



Quake
id Software (1996)

INVENTAIRE DES SECRETS DU JEU

révision 3
26/02/26



QUAKE

Id Software (1996)



guide par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr



SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT.....	3
En bref.....	3
Objets et difficulté « nightmare ».....	3
Conditions d'utilisation.....	3
2. LISTE DES NIVEAUX DU JEU.....	4
2. DETAIL DES SECRETS DU JEU.....	5
Introduction : Welcome to Quake – déblocage de la difficulté « nightmare ».....	5
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 1 : The Slipgate Complex (6 secrets).....	5
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 2 : Castle of the Damned (3 secrets).....	6
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 3 : The Necropolis (3 secrets).....	7
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 4 : The Grisly Grotto (3 secrets + accès niveau secret).....	7
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 5 : Gloom Keep (5 secrets).....	8
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 6 : The Door to Chthon (4 secrets).....	9
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 7 : The House of Chthon (aucun secret).....	10
Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 8 (secret) : Ziggurat Vertigo (2 secrets).....	10
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 1 : The Installation (7 secrets).....	11
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 2 : The Ogre Citadel (3 secrets).....	12
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 3 : The Crypt of Decay (4 secrets + spécial + accès niveau secret).....	13
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 4 : The Ebon Fortress (4 secrets).....	14
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 5 : The Wizard's Manse (2 secrets).....	15
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 6 : The Dismal Oubliette (2 secrets).....	15
Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 7 (secret) : The Underearth (2 secrets).....	16
Episode 3 : The Netherworld – Map 1 : Termination Central (5 secrets).....	17
Episode 3 : The Netherworld – Map 2 : The Vaults of Zin (3 secrets).....	18
Episode 3 : The Netherworld – Map 3 : The Tomb of Terror (2 secrets).....	18
Episode 3 : The Netherworld – Map 4 : Satan's Dark Delight (4 secrets + accès niveau secret).....	19
Episode 3 : The Netherworld – Map 5 : The Wind Tunnels (4 secrets).....	20
Episode 3 : The Netherworld – Map 6 : Chambers of Torment (2 secrets).....	20
Episode 3 : The Netherworld – Map 7 (secret) : The Haunted Halls (4 secrets).....	21
Episode 4 : The Elder World – Map 1 : The Sewage System (4 secrets).....	22
Episode 4 : The Elder World – Map 2 : The Tower of Despair (5 secrets).....	22
Episode 4 : The Elder World – Map 3 : The Elder God Shrine (3 secrets).....	23
Episode 4 : The Elder World – Map 4 : The Palace of Hate (5 secrets).....	24
Episode 4 : The Elder World – Map 5 : Hell's Atrium (4 secrets + accès niveau secret).....	25
Episode 4 : The Elder World – Map 6 : The Pain Maze (4 secrets).....	26
Episode 4 : The Elder World – Map 7 : Azure Agony (9 secrets).....	27
Episode 4 : The Elder World – Map 8 (secret) : The Nameless City (4 secrets).....	28
Final Level : Shub-Niggurath's Pit (1 secret).....	29



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux joueurs ayant déjà une certaine expérience du jeu **Quake**. Son but est de répertorier toutes les lieux secrets du jeu (ceux comptabilisés dans le bilan final de chaque niveau et quelques autres non répertoriés). Il décrit également comment accéder à tous les niveaux cachés du jeu.

Ce guide révélant une part importante de Quake, les joueurs désirant découvrir par eux-mêmes ces lieux secrets sont invités à ne pas lire la suite du document !

N.B. :

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin de ce document.

Objets et difficulté « nightmare »

Les objets et munitions énumérés entre parenthèses dans la description des secrets du jeu correspondent à ceux trouvés sur place par le joueur au niveau de difficulté « nightmare » du jeu complet. Il est possible que certains éléments soient absents pour les niveaux de difficulté inférieurs.

Le niveau de difficulté « nightmare » est lui-même un secret car il n'est pas directement accessible depuis le menu du jeu original. La procédure de son déblocage est décrite au début de la 3^{ème} partie de ce document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état (ce fichier PDF). Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.

Sa dernière version est disponible sur le site **asthalis.fr** en suivant le chemin suivant depuis le sommaire :

[JEUX PC / QUAKE / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers ce document.



2. LISTE DES NIVEAUX DU JEU

Introduction : Welcome to Quake

Episode 1 : Dimension of the Doomed

- E1M1 : The Slippgate Complex
- E1M2 : Castle of the Damned
- E1M3 : The Necropolis
- E1M4 : The Grisly Grotto
- E1M5 : Gloom Keep
- E1M6 : The Door to Chthon
- E1M7 : The House of Chthon (niveau final de l'épisode)
- E1M8 : Ziggurat Vertigo (niveau secret, accessible depuis E1M4 : The Grisly Grotto)

Episode 2 : The Realms of Black Magic

- E2M1 : The Installation
- E2M2 : The Ogre Citadel
- E2M3 : The Crypt of Decay
- E2M4 : The Ebon Fortress
- E2M5 : The Wizard's Manse
- E2M6 : The Dismal Oubliette (niveau final de l'épisode)
- E2M7 : The Underearth (niveau secret, accessible depuis E2M3 : The Crypt of Decay)

Episode 3 : The Netherworld

- E3M1 : Termination Central
- E3M2 : The Vaults of Zin
- E3M3 : The Tomb of Terror
- E3M4 : Satan's Dark Delight
- E3M5 : The Wind Tunnels
- E3M6 : Chambers of Torment (niveau final de l'épisode)
- E3M7 : The Haunted Halls (niveau secret, accessible depuis E3M4: Satan's Dark Delight)

Episode 4 : The Elder World

- E4M1 : The Sewage System
- E4M2 : The Tower of Despair
- E4M3 : The Elder God Shrine
- E4M4 : The Palace of Hate
- E4M5 : Hell's Atrium
- E4M6 : The Pain Maze
- E4M7 : Azure Agony (niveau final de l'épisode)
- E4M8 : The Nameless City (niveau secret, accessible depuis E4M5: Hell's Atrium)

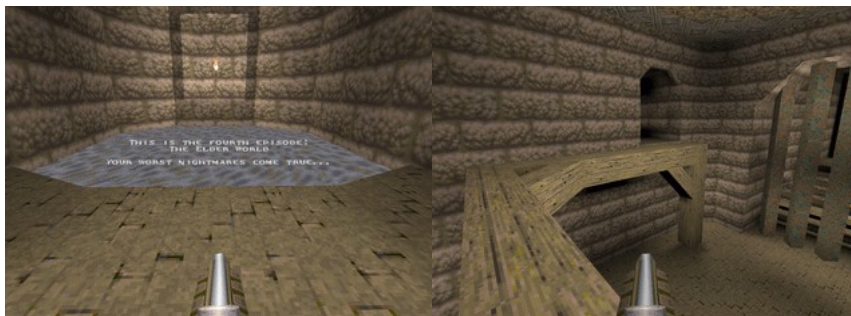
Final Level : Shub-Niggurath's Pit (accessible une fois les 4 épisodes terminés)



2. DETAIL DES SECRETS DU JEU

Introduction : Welcome to Quake – déblocage de la difficulté « nightmare »

Depuis la grande salle initiale, suivre n'importe quel couloir menant à un portail (repéré « easy », « normal » ou « hard »). Une fois téléporté dans la salle des épisodes, choisir le 4^{ème} (The Elder World). En haut de l'escalier, plonger dans le bassin. Rester bien collé à sa rive la plus proche pendant toute la descente et traverser le fond. Après réception sur une poutre surélevée, la suivre vers la gauche vers un couloir menant à un portail repéré « nightmare ». De retour dans la salle des épisodes, faire son choix.



Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 1 : The Slipgate Complex (6 secrets)

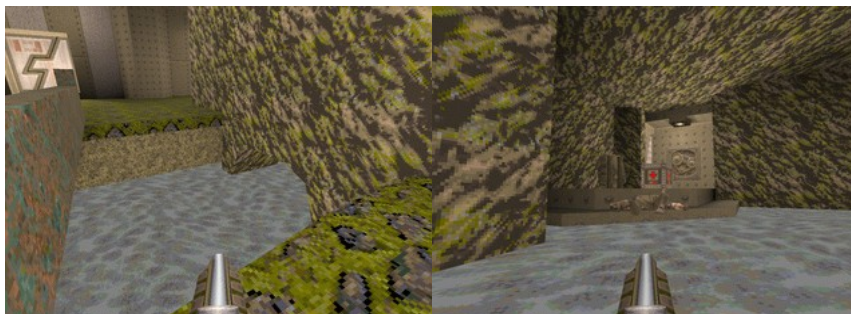
secret 1

Au début du niveau, sauter dans la « niche » clignotante de droite dans le couloir et tirer sur le mur avec 2 marques rouges pour ouvrir un passage (cartouches).



secret 2

Une fois à l'extérieur vers le pont, sauter dans la rivière. La suivre vers la droite pour arriver dans une grotte et rejoindre la rive. Pour retourner au début du niveau, utiliser le monte-charge tout au fond de la grotte (énergie +100, armure bleue, cartouches).



secret 3

Entrer dans le bâtiment de l'autre côté de la rivière et aller à droite au bout du couloir. Se retourner vers la colonne et tirer sur l'écran représentant une planète (le joueur s'élève sur une plateforme). Une fois en haut, tirer sur l'autre écran montrant une planète sur le mur de droite (quad damage).



secret 4

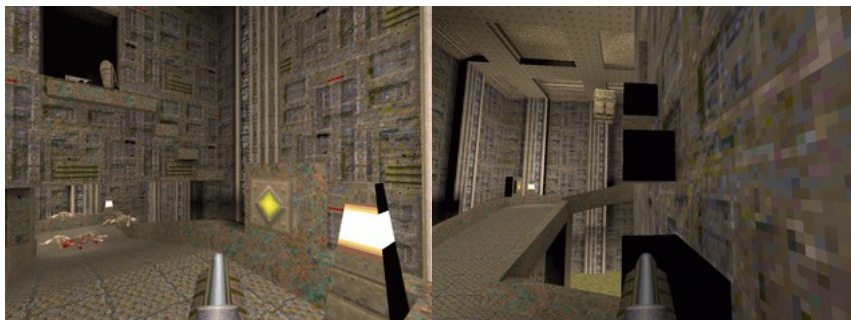
Un peu plus loin, s'arrêter à mi-chemin sur la plateforme mise en place pour permettre de traverser la cuve d'acide et se tourner vers la gauche. Tirer sur la croix rouge au fond du trou mural : un passage s'ouvre sur la gauche (fusil à double canon).





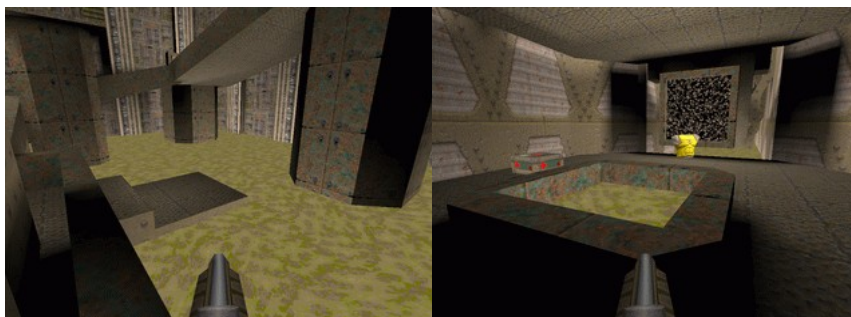
secret 5

Une fois parvenu à la descente en colimaçon, se hisser sur la rampe extérieure au niveau de la 3^{ème} lampe puis sur la lampe et l'interrupteur. De là, sauter vers le mur sur lequel sont placées des marches menant à une pièce secrète en hauteur (énergie +100).



secret 6

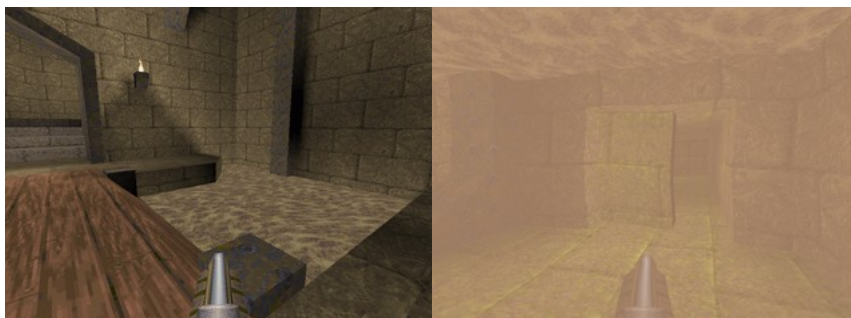
Au pied de la descente en colimaçon, prendre la combinaison derrière le pilier et plonger. Un conduit sous-marin mène à une pièce secrète (armure jaune).



Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 2 : Castle of the Damned (3 secrets)

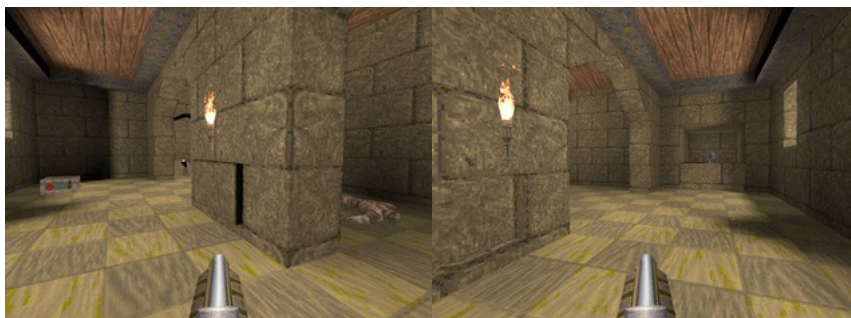
secret 1

Plonger dans le premier bassin et tirer sur le mur de droite pour ouvrir un passage vers une pièce secrète (cartouches).



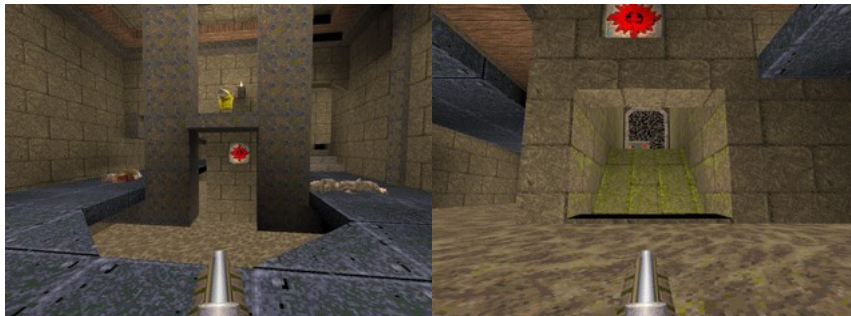
secret 2

Dans le secteur du château où le sol est carrelé, passer derrière les arcades et pousser la brique dépassante pour révéler un passage secret à proximité (quad damage).



secret 3

Plonger sous le symbole rouge permettant de libérer l'accès à l'armure jaune. Une porte s'ouvre vers une pièce secrète (clous, armure bleue).

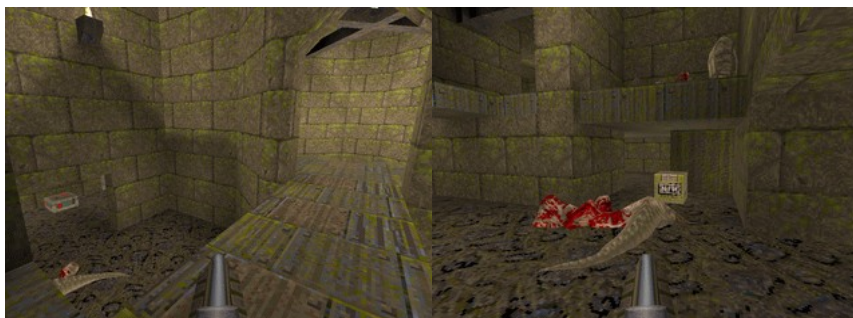




Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 3 : The Necropolis (3 secrets)

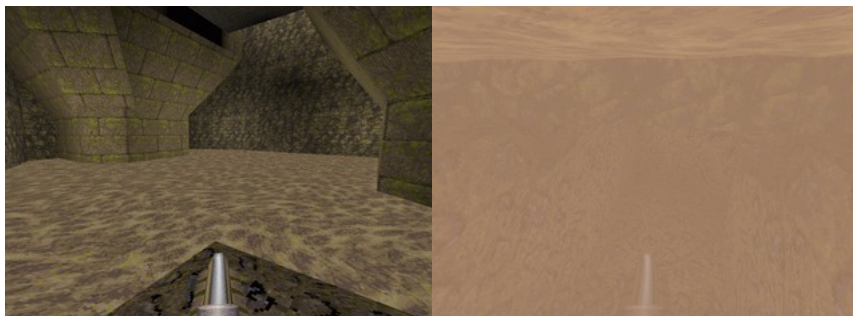
secret 1

Depuis le début du niveau, descendre les escaliers. Arrivé à un pont, descendre sur la gauche et tirer sur le mur en contrebas : un passage secret s'ouvre (roquettes).



