

NIGHT RAIDER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder. Plug joystick into port 2.

SPECTRUM 48/128K, +2, +3 Cassette

Type **LOAD** and press **RETURN** then press **PLAY** on your cassette unit. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

AMSTRAD CPC Cassette

Press **CONTROL**, and the small **ENTER** key simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

ATARI ST

Insert disk into the drive, then turn on the computer. The program will load and run automatically. Plug your mouse into port 0.

CBM AMIGA

Insert disk into the disk drive, label side up, turn on the computer and click the pointer on the 'NIGHT RAIDER' icon. NIGHT RAIDER will load and run automatically.

IBM PC and COMPATIBLES

Insert your DOS disk into the disk drive (drive A on a two drive system), then turn on your computer. When DOS has loaded, insert your NIGHT RAIDER disk into the disk drive, label side up, type **RAIDER** and press **ENTER** to load NIGHT RAIDER. Also by running 'INSTALL.BAT' NIGHT RAIDER can be installed on a Hard Disk.

SIGHTING OF THE BISMARCK

The *Bismarck* set to sea on May 18th, 1941 alongside the cruiser *Prinz Eugen* escorted by five fuel tankers and two supply ships. It was intended that the *Bismarck* act as a decoy, drawing battleship escorts away from important convoys allowing the *Prinz Eugen* to go in for the kill.

On the night of May 20th, 1941 a group of Norwegian secret agents in a coastal network spanning the area from Oslo to Stavanger, led by Viggo Aellessen were to achieve the biggest coup of the entire war, the *Bismarck*.

British forces were alerted by Aellessen who, as part of 'Operation Cheese', transmitted a coded message via a chain of contacts, eventually reaching London.

Just after midnight on the night of May 20th, Commander Norman Denning of Royal Navy Intelligence was awoken by a cable from Captain Harry Denham the British Naval Attaché in Stockholm. The Swedish cruiser *Gotland* had spotted the German fleet's course. This message, along with one received via the Norwegian agents, prompted immediate action. RAF Coastal Command were alerted to scour the Norwegian coast until the ships were spotted and positively identified. A Spitfire of the Photographic Reconnaissance Unit had pinpointed the *Bismarck* along with the *Prinz Eugen* in Korsford the entrance to Bergen harbour.

By 9 p.m. of May 21st, Admiral Tovey, the Navy's Commander-in-Chief, made the decision that the battle cruiser *Hood* was to take the battle ship *Prince of Wales* plus six destroyers and head for Iceland to be re-fuelled and then to guard the south-west of the island.

The group, now twenty strong, of British ships in search of the *Bismarck*, first caught sight of its quarry at 5.35 a.m. on May 24th.

THE SINKING OF THE BISMARCK

At a range of 25,000 yards, *Hood* opened fire, unfortunately all of the *Hood*'s shells, each weighing a ton, missed the target. The Germans retaliated with a battery of shots which were all dead on target. The *Hood* was subsequently sunk taking with her all but three of her 1400 crew and officers.

At around 10 p.m. nine Swordfish bi-planes of the 825 Squadron took off from the aircraft carrier *Victorious* each armed with an eighteen inch torpedo. Diving through the heavy flak they saw one torpedo strike the target, jamming her port rudder. The damage although minimal, disproved the Germans' claim that the *Bismarck* was invulnerable. The *Bismarck* now became a sitting target for the British, moving at only some eight knots in sluggish circles.

At the time of the *Bismarck*'s attack she was on her way to the port of St. Nazaire in Brittany to receive repairs.

Around 9 p.m. on the night of May 26th, fifteen Swordfish were launched from the deck of the *Ark Royal* despite a heavy swell causing her deck to move up and down by almost 60 feet.

The flag officer of the *Bismarck*, Admiral Lutjens sent a signal to London 'Ship unmanoeuvrable. We fight to the last shell. Long live the Führer.'

On the night of May 25th, a new American prototype torpedo plane secretly rushes to the deck of the *Ark Royal*. This plane was the *Grumman Avenger* – soon to be the best known torpedo bomber of World War II.

By 9.30 a.m. on the morning of May 26th the Avenger had destroyed the two main forward turrets and the two aft turrets of the *Bismarck*; who became a sitting target and eventually sank, stern first, around 10.20 a.m.

FLIGHT TRAINING

Before you venture out into the war zone, it's a good idea to practice flying the Avenger – even if you already have plenty of flying experience. At the time of this historic event, the Avenger was only a prototype – so even the most experienced pilots needed to quickly familiarise themselves with its various controls.

