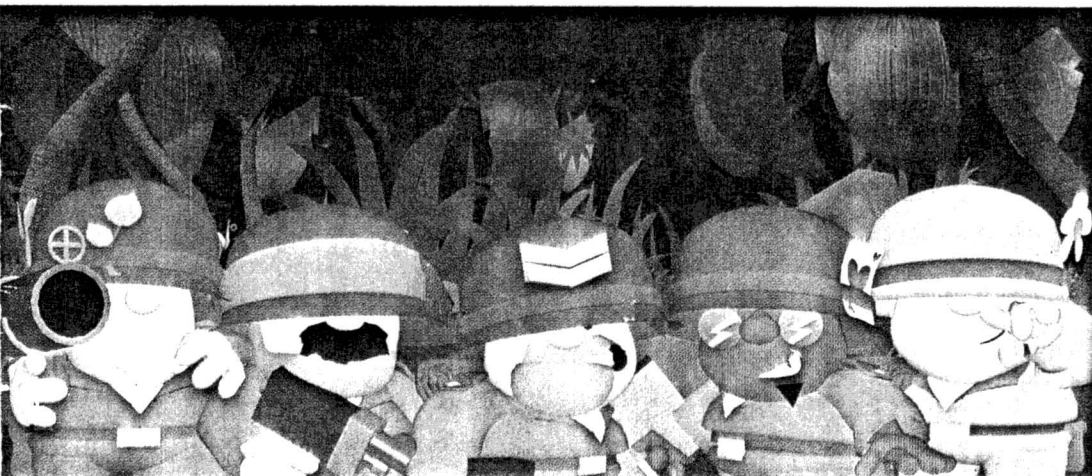


CANNON FODDER



DEUTSCH

Virgin

DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG

LADEN VON CANNON FODDER

AMIGA

Amiga **cannon fodder** ist nur für einen Spieler (Freunde dürfen aber zusehen).

- Stelle Deinen Computer, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben, auf und versichere Dich, daß Deine Maus am "Joystick 1" Ausgang angeschlossen ist.
- Wenn Dein Computer eingeschaltet ist, stelle ihn aus. Warte mindestens 30 Sekunden, bevor Du ihn wieder anstellst, um alle Viren zu beseitigen, die sich in Deinem Computer befinden könnten. Du verringerst damit das Risiko, Deine **Cannon Fodder** Disketten mit Viren zu zerstören.
- Lege die 1. **Cannon Fodder** Diskette in Dein Laufwerk. Das Programm installiert sich automatisch. Lege, wenn Du aufgefordert wirst, die 2. **Cannon Fodder** Diskette ein.
- Die Installation war erfolgreich, wenn die Titelgrafik auf dem Bildschirm erscheint. Da weitere Installationen von der 2. Diskette erforderlich sein können, entferne sie nur wenn Du aufgefordert wirst die 3. Diskette einzulegen oder Du nicht mehr weiterspielen möchtest.



Die Titelgrafik

BEMERKUNG FÜR BESITZER EINES EXTERNEN FLOPPYDISK LAUFWERKS.
Cannon Fodder unterstützt ein zweites externes AMO Laufwerk.

BEMERKUNG FÜR BESITZER EINER AMIGA FESTPLATTE
Cannon Fodder kann nicht auf einer Festplatte installiert werden.

PROBLEMBESEITIGUNG

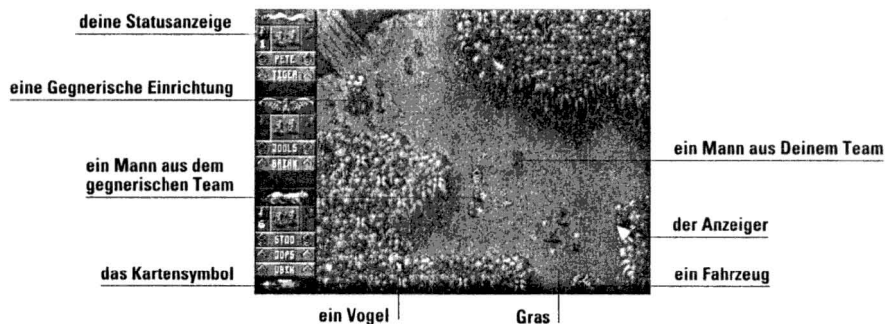
Sollte **Cannon Fodder** sich wiedererwarten nicht laden lassen, schalte Deinen Computer aus und entferne alle externen Zusatzgeräte, wie z.B. der Drucker (den Bildschirm oder Fernseher nicht entfernen), bevor Du den Installationsvorgang wiederholst.

