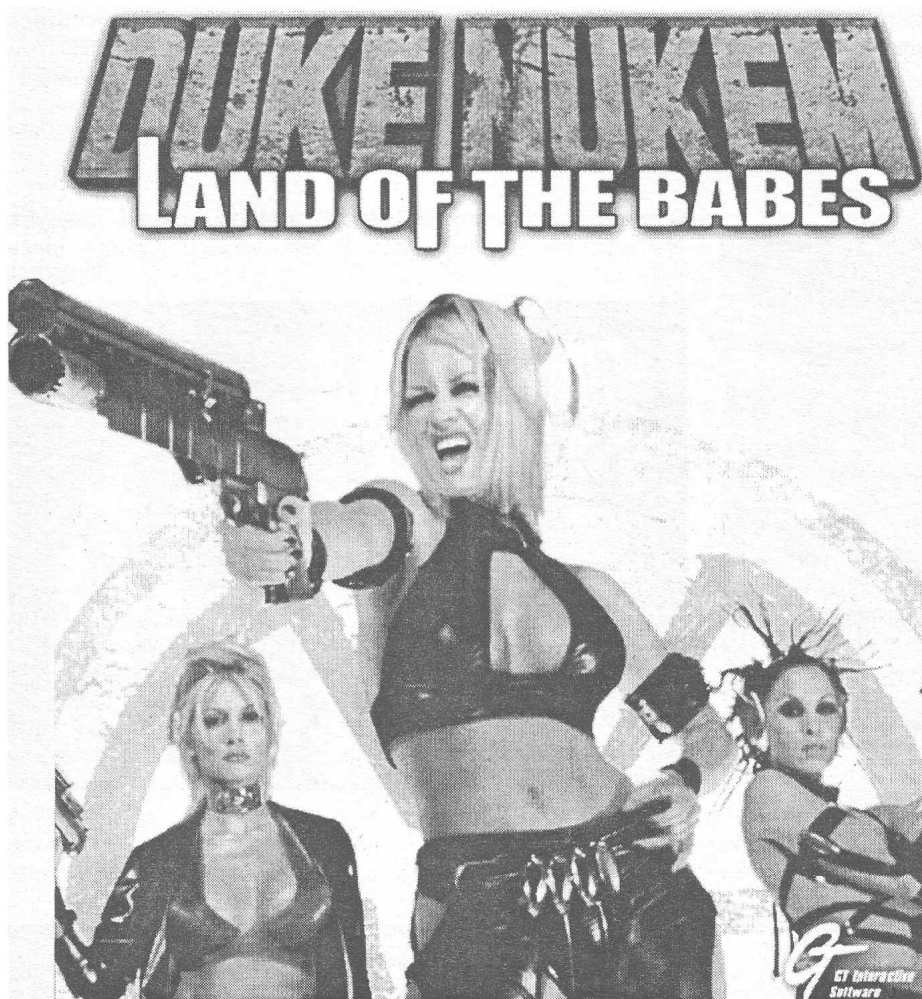




Третья часть культовой игры, как это не прискорбно, не обрадовала ничем новым. Но и не огорчила: все сделано качественно, сильно и если вы являетесь поклонником Дюка, то эта игра как раз для вас. Много крови, выстрелов, монстров и грубого, я бы сказал немного туповатого, юмора. Игра не сложная, но затягивающая, как ни что другое. Это описание призвано открыть вам глаза, на тайны и секреты этой игры.

При этом, выпустив из рук контроллер, вы не испытываете практически ничего: ни интригующего ожидания продолжения, как в *Final Fantasy*, ни передозировки адреналина, как в *Driver 2*. Просто приятно, но бесполезно потраченное время. Но если вы все же чего-то упустили, то это описание призвано открыть вам глаза на тайны и секреты этой игры.

ДЮК НЮКЕМ: СТРАНА КРОШЕК

Управление

- Start** — Внутреннее меню
- Select** — Цели и задачи миссии
- ↔** / Левая рычаг аналогового контроллера
 - Направление движения
- — Перемена оружия
- ×** — Выстрел
- △** — Обзор, Поворот
- — Прыжок
- L1** — Прицел
- R1** — Точный выстрел
- L2** — Ход боком влево
- R2** — Ход боком вправо

Секреты

Уровень 0 – Тренировка

Секрет 1

Идите к бассейну, и внизу водоема вы увидите вентиль. Стреляйте в него, прыгайте и плывите до конца этого короткого подводного туннеля.

Скрытые предметы – Отсутствуют
Крошки для спасения – Отсутствуют
Скрытые двери – Не обнаружены

Уровень 1 – Добро пожаловать в будущее

Секрет 1

В комнате, где лежит ракетница, напротив стойки бара ищите трещину, немного отличающуюся по цвету. Стреляйте в нее, тогда стойка отъедет в сторону и откроется секретный проход. Прыгайте и спускайтесь вниз.

Секрет 2

После того, как вы восстановите энергию в самом основании шахты лифта, стреляйте в трансформатор и идите в комнату за ним.

Секрет 3

DUKE NUKEM: LAND OF BABES

В энергетической комнате с летающими электрическими разрядами. Стреляйте в вентиль, располагающийся между компьютерами, и входите внутрь.

Скрытые предметы – В секретной комнате №2.

Крошки для спасения – Две.

Открытые читы – Не обнаружены

Шуточки – В разных местах уровня имеется три красных телефона. Подойдите к каждому и нажмите X. Дюк поговорит по телефону, при этом разговор будет весьма забавным.

Уровень 2 – Будущее не так ярко

Секрет 1

Позади огромного болельщика, в диспетчерской комнате (там, где шляется горилла) есть небольшой водоем. Стреляйте в металлический вентиль позади болельщика и карабкайтесь вверх. У вас будут некоторые разногласия с болельщиком, который полезет выяснять отношения. Если у вас не все получится, то выйдете из комнаты и вернитесь назад и попытайтесь снова.

Секрет 2

Правая дверь относительно комнаты с болельщиком. Нажмите на кнопку с надписью «Лифт выключен». Дюк скажет «Хмммм...». Это откроет двери левого лифта, из той пары, что находится в самом начале уровня. Войдите в него и езжайте в секретную комнату.

Секрет 3

После того как вы откроете люк и проплывете через резервуар с водой, вы окажетесь в другой секции этого уровня с местом сохранения. В одной из множества комнат пред ванной вы найдете большое серое окно с двумя горящими бочками перед ним, напротив стола. Стреляйте в бочки, чтобы взорвать их, и тогда откроется окно. Карабкайтесь внутрь к секрету.

Скрытые предметы – В секретной комнате №1

Крошки для спасения – одна.

Открытые читы – Не обнаружены.

Уровень 3 – Большие пушки

Секрет 1

Стреляйте в большой яркий булыжник (более яркий, чем другие, расположенные рядом), находящийся в противоположном конце, и немного справа от того места, где вы начинаете уровень. Валун перед высоким зданием. Спрыгнете в отверстие.

