



NIGHT RAIDER

INDEX

Introduction à NIGHT RAIDER	1
Histoire du <i>Bismarck</i>	1
Réparage du <i>Bismarck</i>	2
Naufrage du <i>Bismarck</i>	2
Instructions de chargement pour NIGHT RAIDER	3
Entraînement de vol : Les Commandes	4
Décollage	6
Atterrissage de l'Avenger	6
De l'authentique : 1) Vision du pilote	7
2) Vision de l'artilleur arrière	8
3) Vision de l'ingénieur	8
4) Vision du navigateur	10
Conseils de navigation	11
Tactiques de combat	11
A propos de l'Avenger	12

INTRODUCTION A NIGHT RAIDER

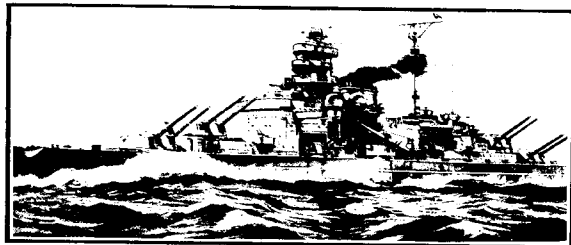
Night Raider est un jeu de vol/combat réaliste qui simule la célèbre mission de destruction du redoutable cuirassé allemand, le *Bismarck*, pendant la deuxième Guerre Mondiale.

Au moment peut-être le plus critique de la deuxième Guerre Mondiale, vous devez assumer le rôle d'un pilote de bombardier. On vous a envoyé à bord d'un immense porte-avions, *HMS Ark Royal*, et vous n'avez que votre mission en tête – trouver et détruire le navire de guerre allemand le plus craint en haute mer, le *Bismarck*.

A bord de votre bombardier à torpilles Avenger, vous serez confronté à un poste de pilotage contenant un ensemble impressionnant de commandes à temps réel, de jauges et d'interrupteurs qui contribuent à accroître l'exaltation

de la mission. Ajoutez à cela la possibilité de voir le monde extérieur du point de vue de votre artilleur arrière, d'assumer le contrôle du moteur à la place de l'ingénieur ou de l'écran des cartes de votre navigateur – tout ça en appuyant sur un bouton.

HISTOIRE DU BISMARCK

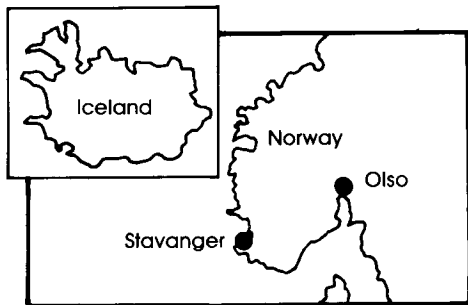


Lancé lors d'une grandiose cérémonie le 4 Février 1939, le *Bismarck*, d'un tonnage de 50,000 devait devenir le navire de guerre le plus célèbre de la deuxième Guerre Mondiale. Le puissant *Bismarck*, long de 264 m et large de 36 m était armé de 8 canons de 38 cms télécommandés et d'un soutien de 6 canons de 15 cms. Ses côtés et ses tourelles étaient protégés par un blindage de 33 cms d'épaisseur. Le *Bismarck*, bien qu'étant un cuirassé, était aussi capable de transporter six hydravions Arado Ar196 qui étaient catapultés du pont pour effectuer des missions d'observations et de reconnaissance générale.

REPERAGE DU BISMARCK

Le *Bismarck* prit la mer le 18 Mai 1941, en même temps que le *Prinz Eugen*, escorté par cinq pétroliers et deux navires ravitailleurs. Il était prévu que le *Bismarck* servirait d'appât ; le but était d'éloigner les escortes du cuirassé des convois importants pour permettre au *Prinz Eugen* de donner le coup de grâce.

Le soir du 20 Mai 1941 un groupe d'agents secrets norvégiens appartenant à un réseau côtier opérant dans la région d'Oslo à Stavanger, avec à leur tête Viggo Axelssen, devait accomplir le coup le plus fantastique de toute la guerre, le *Bismarck*.



Les forces britanniques furent alertées par Axelssen qui, dans le cadre de l'opération 'Cheese', diffusa un message codé via une chaîne de contacts qui éventuellement atteignit Londres.

Peu après minuit, le soir du 20 Mai, le Commandant Norman Denning des Services de Renseignements de la Royal Navy fut réveillé par un cable du Capitaine Harry Denham, l'attaché naval britannique à Stockholm. Le

croiseur suédois *Gotland* avait repéré la route de la flotte allemande. Ce message, ainsi que celui reçu à travers les agents norvégiens déclenchèrent une action immédiate, le commandement côtier de la RAF fut mis en état d'alerte et instruit de longer la côte norvégienne jusqu'à ce que les navires soient repérés et identifiés formellement. Un Spitfire de l'Unité de Reconnaissance Photographique avait localisé avec précision le *Bismarck* et le *Prinz Eugen* à Korsfjord, l'entrée du port de Bergen.

A 9 heures du soir le 21 Mai, l'Amiral Tovey, le Commandant en Chef de la Marine, prit la décision d'envoyer en Islande le croiseur *Hood* ainsi que le cuirassé *Prince of Wales* et six destroyers pour être ravitaillés en carburant et surveiller le sudouest de l'île.

Le groupe, maintenant au nombre de vingt, de navires britanniques à la recherche du *Bismarck*, aperçut sa proie pour la première fois le 24 Mai à 5h35 du matin.

LE NAUFRAGE DU BISMARCK

A une portée de 22,500m, le *Hood* ouvrit le feu, malheureusement tous ses obus, pesant une tonne chacun, ratèrent leur cible. Les Allemands ripostèrent avec une pluie de coups tous en plein dans le mille. Le *Hood* coula ne réussissant à sauver que trois membres d'un équipage de 1400 hommes.

Vers 10 heures du soir, 9 biplanes Swordfish de l'Escadron 825 décollèrent du porte-avions *Victorious* armés chacun d'une torpille de 45 cms. Plongeant à travers le tir aérien nourri, ils virent une des torpilles atteindre son but, bloquant le gouvernail du *Bismarck*. Les dommages, bien que peu importants, réfutèrent la prétention des Allemands que le *Bismarck* était invincible. Le *Bismarck* devint alors une cible facile pour les Britanniques, n'avancant qu'à huit noeuds en cercles lents.

Au moment de l'attaque, le *Bismarck* était en route pour le port de St Nazaire en Bretagne pour subir des réparations.

Vers 9 heures, le soir du 26 Mai, quinze Swordfish se lancèrent du pont de l'*Ark Royal* malgré une forte houle forçant le pont à se soulever à une hauteur de près de 18 m.

L'officier supérieur du *Bismarck*, l'Amiral Lutjens, envoya un signal à Berlin : *"Navire impossible à manoeuvrer. Nous nous battons jusqu'au dernier obus. Vive le Führer."*

Le soir du 25 Mai, le prototype américain d'un nouveau torpilleur est dépêché sur le pont de l'*Ark Royal*. Cet avion était le '*Grumman Avenger*' – qui devait bientôt devenir le bombardier le plus célèbre de la seconde Guerre Mondiale.

A 9h30 le matin du 26 Mai, l'*Avenger* avait détruit les deux principales tourelles avant et les deux tourelles arrière du *Bismarck*, qui devint ainsi une cible facile et finalement sombre, la poupe en avant, vers 10h20 du matin.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR NIGHT RAIDER

ATARI ST

Insérez votre disque NIGHT RAIDER dans l'unité de disques, puis allumez l'ordinateur. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement. Branchez votre souris dans le point d'accès 0.

COMMODORE 64/128

Cassette:

Insérez la cassette NIGHT RAIDER dans votre unité de cassette et, si nécessaire, réembobinez la cassette au commencement de la face 1. Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément, puis appuyez sur **PLAY** sur votre unité à cassette et NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

Disque:

Insérez le disque NIGHT RAIDER dans votre unité de disques, branchez l'unité et l'ordinateur, puis tapez **LOAD""**, 8, 1. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

Branchez un manche à balai dans le point d'accès 2.

SPECTRUM 48K

Installez votre Spectrum et votre unité à cassette comme indiqué dans votre manuel. Insérez votre cassette NIGHT RAIDER et, si nécessaire, réembobinez au commencement de la face 1. Tapez **LOAD""** et appuyez sur **RETURN**, puis appuyez sur **PLAY** sur votre unité à cassette. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Branchez votre ordinateur Spectrum 128K, insérez votre cassette NIGHT RAIDER et, si nécessaire, réembobinez au commencement de la face 1.

Sur l'écran de mise en route du Spectrum déplacez le curseur sur **TAPE LOADER** et appuyez sur **RETURN** et enfin appuyez sur **PLAY** sur votre unité à cassette. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128K/+3

Branchez votre Spectrum +3, insérez votre disque NIGHT RAIDER, le côté portant étiquette faisant face vers le haut (label côté face), dans l'unité de disques.

