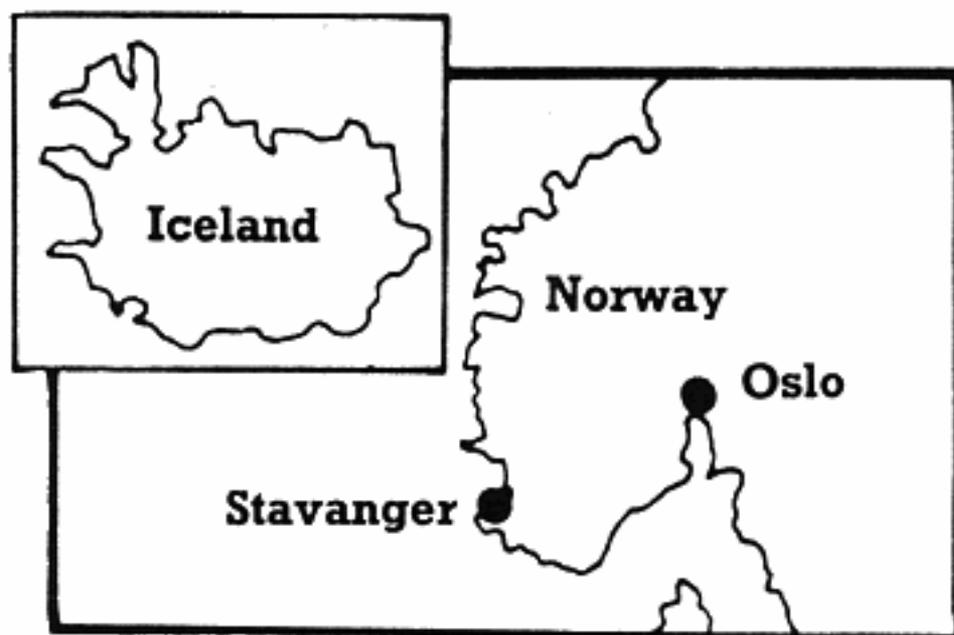


# Night Raider™

## 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 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. 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'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 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 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 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 – PUSSEZ** 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 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 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).

**POUR TIRER A LA MITRAILLETTE** – Appuyez sur le **BOUTON DU MANCHE A BALAI**.

**POUR LACHER UNE TORPILLE** – Varie selon l'ordinateur:

**SPECTRUM ET AMSTRAD** – Appuyez sur **L** deux fois (une fois pour apprêter la torpille, une deuxième fois pour la lancer).

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

**POUR VOIR L'ECRAN DE SITUATION** (Status Screen) – Appuyez sur **S**.

**POUR FAIRE UNE PAUSE** (Pause) – Appuyez sur **P** (Appuyez sur **F7** pour le CBM64).

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

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

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

**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.

## **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'), 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) indique 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'AUTHENTIQUE**

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.

