

Unreal Gold - Return to Na Pali 227i en Save with Secrets Info

von Roland Philippi, 06.10.2024

Das Spiel **Unreal Gold - Return to Na Pali 227i** hat **17 Spiel Levels**.

Es ist in **Unreal Gold** enthalten und die **Savegames** laufen mit **Unreal Gold 227i**.

Spiel Levels

1. **Edge of Na Pali**
2. **Neve's Crossing**
3. **The Eldora Well**
4. **Glathriel Village (part 1)**
5. **Glathriel Village (part 2)**
6. **Approaching UMS Prometheus**
7. **UMS Prometheus**
8. **Inside UMS Prometheus**
9. **Spire Valley**
10. **Nagomi Passage**
11. **Velora Temple**
12. **Nagomi Passage (dawn)**
13. **Foundry Tarydium Plant**
14. **Bounds of Foundry**
15. **Watcher of the Skies**
16. **Gala's Peak**
17. **Escape from Na Pali**

Dieser Ordner enthält **vierundzwanzig** mit dem Freeware-Packer **7-Zip (32 Bit) v4.65** gepackte **Savegame Archive** von **Save1.7z** bis **Save24.7z**.
Das zum **Entpacken** benötigte **Programm** liegt bei.

Die Schwierigkeitsstufe ist **Medium**.

Die **vierundzwanzig Savegame Archive** enthalten jeweils einen **Save** Ordner mit **9 Savegames (Save0 bis Save8)** mit den **fortschreitenden Spiel Levels** von **Edge of Na Pali** bis **Escape from Na Pali** in Form eines **Walkthrough**.

Diese **Savegames** enthalten die optimale Nutzung von **Rüstung, Munition** und **Health Packs**, sowie optimale **Gesundheit** durch Bewegung im Kampf.

Hierzu werden die gefundene **Rüstung, Munition** und **Health Packs** dann verwendet, wenn die vorhandene **Rüstung, Munition** und **Health Packs** verbraucht sind.

Am Ende eines **Levels** werden noch vorhandene **Rüstung, Munition** und **Health Packs** eingesammelt, um optimal ausgerüstet zum nächsten **Level** zu gehen.

Dabei können zurückliegende **Fundstellen** besucht werden, auch durch einen **Brunnen** oder **Tunnel** im aktuellen **Level**, nur die **Aufzüge** fahren meistens in eine **Richtung**.

Save1	geht von	Edge of Na Pali (Start) bis Edge of Na Pali (Shock Rifle)
Save2	geht von	Edge of Na Pali (Enforcer) bis Edge of Na Pali (Geheimer Gang)
Save3	geht von	Edge of Na Pali (Geheimer Lift) bis Neve's Crossing (Turm)
Save4	geht von	Neve's Crossing (Höhle) bis The Eldora Well (Korridor)
Save5	geht von	The Eldora Well (Boot) bis Glathriel Village (part 2) (Dächer)
Save6	geht von	Glathriel Village (p.2) (UMS Rocket L.) bis Glathriel Village (p.2) (Nali)
Save7	geht von	Glathriel Village (p.2) (Schalter) bis Approaching UMS P. (Shield Belt)
Save8	geht von	UMS Prometheus (Kiste) bis UMS Prometheus (Assault Vest)
Save9	geht von	UMS Prom. (Krankenstation) bis Inside UMS Prometheus (Angriff)
Save10	geht von	Inside UMS Prometheus (Ende) bis Spire Valley (Shock Rifle)
Save11	geht von	Spire Valley (Haus) bis Nagomi Passage (Assault Vest)
Save12	geht von	Nagomi Passage (Flak Shells) bis Velora Temple (Super Health)
Save13	geht von	Velora Temple (Schalter) bis Velora Temple (Sniper Rifle)
Save14	geht von	Velora Temple (Schräge) bis Velora Temple (Ende)
Save15	geht von	Foundry Tarydium Plant (Minigun) bis Foundry T. Plant (Presse)
Save16	geht von	Foundry T. P. (Skaarj Berserker) bis Foundry Tarydium Plant (Tor)
Save17	geht von	Foundry Tarydium Plant (Schalter) bis Foundry T. Plant (Knopf)
Save18	geht von	Foundry Tarydium P. (Ende) bis Bounds of Foundry (Toxin Suit)
Save19	geht von	Bounds of Foundry (Super Health) bis Bounds of Foundry (Brute)
Save20	geht von	Bounds of Foundry (Skaarj Assassin) bis Bounds of F. (Schalter)
Save21	geht von	Bounds of Foundry (Ende) bis Gala's Peak (Weg)
Save22	geht von	Gala's Peak (Schalttafel) bis Escape from Na Pali (Tor)
Save23	geht von	Escape from Na Pali (Weg) bis Escape from Na Pali (Nali Cow)
Save24	geht von	Escape from Na Pali (Weg) bis Escape from Na Pali (Ende)

