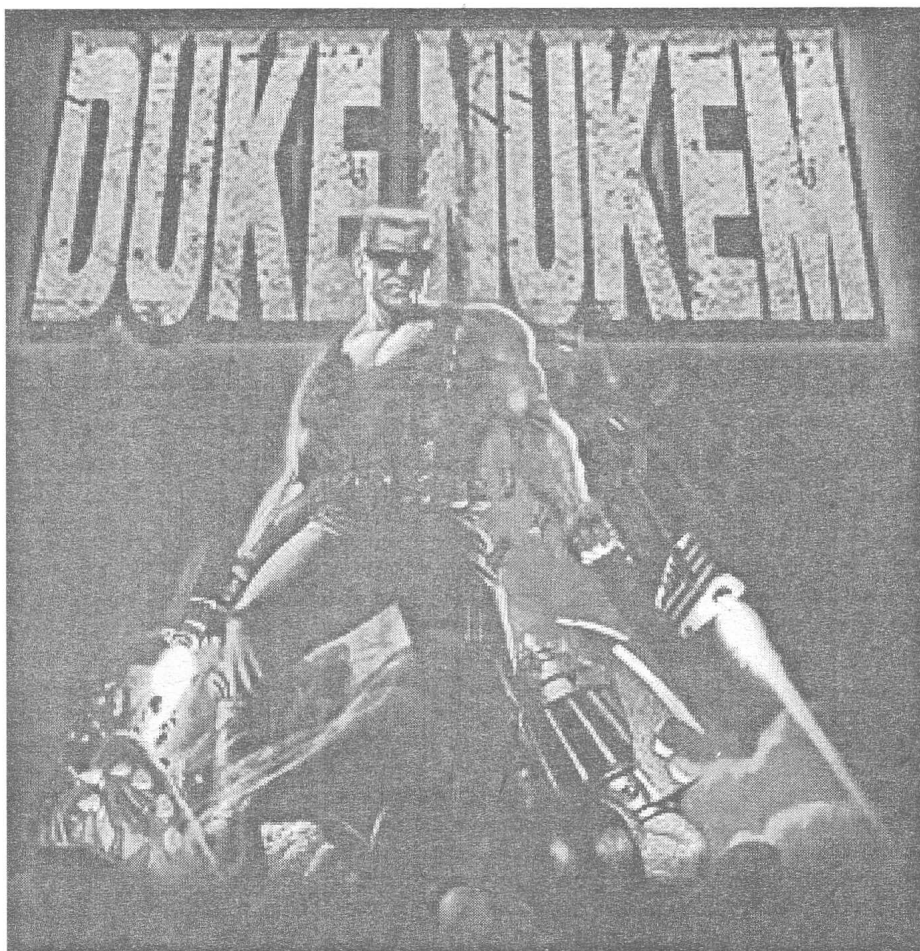




Это случилось много лет назад... а называлось «Duke Nukem». Это был 2D-мужик с пулеметом, бегающий по не менее 2D-уровням. Примерно этим же был и Duke Nukem 2. Нельзя сказать, что эти две игры прошли незамеченными, но чуткок подзабылись среди большого множества все тех же 2D-аркад... В то время зародился персонаж. Белобрысый мускулистый мужик в солнцезащитных очках. Уже тогда он вызывал бурю восторга, у него появились самые настоящие фанаты. О том, что случилось после выхода «Duke Nukem Total Meltdown», даже говорить не стоит, вы и так все знаете. Без преувеличения – эту игру видел почти каждый уважающий себя геймер и каждый второй прошел там несколько эпизодов. В середине 90-х планету захватила повальная дюкомания. Что же в нем было такого крутого? Красивейшая по тем временам графика, разнообразные уровни, великолепная атмосфера, подходящая музыка и сверххитовый главный герой.

