



DUKE NUKEM 3D **(3D Realms, 1996)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. LISTE DES NIVEAUX DU JEU	4
3. DETAIL DES SECRETS	5
Episode 1	5
Episode 2	17
Episode 3	28



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse aux joueurs ayant déjà une certaine expérience du jeu **Duke Nukem 3D**. Son but est de répertorier tous les passages secrets du jeu (ceux comptabilisés comme "secrets" à chaque fin de niveau). Il décrit également comment accéder aux niveaux cachés du jeu.

Ce guide révélant une partie importante de Duke Nukem 3D, les joueurs désirant découvrir par eux-mêmes tous ces passages secrets sont invités à ne pas lire la suite de ce document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

18/11/15 **version initiale**



2. LISTE DES NIVEAUX DU JEU

Episode 1 : L.A. Meltdown

E1L1 : Hollywood Holocaust

E1L2 : Red Light District

E1L3 : Death Row

E1L4 : Toxic Dump

E1L5 : The Abyss

E1L6 : Launch Facility (niveau secret, accessible depuis E1L4 : Toxic Dump)

E1L7 : Faces of Death

Episode 2 : Lunar Apocalypse

E2L1 : Spaceport

E2L2 : Incubator

E2L3 : Warp Factor

E2L4 : Fusion Station

E2L5 : Occupied Territory

E2L6 : Tiberius Station

E2L7 : Lunar Reactor

E2L8 : Dark Side

E2L9 : Overlord

E2L10 : Spin Cycle (niveau secret, accessible depuis E2L5 : Occupied Territory)

E2L11 : Lunatic Fringe (niveau secret, accessible depuis E2L8 : Dark Side)

Episode 3 : Shrapnel City

E3L1 : Raw Meat

E3L2 : Bank Roll

E3L3 : Flood Zone

E3L4 : L.A. Rumble

E3L5 : Movie Set

E3L6 : Rabid Transit

E3L7 : Fahrenheit

E3L8 : Hotel Hell

E3L9 : Stadium

E3L10 : Tier Drops (niveau secret, accessible depuis E3L5 : Movie Set)

E3L11 : Freeway (niveau secret, accessible depuis E3L8 : Hotel Hell)



3. DETAIL DES SECRETS

Episode 1 / Level 1 - Hollywood Holocaust (8 secrets)

secret 1

Une fois dans la rue monter sur la caisse (là était posté le premier ennemi) pour atteindre le rebord des fenêtres de l'immeuble puis rejoindre la corniche au bout de la rue sous le grand panneau "Innocent?" (RPG).



secret 2

A partir du rebord de fenêtre du secret n°1, passer par une fenêtre pour rejoindre l'intérieur de l'immeuble (le secteur secret se situe à l'endroit où la pièce forme un angle).



secret 3

A partir du secret n°2, aller au fond de la pièce et poussez le poster. Un compartiment secret s'ouvre (stéroïdes).



secret 4

Toujours depuis le hall, passez de l'autre côté du comptoir et poussez la caisse-enregistreuse. Un compartiment secret s'ouvre en hauteur non loin de l'entrée du hall. Approcher du mur en contrebas et pousser pour déclencher un ascenseur secret permettant d'atteindre le compartiment (armure).





secret 5

Dans la salle de projection au 1er étage, poussez le mur à gauche de l'extincteur, vers une pièce secrète où une femme est prisonnière d'un cocon. On peut aussi accéder à cette pièce par le conduit d'aération des toilettes, au rez-de-chaussée.



secret 6

Dans la salle de projection, sauter sur la caméra pour ouvrir un compartiment secret dans la pièce (RPG).



secret 7

Depuis la salle de projection, ouvrir le rideau de la salle de cinéma avec l'interrupteur proche de la fenêtre. Viser ensuite le centre de l'écran avec le RPG ou le faire sauter avec des pipe bombs. Passer par l'ouverture pour rejoindre une pièce secrète derrière l'écran (jetpack, munitions pour shotgun).



secret 8

Depuis la rue, utiliser le Jetpack pour passer à travers une fenêtre du 1er étage à proximité du néon rouge surplombant l'entrée du cinéma (shotgun, chaingun, RPG, caisse de pipe bombs).



autre secret (non comptabilisé)

Une fois dans le hall au rez-de-chaussée du cinéma, prendre à droite et poussez la poubelle en face de l'ascenseur repéré "arcade". Rejoindre ensuite la trappe qui s'est ouverte au-dessus (caisse de pipe bombs, lunettes de vision nocturne).





autre secret (non comptabilisé)

A l'aplomb de la passerelle menant à la fin du niveau, utiliser le jetpack pour monter le plus haut possible. 2 tourelles défendent un espace creusé dans la façade d'un des bâtiments (jetpack, munitions pour shotgun).



