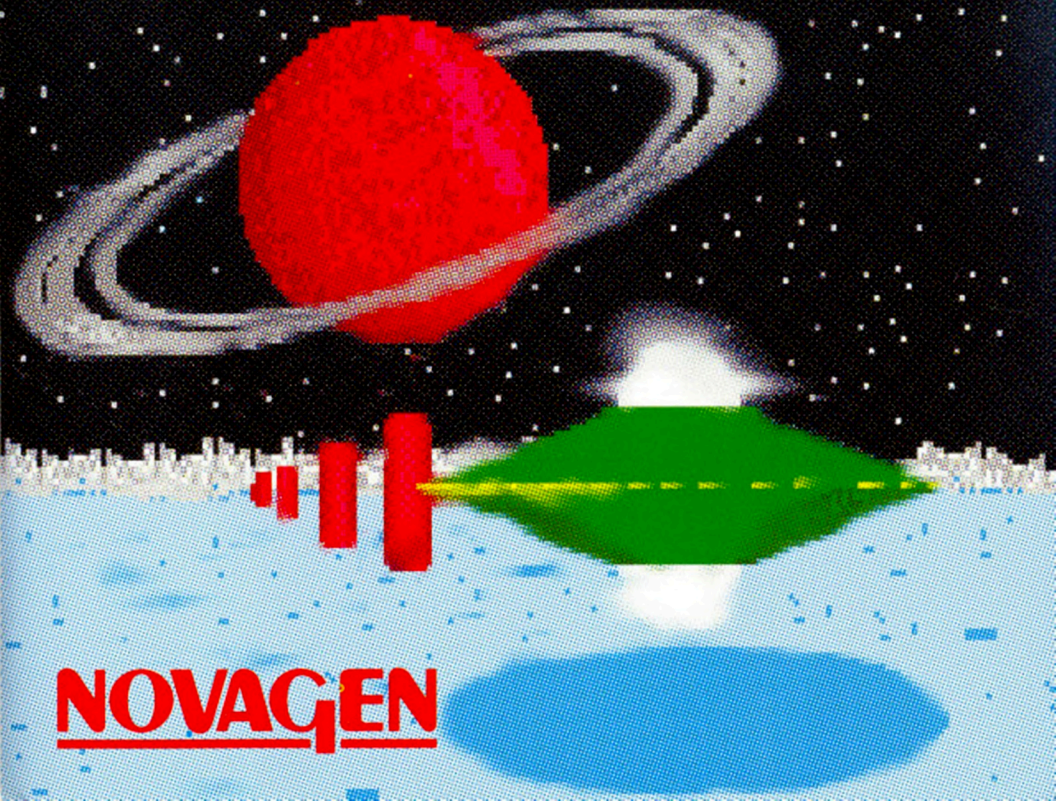


PAUL WOAKES

# ENCOUNTER



NOVAGEN

## GAME DESCRIPTION

Encounter is a fast-action arcade game of ground combat with inter-level space flight sequences through increasingly intensive meteorite storms. Gameplay is selected from three skill standards: Novice Advanced Expert.

The ground battle arenas are vast plains littered with mysterious cylindrical obelisks. Your incursion has triggered a relentless attack. The enemy is a fleet of alien craft that arrive through white stargates. Their shots are targeted on you. Additionally, homing missiles and smart bombs are deployed against you. Other than colliding with cylinders, you can move freely over the battlefields, and fire at will.

Enemy shots and your own shots will ricochet off cylinders. This factor can be an integral part of both your attack and defensive strategies. Locate behind cylinders for a temporary safe haven, but beware! The enemy moves around rapidly and you can be shot from any angle, including from behind, either directly or by rebounding enemy shots.

You must shoot each enemy craft and homing missile and either shoot or out-maneuvre the smart bombs.

## LEVELS

The game can be progressed through (and beyond) eight levels. Each arena introduces increasingly challenging new enemy strategies.

The number of enemy targets ranged against you on each level is displayed on your panel. On eliminating all of these, your stargate exit opens. Look for a black rectangular hole. Its appearance is indicated by an audible warning and its location then shows as a blip on your radar. Move quickly through the centre of the gate before it closes.

You will be propelled at high speed through a hail of meteorites which you must avoid, and pass through the end stargate to reach a new level. If you are hit by a meteorite, you will be returned to the previous level.

Following 'Game Over', you may re-start a new game at any level that you have reached in the play session. Press a keyboard number key corresponding to the required level number.

## SHIELDS

You begin each game with four shields. One shield is lost on each enemy hit scored against you, or if you collide with a space

meteorite. On completion of each level, you are awarded one additional shield (up to a maximum of nine shields held).

