

Unreal : Return to Na Pali



Der erste Missionpack zum (meiner Meinung nach) genialsten aller 3D-Shooter enthält 17 neue und große Levels, drei neue Waffen und vier neue Multiplayermodi.

Zunächst einige Informationen zum Spielgeschehen:

- Zwischen den einzelnen Levels bekommt man meistens eine Auswertung der Abschüsse und einen Ausschnitt aus dem elektronischen Tagebuch des Protagonisten zu sehen bzw. hören.
- Die drei neuen Waffen erweisen sich nicht gerade als durchschlagkräftige Werkzeuge: Das Sturmgewehr ist im Primärmodus genau aber nicht sehr durchschlagkräftig, im Sekundärmodus genauer, langsamer aber auch kräftiger, da fünf Schüsse auf einmal abgefeuert werden. Der Granatwerfer ist zu ungenau und zu schwach, im Sekundärmodus kann man damit ganz gut Fallen legen. Der Raketenwerfer schießt zwar schneller als der Eightball-Werfer, ist dafür aber auch schwächer und nicht aufladbar.
- Alle drei Waffen sind im Multiplayermodus jedoch ganz gut zu gebrauchen. Das neue Tauchgerät lädt sich nun an der Luft wieder auf und ist eigentlich das beste neue Item. Zwar wurde auch der Multiplayermodus erweitert, aber der Terran-Waffen-Modus ist nichts besonderes und der Marinemodus unterscheidet sich lediglich durch die Texturen der Akteure von einem normalen Deathmatch..

Die Schwierigkeitsgrade sind gut ausbalanciert. Wer Unreal auf mittlerem Schwierigkeitsgrad gut durchspielen konnte kann auch hier zum mittleren greifen. Insgesamt kann ich den auch jedem anderen empfehlen, da man nur an zwei Stellen wirklich ackern muss.

Die Komplettlösung basiert auf der deutschen Version und dem mittleren Schwierigkeitsgrad

Level 1: Die Höhen von Na Pali (Die Abendfälle)

Zunächst den Landeplatz durchsuchen und dann dem Gang folgen. Die linke Tür führt zu einem Wachraum mit der Automag. Weiter dem Gang folgen bis nach draußen. Hier sollte man die UMS-Kisten zerschließen und das Sturmgewehr samt Munition einsammeln. Weitere Munition für die Automag findet man im Haus und im Wasser.

Auf der anderen Seite den Brute beim Mineneingang umlegen und oben durch die Tür. Nun zu Fuß nach unten und den Brute erledigen. Nun weiter und im Freien dem Weg oben an den Abendfällen folgen bis man zu einem Eingang kommt, an dem einige Brutes herumliegen.

Vorher sollte man aber noch mit einem der Aufzüge nach unten zum Wasser fahren, denn hier findet man außer Brutes und einem Elite-Brute auch noch ein Superhealth-Pack, eine Rüstung, jede Menge Munition und die ASMD. Wieder oben öffnet man per Schalter die Tür und tritt hindurch. Machen Sie sich nun auf die erste Begegnung mit den kleinen, wieselflinken aber trotzdem gefährlichen Predator gefasst.

Am besten wehrt man diese Viecher mit der ASMD ab, da sie sie auf Distanz hält. Nun einen Weg der nach oben führt suchen und dort den Schalter drücken. Auf einer der Kisten findet man noch die Stinger.

Nun kann man noch mal zurück und bei der nächsten Tür nach rechts gehen (Tür die vorher nicht aufging) und hier bis nach oben laufen. Hier oben findet man einige Gegner, Munition und einen Schildgürtel.



Level 2: Neves Kreuzung

Zunächst nach draußen laufen und bis zum Wasser. Hier trifft man auf die ersten zwei Skaarj. Im Wasser findet man den Granatwerfer und einen geheimen Eingang zum Turm. Oben findet man dort die Flakkanone. Weiterhin ist ein Röhreneingang:

- Der erste Gang nach rechts führt einem zu einer Weste.
- Der zweite Gang nach rechts bringt einem zu einem Brunnen.
- Der Gang geradeaus bringt einem zum nächsten größeren Wassergebiet, das man über Land erreicht indem man durch das Tor geht.