Episode 1 / Level 2 – Red Light District (8 secrets)

secret 1

Dans la bibliothèque vers le début du niveau, repérer une étagère mobile parmi celles placées du côté du mur le plus long et pousser pour la faire pivoter comme une porte (caisse de pipe bombs, armure).



secret 2

Dans la bibliothèque, pousser le mur dans le coin situé face à l'écran de vidéosurveillance. Une trappe secrète s'ouvre en hauteur (holoduke).



secret 3

Dans le couloir sombre derrière la porte à code de la bibliothèque, longer le mur de droite pour trouver un couloir secret se terminant en cul-de-sac (atomic health).



secret 4

Egouts : le secteur secret est un couloir pentu relié à une conduite d'égout. On peut y accéder de 2 manières : soit en passant par la plaque d'égout située derrière l'immeuble détruit, soit en poussant le mur derrière le WC dans les toilettes proches de la salle de billard pour libérer un passage secret (jetpack, stéroïdes, holoduke, lunettes de vision nocturne).





secret 5

Dans le club de strip-tease, monter sur la rangée de sièges contre le mur de gauche. Un passage secret s'ouvre momentanément derrière les 2 strip-teaseuses à l'opposé (armure, caisse de pipe bombs).



secret 6

Dans le club de strip-tease, repérer la bouche d'aération en hauteur vers les tables sur la droite et s'engager dans le conduit (atomic health, caisse de pipe bombs). Ce secret est un passage obligé pour terminer le niveau.



secret 7

Une fois le rideau du club ouvert, rejoindre le couloir en hauteur menant à la fin du niveau puis sauter en direction d'une petite plate-forme à l'aplomb de l'interrupteur d'ouverture du rideau (lunettes de vision nocturne).



secret 8

A proximité de la fin du niveau, pousser la zone éclairée du mur entre les 2 caisses pour ouvrir un passage secret (medikit portable).



Episode 1 / Level 3 – Death Row (8 secrets)

secret 1

Depuis la salle de contrôle proche de la chaise électrique, actionner l'interrupteur. La chaise s'enfonce dans le sol et dévoile un secteur secret (shotgun, munitions shotgun).





secret 2

En restant le dos au mur à l'entrée de la chapelle, viser l'interrupteur en hauteur au-dessus du motif en croix. un ascenseur caché se déclenche et permet d'atteindre un secteur secret en hauteur (atomic health, armure, atomic health en tirant sur le moine pendu).



secret 3

Au fond de la chapelle, poussez le symbole au pied de l'estrade. La zone devient rouge et la croix se retourne. Briser le panneau à gauche de la croix pour rejoindre un couloir secret. Au fond du couloir se trouve le cadavre d'un marine tout droit sorti du jeu Doom (chaingun).



secret 4

Dans le cachot fermé par une grille proche de la chapelle, pousser le lit. En pivotant, il libère un passage secret (munitions pour RPG).



secret 5

Une fois dans la cour intérieure, escalader la structure entourant la double porte fermée par l'un des montants pentus pour rejoindre l'étage où sont installées les tourelles. Escalader une autre partie pentue de la structure pour atteindre un tunnel secret permettant de passer au dessus de la double porte fermée (3 atomic health).



secret 6

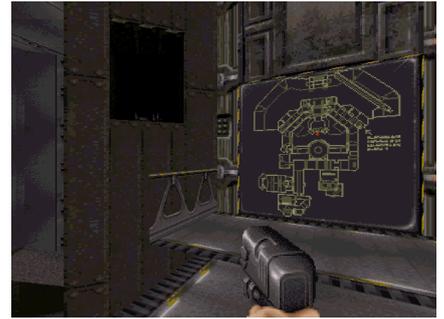
Depuis la zone des tourelles, faire sauter la fissure en hauteur dans la roche du côté de la carte d'accès rouge (stéroïdes).





secret 7

Dans la salle tournante avec l'hologramme, ouvrir la porte rouge et libérer le passage pour rejoindre une passerelle. Pousser le mur au bout du passage pour dévoiler le plan des lieux et ouvrir 2 alcôves à proximité. Rejoindre l'alcôve de gauche en prenant appui sur la rambarde (caisse de pipe bombs).



secret 8

Depuis la passerelle du secret n°5, sauter dans l'alcôve de droite (atomic health).



secret 9

Depuis la rive du lac où attend le sous-marin, s'engager dans le canyon sur la gauche menant à la double porte verrouillée. Escalader la structure par la droite et pousser sur le montant pour ouvrir un compartiment secret (lunettes de vision nocturne).



secret 10

A l'intérieur du sous-marin, pousser le mur derrière la caisse pour accéder à la salle des machines (medikit portable).



Episode 1 / Level 4 – Toxic Dump (14 secrets)

secret 1

Passer à travers les flammes au sommet du sous-marin échoué. Retourner à l'intérieur pour rejoindre le compartiment qui s'est ouvert tout en haut, dans la poche d'air (atomic health, stéroïdes, armure).





secret 2

Depuis le promontoire où se trouvait la carte magnétique bleue, sauter vers la droite dans le trou d'où tirait une tourelle. la paroi de gauche peut s'ouvrir vers une cache secrète (2 munitions pour RPG).



secret 3

Près du sous-marin, entrer dans la caverne sous-marine et détruire la paroi fissurée au fond de la grotte. Suivre le passage (atomic health, pipe bombs) et remonter à la surface vers la rive où se trouve une femme prisonnière dans un cocon.

Faire sauter la paroi fissurée derrière les barils pour rejoindre l'entrée du complexe, vers le sous-marin.



secret 4

Derrière la porte déverrouillée par la carte magnétique bleue, pousser le mur de droite après le premier coude. Une porte secrète s'ouvre vers le poste de garde (chaingun).



secret 5

Une fois déposé par la pince mécanique sur le réseau de tapis roulants, descendre dans le renforcement à droite du tapis roulant montant et pousser le mur du côté où monte le tapis (munitions pour chaingun).



