

bad *Company*

# instructions

● A game for the Atari ST and Commodore Amiga from Logotron Entertainment ●  
● ST/AMIGA PROGRAMMING BY STEVE BAK ● GRAPHICS BY CHRIS SORRELL AND PETE LYON ● ST AND AMIGA MUSIC AND SOUND EFFECTS BY DAVID WHITTAKER ● PACKAGE DESIGN BY SIMON SMITH AT DANCING BEAR ● PACKAGE ARTWORK BY JUNIOR TOMLIN

## LOADING INSTRUCTIONS

### Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the 'Bad Company' disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

## THE PLOT

### Your Task:

#### No Mercy - No Surrender!

We're Bad Company. A team. Each and every one of us a trained and primed killing machine. Troopers. Nurtured from birth to kill. We don't know how to do anything else. Command made us that way. And now we're ready!

Now they have a mission for us. The Nu-Worlds. Just four of them. They need them see. The Earth is dying. We need the Nu-Worlds. Or we die. Mankind that is. So they send us. To destroy the alien filth that infests them. And then we can colonise. Breathe new air.

Company Command will be watching us of course. From above. Orbiting. They just air-drop Company hardware for us. We do the dirty work. We do the killing. But its not for us to question. We just follow orders. This is the way we were made see. To kill. No Mercy. No Surrender!

## THE CONTROLS

You control your member of Bad Company with a joystick. If you want to play Bad Company with a friend, you will need two joysticks - you will then be able to play simultaneously as a team. To start the game, press either key '1' or '2' for a one or two player game.

You will then need to select which member of Bad Company you wish to play, each trooper having their own particular skills and abilities in strength, weapon training, stamina and agility. There are eight members of the Company.

**LANCE 'FLASH' GORDON** - An ex-commando whose strength and stamina make up for his lack of agility. He can use all Company weapons.  
**LEROY 'SHADES' HENRIKSEN** - Big, black and bad, with an impressive military history. His toughness, determination and weapon knowledge is high.

**STEFAN 'IRONSIDE' HUNTER** - An experienced firearms expert, with reasonable stamina and agility. He has spent over twenty years in Company service.

**MET STEINBERG** - A relentless fighter of average strength but low agility. He is lucky to be alive after having had his lower jaw shot away.

**ATHENA DE SANTEZ** - Her beauty belies her ruthless fighting ability. She has low stamina and low strength but high agility.

**CHRONOS WARCHILD** - A tough arms expert with a great deal of experience in battle. He is strong and has reasonable stamina but is not too agile.

**SANDI KALISHNOV** - Kalishnov is very quick, quite strong and has reasonable stamina. Some weapons are too heavy for her to carry.

**BRUCE 'MANIAC' NORTH** - A veteran mercenary with high endurance but low agility. He is adept in the use of all available weapons.

Once you have selected your player(s) you need to select which world you wish to start on. Do this by moving your joystick up, down, left or right and press fire. Your player(s) will then be dropped into the battlezone and the onslaught will begin.

## EXTRA CONTROLS

F1 -----Abort Game  
F8 -----Pause  
F9/joystick button -----Unpause

## THE STATUS DISPLAY

The status of player one is displayed on the left of the screen and the status of player two (if playing) is displayed on the right side of the screen. For player one, the top left corner shows the member of Bad Company under your control and how many lives he or she has.

To the right of this is your energy level (the red/yellow/blue bar) and score. As you progress through the game, your energy will recharge and a white bar will pulse on the grid to indicate this. The rate that your energy rises is dependent on your Company member's stamina.

Down the left hand side of the screen are two vid-displays that indicate your primary (upper vid-display) and secondary (lower vid-display) weapons. These can be switched around for player one by striking any key on the main keyboard (letter keys, space bar etc). Player two's status is displayed on the right hand side of the screen and operates in a similar fashion to player one's status. If player two wishes to switch weapons, he must hit any key on the numeric keypad.