Im Haus auf Stelzen im Wasser findet man etwas Munition. Weiter über die Holzpfähle und der Schlucht folgen bis zur Brücke. Hier die Krall und Predator ausschalten und hinten in den Brunnen ohne Gitter springen.

Level 3: Der Brunnen von Eldorado

Zunächst bis zum Aufzug vorkämpfen und dann nach oben. Hier aktiviert man die drei Schalter an den Seiten und wartet, bis die Tür aufgeht. Im mittleren Schwierigkeitsgrad taucht überraschend ein Skaarj auf, der einem in diesem engen Raum gefährlich wird. Draußen in den Brunnen hopsen und durch die Röhren bis zum Röhrensystem, indem man eben noch wahr. Links ist allerdings nun ein Weg frei, durch den man in ein neues Tunnelsystem kommt. Bei einem der mit einem Kreuz verschlossenen Röhren ist ein Stück Kreuz weg gebrochen und man kann weiter bis zum Ausgang.



An Land hüpfert man zuerst ins Wasser und ergötzt sich an Munition und dann ab ins Boot.

Level 4: Glathriel Dorf - Teil 1

Am Dorf angekommen geht man rechts den Weg hoch und betritt das Haus links. Im Keller beschießt man mit ASMD oder Sekundärfunktion des Sturmgewehrs die brüchige Stelle und krabbelt hindurch.

Level 5: Glathriel Dorf - Teil 2

Zunächst speichern.

Die neuen Spinnen können schießen und halten etwas mehr aus, als die Skaarj-Larven aus dem Hauptspiel.

Durchsuchen Sie die Räume und suchen Sie dann gegenüber des Sarkophags in der Mitte einen Schalter an einer der Säulen.

Nun öffnet sich ein kleiner Geheimraum, indem man eine URL findet:

<http://www.ocrana.de>

So weit ich weis, handelt es sich hierbei um einen Unreal-Clan.

Nun nach oben durch kämpfen und in der Kirche den Skaarj abwehren, der durch das Fenster über dem Altar kommt. Draußen geht's nach rechts und über die Mauer in das eigentliche Dorf. Nach rechts hin taucht plötzlich ein Nali auf, der vor einem Skaarj flüchtet. Beschützt man ihn will er Ihnen kurz etwas zeigen, vergisst es dann aber wieder ganz schnell. In seinem Raum findet man hinten einen Schalter (oder wollte der Nali Ihnen nur diesen Schalter zeigen?), mit dem man das Tor hinter dem Fenster öffnet. Gehen Sie nun dorthin und dann nach oben.



Zunächst geht's auf das Dach, wo man Munition findet. Hier kann man nun über einige Dächer (dem Pfeil folgen) auf das Dach gegenüber springen und einen geheimen Raum betreten. Nun wieder zurück und in das Gebäude. Säubern Sie es von Feinden und legen Sie im Erdgeschoss den Hebel um. Nun oben durch die Tür in die Bibliothek und unten weiter. Schalten Sie die drei Krall aus und laufen Sie nach draußen. Hier den Schalter umlegen und nach links zum Hof mit der eingestürzten Brücke.

Hier in das Gebäude rechts und oben einen Skaarj ausschalten und dann den Hebel umlegen. Nun über die Brücke hüpfen und an auf der anderen Seite dem Weg bis zur Höhle folgen.

Level 6: Annäherung an die UMS Prometheus

Laufen Sie bis zum Dorf und schalten Sie unterwegs einige Predator aus. Hinter dem Dorf liegt eine Höhle, in der man zunächst einen Gasbag ausschaltet und danach über die Holzbrücke (Vorsicht: Stürzt ein!) läuft. Weiter hinten trifft man auf einige Spinnen und kann auf einer der Kisten einen Schildgürtel einsammeln. Nun mit dem Aufzug links nach oben.



Level 7: UMS Prometheus

Laufen Sie nach draußen und springen Sie zum Vorsprung unter Ihnen und dann ganz runter. Nun zur Prometheus und unter ihr den Eingang suchen.

Nachdem man die beiden Wachen ausgeschaltet hat durch die Türen im hinteren Teil in den Gang. Im Lagerraum in der Mitte findet man den Raketenwerfer. Nun über die Lichtbrücke in den zweiten Teil des Schiffes. Hier kann man zwischen drei Wegen wählen: Geradeaus: Oben ist der Weg durch einen Schild versperrt.