secret 6

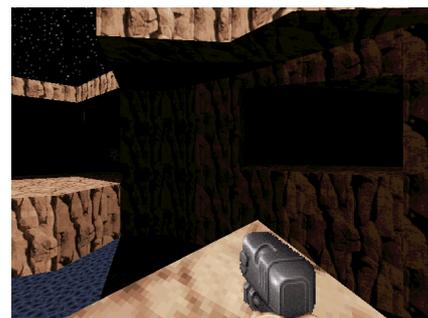
Au sommet du tapis roulant en pente, pousser le boitier bleu dans la petite salle. les 2 silos s'ouvrent (atomic health). Entrer dans celui de gauche et sauter à l'intérieur pour rejoindre le secteur secret (2 atomic health).





secret 7

depuis la plate-forme pentue surplombant le lac, sauter dans la caverne sur la droite et aller tout au fond (munitions pour RPG, shotgun, medikit portable).



secret 8

Depuis la même plate-forme pentue, sauter pour rejoindre la grande plateforme de l'autre côté et faire sauter la paroi gauche fissurée.



secret 9

Depuis le secret n°8, faire sauter la paroi fissurée au fond de la grotte (atomic health).



secret 10

Depuis le secret n°9, faire sauter à nouveau la paroi fissurée au fond de la grotte. Le passage ouvert rejoint le sous-marin échoué.



secret 11

Une fois au poste de commande proche du secret n°8, pousser le mur à droite de l'écran de surveillance. Une porte secrète s'ouvre (munitions pour shotgun, matériel de plongée).





secret 12

Dans la conduite d'eau descendante, faire sauter la paroi fissurée sur la droite avant d'arriver au grand bassin et sauter à l'intérieur. Utiliser le téléporteur pour rejoindre le secteur secret.



secret 13

Au début de la conduite de déchets toxiques, tirer sur le ventilateur et rejoindre le couloir secret en sautant depuis la corniche sur la droite (2 atomic health).



secret 14

Après avoir passé la zone de vagues dans la conduite de déchets toxiques, longer le mur de gauche et repérer une fissure proche de l'extrémité de la galerie. Faire sauter le mur pour rejoindre un secteur secret (2 munitions pour chaingun).



accès au niveau secret

Au fond de la salle du secret n°14 se trouve l'accès au niveau secret E1L6 « the Launch Facility ».



autre secret (non comptabilisé)

Symétrique au secret n°2, l'alcôve de gauche renferme le message « HOW DID YOU GET HERE ? ». Pousser le mur à l'opposé du message (holoduke).





Episode 1 / Level 5 – The Abyss (8 secrets)

secret 1

A l'approche du premier feu de camp en contrebas dans une salle, pousser contre la partie dépassante du mur de gauche (stéroïdes).

En poussant le mur du fond, on parvient à un écran de surveillance.



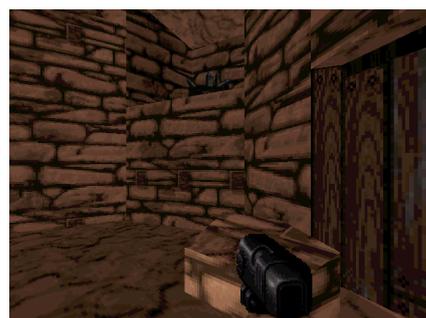
secret 2

Depuis le secret n°1, rejoindre le feu de camp et entrer droit dans les flammes (un téléporteur camouflé vous transporte vers une salle secrète où brûle un autre feu).



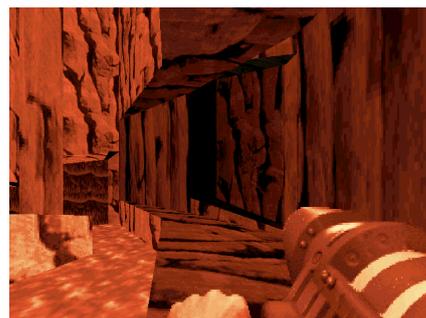
secret 3

Depuis le 2ème feu de camp atteint grâce au secret n°2, repérer des munitions pour RPG dans une niche en hauteur et se servir du bloc près la porte pour atteindre cette zone.



secret 4

Depuis le lac de lave, serrer la paroi de droite pour atteindre un chemin escarpé remontant la cascade de lave. Vers le haut de la cascade, faire sauter la paroi fissurée sur la droite. Le passage secret ouvert (signalé tout au bout du passage) rejoint le début du niveau (munitions pour shotgun, grand medikit, munitions pour pistolet, chaingun et shotgun).



secret 5

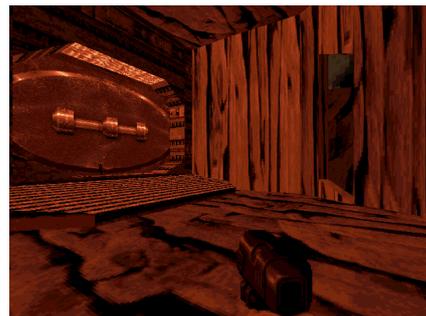
Sur la rive opposée à celle du secret n°4, sauter sur le rocher et pousser la main visible sur la roche. Un passage secret s'ouvre sur la gauche. Le suivre jusqu'à une danseuse (3 atomic health).





secret 6

Une fois devant la grande porte métallique conduisant à la fin du niveau, pousser le mur sur la droite pour ouvrir une porte secrète menant vers l'extérieur du vaisseau alien (atomic health).



autre secret (non comptabilisé)

Traverser la chute d'eau de la petite fontaine (chaingun).



autre secret (non comptabilisé)

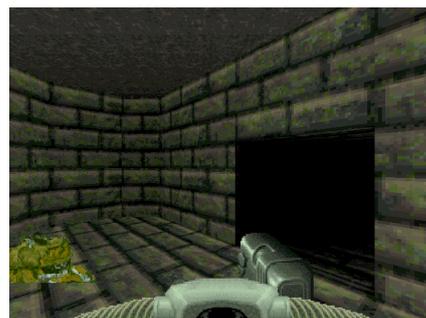
Utiliser le jetpack pour rejoindre la grotte en hauteur d'où proviennent les tirs du rayon rétrécissant. Le message « YOU'RE NOT SUPPOSED TO BE HERE (LEVELORD) » est visible sur l'une des parois.



