Unreal - Return to Na Pali

Der erste Missionpack zum (meiner Meinung nach) genialsten aller 3D-
große Levels, drei neue Waß en und vier neue Multiplayermodi.

Zunächst einige Informationen zum Spielgeschehen:

- Zwischen den einzelnen Levels bekommt man meistens eine Auswe
einen Ausschnitt aus dem elektronischen Tagebuch des Protagonis
- Die drei neuen Waß en erweisen sich nicht gerade als durchschlags
Sturmgewehr ist im Primärmodus genau aber nicht sehr durchschlag
Sekundärmodus genauer, langsamer aber auch kräftiger, da fünf Sch
abgefeuert werden. Der Granatwerfer ist zu ungenau und zu schwa
man damit ganz gut Fallen legen. Der Raketenwerfer schießt zwar s
Werfer, ist dafür aber auch schwächer und nicht auß adbar. Alle dre
Multiplayermodus jedoch ganz gut zu gebrauchen.
- Das neue Tauchgerät lädt sich nun an der Luft wieder auf und ist e
Item. Zwar wurde auch der Multiplayermodus erweitert, aber der Te
nichts besonderes und der Marinemodus unterscheidet sich lediglic
Akteure von einem normalen Deathmatch&

Die Schwierigkeitsgrade sind gut ausbalanciert. Wer Unreal auf mittler
durchspielen konnte kann auch hier zum mittleren greifen. Insgesamt k
anderen empfehlen, da man nur an zwei Stellen wirklich ackern muß.
Die ursprüngliche Lösung basiert auf der deutschen Version und dem m
Ende 2011 wurde die Lösung leicht überarbeitet. Hierzu wurde auf den
Fansetup OldUnreal.com zurückgegriß en, der auch die Verwendung der hochauß
Texturen, die mit Unreal Tournament geliefert wurden, ermöglicht. Dar
ATIs/AMDs Eyeß nity-Technik die Auß ösung auf 4032×1024 hochgeschra
ohne den Fanpatch problemlos möglich, was zusammen mit der absolut
des Spiels unter Windows 7, ganz eindeutig für die hohe Qualität des P

Aufgrund von Begrenzungen des verfügbaren Webspace und zur Optimie
Seiten wurden die Screenshots jedoch verkleinert und/oder zurecht ge

---

Level 1: Die Höhen von Na Pali

Zunächst den Landeplatz durchsuchen und dann dem Gang folgen. Die linke Tür führt zu einem Wachraum, wo man die Automag auf dem Tisch ß ndet. Draußen sollte man die UMS-Kisten zerschießen und das Sturmgewehr samt Munition einsammeln.
Weitere Munition für die Automag ß ndet man im Haus und im Wasser.
Auf der anderen Seite des Tales die Brutes beim Mineneingang umlegen und oben durch die Tür zur Transpo schweren Schwierigkeitsgrad sollte man hier besser zu Fuß nach unten am Ende besser ausweichen kann.
Dahinter ß ndet man dann eine riesiges Tal, das einige Entdeckungen e prinzipiell auch direkt oben entlang der Felswände bis zum hinteren Ei herumliegen, folgen, doch ich empfehle den Bereich gründlich zu erkun unteren Bereich zu besuchen.
Springen Sie dazu am besten direkt zu Beginn in das untere Gewässer Richtung Levelbeginn, da man dort in einer Nische schon die ASMD ß nden kann.
Darüber hinaus ß ndet man im unteren Bereich noch ein Superhealth-Pa Menge Munition.
Oben ö ß net man dann aber zum Weiterkommen im hinteren Bereich des Stolleneingangsbereich per Schalter die eiserne Tür und erreicht durch auch direkt in die Brüche geht. Machen Sie sich nun auf die erste Bege wieselß inken aber trotzdem gefährlichen Predator gefasst.
Am besten wehrt man diese Viecher rückwärts laufend mit der ASMD ab so daß man auch mal kleinere Hänger an einer der Kisten überleben kan Seitlich ß ndet man einen Weg der nach oben führt, um die nahe Tür zum Levelende ö ß net. Auf einer nahen Kiste ß ndet man zudem noch die Bevor man jedoch den Level beendet kann man noch mal zurück zur vo defekten Schalter und bei der direkt daneben liegenden Tür nach recht kommend nicht aufging) und hier bis nach oben laufen. Hier oben ß nde und einen Schildgürtel.