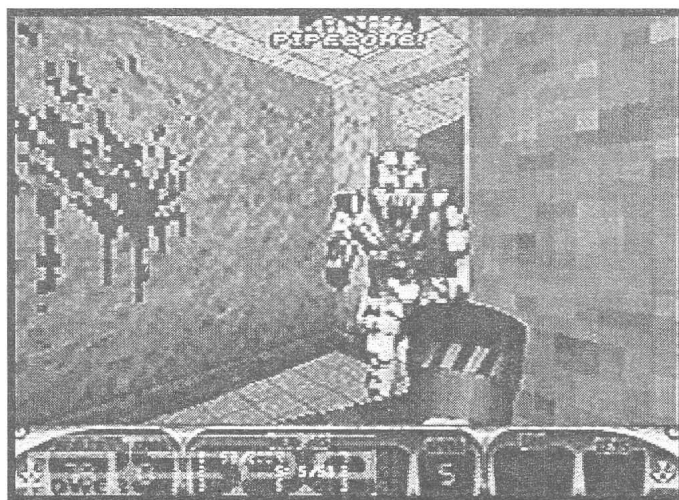
ДЮК НЮКЕМ: УНИЧТОЖЕНИЕ

E1 L.A.MELTDOWN

Враждебные инопланетяне высадились в Лос-Анжелесе, и только один герой – Дюк, должен спасти планету от этих злобных тварей. 3D движок в игре сделан неплохо, но все же уступает по качеству картинки движку Quake.

E1L1.map HOLLYWOOD HOLOCAUST (8 секретов)

1. После падения с крыши пройти к ящику и запрыгнуть на карниз. Потом запрыгнуть направо.
2. С этого же карниза запрыгнуть в окно.
3. В этой комнате в дальнем тупике открывается плакат.
4. В фойе кинотеатра нажать на кассу. Откроется ниша на правой стене вверху.
5. Из туалета по вентиляции. В это же место можно попасть из кинооператорской, нажав на стену рядом с огнетушителем.
6. В кинооператорской запрыгнуть на проэктор – поднимется стена рядом.
7. В кинозале взорвать экран и пройти за него.
8. С мостика, ведущего на выход или на jetpack, прыгнуть направо на карниз дома, пройти по нему до пальмы и с нее запрыгнуть в окно.



E1L2.map RED LIGHT DISTRICT (8 секретов)

1. В книжном магазине средняя полка отодвигается.
2. Там же пройти направо к экрану. На полке около atomic healing в углу открывается ниша.
3. За дверью, заблокированной кнопками, справа, не доходя до лифта, свернуть в темноту и повернуть налево.

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

4. В доме, открываемом желтой картой, в туалете разбить унитаз и открыть стену.
5. В дискотеке за дверью, требующей красный ключ, встать на диван справа от входа спиной к стене. Прямо через зал на подиуме откроется на несколько секунд стена.
6. Со стола справа запрыгнуть в вентиляцию.
7. Над выключателем, открывающим экран, справа уступ.
8. На чердаке светлое пятно между ящиками – открывается ниша.

E1L3.map DEATH ROW (10 секретов)