Episode 1 / Level 6 – Launch Facility (4 secrets)

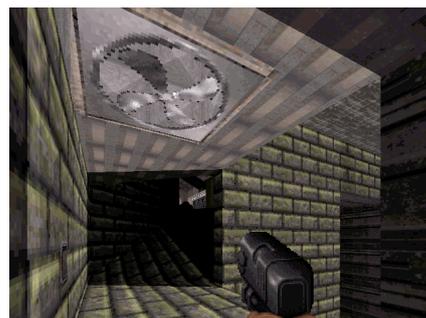
secret 1

Un fois le champ de force repéré « 01 » neutralisé, retourner au petit bassin du début du niveau et plonger. Une porte secrète s'est ouverte. Suivre le passage et refaire surface dans une nouvelle salle (2 munitions pour shotgun, 2 atomic health).



secret 2

Dans le couloir montant de la 2ème salle aux briques vertes (initialement obscure), tirer sur le ventilateur du plafond et s'y hisser avec le jetpack, disponible au sommet de la fusée (pipe bombs).





secret 3

Dans le poste de garde des pig cops, pousser le mur en face de l'interrupteur ouvrant la double porte vers la fusée (armure).



secret 4

Dans la salle souterraine au pied de la fusée détruite, monter sur la console et pousser le mur. Un panneau secret s'ouvre (3 atomic health).



Episode 2 / Level 1 – Spaceport (6 secrets)

secret 1

Au bout du premier couloir, suivre le mur de gauche en direction d'un écran de télésurveillance. Une porte s'ouvre à proximité. Se retourner et rejoindre rapidement le secteur secret en hauteur (munitions pour RPG).



secret 2

A droite de l'interrupteur du premier champ de force, pousser la série d'écrans pour ouvrir un passage secret (atomic health).



secret 3

Au bout du couloir suivant, sauter vers le panneau « Authorized personnel » pour découvrir un conduit caché (caisse de pipe bombs). Ce conduit est aussi accessible depuis la grille d'aération du local où se trouve la carte magnétique bleue.





secret 4

En sortant de l'ascenseur au niveau supérieur, repérer une niche en hauteur sur la droite et l'atteindre avec le jetpack. Une fois la niche atteinte, un bruit de porte qui s'ouvre se fait entendre. Rejoindre rapidement l'ascenseur et redescendre au niveau inférieur. En sortant de la cabine, rejoindre rapidement le coin sur la gauche pour se faufiler dans le passage secret ouvert (munitions pour chaingun).



secret 5

Une fois le code à 4 interrupteurs entré, le champ de force de la colonne est coupé. Utiliser le jetpack pour remonter cette colonne jusqu'à un couloir secret (devastator).



secret 6

A proximité du lecteur de la carte magnétique rouge, pousser la partie éclairée du sol pour actionner un ascenseur caché. Le prendre pour rejoindre une zone en contrebas. Une galerie latérale permet de remonter en utilisant un autre chemin (armure, freezer, 2 grands medikits).



Episode 2 / Level 2 – Incubator

secret 1

Dans la salle de l'interrupteur jaune, ouvrir le panneau à droite de la console (caisse de pipe bombs) et pousser le fond de la niche pour accéder à un passage secret.





secret 2

Depuis le secret 1, avancer dans la zone éclairée (armure).



secret 3

Au bas du couloir pentu, sauter à travers le symbole mural « Earth Defense » pour découvrir un passage secret (medikit portable).



secret 4

Dans la grande pièce où se trouve l'armurerie, pousser le mur à gauche de l'ordinateur central pour ouvrir un passage secret (holoduke, freezer).



secret 5

Dans la pièce aux 2 socles tournants, pousser le mur du fond. Un panneau s'ouvre vers un secteur secret (munitions pour chaingun).



Episode 2 / Level 3 - Warp Factor (2 secrets)

secret 1

Dans la grande salle en haut de l'escalator, pousser le mur à droite de la grande baie vitrée (stéroïdes). Tirer sur l'interrupteur au hauteur et courir de l'autre côté de la structure centrale pour s'engouffrer dans un passage libéré par une colonne descendante. Suivre le passage jusqu'à un ascenseur menant à une vaste salle de contrôle évoquant Star Trek ! Le secret est validé en approchant de l'image de la Terre (caisse de pipe bombs, RPG, chaingun).





secret 2

Depuis le secret 1, gagner la petite salle avec l'ordinateur sur le bureau. Pousser l'ordinateur pour révéler une pièce secrète mi-toyenne au bureau. Le secteur secret est validé tout au fond de la pièce, à proximité du verre sur le comptoir (devastator, freezer).