Level 2: Neves Kreuzung

Laufen Sie zunächst draußen bis zum Teich. Hier trifft man auf die ersten beiden Skaarj. Im Wasser findet man den Granatwerfer (Granatwerfer in Kisten verpackt) und einen geheimen Eingang zum Turm. Oben im findet man die Flakkanone. Weiterhin findet man im Wasser jedoch auch einen Höhleneingang, dem man folgen sollte, da man folgendes findet:

- Der erste Gang nach rechts führt zu einer Weste.
- Der zweite Gang nach rechts bringt einem zu einem Brunnenschach weiterhilft.
- Der Gang geradeaus bringt einem zum nächsten größeren Wasserge Land erreicht indem man oben durch das Tor geht.

Im dortigen Haus auf Stelzen findet man etwas Munition, muss jedoch dann weite Holzpfähle, der Schlucht folgen bis zu Brücke. Hier gilt es die Krall und Predator aus dann hinten in den Brunnen ohne Gitter springen.

Level 3: Der Brunnen von Eldorado

Kämpfen Sie sich zunächst bis zum hinteren Aufzug vor und fahren Sie mit ihm dann nach oben. Hier aktiviert man die drei Schalter an den Seiten und wartet, bis die Tür aufgeht. Je nach Schwierigkeitsgrad taucht hier überraschend ein Skaarj oder auch nur Fliegen auf, die einem in diesem engen Raum jedoch allesamt auch gefährlich werden können.
Draußen gilt es dann in den Brunnen zu springen und durch die Röhren tauchen, indem man eben noch wahr und welches auch eben noch trock Nach links hin ist nun allerdings ein Weg frei, durch den man in einen neue Röhrensystem kommt. Bei einem der mit verschiedenen Stücken Stein Röhren gelangt man und man kann weiter bis zum Ausgang tauchen und laufen. Achten Sie nervige Slith.
An Land erledigt man zuerst die Feinde in der Luft, hüpft dann ins Was gefundenen Munition und springt dann ins Boot.

Level 4: Glathriel Dorf - Teil 1

Am Dorfsteg angekommen folgt man dem Weg hoch und betritt das Hau
Wegstelle.
Im Keller beschießt man mit einer starken Waffe die [illegible] dann hindurc

Level 5: Glathriel Dorf - Teil 2

Speichern Sie am besten direkt
einmal, denn die neuen Spinnen auf
die Sie hier treffen können
schießen und halten etwas mehr
aus, als die Skaarj-Larven aus dem
Hauptspiel!
Durchsuchen Sie daher vorsichtig die
Grabräume und suchen Sie dann
gegenüber des zentralen
Sarkophags in einen Schalter an
einer der Säulen.
Nun öffnet sich ein kleiner Geheimraum, indem man [illegible] findet:
kleine Reminiszenz an einen Unreal-Clan).
Anschließend geht es dann nach oben, wo man Skaarj abwehrt, der durch
Fenster über dem Altar kommt. Draußen springt die Masse eigentliche Do
Nach rechts hin taucht plötzlich der vor einem Skaarj flüchtet. Beschützt
Ihnen kurz etwas zeigen, vergisst es dann aber wieder ganz schnell.
In seinem Raum findet man [illegible] (den erwollte der Nali Ihnen nur diesen z
dem man das Tor hinter dem Fenster öffnet. Gehen Sie nun [illegible] durch hin und
oben. Zunächst sollte man dort auf das Dach klettern, wo man Munition
vor den Feinden verstecken kann, jedoch aber auch auf einige Biegen
muss!
Hier kann man unter anderem auch [illegible] Dächer auf das Dach (mit gegenüber
Dachschaden) springen und den geheimem Raum darunter betreten, der
Munition und einem Raketenwerfer birgt.
Weiter geht es durch das große Gebäude, das man nur über den oberen Zugang b
kann. Säubern Sie es von Feinden und legen Sie im Erdgeschoss den h
Tür öffnet.
Über den dortigen Weg kommt man
in die Bibliothek und kann dort
wieder nach unten und sich den Weg
weiter freikämpfen. Irgendwann ist
man wieder draußen und kann dort
nach rechts hin den Hebel umlegen
(ermöglicht die schnelle Rückkehr in
den bisherigen Bereich) und dann
nach links zum mit der
eingestürzten Brücke.
Über deren Reste springt man dann
nach oben in das Gebäude zur rechten Seite, erledigt dort einen Skaar

Nun gilt es wieder über die Brückenreste zu hüpfen und auf der Höhe der anderen zu 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 den Holzbalken zur anderen Seite läuft, da die eigentliche Brücke meist mit dem Nali darauf bei Annäherung nach unte man auf einige Spinnen und kann auf einer der eisernen Kisten einen dann mit dem Aufzug links nach oben fahren.