Rechts: Man trifft auf Gegner und findet etwas Munition, kein weiterkommen möglich.

Links: Laufen Sie bis zur Lava oder was es auch ist und hüpfen Sie über die Bruchstücke in die Antriebsröhre. Auf dem Schiff läuft man zur anderen Seite und springt in die Kammern, die von einem Bruch freigelegt wurden. Mit dem rechten Aufzug fährt man hier nach unten und über eine weitere Lichtbrücke wieder zurück zum anderen Schiffsteil. Nach rechts hin säubert man die Quartiere und durchsucht Sie dann. In der zerstörten Krankenstation lässt man sich durch das Loch fallen.



Level 8: Annäherung an die UMS Prometheus (Schon wieder ?)

In den Quartieren finden Sie einen Suchscheinwerfer. Nun durch die Rohre links und im durch Wasser überfluteten nächsten Raum drei der Schleimmonster töten.

Hinten klettert man links in eine weitere Röhre und schießt sich unten den Weg durch eine Glasscheibe frei.

Nun bis zur Shuttle-Rampe und hier über die Stahlträger ins Kontrollzentrum.

Hier sammelt man den/die/das Weapons-Log ein und wird an einer der Konsolen unangenehm überrascht. Sobald die Sequenz zu Ende ist muss man einige Söldner ausschalten.

In den Quartieren rechts findet man etwas Munition ansonsten geht's links weiter zum Aufzug.

Oben zunächst nach draußen und die UMS-Kisten durchsuchen. Nun auf der Brücke die Systeme aktivieren (einfach die Konsole in der Mitte vor dem Stuhl des Captains berühren) und dann tauchen Sie auf.

Mit den blauen Strahlen werden Sie runter gebeamt, die Marines. Insgesamt werden drei mal drei Marines erscheinen.

Die ersten beiden Trupps können Sie im Schiff gut ausschalten, aber das dritte Team ist mit Raketenwerfer ausgestattet, weshalb man schnell selbst draufgehen kann.

Hat man Sie erledigt zerstört einer dieser Strahlen rechts am Bug des Schiffes, an der Stelle, wo das Schiff den Berg schrammt, einige Felsen. Hier einfach in die Höhle springen und sich den Weg frei schießen.

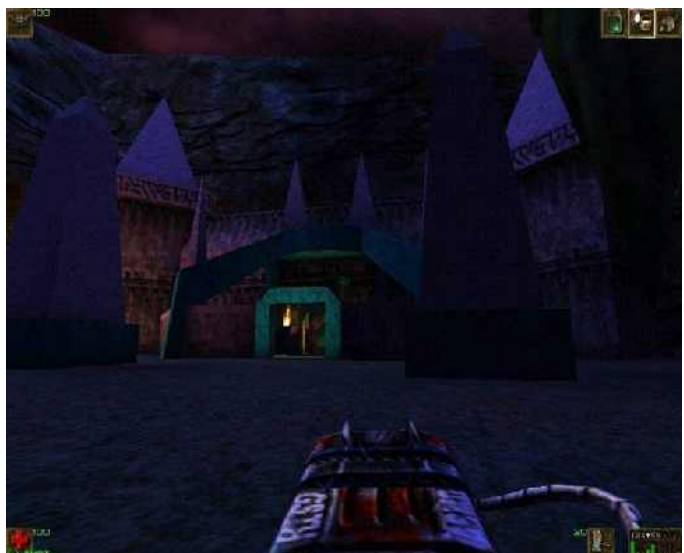


Level 9: Das Tal der Spitzen

Zunächst ab ins Wasser und sobald wie möglich rechts an Land gehen. Hier schaltet man einen Titan und einige Skaarj aus. Will man schnell zum Levelausgang einfach immer nach rechts und vor dem Tempel einen weiteren Titan umlegen.

Das erforschen der Gegend lohnt sich aber auf jeden Fall. Links findet man eine Kirche samt Eightball, Dispersion-Upgrade, Schutzschild und Munition. Zudem kann man aus einiger Entfernung den Sunspire sehen, den man ja bereits durchwandert hat.

Hier noch mal der Level von oben und Start und Zielpunkt eingetragen.



