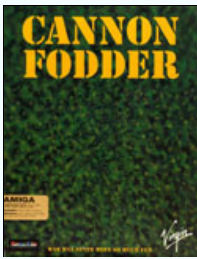


## Cannon Fodder



**Test de la version :** Amiga

**Autres Supports :** 3DO, Amiga CD, Atari ST, Game Boy Color, Jaguar, Megadrive, PC DOS Version CD, PC DOS Version Disk, Super Nintendo

**Développeur :** Sensible Software

**Editeur :** Virgin Games

**Année :** 1993

**Langue :** Français

**Genre :** Run And Gun

**Jeux similaires :** Cannon Fodder 2 - Cannon Fodder Plus - Cannon Soccer

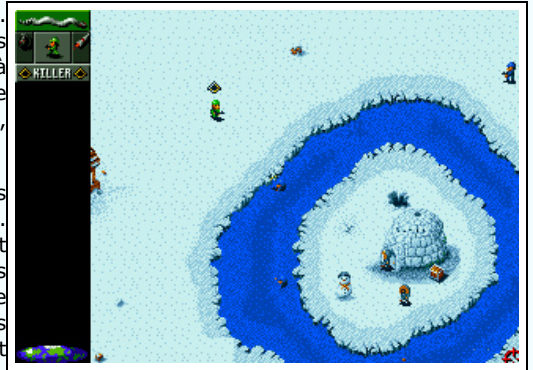
**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans



**Après s'être imposé sur 8 bits avec Wizball et sur 16 avec Sensible Soccer, les petits gars de Sensible Software abordèrent l'année 93 calmes et sereins avec un autre hit en puissance où il était question de diriger des petits soldats qui avaient à cœur de tout faire péter, Cannon Fodder.**

CF est un jeu de style Run and Gun (cf. Wikipedia) dans lequel on va avoir des soldats et des missions forcément. Si au début, les missions se résument souvent à éliminer l'ennemi et faire sauter leurs bâtiments, à mesure que l'on progresse dans le jeu, on va pouvoir libérer des otages, accompagner des civils chez eux, etc...

La représentation est en vue du dessus à la **Commando**, les soldats sont très petits, on dirait des playmos, les armes en plus. Généralement, il faut éviter de s'en prendre à la population locale, par ailleurs, des stratégies sont nécessaires pour mener à bien les missions, certains bâtiments sont parfois blindés, il vous faudra alors chercher une caisse de munitions avant, les grenades et roquettes étant limitées. Il faudra parfois aussi utiliser un armement plus spécial au moyen d'un véhicule, parce que oui, on peut conduire des véhicules tel qu'une jeep, un tank ou encore, un hélicoptère même si la jouabilité de la jeep n'est pas toujours au point.



Vous n'aurez jamais le même nombre d'hommes pour une mission, il sera également parfois nécessaire de scinder vos soldats en plusieurs groupes comme par exemple avec une équipe de quatre soldats, en faire deux équipes de deux, la première pour empêcher l'ennemi de traverser un pont, la seconde pour aller chercher un véhicule. Vous devrez aussi partager les grenades et les roquettes, la moitié à chaque team ou l'intégralité pour un groupe. Tout ceci aurait pu être plus ou moins mal pensé dans un jeu de stratégie mais ici, l'ergonomie prime sur le reste et tout ce gère d'un simple clic, directement à partir de la fenêtre du jeu, en haut à gauche.

A mesure que les niveaux s'enchaînent, la difficulté s'accroît mais de manière progressive, laissant au joueur le soin d'apprécier les cinq environnements disponibles, la jungle,

l'Arctique, le désert Mexicain, la campagne Irlandaise et enfin, la base souterraine, des niveaux bien détaillés, clairs et précis. Même si les personnages sont très petits, ils sont bien modélisés, reconnaissables d'un simple clic tout comme les bâtiments et véhicules, aucun souci. L'intro nous accueille avec une musique reggae pour laisser place à des bruitages humoristiques durant le jeu, car ici l'humour est roi.

Cannon Fodder n'est pas un jeu de guerre premier degré, le graphisme est tout d'abord là pour nous le rappeler, des sortes de tout petits persos mais qui dézinguent à tour de bras, dangereusement mignons. Il arrive parfois qu'un ennemi soit seulement touché, il va alors jigger à même le sol, couvert de sang en poussant des gargouillis en attendant qu'on vienne l'achever, une bonne dose d'humour toujours constante pour permettre de prendre du recul avec le contexte du jeu.

La version CD32 est pareil techniquement hormis des musiques au format CD qui n'ont rien à envier aux MOD ainsi qu'une vidéo montrant l'équipe de Sensible Software faire les zouaves devant la caméra, en habits militaires.

Deux add-ons non officiels sont sortis, exclusivement sur Amiga. Cannon Fodder Plus propose 4 missions et un quizz. Pas de musiques, pas de carte, des graphismes vides et dépouillés, torchable en cinq minutes.

Mélange improbable entre Cannon Fodder et Sensible Soccer, Cannon Soccer propose d'envoyer ces soldats dégommer les ennemis, qui sont ici des footballeurs, sur un stade de football donc et durant la période de Noël. Pas de musiques ni de carte ici non plus et seulement deux missions.



## Pour :

- + Fun
- + Prise en main immédiate
- + Durée de vie

## Contre :

- Un peu trop sombre tout de même
- Conduite des véhicules

## Intérêt Général :

17/ 20



Est-ce que Cannon Fodder est le digne héritier de **Commando** de Capcom ? Non, il n'en a pas la prétention et préfère aborder les choses avec plus de réflexion et de recul pour un résultat à la hauteur de son ambition, un titre unique et vraiment rafraîchissant, soigné jusqu'au bout, là où d'autres développeurs auraient pu se contenter de proposer juste des tableaux différents vers la fin, ici, même arrivé au 50ème niveau, on a encore des choses à découvrir, on a encore besoin de piloter un hélicoptère et sauver des hostages. Sa difficulté soigneusement dosée lui permet d'être fini sans faire appel à des cheat code, tout juste quelques sauvegardes de plus via les émulateurs, la guerre n'a jamais été aussi fun.

**Blood, le 11 mai 2007**