Level 7: UMS Prometheus

Gehen Sie nach draußen und springen Sie dort über die einzelnen Felsv Sie dann in Richtung der Prometheus und suchen Sie den Rumpf. Zwar kann man hier noch den weitläußgen Bereich um das Schiß erkunden, d Gasbags und einem tollen Ausblick ßndet man nichts.
Im Lagerraum ßndet man neben dem Amplißer und etwas Munition vor a diese erledigt hat kann man sich durch den Rundgang in Richtung des vorkämpfen. Dieser ist bei der Landung oßensichtlich abgebrochen und Lichtbrücke zu erreichen.
Dort kann man dann geradeaus mit einem Aufzug nach oben fahren, ko Kraftfeld nicht mehr weiter. Nach rechts hin kann man, wo es dann jedoch nicht mehr weitergeht.
Folgen Sie daher dem Weg nach links, der ebenfalls in den Maschinen jedoch bei der ausgelaufenen, lavaähnlichen Flüssigkeit endet. Hier Antriebsrohr hüpfen.
Dieser folgt man nach oben, bis man plötzlich auf der Außenhülle des Schiß es steht. Sie müssen nun zur Backbordseite des hinteren Schiß steiles, wo die Außenhülle beschädigt ist und man wieder in den inneren Bereich vordringen kann. Alternativ läuft man nach vorne zur Bruchstelle und springt dort auf die vordere der beiden "Lichtbrücken".
In jedem Fall muss man sich einiger Mercenaries erwehren, ßndet dafü auf der Außenhülle noch einige Container mit Munition.
Ziel ist dann wieder der vordere Schiß steil, wo man einige Quartiere d

schließlich auf der Krankenstation durch den Boden in die darunterliegende Ebene k

Level 6/8: Annäherung an die UMS Prometheus

In den Quartieren finden Sie einen Suchscheinwerfer, der sehr nützlich ist!
In einem seitlichen Gang findet man eine eingeborstenes Rohr, das zu einem teilweise überfluteten dunklen Raum führt. Dank des Suchscheinwerfers kann man hier die Feinde im Wasser problemlos ausmachen und erledigen oder auch einfach direkt zur weiterführenden Röhre weiter hinten laufen.
Diese führt nach unten, wo man jedoch kaum sichtbar Gitter beschießen muss um in den dortigen Lagerraum zu kommen. Nehmen Sie dazu unbedingt Flächenwirkung, sonst wird man sich direkt selbst verletzen!
Nun weiter bis zur Shuttle-Raum und hier über die Stahlträger ins Kontrollzentrum
Hier sammelt man das Waffenmodul ein und wird dann an einer hinteren Konsole u
überrascht (Sprachsequenz, die man aus der 3rd-Person-Perspektive v
Sobald die Sequenz zu Ende ist muss man Soldaten schnell, die durch d
nahe Tür kommen.
In den dahinterliegenden Quartieren rechts findet man etwas Munition.
zum Aufzug. Oben sollte man zunächst nach draußen, auf die Schiffshau
durchsuchen. Anschließend aktiviert man anschließend die Systeme (einfach die
vor dem Stuhl des Captains berühren) und dann tauchen die Feinde au
hier am besten irgendwo ein strategisch gut gelegenes Savegame anle
Insgesamt werden nachfolgend hier nun drei mal drei Marines erschein
Die ersten beiden Trupps können Sie im Schiff gut ausschalten, aber d
Raketenwerfern ausgestattet, weshalb man im Schiff schnell selbst erl
besser nach draußen trägt! Direkt wirkende Waffen wie das neue Masch
natürlich gute Helfer!
Bei den ersten Angreifern empfiehlt es sich irgendwo hinter einer der
beim Aufzug, der zur oberen Brücke führt, da man auf Letztere zu einfa
dann recht wenig Platz zum Manövrieren bietet) und die hindurchkomm
mit dem neuen Raketenwerfer unter. Alternativ setzt man gegen die schnellen F
per Amplifier aufgeladene, ASMD
Versuchen Sie die überall rumliegenden Rüstungen dann mit Bedacht zu
Runde etwas erfrischen zu können.