Level 10: Nagomis Enge

Laufen Sie bis zum Ende der Schlucht und dann ab ins Wasser. An Land geht's nach links. Über diesen Weg kommt man an einem Tempeleingang und einem Mineneingang vorbei. Sehen Sie sich genau um (auch im Wasser) und betreten Sie dann den unteren Tempeleingang.

Level 11: Velora-Tempel

Kämpfen Sie sich bis zum Raum mit dem Steingesicht und dem Schalter vor. Mit dem Aufzug fährt man nach unten und läuft über die Holzbalken bis zum großen Raum mit der Brücke in der Mitte.

Zunächst folgt man dem linken Weg bis zur großen Halle mit einem Hebel. Diesen umlegen und dann dahinter runter springen.

Hier die Flakkanone einsammeln und dann zurück in den Raum mit der Brücke.

Nun den Weg geradeaus wählen und bei der Falle ein Stück davor stehen bleiben und speichern. Sie müssen wenn die Falle noch zugeschnappt ist schon springen, wenn Sie dicht davor stehen werden Sie garantiert "gematscht".

Auf der anderen Seite bis zum Raum mit einem weiteren Steingesicht.

Hier über die Zunge in das Innere des Ungetüms und auf dem Holzbalken nach rechts oder links springen. Hier dem Weg folgen und einige Krall erledigen. Am Ende sammelt man einen Schildgürtel ein und springt wieder auf den Balken.

Im nächsten Raum mit dem großen Pfeiler in der Mitte erledigt man zunächst die Spinnen und schießt dann auf die linke Seite des Pfeilers mit dem Raketenwerfer.

Nun stürzt die Säule nach links und haut ein Loch in die Wand zu einem Geheimraum. Nun im Hauptweg weiter, über das Wasser und dahinter bis zu einer weiteren Falle.

Links und rechts drückt man bei den Quellen die Schalter und geht dann wieder zur Falle. Ist Sie zugeschnappt schnell los rennen, denn bis Sie wieder zuschnappt dauert es etwas. Beim linken Aufzug den rechten etwas versteckten Hebel umlegen und dann mit dem Aufzug nach oben. Hier zum Ausgang kämpfen (vgl. Levelingang).



Level 12: Nagomis Passage

Von der Architektur her mit dem Level Nagomis Enge völlig identisch. Diesmal können Sie jedoch noch einige Predator und einen Titan beim unteren Tempeleingang erledigen, bevor Sie zum Mineneingang gehen und den Brute-Wächter umlegen.

Bevor man die Mine betritt sollte man wieder die Gewässer durchsuchen, da die UMS Bodega Bay anscheinend immer noch Container abwirft.



Level 13: Tarydium Gießerei

Laufen Sie bis zur großen Halle und schalten Sie hier alle Gegner aus. Nun mit neuer Ausrüstung (Minigun) in das linke Tor und den von einem Skaarj bewachten Hebel umlegen. Dann wieder in die Halle und durch das rechte Tor. Hier den Hebel umlegen und in die Haupthalle. Mit dem Aufzug hoch und einige Skaarj erledigen. Die Munition einsammeln (auch auf den Turbinen) und nach rechts hin dem Gang folgen (immer oben bleiben) bis zu den Laufbändern und hier die Konsole lesen "Seit unserem letzten Unfall sind 0 Tage vergangen" - Na wunderbar.



Springen Sie durch die gefährlichen Schneideblätter und denken Sie daran, was an der Konsole stand: "Letzer Unfall vor 0 Tagen". Übrigens: Auch in Half-Life gibt es einen ähnlichen Abschnitt! Am Ende des Laufbandes sitzt ein Skaarj und ein Brute. Nun weiter bis zum Kontrollraum und hier auf das Glas in der Mitte springen. Unten den Brute erledigen und weiter, bis ein weiterer Elite-

Brute durch die Wand bricht. Nun weiter bis zum Aufzug rechts hinten und hoch. Oben rennt ein Skaarj gerade zu einem Schalter, der die Brücke sprengt. Sie können ihn aufhalten, um es etwas bequemer zu haben, müssen es aber nicht. Entweder über die Brücke laufen oder springen, sofern Sie zerstört wurde, und rechts runter springen. Hier den Skaarj-Nachwuchs ausschalten und weiter bis zum Raum, der von einem Nali bewacht wird. Durch das zweite Fenster an der Decke kommt ein Skaarj, den Sie schnell ausschalten sollten. Nun den Anzug und den Schildgürtel einsammeln und nach rechts dem Weg folgen, bis man wieder im Raum mit der Brücke ist.