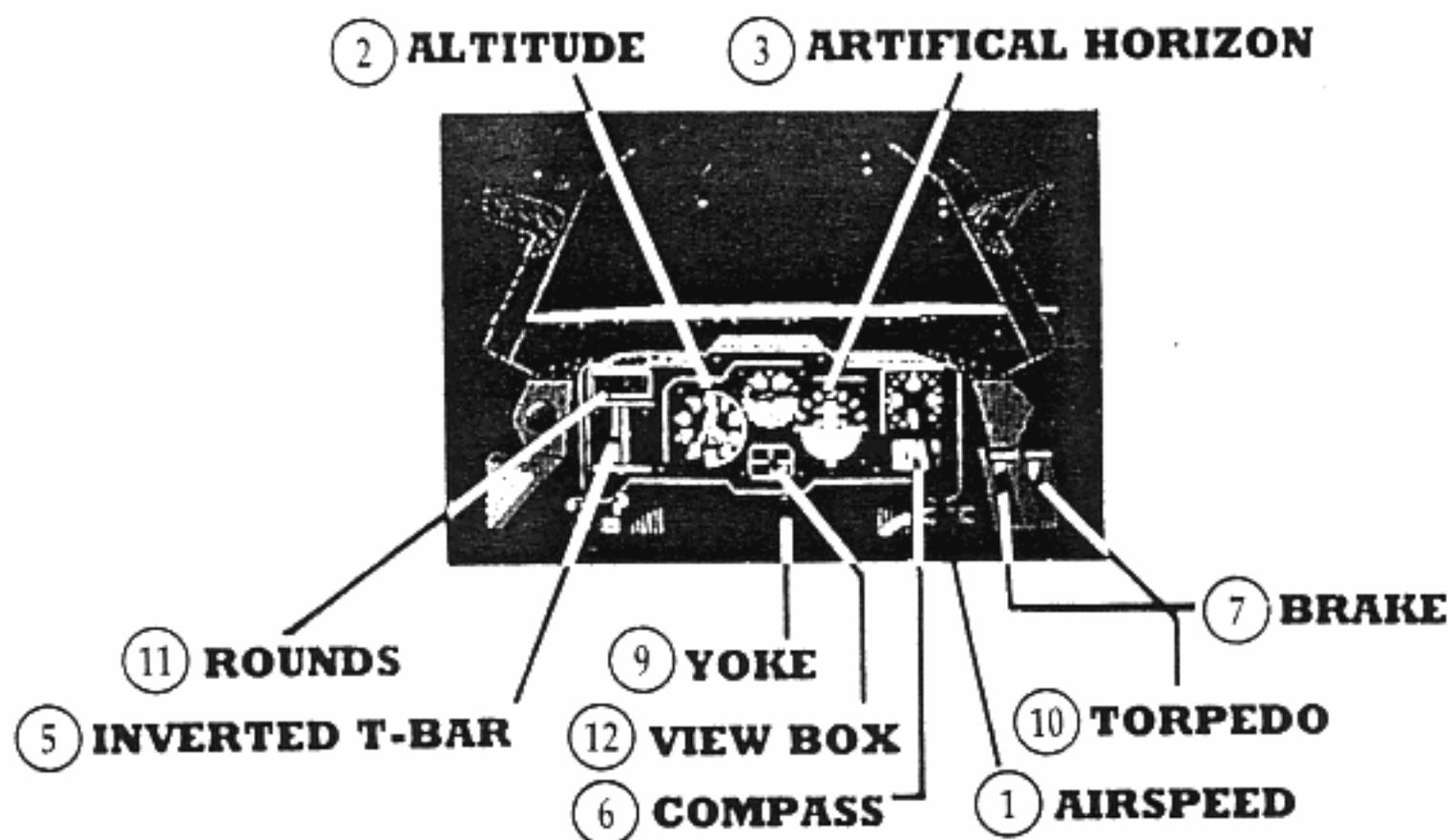
Une fois que vous avez accepté une mission, soyez prêt à attaquer les forces navales allemandes comme si vous y étiez.

## **QUATRE VUES DE L'AVENGER**

Il y a quatre points de vue possibles 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 indique la hauteur de l'Avenger au-dessus du niveau de la mer.

La grande aiguille indique l'altitude en dizaines.

L'aiguille moyenne indique l'altitude en centaines.

La petite aiguille indique l'altitude en milliers.

**3. HORIZON ARTIFICIEL** – Indique la position de l'horizon par rapport à l'eau, vu du 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. Alignez-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.

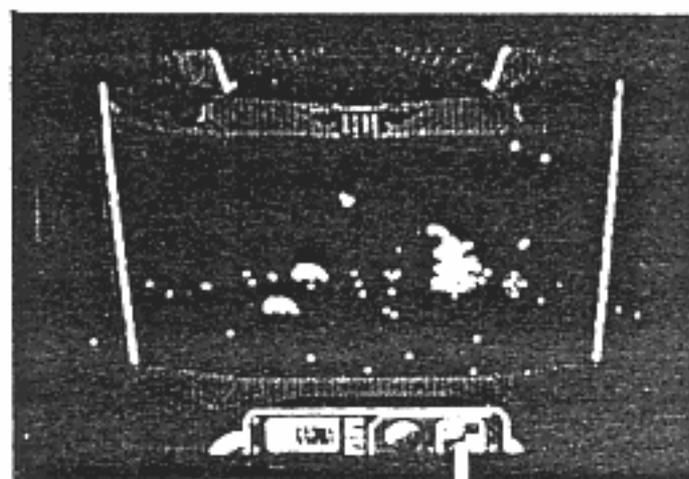
**POUR VIRER SUR L'AILE** – Tournez le manche à balai soit vers la **GAUCHE** soit vers la **DROITE**.