## SYSTEMS

A lit yellow panel light warns of an enemy presence and the radar scanner can locate its position. Blue flashing lights indicate enemy shots being fired. You are warned of the approach of a homing missile by a flashing red light and the sound of its low-menacing whine which increases in pitch as it approaches.

## SCORE

Scores accumulated on the panel are awarded for every enemy hit and reflect their relative difficulty.

### CONTROLS

Select Skill Standard	Press F1
(Shown at top of screen)	
Begin Game / Fire shots	Press Joystick FIRE
Travel	Move joystick in direction
Pause Game	Press <HELP> key
Continue from Pause	Press any keyboard key
Quit Game	Press <F10> key

To re-start a new game from a previously achieved level, press the appropriate keyboard number key first.

### HI-SCORE TABLE

Entered on exceeding 1000 score

Select letter	Joystick Up / Down
Move to next letter	Joystick Right
Move to previous letter	Joystick Left
Enter when Completed	Press Joystick Fire

## HELPFUL HINTS

Go after the enemy. Move forwards and backwards at angles keeping enemy shots in view. Use the cylinders for protection. Back away from homing missiles to gain time. Most important - just don't stand still!

## SPIELBESCHREIBUNG

Encounter ist ein schnell ablaufendes Spielhallen-Spiel, in dem es um Bodenkampf mit Raumflug-Sequenzen zwischen verschiedenen Levels durch zunehmend intensivere Meteoritenstürme geht. Für das Spiel stehen drei Spielstärken zur Verfügung: Anfänger, Fortgeschrittener und Experte. (Novice, Advanced & Expert)

Die Bodenschlacht-Arenen sind riesige Ebenen, die mit geheimnisvollen zylindrischen Obelisken übersät sind. Ihr Eindringen hat einen unerbittlichen Angriff ausgelöst. Der Feind ist eine Flotte außerirdischer Raumschiffe, die durch weiße Sternentore hindurch ankommen. Ihre Schüsse sind auf Sie gerichtet. Zusätzlich werden zielsuchende Geschosse und Smart Bombs gegen Sie eingesetzt. Abgesehen von Kollisionen mit Zylindern können Sie sich frei auf den Schlachtfeldern bewegen und nach Wunsch schießen.

Feindliche Schüsse und Ihre eigenen Schüsse prallen von Zylindern ab. Dieser Faktor kann ein integraler Bestandteil sowohl Ihrer Angriffs- als auch Verteidigungsstrategie sein. Positionieren Sie sich hinter Zylindern für einen vorübergehenden Unterschlupf, aber aufgepaßt! Der Feind bewegt sich schnell umher, und Sie können aus jedem Winkel beschossen werden, einschließlich von hinten, entweder direkt oder durch abprallende feindliche Schüsse.

Sie müssen jedes feindliche Raumschiff und zielsuchende Geschöß abschießen und Smart Bombs entweder abschießen oder ausmanövrieren.

## LEVELS

Das Spiel kann über acht Levels (und darüber hinaus) ablaufen. Jede Arena führt zunehmend herausfordernde neue feindliche Strategien vor.

Die Anzahl von gegen Sie gerichteten feindlichen Zielen auf jedem Level wird auf Ihrer Schalttafel dargestellt. Durch Eliminierung all dieser öffnet sich Ihr nächster Sternentore-Ausgang. Suchen Sie nach einem schwarzen, rechteckigen Loch. Sein Erscheinen wird durch eine hörbare Warnung angezeigt, und seine Position erscheint als ein Echozeichen auf Ihrem Radar. Bewegen Sie sich schnell durch das Zentrum der Pforte, bevor sie sich schließt.

Sie werden unter hoher Geschwindigkeit durch einen Meteoritenhagel geschleudert, dem Sie ausweichen müssen, und Sie passieren durch eine Sternentore am Ende, um einen neuen Level zu erreichen. Wenn Sie von einem Meteoriten getroffen werden, werden Sie an den vorherigen Level zurückversetzt.

Nach 'Game Over' können Sie ein neues Spiel auf jeglichem Level beginnen, den Sie beim Spielvorgang erreicht haben. Drücken Sie eine Zahl auf der Tastatur, die dem gewünschten Level entspricht.

## SCHUTZSCHIRME

Sie beginnen jedes Spiel mit vier Schutzschirmen. Ein Schutzschirm geht bei

jedem feindlichen Treffer gegen Sie verloren, oder wenn Sie mit einem kosmischen Meteoriten kollidieren. Bei Abschluß jedes Levels erhalten Sie einen zusätzlichen Schutzschirm (bis zu einem Maximum von neun Schutzschirmen, die Sie besitzen können).