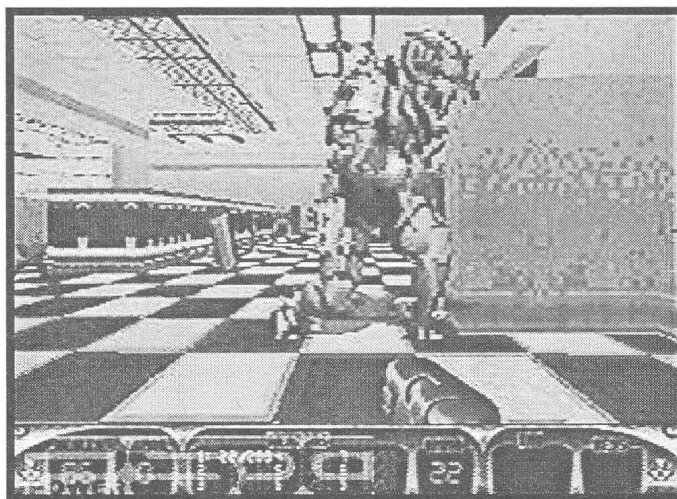
1. В комнате справа от электрического стула – левая кнопка опускает его и открывается ниша за ним.
2. В церкви нажать на белую панель перед алтарем и разбить левый витраж. Пройти за него.
3. Встать между дверями в церковь точно посередине и выстрелить в кнопку над алтарем, поднимется столб к нише за спиной.
4. В камере дальше по коридору отодвигается кровать.
5. На улице пройти по уступу с пушками направо до конца. В стене прямо и чуть левее – трещина.
6. Пройти к воротам по верху и запрыгнуть на них.
7. В комнате с голограммой открыть центральные ворота и по мостику пройти к карте. Справа от нее запрыгнуть в нишу наверху.
8. Там же, но слева от карты – другая ниша.
9. Около этих ворот, но с другой стороны, над выключателем справа открывается ниша.
10. В подводной лодке за ящиком открывается дверь.

E1L4.map TOXIC DUMP (14 секретов)

1. Выплыв из лодки, не подниматься на поверхность, а найти проход в стене и проплыть по нему до конца, взорвав стену и бочки.
2. На подводной лодке пройти сквозь огонь.
3. Справа от уступа с синим ключом – ниша в скале. Запрыгнуть в нее и пройти до конца. Нажать на левую стенку.
4. Открыв синим ключом дверь нажать на стену справа на первом же углу.
5. Поднявшись наверх, куда поднимаются бочки, пройти по транспортеру до оранжевой ниши с решеткой. Нажать на левую стену в ней.
6. Еще дальше по транспортеру в комнате с двумя цилиндрами открыть их кнопкой левее них. Залезть в левый цилиндр и подпрыгнуть.
7. Вынырнув после двери из помещения с минами, запрыгнуть по пологой скале на площадку, по правой стене которой находится комната с выключателем 02. Встать к ней спиной. Прямо в скале трещина.
8. Там же, дальше по проходу, взорвать стену.
9. Еще дальше по проходу взорвать стену.
10. Вернуться, подойти к краю. Впереди, слева в скале, ниша. Запрыгнуть туда и встать лицом к воде. Слева запрыгнуть.
11. После шестеренок всплыть. В коридоре с дерьмом по правой стене, трещина к телепорту в секретную комнату.
12. В круглом зале под водой за одной из ездящих колонн ниша.
13. После зала с водой на входе в коридор с дерьмом прямо наверху вентилятор. Подняться наверх.
14. Не доходя до кнопки выхода с уровня, по левой стене трещина. Взорвать. Там кнопка для секретного уровня (LAYNCH FACILITY).

E1L5.map THE ABYSS (6 секретов)

1. Над круглым залом с «глазом» на стене и костром посередине по левой стене опускается выступ.
2. В этом зале пройти сквозь костер.
3. В комнате, куда попали через костер, по левой (если стоять спиной к «глазу») стене ниша.
4. Над лавой, если идти по правой стене от спуска до конца наверх, напротив столба с ладонью взорвать серую стену и идти до конца.



5. Нажать на ладонь на столбе и зайти за него.
6. Встать лицом к бункеру, ведущему к колодцу в зал с финальным монстром. Отойти назад до стены. Справа в стене открывается проход на секретную площадку.

E1L6.map LAUNCH FACILITY (секретный уровень с 4 карты) (4 секрета)

1. После того, как взяли синий ключ, вернуться к луже, и занырнуть. Слева в стене проход. Доплыть до конца и вынырнуть.
2. После того, как сняли поле с 01, пройти вперед до круглого зала. Подняться по периметру до кнопки на левой стене. Над ней взорвать вентилятор. Взлететь туда.
3. Проходим к красной карте. По левой стороне на окне кнопка. Встать к ней спиной. Прямо в стене открывается проход.
4. После ракеты подняться и пройти вперед. По левой стороне поднимается панель с мониторами.