Hat man sie erledigt, zerstört einer der Beam-Strahlen rechts am Bug des Schiß es, an der Stelle, wo das Schiß den Berg schrammt, einige Felsen. Hier einfach in die Höhle springen und sich den Weg frei schießen.
Mitunter kann es jedoch passieren, dass dieser Weg nicht frei gesprengt wird. Hier scheint ein Trigger defekt zu sein, was dann meist auch nicht durch Laden eines Savegame beho Fall hilft dann meist nur noch der komplette Neustart des Levels oder Ghost-Cheat , mit dem man die störrischen Felsen einfach kurz durchß wieder normal weiter machen und den nächsten Level erreichen kann.

Level 9: Das Tal der Spitzen

Eigentlich kann man diesen Abschnitt sehr schnell hinter sich bringen: Springen Sie dazu ins Wasser und halten Sie sich nach rechts hin ("Strand" mit den Kisten), wo man dem Wasser entsteigt und dem Weg nach oben zu einem Tempeleingang folgt. Weicht man unterwegs allen Skaarj und Titanen aus bzw. verpasst ihnen jeweils eine Ladung, so dass sie auf Abstand gehen, so wird man recht schnell den oberen Eingang erreichen und nutzen können.
Das das wäre eigentlich aber sehr schade, denn das Erforschen der Ge Nach links (noch etwas weiter schwimmen oder sich an Land links halt größeren Bereich eine Kirche samt Eightball, Dispersion-Upgrade, Schu kann man aus einiger Entfernung sehen, Sprungstiefel, denen man bereits im Hauptspiel durc konnte und meiner Meinung nach ein sehr stimmungsvolles Leveldesign Überhaupt ß ndet man auch so überall verstreut und im Wasser, Waffenmeister aber natürlich ordentlich Fersengeld löhnen, denn der Level ist recht g nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger, anspruchsvollen Titanen i spannendes Abenteuer!
Das Ziel bleibt aber stets der Tempeleingang.

Level 10: Nagomis Enge

Wieder ein richtig großer Level zum Erkunden, den man jedoch auch ganz schnell wieder verlassen kann, da es nur einen weiterführenden Weg gibt.
Zuerst einmal muss man jedoch bis zum Ende der Schlucht laufen und dort dann am besten von oben die Feinde unten sondieren. Sie von oben zu erledigen erfordert etwas Fleiß und nervenstarkes Taktieren am Rand, damit man einerseits nicht ungünstig hinunter fällt und andererseits nicht vom Feindfeuer hier oben erwischt oder weggesprengt wird.
Alternativ kann man daher auch direkt ins Wasser springen und diesem entsteigen um die Feinde regulär zu erledigen.
Will man nur schnellstens weiter, so muss man nur einem der Wege fol Tal mit einem Tempeleingang fährt. Diesen gilt es zu betreten, wobei man je nac hier eventuell zuerst noch einen Titan etwas vom Eingang weglocken o muss.
Auch hier lohnt sich das genaue Erkunden des Areals jedoch durchaus folgenden, späteren Besuch verlegen kann.

Level 11: Velora-Tempel

Kämpfen Sie sich bis zum Raum mit dem Steingesicht und dem Hebel in der Mitte, der den hinteren Aufzug öffnet, vor. Mit dem Aufzug fährt man dann nach unten und kämpft sich über Holzbalken bis zum großen Raum mit der Brücke in der Mitte vor. Von hier aus führen nun zwei Wege weiter.
Zunächst folgt man dem linken Weg bis zur großen Halle weiter oben, wo man einen Hebel findet. Diesen muss man umlegen (fährt den Holzbalken bei der Falle aus) und kann dann prinzipiell auch schon di unten springen, wo man beim Glücksspiel kurieren muss.
Einfacher und sicherer ist es jedoch, wenn man sich hier genau umsie und Rüstungen) und dann brav den Weg zurück zum Raum mit der zentr
Nun folgt man dem Weg geradeaus und kommt auch so zu der Falle Kraal be
Diese wird erst aktiv wenn man sich nähert und muss durch schnelles L
Nähern Sie sich ihr daher vorsichtig an und bereiten Sie sich auf das l hier am besten kurz.
Sobald die Falle mal wieder zugeschnappt hat, muss man sofort loslau einen Moment von der geschlossenen Falle aufgehalten wird (Vorwärts-