## SYSTEME

Eine aufleuchtende gelbe Lampe auf der Schalttafel warnt vor feindlicher Gegenwart, und die Radarantenne kann Ihre Position bestimmen. Blaue Blinklichter zeigen abgefeuerte feindliche Schüsse an. Sie werden vor dem Herannahen eines zielsuchenden Geschosses durch ein rotes Blinklicht gewarnt, und den Ton seines tiefen, drohenden Heulens, dessen Lautstärke zunimmt, während es sich nähert.

## SPIELSTAND

Punkte, auf der Schalttafel angesammelt, werden für jeden feindlichen Treffer vergeben und spiegeln ihren relativen Schwierigkeitsgrad wider.

### BEDIENUNGSELEMENTE WÄHLEN DER SPIELSTÄRKE

Oben am Bildschirm angezeigt	Drücken Sie F1
Spielbeginn / Abfeuern von Schüssen	Drücken Sie Joystick FIRE
Bewegung	Bewegen Sie Joystick in entsprechende Richtung
Spielunterbrechung	Drücken Sie <HELP> - Taste
Fortfahren nach Unterbrechung	Drücken Sie beliebige Taste
	auf der Tastatur
Spielende	Drücken Sie <F10> - Taste

Um ein neues Spiel auf einem zuvor erreichten Level zu beginnen, drücken Sie zuerst die entsprechende Nummertaste auf der Tastatur.

### HI-SCORE-TABELLE

Bei Überschreiten eines Spielstands von 1000 eingeben

Buchstaben wählen	Joystick Auf / Ab
Fortschreiten zum nächsten Buchstaben	Joystick Rechts
Rückschreiten zum vorigen Buchstaben	Joystick Links
Eingabe bei Abschluß	Drücken Sie Joystick FIRE

## NÜTZLICHE HINWEISE

Verfolgen Sie den Feind. Bewegen Sie sich schräg vorwärts und rückwärts und behalten Sie feindliche Schüsse im Auge. Benutzen Sie die Zylinder zum Schutz. Ziehen Sie sich vor zielsuchenden Geschossen zurück, um Zeit zu gewinnen. Und am wichtigsten - stehen Sie nicht nur still!

## DESCRIPTION DU JEU

Encontrer est un jeu d'arcade de combat terrestre, à action rapide, avec séquences de vols spaciaux entre les niveaux, à travers des orages de météorites de plus en plus intenses. Le jeu comporte trois échelons d'adresse : Débutant Perfectionnant & Expert. (Novice Advanced & Expert)

Les batailles terrestres ont lieu dans d'immenses plaines jonchées d'obélisques cylindriques mystérieuses. Votre intrusion a déclenché une attaque impitoyable. L'ennemi est une flotte de vaisseaux extra-terrestres qui arrivent par des barrières stellaires blanches. Leur tir est dirigé contre vous. De plus, des missiles directionnels et des bombes ingénieuses sont déployés contre vous. Dans la mesure où vous évitez d'entrer en collision avec les cylindres, vous pouvez vous déplacer librement sur le champ de bataille et tirer à volonté.

Les tirs ennemis et vos propres tirs font ricochet sur les cylindres. Ce facteur peut faire partie de votre stratégie d'attaque mais aussi de défense. Cachez-vous derrière les cylindres pour vous mettre à l'abri momentanément, mais attention! L'ennemi se déplace rapidement et il peut vous tirer dessus de n'importe quel angle, y compris de derrière, soit directement soit en faisant rebondir ses tirs.

Vous devez abattre chaque vaisseau ennemi et chaque missile directionnel et vous pouvez soit abattre soit déjouer les bombes ingénieuses.

## NIVEAUX

Vous pouvez faire progresser le jeu sur huit niveaux (et au-delà). Chaque champ de bataille introduit de nouvelles stratégies ennemies qui proposent des défis de plus en plus élaborés.

Le nombre de cibles ennemies rangées contre vous pour chaque niveau est affiché sur votre tableau de bord. Lorsque vous les avez toutes éliminées, votre barrière stellaire s'ouvre. Cherchez un trou rectangulaire noir. Son apparition est signalée par un avertisseur sonore et un spot apparaît alors sur votre radar pour indiquer son emplacement. Passez rapidement la barrière avant qu'elle ne se ferme.

Vous serez propulsé à grande vitesse à travers une volée de météorites que vous devez éviter; puis vous devez traverser la dernière barrière stellaire pour atteindre le niveau supérieur. Si vous êtes touché par une météorite, vous serez ramené au niveau antérieur.