To start with the weapons are displayed on blue and they are in their normal operation mode. As you progress through the game you will discover weapon boosters which have been air-dropped by Company Command - these are red tokens with lightning flashes on them. If you pick up a weapon booster, the background behind your primary weapon will turn red and the weapon will be boosted. If your member of the company goes down in action, then he/she will lose the weapon booster, so be careful!

As you progress through the game, Company Command will air-drop weapons to you to help you on your mission. The weapons will be seen in the distance falling to the horizon and then four black sealed plasti-spheres will hurtle towards you.

Each sphere contains a weapon and from left to right, these are:

**the Newstar SK Turbine** - a low fire rate ground weapon featuring bouncing plasti-mines to give a wide and high spread of fire. When boosted the ground incendiary barrel triples its firing capabilities.

**the Marsblast Widerim Pro** - a very large and heavy ground-attack weapon. Only strong members of the Company can handle this. It fires single but very large plasma spheres. When boosted, a ground-based quadruple incendiary attachment is fitted.

**the Farnham P111 'Megadeth'** - comes standard for all Bad Company troopers but you may want another one if you manage to lose your original unit. The Farnham P111 fires ground-attack energy hoops at a fairly fast rate, but when boosted this weapon becomes a very high fire rate, maximum destruction device.  
**the Zarman T90 Killomatic** - comes as a standard Company trooper back-up weapon. It fires a low rate but three-pronged energy charge at ground-based attackers. When boosted, it doubles up with a simultaneous airborne offensive as well to dispose of those really nasty inhabitants of the sky.

To obtain a weapon, you must shoot one of the plasti-spheres. The sphere will then burst and the weapon will fall out onto the floor. If you stand in front of the

weapon, then its description will appear in the vid-display at the top-centre of the screen. Note that if your trooper is not strong enough to carry it, then the weapon will be surrounded by a red warning band in the vid-display. If you wish to pick the weapon up, walk over it and it will replace the primary weapon that you are currently holding.

On the planet landscape, Company Command have also air-dropped a number of life regenerators. These devices instantly camouflage themselves with the planet floor so that hostile aliens cannot use them for their own purposes. However, if they detect a Company trooper nearby, they spark life-force giving electrical charges into the air. If a trooper stands within this charge, his or her energy will instantly be boosted - remember not to stand in the regenerator for too long because it will eventually power down.

Most weapons are powerful enough to destroy obstacles on the planet surface but you should always bear in mind that you can utilise obstacles to your own benefit by using them as cover for your trooper as he/she progresses forwards against the onslaught.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES



# deutsch

## WAS ZAHLT: UNERBITTLICHKEIT UND DURCHHALTEVERMÖGEN

Schlechte Gesellschaft. Das ist unser Team. Jeder von uns eine hartgesottene, durchtrainierte Tötungsmaschine. Legionnäre. Von Geburt an knallhart, auf Mord und Totschlag abgerichtet. Das ist unser Métier. Etwas anderes kennen wir nicht.

Und jetzt hat man eine Mission für uns. Die Neu-Welten, vier Stück. Die werden gebraucht, dringend. Denn die Erde liegt im Sterben. Die Menschheit, wenn man so will. Also schickt man uns los. Um die außerirdische Verschmutzung zu beseitigen, um Kolonien zu gründen. Um wieder atmen zu können.

Das Kommando der Gesellschaft wird uns scharf beobachten. Klar. Von oben aus der Umlaufbahn, von wo sie uns die nötige Hardware zur Verfügung stellen. Die Schmutzarbeit verrichten wir. Auch klar. Fragen stellen wir keine. Wir führen nur die Befehle aus. Das ist der Lauf der Dinge. Wir toten. Gnadelos. Unerbittlich.

## DIE STEUERUNG

Sie steuern Ihren Mann/Ihre Frau aus der Schlechten Gesellschaft mit einem Joystick. Wenn Sie zusammen mit einem Partner als Team spielen, braucht jeder einen Joystick. Zum Starten je nach Teilnehmerzahl 1 oder 2 drücken.