Wenn **Cannon Fodder** sich noch immer nicht installieren läßt, entferne die beschädigte Diskette(n), lege sie in einen gefütterten Umschlag und schicke sie mit Deinem Namen und Deiner Adresse versehen an: The Return Department, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

Wir werden versuchen Dir diese Diskette(n), innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt der Sendung, umzutauschen.

WAS DU WÄHREND DES SPIELS SIEHST

Der größte Teil des Spiels findet auf dem Spielfeld, das fast den gesamten Bildschirm einnimmt, statt. Hier einige der Sachen die Du dort sehen kannst:



VOM ANFÄNGER ZUM PROFI

Bevor Du zum Spielschirm kommst, mußt Du Dir erst ein paar Rekruten suchen, die Du zu einem Team zusammenstellen kannst. Du hast die Auswahl zwischen 360 mutigen Anwärtern, aus denen Du allerdings nur 15 auswählen darfst. Neue Mitglieder werden mit den erfahrenen Männer aus den vorherigen Missionen zu einem neuen Team gruppiert.



Boot hill

Du hast 24 Missionen zu erfüllen, jede mit einen anderen Terrain und anderen Objekten. Die Missionen können in bis zu sechs verschiedene Phasen unterteilt werden. Für nähere Informationen solltest Du in die Kapitel **“kenne Deine Missionen”** und **“kenne das terrain”** auf Seite 12/13 sehen.

BEWEGE DEIN TEAM

Du bewegst Dein Team nicht direkt, sondern bestimmst Mithilfe einer genialen Interface Technik, mit einer Mouse, einem Anzeiger und einem Truppenleiter nur ihre Bewegungen. Das Team folgt dem Teamleiter kann aber auch in Kreisen laufen, Gegner ausschalten, Granaten werfen, Panzer fahren, Helikopter fliegen oder sich aufteilen und eigen Aufgaben übernehmen.

Am Anfang des Spiels, werden die Rekruten als einfache Zivilisten geführt. Sie werden für jede erfolgreich beendete Phase befördert. Die Beförderungen werden aber erst am Ende der Mission ausgeteilt. Nach drei Missionen erhalten die Rekruten ein extra Training und sind somit schon etwas erfahrener wenn sie in das Team gerufen werden. Der Rang des Teamleiters wird über seinem Kopf angezeigt, damit Du immer weißt wer die Verantwortung hat.

Du kannst mit Deinen Patronenkugeln keine eigene Männer treffen, wenn sie nicht gerade verwundet auf dem Boden liegen. Alle anderen Waffen treffen jeden, egal auf welcher Seite des Gesetzes er steht.

DIE STATUSANZEIGE

SIE DIENT NICHT NUR DER INFORMATION...



DAS TRUPPENLOGO Zeigt das Erkennungszeichen Deines Teams an.



GRANATEN Zeigt Dir an ob Dein Team Granaten hat oder nicht und wieviel Granaten Du noch übrig hast. Zu Beginn des Spiels hast Du keine Granaten, Du kannst sie in Kisten mit je vier Granaten finden (genau wie die abgebildete). Hebe sie vorsichtig auf, ohne sie dabei in die Luft zu sprengen. Im Interesse der öffentlichen Sicherheit, solltest Du wissen, daß jeder Mann aus Deinem Team zwei gratis Granaten bekommt, sowie er die "Gefahr auf dem Pier" Phase erreicht hat.



BAZOOKAS Nicht mit dem gleichnamigen Kaugummi zu verwechseln, diese Waffe hinterläßt bleibende eindrücke. Dieses Symbol zeigt Dir an ob Du Bazookas hast und wenn ja, wieviel. Zu Beginn hat das Team keine Bazookas, sollte aber bald über eine längliche Kiste (wie die abgebildete) stolpern. In ihr werden vier Bazookas aufbewahrt. Sei beim aufsammeln besonders vorsichtig, oder ein der Bazookas geht versehentlich los. Jeder Deiner Männer erhält ab der "Mein Schönes Skidoo" Phase eine Bazooka gratis.