Hier zum Schalter mit der Temperaturanzeige fallen lassen und den Schalter umlegen. Sobald die Röhre durch Überhitzung gesprungen ist betritt man Sie und läuft nach links. Am Ende über die Stufen und weiteren Fließbändern zu dem linken Eingang. Nachdem der wieder verschlossen wurde und wieder ein Brute durch die Wand kommt hüpfen Sie in das so entstandene Loch und laufen zum Schalter hinten. Sobald der Riesenaufzug wieder oben ist erledigen Sie einen ganz gemeinen Skaarj und folgen dem Gang bis zum Ofen. Nun auf das Fließband springen und unten zur rechten Tür, die nun offen ist. Hier bis zum Kontrollraum oder was das auch ist. Nach rechts hin findet man das Bio-Gewehr samt Munition. Der richtige Weg liegt links, folgen Sie ihm bis zur Lava und springen Sie dort in die Röhre. Laufen Sie möglichst ohne anzuhalten bis zum Ende, denn das Rohr bricht an einer Stelle und Sie können in die Lava fallen. Weiter bis zum Ende, das von einem weiteren Bruch eingeleitet wird. Im nächsten Raum den hinter der funktionierenden Tür stehenden Brute ausschalten und danach den, der hinter der Kaputten hervorkommt. Nun das Superhealth-Pack einsammeln und dem Gang bis zum Raum mit dem Wasser unter dem Weg folgen. Braucht man ein e neue Rüstung einfach ins Wasser springen, den/die/das Slith erledigen und das Gitter beim Tunnel zerschießen (Eine Achtkugel reicht). Nun bis zur Rüstung tauchen. Ansonsten mit dem Aufzug rechts ein Stockwerk nach oben. Hier die Gegner ausschalten und dann weitere Stockwerke hoch. Ganz oben mit einem Schalter den Deckel öffnen und in die Brühe hopsen. Nun dem Tunnelsystem folgen, bis man wieder an Land gehen kann. Hier erwartet einem jedoch schon gleich ein Elite-Brute. Der Raum mit den vier Säulen erweist sich als Aufzug, sobald man den Schalter betätigt. Bevor man unten allerdings aussteigen kann muss man noch einen Skaarj umlegen.

Level 14: Die Gießerei

Laufen Sie bis zur Brücke und schalten Sie den Elite-Brute auf der anderen Seite aus. Nun dem Weg folgen und bei der Gallerie einen weiteren Brute erledigen und sich dann die Gegenstände schnappen.

Bevor man jetzt weitergeht, sollte man sich umdrehen und nach oben an die Decke schauen. Neben dem Schacht, der nach oben führt, sieht man einen kleinen Schalter.

Schießen Sie mit einer Waffe darauf und ein Geheimgang rechts tut sich auf.

Hier schnappt man sich die Sprungstiefel und springt dann in den Schacht hoch. Hier findet man am Ende ein Superhealthpack.

Nun weiter bis zu dem Raum mit der Pumpe. Wie sich herausstellt hat er einen Zwilling (den Raum mein ich). Mit dem Aufzug zwischen den beiden geht's nach oben und dort dem Weg folgen. Am Ende links und rechts die Schalter betätigen und wieder zurück zu einem der beiden Behälter.

Durch den Überdruck sind Sie geplatzt und man kann ins Wasser hopsen (nur mit Schutzanzug).

Hier sollten Sie sich umsehen, denn Sie findet Munition und ein Superhealth-Pack.

Weiter bis man wieder an Land gehen kann und hier bis zum Raum mit den vier Löchern an den Seiten.

Unten findet man Munition.

Oben folgt man dem Weg bis man zu einem Raum kommt, in dem ein Kran befestigt ist. Man muss zuerst nach unten und dort über die grüne Brühe zum Schalter. Sobald man ihn umgelegt hat durch die Tür an der Seite und einen weiteren kleinen roten Schalter drücken und dann durchs Wasser an den sich automatisch öffnenden Barrieren vorbei wieder zum Raum mit dem Kran.

