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 durchschlagskräftige Werkzeuge: Das Sturmgewehr ist im Primärmodus genau aber nicht sehr durchschlagskräftig, 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 ursprüngliche Lösung basiert auf der deutschen Version und dem mittleren Schwierigkeitsgrad. Ende 2011 wurde die Lösung leicht überarbeitet. Hierzu wurde auf den inoffiziellen Patch 227h der Fanseite OldUnreal.com zurückgegriffen, der auch die Verwendung der hochauflösenden S3TC-Texturen, die mit Unreal Tournament geliefert wurden, ermöglicht. Darüber hinaus wurde dank ATIs/AMDs Eyefinity-Technik die Auflösung auf 4032×1024 hochgeschraubt. Letzteres ist jedoch auch ohne den Fanpatch problemlos möglich, was zusammen mit der absolut problemlosen Verwendbarkeit des Spiels unter Windows 7, ganz eindeutig für die hohe Qualität des Programms entspricht.

Aufgrund von Begrenzungen des verfügbaren Webspace und zur Optimierung der Ladedauer der Seiten wurden die Screenshots jedoch verkleinert und/oder zurecht geschnitten.

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 findet. Draußen sollte man die UMS-Kisten zerschießen und das Sturmgewehr samt Munition einsammeln.
Weitere Munition für die Automag findet man im Haus und im Wasser.
Auf der anderen Seite des Tales die Brutes beim Mineneingang umlegen und oben durch die Tür zur Transportplattform. Gerade auf dem schweren Schwierigkeitsgrad sollte man hier besser zu Fuß nach unten laufen, da man so dem Brute am Ende besser ausweichen kann.
Dahinter findet man dann eine riesiges Tal, das einige Entdeckungen ermöglicht. Zwar kann man prinzipiell auch direkt oben entlang der Felswände bis zum hinteren Eingang, an dem einige Brutes herumliegen, folgen, doch ich empfehle den Bereich gründlich zu erkunden und vor allem auch den unteren Bereich zu besuchen.
Springen Sie dazu am besten direkt zu Beginn in das untere Gewässer und laufen Sie dort wieder in Richtung Levelbeginn, da man dort in einem Wachraum schon die ASMD findet!
Darüber hinaus findet man im unteren Bereich noch ein Superhealth-Pack, eine Rüstung und jede Menge Munition.
Oben öffnet man dann aber zum Weiterkommen im hinteren Bereich des Tals, im Stolleneingangsbereich per Schalter die eiserne Tür und tritt hindurch, wodurch der innere Schalter auch direkt in die Brüche geht. Machen Sie sich nun auf die erste Begegnung mit den kleinen, wieselflinken aber trotzdem gefährlichen Predator gefasst.
Am besten wehrt man diese Viecher rückwärts laufend mit der ASMD ab, da sie sie auf Distanz hält, so daß man auch mal kleinere Hänger an einer der Kisten überleben kann!
Seitlich findet man einen Weg der nach oben führt und dort einen Schalter, der die nahe Tür zum Levelende öffnet. Auf einer nahen Kiste findet man zudem noch die Stinger.
Bevor man jedoch den Level beendet kann man noch mal zurück zur vorher versperrten Tür mit dem defekten Schalter und bei der direkt daneben liegenden Tür nach rechts gehen (Tür die von Außen kommend nicht aufging) und hier bis nach oben laufen. Hier oben findet man einige Gegner, Munition 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 (noch in Kisten verpackt) und einen geheimen Eingang zum Turm. Oben 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 einem zu einer Weste.
- Der zweite Gang nach rechts bringt einem zu einem Brunnenschacht, der aber nicht wirklich weiterhilft.
- Der Gang geradeaus bringt einem zum nächsten größeren Wassergebiet, das man auch über Land erreicht indem man oben durch das Tor geht.

Im dortigen Haus auf Stelzen findet man etwas Munition, muss jedoch dann weiter über die Holzpfähle, der Schlucht folgend bis zur Brücke. Hier gilt es die Krall und Predator auszuschalten und 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 bis zum Röhrensystem zu tauchen, indem man eben noch wahr und welches auch eben noch trocken war.
Nach links hin ist nun allerdings ein Weg frei, durch den man in einen neuen Bereich des Röhrensystem kommt. Bei einem der mit verschlossenen Röhren ist ein Stück Stein weggebrochen und man kann weiter bis zum Ausgang tauchen und laufen. Achten Sie dabei weiterhin genau auf nervige Slith.
An Land erledigt man zuerst die Feinde in der Luft, hüpft dann ins Wasser, ergötzt sich dort an der gefundenen Munition und springt dann ins Boot.