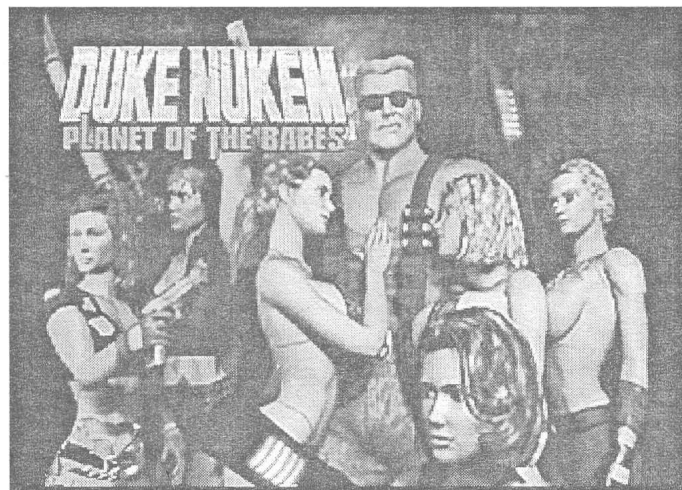
Секрет 2

В секретной комнате №1 стреляйте в пол и спускайтесь вниз. Затем идите в дверь и перепрыгните через яму. Поверните направо, и вы увидите комнату с белым полом и дверь в стене. Здесь ни в коем случае не стреляйте в пол. Там находится ловушка – яма с лавой. Вместо этого идите в

дверь, за которой находится обходной путь. Спуститесь вниз, затем перепрыгните через яму, чтобы взять скрытый предмет, который над ней висит. Дверь за ним – фальшивка.

Секрет 3

В секретной комнате №2, где вы нашли скрытый предмет, прыгайте вниз, прямо в яму. Я серьезно. Гравитация здесь



пониженная, так что вы получите мало, а то и совсем не получите повреждений. На дне ямы подпрыгните и идите в ма-



ленькое, практически не заметное отверстие. Найдите оружие, а затем оставьте это место, поднявшись по лестнице, вы окажетесь снова в той комнате, где вы совершили ваш прыжок вниз. Лучше всего прыгать налево.

Секрет 4

Выбегайте снова на поверхность, немного справа находится орудийная башня. Это позади руин. Прыгайте вниз.

Секрет 5

Бегите от пятна на земле очень близко (напротив бомбы) с башней, которая вот-вот взорвется.

Скрытые предметы – В секретной комнате №2
Крошки для спасения – 3
Открытые читы – Не обнаружены.

Уровень 4 – Промокающий

Секрет 1

В области, где вы уничтожаете подводников, выше на дальней стене, с правой стороны, имеется квадрат, более яркий, чем остальные. Стреляйте в него и плывите через него, а затем поднимайтесь вверх. Вы увидите множество хороших вещей. Впрочем, вы не можете пробраться отсюда к ним, даже если у вас есть реактивный ранец. Чтобы добраться туда, плывите назад в комнату, откуда вы только что приплыли. Посмотрите направо и откройте стену напротив большой трещины справа. Плывите направо до тех пор, пока не сможете подниматься, а затем идите в обход. Поднимитесь на первый выступ, продолжая идти по кругу, затем взбирайтесь на второй. Слева стена выглядит так же, как и расположенные на ней окна. Найдите второе окно справа, второе от пола. Стреляйте в него и идите через него, и вы окажетесь в комнате, куда стремились.

Секрет 2

Его очень сложно увидеть. В той же самой комнате, где вы выходите в окно в секретную комнату №1, на втором выступе, пройдите немного вперед, а затем прыгайте. Немного выше находится другой выход. Это не тот же самый путь, чтобы попасть в первую комнату – выступ находится напротив окна, в которое вы стреляли. Затем повернитесь направо, пока перед вашей физиономией не окажется большая кирпичная стена. Если вы расстреляете ее, то попадете в другую комнату, где находится множество полезных вещей.

Секрет 3

Рядом с потерпевшим крушение кораблем, где вы спасаете одну из девиц, плывите назад к обычному выходу с уровня. После того, как вы проплывете, через люк в полу, вы увидите три деревянные панели, блокирующие выход. Налево от этого вы сможете увидеть комнату с ярко освещенной секцией на полу. Расстреляйте пол и плывите вниз. Вам придется немного потыкаться в этом месте, поскольку здесь темно и ничего не видно. Внимательно всматривайтесь, и все у вас получится.

Скрытые предметы – В третьей секретной комнате.
Крошки для спасения – Одна. (Вы не можете использовать генератор под водой)
Открытые читы – Не обнаружены.

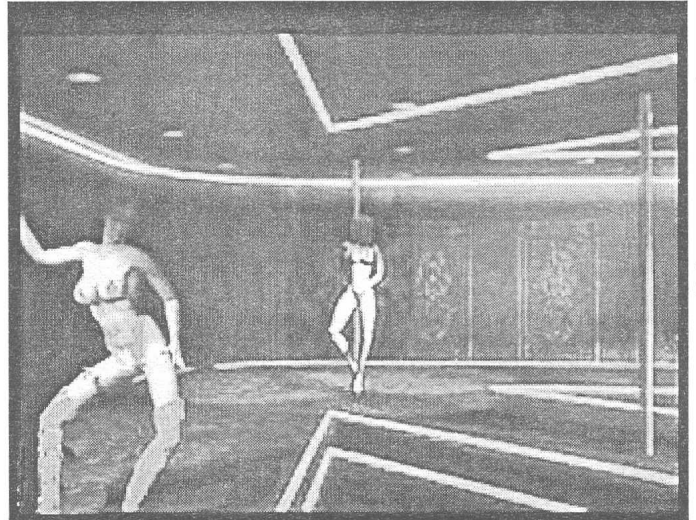
Уровень 5 – Пойманный

Секрет 1

Справа от выключателя, который спускает воду в этой зоне, на потолке есть выход в одну из секретных комнат. Помните, он доступен, только когда все заполнено водой, или если у вас есть Реактивный ранец.

Секрет 2

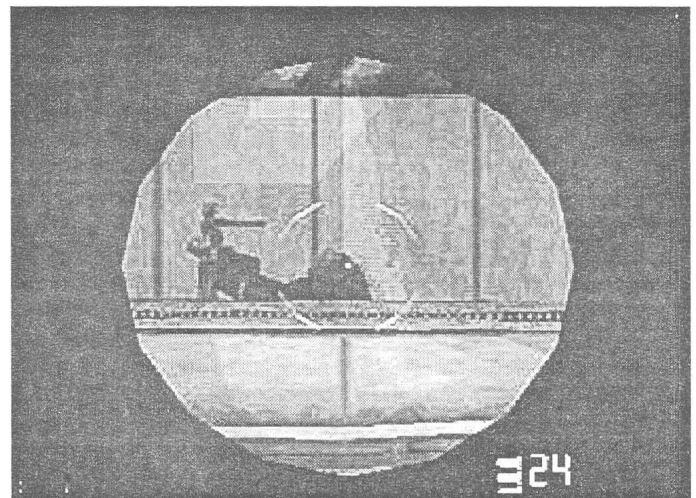
В комнате, перед темной комнатой (той, где находится выключатель, останавливающий эти раздражающие потоки) стре-



ляйте в вентиль на стене, немного выше корзины. Взбирайтесь вверх и входите.

