera den inte nära någonting som avger hög värme!
- Utsätt den inte för thinner eller bensen!
- Om kassetten har blivit våt måste den torka helt och hållet innan den används.
- Om kassetten blir smutsig skall den torkas av omsorgsfullt med en mjuk trasa, som doppats i en vatten/tvållösning.
- Efter användningen skall kassetten placeras i sitt fodral.
- Glöm inte att ta en paus då och då om du spelar mycket.

## VARNING TILL INNEHAVARE AV

### PROJEKTIONSTELEVISIONSAPPARATER:

Stilbilder kan skada bildröret permanent eller ge upphov till fosformärken på röret. Undvik upprepade eller utsträckt användning av videospel på projektionsapparater med stora skärmar.



# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Starta spelet _____	75	Påminnelse _____	102
Från rekryter till soldater _____	96	Fullbordat uppdrag _____	102
Vad du kan förvänta dig att se i spelet _____	97	Spara spel _____	102
Styrning av soldater _____	98	Återuppta sparat spel _____	103
Statuspanelen _____	98	Presentationer av _____	
Markören _____	99	Fienden _____	104
Truppförflyttning _____	99	Terrängen _____	104
Användning av vapen _____	100	Dina fordon _____	106
In i och ut ur fordon _____	100	Superboosters _____	107
Skapa en ny trupp (eller två) _____	101	Gradbeteckningar _____	107
Dela rättvist _____	101	Var bäst tränad _____	108
Omgruppering av trupper _____	102	Skriv lösenorden här _____	109

## STARTA SPELET

1. Installera din Sega Mega Drive på det sätt som beskrivs i handboken till den. Anslut styrplattan.
2. Observera att *Cannon Fodder* endast är för en spelare.
3. Se till att strömbrytaren är i läget "OFF". Stick in kassetten med *Cannon Fodder*, med etiketten vänd mot dig, i systemenheten och tryck den ordentligt på sin plats.
4. För strömbrytaren till läget "ON". Efter ett par sekunder kommer skärmbilden med Segas logotyp att visas. När titelskrämbilden visas kan du börja spela *Cannon Fodder*!

**Viktigt att veta:** Om skärmbilden med Segas logotyp **inte** visas ska du slå av strömmen och kontrollera att systemet är korrekt hopmonterat och att kassetten med *Cannon Fodder* är korrekt instucken. Slå sedan på strömmen igen. Du ska alltid försäkra dig om att strömmen är avslagen när du sticker in eller tar ut *Cannon Fodder*.



Sega Mega Drive och styrplatta

## SPELA CANNON FODDER

### TA BEFÄLET!

Innan du börjar spela bör du ta dig tid att bekanta dig med rörelserna och funktionerna på styrplattan.

Styrplattan till Sega Mega Drive

#### D-KONTROLLEN



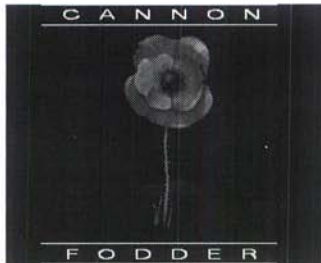
STARTKNAPPEN

A-KNAPPEN  
B-KNAPPEN  
C-KNAPPEN

## TITELSKÄRMBILDEN

När du ser titelskärbilden kan du börja spela *Cannon Fodder*.

#### Titelskärbilden

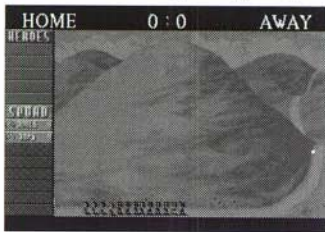


- Ta fram skärmbilden med Krigskyrkogården genom att trycka på valfri knapp.

## FRÅN REKRYTER TILL SOLDATER

Innan du börjar spela måste du mönstra ett antal vältränade unga män under fanorna. Turligt nog finns det

en kö med ca 360 villiga och stridslystna värnpliktiga på andra sidan av Krigskyrkogården (Boot Hill) men bara 15 av dessa kan anmäla sig frivilliga till varje uppdrag. Kan du se dem komma över krönet? Lyckligtvis för alla inblandade blandas de oerfarna med överlevande veteraner från tidigare uppdrag.



### Krigskyrkogården (Boot Hill)

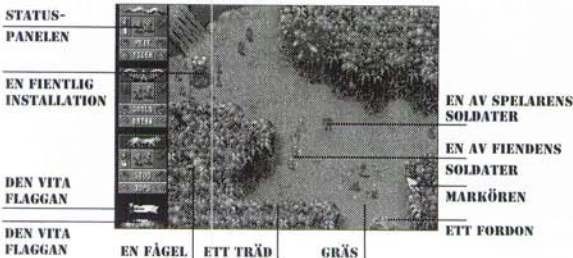
Du ska fullborda 24 uppdrag, vart och ett i ny terräng och med nya målsättningar, uppdelade i maximalt sex faser. Mer detaljerad information om detta finns i avsnitten **Uppdragsprofilerna** och **Terrängen** på sidorna 104

Antalet dödade på såväl den egna sidan som fiendesidan visas under **Home** (Egna) och **Away** (Fiender). Bry dig för stunden inte om funktionerna **Load** (Ladda) och **Save** (Spara) — dessa tas upp på sidan 102.

- Inled spelet genom att trycka på STARTKNAPPEN.

## VAD DU KAN FÖRVÄNTA DIG ATT SE I SPELET

Allt sker på spelfältet som tar upp största delen av skärmbildens yta. Här följer några av de saker du kommer att se i spelet...



## STYRNING AV SOLDATER

Du kan inte direktstyra soldater men du kan avgöra hur de ska uppträda tack vare en remarkabel gränssnittsteknik som omfattar en styrplatta, en markör och en truppledare. Soldaterna kommer bara att följa ledaren men de kan förmås att springa omkring i cirklar, skjuta på allt som rör sig, kasta granater, skjuta raketgevär, köra stridsvagnar, flyga helikoptrar, dela upp sig i separat agerande enheter och dö.

Samtliga soldater börjar sina eländiga liv som meniga. De stiger i graderna med varje fas de på något sätt lyckas överleva, men deras befordran sker först när uppdraget är över. Efter varje tre uppdrag stiger de färskas rekryterna i graderna, helt enkelt därför att de redan har fått extra stridsträning. Gradbeteckningen för truppledaren visas ovanför hans huvud, bara så att du vet vem som bestämmer.

Lägg märke till att de kulor som avlossas av dina soldater är smarta. De dödar inte dina egna soldater, såvida de inte ligger sårade och plågade på marken. Men du måste komma ihåg att alla andra vapen är lika dödliga för bägge sidorna.

## STATUSPANELEN

Den gör mer än att bara upplysa dig...

TRUPPENS SYMBOL

GRANATER

TRUPPENS SOLDATER



RAKETGEVÄR

TRUPPSTATUS

**TRUPPENS SYMBOL** visar truppens symbol. Det kan finnas maximalt tre olika trupper — se **Bygg upp en ny trupp (eller två)** på sidan 101.



**GRANATER** visar om truppen har granater eller inte och om den har dem, hur många. Till att börja med har truppen inga granater men du kan hitta dem i lådor med fyra granater i, precis som den i bilden ovan. Plocka upp dem och se till att inte spränga dem oavsiktligt. Lägg märke till att i den allmänna säkerhetens intresse får varje soldat efter fasen "Pier Pressure" kostnadsfritt två granater.