Es kann unter acht Soldaten gewählt werden, von denen jeder seine eigenen Fähigkeiten, Talente und Eigenschaften hat:

**LANCE 'FLASH' GORDON:** Ein Ex-Commando, dessen Stärke und Ausdauer für seinen Mangel an Beweglichkeit kompensieren. Er kann alle Waffen der Gesellschaft handhaben.

**LEROY 'SHADES' HENRIKSEN:** Ein Schwerenöter, schwarz, schlecht, schlimm, mit einer eindrucksvollen militärischen Karriere. Zeichnet sich aus durch Zähigkeit, Entschlossenheit und Expertise im Umgang mit Waffen.

**STEFAN 'IRONSIDE' HUNTER:** Ein hartgesuchter Feuerwaffen-Experte, mit gutem Durchhaltevermögen und Beweglichkeit. Seit mehr als 20 Jahren im Dienste der Schlechten Gesellschaft.

**MET STEINBERG:** Ein unnachgieber Kämpfer von mittlerer Stärke, nicht sehr beweglich. Kann von Glück reden, daß er noch unter den Lebenden weilt, nachdem ihm sein Unterkiefer abhanden gekommen ist.

**ATHENA DE SANTEZ:** Hinter ihrer Schönheit versteckt sich eine unerbittliche Kämpfernatur. Kein sehr gutes Durchhaltevermögen, keine sonderliche Kraft, aber enorme Beweglichkeit.

**CHRONOS WARCHILD:** Ein hartgesottener Waffenspezte mit jahrelanger Kampferfahrung, Bärenstark und ziemlich ausdauernd, aber keine sonderliche Beweglichkeit.

**SANDI KALISHNOV:** Kalishnov ist flink, ziemlich stark und hat verhältnismäßig gutes Durchhaltevermögen. Manche Waffen sind zu schwer für sie.

**BRUCE 'MANIAC' NORTH:** Ein abgekochter Soldner mit sagenhaftem Durchhaltevermögen aber geringer Beweglichkeit. Ein Meister im Umgang mit allen verfügbaren Waffen.

Nach Auswahl der Spielfiguren müssen Sie sich entscheiden, auf welcher Welt das Abenteuer seinen Anfang nehmen soll. Fahren Sie den Joystick auf die gewünschte Welt und drücken Sie zur Bestätigung Feuer. Die Helden werden dann ohne Umschweife über der Kampfzone abgeworfen, und das Gemetzel geht los.

## ALLGEMEINE FUNKTIONEN

|                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| F1                | Spielabbruch          |
| F8                | Pause                 |
| F9/Joystick-Knopf | Spiel wiederaufnehmen |

## DIE STATUSANZEIGE

Der Status von Spieler 1 wird links im Bildschirm angezeigt; bei Teilnahme eines zweiten Spielers erscheint

dessen Status auf der rechten Seite. Die Figur von Spieler 1 wird in der oberen linken Ecke, zusammen mit den verbleibenden Leben, angezeigt. Rechts daneben befindet sich die Energieanzeige (der rot/gelb/blau Balken) und der Punktestand. Je nach Ausdauer des Helden wird der Energievorrat im Lauf des Geschehens aufgeladen (sichtbar an dem weißen pulsierenden Balken).

Etwas weiter unten auf der linken Seite des Bildschirms erkennen Sie zwei Videoanzeigen mit der primären Waffe (oben) und der sekundären Waffe (unten). Spieler 1 kann zwischen diesen beiden Waffen umschalten, indem er eine beliebige Taste des Haupttastensfeldes drückt. Der Status von Spieler 2 wird analog dazu, aber auf der rechten Bildschirmseite, angezeigt. Wenn Spieler 2 seine Waffen tauschen will, muß er eine beliebige Taste auf dem Zahlenblock drücken.