So kann man anhand der **Spielstände** wie bei einem **Walkthrough** durch das **Spiel** gehen und sich den **Spielverlauf** anschauen.

Zusätzlich gibt es **zSave LOG ENTRY 1-11** und **zSave LOG ENTRY 12-17** mit **Anfang**, Punkt vor **LOG ENTRY** von **Level 2** bis **Level 17** und **Ende**.

Der **Pfad** für den **Save** Ordner in **Unreal Gold** lautet normalerweise **C:\Unreal Gold\Save** oder **C:\GOG Games\Unreal Gold\Save**

Verschieben Sie den alten **Save** Ordner in einen **Extra** Ordner oder löschen Sie den alten **Save** Ordner, bevor Sie den neuen **Save** Ordner in den Ordner "**Unreal Gold**" kopieren.

Hinweise:

Falls in den Sequenzen bei **LOG ENTRY** kein **Ton** zu hören ist, dann kann es daran liegen, dass die 3D Audio API **OpenAL** fehlt oder die **openal32.dll** beschädigt ist. Hier kann die **Installation** von **OpenAL** helfen. Anschließend Windows **neu starten**.

Die Setup-Datei **oalinst.exe** liegt im Ordner **OpenAL**. Weitere Infos gibt es bei <https://www.openal.org/>

Auch kann es passieren, dass nach dem **Anschauen** einer **Video-Datei** auf dem Computer bei **LOG ENTRY** der **Ton** fehlt. Hier kann es helfen, den Computer **herunterzufahren**, um Daten des **Media Players** im **Arbeitsspeicher** zu löschen. Dann den Computer wieder einschalten und der **Ton** ist wieder da.

Falls trotzdem in den Sequenzen bei **LOG ENTRY** kein **Ton** zu hören ist, dann hilft dieser **Trick**. Lade das **Savegame**, welches vor der **Stelle** mit der **LOG ENTRY** Sequenz liegt. Gehe bis kurz vor die **Stelle** und bewege dich dann **langsam** in **kleinen Schritten** auf die **Stelle** zu, dann klappt es.

Weitere Lösungen und SaveGames

<https://games.roland-philippi.de>

E-Mail: info@roland-philippi.de

Copyright © Roland Philippi. Alle Rechte vorbehalten.

Unreal Gold - Return to Na Pali 227i en Save with Secrets Info

The game **Unreal Gold - Return to Na Pali 227i** has **17 Game Levels**.
It is included in **Unreal Gold** and the **savegames** run with **Unreal Gold 227i**.

Game Levels

1. **Edge of Na Pali**
2. **Neve's Crossing**
3. **The Eldora Well**
4. **Glathriel Village (part 1)**
5. **Glathriel Village (part 2)**
6. **Approaching UMS Prometheus**
7. **UMS Prometheus**
8. **Inside UMS Prometheus**
9. **Spire Valley**
10. **Nagomi Passage**
11. **Velora Temple**
12. **Nagomi Passage (dawn)**
13. **Foundry Tarydium Plant**
14. **Bounds of Foundry**
15. **Watcher of the Skies**
16. **Gala's Peak**
17. **Escape from Na Pali**

This folder contains **twenty-four** with the freeware packer **7-Zip (32 Bit) v4.65** packed **savegame archives** from **Save1.7z** to **Save24.7z**.
The program **required** for **unpacking** is included.

The difficulty level is **Medium**.

The **twenty-four savegame archives** each contain a **Save** folder
with 9 **savegames** (**Save0** to **Save8**) with the **advancing game levels** from
Edge of Na Pali to **Escape from Na Pali** in the form of a **Walkthrough**.

These **savegames** contain the optimal use of **armor**, **ammunition** and **Health Packs**,
as well as optimal **health** through movement in combat.

