

Hilt

Amiga Arena

Copyright © CopyrightÂ©2002 by Amiga Arena.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Hilt		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Amiga Arena	August 13, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Hilt	1
1.1	Hilt II	1
1.2	Hinweis	1
1.3	Tips	2
1.4	Geschichte	2
1.5	Dank an..	4
1.6	Quick Start	4
1.7	Missionen und Feldzüge	5
1.8	Einheiten	6
1.9	Waffen	7

Chapter 1

Hilt

1.1 Hilt II

```
.. AMIGA · ARENA ..  
p.r.e.s.e.n.t.s  
.... _ -- "HILT II" German Guide Version 1.2 -- _ .....
```

```
Hinweis  
- Installation, Updates ect.
```

```
Tips  
- Tips!
```

```
Geschichte  
- Wann wurde was gemacht!
```

```
Dank an..  
- Hall of Fame
```

```
Anleitung
```

```
Mission/Feldzug
```

```
Einheiten
```

```
Waffen
```

1.2 Hinweis

"Hilt II" © 1996 Scorpius Software / © Deutsche Edition Amiga Arena 2002

Hierbei handelt es sich um die Deutschsprachige Version des Strategie Spiels ←
Hilt II.

Das Spiel Hilt II in der Englischen und Deutschsprachigen Version können Sie
unter <http://www.online-club.de/~ARENA/hilt.html> downloaden.

"Hilt II" wurde in von "CU AMIGA" mit 91% bewertet.

Viel Spass wünscht die AMIGA ARENA!

Installation

Auf Standard Amiga Rechnern ist Hilt2 direkt von Diskette spielbar oder HD.
(Kopieren Sie das Hilt2 Verzeichniss einfach auf HD und ändern Sie die assigns!)
User unter AmigaOS 3.9 sollten das Tool "NoAGA" benutzen um Hilt2 von
Diskette oder HD spielen zu können.
Mit dem WHDload Installer läst sich Hilt2 zusätzlich auf HD Installieren.

Updates

Es werden noch die beiden Feldzüge "Bughunt" und "Flameout" folgen.
Diese und in Zukunft überarbeitete Mission files
können Sie von der Hilt Seite downloaden und kopieren Sie
dann einfach in das Verzeichniss "Data".

1.3 Tips

APs

Die max. anzahl der APs (Action Punkte) verringert sich umso mehr
Waffen eine Einheit im Ausrüstungsmenü bekommt!
D.h. volle Ausrüstung einer Einheit bedeuten weniger APs pro Spielrunde!

Zurück zur WB

User die unter WHDLoad spielen verlassen Hilt2 in der regel mit "F10"
man kann Hilt2 aber auch beenden indem Sie links oben (Ecke) im Startmenü klicken!

1.4 Geschichte

Übersetzt von Christian Busse und Olaf Köbnik 2002.

06.10.02

- Mission: Spacelab überarbeitet.

05.10.02

- Mission: Starwreck und Skeleton
- Alle Missionen sind jetzt in Deutsch fertig!

04.10.02

- Mission: Retrieve

03.10.02

- Hilt2 German Disk Version fertig
- Mission: Reactor, Catacomb
- Guide überarbeitet (Missionen, Feldzüge, Hinweis)

28.09.02

- Mission: Dreatnought
- Guide überarbeitet (Waffen)
- Screenshots mit Beschreibung erstellt

21.09.02

- Mission: Deapsea, Domeraid
- Guide überarbeitet (Waffen)

15.09.02

- Guide überarbeitet (Quickstart hinzugefügt)

14.09.02

- Hilt II mainfile überarbeitet

12.09.02

- Mission: Moonbase, Spacelab

08.09.02

- Hilt II mainfile *final*

31.08.02

- Hilt II (beta) Inventar

28.08.02

- Feldzüge: Terrorist1, Terrorist2, Terrorist3, Terrorist4 (final)

23.08.02

- HiltII (beta)
-

- Feldzüge:Tutorial2,Holowar1,Holowar2 (final)

22.08.02

Erste Veröffentlichung der Files

- HiltII (beta)
- Feldzüge:Originals,Tutorial1 (final)

1.5 Dank an..

Die Deutschsprachige Version haben ermöglicht:

Mark Sheeky

dem Entwickler von Hilt II für seine Hilfe.

Christian Busse

ohne Ihn wäre dies alles nicht möglich gewesen!
Übersetzung der Missionen und dem "mainfile".

Richard Kapp

Für die Screenshots.