Episode 2 / Level 4 - Fusion Station (7 secrets)

secret 1

Dans le secteur des 4 pistons, rejoindre l'une des plateformes surélevées sur la droite et pousser le mur au centre pour ouvrir un passage vers un tunnel secret (2 atomic heath sur la droite au fond du tunnel).



secret 2

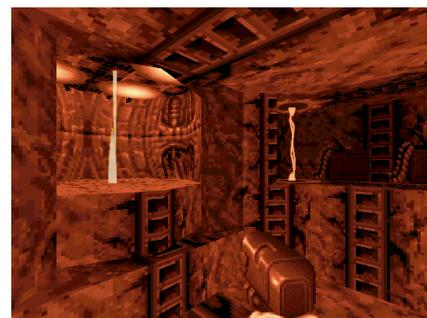
A l'autre extrémité du tunnel du secret 1, sauter dans le conduit en hauteur (2 caisses de pipe bombs).





secret 3

Dans le même secteur des pistons (secrets 1 et 2), se glisser sous l'un des pistons pour rejoindre un galerie communiquant entre plusieurs pistons. A l'opposé du long conduit aplati, pousser le mur. Une trappe secrète s'ouvre (munitions pour chain-gun).



secret 4

Sur les berges du bassin de refroidissement avec les 2 mélangeurs, s'approcher d'un écran de télésurveillance. Une trappe secrète s'ouvre sur la berge opposée. Courir la rejoindre avant qu'elle ne se referme (munitions pour freezer).



secret 5

Plus loin, dans le secteur infesté de protozoïdes, pousser le relief au fond de la salle des cocons, du côté de la tour centrale. Un compartiment secret s'y trouve (armure).



secret 6

dans le couloir proche du secret 5 où a lieu une série d'explosions, escalader le mur droit détruit pour atteindre le sommet de l'arche. Suivre la passerelle jusqu'à un conduit d'aération.



secret 7

A partir du secret 6, rejoindre la salle suivante par la 2ème arche. Faire sauter le mur droit fissuré pour révéler un secteur secret (munitions pour RPG).

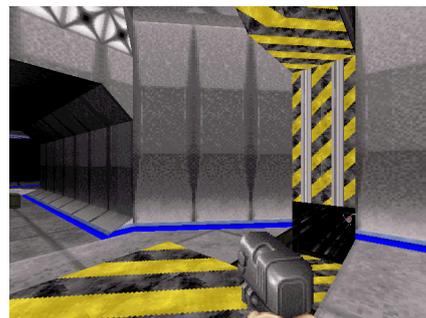




Episode 2 / Level 5 - Occupied Territory (4 secrets)

secret 1

Au début du niveau, s'accroupir et explorer le recoin droit de l'ouverture du grand panneau en face de la salle de contrôle (atomic health).



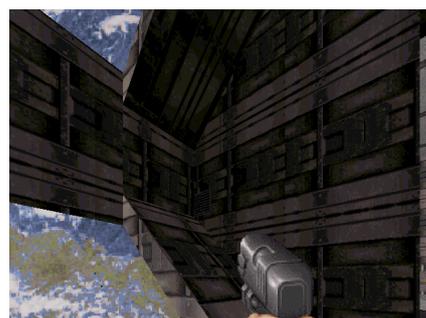
secret 2

Après avoir presque traversé le grand hall vitré donnant sur l'espace, se retourner pour repérer la porte en hauteur d'où sortent les drones. S'y rendre ensuite en jetpack (munitions pour RPG, atomic health).



secret 3

Dans la 2ème partie du grand hall, briser la grille d'aération au sommet d'une zone pentue et s'engager dans le conduit (RPG, armure).



secret 4

Dans la salle des mini-boss accessible avec la carte rouge, pousser le moniteur le plus à droite dans la rangée du bas (atomic health).



Accès au 1er niveau secret

Face à l'hologramme final du cyclope, tirer sur un interrupteur en hauteur sur le mur de droite. Une porte secrète s'ouvre en contrebas, révélant l'accès vers le niveau secret E2L10 « Spin Cycle ».





Episode 2 / Level 6 - Tiberius Station (8 secrets)

secret 1

A l'intérieur du local repéré « Supplies », pousser le mur du fond pour révéler une pièce secrète (medikit portable).



secret 2

Une fois la porte repérée « Tiberius Station » franchie, faire sauter la fissure sur le mur de droite pour révéler une zone secrète qui rejoint des conduits d'aération (munitions pour shotgun).



secret 3

A droite du premier grand miroir, un couloir sombre relie 2 ascenseurs. En face de la fontaine à eau, traverser le mur pour découvrir une pièce secrète (2 caisses de pipe bombs).



secret 4

A gauche de la porte repérée « radioactive material », pousser contre le renforcement du mur pour ouvrir une porte vers un local secret (lunettes de vision nocturne, stéroïdes, munitions pour chaingun).



secret 5

Dans le bassin toxique, une fois le pont mobile reconstitué, plonger dans la moitié gauche et pousser le mur entre les 2 colonnes à la surface pour révéler une pièce secrète (2 atomic health).





secret 6

Rejoindre l'autre moitié du bassin et pousser sur le mur symétrique entre les 2 colonnes pour révéler une pièce secrète (2 munitions pour RPG).



secret 7

Après le bassin toxique et l'ascenseur, faire sauter la fissure sur le mur de gauche pour révéler un secteur secret débouchant sur un couloir (jetpack).



secret 8

Une fois le mini-boss éliminé dans la salle accessible avec la carte rouge, se faufiler dans le conduit d'aération sur la gauche. Par l'ouverture suivante, repérer une porte en hauteur qui s'ouvre de l'autre côté du couloir. La rejoindre rapidement en jetpack avant qu'elle ne se referme pour accéder à un passage secret (RPG).