E2 LUNAR APOCALYPSE

E2L1.map SPACEPORT (6 секретов)

1. От места высадки направо, потом завернуть за перегородку налево. Встать спиной к экрану. Прямо в стене выше уровня глаз открывается ниша.
2. Далее направо по коридору, завернуть налево, за угол. Рядом с кнопкой, снимающей защитное поле с двери, поднимается одна из панелей с мониторами (вторая от кнопки).
3. Проходим в коридор, который был закрыт защитным полем. Справа на стене фонтанчик. Проходим дальше. В конце следующего коридора справа на стене надпись – она фальшивая. Надо туда запрыгнуть. В этот же секрет можно попасть и из комнаты, в которой лежит синий ключ, через вентиляцию.

4. После того, как сняли защитное поле с колодца, встать лицом к окну в стене и спиной к окну наружу. Наверху в стене слева есть ниша. Если наступить в ней на пол, то откроется угол в комнате с колодцем этажом ниже. Угол между входом в комнату с синей картой и лифтом на второй этаж. Стена поднимается ненадолго.

5. Взлететь вверх по колодцу. Недолетая до конца, по обе стороны колодца комнаты.

6. Не доходя до панели для красной карты, на полу более светлый участок. Это лифт в подвал.

E2L2.map INCUBATOR (5 секретов)

1. От входа на уровень прямо. Большой зал. От входа на левой стене два монитора, а за ними панель. Она поднимается.

2. Из этой секретной комнаты налево.

3. Выходим из зала в коридор. Справа на стене надпись EARTH DEFENSE FORCE – фальшивая. Надо запрыгивать.

4. Далее в правый коридор. В комнате с левой стороны стоит атмуару. По левой стене дальше в углу открывается панель. За ней комната.

5. Еще дальше комната с вращающимися зубьями. В стене напротив входа открывается дверь.

E2L3.map WARP FACTOR (2 секрета)

1. Зал с большим окном по периметру. По правой от входа, стене не доходя до окна, открывается ниша. На левой ее стене наверху кнопка. При ее нажатии опускается столб около центрального помещения. Ориентиры – встать спиной к кнопке, пройти прямо до ниши с трубой. Повернуться так, чтобы она оказалась слева. Прямо и правее около стены центрального помещения виден этот столб. За ним лежит здоровье. Опускается только на несколько секунд.

2. После того как попали в лифт за этим столбом, спускаемся и проходим направо, в комнату с аквариумом по левой стене. На столе нажать на комп – откроется помещение справа от двери в эту комнату.

E2L4.map FUSION STATION (7 секретов)

1. Первое помещение после моста – зал с реакторами посередине. Запрыгнуть к ближайшему к двери поршню и пролезть под него. Прямо в туннеле видна кнопка. Если встать спиной к этому туннелю – в стене открывается ниша.

2. Пройти за реакторы к другой двери. Встать так, чтоб она была сзади и слева, а реакторы – справа. По левой стене – ниша. В центре нее открывается проход в туннель, ведущий к кнопке, которую было видно из реактора.

3. В этом туннеле от кнопки входа направо до конца. Встать лицом к туннелю. Запрыгнуть направо наверх.

4. Зал с водой и вращающимися лопастями. Справа от входа – экран. Напротив входа – лифт. Если наступить около экрана, то справа от лифта на несколько секунд опускается панель.

5. Проходим через мост. Справа и слева ниши с окнами на пропасть. В правой нише справа от окна в углу открывается выступ.

6. Следующий коридор. После взрыва в стенах много уступов. С правого из них запрыгиваем на мостики. Дальний мостик от входа в коридор, налево, и до выхода на следующий мостик.

7. В нише с девицей, встать спиной к коридору – справа взрывается стена.

E2L5.map OCCUPIED TERRITORY (4 секрета)

1. После того как открылся проход в синий коридор, по правой стороне на линии двери присесть. Проход в нишу.