.... __ -- © Amiga Arena 2002 -- __

"Hilt II" © 1996 Scorpius Software

1.6 Quick Start

Quickstart

1. Wählen Sie NEUES SPIEL (New Game) und klicken Sie an einen Namen unter der Spalte ' Missionen.' ↔
 2. Lesen Sie Ihre Aufträge.LINKES Klicken,um den Text zu beschleunigen.
 3. Wählen Sie eine Mannschaft aus.
 4. Rüsten Sie Ihre Mannschaft aus, RECHTS klicken auf das Ausgang Icon,um das spiel zu beginnen. ↔
 - LINKS klicken Sie auf das Auto-Equip Icon die ausgewählte Einheit wird ausgerüstet. ↔
-

- RECHTS klicken Sie auf das Auto-Equip Icon an und Ihr ganzes Team wird ausgerüstet. ↔
- * Wenn Sie einen Feind (durch Anblick oder auf Radar) ermitteln, erscheint ACHTUNG LEBENSFORM im Anzeige Kasten. ↔
LINKS klicken Sie auf LETZTE GESEHENE FEINDLICHE Icon, um die LEBENSFORM aufzudecken. ↔
Wenn es auf Radar gesehen wird, erscheint die LEBENSFORM als weiss Scheibe.
- * LINKS klicken Sie um etwas in der Ausrüstungs Liste zu benutzen. z.B..
 - Klicken Sie auf Panzerung um sie zu tragen.
 - Klicken Sie auf einen Schlüssel zum öffnen/Schliessen von Türen.
 - Klicken Sie auf eine Granate, um sie zu werfen.
- RECHTS klicken um Informationen über Gegenstände aus Ihrer Ausrüstung zu erfahren. ↔
- * Um zu feuern:
 1. Klicken Sie den Namen der Waffe im kleinen Kasten links an. (Über der Ausrüstungsliste) ↔
 2. Wählen Sie eine Schussart. Schnellschüsse (snap shot) haben eine geringere Trefferquote als Zielschüsse (aimed shot). ↔
 - Flammen beschädigen jedermann so seien Sie Vorsichtig vor Feuer.
- * Öffnen/Benutzen Sie Türen, Terminals indem Sie nahe bei ihnen stehen und Auf LINKS klicken. ↔
- * Die Icons Links bedeuten.
 - BEENDEN SIE SPIEL (Quit Game)
 - HEBEN SIE AUF
 - LEGEN SIE AB
 - GEGENWÄRTIGE WAFFE NACHLADEN
 - LETZTER GESEHENER FEIND ANZEIGEN
 - NÄCHSTE EINHEIT
 - CENTRE EINHEIT
 - RUNDENENDE
- * Die grossen Zahlen sind Ihre Aktionspunkte (AP).
Wenn diese verbraucht sind und Sie nichts mehr machen können, wählen Sie einfach die nächste Einheit.
- * Nachdem alle Einheiten bewegt worden sind, beenden Sie die Runde.
Der Computer verschiebt dann seine Armee.
Sollte es Angriffe/Kämpfe geben werden diese gezeigt.

1.7 Missionen und Feldzüge

Sie können "Missionen" oder "Feldzüge" spielen.

Missionen

Hierbei handelt es sich um Einzel Aufträge die Sie mit Ihrem Team zu erfüllen haben.

Feldzüge

Hier werden mehrere einzel Missionen nacheinander gespielt, wobei Sie Ihre Ausrüstung und Team Mitglieder aus der zuletzt gespielten Mission beibehalten.

1.8 Einheiten

Der Verwuester (Desolator)

ist der beste Kaempfer
Hohe Kampfkraft und Durchhaltevermoegen!

TX

sein Stahlueberzug gibt Ihm einen hohen Verteidigungs FaKtor.

Robomorph

ist das Hirn der Truppe.
Er gehort mit zu den staerksten.

Trakker

sehr vielseitige Allround Einheit.

Der Major

ist der Fallenexperte.
Aufspueren und teils immun gegen Fallen.

Chameleon

ist der schnellste im Team.
Hoher Geschicklichkeits Faktor.

Max

ist der Computer Experte.
Hohe Reparatur Faehigkeit und Spezial Interface

Phisio

hat die seltene Faehigkeit schnell zu heilen.

1.9 Waffen

Auto-Pistole

Eine schwache Waffe die wegen ihrer hohen Energiekapazität als Reserve nützlich ↔ sein kann.

Ziel Schuss: 14 APs
Kurz Schuss: 7 APs
Zerstör Faktor: 5
Gewicht (Kilo): 8
Max. Schuss: 150

Powergun

Die Standard X-Militär Angriffswaffe.
Das Design kombiniert Leichtgewichtigkeit mit hoher Stärke.

Ziel Schuss:
Kurz Schuss:
Zerstör Faktor:
Gewicht (Kilo):
Max. Schuss:

Minigun

Eine grosse schwere Kanone mit sieben Multiläufen für hohe Feuergeschwindigkeit.

Ziel Schuss: 20 APs
Kurz Schuss: 10 APs
Zerstör Faktor: 24
Gewicht (Kilo): 20
Max. Schuss: 35

Lasergewehr

Ein Energiestrahler, der mittels induzierter Emission zur Lichtverstärkung einen ↔ intensiven Strahl liefert.