**RAKETGEVÄR** ska inte förväxlas med något annat, mer oskyldigt. De är högeffektiva militära vapen. Denna symbol visar om truppen har raketgevär eller inte och om den har dem, hur många. Till att börja med saknar truppen raketgevär men ett skarpt öga kommer snart att upptäcka eldrören — se bilden ovan — som vardera innehåller fyra raketer. Plocka upp dem utan att spränga dem. Lägg märke till att i den allmänna säkerhetens intresse får varje soldat efter fasen "My Beautiful Skidoo" kostnadsfritt ett raketgevär.

**TRUPPSTATUS** visar om truppen är till fots eller i ett fordon. Denna ruta är framhåvd när truppen är aktiv.

**TRUPPENS SOLDATER** innehåller, i rangordning, namn och gradbeteckning på truppens soldater där truppledaren står överst.

## MARKÖREN

Detta är den tidigare nämnda markör som används till att kommendera soldater (och trupper). Som du ser byter markören utseende för tre olika slags uppträdande av soldaterna:



Markör för bestämmande av soldaters (eller truppers) mål



Markör för bestämmande av vapens måltavla



Markör för instigning i och avstigning ur fordon



- Flytta markören på skärmbilden med hjälp av D-KONTROLLEN.

## TRUPPFÖRFLYTTNING

Flytta markörens spets till önskat mål. Lägg märke till hur du kan studera området i omedelbar närhet av den aktiva truppen.

- Truppens ledare förflyttar sig i riktning mot markörens spets när du trycker på A-KNAPPEN. Resten av truppen följer efter i rangordnad skyttekolonn.

## ANVÄNDNING AV VAPEN

Det kan inte bli enklare än såhär...

- Förvandla markören till ett hårkors genom att trycka på B-KNAPPEN. Detta gör att soldaten eller truppen skjuter mot hårkorsets centrum.
- Låt truppledaren avfyra ett raketgevär eller kasta en granat mot hårkorsets centrum genom att trycka på, och hålla nere, B-KNAPPEN och under tiden trycka på A-KNAPPEN.

## ANVÄNDNING AV FORDON

Fem olika fordonstyper blir tillgängliga under spelets gång. Varje fordon kan innehålla upp till 8 soldater. Detaljer kring fordonen och deras speciella funktioner finns i avsnittet **Fordonen** på sidan 106.

### KLIV IN I FORDON

Flytta markören så att spetsen på den berör önskat fordon. Markören ändras så att den visar att din soldat (eller trupp) kan kliva in i det tomma fordonet.

- Låt soldaten (eller truppen) kliva in i fordonet genom att trycka på A-KNAPPEN.
- Låt fordonet röra sig mot målmarkören genom att hålla A-KNAPPEN nedtryckt. Ju längre du trycker på knappen, dess fortare kommer fordonet att förflytta sig.
- Avfyra fordonets vapen (om det är beväpnat) genom att trycka på B-KNAPPEN. Lägg märke till att du inte kan använda granater och raketgevär inuti ett fordon.

### KLIVA UR FORDON

Flytta markören så att spetsen på den berör ett bemannat fordon. Markören ändras så att den visar att din soldat (eller trupp) kan kliva ur det bemannade fordonet.

- Låt besättningen lämna fordonet genom att trycka på A-KNAPPEN.

### EN LITEN NÖDLÖGN

Faktum är att markören har ännu en form. När en soldat (eller trupp) finns i en helikopter som flyger över terrängen kan du beröra den med markören som då ändras till symbolen "Helikoptern kan landa", se nedan. Detta innebär att helikoptern kan landa.



### Symbolen för "Helikoptern kan landa"

- Landa helikoptern på önskad plats genom att trycka på A-KNAPPEN när symbolen "Helikoptern kan landa" visas. När helikoptern har landat stiger truppen ur den när du markerar helikoptern.

## SKAPA EN NY TRUPP (ELLER TVÅ)

Vid vissa tillfällen dikterar strategiska faktorer att trupper delas upp — exempelvis för att genomföra en klassisk kniptångsmanöver. Så länge som du har tillräckligt många soldater kan du skapa maximalt två nya trupper från den ursprungliga Ormtruppen (Snake Troop). Dessa är Örtruppen (Eagle Troop) och Pantertruppen (Panther Troop).

- Gå till statuspanelen genom att trycka på STARTKNAPPEN.
- Välj namnen på de soldater som ska ingå i den nya truppen med hjälp av markören. Namnen kommer att framhävas. Lägg märke till att truppens symbol delats upp i två.

- Skapa en ny trupp med de angivna medlemmarna genom att välja truppens symbol.
- Starta om spelet med befälet över den aktiva truppen genom att välja symbolen för den trupp som ska vara aktiv.

Observera att du kan skapa en ny trupp inuti ett fordon. Om du gör det kommer endast den aktiva truppen att kliva ur fordonet.

## DELA RÄTTVIST

Stopp ett slag — vem tar alla granater och raketgevär när en trupp delas? Tja, det är du som bestämmer det. Lägg märke till att när du delar en trupp får samtliga granater och raketgevär en kontur. Du bestämmer hur många av granaterna och raketgevären den nya truppen tar med sig genom att markera dessa. Konturerna ändras så att de visar på mängden vapen — alla, hälften eller inga tunga vapen med den nya truppen.

- Massiv konturlinje innebär samtliga vapen.
- Punktritad konturlinje innebär hälften av vapnen.
- Ingen konturlinje innebär inga vapen.

## OMGRUPPERING AV TRUPPER

Du slår automatiskt ihop separerade trupper genom att låta den gå in i varandra.

## PÅMINNELSE

Välj kartan i statuspanelens nedre kant om du vill ha en översikt av området och den aktiva truppens position (anges med ett stort rött kors). Observera att fientliga trupper inte visas på denna karta — det skulle ju minska överraskningen.



Denna karta ger en översikt av området

- Tryck på valfri knapp för att återgå till spelet.

## FULLBORDAT UPPDRAG

Du lyckades — det räddade din dag från katastrof. Du kan nu spara spelpositionen om du så önskar.

## SPARA ETT SPEL

Efter varje fullbordat uppdrag tas du tillbaka till Krigskyrkogården så att du kan njuta av utsikten. Ser du den lilla bilden i det övre högra hörnet? Den som är märkt **"SAVE"**. Flytta markören till den.

- Välj **"SAVE"** genom att trycka på A- eller B-KNAPPEN. Detta tar fram en speciell skärmbild.

Du får ett speciellt lösenord med fem bokstäver. Skriv upp detta, det innehåller information om var och hur du finns i spelet så att du kan återvända till precis samma läge vid en senare tidpunkt.

- Gå tillbaka till Krigskyrkogården genom att trycka på valfri knapp.

## ÅTERUPPTA SPARAT SPEL

Ser du den lilla bilden i det övre vänstra hörnet? Den som är märkt **"LOAD"**. Flytta markören till den.

- Välj **"LOAD"** genom att trycka på A- eller B-KNAPPEN. Detta tar fram en speciell skärmbild.

Så här gör du för att skriva in ett lösenord:

- Ändra en bokstav genom att trycka på D-KONTROLL UPP/NED.
- Flytta till en annan bokstav genom att trycka på D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER.
- Varje annan knapp skriver in lösenordet. Om det är ogiltigt får du veta detta. Välj **LOAD** och försök igen.

## STOPP ETT SLAG

Om du behöver ta en paus i ditt anfall...

- Stoppa alla aktiviteter och gå till statuspanelen genom att trycka på STARTKNAPPEN.
- Återuppta aktiviteterna genom att åter trycka på STARTKNAPPEN.

## FÖRSÖK IGEN

Så du tabbade dig? Spelar inte så stor roll, kapitulera och försök igen. Men vänta lite! Vad gör du om du har soldater kvar men t. ex. inte tillräckligt många granater och raketgevär och du vill försöka igen?

