

PAUL
WOLKE

AMIGA ENCOUNTER



NOVAGEN

ENCOUNTER



Back in 1984, Commodore and Atari gamers were stunned by the realism of this high-speed 3D arcade action battle simulation.

Encounter met with world-wide acclaim that marked the debut of author Paul Woakes. His new 16-bit re-work of that classic gains immeasurably from enhanced graphics and retains every element of sheer excitement generated by the original. Gripping ground combat switches to frenetic avoidance of a space meteorite storm as you take the stargate exit from each battle arena to advance to the next in your pursuit of an increasingly viscious enemy.

The Encounter continues...!



En remontant en 1984, les joueurs des jeux Commodore et Atari étaient abasourdis du réalisme de cette simulation de batailles pleines d'actions à grande vitesse et à trois dimensions, qui se trouvait dans les centres d'amusements.

"Encounter" a été salué unanimement, au niveau international, ce qui a marqué le début de l'auteur Paul Woakes. Son renouvellement 16-bit de ce classique prend infiniment de l'avance grâce à des graphiques améliorés, et retient toute l'excitation véritable créée par l'original. Un combat terrestre palpitant se transforme en action d'éviter un bombardement de météorites dans l'espace, pendant que vous sortez par la porte menant aux étoiles, en quittant chaque arène de bataille afin d'avancer à la prochaine, à la poursuite d'un ennemi de plus en plus méchant. La Rencontre continue...!



Im Jahre 1984 wurden Commodore und Atarispieler von der Realitätänahe dieses äußerst schnellen, dreidimensionalen und actiongeladenen Kampfsimulators verblüfft.

"Encounter" - das Debüt von Autor Paul Woakes - wurde weltweit mit beifall bedacht. Seine 16-bit Überarbeitung des Klassikers but entscheidend durch verbesserte Graphiken gewonnen und behält dennoch alle in der Originalversion enthaltenen Spannungsmomente bei. Fesseler Kampf am Boden geht über in den verzweiferten Versuch, einem Meteoritensturm im All auszuweichen, sobald Du einen Kampfschauplatz über das Sternentor verläßt, um in der Verfolgung des zunchmend tückischen Feindes zum nächsten Kampfort zu gelangen.

Die Feindliche begagnung geht weiter...!



Sin dal 1984, i giocatori di Commodore ed Atari vennero colpiti dal realismo dell'azione di questa battaglia simulata tridimensionale ad alta velocità.

Il gioco "Encounter" ottenne un consenso internazionale che segnò il debutto dell'autore Paul Woakes. La sua nuova rielaborazione a 16 bit di questo gioco classico è resa ancora più stimolante dai grafici perfezionati, pur sempre mantenendo ogni elemento eccitante che già procurava la versione originale. L'avvincente combattimento campale si trasforma in una frenetica azione per cercare di scansare una tempesta di meteoriti spaziali, ogni volta che si prende l'uscita del cancello stellato da ogni campo di battaglia, per proseguire nell'inseguimento di un nemico sempre più imprevedibile. Il Combattimento continua...!