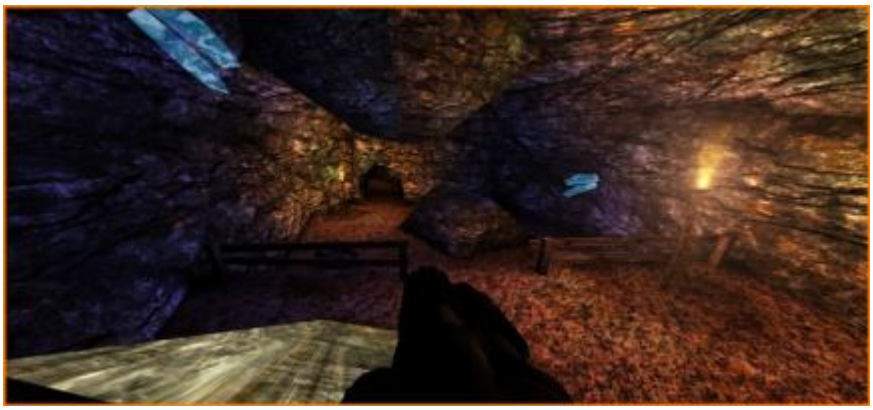
Level 4: Glathriel Dorf - Teil 1

Am Dorfsteg angekommen folgt man dem Weg hoch und betritt das Haus an der versperrten Wegstelle.
Im Keller beschießt man mit einer stärkeren Waffe die brüchige Stelle und krabbelt dann hindurch.

Level 5: Glathriel Dorf - Teil 2



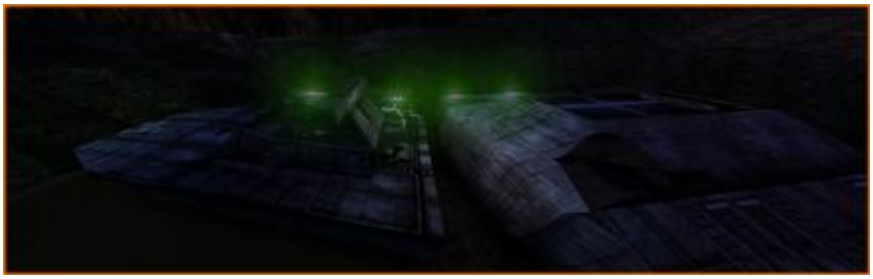
Speichern Sie am besten direkt einmal, denn die neuen Spinnen auf die Sie hier treffen können „schießen“ und halten etwas mehr aus, als die Skaarj-Larven aus dem Hauptspiel!
Durchsuchen Sie daher vorsichtig die Grabräume und suchen Sie dann gegenüber des zentralen Sarkophags in einen Schalter an einer der Säulen.
Nun öffnet sich ein kleiner Geheimraum, indem man eine URL findet: http://www.ocrana.de (Eine kleine Reminiszenz an einen Unreal-Clan).
Anschließend geht es dann nach oben, wo man in der Kirche den Skaarj abwehrt, der durch das Fenster über dem Altar kommt. Draußen springt man rechts 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 Hebel (oder wollte der Nali Ihnen nur diesen zeigen?), mit dem man das Tor hinter dem Fenster öffnet. Gehen Sie nun dorthin und dann über die Leiter nach oben. Zunächst sollte man dort auf das Dach klettern, wo man Munition findet und sich generell gut vor den Feinden „verstecken“ kann, jedoch aber auch auf einige fliegende Feinde hier oben achten muss!
Hier kann man unter anderem auch über einige Dächer auf das Dach gegenüber (mit dem „Dachschaden“) springen und den „geheimem Raum“ darunter betreten, der etwas zusätzliche Munition und den neuen Raketenwerfer einbringt.
Weiter geht es jedoch durch das große Gebäude, das man nur über den oberen Zugang betreten kann. Säubern Sie es von Feinden und legen Sie im Erdgeschoss den hinteren Hebel um, der oben die 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 Hof mit der eingestürzten Brücke laufen.
Über deren Reste springt man dann nach oben in das Gebäude zur rechten Seite, erledigt dort einen Skaarj und legt dann den Hebel um.