- Välj den vita flaggan på statuspanelen och tryck två gånger i snabb följd på valfri knapp (utom START). Detta anger att du kapitulerar. Dina överlevande soldater blir tillgängliga för en upprepning av fasen.

## POÄNGHJÄLTAR

När en soldat dödar en fiende ökas hans personliga poängsumma med 1. Lägg märke till att samtliga granater, raketer och fordonsvapen aktiveras av truppledaren som därmed får samtliga poäng för dessa. När en soldat dör glöms hans prestationer inte bort, såvida han inte lyckades få ihop tillräckligt många poäng för att bli hågkommen av Hjaltepoängsbyrå (som för Hjaltepoängstabellen [High Scoring Heroes Table]).



## UPPDRAGSPROFILERNA

Dessa sju förstahandsuppgifter är fullständigt klara...

**DÖDA SAMTLIGA FIENDER** Inkluderar soldaterna, fientliga stora kanoner, fordon, byggnader — och allt annat.

**FÖRSTÖR FIENDENS BYGGNADER** Samtliga byggnader som har dörrar där fiender kommer ut.

**FÖRSTÖR FIENDENS FABRIK** Eller dator

**RÄDDA ALL GISSLAN** Sätt upp till fyra gisslan i säkerhet. Befria en gisslan genom att skjuta den som fångat honom (eller henne) och låt sedan soldaten (eller truppen) beröra gisslan. Denna kommer då att följa soldaten (eller truppen) till närmaste egna fältsjukhus — så ta honom (eller henne) dit så snabbt du bara kan.

**TILLFÅNGATA FIENDENS LEDARE** Denna listiga figur är förklädd till en gisslan, men det är ju precis vad han inte är. Du ska inte tappa humöret och döda honom — ta honom till närmaste allierade postering.

**SKYDDA ALL CIVIL PERSONAL** Oavsett vad som händer ska du inte låta civil personal komma till skada.

**GE CIVILPERSONER TRANSPORT HEM** Oskyldiga civilpersoner hålls fångna i burar som om de vore vilda djur. Förstör deras barrikader så att de befrias och försäkra dig sedan om att de kommer levande hem.

## TERRÄNGEN

Det finns fem olika terrängtyper att övervinna i *Cannon Fodder*. Här följer några fakta om dem...

## DJUNGELN



Se upp för följande:

**TRÄD** Andra växter med för den delen. De är inte bara dekorativa — de kan ge synnerligen behövligt skydd åt exponerade soldater. Lägg märke till att du kan spränga vissa träd (och andra växter).

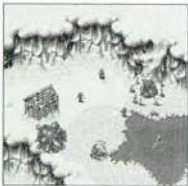
**KVICKSAND** Även kallat "slurp-slurp". Varje gång vi försöker sätta upp varningsskyltar försvinner de, så var försiktig.



**VATTEN** Kan vara antingen djupt eller grunt. Soldater kan inte använda sina vapen i djupt vatten eftersom de måste simma över det.

**FÅGLAR** Du kan inte skjuta ner dem — eller kan du? Om inte, varför inte? Vad gör de annars här? Eller är de bara villospår?

## ARKTISKA ÖDEMARKER



**IGLOOS** Fyllda med eskimåer — eller är de dina fiender?

**SNÖGUBBAR** Dessa kan innehålla överraskningar.

**IS** Perfekt träningsområde för skridskoåkare men inte för soldaterna i *Cannon Fodder*.

## ÖKNEN

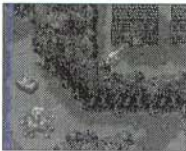


**SPRICKORNA** De får Cheddar Gorge att se ut som en liten springa — så du har ingen godtagbar orsak att låta dina soldater trilla ner i en av dem.

**HANGARER** Inte precis avsedda för soldaternas kläder, men de är ett bra skydd mot fientlig eldgivning.

**KAKTUSAR** Mycket sällsynta tack vare de än mer sällsynta jättelika kaktusätande gnagarna.

## HEDMARKER

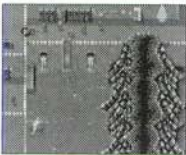


**STUGOR** Är dessa bebodda? Kan de förstöras?

**STENBROAR** Är de bara till för att gå över floder med?

**SMÅVÄGAR** Det finns ett helt nätverk av dessa.

## DEN UNDERJORDISKA BASEN



**DÖRRAR** Spräng dessa för att komma vidare

**BARRIÄRER** Spräng dessa för att komma vidare

**FIENDENS SKÅP OCH**

**OMKLÄDNINGSRUM** Dessa leder till...

**KLOAKERNA** Har du lust att ta ett dopp?

## FORDONEN

Lägg märke till att fientliga fordon har blinkande röda lampor.



**HELIKOPTER** Blanda dig med fåglarna i skyn och flyg över trädtopparna. Det finns två helikoptertyper. En är en obebäpnad transporthelikopter, den andra är en stridsmaskin fullsmockad med bomber och raketer eller värmesökande robotar. En flygande helikopter kan bara skjutas ner med raketer och värmesökande robotar. På marken är de mer sårbara.



**STRIDSVAGN** Dessa skjuter granater och är ganska långsamma men stryktåliga. De kan bara slås ut med raketer, värmesökande robotar och stridsvagnsgranater.



**JEEP** Det finns två sorters jeepar, den ena obebäpnad transport, den andra har en frontmonterad kulspruta.



**SNÖSKOTER** Ungefär samma sak som en jeep med undantag för att de är väl lämpade för färder över snö och is.



**STORKANON** Fasta kanontorn som antingen avfyrar raketer eller stridsvagnsgranater. De kan variera i defensiv styrka beroende på terrängtyp.

Och du, de är inte fordon. Vad spelar det för roll?

## FIENDEN

Studera följande information med största noggrannhet — den kan rädda livet på oerfarna soldater.



**SKYTTESLUSKAR** Den vanliga meniga fientliga soldaten. De flesta av dem är beväpnade med automatkarbiner men vissa av dem har granater.



**PRICKSKYTтар** Jimmy Träffsäker är en knepig figur — han gömmer sig i buskar och skjuter med sitt raketgevär på dina soldater.



**ARTILLERISTER** Dessa hanterar fiendens storkanoner och stridsvagnar. Lämpligt att förstöra dem.



**INGENJÖRSTRUPPER** Dessa har befälet över jeepar och snöskotrar. Se upp, vissa av dem är beväpnade.



**FLYGVAPNET** De flyger helikoptrar som du snarast bör bekämpa med stor effektivitet. Varning, när en fientlig helikopter landar på ditt territorium släpper den ut skyttesluskar.

## SUPERBOOSTERS

När du ser någon av följande guldfärgade superboosters (finns inte många av dem, efterfrågan är större än tillgången) ska du plocka upp dem som en specialfunktion.

**ROBOTAR** En uppsättning med 50 värmesökande robotar, varsågod!

**SKOTTSÄKER VÄST** Gör en soldat osårbar, vad gäller kulor och explosioner, under resten av fasen.

**FÄLTBEFORDRAN** Den gör soldaten till general, med omedelbar verkan, så han kommer troligen att ta befälet över truppen.

**SOLDATBOOSTER** Mycket värdefull, soldaten får såväl robotarna som den skottsäkra västen OCH fältbefordran.

**TRUPPBOOSTER** Otrolig — denna ger hela truppen var sin soldatbooster.

## GRADBETECKNINGAR

Precis vad du behöver för att undvika genanta misstag vid partyn efter strider. Lägg märke till att ju högre grad en soldat har, dess snyggare gravsten får han på Krigskyrkogården.