TEAMSTATUS Hier kannst Du erkennen, ob Dein Team zu Fuß oder mit einem Fahrzeug unterwegs ist. Diese Symbol leuchtet wenn sich Dein Team bewegt.

TEAMMITGLIEDER Die Mitglieder Deines Teams werden hier in der Reihenfolge ihres Ranges angezeigt. Der Anführer steht an erster Stelle.

DER ANZEIGER

Dies ist der bereits erwähnte, von der Mouse gesteuerte, Anzeiger. Mit ihm bestimmst Du die Bewegungen Deines Teams. Der Anzeiger hat drei verschiedene anzeigearten:



Bestimmt den Punkt zu dem Dein Team (oder Teammitglied) gehen soll.



Bestimmt den Zielpunkt der Waffen (Fadenkreuz)



ein- und aussteigen aus Fahrzeugen



Teambewegungen Bewege den Anzeiger über den Bildschirm, bis Du den Punkt gefunden Hast, zu dem sich Dein Team bewegen soll.

- Drücke auf die linke Mousetaste um Deinen Teamleiter zu diesem Punkt zu bewegen. Der Rest des Teams wird im dorthin folgen.

EINSETZEN DER WAFFEN

ES KÄNNTE NICHT EINFACHER SEIN...

- Drücke die rechte Mousetaste um den Anzeiger in ein Fadenkreuz zu verwandeln, das Team (oder das Teammitglied) schießt auf die Mitte des Fadenkreuzes.
- Halte die rechte Moustaste gedrückt, um eine Granate oder eine Bazooka auf die Mitte des Fadenkreuz zu feuern.

EINSATZ VON FAHRZEUGEN

Du kannst fünf verschiedenen Fahrzeuge benutzen. Jedes Fahrzeug fast fünf Männer. Genaue Informationen über die Fahrzeug kannst Du dem Kapitel **“Kenne Deine Fahrzeuge”** auf Seite 14 entnehmen.

EINSTEIGEN IN EIN FAHRZEUG

- Bewege den Anzeiger über den Bildschirm, bis Du das gewünschte Fahrzeug gefunden hast.
Wenn der Anzeiger das Fahrzeug berührt, zeigt er Dir an ob Du das benutzen kannst.
- Drücke die linke Mousetaste, um das Team oder das Teammitglied in das Fahrzeug einsteigen zu lassen.
- Halte die linke Mousetaste gedrückt, um das Fahrzeug in Bewegung zu setzen. Je länger Du die Taste drückst, umso schneller wird das Fahrzeug.
- Um die Fahrzeugwaffe (falls vorhanden) abzufeuern, drücke die rechte Mousetaste. Dein Team kann während es in dem Fahrzeug ist keine eigenen Waffen verwenden.

AUSSTEIGEN AUS EINEM FAHRZEUG

- Bewege den Anzeiger über den Bildschirm, bis er auf besetzte Fahrzeug trifft. Der Anzeiger zeigt Dir, daß das Fahrzeug verlassen werden kann.
- Drücke die linke Mousetaste, um aus dem Fahrzeug auszusteigen.

EINE KLEINE WEISSE LÄGE

Der Anzeiger hat eigentlich noch einen vierten Anzeigemodus. Wenn Dein Team in einem Helikopter fliegt, wechselt der Anzeiger, wenn Du den Helikopter damit berührst, zu dem “der Helikopter kann landen” Symbol.



Der Helikopter kann landen

- Drücke die linke Mousetaste wenn das “der Helikopter kann landen” Symbol erscheint, um den Helikopter zu landen. Wenn der Helikopter gelandet ist, wähle es erneut an, um Deine Männer aussteigen zu lassen.

STELLE EIN (ODER ZWEI) NEUE TEAMS ZUSAMMEN

Es gibt Momente, in denen es Taktisch besser ist, wenn sich das Team aufteilt. Solange Du genügend Männer hast, kannst Du zusätzlich zu dem Schlangenteam, ein Adlerteam und ein Pantherteam formen.