À la fin de la partie, vous pouvez recommencer un nouveau jeu à partir d'un des niveaux que vous avez atteints au cours de la partie. Appuyez sur la touche du clavier correspondant au niveau désiré.

## BOUCLIERS

Vous commencez chaque partie avec quatre boucliers. Vous perdez un bouclier

à chaque coup marqué par l'ennemi contre vous ou si vous entrez en collision avec une météorite de l'espace. Lorsque vous avez terminé un niveau, vous gagnez un bouclier supplémentaire (jusqu'à un maximum de neuf boucliers à la fois).

## SYSTEMES

Une lampe jaune sur votre tableau de bord vous avertit de la présence ennemie et l'antenne radar peut localiser sa position. Des voyants lumineux bleus signalent les tirs ennemis. Vous êtes averti de l'approche d'un missile directionnel par un voyant lumineux rouge et le bruit de son faible gémissement menaçant dont le registre augmente lorsqu'il approche.

## MARQUE

Les points, qui s'accumulent sur le tableau de bord, sont accordés pour chaque impact ennemi et traduisent leur relative difficulté.

### COMMANDES

Sélection de l'échelon d'adresse (indiqué en haut de l'écran)	Appuyer sur F1
Début du jeu / Tir	Appuyer sur FIRE sur la manette
Déplacement	Tourner la manette sans le sens désiré
Pause	Appuyer sur la touche <HELP>
Reprise après une pause	Appuyer sur une touche quelconque du clavier
Sortie du jeu	Appuyer sur la touche <F10>

Pour recommencer une nouvelle partie à partir d'un niveau obtenu antérieurement, appuyer d'abord sur la touche du clavier correspondante.

### TABLEAU DE MARQUE ÉLEVÉE

Entré lorsque la marque dépasse 1000 points

Sélectionner une lettre	Manette en haut ou en bas
Aller à la lettre suivante	Manette à droite
Revenir à la lettre précédente	Manette à gauche
Entrer lorsque le tableau est complété	Appuyer sur la touche Fire de la manette

## CONSEILS UTILES

Attaquez l'ennemi. Déplacez-vous en avant et en arrière avec des angles permettant de garder un œil sur le tir ennemi. Utilisez les cylindres pour vous protéger. Faites marche arrière devant les missiles directionnels pour gagner du temps. Très important: ne restez pas inactif!

## DESCRIZIONE DEL GIOCO

Encounter è un video game estremamente rapido, di combattimenti terrestri, con sequenze di voli spaziali attraverso tempeste sempre più intense di meteoriti tra un livello e l'altro. Il gioco viene selezionato fra tre standard di abilità: Principiante Avanzato & Esperto. (Novice Advanced & Expert)

Gli scenari dei combattimenti terrestri sono delle vaste pianure costellate di misteriosi obelischi cilindrici. La vostra incursione ha scatenato un attacco feroce. Il nemico è costituito da una flotta di navi extraterrestri che giungono sul pianeta passando attraverso porte stellari bianche. I loro colpi sono diretti verso di voi. Inoltre, missili che rientrano alla base e bombe intelligenti possono essere impiegati per annientarvi. Cercando di evitare la collisione con i cilindri, potete spostarvi a piacere sui campi di battaglia e far fuoco a più non posso.

I colpi del nemico ed i vostri rimbalzeranno sui cilindri; questo fattore potrà essere una parte integrante del vostro attacco e delle vostre strategie difensive. Nascondetevi dietro ai cilindri per porvi temporaneamente al riparo ma... attenzione! Il nemico si sposta rapidamente e vi potrà sparare da qualsiasi posizione, anche alle vostre spalle, direttamente o facendo rimbalzare i propri colpi.

Dovrete far fuori tutte le navi nemiche ed i potenti missili e colpire o mettere fuori uso le bombe intelligenti.

## LIVELLI

Il gioco progredisce attraverso (ed oltre) otto livelli. Ogni scenario presenta nuove strategie nemiche sempre più difficili da annientare.

Il numero degli obiettivi nemici contro cui vi dovrete misurare in ciascun livello appare sul vostro pannello. All'eliminazione di tutti gli obiettivi, l'uscita della porta stellare si aprirà. Cercate il buco nero rettangolare. La sua apparizione vi viene indicata da un segnale sonoro e la sua posizione appare come un blip intermittente sul vostro radar. Passate rapidamente attraverso il centro della porta prima che essa si chiuda.

Verrete spinti a velocità supersonica attraverso una pioggia di meteoriti, che dovrete evitare, per passare quindi attraverso la porta stellare finale e raggiungere il nuovo livello. Se verrete colpiti da una meteorite, ritornerete al livello precedente.