MENIG



KORPRAL



FURIR



ÖVERFURIR



RUSTMÄSTARE



SERGEANT



FANJUNKARE

SPECIALIST  
KLASS 4



**SPECIALIST  
KLASS 6**



**FÖRVALTARE**



**ÖVERFÖRV  
ALTARE**



**KAPTEN**



**MAJOR**



**ÖVERSTE**



**ÖVERSTE AV  
1:A GRADEN**



**GENERAL**

## VAR BÄST TRÄNAD

Överlev det hela med hjälp av följande råd.

- Vänta inte till dess att du ser ögonvitorna på dem — skjut först.
- Håll ögonen öppna, leta efter hemliga dolda zoner där du kan hitta specialutrustning.
- Låt inte svårt sårade skrikande kamrater dö långsamt. Var human och skjut dem så att de slipper plågas.
- Kloka män säger att dårar rusar dit där änglar är rädda för att smyga. Titta noga först, innan du hoppar. Gräset är inte alltid grönare på andra sidan staketet.

- Pass upp för minor och fällor — de kan orsaka stora oreda.
- När du skjutit en fiende och han ligger där död, försäkra dig om att han inte filmar genom att skjuta lite mer bly i honom. När kroppen dansar runt som en trasdocka kan du vara säker på att han inte plötsligt kvicknar till och skuter dig.
- Kom ihåg att soldater inte kan skjuta när de simmar ute på djupt vatten. Observera även att de rör sig långsammare i vattnet, så försäkra dig om att det inte finns fiender i närheten när du doppar fötterna.
- Soldater förflyttar sig endast i rätta linjer så du måste komma ihåg att styra dem runt hinder av olika slag.
- Fientliga soldater slutar inte komma ut ur hus förrän huset är totalförstört.
- Det är inte smart att skjuta på sprängämnen — plocka upp dem istället.
- Tro inte att uppdraget är över förrän det sagts att det är det. Genomsök området, det kan finnas fiender gömda där.
- För att vara allvarlig en stund, detta spel är inget att försöka efterapa i verkligheten. Riktiga krig är inte någon

form av spel eller lek. Riktiga krig är, som *Cannon Fodder* på sitt eget lilla vis försöker visa, ett vansinnigt slöseri med mänskliga resurser och liv. Vi hoppas innerligen att du aldrig behöver lära dig den läxan på den hårda vägen.

## SKRIV LÖSENORDEN HÄR

Vi ger dig lite hjälp på vägen genom att ge dig de två första lösenorden.

UPPDRAG	LÖSENORD	UPPDRAG	LÖSENORD
1	PXJND	11	PXJND
2	UZHNC	12	UZHNC
3	_____	13	_____
4	_____	14	_____
5	_____	15	_____
6	_____	16	_____
7	_____	17	_____
8	_____	18	_____
9	_____	19	_____
10	_____	20	_____

UPPDRAG	LÖSENORD	UPPDRAG	LÖSENORD
21	PXJND	26	PXJND
22	UZHNC	27	UZHNC
23	_____	28	_____
24	_____	29	_____
25	_____	30	_____

Denna produkt garanteras för den tid som är lagstadgad i ditt land, vilket inte påverkar dina övriga rättigheter. Företaget Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. förbehåller sig rätten att när som helst och utan förvarning förbättra den produkt som beskrivs i denna handbok. Virgin ställer inga som helst garantier, vare sig uttryckliga eller underförstådda, vad gäller denna handbok, handbokens kvalitet, säljbarhet eller lämplighet för något ändamål.



# CANNON FODDER

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

**Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.**

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

## VOORZORGSMATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.

- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 6

## GEBRUIK VAN DE CASSETTE

De Jungle Book cassette is uitsluitend bestemd voor Europese en Australische en Aziatische Sega Mega Drives.

### *Regels voor correct gebruik*

- Niet onderdompelen in water!
- Niet buigen!
- Voorkom botsingen en stoten!
- Niet blootstellen aan direct zonlicht!
- Niet beschadigen of misvormen!
- Niet in de buurt van sterke hittebronnen bewaren!
- Niet blootstellen aan verfverdunder, benzeen, enz.!
- Mocht de cassette nat worden, maak hem dan volkomen droog alvorens opnieuw te gebruiken.
- Mocht de cassette vuil worden, veeg hem dan zorgvuldig af met een zacht doekje, vochtig gemaakt in zeepwater.
- Na gebruik terugdoen in de hoes.
- Las van tijd tot tijd een pauze in als er langdurig gespeeld wordt.

## WAARSCHUWING AAN DE EIGENAARS VAN PROJECTIETELEVISIES:

Stilstaande beelden kunnen blijvende schade toebrengen aan de beeldbuis of inbranden in de fosfor-laag van de televisie. Het herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op groot-formaat projectietelevies wordt afgeraden.

# INHOUD

Opstarten .....	112	Hoe staat de missie ervoor .....	119
Van dienstplichtige tot trooper .....	113	De afgeronde fase .....	119
Wat kun je tijdens het spel tegenkomen .....	114	Het spel opslaan .....	119
Het bewegen van de manschappen .....	115	Het oppakken van een opgeslagen spel .....	120
Het statuspaneel .....	115	Lekker veel details	
De pointer .....	116	Over de vijand .....	121
Het verplaatsen van de troepen .....	116	Over het terrein .....	121
Het gebruik van de wapens .....	117	Over de voertuigen .....	123
Het in en uit voertuigen stappen .....	117	Over super-duper injecties .....	124
Formeer nieuwe troepenmachten .....	118	Over rangen .....	125
Samen delen .....	118	Wees de slimste .....	125
Het hergroeperen van de troepen .....	119	Noteer hier je codes .....	126

## OPSTARTEN

1. Installeer je Sega Mega Drive volgens de aanwijzingen in de handleiding. Sluit je Control Pad 1. aan. *Cannon Fodder* kan slechts door één speler gespeeld worden.
2. Controleer of de stroomschakelaar op UIT staat. Plaats de *Cannon Fodder* Cartridge in de Mega Drive, met het label naar je toe en druk hem stevig aan.
3. Zet de stroomschakelaar op AAN. Na een paar seconden zie je het Sega Titelscherm. Zodra het Titelscherm verschijnt, ben je klaar om *Cannon Fodder* te spelen!

**BELANGRIJK!** Als het Titelscherm niet verschijnt, schakel dan de stroomschakelaar UIT. Controleer of je Mega Drive correct is opgesteld en de *Cannon Fodder* Cartridge juist is ingebracht. Schakel de stroom weer AAN. Zorg er altijd voor dat de stroomschakelaar is UITgeschakeld als je de *Cannon Fodder* Cartridge in het systeem plaatst of verwijdt.



De Sega Mega Drive en Control Pad

## HET SPELEN VAN CANNON FODDER

### GRIJP HET INITIATIEF!

Neem, voordat je begint te spelen, de tijd om de bewegingen en functies van de Control Pad te leren kennen.

De Sega Mega Drive Control Pad

#### RICHTINGTOETS (D-TOETS)



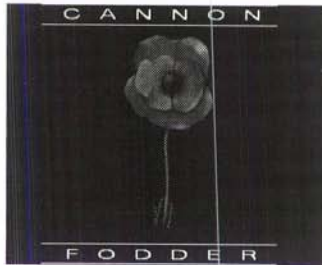
#### STARTTOETS

A TOETS  
B TOETS  
C TOETS

### HET TITELSCHERM

Als het Titelscherm verschijnt, is alles gereed om *Cannon Fodder* te spelen.

#### Het Titelscherm

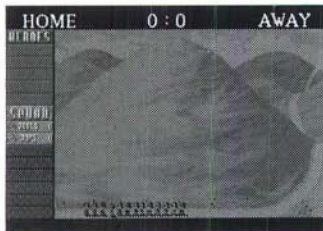


- Druk op een willekeurige toets om het Boot Hill scherm op te roepen.