Ziel Schuss: 22 APs
Kurz Schuss: 11 APs
Zerstör Faktor: 17
Gewicht (Kilo): 12
Max. Schuss: 50

Alpha Ray

Eine Laservariante, die dank eines Zetabit-Strahlers einen sehr geringen ↔ Energieverbrauch aufweist.

Ziel Schuss: 30 APs
Kurz Schuss: 15 APs
Zerstör Faktor: 18
Gewicht (Kilo): 20
Max. Schuss: 65

Roto-Kanone

Eine schwere Waffe zum Abfeuern von Panzergranaten.
Der rotierende Lauf verhindert das Blockieren.

Ziel Schuss: 32 APs
Kurz Schuss: 16 APs
Zerstör Faktor: 30
Gewicht (Kilo): 22
Max. Schuss: 25

Sturmkanone

Eine mächtige Schlachtfeldwaffe, die hochexplosive Granaten abfeuert.

Ziel Schuss: 40 APs
Kurz Schuss: 20 APs
Zerstör Faktor: 35
Gewicht (Kilo): 22
Max. Schuss: 8

Napalm-Kanone

Kompaktes Brandbomben Ziel- und Abschussystem.

Ziel Schuss: 40 APs
Kurz Schuss: 20 APs
Zerstör Faktor: 10
Gewicht (Kilo): 25
Max. Schuss: 20

Raketenrohr

Ein computergesteuertes Raketen-Ziel- und Abschussystem.
Kann vier grosse Raketen aufnehmen.

Ziel Schuss: 46 APs
Kurz Schuss: 23 APs
Zerstör Faktor: 45
Gewicht (Kilo): 28
Max. Schuss: 4

Disruptor

Ein Strahl glühend heisser angeregter Ionen wird von dieser Kanone ausgestossen,
welcher jedes unglückliche Ziel schmilzt.

Ziel Schuss: 40 APs
Kurz Schuss: 20 APs
Zerstör Faktor: 40
Gewicht (Kilo): 30
Max. Schuss: 20

Schwerer Brenner

Eine pyroexplosive Waffe mit mittlerem Sprengradius und hohem ↔
Brennintensitätsfaktor.

Ziel Schuss: 44 APs
Kurz Schuss: 22 APs
Zerstör Faktor: 14
Gewicht (Kilo): 30
Max. Schuss: 16

Krell-Rakete

Eine autarke Raketenbombe mit Wegwerf-Abschussrohr und beschränkter ↔
Zieleinrichtung.

Abschuss : 40 APs
Zerstör Faktor: 45
Gewicht (Kilo): 8
Radius : 5x5

Lähmungsbombe

Eine Handgranate, die das Ziel durch Neuralparalyse lähmt.
Lähmt Ziel zwei Züge lang.

Abschuss : 25 APs
Gewicht (Kilo): 5
Radius : 3x3

Handgranate

Mittelgross Plaztex-Sprengstoff-Ladung in einer Hand-Sprengkapsel.

Abschuss : 25 APs
Zerstör Faktor: 35
Gewicht (Kilo): 6
Radius : 3x3

Brandbombe

Ein Brandsatz, um alles in der Nähe der Bombe bei Detonation in Brand zu setzen.

Abschuss : 25 APs
Zerstör Faktor: 10
Gewicht (Kilo): 6
Radius : 3x3

Novabombe

Eine Hochleistungs-Thermogranate mit grossem Sprengradius.
Eine tödliche Waffe.

Abschuss : 35 APs
Zerstör Faktor: 40
Gewicht (Kilo): 7
Radius : 5x5

Remex-Ladung

Eine verheerende Bombe für Abrissarbeiten.
Wird mittels Funksteuerung gezündet.

Abschuss : 20 APs
Zerstör Faktor: 90
Gewicht (Kilo): 4
Radius : 5x5

Aufschlagsmine

Eine lokalisierte Annäherungs-Mine.
Explodiert, wenn jemand darauf tritt oder sie einen festen Gegenstand trifft.

Ioneninduktor

Eine grosse Betäubungsbombe mit der zusätzlichen Fähigkeit, solide Trümmer ←
wegzusprengen,
die wenig Schaden anrichtet.

Eisenrohr

Ein kurzes hohles Rohr aus einer Titan-Eisen-Legierung.

Angriff : 10 APs
Zerstör Faktor: 10
Gewicht (Kilo): 5

Power-Dreschflegel

Ein Dreschflegel komplett mit einer Energiefeldeinheit, die Schockwellen durch ←
jedes Ziel sendet.

Angriff : 10 APs
Zerstör Faktor: 25
Gewicht (Kilo): 8

Kettensäge

Eine Kettensäge mit hartem kristallinem Sägeblatt.
Ist unhandlich, schneidet aber durch alles.

Angriff : 10 APs
Zerstör Faktor: 17
Gewicht (Kilo): 6