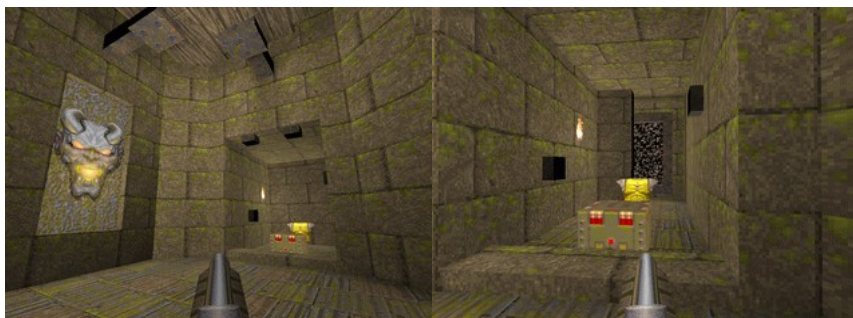
secret 2

Dans le lac où se trouve la clé en or, plonger à l'endroit où la texture du mur en pierres grossières est différente : un passage sous-marin mène à une pièce secrète (anneau d'invisibilité).



secret 3

Dans le château, une fois l'armure jaune libérée (2 ogres à éliminer sur des plateformes surélevées), tirer sur le mur au fond de l'alcôve : un passage secret s'ouvre (roquettes).



Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 4 : The Grisly Grotto (3 secrets + accès niveau secret)

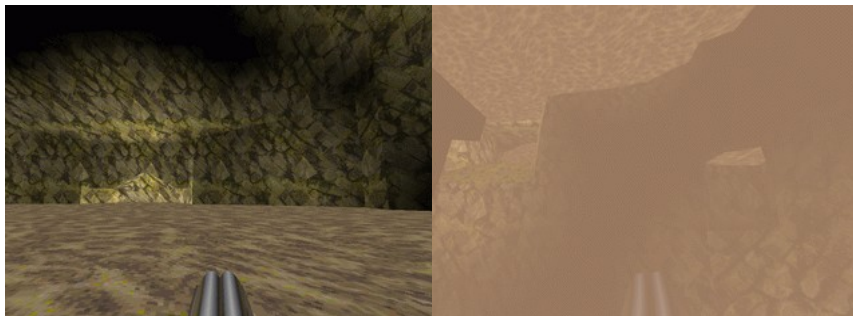
secret 1

Au début du niveau, tirer sur les 2 symboles rouges pour abaisser la plateforme centrale (armure jaune).



secret 2

Plonger dans le lac de la grotte principale. Un petit conduit sous-marin (à droite du grand passage menant au château) donne accès à une pièce secrète (roquettes).





secret 3

Dans le château, presser les 5 interrupteurs au sol à l'étage. Utiliser successivement les 2 passages s'ouvrant sur les côtés de la salle pour atteindre 2 corniches en contrebas et pousser l'interrupteur au bout de chacune (cloud, 2x énergie +25). Le message « a secret cave has opened » apparaît. Retourner ensuite dans le grand lac pour y découvrir un large passage sous-marin ouvert sur la droite (lance-grenade, énergie +25).



accès au niveau secret

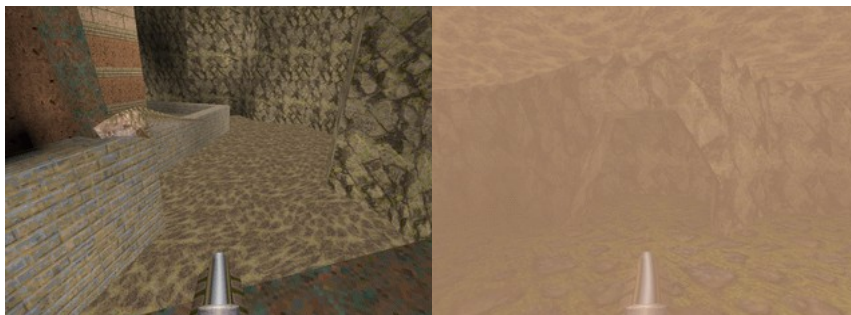
L'accès au niveau secret **Ziggurat Vertigo (E1M8)** se trouve dans la caverne du secret 3, accessible par un passage sous-marin.



Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 5 : Gloom Keep (5 secrets)

secret 1

Au début du niveau, plonger dans les douves sur la droite. Un passage sous-marin dans la paroi rocheuse mène à une pièce secrète (énergie +100, cloud).



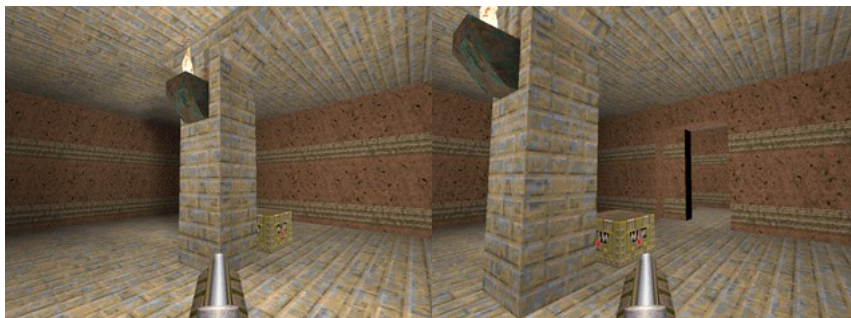
secret 2

Depuis le secret 1, remonter sur la berge par l'escalier à l'extrémité des douves et prendre la porte proche du château. Dans la salle suivante, monter sur la rampe du 1^{er} escalier et sauter sur le sommet du muret sur la gauche. Enfin, depuis ce mur, sauter à nouveau pour rejoindre la plateforme vers le coin de la salle (armure jaune, cartouches).



secret 3

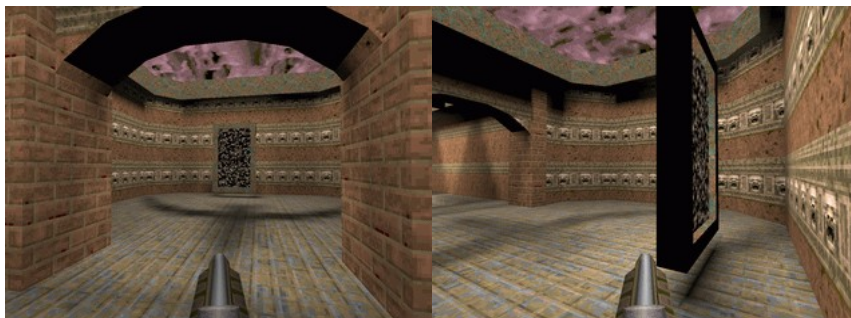
Plus loin dans le château, une torche est fixée sur une colonne. Sauter sous la torche pour la toucher : une porte secrète s'ouvre derrière la colonne (armure jaune).





secret 4

Dans la pièce du portail où apparaît au sol l'ombre du Q de « Quake », se glisser derrière le portail et le traverser par sa face arrière pour rejoindre un secteur secret (quad damage).



secret 5

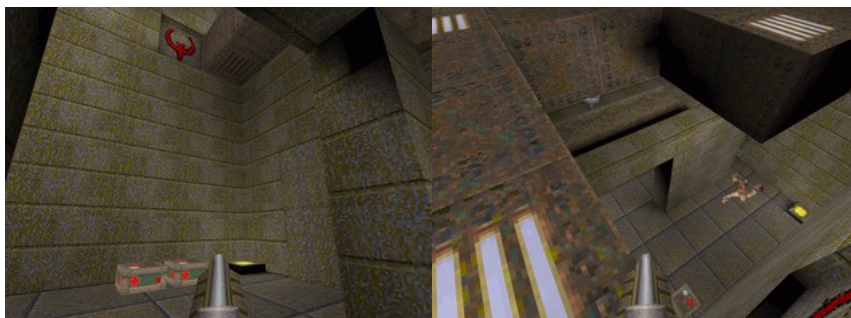
Face à la porte finale, se retourner et tirer sur le mur dont les stries en diagonale ne sont pas alignées avec les autres : une porte secrète s'ouvre (armure bleue).



Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 6 : The Door to Chthon (4 secrets)

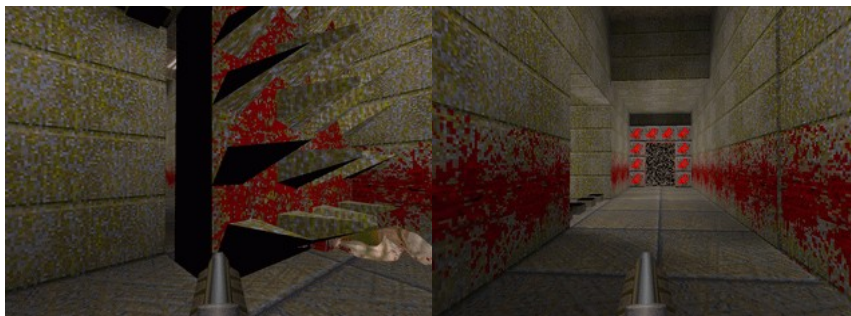
secret 1

Peu après le début du niveau, regarder en l'air dans la pièce éclairée par 2 lampes d'angle jaunes au sol. Tirer sur l'interrupteur marqué d'un Q : un passage secret s'ouvre. Prendre le monte-charge. Une fois en haut, se pencher pour repérer une plateforme en contrebas sur la gauche et la rejoindre (quad damage).