### VAN DIENSTPLICHTIGE TOT TROOPER

Voordat je met het spel kunt beginnen, zul je een aantal fitte jonge mannen moeten oproepen om soldaat te worden. Gelukkig staat er op Boot Hill een rij van 360

gretige dienstplichtigen te trappelen om zich in de strijd te werpen. Helaas, per missie worden slechts 15 vrijwilligers toegelaten. Kun je ze al over de heuvel zien aankomen? Het is prettig voor alle partijen dat de groentjes worden toegevoegd aan de ervaren troopers die een eerdere missie hebben overleefd.



### Boot Hill

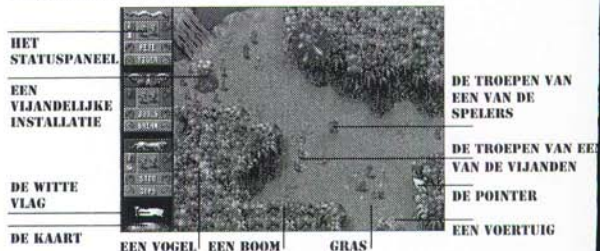
Er zijn 24 missies die tot een goed einde gebracht moeten worden. Elke missie vindt plaats op een ander terrein, heeft een ander doel en bestaat maximaal uit 6 fases. Voor meer details, zie **Ken het profiel van je missie** en **Ken je terrein** op bladzijde 121.

Het aantal slachtoffers onder mede- en tegenstanders wordt achtereenvolgens voorgesteld door **HOME (WIJ)** en **AWAY (ZIJ)**. Let nog maar niet op **LOAD (LADEN)** en **SAVE (OPSLAAN)** - die mogelijkheden worden op bladzijde 119 uitgelegd.

- Druk op de Starttoets om met het spel te beginnen.

## WAT KUN JE TIJDENS HET SPEL TEGENKOMEN?

Alle actie speelt zich af in het speelveld dat bijna het hele beeldscherm vult. Hier volgen een aantal zaken die je tegen zult komen ...





## HET BEWEGEN VAN DE MANSCHAPPEN

Jij bestuurt de manschappen niet rechtstreeks, maar je dicteert hun bewegingen dankzij een vernuftige technische samenwerking tussen Control Pad, pointer en troepenaanvoeder. Troopers volgen niet alleen hun leider maar ze kunnen ook in cirkels rondhollen, schieten op alles wat beweegt, granaten gooien, bazookas afvuren, Tanx besturen, met helikopters vliegen, zich verspreiden om hun eigen opdrachten uit te voeren en sterven.

Alle troopers beginnen hun legercarrière als eenvoudige soldaat. Als ze er op een of andere manier in slagen om een fase te overleven, krijgen ze een hogere rang, maar hun bevordering vindt pas plaats aan het eind van de missie. Na elke drie missies, zijn de kersverse rekruten hoger in rang omdat ze al extra gevechtstraining hebben genoten. De rang van de troepenaanvoeder wordt boven zijn hoofd afgebeeld zodat jij weet wie er de baas is.

Je zult merken dat de kogels die je troopers afvuren bijzonder slim zijn. Ze doden nooit een mede-trooper - behalve wanneer hij gewond is en over de grond rolt van de pijn. Maar pas op. Alle andere wapens kunnen wel

iedereen doden en maken dus geen onderscheid tussen vriend of vijand.

## HET STATUSPANEEL

Hier vind je meer dan alleen informatie ...

**HET LOGO VAN DE TROEPEN**

**GRANATEN**

**SAMENSTELLING TROEPENMACHT**



**BAZOOKAS**

**STATUS VAN DE TROEPEN**

**HET LOGO VAN DE TROEPEN** Toont je het logo van het peloton. Er zijn maximaal drie verschillende troepen - zie **Formeer nieuwe troepenmachten** op bladzijde 118.



**GRANATEN** Hier kun je aflezen of het peloton granaten in z'n bezit heeft en, zo ja, hoeveel. In het begin heeft de troep geen granaten. Extra granaten tref je aan in dozen van vier - zoals je hier ziet afgebeeld. Raap ze op - en let op dat je ze niet opblaast.

Je zult zien dat, vanaf de 'Golfbreker' fase, iedere trooper twee granaten krijgt toegewezen. Dit met het oog op de openbare veiligheid.



**BAZOOKAS** Er is ook een muziekinstrument dat zo heet, dus haal ze niet door elkaar. Het zijn ook geen bazoomas - dat is weer iets heel anders - deze bazookas zijn oorlogswapens. Dit symbooltje geeft aan of de troep beschikt over bazookas en, mocht dit het geval zijn, over hoeveel. In het begin beschikt de troep niet over bazookas, maar als je goed kijkt, kun je de vaten misschien ontdekken - zoals je hier ziet - waar de vier bazookas worden bewaard. Raap ze op, maar pas op dat je ze niet opblaast. Je zult zien dat vanaf de 'Mijn mooie Skidoo' fase, iedere trooper een gratis bazooka krijgt toegewezen. Dit met het oog op de openbare veiligheid.

**STATUS VAN DE TROEPEN** Dit laat zien of het peloton te voet is of in een voertuig. Dit hokje licht op als de troep actief is.

**SAMENSTELLING TROEPENMACHT** Je ziet de namen en de rangen van de troopers in het peloton vermeld in hiërarchische volgorde met hun leider voorop.

## DE POINTER

Dit is de hierboven genoemde pointer die gebruikt wordt om het gedrag van je troopers (en je peloton) te bepalen. Je zult zien dat de pointer verandert om drie verschillende soorten gedrag van een trooper aan te geven:



**Pointer die het doel van de trooper (of het peloton) bepaalt**



**Pointer die het doel van het wapen door een zoeker bepaalt**



**Pointers die (In spin) Voertuig in, (uit spuit) voertuig uit aangeven**



- Druk op de D-toets om de pointer over het scherm te verplaatsen.

## HET VERPLAATSSEN VAN DE TROEPEN

Verplaats de pointer over het scherm tot het puntje de gewenste richting aangeeft. De direkte omgeving van het actieve peloton verschijnt ook in beeld.

- Druk op de A Toets om de troepenaanvoerder in de richting van het puntje van de pointer te verplaatsen. De rest van het peloton sluit dan netjes aan.

## HET GEBRUIK VAN DE WAPENS

Het kan niet eenvoudiger ...

- Druk op de B Toets om de pointer in een zoeker te veranderen en richt het schot van de trooper of het peloton op het midden van het dradenkruis.
- Druk de B Toets in en hou hem vast. Druk vervolgens op de A Toets om de troepenaanvoerder een granaat te laten gooien of zijn bazooka af te vuren op het midden van het dradenkruis.

## HET GEBRUIK VAN DE VOERTUIGEN

*Cannon Fodder* stelt vijf types voertuigen tot je beschikking. Elk voertuig kan maximaal acht troopers vervoeren. Voor meer informatie over de voertuigen en hun speciale functies, zie **Ken je voertuig** op bladzijde 123.

## HET VOERTUIG INSTAPPEN

Verplaats de pointer over het scherm tot het puntje het gewenste voertuig aanwijst. Als het voertuig leeg is, verandert de pointer om aan te geven dat je kunt instappen.

- Druk op de A Toets om de trooper (of het peloton) in te laten stappen.
- Druk op de A toets en hou hem vast om het voertuig te laten rijden in de richting van de pointer die het doel van de trooper aangeeft. Hoe langer je de A Toets vasthoudt, des te sneller het voertuig rijdt.
- Als je op de B Toets drukt, vuurt de trooper (of het peloton) het wapen van het voertuig af (als het een wapen heeft). Onthoud dat je granaten en bazooka's niet kunt gebruiken als je in een voertuig zit.