THE CONTROLS

TO **ASCEND** – Pull **BACK** on the joystick.

TO **DESCEND** – Push **FORWARD** on the joystick.

TO **BANK TO THE RIGHT** – Push the joystick **RIGHT**.

TO **BANK TO THE LEFT** – Push the joystick **LEFT**.

TO **BRAKE** – Press the K key (On CBM 64/Amiga/IBM use F1 instead). To control a switch (from **ON** to **OFF**, **UP** to **DOWN**, '1' to '3' etc) Using the joystick, move the cursor across the control panel until it is pointing to the desired selection. Then press the **FIRE** button.

TO **VIEW THE PILOT SCREEN** – Press 1.

TO **VIEW THE ENGINEER SCREEN** – Press 2.

TO **VIEW THE NAVIGATOR SCREEN** (Map) – Press 3.

TO **VIEW THE TAIL GUNNER SCREEN** – Press 4.

To switch between GUN CURSOR and CONTROL YOKE (on the Pilot Screen) – Press the **SPACE BAR** (or the **RIGHT HAND MOUSE BUTTON** on certain computers). Use F on IBM PC, compatibles and Amiga. TO **FIRE THE MACHINE GUN** – Press **FIRE** on the joystick, (or the **LEFT HAND MOUSE BUTTON** on certain computers).

TO **DROP A TORPEDO** – (varies according to the computer being used):

ATARI ST – Press **L** twice (once to ready it, then again to launch it)

SPECTRUM & AMSTRAD – As Atari ST.

IBM PC – Press **F2** twice (once to ready it, then again to launch it).

AMIGA – As IBM PC.

CBM 64 – Press **F3** twice.

TO **SEE STATUS SCREEN** – Press **S** key (press **F10** on IBM & Amiga).

TO **PAUSE** – Press **P** key (press **F7** on CBM 64).

On the CBM 64 use **FS** to switch sound **ON/OFF**.

TO **QUIT** – (this varies according to the computer being used):

ATARI ST – Press **ESC** twice.

SPECTRUM & AMSTRAD – Press **Q**.

IBM PC – Press **ESC**.

AMIGA – Press **ESC**.

CBM 64 – Press **RUN/STOP** and **RESTORE** together.

NOTE FOR SPECTRUM AND AMSTRAD CPC USERS

The following keys may be used instead of using a joystick:-

TO **ASCEND** – Use the **N** key.

TO **DESCEND** – Use the **J** key.

TO **BANK TO THE RIGHT** – Use the **X** key.

TO **BANK TO THE LEFT** – Use the **Z** key.

TO **FIRE THE MACHINE GUN** – Use the **I** key.

All the other keys are as previously mentioned.

NOTE FOR IBM PC and COMPATIBLE USERS

THE CURSOR (arrow) Keys are used for the following:-

ON THE PILOT SCREEN – to move the yoke or the gun sight.

ON TAIL GUNNER SCREEN – to move the gun sight.

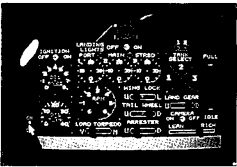
ON ENGINEER SCREEN – to move cursor between switches.

ON NAVIGATOR SCREEN – to move cursor.

The **SPACE BAR** is used on the Navigator screen to place the destination marker and on the Pilot screen to fire bullets.

On the Engineer screen use **SHIFT** and the **CURSOR** keys together to move a switch or lever.

Control Panel/Engineer View



TAKING OFF

To ensure a successful take off, follow these steps:-

1. Turn on the engineer's light, clicking on LIGHTS ON (or the light switch).
2. Select a fuel tank by clicking on fuel segment 1, 2 or 3.
3. Adjust the fuel mixture (rich for take off, lean for flying).
4. Push the THROTTLE KNOB to the full position.
5. Set the ARRESTER to UP position.
6. Ensure the WING LOCK is locked.
7. Start the engine by clicking on ON.
8. Return to the PILOT'S SCREEN by pressing 1.
9. Release the brake by pressing the K key.
10. As you near the end of the deck, gently bring the nose of the Avenger up by pulling **BACK** on the joystick.
11. Once you have cleared the *Ark Royal*'s deck and are airborne, return to the ENGINEER'S SCREEN (press 2) to set the fuel mixture and throttle to medium values. The Avenger will stop shaking and you'll conserve fuel. Do this quickly or your aircraft may explode.