Секрет 3

В комнате, непосредственно поперек от котла, поворачивайте налево, а затем разбегайтесь и прыгайте через яму и постарайтесь зацепиться за крошечный выступ. Впрочем, если он у вас есть, то можете использовать реактивный ранец или, если у вас есть горные ботинки, подплыть к краю ямы и просто залезть вверх. Затем поворачивайтесь и идите направо до тех пор, пока не начнете скользить вниз. Вскрабкивайтесь вверх. Уничтожьте всех появляющихся противников, и напротив клапана на стене вы увидите три коробки. Подой-



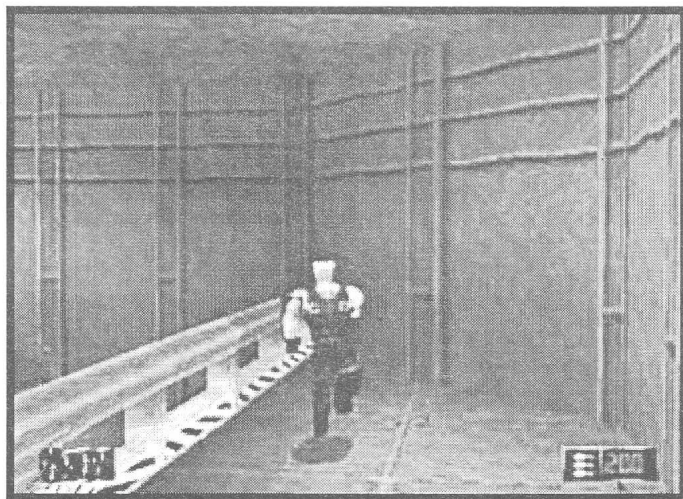
дите к ним со стороны спуска и толкайте их, пока они не остановятся. Прыгайте вниз в открывшееся отверстие. Затем снова прыгайте вниз и окажетесь в комнате с подсвечниками на стенах. Слева от вас находится фальшивая стена, а спра-

DUKE NUKEM: LAND OF BABES

ва путь, идущий за угол. И то, и другое приведет вас в одно и то же место. Путь направо ведет к невидимой поддельной двери, которая выведет вас в нужную комнату. Пойдя налево, вы окажетесь в комнате, которая, в сущности, является концом ловушки этажом выше. Все-таки немного проще пойти направо.

Путь налево, через поддельную стену, в комнату с мостом, через яму с шипами требует особого внимания и сосредоточенности. Здесь немного понижена гравитация, так что будьте осторожны. Ловушка здесь заключается в том, что пониженная гравитация делает ваш путь слишком длинным, а если вы зазеваетесь, то вас просто наколет на торчащие из стен шипы, скрытые до поры до времени за мостом. Путь направо ведет в комнату со скрытым предметом. Войдите внутрь и уничтожьте всех врагов. Повернувшись, вы заметите дверь позади вас, хотя вы никогда не использовали двери, чтобы попасть куда-то на этом уровне. Лучше не стоит экспериментировать, так как эта дверь ведет в ловушку. Исследуйте стену налево от этой, так называемой «двери» и вы найдете фальшивую стену. Войдите в нее, и вы окажетесь там же, откуда начинали. Умно, не так ли?

Теперь возвращайтесь в найденную комнату. Видите вращающуюся каменную плиту? Цепляйтесь за один конец этой плиты и перемещайтесь, пока она не остановится. Она будет работать только в конце. Вы увидите отверстие в полу. Прыгайте в это отверстие и захватите скрытый предмет. Вы

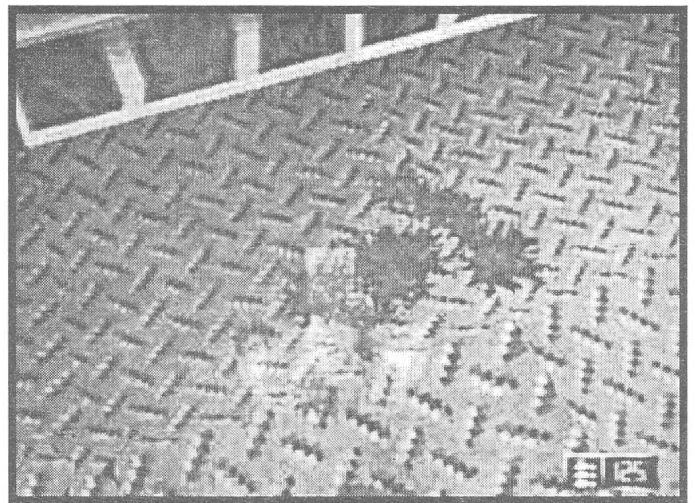


увидите, как на вас медленно начнет опускаться потолок с шипами (когда вы берете предмет, активизируется механизм, опускающий потолок). Так что эта комната тоже является ловушкой. Слева имеется потайная дверь, которая не появится, если вы будете палить направо и налево в поисках выхода. В таких ситуациях нужно сохранять хладнокровие. С другой стороны есть настоящая дверь, в которую вы можете выйти, но если вы это сделаете, вы будете уничтожены гравитацией, накаляющей вас на шипы. Потолок будет опускаться достаточно долго, чтобы вы все успели и спрыгнули вниз, в новое открывшееся в поле отверстие и избежали мученической кончины.

Секрет 4

Отверстие в полу откроется, как только вы толкнете каменную плиту в комнате, где был скрытый предмет, с другой стороны. Это немного другой тип ловушек, и игра много бы выиграла, если бы и остальные ловушки в ней были такими же. Прочитайте на стене надпись: «Пройдет лишь покающийся

человек. Имя герцога. Прыжок веры». Это ключи к получению трех последующих ловушек.



Ловушка 1: «Пройдет лишь кающийся». Это своеобразная интерпретация «Индианы Джонса и Последнего Крестового Похода». Ловушка очень хитрая и пройти ее не так-то просто, не зная секрета. Смотрите сами: Дюк точно не кающийся человек, на колени он встать не может, да и просто пробежать через ловушку у него не выйдет. Прямо перед собой вы будете видеть длинный коридор с двумя канавками по краям. Если вы дойдете до середины коридора, вы будете уничтожены двумя лезвиями-маятниками, все по классике, которых не возможно избежать. С двух сторон имеются невидимые стены, полностью не дающие вам отпрыгнуть в сторону и избежать лезвий. Просто идите через зал (лезвия не включатся до того момента, пока вы не дойдете практически до конца коридора), и когда получится, сворачивайте направо или налево в одну из канав. Таким образом, вы обойдете невидимые стены, да и ростом станете поменьше, так что маятники вас не заденут.