Nun gilt es wieder über die Brückenreste zu hüpfen und auf der anderen Seite dem Weg bis zur Höhle 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 unten stürzt. Weiter hinten trifft man auf einige Spinnen und kann auf einer der eisernen Kisten einen Schildgürtel einsammeln. Dort dann mit dem Aufzug links nach oben fahren.

Level 7: UMS Prometheus

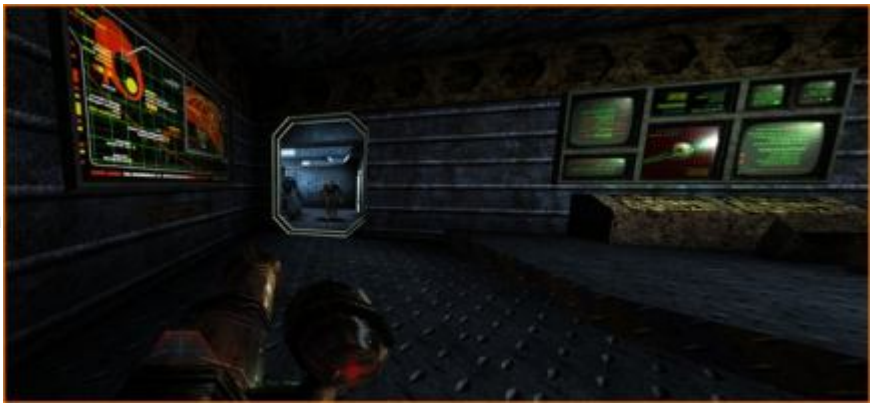
Gehen Sie nach draußen und springen Sie dort über die einzelnen Felsvorsprünge nach unten. Laufen Sie dann in Richtung der Prometheus und suchen Sie unter dem vorderen Rumpf den Eingang. Zwar kann man hier noch den weitläufigen Bereich um das Schiff erkunden, doch außer vereinzelten Gasbags und einem tollen Ausblick findet man nichts.
Im Lagerraum findet man neben dem Amplifier und etwas Munition vor allem Feinde. Nachdem man diese erledigt hat kann man sich durch den Rundgang in Richtung des hinteren Schiffsteils vorkämpfen. Dieser ist bei der Landung offensichtlich abgebrochen und ist nun durch eine „Lichtbrücke“ zu erreichen.
Dort kann man dann geradeaus mit einem Aufzug nach oben fahren, kommt dann jedoch durch ein Kraftfeld nicht mehr weiter. Nach rechts hin kommt man in den Maschinenraum, wo es dann jedoch nicht mehr weitergeht.
Folgen Sie daher dem Weg nach links, der ebenfalls in den Maschinenraum führt. Hier kann man jedoch bei der ausgelaufenen, lavaähnlichen Flüssigkeit über einige Metallstücke in eine Antriebsröhre hüpfen.



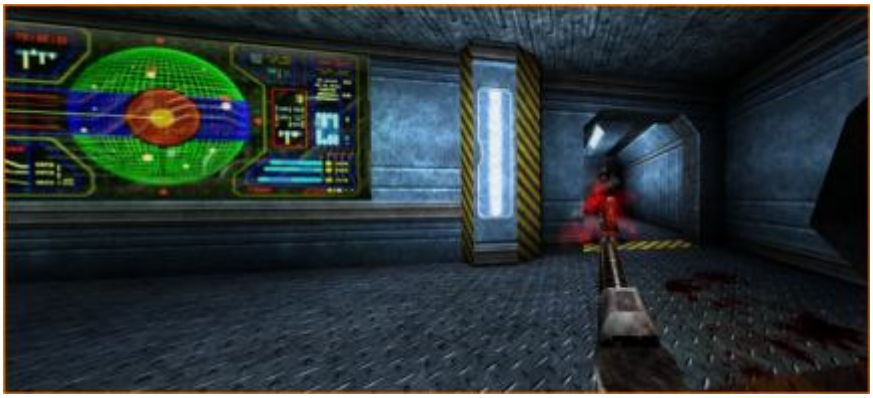
Dieser folgt man nach oben, bis man plötzlich auf der Außenhülle des Schiffes steht. Sie müssen nun zur Backbordseite des hinteren Schiffsteiles, wo die Außenhülle beschädigt ist und man wieder in den inneren Bereich vordringen kann. Alternativ läuft man nach vorne zur Bruchstelle und springt dort auf die obere der beiden "Lichtbrücken".
In jedem Fall muss man sich einiger Mercenaries erwehren, findet dafür jedoch auch beispielsweise auf der Außenhülle noch einige Container mit Munition.
Ziel ist dann wieder der vordere Schiffsteil, wo man einige Quartiere durchsuchen kann und