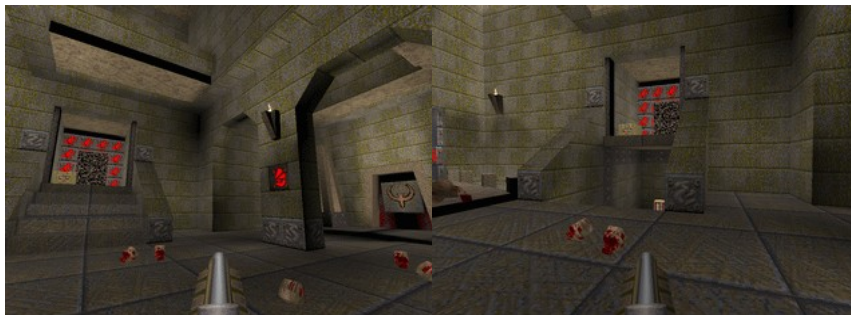
secret 2

Dans le couloir du mur mobile hérissé de pointes, s'abriter dans l'alcôve latérale puis passer derrière le mécanisme pour rejoindre un portail vers une zone secrète (super-clouteuse).



secret 3

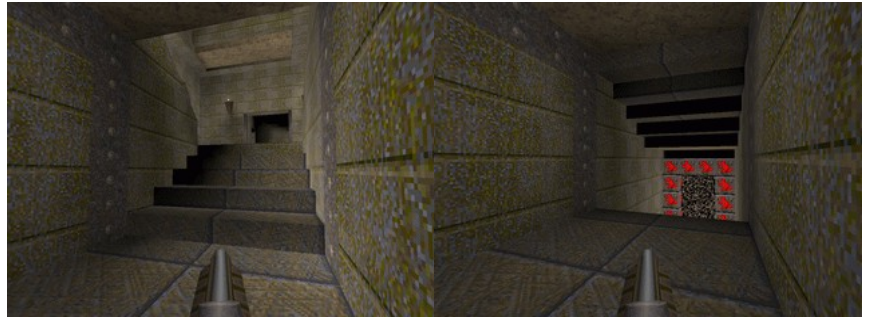
Dans une salle abritant de nombreux zombies, presser l'interrupteur marqué d'un Q tout au fond. De l'autre côté du pilier central, un symbole rouge est apparu. Tirer dessus pour abaisser les marches menant à la porte proche et se glisser dans le passage secret libéré (roquettes).





secret 4

Depuis le secret 3, attendre que les marches reprennent leur place puis continuer à descendre vers un portail menant à un secteur secret (énergie +100).

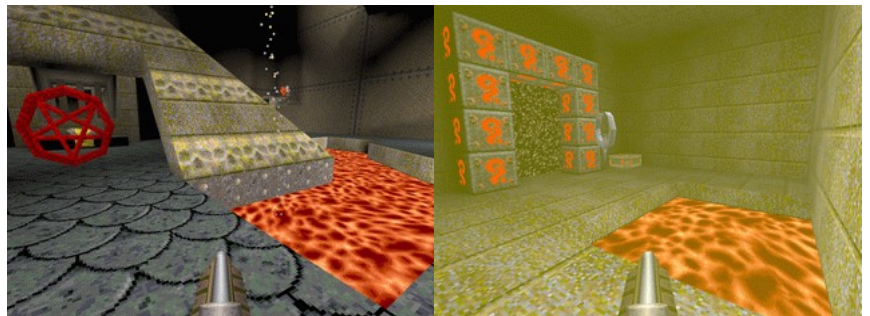


Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 7 : The House of Chthon (aucun secret)

Episode 1 : Dimension of the Doomed – Map 8 (secret) : Ziggurat Vertigo (2 secrets)

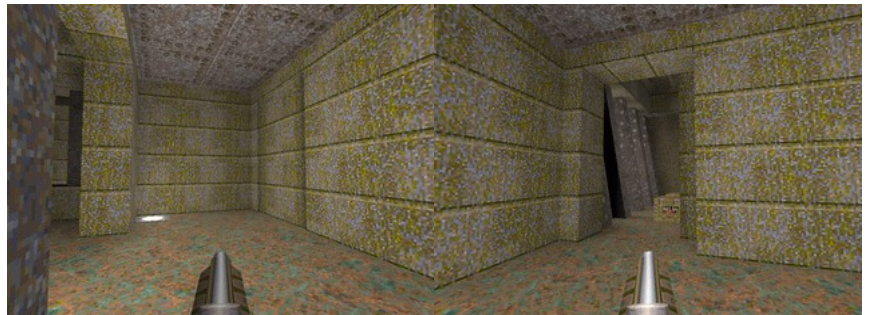
secret 1

Face à l'entrée de la pyramide, prendre le pentagramme de protection et plonger dans la lave en restant proche du « pont » menant à la pyramide : un conduit sous-marin mène à une salle secrète (quad damage).



secret 2

Après avoir franchi la porte verrouillée avec la clé en argent, suivre le passage vers la gauche. Au bout, tirer sur le mur de droite dans sa partie sombre : une porte secrète s'ouvre (2x clous).

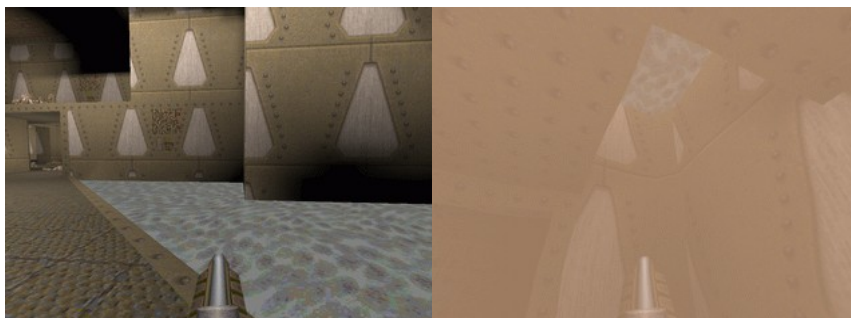




Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 1 : The Installation (7 secrets)

secret 1

Près du début du niveau, plonger sur la gauche à mi-chemin du pont en diagonale qui traverse le 1^{er} bassin. Un conduit sous-marin remonte depuis l'angle du bassin vers une pièce secrète (armure rouge).



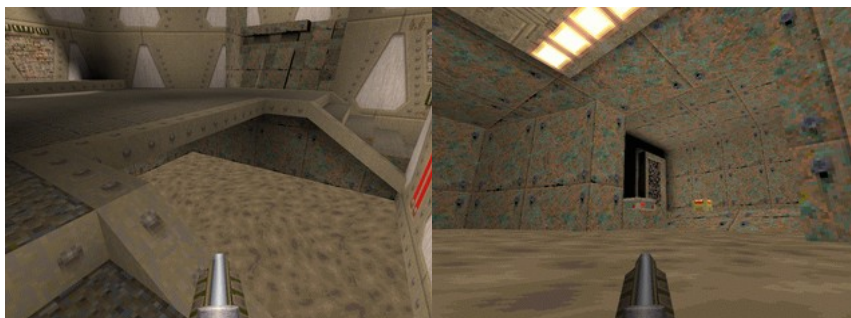
secret 2

Dans la pièce de la carte magnétique jaune, approcher de la grille en pente sous la lampe clignotante. L'un de ses barreaux forme des marches permettant de monter. Au sommet des marches, traverser le mur en son milieu vers une pièce secrète (énergie +100).



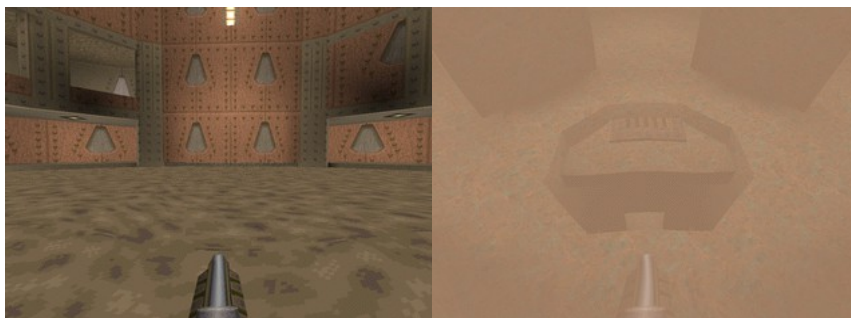
secret 3

Dans la même pièce, plonger dans le bassin. Un conduit sous-marin mène à une pièce secrète (cartouches).