Ловушка 2: «Имя Дюка». Смотрите на символы на полу. Прыгайте по ним так, чтобы получилась ваша фамилия, то есть фамилия вашего героя (по-английски, разумеется). Шагните на N, затем пройдите на U, потом с разбега прыгайте на K, потом с самого края квадрата, с места прыгайте на E, ну и, напоследок, следующий прыжок с места на M. Все просто.

Ловушка 3: «Прыжок Веры». Тоже все просто. Разбегайтесь и прыгайте через глубокую яму, и вы приземлитесь на краю невидимого выступа. Поднимайтесь наверх, и вы получите Супер-Дробовик. Его надо взять, даже если у вас есть все виды оружия. Тогда вы сможете вернуться назад и закончить уровень.

Скрытые предметы – В секретной комнате №3.

Крошки для спасения – Ни одной.

Открытые читы – Не обнаружено.

Уровень 6 – Подводные улицы

Секрет 1

От люка, через который вы входите в уровень, плывите к единственной разбитой машине, которую вы можете видеть. Затем поворачивайте налево, на аллею, идущую от машины. На этой аллее вы увидите почтовый ящик и пожарный гидрант с пузырьками, поднимающимися от него. Непосредствен-

но над почтовым ящиком находится отверстие, ведущее в здание. Плывите в него.

Секрет 2

Войдите в полицейское отделение, пройдите через задние двери и поворачивайте направо. Идите через этот зал, пока вы не достигнете тюремных камер. Плывите через главные двери и затем входите в левую камеру. Из этой камеры вы можете сразу попасть в следующую. Один из матрасов напротив двери этой камеры скрывает вход в секретную комнату.

Секрет 3

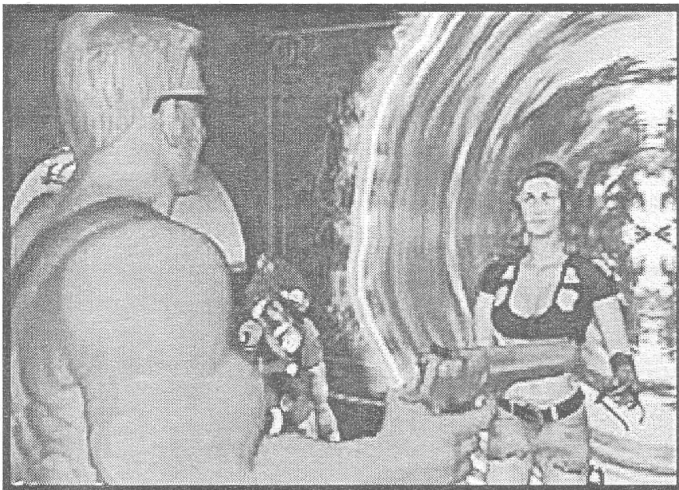
После воздушного выхода ниже фонтана плывите вниз, в отверстие, и на дне этого помещения, прямо напротив пути, по которому вы должны плыть, есть небольшой вентиль на стене. Стреляйте в него и входите.

Скрытые предметы – В секретной комнате №3
Крошки для спасения – Ни одной.
Открытые читы – Вид от первого лица.

Уровень 7 – Что за запах?

Секрет 1

От места, где вы вошли, поворачивайте направо и идите прямо, пока не попадете в комнату. Прямо перед входом в эту комнату будет лестница, ведущая направо. Взойдитесь на лестницу и ползите по ней, а не плывите под водой, в

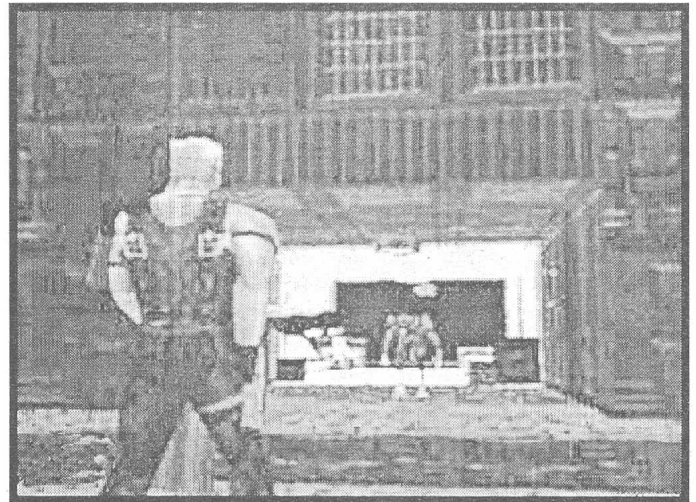


сторону трех колон, пока вы не увидите большой вентиль на стене перед вами. Стреляйте в него и быстро плывите вниз, всплывайте в открывшееся отверстие, и окажетесь на поверхности. Вода на этом уровне отравлена, и если вы не наденете Биомаску, подобное купание может окончиться для вас плачевно.

Секрет 2

От места, где вы вошли, идите прямо. Эта область токсична, так что прежде чем сделать шаг, убедитесь, что вы имеете

достаточное количество Биомасок. Затем идите направо, в самый дальний конец. Откройте двойные двери (этот учас-



ток уровня не отравлен, так что можете снять Биомаску, чтобы сохранить ее на потом) и прыгайте вниз, на дно этого помещения. Не имеет значения, спустили ли вы здесь воду или нет. Если вы не спустили воду – плывите к полу. Если спустили, прыгайте на вторую платформу и спускайтесь по лестнице. Затем прямо под первой платформой (той, на которой вы были, когда прошли через двойные двери) есть вход в секретную комнату. Стреляйте в стену и входите в образовавшееся отверстие. Потом поворачивайте направо, чтобы найти скрытый предмет.

Скрытый предмет – В секретной комнате №2
Крошки для спасения – Ни одной
Открытые читы – Не обнаружены.