Zu Anfang werden die Waffen in blau angezeigt und befinden sich in der normalen Betriebsart. Im Verlauf des Spiels stoßen Sie auf Waffen-Boosters, die Ihnen vom Kommando zur Verfügung gestellt werden. Dies sind rote Objekte mit Blitzeffekt. Bei Aufnahme eines solchen Boosters wird der Hintergrund der Primärwaffenanzeige rot, und diese Waffe wird entsprechend "verstärkt". Wenn der Held in der Hitze des Gefechts umkommt, geht auch dieser Booster verloren – also aufgepaßt.

Während des Spiels sind die Leute vom Kommando nicht ganz untätig: Sie werfen gelegentlich Waffen ab, um Ihnen behilflich zu sein. Sie sehen diese Waffen in der Entfernung vom Himmel fallen, und unmittelbar darauf sausen vier versiegelte Plastikugeln auf Sie zu, von denen jede eine Waffe enthält. Von links nach rechts:

Newstar SK Turbine: eine Bodenwaffe mit geringer Feuergeschwindigkeit. Enthält flexible Plastik-Minen für ein breitgefächertes, hohes Feuer. Im geboosteten Zustand verdreifacht das Bodenmagazin seine Feuerkraft.

Marsblast Widerim Pro: eine riesige und schwere Bodenangriffswaffe, die nur von starken Männern gehandhabt werden kann. Feuert einzelne, aber sehr große Plasmakugeln. Im geboosteten Zustand wird eine Vierfachzündung aktiviert.

Farnham P111 "Megadeth": Standardausrüstung aller Mitglieder der Schlechten Gesellschaft. Falls die ursprüngliche Einheit abhanden geht, kann man sich einen Ersatz beschaffen. Die Farnham P111 feuert Bodenangriffs-Energieblitze; wenn geboostet entwickelt sie sich zu einem hochkarätigen, superschnellen Mordapparat.

Zarman T90 Killomatic: Gehört zur Grundausrüstung. Feuert eine langsame, dreistrahlige Energjeladung auf Angreifer auf dem Boden. Im geboosteten Zustand kommt eine gleichzeitige Offensive in der Luft hinzu, was nützlich ist, um mit den garstigen Wesen, die von oben kommen, fertigzuwerden.

Um in den Besitz einer Waffe zu gelangen, muß eine der Plastik-Kugeln abgeschossen werden. Diese explodiert, so daß die darin enthaltene Waffe herausfällt. Wenn Sie vor der Waffe stehen, erscheint ihre Beschreibung im Video-Display in der Mitte des oberen Bildschirmbereichs. Falls Ihr Held nicht über die notwendigen Muskelkräfte verfügt, um sich die Waffe aufzuladen, dann ist diese von einem roten Warnstreifen umgeben. Zur Aufnahme der Waffe müssen Sie darüber spazieren. Diese neue Waffe ersetzt dann die momentan im Einsatz befindliche primäre Waffe.

In der Planetenlandschaft hat das Kommando der Gesellschaft auch eine Reihe von Lebens-Regeneratoren abgeworfen. Diese Apparate sind in der Farbe des Geländes getarnt, so daß sie von feindlichen Außerirdischen nicht für ihre eigenen Zwecke mißbraucht werden können. Befindet sich jedoch einer aus der Schlechten Gesellschaft in der Nähe, beginnen sie, elektrische Ladungen in die Umgebung abzustrahlen – und somit die Energie des Betreffenden aufzuladen. Setzen Sie sich dieser Bestrahlung nicht zu lange aus, denn irgendwann verliert sie an Wirkung.

Die meisten Waffen sind mächtig genug, um Hindernisse auf der Planetenoberfläche zu zerstören. Vergessen Sie jedoch nicht, daß Ihnen manche Hindernisse auch zum Vorteil gereichen können, z.B. als Barrikade gegen den feindlichen Ansturm.