## HET VOERTUIG UITSTAPPEN

Verplaats de pointer totdat het puntje het volle voertuig aanwijst. De pointer verandert om aan te geven dat de passagiers het voertuig kunnen verlaten.

- Druk op de A Toets om de trooper (of het peloton) te laten uitstappen.

## EEN LEUGENTJE OM BESTWIL

De pointer heeft eigenlijk nog een vierde gebruik. Als een trooper (of een peloton) in een helikopter zit en boven het terrein vliegt, kun je door de pointer op de Heli te richten hem veranderen in het 'Helikopter kan landen symbooltje' - zoals je hierboven ziet afgebeeld. Dit betekent dat de helikopter kan landen.



Het 'helikopter kan landen' symbooltje

- Druk op de A Toets als het 'Helikopter kan landen' symbooltje verschijnt om de Heli te laten landen. Zodra de Heli is geland, selecteer je het symbooltje om het peloton uit te laten stappen.

## FORMEER NIEUWE TROEPENMACHTEN

Onder sommige omstandigheden is het noodzakelijk om de troepen op te delen - bijvoorbeeld om een klassieke 'tang beweging' uit te voeren. Zolang je genoeg soldaten hebt, kun je maximaal twee nieuwe troepen formeren uit je originele Snake Troop en dat zijn de Eagle Troop (Adelaarspeloton) en de Panther Troop (Panterpeloton)

- Druk op de Starttoets om toegang tot het Statuspaneel te krijgen.
- Gebruik de pointer om de namen te selecteren van de nieuwe troopers met wie je een nieuw peloton wilt formeren (de namen worden uitgelicht). Je ziet dat het logo van de troep in tweeën gedeeld is.
- Selecteer het logo van de troep om met de uitgelichte namen van de soldaten een nieuwe troepenmacht te formeren.
- Selecteer een logo voor de troepenmacht en druk op de Starttoets om het spel van de actieve troep weer op te pakken.

Ook in een voertuig kunnen nieuwe troepen worden geformeerd, maar alleen de uitgelichte troep kan het voertuig verlaten.

## SAMEN DELEN

Wacht eens even - wie gaat er bij het formeren van nieuwe troepen met alle granaten en de bazooka's vandoor? Jij mag dat beslissen. Als je een troep splitst, zie je dat alle granaten en bazooka's worden omlijnd.



Door de granaten of de bazooka's te selecteren verandert de omlijning om de hoeveelheid wapens aan te geven die de nieuwe troepenmacht meeneemt - allemaal, de helft of geeneen.

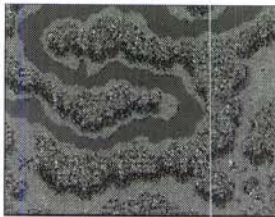
- Een ononderbroken omlijning betekent alle wapens.
- Een stippellijn betekent de helft van de wapens.
- Het ontbreken van een omlijning betekent geen wapens.

## HET HERGROEPEREN VAN EEN TROEPEN

Om twee troepen samen te voegen laat je ze gewoon tegen elkaar in lopen. De troopers hergroeperen zich automatisch en versmelten tot een troepenmacht.

## HOE STAAT DE MISSIE ERVOOR

Selecteer het kaartje aan de onderkant van het Statuspaneel om een overzicht te krijgen van het gebied en de positie van de actieve troepenmacht (aangegeven door een groot rood kruis). Onthoud wel dat de vijandelijke troepen niet zichtbaar zijn op deze kaart - dat moet een verrassing blijven.



**De kaart geeft een overzicht van het gebied**

- Druk op een willekeurig toets om terug te keren naar het spel.

## MISSIE VOLBRACHT

Je hebt het 'm gefikst. En je kan je spelstand nog opslaan ook ...

## HET SPEL OPSLAAN

Aan het eind van elke missie ga je terug naar Boot Hill om van het uitzicht te genieten. Zie je dat kleine fotootje in de rechterbovenhoek van Boot Hill? Ja, dat kleintje met **SAVE** erop; schuif je pointer er maar naar toe.

- Druk op de A of B Toets om **SAVE** te selecteren en een speciaal Save Scherm op te roepen.

Je krijgt een speciale code toegewezen van vijf letters.



Schrijf hem op - dit bevat informatie over de spelstand zodat je later naar dit niveau kunt terugkeren.

- Druk op een willekeurige toets om naar Boot Hill terug te keren.

## HET OPPAKKEN VAN EEN OPGESLAGEN SPEL

Zie je dat kleine fotootje in de rechterbovenhoek van Boot Hill? Ja, dat kleintje met **LOAD (LADEN)** erop; schuif je pointer er maar naar toe.

- Druk op de A of B Toets om **LOAD** te selecteren en een speciaal Load Scherm op te roepen.

Om een code in te voeren doe je dit:

- Druk op naar boven of beneden op de Richtingtoets om een letter te veranderen.
- Druk op naar links of rechts om langs de letters te lopen.
- Druk op een andere willekeurige toets om de code in te voeren. Als de code niet klopt, word je dat meegedeeld. Selecteer opnieuw **LOAD** en probeer het nog eens.

## STOP!

Als je jezelf een halt toe moet roepen ...

- Druk je op de Starttoets om het Statuspaneel op te roepen en de actie te bevroren.
- Druk je opnieuw op de Starttoets om de bevroren actie weer te starten.

## PROBEER HET OPNIEUW

Je hebt er dus een zootje van gemaakt? Dat is geen ramp, geef jezelf over en probeer het opnieuw. Maar wacht even! Wat moet je doen als je nog wel wat manschappen over hebt maar, bij voorbeeld, geen granaten of geen zin om met dit spel door te gaan en dus liever opnieuw begint?

- Selecteer de Witte Vlag op het Statuspaneel en druk twee keer kort op een willekeurige toets (behalve Start) om je over te geven. Je manschappen die nog in leven zijn, kun je gebruiken om deze fase over te spelen.

## HOGE OGEN GOOIERS

Als een trooper een vijand uitschakelt, wordt er één punt bij zijn persoonlijke score opgeteld. Omdat alle granaten, bazookas en voertuigwapens door de troepenaanvoeder worden geactiveerd, krijgt hij alle eer (en alle punten natuurlijk). Als een soldaat sneuvelt, wordt zijn prestatie niet vergeten - tenminste als hij genoeg punten heeft behaald om geregistreerd te worden bij het Bureau voor hoge ogen gooiers (die de Hoge ogen gooiers ranglijst bijhouden).

## KEN HET PROFIEL VAN JE MISSIE

De zeven belangrijkste streefdoelen worden onthuld ...

**MAAK ALLE VIJANDEN ONSCHADELIJK** Dit betekent troopers, vijandelijke BigGunz, voertuigen, gebouwen - en de rest.

**VERNIETIG VIJANDELIJKE GEBOUWEN** Alle gebouwen met deuren van waaruit de vijand kan opduiken.

**VERNIETIG VIJANDELIJKE INDUSTRIE** Of zelfs hun computers.

**RED ALLE GIJZELAARS** Breng maximaal vier gijzelaars in veiligheid. Bevrijd een gijzelaar door zijn (of haar) kaper uit te schakelen en laat je trooper (of je peloton) naar de gijzelaar lopen om hem (of haar) te 'labelen'. De gijzelaar zal dan de trooper (of het peloton) volgen naar het dichtstbijzijnde bevriende veldhospitaal - dus breng hem (of haar) daar zo snel mogelijk aan toe.

**ONTVOER DE VIJANDELIJKE LEIDER** Dit slimme ventje heeft zich verkleed als gijzelaar, maar dat is hij niet. Kom niet in de verleiding hem te doden - breng hem liever naar de dichtstbijzijnde geallieerde buitenpost.