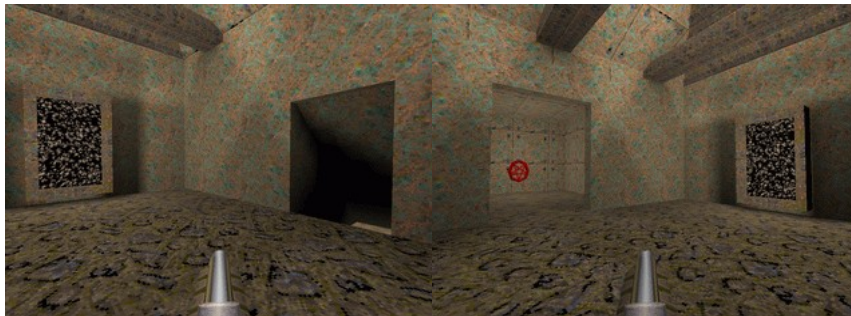
secret 4

Au fond du grand bassin, tirer sur la grille centrale : une trappe secrète s'ouvre. Suivre le conduit sous-marin jusqu'à une pièce (combinaison de survie, lance-grenade, cartouches, clous, roquettes).



secret 5

Au fond du conduit libéré par le secret 4, tirer sur l'autre grille : une porte secrète s'ouvre dans la pièce où mène le conduit sous-marin (pentagramme de protection).





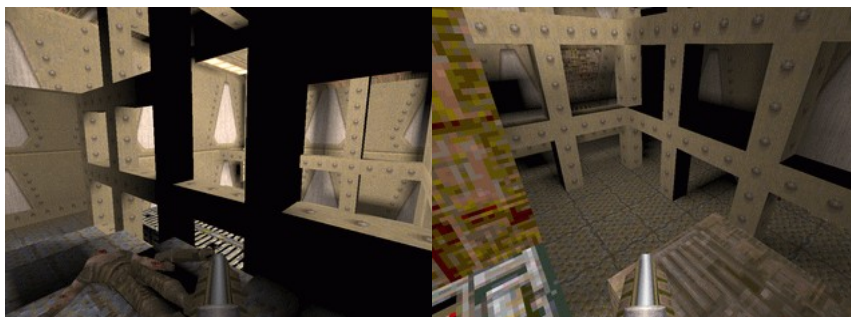
secret 6

Au pied de la grande cage à l'approche de la fin du niveau, prendre le couloir et tirer sur le mur de gauche après le monte-charge pour ouvrir une porte secrète (quad damage).



secret 7

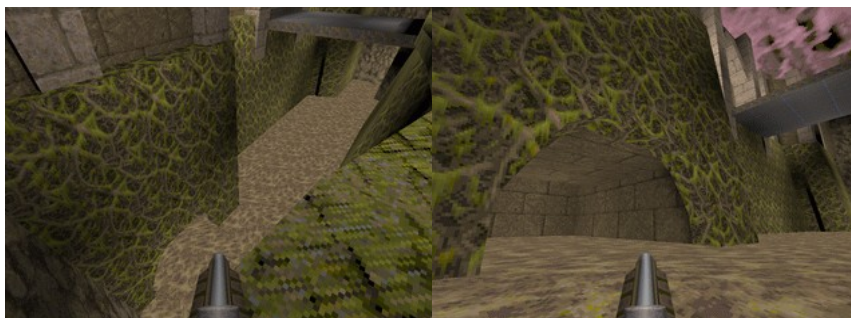
Plus haut dans les escaliers entourant la grande cage, un intervalle vertical entre les barreaux permet de passer. Entrer et rejoindre le bas de la cage (armure jaune).



Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 2 : The Ogre Citadel (3 secrets)

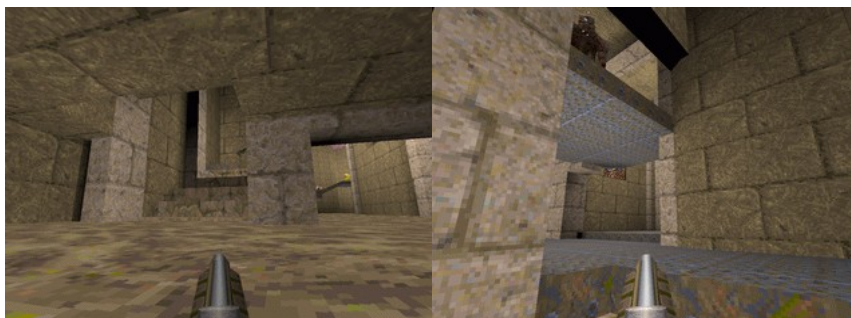
secret 1

Face au château, plonger dans les douves puis franchir l'arche sur la gauche vers une salle secrète (énergie +100).



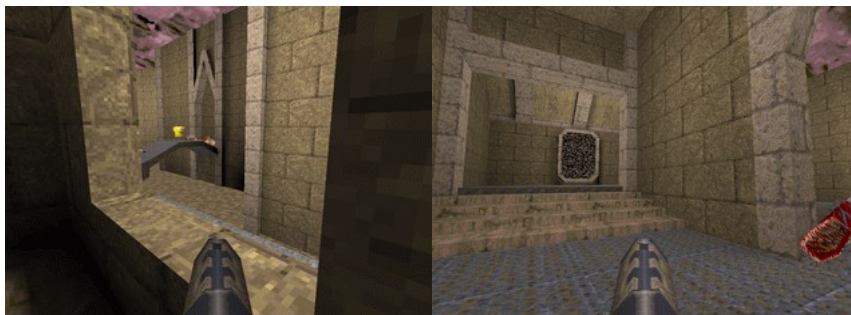
secret 2

Depuis le secret 1, rejoindre le bassin suivant et le suivre tout au bout, au-delà de la passerelle. Un escalier permet de rejoindre une salle secrète (lance-grenade).



secret 3

Depuis l'une des fenêtres du château, rejoindre une passerelle (celle aperçue au secret 2) et la suivre jusqu'à une salle secrète (armure jaune, énergie +100).

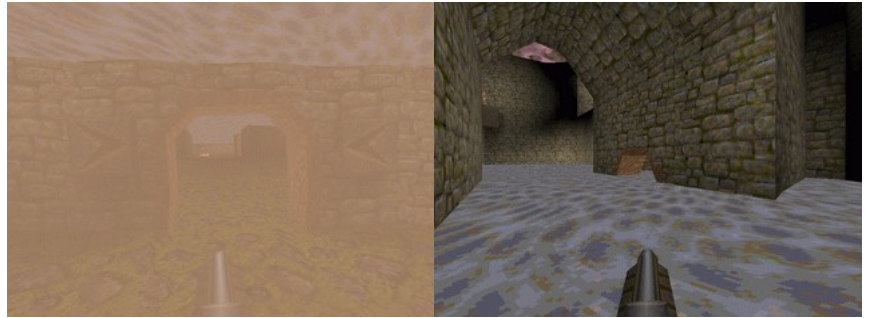




Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 3 : The Crypt of Decay (4 secrets + spécial + accès niveau secret)

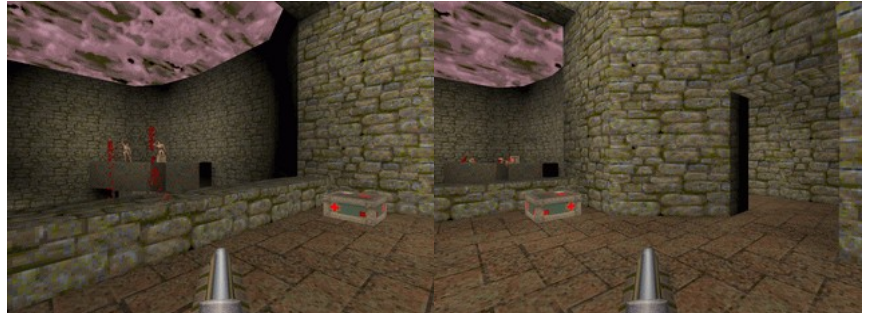
secret 1

Plonger dans le lac central. Une arche sous-marine conduit à une salle secrète un peu plus loin sur la droite (armure rouge).



secret 2

Eliminer tous les zombies attaquant depuis une plateforme dans l'angle d'un lac pour actionner une porte secrète menant jusqu'à leur repaire (roquettes).