LANDING

Once you are heading towards the *Ark Royal*, adhere to the following checklist:

1. Enter the ENGINEER'S SCREEN by pressing 2.
2. Turn on your LANDING LIGHTS.
3. Reduce your airspeed to under 175 mph.
4. Make sure your ALTIMETER reads between 50 and 100 feet.
5. Keep your descent at a rate no greater than four feet per second.
6. Ensure the nose of the aircraft is level or slightly up.
7. Place the LANDING GEAR and the ARRESTER in the DOWN position.

THE REAL THING

Now that you have had some practice flying the Avenger, the Air Force is ready to send you into *real* combat.

To ensure everyone gets a fair deal, the captain will make you pick straws to determine your mission. The short straw will be the most difficult mission.

If you're not entirely happy with your selected mission, the straws can be re-shuffled and you can try again. However, don't do this too many times – or the captain may think you're not a dedicated pilot. Once a mission has been accepted, prepare yourself for a *real* life attack on the German naval forces.

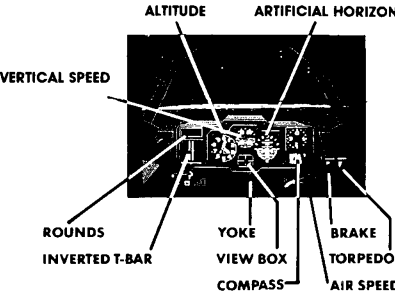
FOUR VIEWS FROM THE AVENGER

There are four possible viewpoints on your Avenger bomber. To move from screen to screen press the appropriate key on your keyboard. Each screen will be described in detail in the following sections.

1. Pilot's View

This is the cockpit. It is from this screen that you actually fly the aircraft. Here you make sure you don't go too high or too low, too fast or too slow.

You can also launch the torpedoes from the Pilot's screen – though much of your combat is handled from the Tail Gunner position.



The following is a description of each of the Cockpit Controls – along with information on how to use these controls in flight and in combat.

AIR SPEED – The numbers on the dial are indicated in 100's. TO **INCREASE THE AIRSPEED** – push forward on the throttle. TO **DECREASE THE AIRSPEED** – pull back on the throttle.

ALTITUDE – This gauge indicates the height of the Avenger above sea level. The largest needle indicates altitude in 10's. The medium needle indicates altitude in 100's. The small needle indicates altitude in 1000's.

ARTIFICIAL HORIZON – This shows you where the horizon is in relation to the water out of the pilot's window. This is especially valuable when flying at night, in clouds, or in other low visibility situations.

VERTICAL SPEED – The numbers indicate up or down speed in 10's.

INVERTED T-BAR – This indicates the position of the ailerons and rudder.

COMPASS – To ensure that you are heading in the correct direction. Lining up to the red marker follows the flight plan.

BRAKE – This will stop you on the runway. To stop, bring the brake forward by pressing the K key on your keyboard.

THROTTLE – This increases your power. To do so raise the throttle lever.

YOKE – Use this to steer the aircraft.

TO **ASCEND** – pull **BACK** on joystick.

TO **DESCEND** – push **FORWARD** on the joystick.

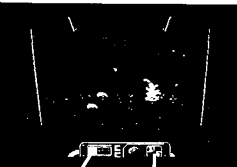
TO **BANK** – move the joystick either **LEFT** or **RIGHT**.

TORPEDO – When this lever is forward a torpedo is ready for launch. To ready the torpedo press the L key. To launch the torpedo press L again.

ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING – When the revolving indicator reaches zero you have exhausted your fire power.

VIEW BOX – This flashes to indicate when you are needed at another position (i.e. if an attack is taking place on another of the four available screens).

2. Tail Gunner View



ROUNDS VIEW BOX

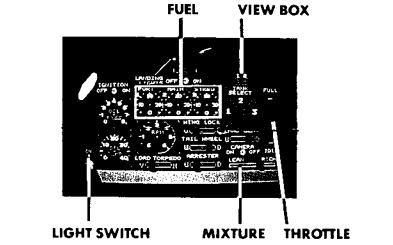
ROUNDS (AMMUNITION) REMAINING – When the indicator reaches zero, you will have run out of fire power.

CONTROLLING THE GUNLIGHT – Use the joystick/mouse to move the gunlight over oncoming targets.

VIEW BOX – This flashes to indicate when you are needed at another position (i.e. if an attack is taking place on another of the four available screens).

3. Engineer's View

From this screen you'll prepare your Avenger for take off and landings. It is also the screen on which you will check to make sure everything is in order. If it's not it may be a good idea to return to the *Ark Royal* to repair the problem before matters get worse.