schließlich auf der Krankenstation durch den Bruch im Boden zur darunterliegenden Ebene kommt.

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 ein geborstenes 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 erst einmal die kaum sichtbare Glasscheibe zerschießen muss um in den dortigen Lagerraum zu kommen. Nehmen Sie dazu unbedingt eine einfache Waffe ohne Flächenwirkung, sonst wird man sich direkt selbst verletzen!
Nun weiter bis zur Shuttle-Rampe und hier über die Stahlträger ins Kontrollzentrum.
Hier sammelt man das Weapons-Log ein und wird dann an einer hinteren Konsole unangenehm überrascht (Sprachsequenz, die man aus der 3rd-Person-Perspektive verfolgt).
Sobald die Sequenz zu Ende ist muss man jedoch direkt einige Söldner ausschalten, die durch die nahe Tür kommen.
In den dahinterliegenden Quartieren rechts findet man etwas Munition. Nach links hin geht es weiter zum Aufzug. Oben sollte man zunächst nach draußen, auf die Schiffshaut laufen und die UMS-Kisten durchsuchen. Auf der Brücke aktiviert man anschließend die Systeme (einfach die Konsole in der Mitte vor dem Stuhl des Captains berühren) und dann tauchen die Feinde auch schon auf, weshalb man hier am besten irgendwo ein strategisch gut gelegenes Savegame anlegen sollte.
Insgesamt werden nachfolgend hier nun drei mal drei Marines erscheinen.
Die ersten beiden Trupps können Sie im Schiff gut ausschalten, aber das dritte Team ist mit Raketenwerfern ausgestattet, weshalb man im Schiff schnell selbst erledigt kann und den Kampf besser nach draußen trägt! Direkt wirkende Waffen wie das neue Maschinengewehr sind dort natürlich gute Helfer!
Bei den ersten Angreifern empfiehlt es sich irgendwo hinter einer der Türen zu lauern (beispielsweise beim Aufzug, der zur oberen Brücke führt, da man auf Letztere zu einfach gestürmt werden kann und dann recht wenig Platz zum Manövrieren bietet) und die hindurch kommenden Feinde dann direkt mit dem neuen Raketenwerfer unter Druck zu setzen. Alternativ hilft gegen die schnellen Feinde auch die, per Amplifier aufgeladene, ASMD.
Versuchen Sie die überall rumliegenden Rüstungen dann mit Bedacht zu nutzen um sich nach jeder Runde etwas erfrischen zu können.



