

## BULLDOG

You must blast your way through the enemy's outer defence systems to reach the POLON Motherships. When you have destroyed the mothership, you will be teleported to the next enemy defence system. On your way you will be able to build up your ships power and speed. But beware, when you die you lose one of your fire powers (F) until you are down to our basic fire power, you also lose 'autorepeat' (B) if you have it.

## INSTALLATIONS

There are seven firing enemy installations:

**TRAJECTORY X7** – these fire straight towards you.

**FAST TRAJECTORY** – as before but much faster.

**SHIELDERS** – these fire a wide bullet straight down the screen.

**STRAIGHTS** – these fire two bullets horizontally and then two bullets vertically.

**HOMER** – these fire homing bullets (BEWARE).

There are four types of walls. These walls will kill you if you run into them. They require differing amounts of shots to kill.

All other installations should be killed. These are: –

**ANTENNA**

**CONTROL TOWERS**

**TANKER**

**BEER DIAMONDS**

**RADAR JAMMER**

## CONTROLS

**CONTROL** – pause

**JOYSTICK** – Controls your ships movement and fire.

## BONUS AND OTHER COLLECTABLES

These can be picked up by running over them.


**F** Gives you extra fire power (maximum 2).


**B** Gives you bonus fire, autorepeat.

**S** Speeds your ship movement up.

**Z** Slows your ship down.


**I** INDESTRUCTABLE, FOR A SHORT TIME.

 Bomb, gets rid of all bullets on the screen.

 Makes you move only left and right for a short time.

**D** Drain, takes off all bonus and reduces you to a basic ship.

There are mystery's hidden in the levels.

 Reverse, allows you to reverse direction for a short time.

## LOADING INSTRUCTIONS

Cassette:

Press **SHIFT / RUN/STOP** keys together. Press **PLAY**

Disk: Type **LOAD\*\*\*.8,1** and press **RETURN**

Gremlin Graphics Software Limited  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS

© 1986. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

## BULLDOG

Vous devez vous frayer un chemin en détruisant tout ce qui vous bloque le passage pour atteindre les vaisseaux-pilotes POLON. Une fois le vaisseau-pilote anéanti, vous êtes téléporté au niveau de défense suivant de l'ennemi. En chemin, vous pourrez améliorer la puissance de votre vaisseau ainsi que sa vitesse. Mais prenez garde car à chaque fois que vous mourrez, vous perdez une puissance de tir supplémentaire (F). Si vous avez réussi à vous procurer la fonction de répétition automatique (B), cette dernière disparaît également.

## INSTALLATIONS

Il existe sept installations de tir ennemies:

**TRAJECTORY XZ** – ces installations vous visent directement.

**FAST TRAJECTORY** – comme les précédentes mais tirent beaucoup plus rapidement.

**SHIELDERS** – ces appareils tirent très grosses balles de haut en bas de l'écran.

**HOMER** – ces appareils tirent des bombes radioguidées – (Prenez garde!)

Il existe aussi quatre types de murs. Ces murs vous détruiront si vous essayez de les traverser. Le nombre de tir nécessaires pour les abattre diffère selon le cas.

D'autres installations doivent être détruites:

**ANTENNE**

**TOURS DE CONTROLE**

**CITERNE**

**DIAMANDS DE BIÈRE**

**BROUILLEUR RADAR**

## COMMANDES

**CONTROL** – suspend le jeu

**MANETTE DE JEU** – contrôle les mouvements et tirs de votre vaisseau.

## BONUS ET AUTRES FONCTIONS

Pour les obtenir, il suffit de les survoler.


**F** Vous donne une puissance de tir supplémentaire (maximum 2).


**B** Vous donne une option de tir supplémentaire, l'autorépétition.

**S** Accélère les mouvements de votre vaisseau.

**Z** Ralentit les mouvements de votre vaisseau.


**I** INDESTRUCTIBLE PENDANT UNE COURTE PERIODE DE TEMPS.

 Bombe, supprimant toutes les balles sur l'écran.

 Vous ne vous déplacez que vers la gauche ou la droite pendant une courte période.

**D** Vidange, supprime tous vos bonus et vous laisse avec un vaisseau de base.

Des fonctions mystérieuses se cachent à tous les niveaux.

 Marche arrière, vous permet de faire marche arrière pendant une courte période de temps.

**Cassette:** Appuyer ensemble sur **SHIFT / RUN / STOP**

**Disque:** Tapez **LOAD '\*'.8,1** appuyez sur **RETURN**

Gremlin Graphics Software Limited  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS

© 1986. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

## BULLDOG

Du mußt Dir einen Weg durch die äußeren feindlichen Verteidigungssysteme bahnen und zu den POLON Mutterschiffen vorstoßen. Wen es Dir gelingt, das Mutterschiff auf einer Ebene zu vernichten, wirst Du automatisch ins nächste Defensivsystem teletransportiert. Auf dem Weg dorthin kann die Kampfausrüstung und die Geschwindigkeit Deines Raumschiffs erhöht werden. Aber Achtung: Wenn Du abgeknallt wirst, reduziert sich Deine zusätzliche Feuerkraft (F) – Schußkraft, und die autom. (B). Dauerfeuerfunktion wird deaktiviert.

## FEINDLICHE INSTALLATIONEN

Der Feind verfügt über sieben Feuerstationen:

**TRAJECTORY XZ** – feuern Geschosse direkt auf Dich.

**FAST TRAJECTORY** – wie oben, nur schneller.

**SHIELDERS** – feuern Projektile in einer vertikalen Linie über den Bildschirm.

**STRAIGHTS** – feuern zwei Projektile in horizontaler und zwei in vertikaler Richtung.

**HOMER** – feuern ferngelenkte Bomben, die ihr Ziel niemals verfehlen (HÖCHSTE GEFAHR!)

Gefahr droht auch von vier verschiedenen Arten von Wänden. Jeglicher Aufprall verläuft tödlich. Da hilft nur eines: man muß sie rechtzeitig in die Luft sprengen; dazu sind je nach Art verschieden viele Treffer erforderlich. Alle übrigen Einrichtungen müssen funktionsunfähig gemacht werden.

**ANTENNE KONTROLLTÜRME RADAR –  
TANKER BIER – DIAMANTEN STÖRGERÄT**

## STEUERUNG

**CONTROL** – Pause **JOYSTICK** – Zum Manövrieren des Raumschiffs und zum Feuern.

## PRÄMIEN UND ANDERE NÜTZLICHE DINGE


Folgende Objekte gelangen in Deinen Besitz, wenn Du drüber hinwegfährst:


**F** Zusätzliche Feuerkraft (max. 2).

**B** Prämien – Schuß, autom. Dauerfeuerfunktion.


**S** Beschleunigung des Raumschiffs.  
Abbremsen des Raumschiffs.

**I** UNZERSTÖRBAR – ABER NUR KURZFRISTIG.

 Bombe, vernichtet alle auf dem Bildschirm befindlichen Kugeln.

 Vorübergehende Richtungseinschränkung auf links/rechts.

**D** Du verlierst alle Prämien und Zusatzeinrichtungen. Dein Schiff wird auf die Grundausstattung reduziert.

 Umdrehung, vorübergehende Fahrt in umgekehrter Richtung.

## LADLEANLEITUNG

**Kassette:** Die Tasten **RUN / STOP** niederdrücken  
Die Spiel Taste **PLAY** betätigen

**Diskette:**

**LOAD '\*'.8,1** tippen. **RETURN** -taste drücken

Gremlin Graphics Software Limited  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS  
© 1986. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren,  
Ausleihen oder Wiederkaufen jeder Art strengstens verboten.