The following describes each of the controls in the Engineer's View – along with information on how to use these controls for take offs, landings, and other flight operations.

LIGHT SWITCH – Always keep the lights OFF when not using the Engineer's screen as the lights can make it far easier for the enemy to spot you. To switch the lights, simply click on the ON or OFF.

IGNITION – In order to start the engine of the Avenger this must be turned on, after all the controls have been set. Never turn this OFF during flight.

THROTTLE – Increases or decreases the flow of fuel, controlling the speed of the engine. During normal flying it should be approximately ¾ open.

MIXTURE – This lever adjusts the ratio of fuel and air flowing through the engine. Use a richer mixture for take offs and fast get ways. Use a leaner mixture for normal flight.

LANDING LIGHTS – This switch controls the lights on the runway of the *Ark Royal*'s deck. Without them on you cannot land. Once they are on, the view of the landing strip will orient itself for a successful landing.

FUEL – The three marked quadrants represent your three fuel tanks. One tank must be selected before the engine can be started. When one tank is empty, you must switch to another tank. The main fuel tank is number 2, this tank holds three times as much fuel as the wing tanks (number 1 and 3).

You will know when a tank is almost empty when the engine starts to stall. If you switch immediately to another tank containing fuel the engine will automatically restart.

CAMERA – Switching this to on before take off, will enable you to see a playback of your attack on the *Bismarck*.

TORPEDO – If you are planning an attack on the *Bismarck*, you should ensure a torpedo is being carried by your Avenger. To load the torpedo, flick the **LOAD TORPEDO** switch to 'YES' prior to take off.

TAIL WHEEL AND LANDING GEAR – Ensure both of these are in the DOWN position before you attempt to land. During normal flying they should both be in the UP position.

ARRESTER – This hook which dangles from the rear of the Avenger is used to catch onto the landing cables on the deck of the *Ark Royal*. Without it you would probably not be able to stop the aircraft before reaching the end of the runway. Ensure it is in the DOWN position before attempting a landing.

WING LOCK – The wings must always be locked on before attempting a take off.

RPM – or Revolutions Per Minute. This measures the speed of your engine. To adjust the engine speed move the throttle UP or DOWN. Avoid over-revving the engine, the red line is at 5000 RPM.

OIL PRESSURE/OIL TEMPERATURE – Check these gauges frequently to ensure your engine is running smoothly. Try not to let the oil temperature rise above 00 and not to let the pressure drop below 00. Both of these circumstances could cause engine failure. Once the engine does fail it cannot be re-started and you'll have to attempt to ditch the aircraft before it crashes.

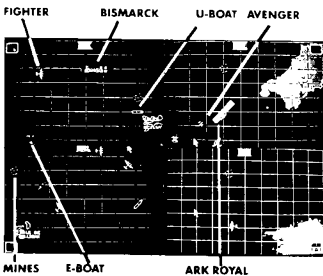
NOTE: There is no camera on the Spectrum and Amstrad CPC versions.

4. Navigator's View

From this view you'll create 'flight plans' and monitor reports regarding the location of your enemy. On some versions of NIGHT RAIDER the map is made up of four quadrants, to move between the quadrants, simply move the cursor with your joystick/mouse.

TO SET A FLIGHT PLAN

1. When on the Navigator's screen, move the joystick to select the desired quadrant.
2. With the joystick/mouse, move the cursor to the desired location and press the **FIRE BUTTON**. (This will cause the destination cursor to drop onto the map.)
3. On the Pilot's screen, line up with the marker which now appears on the compass showing the direction of your course.



AVENGER – This is the location of the *Grumman Avenger* you are flying.

ARK ROYAL – Your home base, the *HMS Ark Royal* aircraft carrier.

ENEMY FIGHTERS – These are advance radar sightings of enemy *Dornier* aircraft.

Each plane on the map represents 1-10 of these aircraft, flying in formation.

E-BOATS – These are the German's answer to the U.S. PT class boats. Each one carries anti-aircraft guns.

Each one of these boats on the map represents 1 – 5 boats sailing together.

U-BOATS – These are German submarines armed with both anti-aircraft guns and torpedoes. However, they are especially deadly as they can only be spotted when they surface. Each one of these represents 1 – 5 U-Boat submarines sailing together.

BISMARCK – This is your ultimate target!!