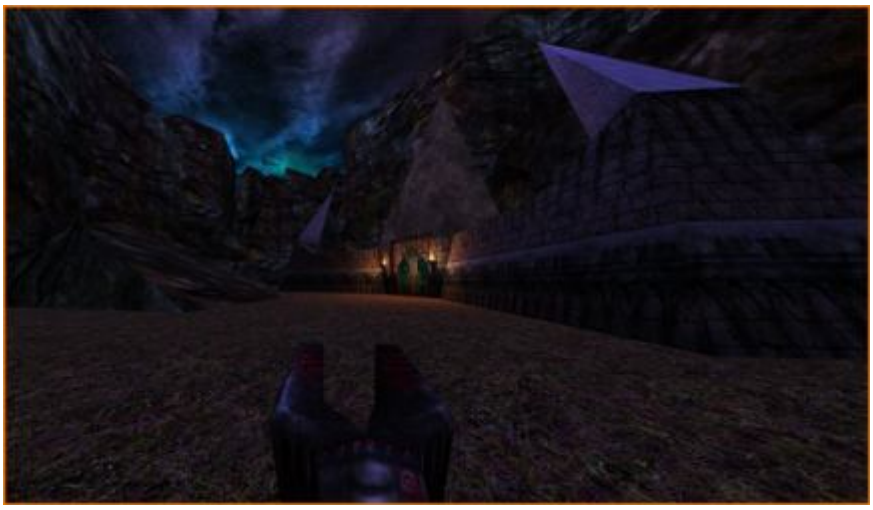
Hat man sie erledigt, zerstört einer der „Beam-Strahlen“ rechts am Bug des Schiffes, an der Stelle, wo das Schiff den Berg schrammt, einige Felsen. Hier einfach in die Höhle springen und sich den Weg frei schießen.
Mitunter kann es jedoch passieren, dass dieser Weg nicht frei gesprengt wird. Hier scheint ein Trigger defekt zu sein, was dann meist auch nicht durch Laden eines Savegame behoben werden kann. In diesem Fall hilft dann meist nur noch der komplette Neustart des Levels oder ein wenig Nachhilfe durch den „Ghost-Cheat“, mit dem man die störrischen Felsen einfach kurz durchfliegt, so daß man dahinter 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 Gegend lohnt sich auf jeden Fall. Nach links (noch etwas weiter schwimmen oder sich an Land links halten) findet man in einem größeren Bereich eine Kirche samt Eightball, Dispersion-Upgrade, Schutzschild und Munition. Zudem kann man aus einiger Entfernung den Sunspire sehen, den man bereits im Hauptspiel durchwandern konnte und meiner Meinung nach ein sehr stimmungsvolles Leveldesign aufweist!
Überhaupt findet man auch so überall verstreut und im Wasser allerhand an Munition etc., muss dafür aber natürlich ordentlich Fersengeld löhnen, denn der Level ist recht groß. Der Kampf gegen die, je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger, anspruchsvollen Titanen ist doch aber auch ein spannendes Abenteuer!
Das Ziel bleibt aber stets der obere Tempeleingang.

Level 10: Nagomis Enge



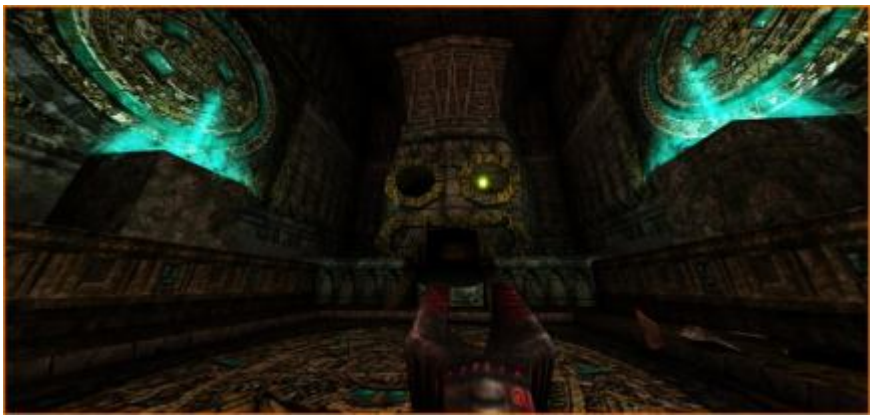
Wieder ein richtig großer Level zum Erkunden, den man jedoch auch ganz schnell wieder verlassen kann, da es nur einen weiterführenden Weg gibt.
Zuerst einmal muss man jedoch bis zum Ende der Schlucht laufen und dort dann am besten von oben die Feinde unten sondieren. Sie von oben zu erledigen erfordert 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 dann schnellstmöglich entsteigen um die Feinde regulär zu erledigen.
Will man nur schnellstens weiter, so muss man nur einem der Wege folgen, der zum ersten (unteren) Tal mit einem Tempeleingang führt. Diesen gilt es zu betreten, wobei man je nach Schwierigkeitsgrad hier eventuell zuerst noch einen Titan etwas vom Eingang weglocken oder auch komplett erledigen muss.
Auch hier lohnt sich das genaue Erkunden des Areals jedoch durchaus, wobei man dies auch auf den 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 die 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 direkt durch das nahe Loch nach unten springen, wo man einige Kraal vom Glücksspiel kurieren muss.
Einfacher und sicherer ist es jedoch, wenn man sich hier genau umsieht (man findet noch Munition und Rüstungen) und dann brav den Weg zurück zum Raum mit der zentralen Holzbrücke läuft.
Nun folgt man dem Weg geradeaus und kommt auch so zu den Kraal bei der auffälligen „Falle“.
Diese wird erst aktiv wenn man sich nähert und muss durch schnelles Laufen überwunden werden.
Nähern Sie sich ihr daher vorsichtig an und bereiten Sie sich auf das Durchlaufen vor. Speichern Sie hier am besten kurz.
Sobald die Falle mal wieder zugeschnappt hat, muss man sofort loslaufen, so daß man zunächst noch einen Moment von der geschlossenen Falle aufgehalten wird (Vorwärts-Taste gedrückt halten!). Doch