- Wähle die Männer aus, mit denen Du ein neues bilden möchtest (ihre Namen leuchten auf).
Beachte, daß sich das Teamlogo in zwei Symbole geteilt hat.
- Wähle für Dein neues Team ein neues Symbol aus.

Du kannst ein neues Team auch in einem Fahrzeug zusammenstellen, aber nur das neue Team kann das Fahrzeug verlassen.

TEILEN UND AUFTEILEN

Moment mal, wer bekommt all die Bazookas und die Granaten wenn sich das Team teilt? Du bestimmst wer welche Waffen bekommt. Wenn sich ein Team teilt, werden die Waffen angezeigt. Du hast drei verschiedene Möglichkeiten die Waffen zu teilen: Alle, die Hälfte oder Keine.

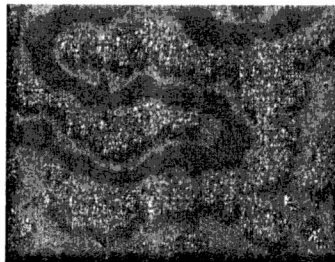
- die dicke Umrandung zeigt alle Waffen.
- die gepunktete Linie zeigt die Hälfte der Waffen an.
- keine Linie bedeutet keine Waffen.

WIEDERVEREINIGUNG DER TEAMS

Um dein neues Team wieder mit Deinem alten zu vereinen, mußt Du die beiden Teams nur ineinander laufen lassen. Die beiden Teams schließen sich automatisch wieder zu einem Team zusammen.

EIN ÄBERBLICK Ä

ber Deine Mission Wähle das Kartensymbol an, um ein überblick des Gebiets und der Mission zu bekommen. Die verbliebenen Stützpunkte und Befestigungen der Gegner werden auch angezeigt.



Die Karte zeigt Dir mehr als nur einen überblick des Gebiets

PHASE BEENDET

Du hast es geschafft, der Tag ist gerettet. Du kannst jetzt deinen Spielstand abspeichern, wenn Du die gesamte Mission beendet hast.

SPEICHERN DES SPIELS Siehst Du das kleine Symbol in der oberen rechten Ecke? Das ist das Speichersymbol. Wähle es mit Deiner Mouse an, jetzt erscheint der Speicherbildschirm mit drei neuen Optionen: Speichern, Formatieren und Weiterspielen.



SPEICHERN/SAVE Du kannst den Spielstand nur auf einer speziell formatierten Diskette abspeichern (siehe auch bei der Formatierungs Option). Wenn Du diese Option anwählst, erhältst Du die Anweisung Deine Speicherdiskette einzulegen. Wenn Du sie eingelegt hast, bestätige es mit "O.K." (der Computer wird Dir einen Fehler melden, wenn Du nicht die richtige Diskette eingelegt hast). Gebe mit dem Keyboard einen maximal achtstelligen (ohne Leerzeichen) Namen ein, unter dem Du diesen Spielstand Speichern möchtest. Bestätige Den Namen mit der Eingabetaste. Jetzt ist Dein Spielstand gespeichert. Wähle "Exit" , um weiterzuspielen.

FORMATIEREN/FORMAT Lege, wenn Du diese Option gewählt hast eine freie Diskette in das Laufwerk und bestätige dies mit "O.K.". Das Cannon Fodder Programm wird die Diskette überprüfen und Dich fragen, ob Du den Inhalt der Diskette löschen möchtest oder lieber nicht. Wähle "Ja"(und warte bis die Diskette formatiert ist) oder "Nein".

Laden gespeicherter Spiele Siehst Du das kleine Symbol in der rechten oberen Bildschirmecke? Das ist das Ladesymbol. Wähle das Symbol mit der Mouse an, jetzt erscheint ein spezieller Ladebildschirm. Du wirst aufgefordert eine Speicherdiskette einzulegen. Wenn cannon Fodder eine passende Diskette findet, zeigt es den Inhalt auf dem Bildschirm an (wenn sich mehr als fünf Spielstände auf der Diskette befinden, mußst Du einen mit Pfeil nach Oben/Unten auswählen, um ihn Dir anzusehen. Wähle einen Spielstand und bestätige ihn mit der "Eingabetaste". Du kommst danach automatisch zu dem Spiel zurück.


HALT STOP!

WENN DU DEINE MISSION UNTERBRECHEN WILLST.....