Sur l'écran de mise en route en Spectrum +3, déplacez le curseur sur **LOADER** et appuyez sur **RETURN**. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC

Cassette:

Branchez votre ordinateur, insérez votre cassette NIGHT RAIDER dans l'unité à cassette, réembobinez la cassette au commencement de la face 1 si nécessaire. Appuyez sur la touche **CONTROL** et la petite touche **ENTER** en même

temps, puis sur une touche quelconque sur le clavier. Appuyez sur **PLAY** sur l'unité à cassette. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC

Disque:

Branchez votre ordinateur, insérez votre disque NIGHT RAIDER, label côté face, dans l'unité de disques et tapez **CPM** puis appuyez sur **RETURN**. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES

Installez votre IBM PC ou compatible comme indiqué dans le manuel. Insérez votre disque DOS dans l'unité de disques (unité A sur un système à deux unités), puis allumez votre ordinateur. Quand DOS s'est chargé, insérez votre disque NIGHT RAIDER dans l'unité de disques, le côté portant l'étiquette faisant face vers le haut, tapez **RAIDER** et appuyez sur **ENTER** pour charger NIGHT RAIDER. NIGHT RAIDER peut aussi être implanté sur un disque rigide en tapant **INSTALL.BAT**.

COMMODORE AMIGA

Installez votre AMIGA comme indiqué dans le manuel. Insérez le disque NIGHT RAIDER dans l'unité de disques, le côté portant l'étiquette faisant face vers le haut, allumez l'ordinateur et sélectionnez l'icône 'NIGHT RAIDER' avec la souris. NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

SERIE APPLE II

Installez votre Apple II comme indiqué dans le manuel. Insérez le disque NIGHT RAIDER dans l'unité de disques, le côté portant l'étiquette faisant face vers le haut, allumez l'ordinateur et NIGHT RAIDER se chargera et se déroulera automatiquement.

ENTRAINEMENT DE VOL

Avant de vous aventurer dans la zone de guerre, ce serait une bonne idée que de vous entraîner à piloter l'Avenger – même si vous avez déjà beaucoup d'expérience de vol.

Lors de cet événement historique, l'Avenger n'était qu'un prototype – donc même les pilotes les plus expérimentés avaient besoin de se familiariser rapidement avec ses diverses commandes.

LES COMMANDES

POUR MONTER – **TIREZ** sur le manche à balai.

POUR DESCENDRE – **POUSSEZ** sur le manche à balai.

POUR VIRER SUR L'AILE A DROITE – Poussez le manche à balai à **DROITE**.

POUR VIRER SUR L'AILE A GAUCHE – Poussez le manche à balai à **GAUCHE**.

POUR FREINER – Appuyez sur la touche **K**. (Pour les CBM 64, AMIGA et IBM utilisez **F**).

Pour contrôlez un interrupteur (de ON (Allume) à OFF (Eteint), de UP (Haut) en DOWN (Bas), de 1 à 3 etc.)

Utilisez le manche à balai/la souris et traversez le tableau de commande avec le curseur jusqu'à ce qu'il indique la sélection désirée. Puis appuyez sur le **BOUTON FEU** (Fire Button).

POUR FAIRE APPARAÎTRE L'ECRAN DU PILOTE – Appuyez sur **1**.

POUR FAIRE APPARAÎTRE L'ECRAN DE L'INGENIEUR – Appuyez sur **2**.

POUR FAIRE APPARAÎTRE L'ECRAN DU NAVIGATEUR (Carte) – Appuyez sur **3**.

POUR FAIRE APPARAÎTRE L'ECRAN DE L'ARTILLEUR ARRIERE – Appuyez sur **4**.

Pour permuter entre CURSEUR D'ARTILLERIE (Gun Cursor) et MANCHE A COMMANDES (Control Yoke) (sur l'Ecran du Pilote) – Appuyez sur **BARRE D'ESPACEMENT** (Space Bar) (ou le **BOUTON DE DROITE SUR LA SOURIS** pour certains ordinateurs). Utilisez **F** pour IBM PC, compatibles et Amiga.

POUR TIRER A LA MITRAILLETTE – Appuyez sur le **BOUTON DU MANCHE A BALAI** (ou le **BOUTON DE GAUCHE SUR LA SOURIS** pour certains ordinateurs).

POUR LACHEZ UNE TORPILLE – Varie selon l'ordinateur:

ATARI ST – Appuyez sur **L** deux fois (une fois pour apprêter la torpille, une deuxième fois pour la lancer).

SPECTRUM ET AMSTRAD – Comme pour Atari ST.

IBM PC – Appuyez sur **F2** deux fois (une fois pour apprêter la torpille, une deuxième fois pour la lancer).

AMIGA – Comme pour IBM PC.

CBM 64/128 – Appuyez sur **F3** deux fois.

APPLE II – Comme pour Atari ST.

POUR VOIR L'ECRAN DE SITUATION (Status Screen) – Appuyez sur **S** (Appuyez sur **F10** pour IBM et Amiga).

POUR FAIRE UNE PAUSE (Pause) – Appuyez sur **P** (Appuyez sur **F7** pour le CBM 64).

Pour le CBM 64 utilisez **F5** pour Allumer ou Eteindre le son (Sound ON/OFF).

POUR QUITTER (Quit) – (Varie selon l'ordinateur):

ATARI ST – Appuyez sur **ESC** deux fois.

SPECTRUM ET AMSTRAD – Appuyez sur **Q**.

IBM PC – Appuyez sur **ESC**.

AMIGA – Appuyez sur **ESC**.

APPLE II – Appuyez sur **CONTROL** et **R** en même temps.

CBM 64 – Appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE** simultanément.

NOTE – POUR LES UTILISATEURS DE SPECTRUM ET AMSTRAD CPC

Les touches suivantes peuvent être utilisées à la place d'un manche à balai:

POUR MONTER – Utilisez la touche **N**.

POUR DESCENDRE – Utilisez la touche **J**.

POUR VIRER SUR L'AILE DROITE – Utilisez la touche **X**.

POUR VIRER SUR L'AILE GAUCHE – Utilisez la touche **Z**.

POUR TIRER A LA MITRAILLETTE – Utilisez la touche **I**.

Toutes les autres touches sont les mêmes que celles mentionnées précédemment.

NOTE – POUR LES UTILISATEURS D'IBM PC ET COMPATIBLE

Les touches du Curseur (flèche) sont utilisées dans les cas suivantes:

SUR L'ECRAN DU PILOTE – Pour déplacer le manche ou le viseur.

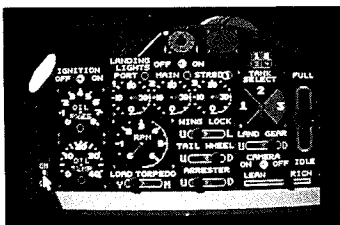
SUR L'ECRAN DE L'ARTILLEUR ARRIERE – Pour déplacer le viseur.

SUR L'ECRAN DE L'INGENIEUR – Déplacez le curseur entre interrupteurs.

SUR L'ECRAN DU NAVIGATEUR – Déplacez le curseur.

La **BARRE D'ESPACEMENT** est utilisé sur l'écran du Navigateur pour placer la marque de la destination, et sur l'écran du Pilote pour tirer des balles.

Sur l'écran de l'Ingénieur, utilisez **SHIFT** et les touches du Curseur simultanément pour bouger un interrupteur ou un levier.



DECOLLAGE

Pour garantir un bon décollage, suivez ces étapes:

1. Allumez la lumière de l'ingénieur, sélectionnez LIGHTS ON, avec la souris (ou l'interrupteur).
2. Sélectionnez un réservoir à carburant sélectionnant les segments de carburant 1, 2 ou 3.
3. Ajustez le mélange de carburant (riche pour le décollage, pauvre durant le vol).
4. Mettez les GAZ au maximum.
5. Réglez le dispositif d'ARRET dans la position vers le haut.
6. Assurez-vous que le VERROU DE L'AILE (Wing Lock) est fermé.
7. Allumez le moteur en sélectionnant ON.
8. Retournez à l'ECRAN DU PILOTE (Pilot's Screen) en appuyant sur 1.
9. Desserrez le frein en appuyant sur la touche K.
10. Près de l'extrémité du pont relevez doucement le nez de l'Avenger en tirant le manche à balai vers vous.

11. Après avoir décollé du pont de l'Ark Royal, retournez à l'ECRAN DE L'INGENIEUR (Engineer's Screen) (Appuyez sur 2) pour régler le mélange de carburant et les gaz à une valeur moyenne. L'Avenger arrêtera de vibrer et vous économiserez du carburant. Agissez promptement ou votre avion pourrait exploser.

ATTERRISSAGE

Une fois que vous vous dirigez vers l'Ark Royal (reportez-vous à 'ETABLIR UN MODELE DE VOL' – 'To Set a Flight Pattern' – page 16), suivez la liste de contrôle suivante:

1. Entrez dans L'ECRAN DE L'INGENIEUR (Engineer's Screen) en appuyant sur 2.
2. Allumez vos PHARES D'ATTERRISSAGE (Landing Lights).
3. Réduisez votre vitesse de vol à moins de 175 mph (281 Km/h).
4. Assurez-vous que votre ALTIMETRE (Altimeter) indiqué entre 50 et 100 pieds.
5. Ne descendez pas à plus de quatre pieds par seconde.
6. Assurez-vous que le nez de l'avion est horizontal ou légèrement relevé.
7. Placez LE TRAIN D'ATTERRISSAGE (Landing Gear) et le dispositif D'ARRET dans la position vers le bas.

DE L'AUTENTIQUE

Maintenant que vous vous êtes quelque peu exercé à piloter l'Avenger, l'Armée de l'Air est prête à vous envoyer en mission de combat réel.

Pour être sûr d'agir équitablement envers tout le monde, le Capitaine vous fera tirer à la courte paille pour déterminer votre mission. La paille la plus courte sera la mission la plus difficile.

Si vous n'êtes pas entièrement satisfait de votre choix, les pailles peuvent être retirées. Cependant ne faites pas cela trop souvent – ou le Capitaine pourrait penser que vous n'êtes pas un pilote dévoué.