sobald sich diese wieder öffnet läuft man dann hindurch und erreicht no
Seite bevor sich die Falle wieder schließt und man zerquetscht würde.
Bleibt man zu weit davor stehen wird man selbst die wenigen Meter nic
Schnappfrequenz einfach zu hoch ist. Nur durch Minimierung der Dis
Loslaufen kommt man rechtzeitig zur anderen Seite bevor die Falle wie
Auf der anderen Seite läuft man bis zu einem weiteren Steg (den man jedoch
eigentlich auch durch die Empore am Ende des nach links führenden W
mit der Brücke erreichen könnte).
Bei Annäherung öffnet sich hier das Gesicht, so daß man über die Zunge
Ungetüms kommt. Sie kommen zu einem Holzbalken über einem Lavasee. Auch wen
verlockend ist hier schnell weiter zu laufen, empfiehlt sich doch ein A
Folgen Sie dort dem Weg und erledigen Sie einige Kraal. Am Ende sam
ein und springt wieder auf den Balken.
Im nächsten Raum mit dem großen Pfeiler in der Mitte erledigt man zunächst die Spinnen
dann auf die linke Seite des Pfeilers mit dem Raketenwerfer wodurch
Dieser fällt nach links und haut ein Loch in die Wand zu einem Geheim
Weiter hinten spaltet sich der Weg dann, wobei jedoch beide Gänge zu
Zuvor sollte man jedoch im größeren Raum mit dem Wasser durchaus no
man dort unten einiges an zusätzlicher Munition aufsammeln kann. Durch
Weg/Pfeiler kommt man dann auch auf einer Seite wieder problemlos nach
Oben findet man dann zuletzt eine
weitere Falle. Links und rechts davon
drückt man dann die Quellen
Schalter und geht dann wieder zur
Falle. Ist sie zugeschnappt gilt es
auch hier wieder schnell los zu
rennen, denn bis sie wieder
zuschnappt dauert es einen Moment,
den man nutzen muss!
Dahinter findet man wieder einen
Aufzug den man durch den etwas
versteckten Hebel an der rechten Seite aktivieren kann. Oben kämpft man sich dann zuletzt w
bis nach draußen durch, wobei einem die Levelarchitektur bekannt vork

Level 12: Nagomis Passage

Von der Architektur her ist dieser
Level mit dem Level Nagomis Enge
völlig identisch!
Dafür wurde der Level jedoch wieder
mit zahlreichen Gegnern, aber auch
Kisten mit Munition etc. bestückt, so
dass sich ein erneutes
Durchwandern durchaus lohnt!
Weiter geht es diesmal jedoch im
hinteren Tal, wo man bei der
Metallbrücke zuerst einen mächtigen
Brute erledigen muss bevor man dort in die Industrieanlage eindringen