# français

## VOTRE MISSION: PAS DE MERCI, PAS DE REDDITION !

Nous sommes la Bad Company, la troupe. Chacun d'entre nous est une machine à tuer bien entraînée et prête à l'action. Des soldats. Dressés pour tuer depuis la naissance. Nous ne savons rien faire d'autre. Le commandement a fait de nous ce que nous sommes. Et maintenant, nous sommes prêts.

Ils ont aujourd'hui une mission pour nous. Les Nouveaux Mondes. Il y en a quatre. Faut qu'ils les voient. La Terre meurt. Ils ont besoin des Nouveaux Mondes. Ou ils mourront. C'est ça, être un Humain. Alors ils nous envoient. Pour détruire ces immondes étrangères qui les habitent. Après, ils pourront les coloniser. Et respirer de l'air frais.

Le Commandement de la Compagnie nous observera, bien sûr. D'en haut. En orbite. Il nous parachutera simplement le matériel de la Compagnie. Nous faisons le sale boulot. C'est nous qui tuons. Mais c'est pas un problème pour nous. On suit les ordres. C'est comme ça qu'on nous a appris. A tuer. Pas de merci, pas de reddition !

## LES COMMANDES

Vous commandez votre membre de la Bad Company à l'aide d'une manette de jeu. Si vous voulez jouer avec un ami, vous devrez avoir deux manettes de jeu, pour jouer en équipe. Pour démarrer le jeu, appuyez sur la touche "1" pour un joueur, ou "2" pour deux joueurs.

Vous sélectionnez ensuite le membre de la Bad Company avec lequel vous voulez jouer. Chacun possède ses spécificités et ses points forts, ses armes particulières, sa résistance et son agilité propres. La Compagnie se compose de huit membres :

**LANCE 'FLASH' GORDON:** ex-membre de commando, dont la force et la résistance compensent son manque d'agilité. Il peut utiliser toutes les armes de la Compagnie.

**LEROY 'SHADES' HENRIKSEN:** grand, noir et méchant, son passé militaire est impressionnant. Il possède une résistance, une détermination et une connaissance des armes sans égal.

**STEFAN 'IRONSIDE' HUNTER:** grand expert en armes à feu, il possède une certaine résistance et agilité. Il appartient depuis vingt ans à la Compagnie.

**MET STEINBERG:** combattant infatigable de force normale, mais peu agile. Il a eu la chance de rester en vie après que sa mâchoire inférieure ait été emportée par une balle.

**ATHENA DE SANTEZ:** sa beauté cache ses hautes compétences au combat. Sa résistance et sa force sont faibles, mais elle possède une grande agilité.

**CHRONOS WARCHILD:** grand expert en armes, il possède une longue expérience du combat. Il est fort, avec une certaine résistance, mais pas très agile.

**SANDI KALISHNOV:** elle est très rapide, plutôt forte, avec une certaine résistance. Certaines armes sont cependant trop lourdes pour elle.

**BRUCE 'MANIAC' NORTH:** un ancien mercenaire, qui possède une grande endurance mais peu d'agilité. Il aime à se servir de tous les types d'armes.

Une fois le ou les joueurs sélectionnés, vous devez choisir le monde par lequel vous commencerez, en déplaçant votre manette de commande sur la droite, la gauche, vers le haut ou le bas, et en appuyant sur le bouton de tir. Votre ou vos joueurs sont alors parachutés dans la zone de combat et l'assaut peut commencer.

## COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES :

|                  |              |
|------------------|--------------|
| F1               | Fin de jeu   |
| F8               | Pause        |
| F9/bouton de tir | Fin de pause |

## AFFICHAGE D'ÉTAT

L'état du joueur n°1 est affiché sur la gauche de l'écran et l'état du joueur n°2 sur la droite de l'écran. Pour le joueur n°1, le coin supérieur gauche présente le combattant de la Compagnie que vous commandez et combien de vies il lui reste.

La droite indique votre niveau d'énergie (la barre rouge/jaune/bleue) et le nombre de points. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, votre énergie se recharge, ce qui est indiqué par le clignotement d'une barre blanche. Le taux d'augmentation de votre énergie dépend de la résistance de votre membre de la Compagnie.