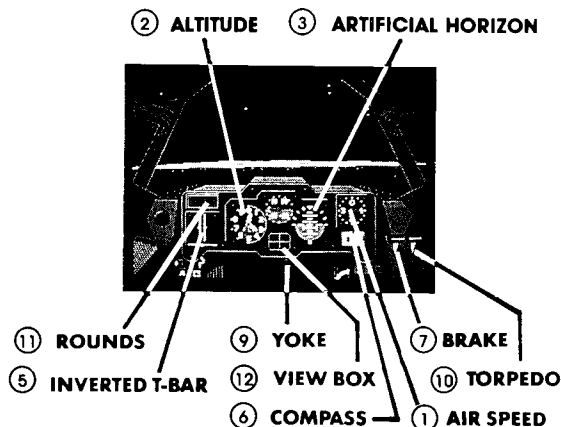
Une fois que vous avez accepté une mission, soyez prêt à attaquer les forces navales allemandes comme si vous y étiez.

QUATRE VUES DE L'AVENGER

Il ya a quatre points de vue possible de votre bombardier l'Avenger. Pour passer d'un écran à un autre, appuyez sur la touche appropriée sur votre clavier. Chaque écran sera décrit en détail dans les sections suivantes.

1. La Vue du Pilote

C'est le poste de pilotage. C'est de cet écran que vous pilotez l'avion. Assurez-vous que vous n'allez ni trop haut ni trop bas, ni trop vite ni trop lentement. Vous pouvez aussi lancer les torpilles de l'écran du Pilote – malgré le fait que la grande partie du combat se conduit de la position d'Artilleur Arrière.



Ce qui suit est une description des Commandes du Poste de Pilotage, ainsi qu'un mode d'utilisation de ces commandes en vol et en combat.

- ① **VITESSE DE VOL** – Les chiffres sur le cadran sont indiqués en centaines.
Pour augmenter la vitesse de vol – poussez sur les gaz.
Pour décroître la vitesse de vol – tirez sur les gaz.
- ② **ALTITUDE** – Cette jauge indiqué la hauteur de l'Avenger au-dessus du niveau de la mer.
La grande aiguille indiqué l'altitude en dizaines.
L'aiguille moyenne indiqué l'altitude en centaines.
La petite aiguille indiqué l'altitude en milliers.

③ **HORIZON ARTIFICIEL** – Indiqué la position de l'horizon par rapport à l'eau, vu de l'hublot du pilote. Particulièrement précieux quand vous volez de nuit, au milieu des nuages ou quand la visibilité est mauvaise.

④ **VITESSE VERTICALE** – Les chiffres indiquent l'augmentation ou la perte de vitesse en dizaines.

⑤ **BARRE EN T INVERSEE** – Indiqué la position des ailerons et du gouvernail.

⑥ **COMPAS** – Pour vous assurez que vous vous dirigez dans la bonne direction. Aligned-vous sur le marqueur rouge pour suivre le plan de vol.

⑦ **FREIN** – Pour vous arrêter sur la piste d'atterrissage. Pour vous arrêter, poussez sur le frein en appuyant sur la touche **K** sur votre clavier.

⑧ **GAZ** – Augmente votre puissance. Soulevez le levier des gaz.

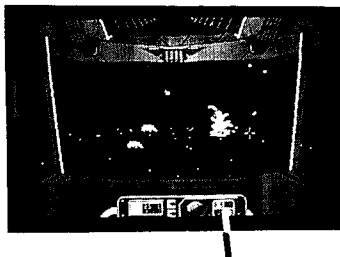
⑨ **MANCHE** – A utiliser pour diriger l'avion.
POUR MONTER – **TIREZ** sur la manche à balai.
POUR DESCENDRE – **POUSSEZ** sur la manche à balai.
POUR VIRER SUR L'AILE – Tournez la manche à balai soit vers la **GAUCHE** soit vers la **DROITE**.

⑩ **TORPILLE** – Poussez ce levier pour préparer le lancement d'une torpille. Pour préparer la torpille, appuyez sur la touche **L**. Pour lancer la torpille, appuyez sur **L** une deuxième fois.

⑪ **MUNITIONS RESTANTES** – Quand l'indicateur à rotation atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

⑫ **VIEW BOX (Ecran de Vue)** – Clignote pour indiquer quand on a besoin de vous ailleurs (par ex. si une attaque à lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

2. La Vue de L'Artilleur Arrière



ECRAN DE VUE

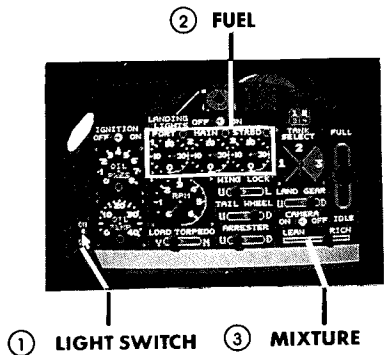
MUNITIONS RESTANTES – Quand l'indicateur atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

CONTROLE DU VISEUR – Utilisez le manche à balai/la souris pour déplacer le viseur sur les cibles qui approchent.

VIEW BOX – Clignote pour indiquer quand on a besoin de vous ailleurs (par ex. si une attaque à lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

3. La Vue de l'Ingénieur

C'est de cet écran que vous préparez votre Avenger à décoller et à atterrir. C'est aussi de cet écran que vous vérifierez que tout est en ordre. Si quelque chose ne va pas, ce serait peut-être une bonne idée que de retourner à l'*Ark Royal* pour réparer le problème avant qu'il n'empire.



Ce qui suit est une description de chacune des commandes de la vision de l'Ingénieur, ainsi qu'un mode d'utilisation de ces commandes au décollage, à l'atterrissage et autres opérations de vol.

- ① **INTERRUPTEUR** – Gardez toujours la lumière éteinte quand vous n'utilisez pas l'écran d'ingénieur, car sinon l'ennemi vous repérera beaucoup plus facilement. Pour allumer ou éteindre les lumières, sélectionnez ON ou OFF.
- ② **ALLUMAGE** – Pour démarrer le moteur de l'Avenger, ne mettez en marche qu'après avoir réglé toutes les commandes. Ne jamais éteindre pendant le vol.
- ③ **GAZ** – Augmente ou ralentit le flot de carburant et ainsi contrôle la vitesse du moteur. Pendant un vol normal devrait être ouvert aux trois-quarts environ.

MELANGE – Ce levier ajuste la proportion de carburant et d'air qui passe à travers le moteur. Utilisez un mélange plus riche pour le décollage et si vous avez besoin de vous échapper rapidement. Utilisez un mélange plus pauvre pendant un vol normal.

PHARES D'ATTERRISSAGE – Cet interrupteur contrôle les phares sur la piste d'atterrissage de l'*Ark Royal*. Vous ne pouvez pas atterrir à moins qu'ils ne soient allumés. Une fois allumés, la vue de la piste d'atterrissage s'orientera pour assurer un bon atterrissage.

CARBURANT – Les trois quadrants marqués représentent vos trois réservoirs de carburant. Vous devez sélectionner un réservoir avant de mettre le moteur en marche.

Quand l'une des réservoirs est vide, vous devez passer à un autre. Le réservoir de carburant principal est le numéro 2, ce réservoir peut contenir trois fois plus de carburant que les réservoirs de carburant de l'aile (numéro 1 et 3). Vous saurez qu'un réservoir est presque vide lorsque le moteur commence à caler. Si vous passer immédiatement à un autre réservoir contenant du carburant, le moteur redémarrera automatiquement.

APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE – Mettez en marche avant de décoller pour vous permettre de revoir votre attaque sur le *Bismarck*.

TORPILLE – Si vous avez l'intention d'attaquer le *Bismarck*, assurez-vous que vous transportez une torpille sur votre Avenger. Pour charger la torpille poussez l'interrupteur 'CHARGEZ TORPILLE' (Load Torpedo) à la position 'YES' avant de décoller.

ROUE DE QUEUE ET TRAIN D'ATTERRISSAGE – Assurez-vous que les deux sont dans la position vers le bas avant d'essayer d'atterrir. Pendant un vol normal, ils devraient être tous les deux dans la position vers le haut.

DISPOSITIF D'ARRET – Ce crochet qui pend de l'arrière de l'AVENGER s'accroche aux câbles d'atterrissage sur le pont de l'*Ark Royal*. Sans lui vous ne pourriez probablement pas arrêter l'avion avant d'avoir atteint l'extrémité de la piste. Assurez-vous qu'il est dans la position vers le bas avant tenter d'atterrir.

VERROU DE L'AILE – Les ailes doivent toujours être verrouillées avant de tenter d'atterrir.

COMPTE-TOURS – Mesure la vitesse de votre moteur. Pour ajuster la vitesse du moteur levez ou baissez le papillon des gaz. Evitez de trop emballer le moteur, la ligne rouge se situe à 5000 tours à la minute.

PRESSIION D'HUILE/TEMPERATURE D'HUILE – Vérifiez ces indicateurs fréquemment pour assurer un bon fonctionnement de votre moteur. Essayez de ne pas laisser la température de l'huile s'élever au-dessus de 00 et de ne pas laisser la pression tomber au-dessous de 00. Dans les deux cas votre moteur risque de tomber en panne. Une fois que le moteur tombe en panne vous ne pourrez pas le redémarrer et vous devrez essayer de faire un atterrissage forcé avant que l'avion ne s'écrase.

NOTE:

Il n'y a pas d'appareil photographique sur les versions du Spectrum et de l'Amstrad CPC.