2. Широкий коридор с окнами по обеим сторонам и аркой посередине. При проходе под аркой на стене сзади правее и выше двери открывается ниша.

3. За аркой подняться по ее правой стороне и пролезть в вентиляцию.

4. Около синей карты запрыгнуть в самый левый экран. (Если встать спиной к кнопке выхода, то на правой стене под потолком есть кнопка. Она открывает нишу на левой стене посередине. В нише – кнопка для секретного уровня SPIN CYCLE)

E2L6.map TIBERIUS STATION (8 секретов)

1. В комнате SUPPLIES прямо напротив входа между двумя нишами с аркой открывается ниша.

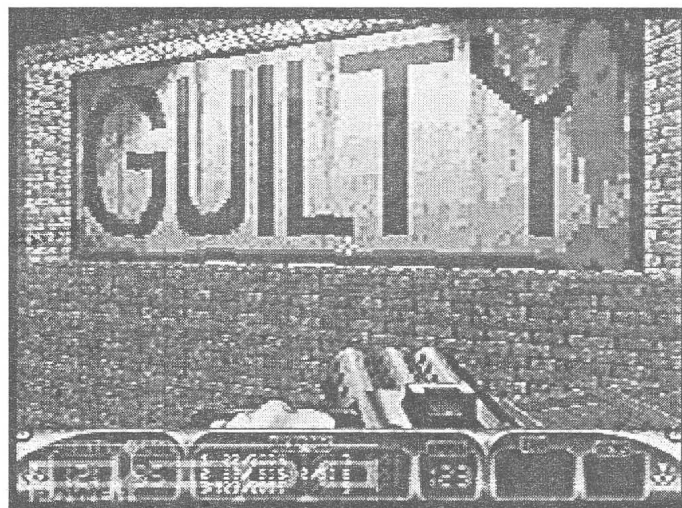
2. Справа от входа в TIBERIUS STATION взорвать стену.

3. Не доходя до лифтов в комнату наверху с кнопкой, открывающей правую от входа дверь есть коридор с фонтаном. Если встать к нему спиной, то прямо в стене скрытый проход.

4. Слева от двери, открывающейся кнопкой, в комнате с лифтами есть ниша. В ней открывается дверь.

5. Правее второго от входа зеркала есть вентиляция. Если залезть туда и встать лицом к коридору, то на противоположной стене открывается ненадолго ниша.

6. Комната с отбросами идвигающимся мостом. Посередине справа на уровне дерьма (при отодвинутых колоннах) открывается дверь.



7. Там же, но симметрично слева.

8. После отбросов, не доходя до двери на мостик к комнате со столбом посередине, правее нарисованной на стене эмблемки взорвать стену.

E2L7.map LUNAR REACTOR (7 секретов)

1. На площадке перед пропастью справа от кнопки.

2. На противоположной стороне пропасти ниже и левее от этой площадки.

3. Туннель после желтой карты. Ближе к концу – светлый участок. Осторожно сделать шаг вперед и сразу назад. Взорвется проход к вентиляционной трубе.

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

4. Справа от вентиляционной трубы, на той стене, на которой площадка входа.
5. В комнате с красной картой левый экран на стене, противоположной шестеренкам.
6. Комната с вращающимися лопастями. Справа от входа запрыгнуть в нишу.
7. В этой же комнате на противоположной стене такая же ниша.

E2L8.map DARK SIDE (7 секретов)

1. За воротами около синей кнопки поднимается экран.
2. Около первой вагонетки взрывается стена.
3. В комнате с транспортером и аквариумами справа от транспортера открывается дверь.
4. В коридоре после двери, требующей синий ключ, поднимается экран.
5. В круглой комнате с дерьмом и девицами на кольях напротив ниши с обрезом взрывается стена.
6. За дверью, требующей желтый ключ около карты взлететь наверх.
7. После телепортации через монолит справа от скафандров взорвать стену (в коридоре кнопка на секретный уровень LUNATIC FRINGE).