All'apparizione di "Game Over", potrete iniziare un nuovo gioco al livello da voi raggiunto nella sessione precedente. Premete il tasto della tastiera corrispondente a tale livello.

## SCUDI DIFENSIVI

Iniziate ogni gioco con quattro scudi difensivi, che perderete uno alla volta ogni qualvolta che il nemico riesca a colpirvi o se entrerete in collisione con

una meteorite spaziale. Al termine di ciascun livello, vi verrà aggiudicato uno scudo aggiuntivo (sino ad un massimo di nove).

## SISTEMI

Una luce gialla accesa sul pannello vi metterà in guardia dalla presenza del nemico e lo scanner radar potrà individuarne la posizione. Le luci blu lampeggianti indicheranno che il nemico avrà aperto fuoco contro di voi. Vi verrà avvisato l'avvicinamento di un missile di ritorno alla base da una luce rossa lampeggiante e dal suono minaccioso che aumenterà man mano che esso si avvicina.

## PUNTEGGIO

I punti, accumulati sul pannello, vengono attribuiti per ogni nemico abbattuto e riflettono la difficoltà dell'azione.

### COMANDI

#### Standard Abilità Selezionata

Visualizzato nella parte superiore dello schermo	Premere F1
Inizio gioco/Aprire il fuoco	Premere FIRE sul joystick
Spostamento	Spostare il joystick nella direzione desiderata
Pausa gioco	Premere il tasto <HELP>
Riprendere dopo pausa	Premere un tasto qualsiasi
Interrompere il gioco	Premere il tasto <F10>

Per iniziare un nuovo gioco a partire dal livello raggiunto in precedenza, premere per primo il tasto numerico sulla tastiera corrispondente al livello desiderato.

### TABELLONE DEI PUNTEGGI PIÙ ALTI

Accesso quando si superano 1000 punti

Selezionare lettera	Joystick in alto/in basso
Passare alla lettera successiva	Joystick a destra
Passare alla lettera precedente	Joystick a sinistra
Memorizzazione	Premere "FIRE" sul joystick

## SUGGERIMENTI UTILI

Inseguite il nemico. Spostatevi in avanti ed all'indietro in posizione angolare, senza perdere di vista i colpi del nemico. Usate i cilindri per proteggervi. Allontanatevi dai missili che rientrano alla base per guadagnare tempo utile. Ma soprattutto... non rimanete immobili!



# ENCOUNTER



## GAME LOAD INSTRUCTIONS

- AMIGA:** Connect joystick through Port 2. Switch on monitor & computer.  
On the call for WORKBENCH, insert your Game Disk for autoload.
- ATARI:** Connect joystick through Port 1. Switch on monitor.  
Place Game Disk in Drive Switch on computer for autoload.



## ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES SPIELS

- AMIGA:** Schließen Sie Joystick über Anschluß 2 an. Schalten Sie Monitor und Computer ein. Beim Aufruf von WORKBENCH schieben Sie Ihre Spieldiskette zwecks automatischem Laden ein.
- ATARI:** Schließen Sie Joystick über Anschluß 1 an. Schalten Sie Monitor ein. Schieben Sie Spieldiskette in Laufwerk A. Schalten Sie Computer zwecks automatischem Laden ein.



## INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE JEU

- AMIGA:** Connecter la manette de jeu à la porte d'accès 2. Mettre l'écran et l'ordinateur sous tension. Lorsque le message "WORKBENCH" apparaît, insérer la disquette de jeu qui est chargée automatiquement.
- ATARI:** Connecter la manette de jeu à la porte d'accès 1. Mettre l'écran sous tension. Placer la disquette de jeu dans le lecteur A. Mettre l'ordinateur sous tension pour le chargement automatique.



## ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO

- AMIGA:** Collegare il joystick alla Porta 2. Accendere monitor e computer. Quando sullo schermo appare WORKBENCH, inserire il Game Disk, che verrà caricato automaticamente.
- ATARI:** Collegare il joystick alla Porta 1. Accendere il monitor. Inserire il Game Disk nel Drive A. Accendere il computer, per procedere con il caricamento automatico del gioco.

## ENCOUNTER GAME GRAPHICS DATA - MO WARDEN

# NOVAGEN

Amiga is a trademark of Commodore Amiga Inc.  
Atari is a registered trademark of Atari Corp.  
Encounter is a trademark of Novagen Software Ltd  
Copyright © 1991 Novagen Software Ltd-All rights reserved

MADE IN ENGLAND

NOTE It is illegal to back-up or copy the software contained on the Encounter Disk