

**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

<b>1</b>	<b>Hilt</b>	<b>1</b>
1.1	Hilt II . . . . .	1
1.2	hinweis . . . . .	1
1.3	geschichte . . . . .	2
1.4	dank . . . . .	3
1.5	anleitung . . . . .	3
1.6	Missionen . . . . .	5
1.7	Einheiten . . . . .	5
1.8	waffen . . . . .	6

---

# Chapter 1

## Hilt

### 1.1 Hilt II

.. AMIGA · ARENA ..

p·r·e·s·e·n·t·s

.... \_ -- "HILT II" German Edition -- \_ ....

Hinweis

- bevor es losgeht..

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.

#### 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.

Hilt2 können Sie beenden indem Sie links oben (Ecke) im Startmenü klicken!

## 1.3 geschichte

Übersetzt von Christian Busse und Olaf Köbnik 2002.  
-----

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)

## 1.4 dank

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

## 1.5 anleitung

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.



## 1.6 Missionen

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.

## 1.7 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 gehört 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.

## 1.8 waffen

Auto-Pistole

-----

Eine schwache Waffe die wegen ihrer hohen Energiekapazitä 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 Energiestrahл, 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

---