**BESCHERM ALLE BURGERS** Wat er ook gebeurt, er mogen geen burgers sneuvelen.

**BRENG BURGERS VEILIG THUIS** Onschuldige burgers zitten als ratten in de val. Vernietig de omheining om hun te bevrijden en zorg ervoor dat ze veilig thuis komen.

## KEN JE TERREIN

*Cannon Fodder* biedt je vijf verschillende omstandigheden waaronder je moet zien te overwinnen - bestudeer de volgende informatie voor het naatje van de kous ...

## DE JUNGLE



Pas op voor het volgende:

**BOMEN** Dit geldt trouwens ook voor planten. Zij staan er niet voor de sier - ze bieden broodnodige bescherming aan kwetsbare soldaatjes. Hou in de gaten dat je sommige bomen (en planten) kunt opblazen.

**DRIJFZAND** Oftewel 'zuig zuig, en weg ben je' We hebben geprobeerd om waarschuwbordjes neer te zetten, maar die verdwijnen telkens, dus let goed op.

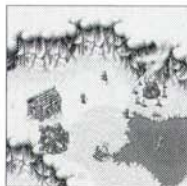
**WATER** Dit kan diep of ondiep zijn. Troopers kunnen hun wapens niet gebruiken als ze in diep water zijn. Ze zijn dan te druk met zwemmen.

**VOGELS** Je kunt ze niet naar beneden halen - of toch wel? Zo niet, waarom niet? Waarom zijn ze er anders? Of zou het zijn om je af te leiden?

## NOORDPOOLVLAKTES

**IGLO'S** Vol met Eskimo's - of is dat de vijand?

**SNEEUWPOPPEN** Zij zitten vol verrassingen.



**IJS** Perfekte trainingsomstandigheden voor de schaatsers onder ons, maar niet voor de troopers in *Cannon Fodder*.

## DE WOESTIJN



**AFGRONDEN** De Alpen zijn er niets bij - dus pas goed op dat je mannen er niet induikelen.

**HANGAARS** Voor de bescherming van je troepen tegen vijandelijk vuur.

**CACTUSSEN** Gelukkig zijn die zeldzaam dankzij de nog zeldzamere cactusrat.

## HEIDEVELDEN

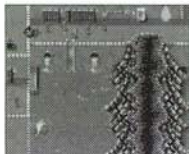
**PLATTELANDSHUTJES** Zijn ze bewoond? Zijn ze onverwoestbaar?



**STENEN BRUGGETJES** Staan ze alleen gebouwd om over te steken?

**B-WEGGETJES** Er is een heel netwerk van dit soort paadjes.

## DE ONDERGRONDSE BASIS



**DEUREN** Vernietig ze om verder te kunnen.

**SLAGBOMEN** Ruim ze op om verder te kunnen.

**VIJANDELIJKE LOCKERS, KLEEDKAMERS** Zij leiden je naar

...

**HET RIOOL** Zin in zwemmen?

## KEN JE VOERTUIGEN

Je kunt de vijandelijke voertuigen herkennen aan hun rode knipperlichten.



**HELI'S** Vlieg met de vogels mee en zweef boven de boomtoppen. Er zijn twee soorten Heli's: een onbewapende transporthelikopter (Transporta) en een gevechtstype (Killa) tot de tanden bewapend met bommen, raketten of warmte projectielen. Een vliegende helikopter kan alleen door een raketten of door warmte projectielen worden neergehaald. Op de grond zijn Heli's aanzienlijk kwetsbaarder.



**TANX** Zij vuren alleen granaten af. Tanx zijn niet snel maar gaan wel lang mee. Ze zijn ongevoelig voor alle wapens behalve raketten, warmte projectielen en tankgranaten.



**JEEPS** Er zijn twee soorten jeeps: de een is een onbewapend transportvoertuig en de ander heeft aan de voorkant een machinegeweer.



**SKIDOOS** Deze voertuigen lijken heel veel op jeeps alleen zijn ze ook geschikt om door sneeuw of op ijs te rijden.



**BIGGUNZ** Geschutstorens die raketten of granaten afvuren. Ze verschillen in defensieve kracht, afhankelijk van het terrein waarop ze gebruikt worden. Overigens zijn het inderdaad geen voertuigen. Nou en?

## HERKEN JE VIJAND

Lees de volgende informatie aandachtig door - je kunt zo de levens redden van vele onschuldige manschappen.



**GRUNTS** Dit is je basisvijand. De meeste zijn gewapend met machinegeweren, maar sommige beschikken ook over granaten.



**SLUIPSCHUTTERS** Johnny Sniper is een link mannetje - hij verstopt zich in de bosjes en schiet met z'n bazooka in het wilde weg op je manschappen.



**ARTILLERIE** Zij beschikken over BigGunz en Tanx die je het beste meteen kunt vernietigen.



**GENIEOFFICIERS** Zij voeren het commando over Jeeps en Skidoos. Let op! Sommigen zijn gewapend!



**LUCHTMACHT** Zij besturen de Heli's die zo snel mogelijk moeten worden opgeblazen. Pas op! Als een vijandelijke Heli op jouw grondgebied landt, komen er Grunts naar buiten zetten.

## KEN JE SUPER-DUPER INJECTIES

Mocht je één van de volgende gouden Super-Duper Injecties tegenkomen (en dat zal niet vaak zijn, want ze zijn erg gewild), raap ze op als Special Feature!

**SUPER-DUPER PROJECTIEL INJECTIE** Je krijgt van ons 50 extra warmte projectielen aangeboden.

**SUPER-DUPER KOGELVRIJVEST INJECTIE** Hiermee wordt een soldaat onaantastbaar voor kogels en explosieven voor de duur van de spelfase.

**SUPER-DUPER RANG INJECTIE** Een soldaat wordt op slag generaal - en neemt waarschijnlijk het commando over de troepen over.



**SUPER-DUPER TROOPER INJECTIE** Dit is pas waar voor je geld. Een trooper krijgt hiermee een Projectiel Injectie, een Kogelvrijvest Injectie EN een Rang Injectie! **SUPER-DUPER TROEPEN INJECTIE** Ongelooflijk - hiermee krijgt het hele peloton een Trooper Injectie!

## KEN JE RANGEN

Deze informatie heb je nodig om tijdens de 'après bataille' feestjes geen blunders te begaan. Hoe hoger de rang van een trooper, des te beter ziet de grafsteen eruit die hij na zijn dood op Boot Hill krijgt.



SOLDAAT



KORPORAAL



SERGEANT



STAFONDEROFFICIER

SERGEANT  
EERSTE KLASMEESTER  
SERGEANTSERGEANT  
MAJOR

SPECIALIST 4



SPECIALIST 6



ONDEROFFICIER

HOOFDONDER-  
OFFICIER

KAPITEIN



MAJOR



COLONEL

BRIGADE-  
GENERAAL

GENERAAL

## WEES DE SLIMSTE

Zie te overleven met behulp van de volgende handige tips:

- Wacht niet tot je oog in oog met de vijand staat - vernietig ze voordat ze jou te grazen nemen.
- Hou je ogen goed open voor verborgen zones waar je regelmatig speciale uitrusting kunt vinden.
- Laat kreperende gewonden niet links liggen. Doe wat er van je verwacht wordt en maak een einde aan hun lijden.