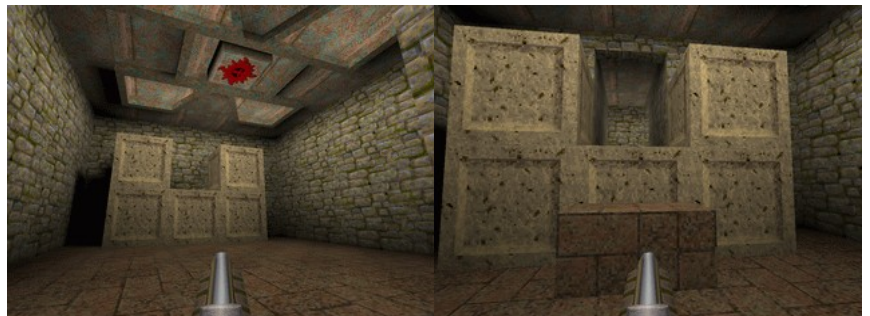
secret 3

Dans la pièce où se trouve la clé en or, tirer sur le mur du fond de l'alcôve de droite : une porte secrète s'ouvre (énergie +100). Dans le bassin qui se trouve derrière (armure jaune) se trouve un passage condamné par une barre verticale (voir secret 4).



secret 4

Vers la fin du niveau, prendre le passage à l'opposé de la porte finale vers une salle où sont empilées des caisses. Tirer sur l'interrupteur du plafond : une porte secrète s'ouvre entre les caisses. Dans la pièce suivante (énergie +100, clous) se trouve l'interrupteur qui abaisse la barre verticale du passage sous-marin du secret 3 (message « the underwater barrier is lowered »).



accès au niveau secret

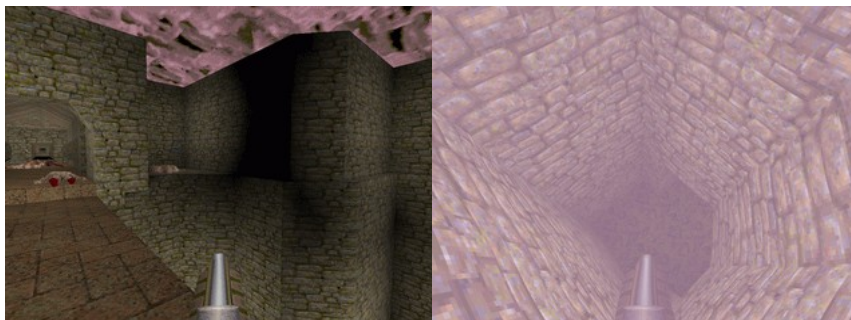
L'accès au niveau secret **The Underearth (E2M7)** se trouve de l'autre côté du passage sous-marin libéré (voir secrets 3 et 4).





secret non répertorié

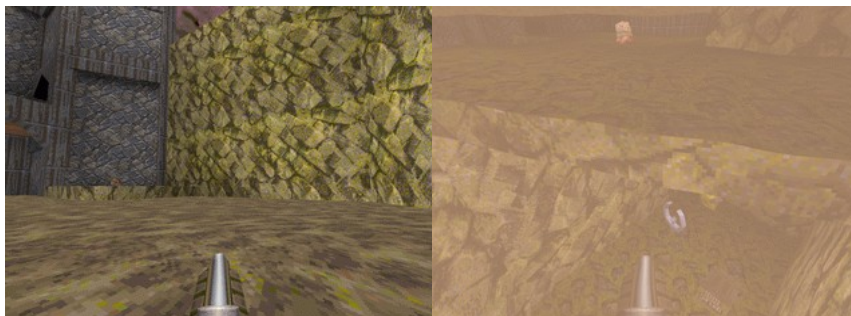
Depuis le secret 4, retourner vers la « tour » centrale et la traverser. De chaque côté du pont suivant se trouve une plateforme. Sauter sur celle de droite (où se trouvait un ogre) puis longer la fine corniche le long du mur pour rejoindre un curieux passage sous-marin...



Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 4 : The Ebon Fortress (4 secrets)

secret 1

Vers le coin du lac où un zombie attaquait à distance, plonger pour rejoindre une pièce sous-marine secrète (cartouches, clous, quad damage, armure jaune).



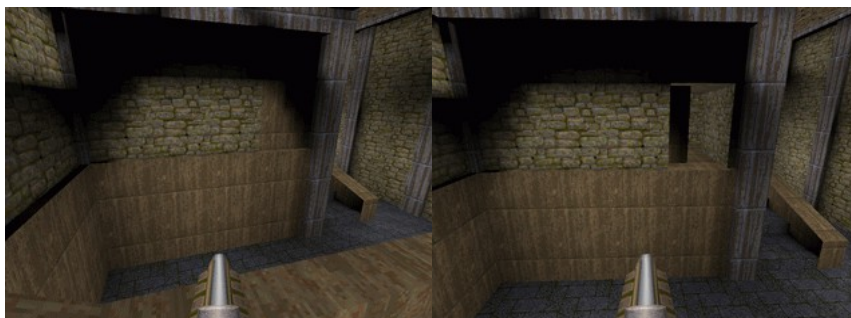
secret 2

Après avoir traversé les remparts donnant sur le lac, descendre l'escalier et tirer sur le mur à son pied (comme s'il descendait plus bas) : une porte secrète s'ouvre (roquettes, énergie +100).



secret 3

A proximité, un escalier comporte une bordure inclinée en bois. Une fine corniche part de cet élément le long du mur. Tirer sur le mur au bout de la corniche pour révéler une porte secrète (pentagramme de protection).



secret 4

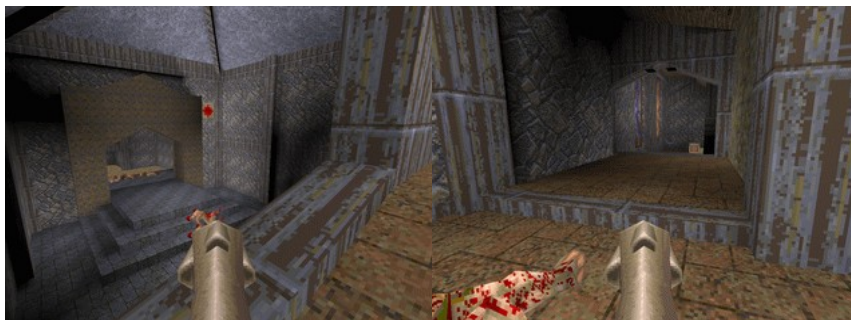
A la première halte de la plateforme mobile, sauter sur la rive. Non loin se trouve un bassin d'acide. Plonger puis rejoindre rapidement la rive à l'intérieur du passage secret (combinaison de survie, armure rouge).





secret non répertorié

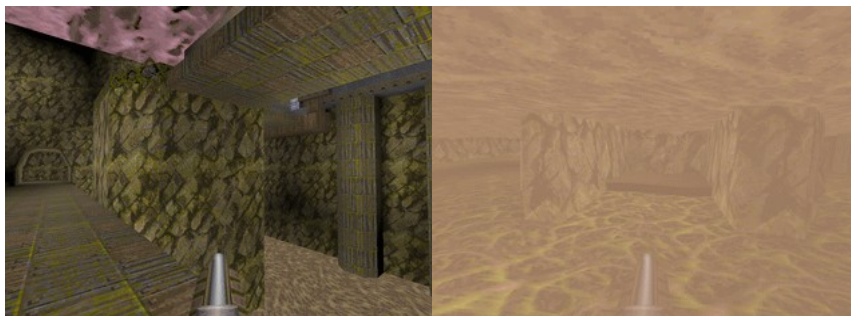
Depuis le couloir surplombant la première grande salle du château, tirer sur le symbole rouge proche de sa large entrée : l'extrémité du couloir est accessible (quad damage, clous, énergie +100).



Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 5 : The Wizard's Manse (2 secrets)

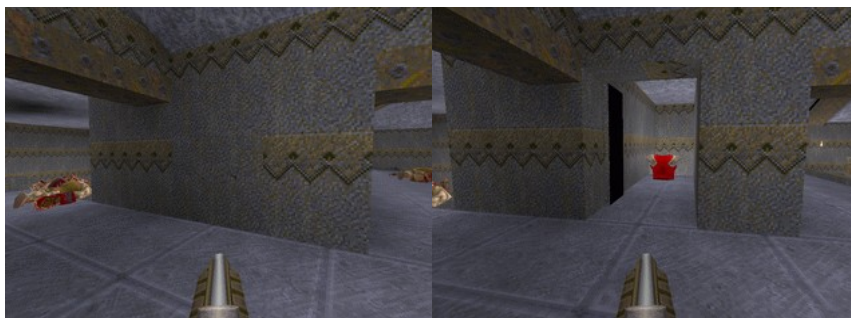
secret 1

Plonger dans le bassin vers le pilier central : une caverne sous-marine équipée d'un monte-charge mène à une pièce secrète (cartouches).



secret 2

Après avoir récupéré la clé en or, faire demi-tour et observer le mur de droite. Tirer à l'endroit où la moulure s'interrompt : une porte secrète s'ouvre (armure rouge, quad damage).



Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 6 : The Dismal Oubliette (2 secrets)

secret 1

Une fois entré dans le château en passant par les doutes et la barre bloquant le passage de droite déverrouillée, rejoindre la salle se trouvant derrière cette barre et plonger dans le bassin : le secteur secret est sous la berge (quad damage).



secret 2

Lorsque le 2^{ème} étage du monte-charge à 3 niveaux est accessible, suivre le couloir et tirer sur le mur à droite du passage condamné par le portail de pierre : une porte secrète s'ouvre (clous, roquettes, énergie +100, pentagramme de protection).