Уровень 8 – Цитадель Сильвербака

Секрет 1

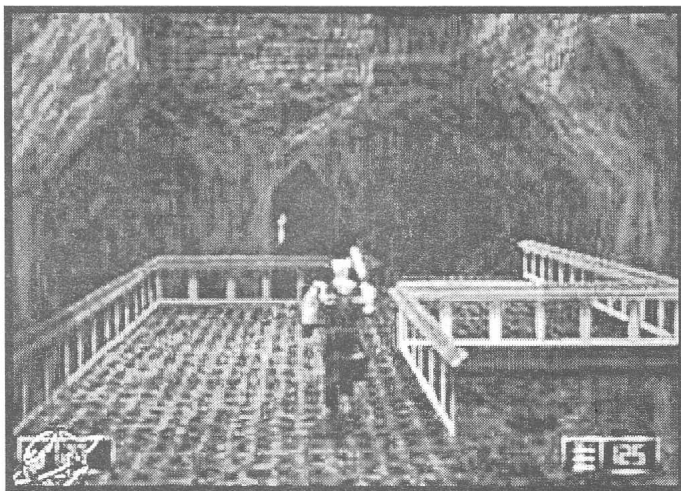
После комнаты, где вы нашли скрытый предмет, входите в большое помещение с двумя контрольными панелями на слегка приподнятой платформе. Уничтожьте врагов, а затем ударьте по левой контрольной панели. Это отключит лазеры в комнате слева от вас. Войдите в эту комнату, и вы увидите большую пыточную машину с окровавленным стулом. Убейте монстра на платформе выше и позади вас. Затем поднимайтесь вверх по лестнице. Здесь вам потребуется Синий Ключ. Теперь повернитесь к пыточной машине и стреляйте из самого мощного оружия до тех пор, пока они вместе со стулом не взорвутся. Теперь вы увидите отверстие в потолке. Прыгайте вниз, на платформу, на которой вы были до этого, затем идите к машине, запрыгните на стул и карабкайтесь на вершину этого, теперь уже искореженного механизма. Подпрыгните и постарайтесь зацепиться за лестницу здесь и затем ползите вверх к секретной комнате. Другой выключатель в главной комнате выключает лазерную сетку, защищающую лестницу.

Секрет 2

От входа на этот уровень там, где Дюк говорит: «Это единственный путь, чтобы все выдуть», – хотя непонятно, что он

DUKE NUKEM: LAND OF BABES

имеет ввиду, – поворачивайте налево и идите вниз этого зала, пока не достигнете двери, охраняемой лазерами. За этой дверью и находится секретная комната №2. Чтобы получить доступ в эту комнату, вам нужно будет найти вторую яму с лавой на этом уровне. Вторая яма – это не та, что находится в комнате с двумя крошками, фанатками Хана Соло. Ко второй яме ведет лестница, охраняемая подвижным лазером. Если правильно рассчитать ваши движения и время, то его не так уж и сложно избежать. Взбирайтесь по лестнице. Идите на дно этой области, или прыгнув вперед, а затем вниз; или расстреляв вентиль рядом с полом, войти внутрь и взбираться по лестнице, захватив по пути пару полезных штук. Затем идите вниз и входите в комнату с ямой, заполненной лавой, и единственным выходом вниз. Входите на следующую многоуровневую область, идите к вершине и через короткий холл, и вы окажетесь перед второй секретной комнатой. Перед вами будет большое каменное образование, а



налево большой куб с валуном на вершине. Издалека стреляйте в валун, затем поднимайтесь наверх и входите в секретную область.

Секрет 3

После того, как вы вошли в комнату напротив входа в этот уровень (которая теперь не имеет лазеров), стреляйте в пол, затем прыгайте вниз и скользите вниз. Затем пробегите короткое расстояние, пока вы не увидите две лестницы. Взбирайтесь по правой и увидите на потолке большой вентиль. Стреляйте в него и поднимайтесь наверх в секретную комнату.

Скрытые предметы – Как ни странно, но на этот раз не в секретной комнате. После того как вы перепрыгнете первую яму с лавой и зацепитесь за небольшой выступ, вы должны расстрелять ряд вентилях сбоку от вас и ниже стоящих перед окном фанаток Хана Соло. Затем немного продвиньтесь влево и взбирайтесь наверх по лестнице. Теперь вы окажетесь на одном уровне с фанатками. Продолжайте ползти до тех пор, пока не достигнете конца, затем стреляйте в пол и держите путь к основанию этой зоны. Вы увидите скрытый предмет в середине пола.
Крошки для спасения – Три. Поскольку на этом уровне вы впервые получаете Генератор Хитрости, это первые «официальные» крошки, которых вы должны спасти.
Открытые читы – Тетр: неуязвимость.

Уровень 9 – Крошки в бедствии

Секрет 1

В комнате, напротив комнаты с тремя каналами и клапаном, который вы должны повернуть, заполненной водой, плавают две фанатки Хана Соло. Называется, нашли место, чтобы купаться. Плывите к ним, а затем поворачивайте налево и плывите вдоль стены. Посмотрите на маленькую область с каменным покрытием под водой. Здесь все покрыто многочисленными трещинами. Стреляйте в них (с первого раза точно не попадете, так что советуем предпринять несколько попыток), а затем плывите в образовавшееся отверстие и выходите из воды. Вы найдете СЕБЯ, оружие и мертвую Лару Крофт. Вот-вот, я тоже удивился. Этот секрет требует некоторых усилий, так что не расстраивайтесь, если у вас не все получится сразу.

Секрет 2

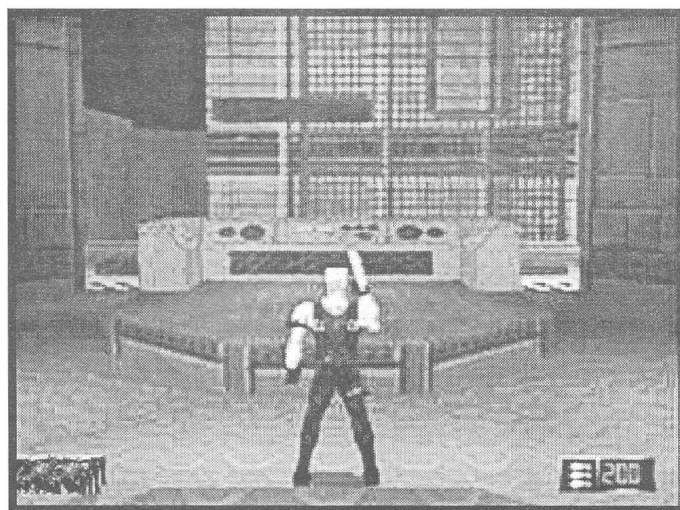
От оползня, где Дюк говорит «Хм, это довольно большой оползень», если вы стоите лицом к оползню, поворачивайте налево. Вы попадете в область, где все сделано из цемента, с двумя комнатами. Входите в левую комнату, и на левой стене вы увидите книжный шкаф. Стреляйте в него и спускайте воду для того, чтобы войти в секретную комнату и получить скрытый предмет. Расстреляйте стену, покрытую трещинами, чтобы выйти из этой области.

Скрытый предмет – В секретной комнате №2
Крошки для спасения – Три
Открытые читы – Не обнаружены.