Level 13: Tarydium Gießerei

Laufen Sie bis zur großen Halle und schalten Sie hier alle Gegner aus,
Minigun auch wieder etwas leichter von der Hand geht. Im hinteren Be
Wege zu seitlichen Räumen, von denen jedoch zunächst nur einer zugänglich
In diesem legt man den massiven Hebel bei den Konsolen um, wodurch
und so der Raum auf der anderen Seite freigegeben wird. Dort muss m
gestreiften Hebel betätigen wodurch in der großen Halle ein Aufzug herunter f
Dieser fährt automatisch nach kurzer Zeit wieder nach oben. Nutzen Si
nochmal aufzufrischen und zu speichern, denn oben wird man direkt m
Verlassen Sie dort daher schnellstmöglich den beengenden Bereich und
"Generatoren/Turbinen/was auch immer" zum Kampf.
Achten Sie dabei auf die Glasfenster am Boden, durch die man auch st
kann!
Folgen Sie dann dem Weg bis zu
den "Laufbändern" im
durchquerten größeren Raum
kann man jedoch auch noch einen
kurzen Abstecher nach unten
machen und sich dort umsehen, da
man neben Munition auch ein
Superhealthpack ß ndet und dank
einem in der Dunkelheit versteckten
Aufzug natürlich auch wieder nach
oben kommen kann.
Bei den Bändern muss man sich
dann sehr vorsichtig voran tasten,
denn neben den großen Messern gilt
es hier auch noch mit den Feinden
zurecht zu kommen!
Während man erstere durch das Studium ihrer Ablaufrhythmen (und dan
😉) noch ganz gut überwinden kann, erweisen sich die angreifenden Fei
Messern als durchaus kniß ig. Versuchen Sie daher zunächst nicht zu s
man sonst durch hektische Ausweichbewegungen schnell doch in den M
Locken Sie die Feinde daher besser mit gezielten Schüssen an und drück
etwas Glück erledigen sich die Feinde selbst wenn sie Ihnen nachstell
landen!
Dahinter geht es weiter bis zum Kontrollraum wo man den Knopf drückt oder
diesen sicherheitshalber von oben zerstört um erst mal zu eruieren wa
Dort gilt es nämlich direkt einen Brute auszuschalten! Folgt man dem V
weiteren, brute-al großen Gegner, der durch die Wand kommt!
Weiter hinten ß ndet man einen Aufzug, der einen eine Etage höher brin
jedoch die zentrale Brücke ist (oder gerade durch einen Skaarj gesprengt w
mit schnellen Reß exen verhindern kann!). Geübte Tastenkünstler könne
geschickte Sprünge über die seitlichen Reste überwinden und ß nden au
noch in einem Nebenraum zur Munitionierung von einem großen Skaarj bewacht wi
Relevanter ist jedoch die unterste Leuchtanzeige der bunten Druckanzeigen dortigen H
um steigt der Druck im hinteren Rohr und Leitungsabschnitt entsteht.
Folgen Sie dem Rohr bis zu einer Art Ofen mit Fließband. Hier muss m
verschlossenen Durchgang nähern, wodurch ein Brute durchbricht.

welches man dann den verschlossenen Durchgang umgehen kann.
Dahinter fährt man mit einem länglichen Aufzug nach oben und drückt Schalter an der
Generator-ähnlichen Gerätschaft. Durch die danebenliegende Tür geht es dann wie
Ofenraum, wo man nach unten springt und durch eine nun offene Tür ge
Sie finden sich nun in den Katakomben dieses Heizkraftwerkes wieder,
Gewehr führt, ein anderer zum Raum mit glühender Lava.
In letzterem läuft man dann hoch zur Röhre und folgt dieser linken Fuß
durch diverse Unfälle gestört wird.
Am Ende erzeugt jedoch ein Unfall ein Loch in der Röhre, durch das man in einen gr
Raum kommt. Hier gilt es mal wieder eine Brute hinter einer der Türen hervorzu erle
man dann weiter kann.
Im Raum mit dem Wasser unten kann man Wege eine neue Rüstung mitnehmen, we
Wasser springt, den/die/das Schalter bedingt, Tuchfühlung (etwas Maße benötigt
und dann bis zur Rüstung taucht.
Ansonsten geht es mit dem Aufzug
rechts ein Stockwerk nach oben. Hier
muss man die Gegner ausschalten
und sich dann noch weitere
Stockwerke nach dem selben Muster
hocharbeiten. Ganz oben öffnet man
mit einem Schalter den Deckel und
springt dort dann in die Brühe.
Nun dem Tunnelsystem folgen, bis
man wieder an Land gehen kann.
Hier erwartet einen jedoch schon
gleich ein weiterer Elite-Brute.
Erledigen Sie entweder aus sicherer Entfernung aus dem Wasser mit v
Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer, oder stürmen Sie einfach m
auf ihn los!
Der nachfolgende Raum mit den vier Säulen erweist sich als Aufzug. A
man jedoch alsbald von einem kräftigen Skaarj begleitet!