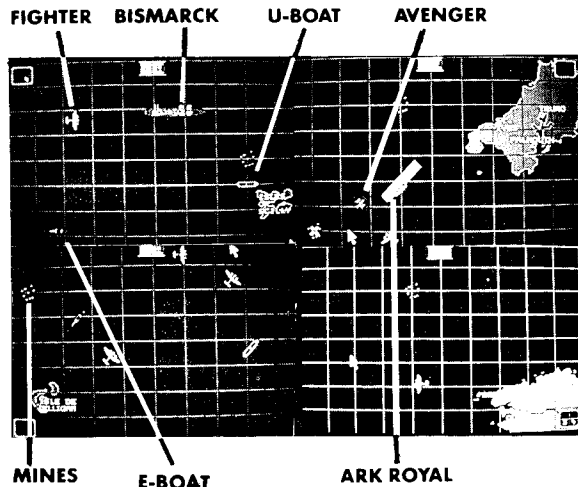
4. La Vue du Navigateur

A partir de cet écran vous créez des 'plans de vol' et vous serez à l'écoute des rapports sur la position de l'ennemi. Sur certaines versions de NIGHT RAIDER la carte consiste en quatre quadrants, pour vous déplacer de l'un à l'autre des quadrants il vous suffit de déplacer le curseur avec votre manche à balai/souris.

POUR ETABLIR UN PLAN DE VOL

1. Sur l'écran du Navigateur déplacez le manche à balai pour sélectionner le quadrant voulu.
2. A l'aide du manche à balai/souris amenez le curseur à la position voulue et appuyez sur le **BOUTON DE FEU**. (Le curseur de destination tombera alors sur la carte).
3. Sur l'écran du Pilote alignez-vous à la hauteur du marqueur qui apparaît sur le compas pour indiquer la direction que vous prenez.

CHASSEURS ENNEMIS



AVENGER – Indiqué la position du *Grumman Avenger* que vous pilotez.

ARK ROYAL – Votre base, le porte-avions *HMS Ark Royal*.

CHASSEURS ENNEMIS – Un écran radar vous indique la progression des avions ennemis *Dornier*.

Chaque avion sur la carte représente 1/10 de ces avions volant en formation.

E-BOATS – Constituent la réplique allemande aux bateaux américains de catégorie PT. Chacun transporte des canons anti-aériens.

Chaque bateau sur la carte représente 1/5 des bateaux navigant en groupe.

U-BOATS – Des sous-marins allemands armés de canons anti-aériens et de torpilles. Ils sont particulièrement dangereux du fait qu'ils ne peuvent être repérés que quand ils font surface.

Chacun représente 1/5 des sous-marins U-Boats navigant en groupe.

BISMARCK – C'est votre cible ultime!!

CONSEILS DE NAVIGATION

- Retournez à votre base l'*Ark Royal* fréquemment. Ceci vous permettra de vous ravitailler en carburant et en munitions. Vous pourrez également réparer les dommages causés à votre avion.
- Effectuez un vol d'essai pour voir jusqu'où vous pouvez aller avec un plein réservoir de carburant. Même si vous avez coulé le *Bismarck*, vous aurez encore besoin d'assez de carburant pour rejoindre l'*Ark Royal* et achever votre mission avec succès.
- A l'atterrissage gardez le nez de l'*Avenger* relevé, votre vitesse de vol au-dessous de 100 mph et assurez-vous que votre vitesse de descente est inférieure à 5 pieds par seconde.
- Quand vous approchez de l'*Ark Royal* pour atterrir, ne vous inquiétez pas si vous vous en approchez de l'arrière. Dès que vous allumez les phares d'atterrissage l'*Ark Royal* se retournera pour vous.
- Vérifiez votre écran de situation (Status screen) (en appuyant sur **S**) régulièrement pour voir l'étendue des dommages infligés à l'*Ark Royal* et à votre *Avenger*.

- Si vous tombez en panne de carburant ou en panne de moteur, vous pouvez faire un amerrissage forcé dans l'océan. Si vous réussissez, vous serez secouru et aurez une deuxième chance.

Pour faire un amerrissage forcé – atterrissez très doucement à la vitesse la plus faible possible (moins de 100 mph) votre train d'atterrissage dans la position vers le haut. Une fois que vous avez touché l'eau, éteignez le moteur et attendez l'équipe de sauvetage.

TACTIQUES DE COMBAT

- Volez très bas lorsque vous lâchez des torpilles. Ceci permet aux torpilles de raser l'eau et augmente vos chances de 'taper dans le mille'.
- Volez à moins de 2000 pieds aussi souvent que possible pour éviter d'être capté sur les radars ennemis. Cette tactique est aussi utile pour plonger sur les cibles ennemies et pour atterrir sur l'*Ark Royal*.
- Si un projecteur vous localisé, échappez-vous en changeant de direction rapidement pour sortir du rayon de la lumière.
- Souvenez-vous de conserver vos phares éteints sur l'écran de l'Ingénieur – sauf quand vous en avez vraiment besoin. L'artillerie anti-aérienne augmente quand l'ennemi peut vous voir.
- Ce serait une bonne idée que d'éliminer autant de U-boats et E-boats que possible avant de tenter de torpiller le *Bismarck*. Sinon l'*Ark Royal* sera toujours en danger même si le *Bismarck* a été coulé.
- Protégez l'*Ark Royal* à tout prix. Évitez les confrontations à moins que l'*Ark Royal* ne soit en danger, car le feu ennemi peut facilement détruire votre *Avenger*.

A PROPOS DE L'AVENGER

Le *Grumman Avenger* – nom de code "Blackhawk" – gagna sa réputation de bombardier le plus meurtrier jamais construit durant la seconde Guerre Mondiale. Il devint rapidement le bombardier le plus répandu dans toute la Marine Américaine et fut produit en plus grand nombre que n'importe quel autre bombardier dans l'histoire.

L'Avenger transportait un équipage de trois hommes : un pilote, un artilleur et un navigateur/opérateur radio qui servait aussi le canon inférieur sur certains modèles.

A la suite du succès de la mission du "Blackhawk" contre le *Bismarck*, d'autres Avengers furent commandés en Juin 1942 pour la bataille de Midway. Ils prirent aussi part aux batailles contre les Japonais à Rubuul, et en Février 1944 les Avengers détruisirent plus de 250 avions japonais au sol dans les îles Turk.

Faisant partie intégrale des campagnes navales aussi bien dans l'Atlantique que dans le Pacifique, les Grumman Avengers prirent également part à des opérations anti-sousmarines.

Ces opérations s'effectuaient à partir de petits vaisseaux escorteurs, dès le début de Février 1943. Au printemps 1944 ils avaient éliminé des sous-marines ennemis de toutes les voies de navigation principales.

Voici quelques-unes des statistiques de l'Avenger:

Envergure – 16 mètres.

Moteurs – Deux Wright à double rangee R-2600 Cyclones.

Puissance maximale (en chevaux) – 1600.

Vitesse maximale 482 km/h.

Capacité de transport – une tonne de bombes ou une torpille standard.

Autre armement – une mitrailleuse de calibre 50 dans la verrière avant et une autre dans la tourelle à balles électrique.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd./ACME Animation.
Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423

NIGHT RAIDER

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung zum Spiel NIGHT RAIDER	13
Die Geschichte der <i>Bismarck</i>	13
Die <i>Bismarck</i> wird gesichtet	14
Die <i>Bismarck</i> wird versenkt	14
So lädt man NIGHT RAIDER	15
Flug Training : Die Befehle	16
Der Start	18
Die Landung des Avenger (Rächer)	18
So sieht die Wirklichkeit aus:	
1) Der Bildschirm des Piloten	19
2) Der Bildschirm des Heckschützen	20
3) Der Bildschirm des Ingenieurs	20
4) Der Bildschirm des Navigators	22
Ratschläge zum Navigieren	23
Schlachttaktiken	23
Über den Avenger	24

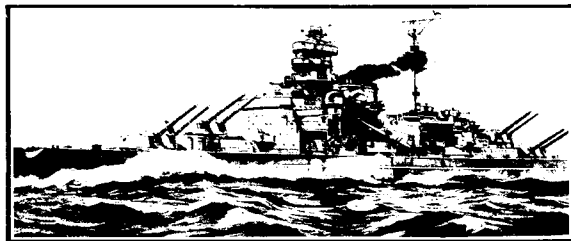
EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL NIGHT RAIDER

Night Raider ist ein realistisches Luftkampfspiel, das das berühmte Unternehmen des Zweiten Weltkrieges, das furchterregende deutsche Schlachtschiff *Bismarck* zu zerstören, nachempfundenet.

Im vielleicht kritischsten Augenblick des Zweiten Weltkrieges müssen Sie die Rolle eines Sturzbomberpiloten übernehmen. Sie wurden auf den riesigen Flugzeugträger *HMS Ark Royal* versetzt und Ihre ganze Verstand ist nur auf eine Aufgabe gerichtet nämlich die *Bismarck*, das am meisten gefürchtete deutsche Kriegsschiff der Meere, zu suchen und zu zerstören.

Im Cockpit Ihres *Avenger* Bombers werden Sie mit einem Cockpit konfrontiert, das eine ganze Reihe von Echtzeitkontrollen, Hebeln und Schaltern aufweist, die natürlich, außer der Tatsache, daß Sie dort sitzen dürfen, den Reiz noch erhöhen. Neben diesen Einrichtungen haben Sie noch die Möglichkeit, die Welt draußen aus der Sicht Ihres Heckschützen sehen, Sie können die Maschine vom Sitz des Ingenieurs aus überwachen oder die Karte des Navigators – alles mit einem Knopfdruck.