Уровень 10 – Фабрика убийц

Секрет 1

Идите направо от начала уровня и подойдите к самому краю этой области. Остановитесь как раз перед маленькой ямой лавы. Посмотрите налево, поверх канала, и вы увидите на стене большой вентиль. Стреляйте в него и входите в сек-

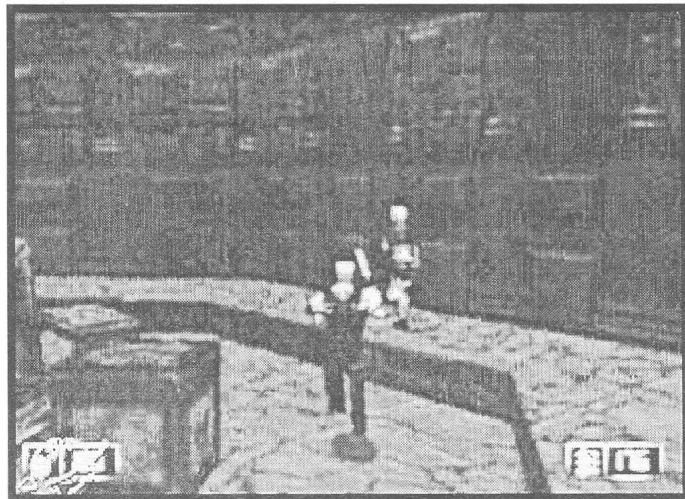


ретную комнату. Не стоит пытаться подняться туда своими усилиями, все равно ничего не получится. Лучше всего для

этого использовать реактивный ранец, чтобы встать на краю канала непосредственно ниже секретной комнаты.

Секрет 2

После того как вы очистите канал, и Дюк заявит: «Нет ничего лучше, чем немного понизить давление», — входите в теперь уже разрушенный канал и идите по нему вверх до самого кон-



ца и вылезайте по лестнице. Прыгайте на пол и бегите в конец этой области (не используйте эту лестницу просто так). Уничтожьте всех монстров. Справа находится разбитая стенка. Стреляйте в нее и поднимайтесь наверх в секретную комнату.

Секрет 3

Вам потребуется все ваше внимание. После того как вы телепортировались в новую секцию этого уровня, прыгайте вниз и прикончите двух монстров. Затем взбирайтесь вверх по большой воздушной трубе, которая является единственным выходом из этой области. Идите вперед по проходу, который мягко изгибается налево. Затем при первой же возможности поворачивайте направо и идите до тех пор, пока не сможете снова повернуть направо. Поворачивайте, и вы увидите большой вентиль. Стреляйте в него и в большой вентиль позади него. Затем прыгайте в маленькую яму, заполненную водой, для того чтобы попасть в секретную комнату, но здесь вам придется приглядываться.

Скрытый предмет — Идите к стене, противоположной входу в секретную комнату №3. Здесь будет очень темный тупик с большим непробиваемым вентиляем на стене. Скрытый предмет находится прямо перед вентиляем. В этой области могут быть монстры, не заметные, но очень вредные. Будьте осторожны, это такой особый вид ловушки.

*Крошки для спасения — Ни одной.
Открытые читы — Не обнаружены.*

Уровень 11 — Космопорт

Секрет 1

Когда вы достигаете прохода, ведущего к комнате с Материнским Мозгом (это босс такой), он будет блокирован элект-

рическими воротами. Поворачивайте направо. Войдите в комнату и уничтожьте всех появляющихся монстров, и поднимайтесь вверх по лестнице. Идите пока вы не достигнете комнаты с полом, залитым водой. Прыгайте в воду и справа вы увидите металлическую трубу, торчащую из стены с маленьким вентиляем, закрывающим ее. Стреляйте в этот вентиль, а затем в следующий вентиль внутри. Плывайте внутрь, в секретную комнату, где будет скрытый предмет.

Секрет 2

Слева от того места, где вы находите космический костюм, есть корзина. Расстреляйте ее и входите в отверстие, которое было скрыто за ней, и окажетесь в секретной комнате №2

Скрытый предмет — В секретной комнате №1

Крошки для спасения — Ни одной

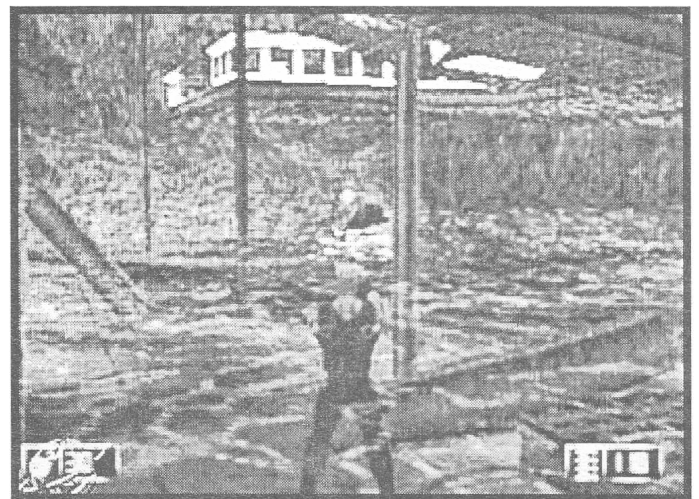
Открытые читы — Невидимость

Шуточки — В самом начале уровня, рядом с кабинетом Дока Сальваджа (что само по себе шутка, так как Док Савадж (Опасный) один из классических американских супер-героев, а тут изменили его имя на Спасенный) есть электромагнит. Если вы подпрыгнете, то сможете прилипнуть к нему. Так сказать «намагнитится», а когда освободитесь, то будете прилипать ко всяким металлическим предметам. Со временем этот эффект исчезает, а если вы очень долго простояте перед магнитом, то он и сам разрушится.

Уровень 12 — Звездный залив

Секрет 1

После того как вы разрушите компактор, идите на лестницу, которая загибается направо. На стене над вами вы увидите



маленький вентиль. Стреляйте в него и поднимайтесь наверх в секретную комнату, где вы найдете скрытый предмет.

Секрет 2

От секретной комнаты №1 идите на один лестничный пролет вниз, уничтожайте всех монстров, и на стене вы увидите другой маленький вентиль. Стреляйте в него и поднимайтесь наверх, в секретную комнату №2.

*Скрытый предмет: В первой секретной комнате.
Крошки для спасения – Кажется семь, но возможно и больше.*

Открытые читы – Не обнаружены

Шуточки – В одной из тюремных камер на стене висит фотография девушки. Говорят, это подруга программиста, которая его чем-то обидела.

Уровень 13 – Прогулка

Секрет 1

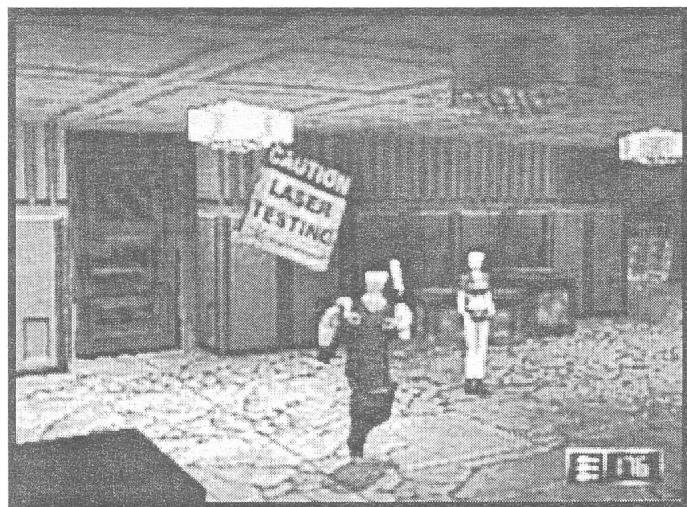
От места, где вы начинаете уровень, поворачивайте налево. На стене напротив вас будет нечто, напоминающее окно модуля А/С. Это выглядит как куб с вентилями со всех сторон. Стреляйте в него издалека и поднимайтесь вверх в секретную комнату №1.