Level 14: Die Gießerei

Laufen Sie bis zur Brücke und schalten Sie den Elite-Brute auf der an
folgen und bei der Gallerie einen weiteren Brute erledigen und sich da
Bevor man jetzt weitergeht, sollte man sich umdrehen und nach oben a
dem Schacht, der nach oben führt, sieht man einen kleinen Schalter. S
darauf und ein Geheimgang rechts tut sich auf.
Hier schnappt man sich die Sprungstiefel und springt dann in den Scha
Ende ein Superhealthpack.
Nun weiter bis zu dem Raum mit der Pumpe. Wie sich herausstellt hat
mein ich). Mit dem Aufzug zwischen den beiden geht's nach oben und
links und rechts die Schalter betätigen und wieder zurück zu einem der
Überdruck sind Sie geplatzt und man kann ins Wasser hopsen (nur mit
sich umsehen, denn Sie findet Munition und ein Superhealth-Pack. Wei
gehen kann und hier bis zum Raum mit den vier Löchern an den Seiten
Oben folgt man dem Weg bis man zu einem Raum kommt, in dem ein Kr
zuerst nach unten und dort über die grüne Brühe zum Schalter. Sobald

die Tür an der Seite und einen weiteren kleinen roten Schalter drücken
den sich automatisch öffnenden Barrieren vorbei wieder zum Raum mit
Nun den Schalter umlegen und durch das Loch im Tor (Heretic II besi
Raum mit einem großen Behälter in der Mitte. Hier links hinten dem Ga
in den Kontrollraum. Nun wieder zum Raum mit dem Behälter zurück un
In das Wasser springen und einmal nach links, rechts und nach noch e
auftauchen. Folgen Sie hier dem rechten Gang bis zum Raum mit einem
Mitte. Fahren Sie mit dem Aufzug hoch und aktivieren Sie links einen
Loch springen.
Oben vom Aufzug springen und hinter sich den größeren Raum mit eine
zurück zum Loch, durch das man kam, und entweder den rechten oder l
weiteren Aufzug nach unten und zum Raum mit einem weiteren Kran ob
und aktivieren Sie oben den Kran.
Nun mit ihm zur anderen Seite und hier den Schalter drücken. Unten du
gehen und mit mehreren Aufzügen runter. Im nächsten großen Raum den
König ???) erledigen und durch das Loch runter und dann zum Aufzug,

Level 15: Watcher of the Sky

Dieser Level spielt in eisigen Geßlden, man rutscht also die ganze Ze
Erledigen Sie zunächst einige normale Gegner, bevor Sie sich weiter in
gegen einen (je nach Schwierigkeitsgrad auch mal zwei) Titan antreten
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-Sk
treßen keine Feinde auf dem eisigen Weg zum Gebäude an.
Sollte man jedoch nicht ganz auf Anfänger machen, dürfte man auf eini
man dann am besten im Scharfschützenmodus aus sicherer Entfernung
angekommen säubert man es und dringt zu einem Teleporter vor. Der fu
man muß vorher noch an der Seite des Felsen, auf dem das Gebäude st
und dort unten in einer Höhle einen Schalter betätigen und dann wiede

Level 17: Die Flucht von Na Pali

Der freundliche Nali öffnet zwei Verstecke in der Wand. Nun weiter bis
Gittern vor dem Shuttle nach links.
Sobald man sich dem Turm nähert kommt der Krall, der vorhin ins Wass
heraus und rutscht recht komisch auf diesem roten Fleck aus und fällt
den Krall dann doch umgelegt hat, sollte man in den Turm nach unten
genau umsehen, da man einiges an Munition ßndet und eine Kuh, die e
Überlebender ist. Hat man die Gewässer erkundet geht's durch die zwei

bis man wieder bei den Gittern ist. Hier nach rechts und den Schalter
nach links. Nun weiter bis zum großen Hof.
Zu den Löchern, wo die Krall herausgesprungen kommen kommt man, in
Hocker am Ende auf die Mauer springt und dann dort hin läuft. Hier zu
Treppen hoch. Oben wieder zur anderen Seite und einen Schalter umle
das Dach springen, die Munition und ein Superhealth-Pack einsammeln
Wartet man zu lange erscheint der Warlord. Dieses Vieh ist diesmal de
besiegt zu wieder nach unten und dann zum Shuttle. Das Gitter davor

' A. Neumann 2000 & 2011

From:
https://kultloesungen.de/ - Kultloesungen.de

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/unrealrtnp?rev=133

Last update: 2014/08/27 16:42