Nun den Schalter umlegen und durch das Loch im Tor (Heretic II besitzt ein ähnliches Rätsel) zum Raum mit einem großen Behälter in der Mitte. Hier links hinten dem Gang folgen und mit dem Aufzug in den Kontrollraum. Nun wieder zum Raum mit dem Behälter zurück und rechts hinten hoch.

In das Wasser springen und einmal nach links, rechts und nach noch einmal nach links und dann auftauchen. Folgen Sie hier dem rechten Gang bis zum Raum mit einem kreisförmigen Deckel in der Mitte. Fahren Sie mit dem Aufzug hoch und aktivieren Sie links einen Schalter. Nun zurück und in das Loch springen.

Oben vom Aufzug springen und hinter sich den größeren Raum mit einem Alienschiff erkunden. Nun zurück zum Loch, durch das man kam, und entweder den rechten oder linken Weg wählen.

Mit einem weiteren Aufzug nach unten und zum Raum mit einem weiteren Kran oben. Laufen Sie nach rechts und aktivieren Sie oben den Kran.

Nun mit ihm zur anderen Seite und hier den Schalter drücken.

Unten durch die linke nun offene Tür gehen und mit mehreren Aufzügen runter.

Im nächsten großen Raum den Riesen-Skaarj (Ist das der König ???) erledigen und durch das Loch runter und dann zum Aufzug, der weit nach oben führt.



Level 15: Watcher of the Sky

Dieser Level spielt in eisigen Gefilden, man rutscht also die ganze Zeit in der Gegend herum. Erledigen Sie zunächst einige normale Gegner, bevor Sie sich weiter in die Schlucht wagen und so gegen einen (je nach Schwierigkeitsgrad auch mal zwei) Titan antreten müssen. Hat man alle Gegner ausgeschaltet am Ende in das Loch hüpfen.

Level 16: Galas Peak

Kämpfen Sie sich durch die Höhle nach draußen vor. Im leichten Schwierigkeitsgrad sind alle Mercenary durch Standard-Skaarj ersetzt worden und Sie treffen keine Feinde auf dem eisigen Weg zum Gebäude an. Sollte man jedoch nicht ganz auf Anfänger machen, dürfte man auf einige Gegner treffen. Die schaltet man dann am besten im Scharfschützenmodus aus sicherer Entfernung aus. Am Gebäude schließlich angekommen säubert man es und dringt zu einem Teleporter vor. Der funktioniert aber noch nicht, man muss vorher noch an der Seite des Felsen, auf dem das Gebäude steht, einem Weg runter folgen und dort unten in einer Höhle einen Schalter betätigen und dann wieder hoch zum Teleporter.



Level 17: Die Flucht von Na Pali

Der freundliche Nali öffnet zwei Verstecke in der Wand. Nun weiter bis zur Burg und dort bei den Gittern vor dem Shuttle nach links. Sobald man sich dem Turm nähert kommt der Krall, der vorhin ins Wasser sprang, aus dem Turm heraus und rutscht recht komisch auf diesem roten Fleck aus und fällt auf die Nase. Nachdem man den Krall dann doch umgelegt hat, sollte man in den Turm nach unten gehen und sich im Wasser genau umsehen, da man einiges an Munition findet und eine Kuh, die eigentlich ein verhexter Überlebender ist. Hat man die Gewässer erkundet geht's durch die zweite Tür und hier nach rechts, bis man wieder bei den Gittern ist. Hier nach rechts und den Schalter in der Wand umlegen und dann nach links. Nun weiter bis zum großen Hof. Zu den Löchern, wo die Krall herausgesprungen kommen kommt man, indem man über einen der Hocker am Ende auf die Mauer springt und dann dort hin läuft. Hier zur anderen Seite und dort die Treppen hoch. Oben wieder zur anderen Seite und einen Schalter umlegen. Nun sollte man schnell auf das Dach springen, die Munition und ein Superhealth-Pack einsammeln. Wartet man zu lange erscheint der Warlord. Dieses Vieh ist diesmal der Endgegner. Hat man ihn besiegt zu wieder nach unten und dann zum Shuttle. Das Gitter davor ist nun offen.



© A. Neumann 2000