sobald sich diese wieder öffnet läuft man dann hindurch und erreicht normalerweise sicher die andere Seite bevor sich die Falle wieder schließt und man zerquetscht würde.
Bleibt man zu weit davor stehen wird man selbst die wenigen Meter nicht schaffen, da die „Schnappfrequenz“ einfach zu hoch ist. Nur durch Minimierung der Distanz zur Falle vor dem Loslaufen kommt man rechtzeitig zur anderen Seite bevor die Falle wieder zugeht!
Auf der anderen Seite läuft man bis zu einem weiteren Raum mit einem Steingesicht (den man jedoch eigentlich auch durch die Empore am Ende des nach links führenden Weges aus dem zentralen Raum mit der Brücke erreichen könnte).
Bei Annäherung öffnet sich hier das Gesicht, so daß man über die Zunge in das „Innere“ des Ungetüms kommt. Sie kommen zu einem schmalen Holzbalken über einem Lavasee. Auch wenn es verlockend ist hier schnell weiter zu laufen, empfiehlt sich doch ein Abstecher nach rechts oder links. Folgen Sie dort dem Weg und erledigen Sie einige Kraal. 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 wodurch der Pfeiler dann umstürzt. Dieser fällt nach links und haut ein Loch in die Wand zu einem Geheimraum!
Weiter hinten spaltet sich der Weg dann, wobei jedoch beide Gänge zum letzten Abschnitt führen. Zuvor sollte man jedoch im größeren Raum mit dem Wasser durchaus noch in dieses eintauchen, da man dort unten einiges an zusätzlicher Munition auffinden kann.



Durch den angebrochenen Weg/Pfeiler kommt man dann auch auf einer Seite wieder problemlos nach oben.
Oben findet man dann zuletzt eine weitere Falle. Links und rechts davon drückt man dann bei den Quellen die 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 wieder bis nach draußen durch, wobei einem die Levelarchitektur bekannt vorkommen könnte...

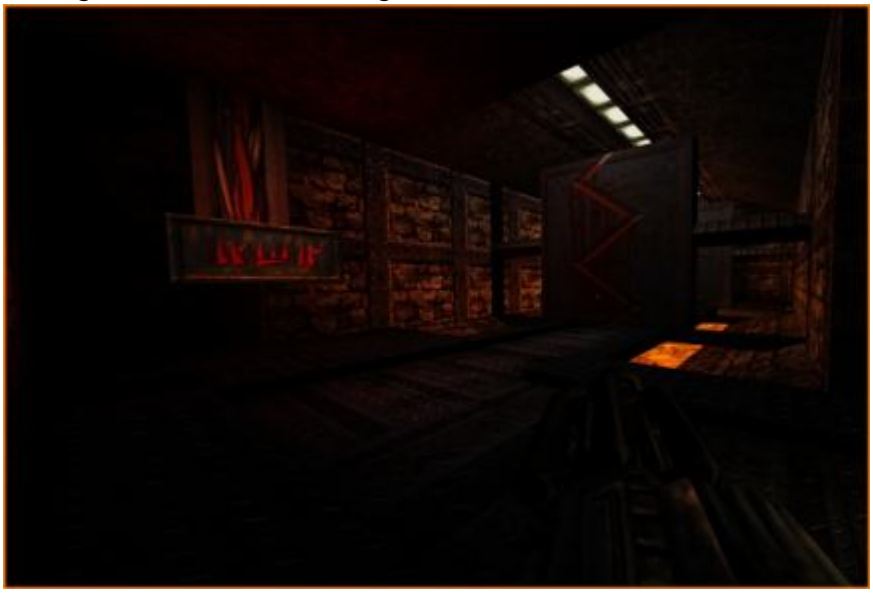
Level 12: Nagomis Passage



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 kann.