E2L9.map OVERLORD (4 секрета)

1. Зал после воды. На стене 4 кнопки. Нажать все, кроме второй слева. Посреди воды опустить столб. Если на него наступить – откроется ниша в столбе напротив кнопок (со стороны вентиляции).
2. Зал с водопадами. Направо до угла и взорвать стену.

E2L10.map SPIN CYCLE (секретный с 5 карты) (секретов нет)

E2L11.map LUNATIC FRINGE (секретный с 8 карты) (секретов нет)

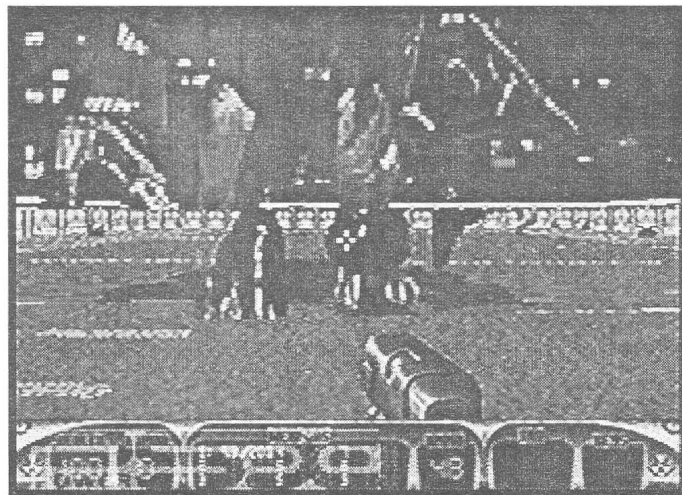
E3 SHRAPNEL CITY

E3L1.map RAW MEAT (7 секретов)

1. Зал с кабинками за синими шторами и манекенами. Прямо напротив входа на дальней стене левее двери, требующей синий ключ, открывается табло.
2. В ближайшей к этому табло кабинке взрывается правая стена.
3. Встать спиной к кабинкам посередине зала. Прямо – центральный плакат с девицей. Он опускается.
4. Комната за дверью, требующей синий ключ, и после темной комнаты со сценой по левой стороне (комната с мойкой). Справа от входной двери опускается резная панель.
5. Пройти за мойку с едзящей на ней посудой. Встать к ней спиной. Прямо – открывается ниша. Чтобы ее открыть – пройти направо за угол. На синей стене виден кровавый отпечаток ладони. Это кнопка.
6. Встать спиной к этой ладони. Прямо – открыть низенький шкафчик. Нажать на левую его стенку – отъедет задняя.
7. Комната, где лежал синий ключ. Встать в дверном проеме так, чтобы эта комната оказалась слева, а темный зал с окном на воду – справа. Прямо в стене есть невидимая ниша. надо запрыгивать.

E3L2.map BANK ROLL (5 секретов)

1. В доме на втором этаже встать так, чтобы окно было справа, а шкаф с синей картой – слева. Прямо посередине стены открывается ниша.



2. Пройти мимо здания FEDERAL LOAN прямо до поворота налево. На стене открывается левый экран.
3. На входе в это здание справа под потолком кнопка. Она открывает нишу под телефоном слева.
4. В комнате SECURED AREA поднимается картина на стене.
5. Между шестеренками взорвать стену (спуск с нужной шестеренки Т-образный).

E3L3.map FLOOD ZONE (5 секретов)

1. На крыше здания напротив красной вывески залезть на вентилятор спиной к нему. Прямо откроется ниша. В ней дойти до конца направо и открыть секретную нишу в стене.
2. Над зданием, в котором лежал желтый ключ, идти по уступам до конца и запрыгнуть в скрытую нишу.
3. Напротив окна в комнату с дверью, требующей желтый ключ, под водой взорвать противоположную дому стену. Там всплыть.
4. Справа от двери, требующей красную карту, спрыгнуть на уступ вниз. Откроется рядом окно.
5. После двери, требующей красный ключ, найти на большом ящике желтый треугольник и нажать. Отъедет ящик напротив входной двери.