Episode 2 : The Realm of Black Magic – Map 7 (secret) : The Underearth (2 secrets)

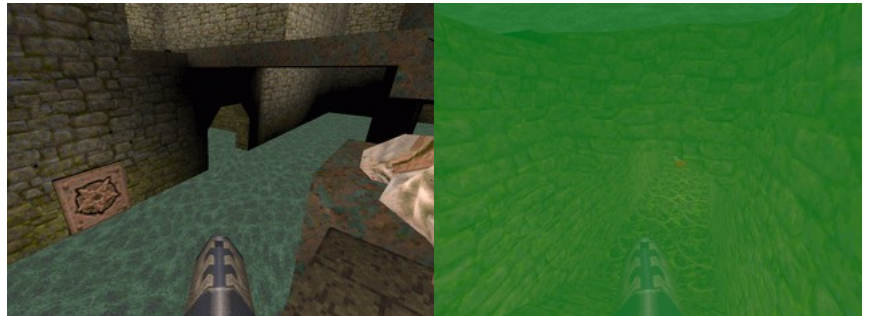
secret 1

A gauche de la porte verrouillée avec la clé en or, une brique dépasse du mur. Presser dessus pour ouvrir une alcôve à proximité (quad damage).



secret 2

Dans la pièce après la porte de la clé en or, sauter dans le bassin d'acide pour aller prendre la combinaison de survie au fond du passage à côté de l'interrupteur (clous). Plonger ensuite vers le centre du bassin d'acide et suivre un conduit sous-marin vers un secteur secret (armure rouge). Revenir enfin au bassin et presser l'interrupteur pour rejoindre la berge par une série de marches.

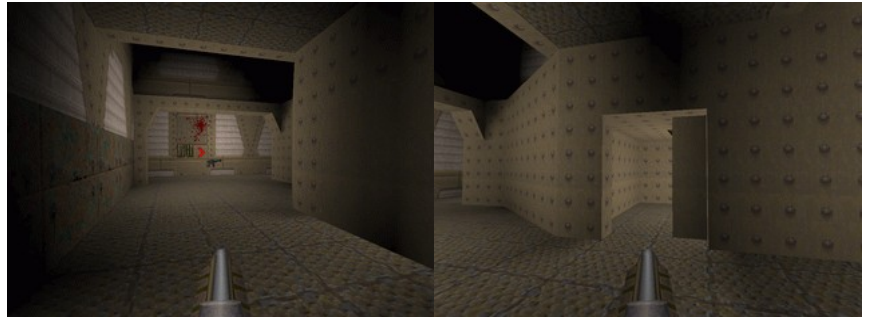




Episode 3 : The Netherworld – Map 1 : Termination Central (5 secrets)

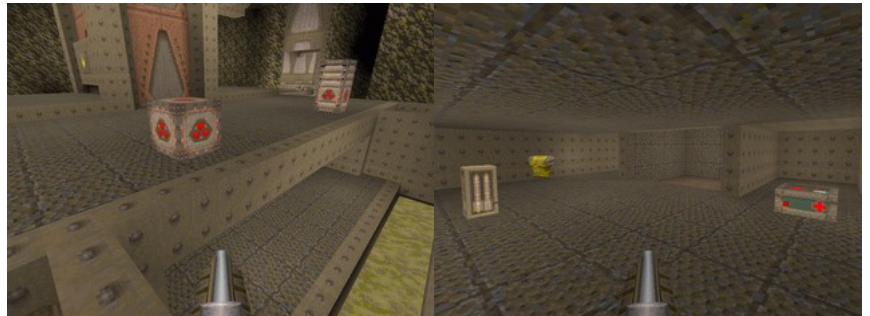
secret 1

Après la première grande salle gardée, prendre la rampe descendante sur la gauche à l'embranchement et tirer sur la partie sombre du mur de droite pour révéler une porte secrète (armure rouge).



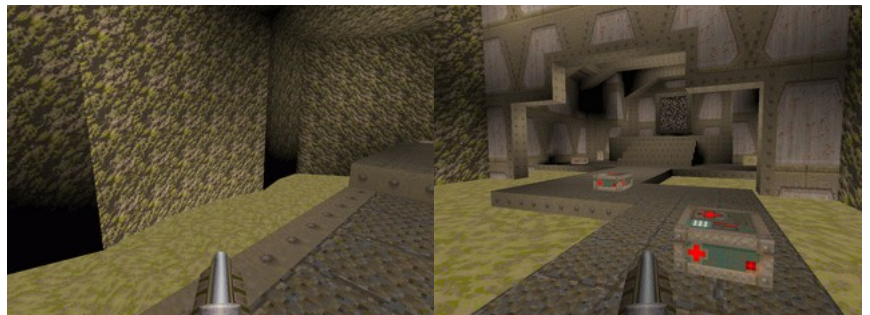
secret 2

Dans la grande salle remplie d'explosifs, longer le bord de la construction centrale pour repérer une plateforme à l'étage au-dessous. Se laisser tomber dans ce secteur secret (roquettes, armure jaune, cartouches).



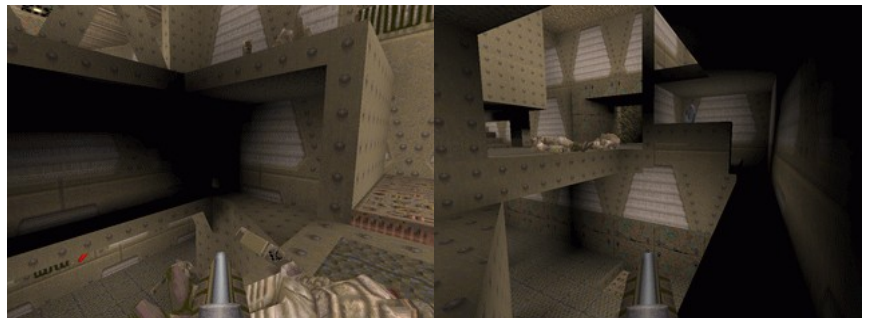
secret 3

Dans la même salle que le secret 4, plonger dans le lac d'acide du côté où se trouve le bouton sur la colonne centrale et prendre un passage sous-marin pour rejoindre une grande salle secrète (clous, roquettes, armure bleue, énergie +100).



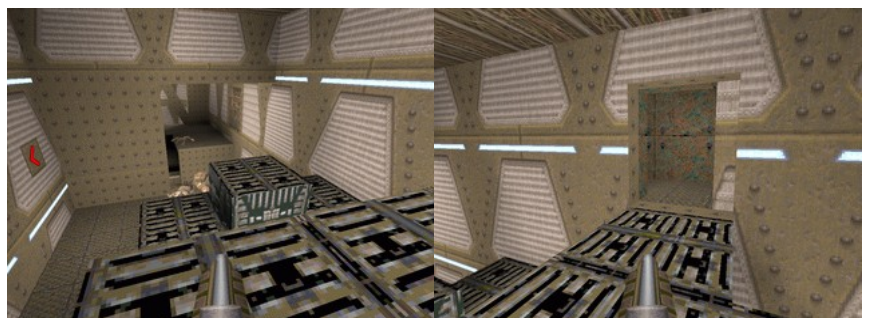
secret 4

Une corniche sombre est accessible sur la gauche légèrement en contrebas du monte-charge menant à la carte jaune. La suivre jusqu'à une alcôve secrète (quad damage).



secret 5

A proximité du monte-charge menant à la carte jaune, escalader les blocs sur la droite et tirer sur le mur au sommet : une porte secrète s'ouvre (énergie +100).

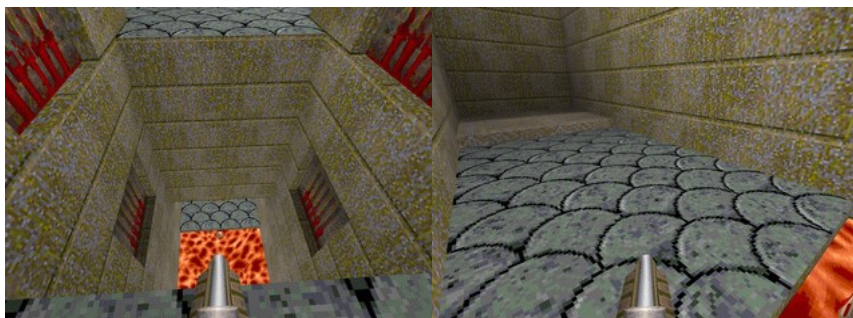




Episode 3 : The Netherworld – Map 2 : The Vaults of Zin (3 secrets)

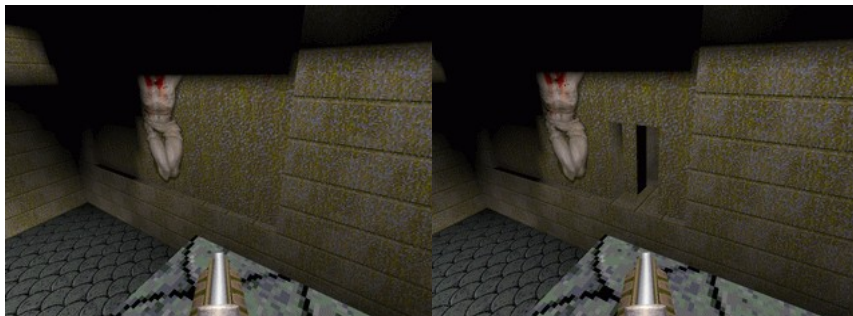
secret 1

Une fois le lance-roquette récupéré non loin du début du niveau, regarder au bas du puits : un secteur secret est accessible en contrebas (énergie +100).



secret 2

Tirer à droite du « Jésus » peint au mur pour ouvrir une porte secrète (anneau d'invisibilité).



secret 3

Au pied du monte-charge proche du secret 2, tirer sur le mur de la salle du bas à l'endroit où sa texture est différente : une porte s'ouvre sur un portail secret (cartouches, roquettes).