Секрет 2

В первой секретной комнате имеется другой А/С модуль на стене. Ясное дело, в него нужно стрелять издалека. Затем взбирайтесь, и попадете в следующую область, где поворачивайте направо. Пара прыжков к другому А/С модулю, что с ним делать, и так понятно. Перепрыгните через него и спускайтесь в отверстие, которое он скрывал, и входите в секретную комнату №2.

Секрет 3

Оставшиеся секреты немного хитрые и их не так-то просто обнаружить. От контрольной панели, управляющей воздушным люком (если ее включить, когда монстры находятся наружи, то они взорвутся), идите направо в сторону прихожей. Войдите в нее через второй воздушный люк и поворачивайте налево. Идите прямо, МИМО правого поворота, до тех пор, пока вы не увидите телепорт на полу. Используйте его. Не идите верхним путем – пока это тупик. Слева от вас есть провал. Перепрыгните



через него и посмотрите направо. Расстреляйте А/С модуль перед вами и не торопясь входите внутрь, в новую секретную комнату. Если вы упадете вниз, в трещину перед секретной комнатой, вы окажетесь около контрольной панели воздушного

люка, в самом низу, а это очень обидно. Возвращаться очень долго, так что постарайтесь не совершать ошибок. Но это вполне удобный путь, чтобы выбраться отсюда, когда все сделаете.

Секрет 4

Подойдите к телепорту после второго воздушного люка, который вы используете, чтобы попасть в третью секретную ком-



нату. Использовать его не нужно. Вместо этого повернитесь направо и увидите несколько дверей и девицу, рассевающую на панели управления. Барышни, особенно из тех, что не славятся умом, имеют удивительную склонность проводить свободное время там, где ни один нормальный человек, в принципе, быть не должен. Более подробно, об этом лучше почитать у Вудхауза, в эссе о героинях в криминальных романах, не все же тупо смотреть в экран, нужно и классику читать. Ну ладно, вернемся к Дюку. Итак, вы стоите лицом к телепорту. Справа от вас эта девица. Итак, поворачивайтесь на сто семьдесят градусов (для тех, кто не знает математики или просто военный, это соответствует команде «Кругом!») Для этого решительного шага нажмите Δ. Теперь дверь в секретную комнату №4 непосредственно перед вами. Вы увидите А/С модуль, торчащий из стены. Расстреляйте его, если вы это сами не поняли, и ползите вверх по металлической колонне. С этой точки постарайтесь запрыгнуть и зацепиться за маленький проход в том месте, где только что был А/С модуль. Поднимайтесь вверх и входите в секретную комнату №4, где так же, как приз за проявленные усилия и любопытство, есть скрытый предмет. Используйте панель управления в этой комнате, чтобы открыть дверь и выйти отсюда.

Секрет 5

Он панели управления воздушным люком, когда вы посмотрите, как несчастных монстров разрывает в безвоздушном пространстве, повернитесь на сто восемьдесят градусов. Хотя я бы на вашем месте сделал это до того, как начнется эта страшная картина. Не стоит чрезмерно травмировать и без того травмированную психику (если бы у вас было все в порядке с психикой, вы бы не сели за эту игру, не говоря о том, чтобы дойти до этого уровня). Посмотрите налево, и вы опять увидите А/С модуль, торчащий из стены. Такое ощущение, что они натыкали этих модулей где ни попадя просто как деталь интерьера. Он стоит перед маленьким проходом, ведущим в секретную комнату №5, и что с ним делать, я описыв-

вать не буду. Тем более во всех подробностях. Вместо этого я вам предложу другой вариант. Ну к чему все это насилие? Весь этот неоправданный вандализм? У вас же есть реактивный ранец, так что просто летите туда.

Если ничего не получается, повернувшись от контрольной панели воздушного люка так, чтобы стоять лицом к самому люку, идите налево. Не идите через люк, поскольку проход изгибается направо, а также ни в коем случае не поворачивайте направо на развилке. Пройдя, в принципе, совсем немного, вы наткнетесь на телепорт на полу. Используйте этот телепорт, и вы окажетесь на верхнем уровне с «Хлопающей Мартышкой» позади вас. Повернитесь лицом к этой обезьяне и затем идите налево. Идите этим путем до конца, пока не подойдете к выступу. Перед вами будет провал с маленьким проходом и А/С модулем. Стреляйте вдаль в этот несчастный модуль и входите в отверстие, которое за ним скрывается, в секретную комнату №5.

Скрытые предметы: В секретной комнате №4

Крошки для спасения – Не то двенадцать, не то четырнадцать, в общем, много.

Открытые читы – Не обнаружены.

Шуточки – Попробуйте использовать один из автоматов в клубе или каком-либо другом месте. Вполне возможно, вам повезет, и вы выиграете оружие, жизнь или еще что-нибудь, но здесь все настолько приближенно к жизни, что это практически невозможно.

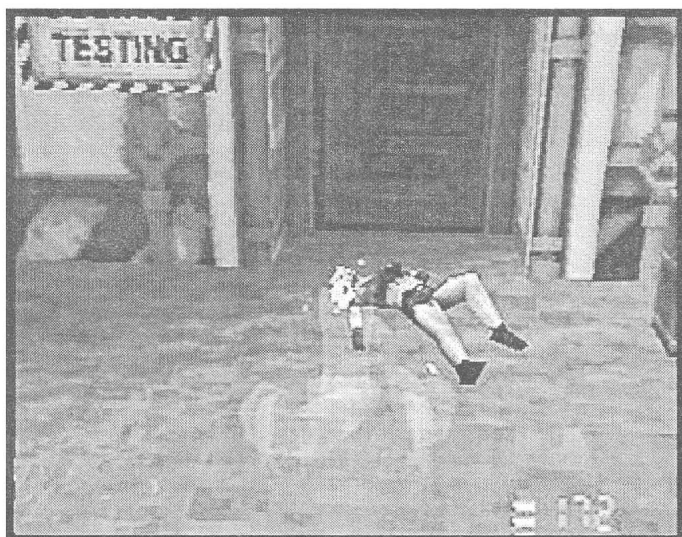
Уровень 14 – Схватка

Секрет 1

После первой комнаты с Полицейскими-Свиньями, прежде чем вы повернете налево, чтобы войти в следующую комнату, в области выглядевшей как Мертвая Звезда (из «Звездных Воин»), идите прямо. До тех пор пока не увидите огни на стене, которая немного отличается по цвету. Разбегайтесь и прыгайте через стену – она поддельная. Один прыжок – и вы в секретной комнате.