- Drücke die  Taste, um das Spielgeschehen einzufrieren.
- Drücke die  Taste, um weiterzuspielen.

VERSUCHE ES NOCH EINMAL

Du hast verloren? Nur Mut, versuche es noch einmal. Du hast noch genügend Munition aber nicht genügend Männer um weiterzuspielen?

- Drücke die  Taste für einen neuen Versuch. Deine restlichen Männer werden die Phase beenden.

AUSZEICHNUNGEN FÜR TAPFERKEIT

Wenn einer Deiner Männer einen Gegner ausschaltet, erhält er einen Tapferkeitspunkt. Alle Fahrzeuge, Bazookas, Granaten und Fahrzeugwaffen stehen unter der Leitung des Teamleiters, er bekommt alle Tapferkeitspunkte die mit diesen Gegenständen erreicht werden.

KENNE DEINE MISSIONEN

DIESE SIEBEN AUFGABEN STEHEN IM VORDERGRUND...

SCHALTE ALLE FEINDE AUS

Feindliche Truppen, Waffen und Gebäude

ZERSTÖRE ALLE FEINDLICHEN GEBÄUDE

Alle Gebäude mit Türen, aus denen Feinde kommen können.

ZERSTÖRE FEINDLICH FABRIKEN

Oder Computeranlagen.

BEFREIE ALLE GEFANGENEN

Du kannst bis zu vier Gefangene retten. Befreie sie, indem Du den Wächter ausschaltest und den Gefangenen dann berührst. Der Gefangene folgt Dir bis zu Deinem nächsten Stützpunkt, bringe ihn also schnell und sicher dahin.

KIDNAPPE DEN FEINDLICHEN ANFÄHRER

Dieser freundlich Zeitgenosse kleidet sich wie ein Gefangener, ist aber keiner. Versuche auf keinen Fall ihn zu beseitigen, sondern bringe ihn in das nächste Hauptquartier.

BESCHÜTZE DIE ZIVILISTEN

Egal was passiert, laß keinen der Zivilisten sterben.

BRINGE DIE ZIVILISTEN IN SICHERHEIT

Unschuldige Zivilisten werden wie Sklaven in Käfigen gefangengehalten. Zerstöre ihre Gefängnisse und geleite sie sicher nach Hause.

KENNE DAS TERRAIN

Es gibt fünf verschiedene Klimazonen, die Du in Cannon Fodder besiegen mußt. Eine genaue Beschreibung der verschiedenen Terrains...

DER DSCHUNGEL



ACHTE AUF DIE FOLGENDEN SACHEN:

BÄUME und Pflanzen. Sie dienen nicht nur der Dekoration, sondern bieten Dir und Deinen Gegner Schutz und Deckung.

TREIBSAND Jedesmal wenn wir Warnschilder aufstellen, verschwinden sie auf unerklärliche Weise.

WASSER kann flach oder tief sein. Dein Team kann seine Waffen nicht benutzen wenn es in tiefen Gewässern ist, da die Männer schwimmen müssen.

VÄGEL Du kannst sie nicht erschießen - oder etwa doch? Wenn nicht, warum nicht? Wozu sind sie überhaupt gut?

ARKTISCHE STEPPE



IGLOOS Gefällt mit Eskimos, oder sind es doch Feinde?

SCHNEEMÄNNER Sie enthalten häufig große Überraschungen.

RUTSCHIGES Eis Perfektes Übungsarial für die Wits dieser Welt, aber nicht für die Männer in Cannon Fodder.

DIE STEPPE

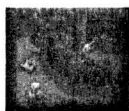


SPALTEN Sie lassen die St. Andreas Spalte wie einen kleinen Riß aussehen. Es gibt keinerlei Gründe, für Deinen Männer, hineinzufallen.

HANGARS Sie schützen dich nicht nur vor Regen.

KAKTEEN Diese Dinger können mehr anrichten als Du Dir vorstellen kannst.

SUMPFGELENDE

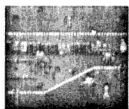


LANDHÄUSCHEN Sind sie Bewohnt? Sind sie stabil?

STEINBRÜCKEN Sind sie überhaupt für Menschen gebaut?

PFADE Es gibt unzählig viele.

DIE UNTERIRDISCHE FESTUNG



TÄREN Beseitige sie, um voran zu kommen.