The **armor**, **ammunition** and **Health Packs** found are used when the existing **armor**,
ammunition and **Health Packs** are used up.

At the end of a **Level**, any remaining **armor**, **ammunition** and **Health Packs** are collected
in order to go to the next **Level** optimally equipped.

Previous **locations** can be visited, even through a **well** or **tunnel** in the current **Level**,
only the **elevators** usually go in one **direction**.

Save1	goes from	Edge of Na Pali (Start) to Edge of Na Pali (Shock Rifle)
Save2	goes from	Edge of Na Pali (Enforcer) to Edge of Na Pali (Secret Path)
Save3	goes from	Edge of Na Pali (Secret Lift) to Neve's Crossing (Tower)
Save4	goes from	Neve's Crossing (Cave) to The Eldora Well (Corridor)
Save5	goes from	The Eldora Well (Boat) to Glathriel Village (part 2) (Roofs)
Save6	goes from	Glathriel Village (p.2) (UMS Rocket L.) to Glathriel Village (p.2) (Nali)
Save7	goes from	Glathriel Village (p.2) (Switch) to Approaching UMS P. (Shield Belt)
Save8	goes from	UMS Prometheus (Box) to UMS Prometheus (Assault Vest)
Save9	goes from	UMS Prometheus (Infirmary) to Inside UMS Prometheus (Attack)
Save10	goes from	Inside UMS Prometheus (End) to Spire Valley (Shock Rifle)
Save11	goes from	Spire Valley (House) to Nagomi Passage (Assault Vest)
Save12	goes from	Nagomi Passage (Flak Shells) to Velora Temple (Super Health)
Save13	goes from	Velora Temple (Switch) to Velora Temple (Sniper Rifle)
Save14	goes from	Velora Temple (Slope) to Velora Temple (End)
Save15	goes from	Foundry Tarydium Plant (Minigun) to Foundry T. Plant (Press)
Save16	goes from	Foundry T. P. (Skaarj Berserker) to Foundry Tarydium Plant (Gate)
Save17	goes from	Foundry Tarydium Plant (Switch) to Foundry T. Plant (Button)
Save18	goes from	Foundry Tarydium P. (End) to Bounds of Foundry (Toxin Suit)
Save19	goes from	Bounds of Foundry (Super Health) to Bounds of Foundry (Brute)
Save20	goes from	Bounds of Foundry (Skaarj Assassin) to Bounds of F. (Switch)
Save21	goes from	Bounds of Foundry (End) to Gala's Peak (Way)
Save22	goes from	Gala's Peak (Control Panel) to Escape from Na Pali (Gate)
Save23	goes from	Escape from Na Pali (Way) to Escape from Na Pali (Nali Cow)
Save24	goes from	Escape from Na Pali (Way) to Escape from Na Pali (End)

So one can go through the **game** by means of the **scores** as a **Walkthrough** and have a look at the **course of the game**.

Additionally, there are **zSave LOG ENTRY 1-11** and **zSave LOG ENTRY 12-17** with **Start**, place before **LOG ENTRY** from **Level 2** to **Level 17** and **End**.

The **path** for the **Save** folder in **Unreal Gold** usually is **C:\Unreal Gold\Save** or **C:\GOG Games\Unreal Gold\Save**

Move the old **Save** folder into an **extra** folder or erase the old **Save** folder, before you copy the new **Save** folder into the folder "**Unreal Gold**".

Hints:

If no **sound** is heard in the **LOG ENTRY** sequences, it may be because the 3D Audio API **OpenAL** is missing or the **openal32.dll** is damaged. Installing **OpenAL** can help in this case. Then **restart** Windows.

The setup file **oalinst.exe** is located in the **OpenAL** folder. Further information at <https://www.openal.org/>

It can also happen that after **watching** a **video file** on the computer, the **sound** is missing in **LOG ENTRY**. In this case, it can help to **shut down** the computer to delete the **media player** data in the **memory**. Then turn the computer back on and the **sound** is back.

If you still can't hear any **sound** in the **LOG ENTRY** sequences, then this **trick** will help. Load the **savegame** that is before the **point** with the **LOG ENTRY** sequence. Go to just before the **point** and then **slowly** move towards the **point** in **small steps**, then it will work.

More Solutions and Savegames

<https://games.roland-philippi.de>

E-Mail: info@roland-philippi.de

Copyright © Roland Philippi. All rights reserved