

# 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**.

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

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://www.roland-philippi.de/games>

E-Mail: [info@roland-philippi.de](mailto:info@roland-philippi.de)

Copyright © Roland Philippi. Alle Rechte vorbehalten.

English

## 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**.

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

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://www.roland-philippi.de/games>

E-Mail: [info@roland-philippi.de](mailto:info@roland-philippi.de)

Copyright © Roland Philippi. All rights reserved.