**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 a lieu sur l'un des quatre autres écrans disponibles).

## 2. La Vue de L'Artilleur Arrière



**ECRAN DE VUE**

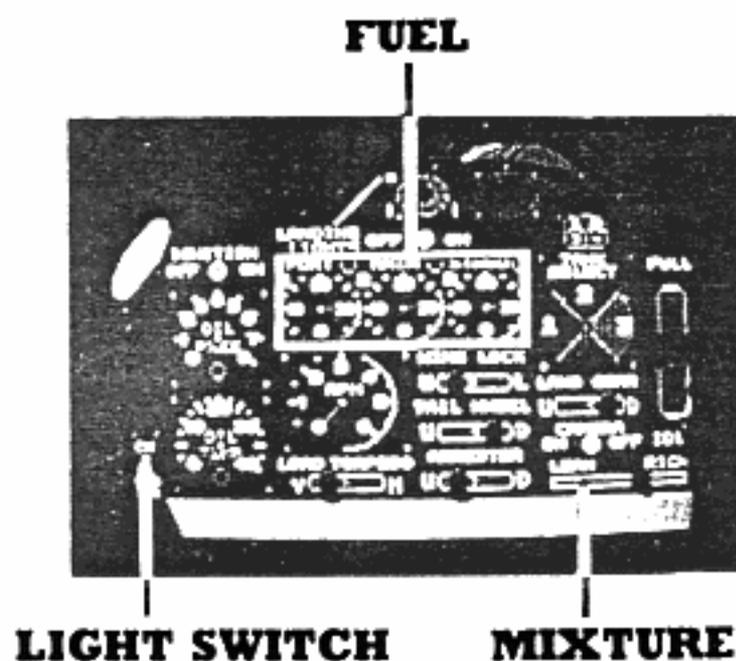
**MUNITIONS RESTANTES** – Quand l'indicateur atteint zéro, vous avez épuisé votre puissance de feu.

**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 a 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'ATERRISSAGE** – 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'un 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 (numéros 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'ATERRISSAGE** – 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 de 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.

**PRESSION 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

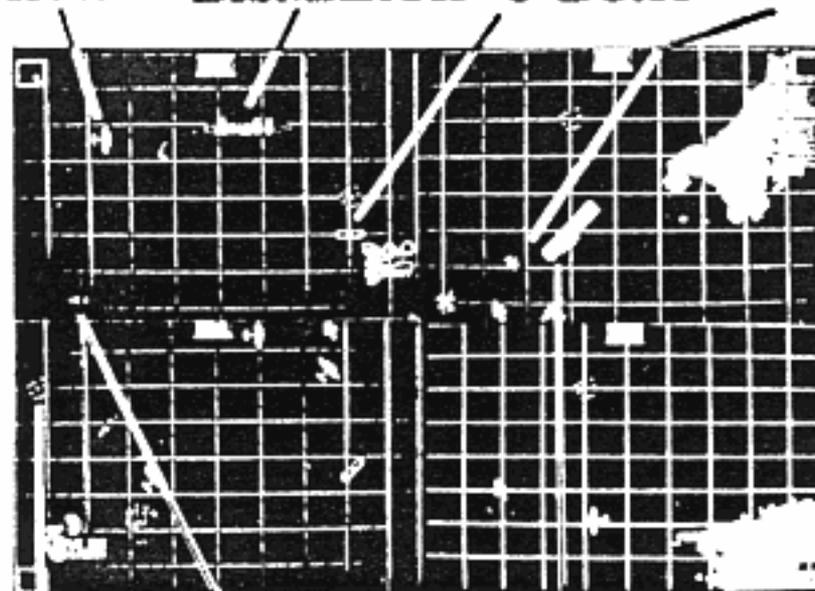
A partir de cet écran vous créez des 'plans de vol' et vous serez à l'écoute des rapports sur la position de l'ennemi. Sur certaines versions de NIGHT RAIDER la carte consiste en quatre quadrants, pour vous déplacer de l'un à l'autre des quadrants il vous suffit de déplacer le curseur avec votre manche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

**CHASSEURS  
ENNEMIS**

**FIGHTER BISMARCK U-BOAT AVENGER**



**MINES E-BOAT ARK ROYAL**

**AVENGER** – Indique 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 ultime cible!!

## **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*.