La partie inférieure gauche de l'écran présente deux affichages vidéo indiquant votre arme primaire (affichage supérieur) et votre arme secondaire (affichage inférieur). Le joueur n°1 peut les inverser en appuyant sur n'importe quelle touche du clavier (lettre, barre d'espace). L'état du joueur n°2 est affiché sur la partie droite de l'écran, de la même manière que pour le joueur n°1. Pour inverser ses armes, le joueur n°2 doit appuyer sur une touche numérique. Au début, les armes sont affichées en bleu, et sont dans leur mode de fonctionnement normal. A mesure que vous progresserez dans le jeu, vous découvrirez des armes de renfort parachutées par le commandement de la Compagnie. Elles sont représentées par des jets rouges avec des éclair. Si vous vous emparez d'une arme de renfort, le fond de l'icône de votre arme principale devient rouge et l'arme est renforcée. Si votre membre de la Compagnie tombe au combat ou qu'il perd son renfort d'arme, soyez prudent !

Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, la commande de la Compagnie parachute des armes qui vous aideront dans votre mission. Les armes sont visibles de loin, lorsqu'elles tombent à l'horizon et quatre sphères en plastique noir s'élancent vers vous. Chacune d'entre elles contient une arme, soit respectivement, de gauche à droite :

Newstar SK Turbine: une arme au sol, à tir lent, de type mines de plastique rebondissantes, couvrant un grand rayon. Lorsqu'elle est renforcée, la capacité de tir du cylindre est triplée.

Marsblast Winderim Pro: arme d'attaque au sol de grande dimension. Seuls les membres de la Compagnie possédant une grande force peuvent la manipuler. Elle tire une par une des sphères de plasma de grande taille. Renforcée, elle est complétée par un quadruple dispositif incendiaire au sol.

Farnham P111 "Megadeth": tous les combattants de la Compagnie possèdent cette arme. Vous pouvez cependant en obtenir une nouvelle si vous perdez la vôtre. Le Farnham P111 tire des anneaux chargés d'énergie, destinés aux attaques au sol, à une cadence rapide. Renforcée, cette arme est la plus destructive, avec une cadence de tir extrêmement élevée.

Zarman T90 Killomatic: tous les combattants de la Compagnie la possèdent. Elle tire des tridents chargés d'énergie à cadence lente, destinés aux attaquants au sol. Renforcée, elle devient également une arme aérienne capable de vous débarrasser des très gênants habitants du ciel.

Pour obtenir une arme, vous devez tirer sur l'une des sphères en plastique. La sphère éclate, et l'arme tombe au sol. Si vous vous trouvez devant cette arme, sa description apparaît sur l'affichage vidéo, en haut, au milieu de l'écran. Cependant, si votre combattant n'est pas suffisamment fort pour porter cette arme, celle-ci sera entourée d'un cordon rouge dans l'affichage vidéo. Si vous désirez ramasser l'arme, marchez dessus, et elle viendra remplacer votre arme primaire.

Dans le paysage, vous pouvez voir un certain nombre de régénérateurs de vie parachutés par le commandement de la Compagnie. Ces engins se confondent instantanément avec le sol de la planète dès qu'ils le touchent, de manière à ce que les ennemis ne puissent les utiliser pour leur propre compte. Néanmoins, s'ils détectent un combattant de la Compagnie à proximité, ils produisent dans l'air des charges électriques, forces de vie. L'énergie du combattant se trouvant dans son rayon d'action se trouve immédiatement renforcée. Cependant, ne restez pas trop longtemps près du régénérateur, car son énergie finit pas tomber.

La plupart des armes sont suffisamment puissantes pour détruire les obstacles rencontrés à la surface de la planète. N'oubliez cependant pas que vous pouvez utiliser ces obstacles à votre profit, pour cacher votre combattant au fur et à mesure de son avance.