DIE GESCHICHTE DER BISMARCK

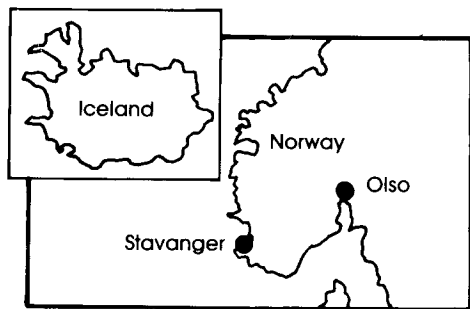


Mit einer großen Feier lief die 50 000 Tonnen schwere *Bismarck* am 4. Februar 1939 vom Stapel. Sie sollte das berühmteste deutsche Kriegsschiff des Zweiten Weltkrieges werden. Die mächtige *Bismarck*, über 290 Meter lang und 40 Meter breit, war schwer bewaffnet mit acht ferngesteuerten 38-Zentimeter-Kanonen und zusätzlich sechs 15-Zentimeter-Kanonen. Die Seitenteile und die Gefechtstürme waren mit 32 Zentimeter starken Stahlplatten gepanzert. Die *Bismarck* konnte, obwohl sie ein Schlachtschiff war, sechs 'Arado Ar196' Flugzeuge für die Feindsuche und Aufklärung aufnehmen, die vom Deck aus mit einem Katapult gestartet wurden.

DAS ERSPÄHEN DER BISMARCK

Die *Bismarck* lief am 18. Mai 1941 zusammen mit dem Kreuzer *Prinz Eugen* aus und sie wurden von fünf Tankschiffen und zwei Verpflegungsschiffen eskortiert. Die *Bismarck* sollte als Köder fungieren: feindliche Schlachtschiffe, die wichtigen Güternachschub begleiteten, sollten abgelenkt werden, so daß die *Prinz Eugen* leichtes Spiel hätte haben sollen.

In der Nacht des 20. Mai 1941 war eine Gruppe Geheimagenten, Teil eines Küstennetzwerkes, das das gesamte Gebiet zwischen Oslo und Stavanger umfaßte unter Leitung von Viggo Axelssen, gerade dabei, den größten Coup des gesamten Krieges zu landen – die *Bismarck*.



Die britischen Streitkräfte wurden von Axelssen alarmiert, der, als Teil der 'Operation Käse', eine verschlüsselte Nachricht über eine Kette von Kontaktleuten schließlich bis nach London brachte.

Kurz nach Mitternacht in der Nacht des 20. Mai, wurde der Kommandant des Königlichen Geheimdienstes der Marine Norman Denning durch ein Telegramm vom britischen Marineattaché in Stockholm, Kapitän Harry Denham aufgeweckt. Der schwedische Kreuzer *Gotland* hat den Kurs der deutschen Flotte aufgespürt. Diese Nachricht, zusammen mit derjenigen, die sie über die norwegischen Agenten erhalten hatten, löste eine sofortige Aktion aus. Das Küstenkommando der Britischen Luftwaffe wurde alarmiert und sie sollte die norwegische Küste absuchen, bis die Schiffe aufgespürt waren und eindeutig identifiziert waren. Eine 'Spitfire' der Fotoaufklärungseinheit fand schließlich die *Bismarck* an der Seite der *Prinz Eugen* im Korsfjord, dem Eingang zum Hafen von Bergen.

Um 9 Uhr abends, am 21. Mai fällt Admiral Tovey, der Oberbefehlshaber der Marine die Entscheidung, daß der Kreuzer *Hood* zusammen mit dem Schlachtschiff *Prince of Wales* mit sechs weiteren Zerstörern zum Auftanken nach Island fahren und den Südwesten der Insel bewachen sollten.

Der britische Flottenverband, mittlerweile 20 Schiffe stark, auf der Suche nach der *Bismarck*, hat sein Ziel zum ersten mal um 5.35 Uhr am 24. Mai gesichtet.

DER VERSENKEN DER BISMARCK

Aus knapp 25 km Entfernung eröffnete die *Hood* das Feuer, aber unglücklicherweise verfehlten alle Granaten der *Hood*, jede von ihnen wog eine Tonne, ihr Ziel. Die Deutschen schlugen zurück mit einer ganzen Salve von Schüssen die alle voll trafen. Die *Hood* wurde versenkt und mit ihr gingen bis auf drei Leute alle 1400 Mann Besatzung unter.

Gegen 22 Uhr starteten neun 'Swordfish' Doppeldecker vom Geschwader 825 vom Flugzeugträger *Victorious*, jeder von ihnen mit einem 45 cm Torpedo bestückt. Sie flogen unter schwerem Flak-Feuer hindurch und konnten

sehen, daß ein Torpedo sein Ziel nicht verfehlte und das Backbordruder beschädigte. Obwohl der Schaden gering war, widerlegte er doch die Behauptung der Deutschen, die *Bismarck* sei unverwundbar. Jetzt war die *Bismarck*, die sich nur noch mit einer Geschwindigkeit von acht Knoten im Kreis bewegen konnte, ein stehendes Ziel für die Briten.

Zum Zeitpunkt des Angriffes der *Bismarck* war sie gerade auf dem Weg zu einem Hafen in der Bretagne für Reparaturarbeiten.

Gegen 21 Uhr in der Nacht des 26. Mai, starteten 15 'Swordfish' vom Deck der *Ark Royal* trotz des hohen Wellengangs, der das Deck des Flugzeugträgers fast 20 Meter auf und ab bewegte.

Der Kommandant der *Bismarck*, Admiral Lutjens, sandte eine Nachricht nach Berlin: "*Schiff manövrierunfähig. Wir kämpfen bis zur letzten Kugel. Lange lebe der Führer.*"

In der Nacht des 25. Mai landete auf dem Deck der *Ark Royal* heimlich ein amerikanischer Prototyp eines Torpedoflugzeuges. Das Flugzeug war der *Grumman Avenger*, der bald zum bekanntesten Torpedobomber des Zweiten Weltkrieges werden sollte.

Gegen 9.30 Uhr am Morgen des 26. Mai, zerstörte der *Avenger* die beiden vorderen und dann die hinteren Hauptgefechtstürme der *Bismarck*. Sie wurde dadurch zum unbeweglichen Ziel und sank schließlich – Bug zuerst – gegen 10.20 Uhr.

WIE MAN DEN NIGHT RAIDER LÄDT

ATARI ST

Legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette in das Laufwerk. Dann müssen Sie den Computer einschalten. Das Programm lädt sich und läuft automatisch.

Schließen Sie die Maus an den Anschluß 0 an.

COMMODORE 64/128

Kassette:

Legen Sie die NIGHT RAIDER Kassette in das Laufwerk und

spulen Sie, falls notwendig, das Band wieder zum Anfang der Seite 1 zurück. Drücken Sie die **SHIFT** und die **RUN/STOP**-Taste zusammen, dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenteils und NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

Diskette:

Legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette in das Laufwerk, dann schalten Sie das Laufwerk und den Computer an und tippen **LOAD""",8,1** ein. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

Schließen Sie den Joystick an den Anschluß 2 an.

SPECTRUM 48K

Richten Sie Ihren Spectrum und die Kassetteneinheit so ein wie in dem Handbuch beschrieben. Legen Sie die NIGHT RAIDER Kassette in das Laufwerk und spulen Sie das Band, wenn notwendig, zum Anfang der Seite 1 zurück.

Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken dann die **RETURN**-Taste. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SPECTRUM 128K/+2

Schalten Sie den Spectrum 128K Computer ein, legen Sie die Kassette in das Laufwerk und spulen Sie das Band, wenn notwendig, zum Anfang der Seite 1 zurück.

Bewegen Sie den Cursor bei dem Startbild auf dem Bildschirm auf den **TAPE LOAD** (Band laden) und drücken Sie die **RETURN**-Taste und dann drücken Sie auf die **PLAY**-Taste des Kassettenteils. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SPECTRUM 128K/+3

Schalten Sie den Spectrum +3 ein und legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette in das Laufwerk mit dem Etikett nach oben.

Bewegen Sie den Cursor auf dem Startbild auf das Zeichen **LOADER** und drücken die **RETURN**-Taste. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC

Kassette:

Schalten Sie den Computer ein und legen Sie die NIGHT RAIDER Kassette in den Kassettenteil. Spulen Sie das Band, wenn notwendig, zum Anfang der Seite 1 zurück.

Drücken Sie die **CONTROL**- und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig, dann eine beliebige Taste und dann drücken Sie **PLAY** auf dem Kassettenteil. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC

Diskette:

Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, dann tippen Sie **CPM** ein und drücken die **RETURN**-Taste. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

IBM PC UND KOMBATIBLE

Richten Sie Ihren IBM PC oder Kompatiblen so ein, wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie die DOS-Startdiskette in das Laufwerk (Laufwerk A bei Geräten mit zwei Laufwerken) und schalten den Computer ein. Wenn DOS geladen ist legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, tippen **RAIDER** ein und drücken **ENTER**, um NIGHT RAIDER zu laden. Wenn Sie **'INSTALL.BAT'** eingeben, können Sie NIGHT RAIDER auf der Festplatte speichern.

COMMODORE AMIGA

Richten Sie Ihren AMIGA so ein wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie die **NIGHT RAIDER** Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und klicken Sie den Lichtpfeil auf das NIGHT RAIDER Icon. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

APPLE II SERIE

Richten Sie Ihren Apple II so ein wie im Handbuch beschrieben. Legen Sie die NIGHT RAIDER Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

FLUGTRAINING

Bevor Sie sich in eine Kriegszone begeben, wäre es keine schlechte Idee, wenn Sie auf dem 'Avenger' ein paar Flugstunden nehmen würden – auch wenn Sie schon viel Flugerfahrung haben sollten.