Episode 2 / Level 7 - Lunar Reactor (8 secrets)

secret 1

Après avoir rejoint la zone du personnel (« Crew Quarters »), sauter dans le puits rouge. En bas, actionner l'interrupteur pour libérer le chemin et repérer une niche sur la droite. Relancer le mécanisme et courir s'y réfugier avant le retour des panneaux mobiles. Pousser ensuite contre le coin du bassin du côté de l'entrée pour révéler un local secret (2 atomic health, munitions pour shotgun).



secret 2

Arrivé au bord de la crevasse, longer la corniche sur la gauche et pousser les écrans de droite pour ouvrir un passage secret (grand medikit, munitions pour chaingun).





secret 3

De l'autre côté de la crevasse, un trou dans la paroi plus bas sur la gauche donne accès à une grotte secrète... qui réserve une surprise (munitions pour shrinker, shrinker) !



secret 4

Plus loin, un fois le conduit de ventilation détruit, monter dessus et sauter vers l'ouverture dans la paroi sur la gauche pour découvrir une zone secrète (armure, atomic health, munitions pour RPG).



secret 5

Dans la pièce où se trouve la carte rouge, poussez les moniteurs de gauche sur le mur du fond pour accéder à un local secret (holoduke, 2 munitions pour freezer).



secret 6

Dans la grande salle du réacteur, sauter dans l'ouverture sombre en hauteur sur la gauche, derrière le pilier (2 mines laser, munitions pour devastator).



secret 7

Dans la même salle que le secret 6, sauter dans l'ouverture symétrique en hauteur sur la droite (munitions pour RPG).





Episode 2 / Level 8 - Dark Side (7 secrets)

secret 1

Au centre du couloir donnant accès aux transports Alpha et Beta, pousser le grand écran pour révéler une zone secrète (2 atomic health).



secret 2

Faire sauter la fissure en face de la station de départ du transport Alpha pour accéder à une zone secrète (devastator, 2 petits medikits).



secret 3

Après la caverne modifiée par un tremblement de terre, approcher des aquariums de gauche ou de droite dans la salle de contrôle. Pousser le mur à proximité pour rejoindre un couloir secret permettant d'atteindre l'intérieur des aquariums (chain-gun, shrinker, RPG).



secret 4

A la station de départ du transport Gamma, pousser la carte sur le mur pour révéler une zone secrète (2 mines laser, shrinker).



secret 5

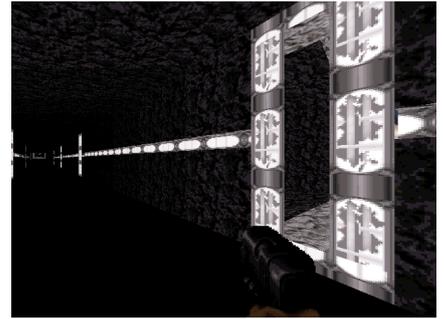
Après l'arrivée du transport Gamma et l'ascenseur, entrer dans le conduit d'aération pour rejoindre une pièce remplie de lave sur la gauche. Faire sauter la fissure au fond de la salle pour rejoindre une zone secrète (shotgun, 3 caisses de pipe bombs).





secret 6

Une fois en route dans le transport Beta, pousser en direction de la sortie de la rame pour accéder à une pièce secrète donnant sur le couloir (2 atomic health).



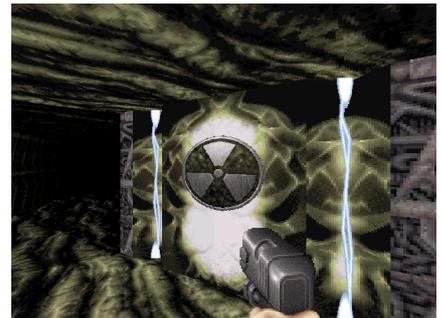
secret 7

Après avoir « traversé » le monolithe noir, faire sauter la fissure en hauteur au-dessus du scaphandre dans la grotte d'arrivée pour rejoindre un couloir secret.



accès au 2ème niveau secret

Dans le couloir du couloir n°7 se trouve l'accès au niveau secret E2L11 « Lunatic Fringe ».



Episode 2 / Level 9 - Overlord (4 secrets)

secret 1

Une fois à la surface du bassin, se retourner vers le tunnel d'arrivée et traverser un mur invisible sur la rive, à gauche du pilier gauche ou à droite du pilier droit pour rejoindre un couloir secret (atomic health, armure, 2 munitions pour freezer).





secret 2

Dans la même salle du bassin, basculer tous les interrupteurs du tableau de commande sauf le 2ème : le pilier central s'ouvre. En prenant de l'élan, sauter sur la partie basse du pilier et traverser le bassin. Une porte secrète reste ouverte quelques secondes ouverte au dos du pilier situé sur la rive opposée (RPG).



secret 3

Dans le couloir montant proche de la chute d'eau, repérer et faire sauter la fissure en hauteur sur le mur de gauche pour révéler une zone secrète (2 caisses de pipe bombs).



secret 4

Lors de l'affrontement contre le boss final, entrer dans sa salle de contrôle et en ressortir rapidement pour rejoindre un panneau secret qui reste ouvert quelques secondes à l'autre extrémité de la grande salle (atomic health, 2 munitions pour RPG, medikit portable, munitions pour devastator).