Level 13: Tarydium Gießerei

Laufen Sie bis zur großen Halle und schalten Sie hier alle Gegner aus, was mit der hier zu findenden Minigun auch wieder etwas leichter von der Hand geht. Im hinteren Bereich findet man dann zwei Wege zu seitlichen Räumen, von dem jedoch zunächst nur einer zugänglich ist.
In diesem legt man den massiven Hebel bei den Konsolen um, wodurch sich nebenan irgendetwas tut und so der Raum auf der anderen Seite freigegeben wird. Dort muss man dann den gelb-schwarz gestreiften Hebel umlegen wodurch in der großen Halle ein Aufzug herunter fährt.



Dieser fährt automatisch nach kurzer Zeit wieder nach oben.
Nutzen Sie diese Zeitspanne um sich nochmal aufzufrischen und zu speichern, denn oben wird man direkt mit einigen Skaarj konfrontiert. Verlassen Sie dort daher schnellstmöglich den beengenden Aufzug und nutzen Sie den Bereich um die "Generatoren/Turbinen/was auch immer" zum Kampf.
Achten Sie dabei auf die Glasfenster am Boden, durch die man auch stets wieder nach unten kommen kann!
Folgen Sie dann dem Weg bis zu den "Laufbändern". Im zu durchquerenden größeren Raum kann man jedoch auch noch einen kurzen Abstecher nach unten machen und sich dort umsehen, da man neben Munition auch ein Superhealthpack findet 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 dank der Zwischenspeichertaste 😉) noch ganz gut überwinden kann, erweisen sich die angreifenden Feinde in Kombination mit den Messern als durchaus knifflig. Versuchen Sie daher zunächst nicht zu schnell voran zu kommen, da man sonst durch hektische Ausweichbewegungen schnell doch in den Messern landet!
Locken Sie die Feinde daher besser mit gezielten Schüssen an und ziehen Sie sich dann zurück. Mit etwas Glück erledigen sich die Feinde selbst wenn sie Ihnen nachstellen und dann in den Messern landen!
Dahinter geht es weiter bis zum Kontrollraum wo man auf den Glasboden in der Mitte springt oder diesen sicherheitshalber von oben zerstört um erst mal zu eruieren was unten genau los ist!
Dort gilt es nämlich direkt einen Brute auszuschalten! Folgt man dem Weg trifft man auf einen weiteren, „brute-al“ großen Gegner, der durch die Wand kommt!
Weiter hinten findet man einen Aufzug, der einen eine Etage höher bringt, wo im größeren Raum jedoch die zentrale Brücke zerstört ist (oder gerade durch einen Skaarj gesprengt wird, was man nur mit schnellen Reflexen verhindern kann!). Geübte Tastenkünstler können dies jedoch durch geschickte Sprünge über die seitlichen Reste überwinden und finden auf der anderen Seite so direkt noch in einem Nebenraum einen Schutzanzug, der von einem großen Skaarj bewacht wird!
Relevanter ist jedoch die untere Konsole mit der bunten Druckanzeige. Legt man den dortigen Hebel um steigt der Druck im hinteren Rohr und ein praktisches Loch entsteht.
Folgen Sie dem Rohr bis zu einer Art Ofen mit Fließband. Hier muss man sich unten dem verschlossenen Durchgang nähern, wodurch dann ein Brute ein Loch in die Wand schlägt, durch

welches man dann den verschlossenen Durchgang umgehen kann.
Dahinter fährt man mit einem länglichen Aufzug nach oben und drückt dort einen Schalter an einer Generator-ähnlichen Gerätschaft. Durch die danebenliegende Tür geht es dann wieder in den Ofenraum, wo man nach unten springt und durch eine nun offene Tür gehen kann.
Sie finden sich nun in den Katakomben dieses Heizkraftwerkes wieder, wo ein Weg zum Ges-Bio-Gewehr führt, ein anderer zu einem Raum mit glühender Lava.
In letzterem läuft man dann hoch zur Röhre und folgt dieser flinken Fußes bis zum Ende, wobei man durch diverse Unfälle gestört wird.
Am Ende erzeugt jedoch ein Unfall mal wieder ein Loch in der Röhre, durch das man in einen größeren Raum kommt. Hier gilt es mal wieder einen großen Brute hinter einer der Türen zu erledigen bevor man dann weiter kann.
Im Raum mit dem Wasser unter dem Weg kann man eine neue Rüstung mitnehmen, wenn man ins Wasser springt, den/die/das Slith erledigt, das Gitter beim Tunnel zerschießt (starke Waffe 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 verstärkter ASMD, Scharfschützengewehr oder Raketenwerfer, oder stürmen Sie einfach mit einer guten Nahkampfwaffe auf ihn los!
Der nachfolgende Raum mit den vier Säulen erweist sich als Aufzug. Auf dem Weg nach unten wird man jedoch alsbald von einem kräftigen Skaarj begleitet!