Zum Zeitpunkt des historischen Ereignisses war der 'Avenger' nur ein Prototyp und deshalb mußten selbst die erfahrensten Piloten sich sehr schnell mit den verschiedenen Kontrollinstrumenten vertraut machen.

DIE KONTROLLBEFEHLE

STEIGFLUG – Joystick nach **HINTEN** ziehen.

SINKFLUG – Joystick nach **VORNE** drücken.

RECHTS SCHWENKEN – Joystick nach **RECHTS**.

LINKS SCHWENKEN – Joystick nach **LINKS**.

VERLANGSAMEN – Drücken Sie die **K**-Taste (auf dem CBM 64, Amiga und IBM benutzen Sie statt dessen die **F1**-Taste).

Um einen Schalter zu betätigen (von EIN nach AUS, HOCH oder RUNTER, '1' nach '3' etc.)

Verwenden Sie den/die Joystick/Maus, bewegen den Cursor auf die Befehlszeile bis er auf die gewünschte Funktion zeigt. Dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

DER BILDSCHIRM DES PILOTEN – Drücken Sie **1**.

DER BILDSCHIRM DES INGENIEURS – Drücken Sie **2**.

DER BILDSCHIRM DES NAVIGATORS (Karte) – Drücken Sie **3**.

DER BILDSCHIRM DES HECKSCHÜTZEN – Drücken Sie **4**.

Um zwischen dem GUN CURSOR (Kanonen-Cursor) und der CONTROL YOKE (Gesamtkontrolle der Instrumente) auf dem Pilotenbildschirm umzuschalten, müssen Sie die **LEERTASTE** drücken oder bei bestimmten Computern den rechten Mausknopf.

FÜR DAS SCHIEßEN MIT DEM MASCHINENGEWEHR MÜSSEN – Sie den **FEUERKNOPF** am Joystick oder bei bestimmten Computern den linken Mausknopf drücken.

Bei der Apple-Version von NIGHT RAIDER kann die **OPEN APPLE**-Taste zum Feuern von Patronen benutzt werden und auch, um die Zieltorangsangabe auf dem Bildschirm des Navigators erscheinen zu lassen.

UM EIN TORPEDO ABZUWERFEN – variiert zwischen den einzelnen Computern).

ATARI ST – drücken Sie die Taste **L** zweimal (einmal, um den Abschuß bereit zu machen, das zweite mal, um es abzuwerfen).

SPECTRUM & AMSTRAD – wie bei Atari ST.

IBM PC – drücken Sie zweimal auf **F2** (einmal, um den Abschuß bereit zu machen, das zweite mal, um es abzuwerfen).

AMIGA – wie bei IBM PC.

CBM 64 – drücken Sie zweimal auf **F3**

FÜR DEN STATUS SCREEN (Statusbildschirm) – drücken Sie die **S**-Taste.

FÜR PAUSE – drücken Sie die **P**-Taste. (Drücken **F7** auf dem CBM 64).

Auf dem CBM 64 benutzen Sie **F5**, um den Sound ein- und auszuschalten.

FÜR DEN QUIT-BEFEHL (Spielabbruch) variieren die Befehle zwischen den einzelnen Computern:

ATARI ST – zweimal **ESC** drücken.

SPECTRUM UND AMSTRAD – **Q**-Taste drücken.

IBM PC – **ESC** drücken.

AMIGA – **ESC** drücken.

APPLE II – Drücken Sie gleichzeitig auf **CONTROL** und **R**.
CBM 64/128 – **RUN/STOP**- und **RESTORE**-Taste gemeinsam drücken.

ANMERKUNG FÜR SPECTRUM UND AMSTRAD BENUTZER

Folgende Tasten können an Stelle des Joysticks benutzt werden:

STEIGFLUG – Drücken Sie die **N**-Taste.

SINKFLUG – Drücken Sie die **J**-Taste.

NACH RECHTS SCHWENKEN – Drücken Sie die **X**-Taste.

NACH LINKS SCHWENKEN – Drücken Sie die **Z**-Taste.

MIT DEM MASCHINENGEWEHR SCHIEßEN – Verwenden Sie die **I**-Taste. Sämtliche anderen Tasten wurden bereits vorher erwähnt.

ANMERKUNG FÜR IBM PC UND KOMBATIBLE BENUTZER

Die Cursor-(Pfeil-)Tasten können wie folgt verwendet werden:

AUF DEM BILDSCHIRM DES PILOTEN – um die Instrumentenübersicht oder Kanonensichtbereich zu bewegen.

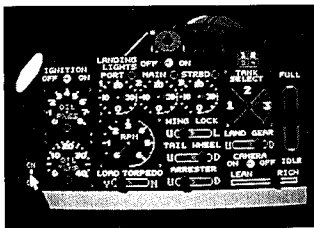
AUF DEM BILDSCHIRM DES HECKSCHÜTZEN – um die Kanonenzieldvorrchtung zu bewegen.

AUF DEM BILDSCHIRM DES INGENIEURS – Cursor wechselt zwischen den Schaltern.

AUF DEM BILDSCHIRM DES NAVIGATORS – um den Lichtpunkt zu bewegen.

Die **LEERTASTE** wird auf dem Bildschirm des Navigators dazu benutzt, das Flugziel zu markieren und auf dem Bildschirm des Piloten, um die Kugeln abzuschießen.

Auf dem Bildschirm des Ingenieurs müssen Sie die **SHIFT** und die CURSOR-Tasten gemeinsam drücken, um einen Schalter oder Hebel zu betätigen.



WIR HEBEN AB

Damit ein sicherer Start gewährleistet wird, müssen folgende Schritte beachtet werden:

1. Schalten Sie das Licht des Ingenieurs ein. Sie klicken dabei auf das Zeichen LIGHTS ON oder auf den Lichtschalter.
2. Zur Auswahl des Treibstofftanks klicken Sie auf die Treibstoffsegmente 1, 2 oder 3.
3. Bestimmen Sie die richtige Treibstoffmischung (fette Mischung zum Starten, magere Mischung während des Fluges).
4. Drücken Sie den THROTTLE KNOB (Gashebel) auf die volle Position.
5. Stellen Sie den ARRESTER (Fanghaken) auf die UP (oben) Stellung.
6. Stellen Sie sicher, daß die WING LOCK (Tragflächenverriegelung) verriegelt ist.
7. Starten sie die Maschine, indem Sie auf ON klicken.
8. Gehen Sie zurück auf den BILDSCHIRM DES PILOTEN, indem Sie 1 eingeben.
9. Drücken Sie die K-Taste und lösen Sie die Bremsen.
10. Wenn Sie zum Ende des Startdecks kommen, ziehen Sie den Joystick zurück und nehmen die Nase des 'Avenger' langsam hoch.

11. Sobald sie das Deck der *Ark Royal* verlassen haben, sind Sie in der Luft. Gehen sie zurück BILDSCHIRM DES INGENIEURS (drücken Sie 2), um die Treibstoffmischung neu zu bestimmen und stellen Sie das Gas auf eine mittlere Position. Der 'Avenger' hört auf zu wackeln und Sie werden dadurch Treibstoff sparen. Tun Sie das sofort oder Ihr Flugzeug kann explodieren.

LANDUNG

Wenn sie wieder zur *Ark Royal* zurückfliegen (Siehe auch TO SET A FLIGHT PATTERN, Wie ein Flug abläuft, Seite), halten Sie sich an folgende Checkliste:

1. Gehen Sie auf den BILDSCHIRM DES INGENIEURS indem Sie 2 drücken.
2. Schalten Sie die LANDEBELEUCHTUNG ein.
3. Gehen sie mit Ihrer Geschwindigkeit auf unter 175 Meilen pro Stunde.
4. Der ALTIMETER (Höhenmesser) muß zwischen 50 und 100 Fuß anzeigen.
5. Ihre Sinkgeschwindigkeit soll nicht mehr als als vier Fuß pro Sekunde betragen.
6. Die Nase des Flugzeuges muß waagrecht sein oder leicht nach oben zeigen.
7. Stellen Sie die LANDING GEAR (Fahrwerk) und den ARRESTER (Fanghaken) auf DOWN (unten).

JETZT WIRD ES ERNST

Jetzt, nachdem Sie ein paar Flugstunden auf dem 'Avenger' absolviert haben, will die Luftwaffe Sie in die wirkliche Schlacht schicken.

Damit jeder die gleichen Chancen hat, läßt der Kapitän Stäbchen ziehen, um Sie auf Ihre Mission zu schicken. Derjenige mit dem kürzesten Stäbchen bekommt die schwierigste Aufgabe.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können die Stäbchen neu gemischt werden und Sie können es nochmal von vorne probieren. Tun Sie das aber nicht zu oft, sonst könnte der Kapitän denken, Sie seien Ihrer Aufgabe nicht gewachsen.

Sobald eine Mission akzeptiert wurde, müssen Sie sich bereit machen für einen wirklichen Angriff auf die deutschen Marinestreitkräfte.

DIE VIER AUSBLICKE VON DEM 'AVENGER'

Von Ihrem 'Avenger'-Bomber gibt es vier Blickfelder oder Bildschirme. Um von einem zum nächsten Bildschirm zu schalten, drücken Sie den entsprechenden Knopf auf Ihrer Tastatur. Jeder der vier Bildschirme wird in Einzelheiten in den folgenden Abschnitten beschrieben.