Episode 2 / Level 10 - Spin Cycle (pas de secret)

Episode 2 / Level 11 - Lunatic Fringe (pas de secret)



Episode 3 / Level 1 - Raw Meat (7 secrets)

secret 1

Dans l'entrée du bâtiment, sauter à travers le mur gris à gauche de la première statue pour découvrir une pièce secrète (petit medikit, munitions pour chaingun).



secret 2

Plus loin dans le couloir, pousser le string sur l'affiche de la danseuse. Le panneau s'abaisse et révèle une zone secrète (shrinker).



secret 3

Dans la dernière salle à gauche du couloir, faire sauter la fissure pour accéder à une zone secrète (2 grands medikits, munitions pour shrinker).



secret 4

Au fond du couloir, pousser le tableau du menu pour révéler une niche secrète (armure).



secret 5

Dans la pièce où défilent les plats, presser l'empreinte ensanglantée derrière le comptoir pour ouvrir une pièce secrète à proximité (freezer).





secret 6

Sur le mur opposé au secret n°5, ouvrir les 2 petites portes et s'engager dans le passage. Pousser le mur de gauche pour déclencher un mécanisme et révéler un secteur secret sur la droite (caisse de pipe bombs, munitions pour chaingun).



secret 7

Dans la cuisine, poussez le casier à bouteilles pour révéler une niche secrète (2 munitions pour RPG).





Episode 3 / Level 2 - Bank Roll (5 secrets)

secret 1

Au fond de l'impasse à gauche de l'entrée de la banque, ouvrir un des 2 distributeurs pour accéder à une pièce secrète (chain-gun).



secret 2

A l'étage en face de l'entrée de la banque, le bouton sur le bureau révèle la cachette de la carte bleue mais il ouvre aussi un secteur secret derrière le tableau accroché dans la pièce (devastator).



secret 3

Une fois à l'intérieur de la banque, repérer un interrupteur au sommet du mur en face des téléphones et lui tirer dessus pour ouvrir un passage secret derrière les téléphones (holoduke).



secret 4

Après la pièce protégée par des mines laser, pousser le tableau au-dessus du bureau pour révéler une niche secrète (2 petits medikits, jetpack).



secret 5

A l'intérieur du cylindre « Gamma », faire sauter la fissure dans le mur sombre après avoir correctement orienté le cylindre pour révéler un passage secret (atomic health).

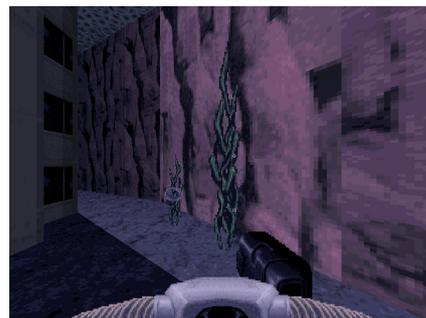




Episode 3 / Level 3 - Flood Zone (5 secrets)

secret 1

Sous l'eau, près du pied de la cascade, utilisez une arme explosive pour détruire la fissure cachée par les algues : une explosion creuse une galerie dans la paroi menant à une grotte secrète (matériel de plongée, munitions pour devastator, grand medikit, 2 munitions pour pistolet, devastator, munitions pour shrinker).



secret 2

Une fois sur la plateforme où se trouve la carte bleue, sauter vers la gauche à travers la paroi pour trouver une grotte secrète.



secret 3

Sur la terrasse d'immeuble en 2 parties reliées par un petit tunnel, explorer la grotte à côté du système de ventilation et pousser la paroi du fond pour révéler un secteur secret (jetpack).



secret 4

En jetpack, rejoindre le renforcement en haut à droite de la façade d'immeuble avec l'enseigne « Alley Cat Lounge » et ouvrir la fenêtre la plus à droite pour entrer dans une pièce secrète (munitions pour chaingun).



secret 5

Après avoir déverrouillé la porte à carte rouge, pousser le panneau « Hard Hat Area » sur la pile de caisses de gauche. Une ouverture apparaît dans la pile vers une zone secrète (2 grands medikits).





Episode 3 / Level 4 - L.A. Rumble (3 secrets)

secret 1

Dans la première galerie, faire sauter le mur de droite à l'emplacement de la fissure pour révéler une zone secrète (freezer).



secret 2

Dans la cuisine à l'étage, pousser le meuble sur lequel est posé un couteau pour ouvrir un passage vers une niche secrète (atomic health).



secret 3

Dans le grand bureau avec la carte et le tapis rouge, pousser le grand tableau pour révéler une niche secrète (munitions pour devastator).



Episode 3 / Level 5 - Movie Set (4 secrets)

secret 1

Depuis l'extérieur, entrer dans la pièce avec les 2 guichets et pousser la caisse de droite : un passage secret qui s'ouvre temporairement dans le distributeur de boissons accessible par le couloir sur la gauche en ressortant de la pièce (3 atomic health).





secret 2

Dans la salle des caisses, pousser au bas de la longue rangée pour déclencher l'ouverture temporaire d'une niche secrète (de-vastator). Attention ! En fonction de la difficulté choisie, ce secret abrite un ou plusieurs drones !



secret 3

Dans le studio simulant l'intérieur d'un vaisseau spatial, sortir du vaisseau et sauter à travers le mur devant lui (représentant une vue de la Terre depuis l'espace) pour atteindre une zone secrète (jetpack, shrinker).



secret 4

A l'extérieur, rejoindre en jetpack le bas de l'affiche du film et passer à travers le triangle jaune de 3D Realms pour découvrir une zone secrète (atomic health, freezer, 2 munitions pour de-vastator).



accès au 1er niveau secret

Sur le plateau de tournage au décor lunaire, pousser le panneau vertical blanc pour ouvrir une porte d'accès au niveau secret E3L10 « Tier Drops ».