- Bezint eer ge begint is een wijze raad, oftewel, schijn bedriegt. Wat op het eerste gezicht mooi lijkt, hoeft nog niet mooi te zijn.
- Kijk uit voor landmijnen en en valkuilen - ze maken alleen rommel.
- Je lacht je dood ... Als je iemand hebt doodgeschoten en hij ligt daar op de grond, kun je door nog een aantal schoten te lossen, hem laten rondspringen als een konijn.
- Onthoud: troopers kunnen hun wapens niet gebruiken als ze in diep water zwemmen. In het water kunnen de troopers zich ook minder snel bewegen, dus kijk eerst goed uit of er ook vijanden in de buurt zijn voordat je te water gaat.
- Troopers lopen altijd in een rechte lijn. Zorg er dus goed voor dat je ze om obstructies heen leidt, zoals bijvoorbeeld om bomen.
- Pas wanneer een vijandelijk gebouw verwoest is, zal de stroom vijandelijke troepen die naar buiten komt, stagneren.
- Het is niet verstandig om op explosieven te schieten. Je kunt ze beter oprapen.

- Je denkt misschien dat je missie volbracht is, maar dat is niet het geval totdat je dat wordt meegedeeld. Speur dus de omgeving nog eens goed af op zoek naar verborgen vijanden.
- En nu even serieus: probeer dit thuis niet na te spelen jongens en meisjes, want echte oorlog is geen spelletje.

Echte

oorlog, en dit laat *Cannon Fodder* op zijn eigen, ongebruikelijke manier zien, is niets anders dan een onzinnige verspilling van mensenlevens. Wij hopen dat je dat nooit aan den lijve hoeft mee te maken.

## NOTEER HIER JE CODES

Voor het gemak zijn de eerste twee al ingevuld.

MISSIE	CODE
1	PXJND
2	UZHNC
3	_____
4	_____
5	_____

6  
MISSIE

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

CODE

NAF/NH  
CEJCD  
TRUNG  
WYNVB

DWUNC  
JNLCD

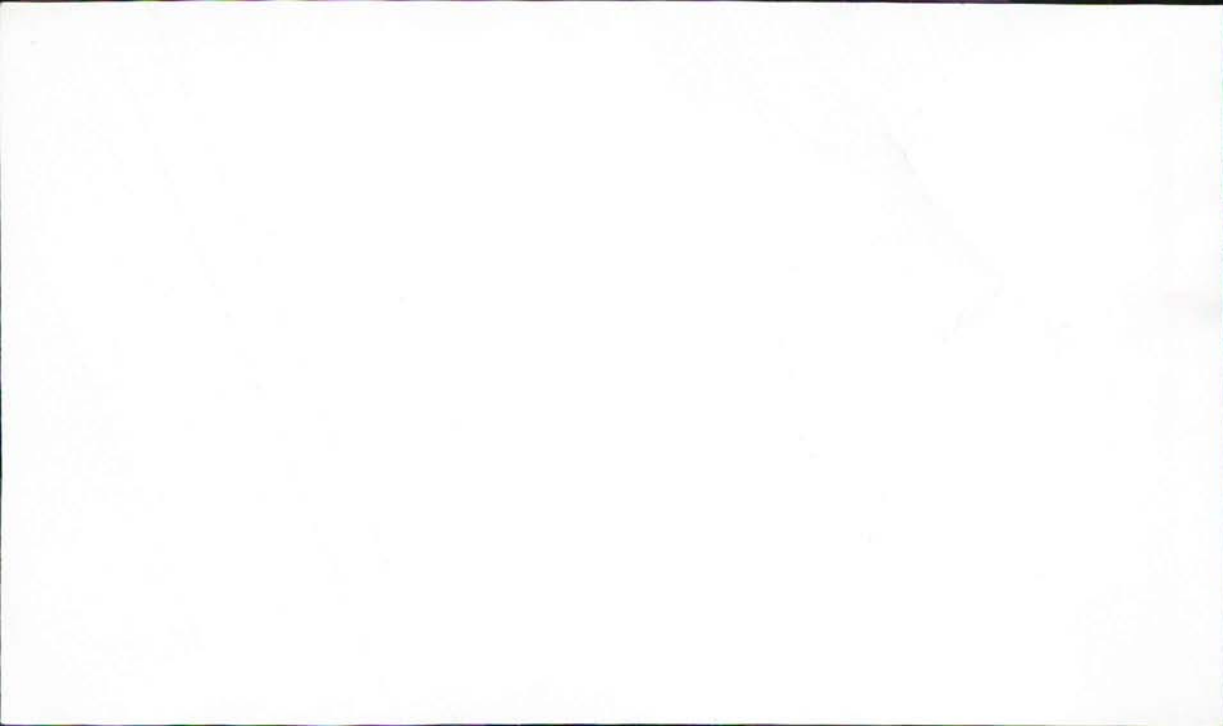
27

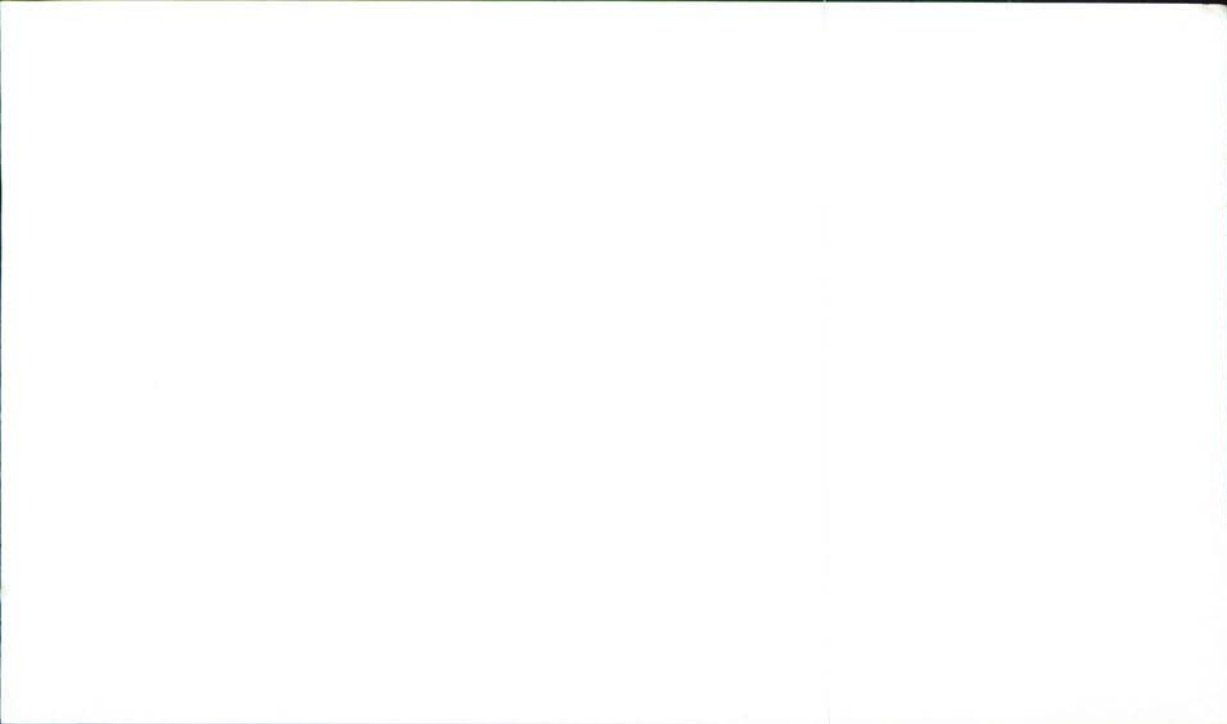
28

29

30

Dit produkt wordt gegarandeerd voor de periode die in uw land wettelijk verplicht is gesteld. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast. Virgin Interactive Entertainment (Europa) behoudt het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen aan te brengen in het produkt, dat in deze handleiding beschreven wordt. Virgin Interactive Entertainment geeft geen garanties, uitdrukkelijk of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor een bepaald doel.







**Sensible**  
SOFTWARE

*Virgin*

Part No. 672-2076-50

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,395.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

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

All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

338A Ladbroke Grove, London, W10 5AH