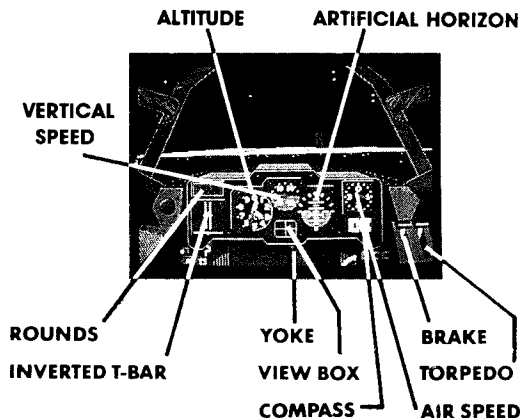
1. Das Blickfeld des Piloten

Dies ist ein Cockpit. Von diesem Bildschirm aus fliegen Sie in der Tat das Flugzeug. Von hier aus kontrollieren Sie, daß Sie nicht zu hoch oder zu niedrig, zu schnell oder zu langsam fliegen.

Vom Bildschirm des Piloten schießen sie auch die Torpedos ab, wenn auch der große Teil des Kampfes von der Position des Heckschützen aus abgewickelt wird.

Hier folgt eine Beschreibung jeder einzelnen Cockpit-

Kontrollfunktion zusammen mit Informationen, wie man diese Kontrollen während des Fluges und im Kampf anwenden kann.



AIRSPEED (Fluggeschwindigkeit) – Die Nummern auf der Wählscheibe sind in 100er-Schritten angegeben.

Zur Steigerung der Geschwindigkeit – Gas nach vorne drücken.

Zur Verminderung der Geschwindigkeit – Gas zurückziehen.

ALTITUDE (Flughöhe) – Dieses Meßgerät gibt Ihnen die Höhe des 'Avenger' über der Meereshöhe an. Der größte Zeiger gibt die Höhe in 100er-Schritten an. Der mittlere Zeiger gibt die Höhe in 100er-Schritten an. Der kleine Zeiger gibt die Höhe in 1000er-Schritten an.

ARTIFICIAL HORIZON (Künstlicher Horizont) – Zeigt Ihnen aus dem Fenster des Piloten, wo sich der Horizont im Verhältnis zum Wasser befindet. Diese Angaben sind besonders wertvoll, wenn man bei Nacht, in Wolken oder in anderen schlechten Sichtverhältnissen fliegt.

VERTICAL SPEED (Steiggeschwindigkeit) – Die Zahlen geben die Steig- und Sinkgeschwindigkeit in 10er-Größen an.

INVERTED T-BAR (auf den Kopf gestellte T-Zeichen) Dort wird die Position der Höhen- und Seitenruder angezeigt.

COMPASS – Damit Sie auch wirklich in die korrekte Richtung fliegen, sollte die Richtung mit der roten Markierung zusammenfallen. Dann folgen Sie dem Flugplan.

BRAKE (Bremse) – Damit bringen Sie das Flugzeug auf der Landebahn zum Halten. Sie bremsen, indem Sie einfach die **K**-Taste auf der Tastatur drücken.

THROTTLE (Gashebel) – Das steigert Ihre Leistung. Dazu müssen Sie den Gasgriffnach oben drücken.

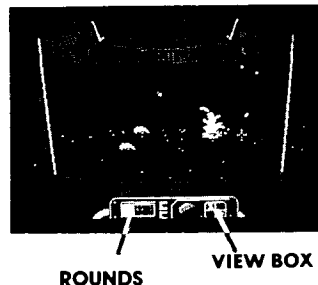
YOKE (Gesamtübersicht der Kontrollen) – Damit steuern Sie das Flugzeug.
Zum Ansteigen – den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**.
Zum Sinken – den Joystick nach **VORNE** drücken.
Zum Schwenken – den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS** bewegen.

TORPEDO – Wenn der Hebel nach vorne gelegt ist, ist das Torpedo bereit zum Abschuß. Um ein Torpedo in Bereitschaft zu bringen, müssen sie die **L**-Taste drücken. Zum Abschuß müssen Sie die **L**-Taste nochmal drücken.

ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING (Munitionsvorrat) – Wenn der sich drehende Zeiger Null erreicht, dann haben Sie Ihre Munition verbraucht.

VIEW BOX – Die Box leuchtet auf, wenn Sie in einer anderen Position gebraucht (z.B. wenn auf einem der anderen vier Bildschirme ein Angriff erfolgt).

2. Das Blickfeld des Heckschützen



ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING (Munitionsvorrat) – Wenn die Anzeige Null erreicht, ist Ihre Feuerkraft erloschen.

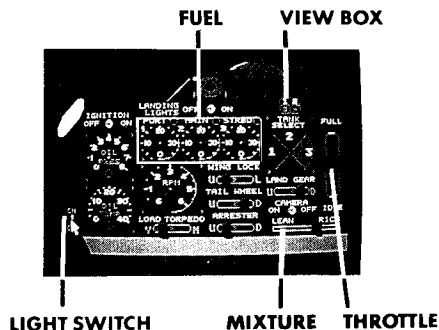
CONTROLLING THE GUNSIGHT (Bedienung der Zieleinrichtung der Kanone) – Verwenden Sie den/die Joystick/Maus, um die Zieleinrichtung auf die Ziele zu richten.

VIEW BOX – Die leuchtet auf, wenn sie auf einer anderen Position gebraucht werden (z.B. wenn ein Angriff auf einem der vier anderen Bildschirme erfolgt).

3. Das Blickfeld des Ingenieurs

Von diesem Bildschirm aus bereiten Sie Ihren 'Avenger' für Starts und Landungen vor. Auf diesem Bildschirm wird auch überprüft, ob alles in Ordnung ist. Falls nicht, so wäre es angebracht, zur *Ark Royal* zurückzukehren und das Problem zu beheben, bevor es schlimmer wird.

Im folgenden werden alle Kontrolleinrichtungen auf dem Bildschirm des Ingenieurs, zusammen mit Informationen, wie diese Kontrollen für Starts, Landungen und andere Flugoperationen eingesetzt werden, beschrieben.



LIGHT SWITCH (Lichtschalter) – Das Licht immer ausgeschaltet lassen, wenn Sie nicht den Bildschirm des Ingenieurs benutzen. Sonst können die Lichter Sie leicht an den Feind verraten. Zum Einschalten des Lichts einfach auf ON oder OFF klicken.

IGNITION (Zündung) – Um die Maschine der 'Avenger' zu starten, müssen Sie die Zündung einschalten, wenn alle anderen Kontrolleinrichtungen eingeschaltet sind. Während des Fluges niemals abschalten.

THROTTLE (Gashebel) – Erhöht oder vermindert die Treibstoffzufuhr und steuert die Geschwindigkeit der Maschine. Während eines normalen Fluges am besten in der Stellung $\frac{3}{4}$ belassen.

MIXTURE (Mischung) – Dieser Hebel stellt die richtige Mischung zwischen Treibstoff und Luftzufuhr ein. Verwenden Sie eine fettere Mischung bei den Starts und wenn Sie mal schnell verschwinden müssen. Verwenden Sie eine magere Mischung bei einem normalen Flug.

LANDING LIGHTS (Landebeleuchtung) – Diese Schalter betätigen das Licht der Landebahn auf dem Deck der *Ark Royal*. Ohne sie können Sie nicht landen. Sobald sie eingeschaltet sind, können Sie die Landebahn sehen und Ihr Flugzeug wird automatisch richtig landen.

FUEL (Treibstoff) – Die drei gekennzeichneten Quadranten stellen Ihre drei Treibstofftanks dar. Einen Tank müssen Sie auswählen, bevor Sie die Maschine starten können. Wenn ein Tank leer ist, dann müssen Sie auf den anderen Tank überspringen. Der Haupttreibstofftank ist die Nummer 2, der dreimal so viel Fassungsvermögen hat wie die beiden Flügeltanks (Nummer 1 und 3). Wenn die Maschine anfängt zu stottern, dann wissen Sie, daß der Tank fast leer ist. Wenn Sie sofort auf einen anderen Tank umschalten, dann startet die Maschine automatisch wieder neu.

CAMERA (Kamera) – Wenn Sie die Kamera vor dem Start einschalten dann können Sie von Ihrem Angriff auf die *Bismarck* eine Wiederholung im Film sehen.

TORPEDO – Wenn Sie einen Angriff auf die *Bismarck* planen sollten, dann stellen Sie sicher, daß Ihr 'Avenger' ein Torpedo trägt. Um ein Torpedo zu laden, schalten Sie den LOAD TORPEDO Schalter vor dem Start auf YES.

TAIL WHEEL AND LANDING GEAR (Heckrad und Fahrgestell) – Stellen Sie sicher, daß diese sich in der DOWN (ausgefahren)-Position befinden bevor Sie landen. Während des normalen Fluges, sollten sie sich in der UP (eingefahren) Position befinden.

ARRESTER (Fanghaken) – Dieser Haken hängt am Heck des 'Avenger' herunter und wird dazu benutzt, sich beim Landen in die auf dem Deck der *Ark Royal* gespannten Landeseile einzuhaken. Ohne die Landeseile wären Sie wahrscheinlich nicht in der Lage, das Flugzeug rechtzeitig vor dem Ende der Landebahn anzuhalten. Stellen Sie sicher, daß sich der Haken vor der Landung in der DOWN-(unten) Position befindet.

WING LOCK (Tragflächenverriegelung) – Die Tragflächen müssen vor dem Start immer verriegelt werden.