E3L4.map L.A.RUMBLE (3 секрета)

1. Прямо около входа справа взорвать стену.
2. Около красной карты на правой от входа стене открывается картина.
3. В комнате с синим ключом на левой стене левее мойки открывается ящик.

E3L5.map MOVIE SET (4 секрета)

1. Плакат с Дюком на улице. Прыгнуть в желтый треугольник на нем.
2. В комнате с дверью, требующей желтый ключ, слева открывается ящик.

3. Комната с декорациями Земли. Прямо напротив спуска запрыгнуть в секретную нишу.
4. Около коридора на выход нажать в комнате на левый (со стороны улицы) комп. На несколько секунд в коридоре опустится автомат SNACKS рядом с проходом на выход. (На съемочной площадке нажать на надпись USA со стороны тени. Откроется стена в этом доме. За ней кнопка на секретный уровень TIER DROPS.)

E3L6.map RABID TRANSIT (6 секретов)

1. На первой платформе от входа за углом налево первый слева автомат (не COLA!) опускается.
2. На той же платформе большой плакат с Дюком.
3. На платформе за дверью, требующей синий ключ над почтовым ящиком слева.
4. На этой же платформе стена справа взрывается.
5. Полка слева в комнате с фонтаном опускается, если запрыгнуть на другую полку.
6. Симметрично нише с красным ключем в туннеле ниша с ружьем. Справа от нее взрывается стена.

E3L7.map FAHRENHEIT (4 секрета)

1. В гостиной плакат над диваном открывается.
2. Там же пройти сквозь шкаф с бутылками.
3. В доме с дверью, требующей желтый ключ, комната с красной картой.
4. В комнате с красным занавесом пройти за него.

E3L8.map HOTEL HELL (3 секрета)

1. На втором этаже отеля в гардеробе шкаф слева около холодильников.
2. Там же правее резной шкаф.
3. В бассейне около трамплина между двумя вазами водопад – телепорт к кнопке перехода на секретный уровень (FREEWAY). Около пальм на стене кровавый отпечаток ладони – кнопка, опускающая стену левее пальм. Зайти за огонь и идти до конца.

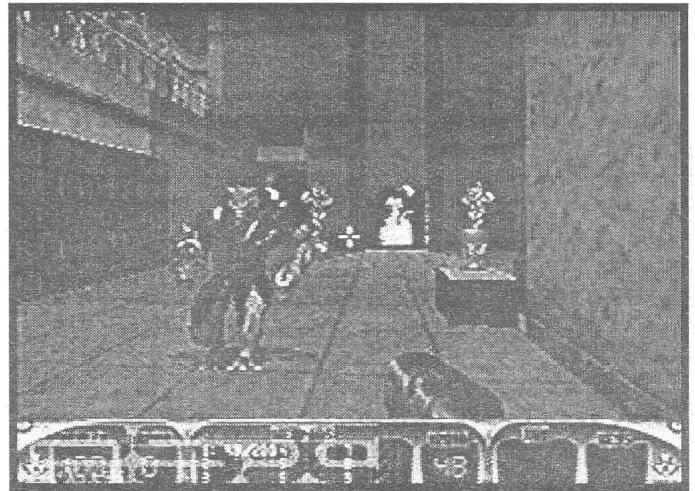
E3L9.map STADIUM (секретов нет)

E3L10.map TIER DROPS (секретный с 5 карты) (4 секрета)

- 1–4. По углам на возвышениях поднимаются угловые панели между нишами с предметами.

E3L11.map FREEWAY (5 секретов)

1. Сразу за синей картой взорвать стену.
2. В этой же комнате напротив автоматов поднимается книжная полка.



3. В комнате с транспортерами напротив пресса поднимаются панели с желтыми полосками.
4. Слева от лифтов, требующих синий ключ, открывается окно.
5. В этом помещении зайти направо за угол и взорвать дверь.