Секрет 2

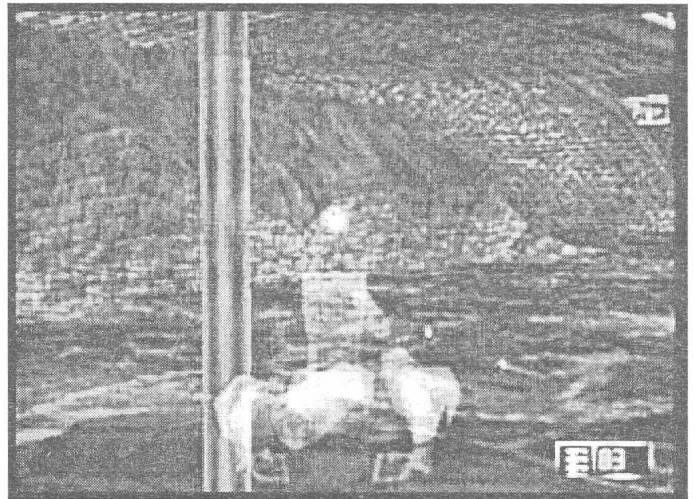
В комнате Орангутанга, напротив двери, в которую вы входите, на другой стороне, вы можете увидеть трещину в потолке,



ке, в самом углу. Стреляйте в нее и проползайте в открывшееся отверстие для того, чтобы получить жизнь и оружие.

Секрет 3

После второй комнаты с Полицейскими-Свиньями, прежде чем вы входите в следующую комнату, эта секретная комната не-



посредственно под вами, поскольку вы находитесь в области между комнатами. Цепляйтесь, падайте и опять цепляйтесь, поднимайтесь вверх, на выступ. Или, если не хотите замораживаться, то можете использовать реактивный ранец, конечно, если он у вас остался. Вы найдете другой Реактивный Ранец и некоторое оружие. Найти эту комнату не так уж легко, но если вы повозитесь, то у вас все получится.

Секретный предмет – НЕТ! Несмотря на то, что написано в меню.

Крошки для спасения – Ни одной

Открытые читы – Конец Фильма и Неуязвимость. По каким-то непонятным причинам игра отказывается сохранять эти читы. Так что для того, чтобы их получить, вам придется снова проходить этот уровень

Шуточки (Основные)

- 1) Позвольте Дюку постоять немного в безопасности и без движения, и он покажет немного забавных вещей и скажет что-то для вас.
- 2) Обратитесь с любой из девиц, и Дюк будет иметь четыре различных разговора. Также после некоторых бесед ваша жизнь увеличится на пять пунктов.
- 3) Нажмите **X**, когда Дюк стоит перед туалетом, и ваша жизнь увеличится на пять пунктов. Как раз то, что называют туалетным юмором.
- 4) В течение Конца Фильма вы сможете видеть различные картинки на стене.
- 5) Тогда, когда у вас кончатся кредиты, вы сможете увидеть все виды интересных вещей в трех крошечных экранах справа. Хотя очень жаль, что этого материала нет в самой игре.
- 6) Если Дюк будет «вычищен», пользуясь терминологией этой игры, а говоря обычным языком, просто убит, то вы будете видеть его кровь, разбрызганную повсюду там, где он был ликвидирован, каждый раз, когда вы будете возвращаться в это место. Возможно, это не шутка, а просто напоминание о бренности всего сущего.

DUKE NUKEM: LAND OF BABES

7) На уровне с акулами и водой, которую можно спустить, оставьте в живых пару несчастных рыбок и посмотрите, что будет с ними, когда вода уйдет.

Секрет (Общий)

Пройдите игру до конца, найдя все секреты и скрытые предметы, а затем загружайтесь снова и спасайте всех девиц, включая тех, которых вы встречаете до того как официально получили Генератор Хитрости. Это должно открыть три секретных Duke Matches – 7, 8 и 9. Это не пройдет, если вы не спасете хотя бы одну девицу, и она будет убита. В этом случае вам придется начинать все заново, чтобы спасти ее. Как только вы услышите, что кто-то кричит «ДЮК, СПАСИ МЕНЯ!» (Девушки глупы до безобразия, спасает, а вернее, уже спас отнюдь не какой-то там Дюк Ньюкем), бегите к ним на помощь. Вам придется повозиться с этим, но в конце вы будете вознаграждены за усилия.

Краткие Игровые Советы

- 1) Не убивайте девиц.
- 2) Когда вы слышите вопль «ДЮК, СПАСИ МЕНЯ!», быстро найдите вопившую и спасите ее.
- 3) Не замораживайте себя
- 4) Не используйте читы, которые, когда их используют, издают звук выстрела, когда вы в первый раз проходите уровень. Если вы будете использовать что-нибудь типа Скорости, Неуязвимости или Двойного Поражения, вы не сможете получить новых читов, даже если откроете все секреты.
- 5) Большинство корзин не несут никакого полезного содержимого.
- 6) Горящие бочки взрываются от попадания.
- 7) Использование Энергетического Оружия на близком расстоянии.
- 8) Используйте метательные ножи (их количество бесконечно), чтобы разрушить корзины и сохранить боекомплект в

целости и сохранности. Впрочем, делайте это, когда вокруг нет врагов.

9) Любая жидкость, если это не прозрачная вода, смертельна. Зеленый – ядовитая слизь, красный – раскаленная лава.

10) Очки ночного видения удобны для достижения всего лишь нескольких секретных комнат, в остальные моменты они мешают

11) Если вы перезагружаете уровень после использования всех четырех жизней, то вы играете только с базовым оружием. Гораздо удобнее загрузить сохраненную игру.

12) Не стоит слишком близко подходить к окнам, ведущим в открытый космос. Понятное дело, почему.

13) Замораживатель, в принципе, является самым удобным оружием. Выстрелить из-за угла по монстрам, а потом подбежать, пнуть ногой и разбить на части – вот наш метод борьбы.

14) Вы можете бросать сразу по несколько бомб (используя **O**) и заминировать таким образом определенную область. Затем нажимаете **X**, и они все разом взрываются. Убийственное зрелище, особенно если вы стоите рядом.

15) Некоторые вещи, которые вы должны уничтожить, чтобы пройти, могут потребовать нескольких выстрелов. Обычно не больше пяти, но и не меньше одного.

16) Сохраняйтесь, как только вы прошли новый уровень. Игра может вылететь в любой момент.

17) Вы не можете уничтожить монстров, засевших в туалете, до тех пор пока не уничтожите сам туалет.

О грустном...

К сожалению, в последнее время мне попадалось не так уж и много игр, в которых ошибок как в Дюке. Игра может повиснуть в любой момент, особенно на уровнях «Крошки в бедствии» и «Большие пушки». Временами Дюк проходит через стены так, будто их и нет, особенно, когда срезает углы. Постоянные проблемы с согласованием гравитации и поведения объектов. В будущем программистам из 3D Realms, думаю, надо учесть эти недостатки.

