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