RPM (Drehzahl) – Das mißt die Drehzahl Ihrer Maschine. Um die Maschine richtig einzustellen, bewegen Sie den Gashebel UP (nach oben) oder nach DOWN (unten). Vermeiden Sie, daß die Maschine sich überdreht. Die rote Markierung liegt bei 5000 rpm.

OIL PRESSURE/OIL TEMPERATURE (Öldruck und Öltemperatur) – Prüfen Sie die Ölstäbe häufig, damit sie sicher sind, daß Ihre Maschine sauber läuft. Versuchen Sie zu vermeiden, daß die Temperatur nicht über 00 steigt und daß der Druck nicht unter 00 fällt. Beides könnte nämlich zu einem Ausfall der Maschine führen. Fällt die Maschine einmal aus, dann können Sie sie nicht mehr neu starten und Sie müssen versuchen, das Flugzeug aufzusetzen, bevor es abstürzt.

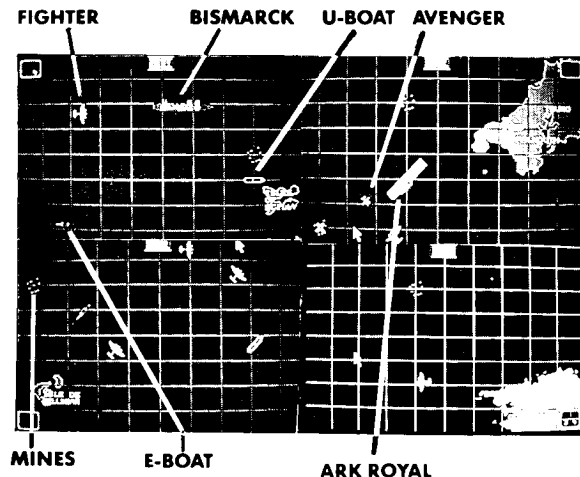
ANMERKUNG: Beim Spectrum und beim Schneider CPC gibt es keine Kamera

4. Das Blickfeld des Navigators

Von diesem Blickfeld aus stellen Sie 'Flugpläne' auf und überwachen Berichte hinsichtlich der Position des Feindes. Bei einigen Versionen von NIGHT RAIDER besteht die Karte aus vier Quadranten und wenn Sie von einem Quadranten zum anderen wollen, müssen Sie einfach den Cursor mit dem Joystick oder der Maus bewegen.

WIE MAN EINEN FLUGPLAN ERSTELLT

1. Wenn Sie sich auf dem Bildschirm des Navigators befinden, dann müssen Sie zuerst den gewünschten Quadranten auswählen.
2. Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder der Maus zu dem Ort Ihrer Wahl und drücken Sie den **FEUERKNOPF**. Damit schreibt der Flugziel-Cursor Ihr Ziel auf der Karte fest.
3. Auf dem Bildschirm des Piloten müssen Sie auf dem Kompass die Markierung mit Ihrer Flugrichtung zur Deckung bringen.



AVENGER – An dieser Stelle hält sich der *Grumman Avenger* den Sie fliegen auf.

ARK ROYAL – Das ist Ihre Basis, der Flugzeugträger *HMS Ark Royal*.

ENEMY FIGHTERS (die feindlichen Flugzeuge) – Das sind frühe Radarerscheinungen feindlicher *Dornier*-Flugzeuge. Jedes Flugzeugsymbol auf der Karte stellt 1 bis 10 dieser Flugzeuge dar, die im Formationsflug fliegen.

E-BOATS (feindliches Torpedoboot) – Das ist die Antwort der Deutschen auf die amerikanischen Boote der PT-Klasse. Jedes von ihnen trägt Fliegerabwehrkanonen. Jedes Schiffssymbol auf der Karte steht für 1 bis 5 Boote die zusammen fahren.

U-BOATS (Unterseeboote) – Das sind deutsche Unterseeboote, jedes von ihnen ist mit Fliegerabwehrkanonen und mit Torpedos ausgestattet. Sie sind besonders gefährlich, da man sie nur feststellen kann, wenn sie aufgetaucht sind. Jedes Symbol steht für 1 bis 5 U-Boote die zusammen fahren.

BISMARCK – Sie ist Ihr eigentliches Ziel!

RATSCHLÄGE ZUR NAVIGATION

- Kehren Sie häufig zur *Ark Royal* zurück. Damit haben Sie die Möglichkeit, Treibstoff nachzutanken und neue Munition aufzunehmen. Außerdem können Schäden, die an dem Flugzeug aufgetreten sind, repariert werden.
- Unternehmen Sie einen Probeflug. Damit können Sie feststellen, wie weit ein voller Tank sie bringt. Selbst wenn Sie die *Bismarck* versenkt haben sollten, brauchen sie noch genug Treibstoff, um zur *Ark Royal* zurückzukehren, um Ihre Mission erfolgreich abzuschließen.
- Halten Sie die Nase der 'Avenger' bei der Landung hoch, halten Sie die Geschwindigkeit unter 100 m/h und passen sie auf, daß Ihre Fallgeschwindigkeit unter 5 Fuß pro Sekunde beträgt.
- Wenn Sie die *Ark Royal* zur Landung anfliegen, machen Sie sich keine Sorgen darüber, wenn Sie von hinten kommen. Sobald Sie Ihre Landebeleuchtung eingeschaltet haben, wird sich die *Ark Royal* nach Ihnen ausrichten.
- Überprüfen Sie Ihren Status-Bildschirm (durch Drücken der **S**-Taste) regelmäßig, um den Schaden an der *Ark Royal* und an dem 'Avenger' zu begutachten.

- Falls Ihnen der Treibstoff ausgeht oder ein Maschinenschaden eintritt, können Sie den 'Avenger' auf dem Wasser notlanden. Wenn Sie das schaffen, werden Sie gerettet und Sie werden weiterleben für einen späteren Kampf.

Für eine Notlandung auf dem Wasser müssen Sie mit der geringstmöglichen Geschwindigkeit (unter 100 m/h) anfliegen, mit dem Rädern in der UP- (hoch) Stellung. Sobald Sie auf dem Wasser sind, schalten Sie die Maschine ab und warten auf die Rettungsmannschaft.

KAMPFTAKTIKEN

- Fliegen Sie sehr niedrig, wenn Sie Torpedos abschießen. Dadurch bleiben die Torpedos kurz unter der Wasseroberfläche und erhöhen Ihre Chancen für einen Volltreffer.
- Fliegen sie so oft es geht unter 2000 Fuß. Damit vermeiden Sie, daß Sie vom feindlichen Radar entdeckt werden. Niedrige Flughöhe ist auch eine wertvolle Taktik, um auf feindliche Ziele einen Sturzflugangriff zu fliegen oder zur Landung auf der *Ark Royal*.
- Wenn Sie von einem Scheinwerfer aufgespürt werden, dann müssen Sie schnell die Richtung ändern, um ihm zu entkommen.
- Nicht vergessen: Licht aus auf dem Bildschirm des Ingenieurs – außer es wird dringend gebraucht. Das Fliegerabwehrfeuer nimmt zu, wenn der Feind Sie sehen kann.
- Vermeiden Sie so viele U-Boote und feindliche Torpedoboote wie Sie können, bevor Sie einen Versuch unternehmen, die *Bismarck* zu torpedieren. Sonst ist die *Ark Royal* weiter in Gefahr, auch wenn die *Bismarck* versenkt wurde.

- Geben Sie der *Ark Royal* Geleitschutz unter allen Umständen. Vermeiden Sie Zusammenstöße, es sei denn die *Ark Royal* ist in Gefahr, denn feindliches Flak kann den 'Avenger' leicht zerstören.

ÜBER DEN 'AVENGER'

Der *Grumman Avenger* – Kodename "Blackhawk" (schwarzer Falke) – kam in den Ruf, der tödlichste Torpedobomber zu sein, der je im Zweiten Weltkrieges entwickelt wurde. Er wurde bald der Standard Torpedobomber der gesamten US-Marine und wurde in einer größeren Stückzahl als jeder andere Torpedobomber der Geschichte gebaut.

Der 'Avenger' hatte eine Mannschaft mit drei Mann: ein Pilot, ein Schütze und ein Navigator/Funker, der bei einigen Ausführungen auch die untere Kanone bediente.

Nach dem Erfolg der "Blackhawk"-Mission gegen die *Bismarck* wurden für den Juni 1942 weitere 'Avenger' für die Schlacht von Midway bestellt. Sie nahmen auch an den Schlachten gegen die Japaner in Rubuul im Februar 1944 teil. 'Avengers' zerstörten auf den Turk Inseln mehr als 250 Flugzeuge der Japaner am Boden.

Der 'Avenger' war, als integrierter Bestandteil der Kampfverbände im Atlantik und im Pazifik, auch aktiv am U-Bootkrieg beteiligt. Diese Operationen wurden seit Februar 1943 meist von kleinen Begleitschiffen aus gestartet. Bis zum Frühjahr 1944 hatte sie alle feindlichen U-Boote von allen Hauptseewegen eliminiert.

Hier einige technische Angaben des 'Avenger'.

Spannweite: 16,50 m.

Maschinen: Zwei Wright zweireihige R-2600 Cyclones.

Leistung: 1600 PS

Spitzengeschwindigkeit: 500 km/h.

Traglast: 900 kg an Bomben oder ein Standard Torpedo.

Weitere Bewaffnung: .50 Kaliber Maschinengewehr im Bug, ein weiteres im kugelförmigen Gefechtsstand.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd./ACME Animation.
Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen
oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423



Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423