BARRIEREN Beseitige sie, um voran zu kommen.

DIE QUARTIERE Sie fahren zu...

DIE ABWASSERKANÄLE Ein stinkendes Loch?

KENNE DIE FAHRZEUGE

DIE GEGNERISCHEN FAHRZEUGE SIND MIT EINEM ROTEN BLINKLICHT MARKIERT.



HELIKOPTER Steige auf zu den Vögeln über die Baumkronen. Es gibt zwei verschieden Helikopter: der unbewaffnete Transporthelikopter und der bis zu den Zähnen bewaffnete Kampfhelikopter. Ein Helikopter kann in der Luft nur von Raketen getroffen werden, auf dem Boden ist das allerdings etwas anders.



PANZER Sie sind etwas schwerfällig, dafür aber besonders stabil. Um einen Panzer zu zerstören, brauchst Du Raketen, wärmegezielte Granaten oder Minen.



JEEPS Es gibt zwei verschiedene Jeeps, einen mit Maschinengewehr und ein Transportjeep.



SKIDOOZ Genau wie Jeeps, aber speziell für die Eisregionen.



GROSSE KANONEN Diese festmontierten Kanonen können, je nach Terrain, Raketen und Granaten in verschiedenen Stärken abfeuern.

KENNE DEINEN FEIND

Achte besonders auf die folgenden Informationen, sie können viele Verletzungen verhindern.

GRUNTS Der normale Gegner. Er ist mit einem Maschinengewehr ausgerüstet. Einige tragen auch Granaten.

SNIPER Diese Burschen verstecken sich im Unterholz und greifen Deine Männer mit Bazookas an.

ARTILLERIE Sie befehligen die großen Kanonen und die Panzer.

ENGINEERS Sie befehligen die Jeeps und Skidooz. Achtung, einige von ihnen sind bewaffnet.

AIR FORCE Sie fliegen die Helikopter, die Du so schnell wie möglich ausschalten solltest. Achtung! Wenn ein Helikopter landet, kommen meistens Grunts heraus.

KENNE DEINE SUPA-DUPA-BOOSTAS

Wenn Du eine der folgenden goldenen Supa-Dupa-Boostas findest (was ziemlich selten sein sollte, da sie ziemlich gefragt sind), sammle sie auf und Du erhältst eine Spezial Funktion!

SUPA DUPA MISSILE BOOSTA Eine Kiste mit fünfzig hitzesteuerten Raketen gehören Dir, mit besten Empfehlungen.

SUPA DUPA KUGELSICHERE WESTE Macht einen Deiner Männer, für eine Phase, für Kugeln und Granaten unverwundbar.

SUPA DUPA BEFÄRDERUNG Dein Mann wird sofort zu einem General und übernimmt die Kontrolle über die gesamte Truppe.

SUPA DUPA TEAM-BEFÄRDERUNG Dein gesamtes Team wird sofort Befördert!

KENNE DIE RANGLISTE

Die beste Möglichkeit um eventuelle faux pas zu vermeiden.



private



corporal



sergeant



staff
sergeant



sergeant
first class



master
sergeant



sergeant
major



specialist 4



specialist 6



warrant
officer



chief
warrant
officer



captain



major



colonel



brigadier
general



general

WERDE DER BESTE

FOLGENDE TIPS SOLLTEN DIR ZUM SIEG VERHELFFEN:

- Warte nicht bis Du das Weiß ihrer Augen sehen kannst.
- Suche nach versteckten Zonen mit besonderen Ausrüstungsgegenständen.
- Lasse die verwundeten nicht liegen, bringe sie in das Lazarett.
- Ein weiser Mann hat gesagt: "Weile statt Eile." Sehe Dir das Terrain genau an, bevor Du etwas unternimmst. Es ist nicht alles Gras was grün ist.
- Achte auf Minen und Fallen. Sie können erheblichen Schaden anrichten.
- Ein wirklich ernstgemeinter Tipp: Versucht all diese Sachen nicht zu Hause, den Waffen sind kein Spielzeug, egal wie harmlos es hier aussehen mag.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16/B 22765 HAMBURG GERMANY
© 1993 SENSIBLE SOFTWARE © 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LIMITED.
ALL RIGHTS RESERVED.