COMBAT TACTICS

- When releasing torpedoes, fly very low. This lets the torpedoes skim the water, increasing your chances for a perfect 'hit'.
- Fly at less than 2000 feet as often as possible so you can avoid being picked up on enemy radar. This is also a valuable tactic for dive bombing enemy targets and for landing on the *Ark Royal*.
- If a spotlight is tracking you, lose it by quickly changing direction to get out of range of the light.
- Remember to keep your lights off on the Engineer's screen – except when they are definitely needed. Flak increases when the enemy can see you.
- It is a good idea to eliminate as many U-boats and E-boats as you can before attempting to torpedo the *Bismarck*. Otherwise the *Ark Royal* will still be in danger even if the *Bismarck* has been sunk.
- Protect the *Ark Royal* at all costs. Avoid confrontations unless the *Ark Royal* is in danger because flak from enemy fire can easily destroy your Avenger.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD./ACME ANIMATION.

All rights reserved. Licensed to KIXX/LASSEX. Copyright sublists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, renting & selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

NIGHT RAIDER™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CPC Cassette

Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

ATARI ST

Introduisez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

COMMODORE AMIGA

Insérez la disquette 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.

IBM PC ET COMPATIBLES

Insérez votre disquette 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 disquette 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 une disquette rigide en tapant **INSTALL.BAT**.

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 Aellessen, devait accomplir le coup le plus fantastique de toute la guerre, le *Bismarck*. Les forces britanniques furent alertées par Aellessen 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 câble 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 Korsford, 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 sud-ouest 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, pesant 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, refutèrent la prétention des Allemands que le *Bismarck* était invincible. Le *Bismarck* devint alors une cible facile pour les Britanniques, n'avançant 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 se déplaça 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 sombra, la poupe en avant, vers 10h20 du matin.

ENTRAINEMENT DE VOL

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

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!!

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 localise, 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 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. Evitez les confrontations à moins que l'*Ark Royal* ne soit en danger, car le feu ennemi peut facilement détruire votre Avenger.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD/ACME ANIMATION. Tous droits réservés. License a KIXX/KLASSIX. Tous droits réservés. Tous copics, reventes et prêts par des moyens quelconques sont strictement interdits.

NIGHT RAIDER™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 *Kassette*

Die **SHIFT** und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettene recorder drücken und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

SCHNEIDER CPC *Kassette*

CTRL und gleichzeitig die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann **PLAY** auf dem Kassettene recorder.

ATARI ST

Diskett ins Laufwerk einführen und den Computer anschalten. Das Spiel lädt sich dann und läuft automatisch.

IBM PC UND KOMPATIBLE

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

Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk, schalten Sie den Computer ein und klicken Sie den Lichtpfel auf das NIGHT RAIDER Icon. NIGHT RAIDER lädt sich und läuft automatisch.

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 Versorgungsschiffen eskortiert. Die *Bismarck* sollte als Köder fungieren: feindliche Schiffschäfte, die wichtigen Güternachschub begleitetten, sollten abgelenkt werden, so daß die *Prinz Eugen* leichtes Spiel hätte haben sollen .

In der Nacht des 20. Maïs 1941 war eine Gruppe Geheimagenten, Teil eines Küstennetzwerkes, das das gesamte Gebiet zwischen Oslo und Stavanger umfaßte, unter Leitung von Viggo Axelsen gerade dabei, den größten Cood 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 Friedman, durch ein Telegramm vom britischen Marinattaché in Stockholm, Kapitän Harry Denham, aufgeweckt. Der schwedische den Kurs der deutschen Flotte aufgespürt. Diese Nachricht zusammen Kreuzer *Gotland* hat 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 aufgespurt und eindeutig identifiziert waren. Eine 'Spähfrö' der Fotoaufklärereinheit fand schließlich die *Bismarck* an der Seite der *Prinz Eugen* im Korsfjord, dem Eingang zum Hafen von Bergen.

Um 9 Uhr abends am 21. Mal faltte Admiral Tovey, der Oberbefehlshaber der Marine, die Entscheidung, daß der Kreuzer *Hood* zusammen mit dem Schlachtschiff *Prince of Wales* und 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 verfehlt 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 Wellenlängs, dar das Deck des Flugzeugtragers fast 20 Meter auf und ab bewegte.

Der Kommandant der *Bismarck*, Admiral Lutjens, sandte eine Nachricht nach Berlin: *"Schiffmann unfähig. Wir kämpfen bis zur letzten Kugel. Lange liebe 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 Hauptgeschütztürme der *Bismarck*. Sie wurde zuerst zum unbeeleglichen Ziel, und sank schließlich – Bug durch – gegen 10.20 Uhr.