Level 14: Die Gießerei

Laufen Sie bis zur Brücke und schalten Sie nach dem Runterklappen der Brücke den Elite-Brute auf der anderen Seite aus. Dann weiter dem Weg folgen und in der „Gallerie“ weitere Gegner erledigen.
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 tut sich an der Seite auf! Hier schnappt man sich die Sprungstiefel und springt dann in den Schacht hoch. Dort findet man am Ende ein Superhealthpack!
Nun weiter bis zu dem Raum mit der Pumpe. Wie sich herausstellt hat dieser einen Zwilling weiter hinten. Mit dem Aufzug im verbindenden Zwischengang fährt man nach oben und folgt dort dem Weg. Am Ende muss man links und rechts jeweils den Schalter betätigen und dann wieder zurück nach unten laufen.
In beiden Pumpenräumen sind nun die Glasbehälter zerstört, so daß man nach dem Anziehen des Schutzanzuges (findet man direkt daneben), in die grüne Brühe springen kann.
Sehen Sie sich unter Wasser genau um, denn man findet allerhand nützliches. Folgt man dem Weg kann man der Brühe auch bald wieder entsteigen und findet sich in einem Raum mit vier „Löchern“ an der Seite wieder.

Weiter hinten kommt man zu einem Raum in dem ein Kran befestigt ist. Man muss hier zuerst nach unten und dort über die grüne Brühe zum Schalter springen. Sobald man ihn umgelegt hat öffnen sich die seitlichen Türen. Dahinter muss man einen weiteren kleinen roten Schalter drücken und dann durch das Wasser, an den sich automatisch öffnenden Barrieren vorbei, wieder zum Raum mit dem Kran.

Hier kann man nun den Schalter umlegen und durch das entstandene Loch im Tor zum Raum mit einem großen Behälter in der Mitte laufen.

Folgen Sie links hinten dem Gang und fahren mit dem Aufzug in den Kontrollraum hoch, wo es erneut einen großen Hebel umzulegen gilt! Anschließend geht es wieder zurück in den großen Raum, wo man in der anderen Ecke mit einem Aufzug auf den oberen Rundweg hochfahren kann. Von hier aus kann man nun in die Flüssigkeit springen.

Tauchen Sie dort „einmal nach links, rechts und nach noch einmal nach links“ und dann wieder auf (näherungsweise Beschreibung 😉).

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 nach links einen Schalter. Zurück im vorigen Raum kann man nun in das runde Loch springen, das sich als eine Art Aufzug erweist und Sie weiter nach oben bringt.

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 linke Weg wählen.

Mit einem weiteren Aufzug fährt man nach unten und läuft bis zu einem weiteren Raum mit einem Kran an der Decke.

Folgen Sie dem Weg nach rechts und aktivieren Sie oben den Kran. Auf diesem fährt man zur anderen Seite und drückt dort den Schalter.

Unten geht es dann durch die linke, nun offene, Tür und anschließend mit mehreren Aufzügen weit nach unten, wobei man unterwegs alles einsammeln sollte, was man noch findet.

Im großen Raum mit dem grünlichen Ambiente trifft man auf einen starken Riesen-Skaarj, den man am besten mit einem der Raketenwerfer stets auf Distanz hält, da man sonst im Nahkampf zuviel einstecken muss!

Hat man ihn erledigt, kann man in der Mitte nach unten springen und der Röhre mit der grünen Flüssigkeit und der weißen Bodenbeleuchtung folgen, bis man am Ende eine kleines Podest findet, das sich als Aufzug entpuppt, der Sie dann weit nach oben bringt!

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 & 2011

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

Permanent link:
https://kultloesungen.de/doku.php/unrealrtnp?rev=1335022348

Last update: **2014/08/27 16:42**