Episode 3 / Level 6 - Rabid Transit (5 secrets)

secret 1

Sur le 1er quai, pousser l'affiche du film pour révéler une niche secrète (chaingun).



secret 2

Sur le 1er quai, pousser le distributeur le plus à gauche pour l'abaisser et révéler une niche secrète (holoduke).



secret 3

Sur le 2ème quai une fois accessible, pousser le panneau « No Loitering » au-dessus de la boîte aux lettres pour révéler une niche secrète (munitions pour RPG).



secret 4

Depuis le 2ème quai, pousser le mur en face de l'escalier pour libérer le passage vers une zone secrète très étrange (munitions pour freezer).

Au fond de la zone, presser sur la droite de la console avec l'image d'une galaxie : un panneau s'ouvre, révélant des femmes prisonnières (devastator, munitions RPG).



secret 5

En suivant le trajet du métro (le sol n'est pas électrifié), faire sauter le mur à droite de la petite niche éclairée pour découvrir un secteur secret (atomic health, stéroïdes, munitions pour devastator).





secret 6

Dans la salle du bassin, monter sur la bibliothèque de gauche puis sauter sur celle de droite pour abaisser la première et découvrir une pièce secrète (3 grands medikits, 2 munitions pour devastator, munitions pour RPG).



Episode 3 / Level 7 - Fahrenheit (4 secrets)

secret 1

Dans le salon, pousser le grand tableau pour révéler une niche secrète (freezer). Attention ! Selon la difficulté choisie, cette niche peut abriter 1 ou 2 tourelles !



secret 2

Briser les bouteilles sur les étagères proches du secret n°1 puis passer à travers le mur pour trouver un local secret (medikit portable).



secret 3

Dans la salle de contrôle, pousser le panneau à droite des écrans pour l'ouvrir. Le local secret contient la carte magnétique bleue. Ce secret est un passage obligé pour terminer le niveau. Attention ! Selon la difficulté choisie, ce passage peut abriter plusieurs capitaines d'assaut !



secret 4

Dans la pièce avec une estrade et 2 arbres, passer à travers le fond de la scène pour rejoindre une zone secrète (atomic health, 2 munitions pour freezer).





Episode 3 / Level 8 - Hotel Hell (3 secrets)

secret 1

A droite du casier à bouteilles, pousser la paroi pour découvrir un passage secret (medikit portable).

Ce passage mène à l'intérieur de l'aquarium (matériel de plongée et caisse de pipe bombs dans la niche fermée au fond du passage).



secret 2

Pousser le casier à bouteille proche du secret n°1 pour ouvrir un passage secret (holoduke).



secret 3

Une fois au bord de la piscine du premier étage, passer à travers la cascade entre les 2 pots pour rejoindre une autre zone. Dans cette zone, pousser l'empreinte ensanglantée pour déclencher l'ouverture d'une zone secrète dont l'entrée est barrée par des flammes. Allez au fond du passage pour découvrir une surprise... (atomic health).

Attention à ne pas rester trop longtemps sur le pilier au fond du passage : il déclenche l'écroulement du plafond !



accès au 2ème niveau secret

Derrière les arbres tout proches du secret n°3 se trouve l'accès au niveau secret E3L11 « Freeway ».



Episode 3 / Level 9 - Stadium (pas de secret)



Episode 3 / Level 10 - Lunatic Fringe (4 secrets)

secret 1

Dans l'angle du couloir repéré « ALPHA », pousser la paroi en pan coupé pour révéler une pièce secrète (shotgun, 4 munitions pour pistolet, 2 munitions pour devastator).

Cette pièce secrète est encadrée par 2 niches (stéroïdes à gauche, armure à droite).



secret 2

Dans l'angle du couloir repéré « BETA », pousser la paroi en pan coupé pour révéler une pièce secrète (shotgun, 2 munitions pour chaingun, 2 munitions pour shrinker).

Cette pièce secrète est encadrée par 2 niches (lunettes de vision nocturne à gauche, medikit portable à droite).



secret 3

Dans l'angle du couloir repéré « GAMMA », pousser la paroi en pan coupé pour révéler une pièce secrète (pistolet, 3 munitions pour shotgun, 2 munitions pour RPG).



secret 4

Dans l'angle du couloir repéré « DELTA », pousser la paroi en pan coupé pour révéler une pièce secrète (pistolet, 2 caisses de pipe bombs, 2 munitions pour freezer).





Episode 3 / Level 11 - Freeway (5 secrets)

secret 1

Vers l'extrémité gauche de la route (en arrivant depuis le bassin), escalader le mur de gauche en faisant sauter la partie fissurée tout au bout et ouvrir la fenêtre la plus proche du tunnel pour entrer dans une pièce secrète (freezer).



secret 2

Dans le secteur du building écroulé en pente, ouvrir la fenêtre au rez-de-chaussée, à l'opposé de la porte à carte bleue, pour atteindre une salle secrète (shrinker, munitions pour devastator).

L'escalier au fond de la pièce rejoint le secret n°1 et peut servir de raccourci.



secret 3

Dans l'appartement à l'étage accessible par le building écroulé en pente, pousser la bibliothèque pour révéler une niche secrète (2 munitions pour devastator).



secret 4

Faire sauter le mur fissuré à droite du secret n°3, à proximité de la carte bleue, pour accéder à une zone secrète (chaingun, munitions pour freezer). Attention ! Ce secteur contient des protozoids !



secret 5

Dans la grande salle où débouche l'ensemble des tapis roulants, sauter à travers les panneaux rayés jaunes et noirs pour découvrir un secteur secret (armure, caisse de pipe bombs). Attention ! Selon la difficulté choisie, ce secteur peut abriter un ou plusieurs hommes-lézards !