FLUGTRAINING

Bevor Sie sich in eine Kriegezzone 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 Befehlsleiste, 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 MASCHINENGESWEHR MÜSSEN Sie den **FEUERKNOPF** am Joystick oder bei bestimmten Computern den linken Mausknopf drücken.

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).

SCHNEIDER – 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.

SCHNEIDER – Q-Taste drücken.

IBM PC – **ESC** drücken.

AMIGA – **ESC** drücken.

CBM 64/128 – **RUN/STOP**, und **RESTORE**-Taste gemeinsam drücken.

SCHNEIDER 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 MASCHINENGESWEHR SCHIEßEN – Verwenden Sie die I-Taste. Sämtliche anderen Tasten wurden bereits vorher erwähnt.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

ANMERKUNG FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE 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 Kanonenzieleinrichtung 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.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

WIR HEBEN AB

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

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

- Gehen Sie auf den BILDSCHIRM DES INGENIEURS, indem Sie 2 drücken.
- Schalten Sie die **LANDEBELEUCHTUNG** ein.
- Gehen Sie mit Ihr Geschwindigkeit auf unter 175 Meilen pro Stunde.
- Der **ALTIMETER** (Höhenmesser) muß zwischen 50 und 100 Fuß anzeigen.
- Ihre Sinkgeschwindigkeit soll nicht mehr als als vier Fuß pro Sekunde betragen.
- Die Nase des Flugzeuges muß waagrecht sein oder leicht nach oben zeigen.
- 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 selen Ihrer Aufgabe nicht gewachsen.

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

DIE VIER AUSBLICK VON DEM 'AVENGER'

Von Ihrem 'Avenger'-Bomber gibt es vier Bildschirm oder Bildschirmre. Um von einem zum nächsten Bildschirm zu schalten, drücken Sie den entsprechenden Knopf auf Ihrer Tastatur. Jeder der vier Bildschirm wird in Einzelteilen 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 nur aus kontrollieren Sie, daß Sie nicht zu hoch oder zu niedrig, zu schnell oder zu langsam fliegen.

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

Hier folgt eine Beschreibung jeder einzelnen Cockpit-Kontrollfunktion zusammen mit Informationen, wie man diese Kontrollen während des Fluges und im Kampf anwenden kann.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

AIRSPED (Flugeschwindigkeit) – Die Nummern auf der

Wählseibe sind in 100er-Schritten angegeben.

Zur Steuerung der Geschwindigkeit – Gas nach vorne drücken.

Zur Verminderung der Geschwindigkeit – Gas zurückziehen.

ALTITUDE (Flughöhe) – Dieses Meßgerät gibt Ihnen die Höhe des Avenger über der Meeresfläche an. Die größte Zeiger gibt die Höhe in 10er-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 Motors, 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 (Brems) – 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 Gasgriff nach oben drehen.

YOKE (Gesamtübersicht der Kontrollen) – Damit steuern Sie das Flugzeug.

Zum Ansteigen – den Joystick **ZURÜCKZIEHEN**.

Zum Sinken – den Joystick nach **VORNE** drücken.

Zum Schwanken –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 werden (z.B. wenn auf einem der anderen vier Bildschirme ein Angriff erfolgt).

2. Das Blickfeld des Heckschützen

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

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 Bildschirmen 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.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

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 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 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 (Landeleuchtung) – 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 an sicher, daß Ihr 'Avenger' ein Torpedo tragt. 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' herab 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 über 300 Grad und daß der Druck unter 60 PSI liegt. 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 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

- Wenn Sie sich auf dem Bildschirm des Navigators befinden, dann müssen Sie zuerst den gewünschten Quadranten auswählen.
- 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.
- Auf dem Bildschirm des Piloten müssen Sie auf dem Kompass die Markierung mit Ihrer Flugrichtung zur Deckung bringen.

(DIE ABBILDUNGEN BEFINDEN SICH IN DER ENGLISCHEN VERSION.)

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 Radarschneisen feindlicher *Dornier*-Flugzeuge. Jedes Flugzeugsymbol auf der Karte stellt 1 bis 10 dieser Flugzeuge dar, die im Informationsfeld fliegen.

E-BOATS (feindliches Torpedoboot) – Das ist die Antwort der Deutschen auf die amerikanischen Boote der PT-Klasse. Jedes von ihnen tragt Fliegerabwehrkanonen. Jedes Schiffsymbol 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!

KAMPTAKTIKEN

- Fliegen Sie sehr niedrig, wenn Sie Torpedos abschließen. 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 <