Episode 3 : The Netherworld – Map 3 : The Tomb of Terror (2 secrets)

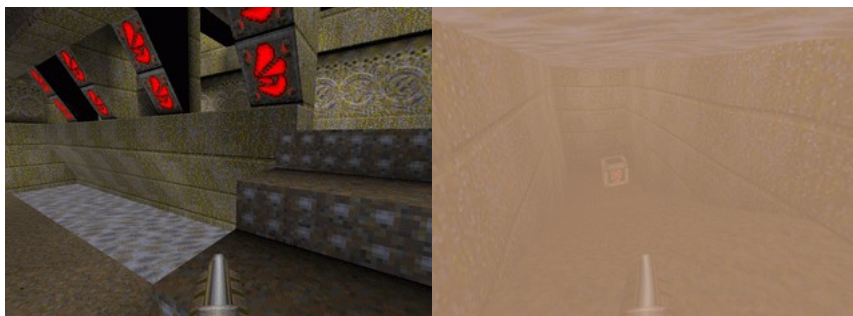
secret 1

Au sommet de l'escalier sortant de la lave, tirer sur l'interrupteur marqué d'un Q en haut sur la droite : un portail secret est révélé au pied du mur (armure rouge).



secret 2

Plonger dans le petit bassin au pied d'un escalier pour récupérer le « bonus secret » dans sa partie la plus profonde (énergie +100).

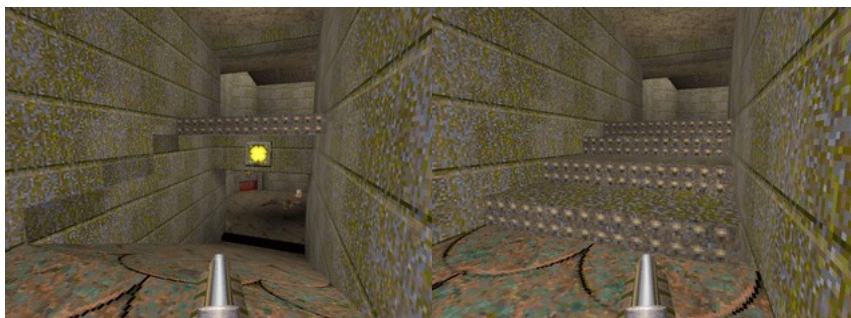




Episode 3 : The Netherworld – Map 4 : Satan's Dark Delight (4 secrets + accès niveau secret)

secret 1

L'une des rampes partant de la salle dont l'angle porte un inter-rupteur marqué d'un Q est surplombée d'une plateforme. De fines marches le long du mur permettent de rejoindre ce secteur secret, on peut les déployer en tirant sur le symbole jaune (clous, roquettes).



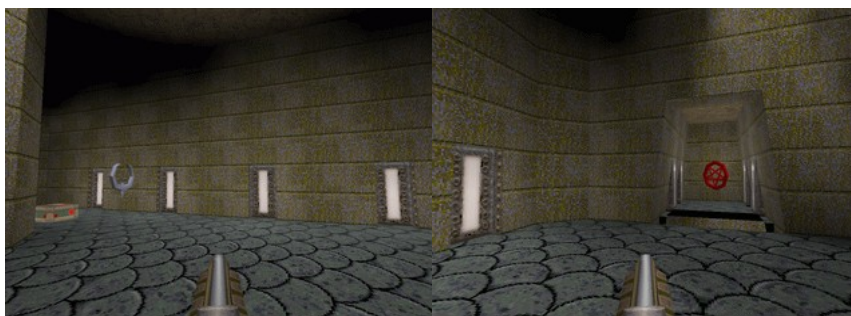
secret 2

Depuis la première plateforme mobile du complexe, sauter vers la plateforme d'angle proche du broyeur sous lequel se trouve un ogre et révélée par un interrupteur : le mur s'ouvre en révélant une salle secrète (clous, cellules, énergie +100, armure jaune, quad damage).



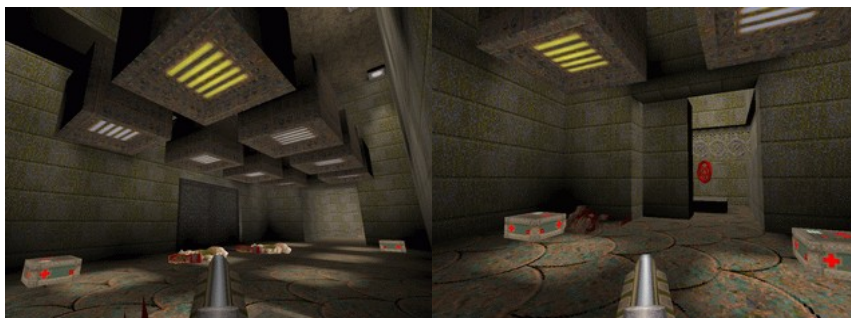
secret 3

A l'intérieur de la salle du secret 2, tirer sur l'une des lampes au ras du sol pour ouvrir une porte secrète (pentagramme de protection).



secret 4

Plus loin, après le complexe des plateformes mobiles et un monte-charge, tirer au plafond sur la lampe jaune de la grande salle (la seule de cette couleur) : une porte secrète s'ouvre (pentagramme de protection).



accès au niveau secret

Au-dessous de l'escalier surplombant le bassin de lave proche de la fin du niveau, une "cheminée" dépassant de la lave permet d'accéder au niveau secret **The Haunted Halls (E3M7)**.

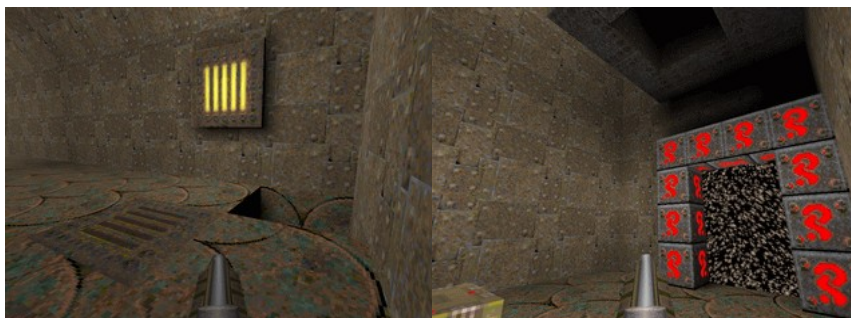




Episode 3 : The Netherworld – Map 5 : The Wind Tunnels (4 secrets)

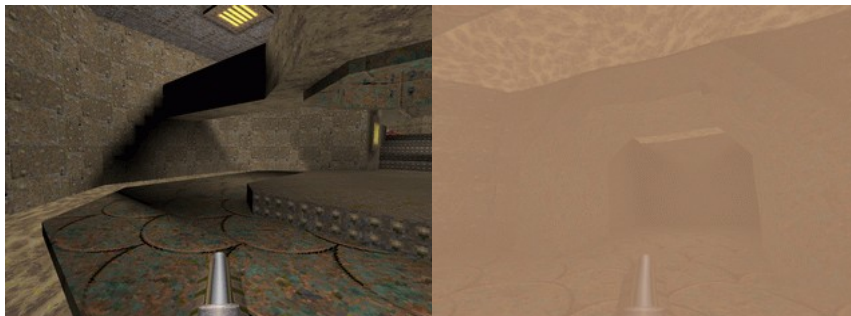
secret 1

Dans le couloir aux lampes clignotantes, un trou dans le coin du couloir mène à une pièce secrète (clous, quad damage).



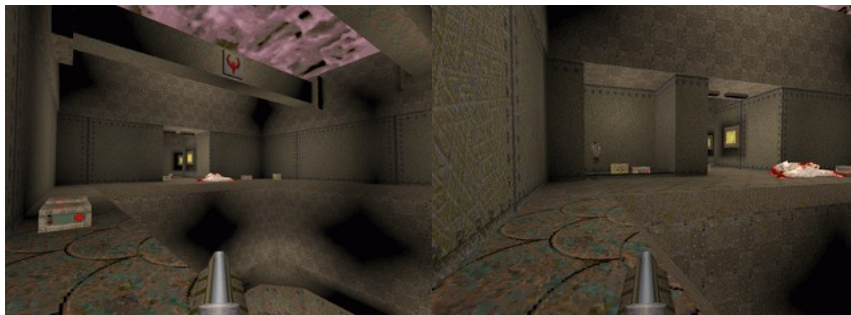
secret 2

Après avoir emprunté le tuyau au symbole rouge dans la salle des 3 tuyaux, plonger dans le bassin de la salle au bas des escaliers et franchir l'arche sous-marine pour rejoindre une salle secrète (lance-roquette, clous).



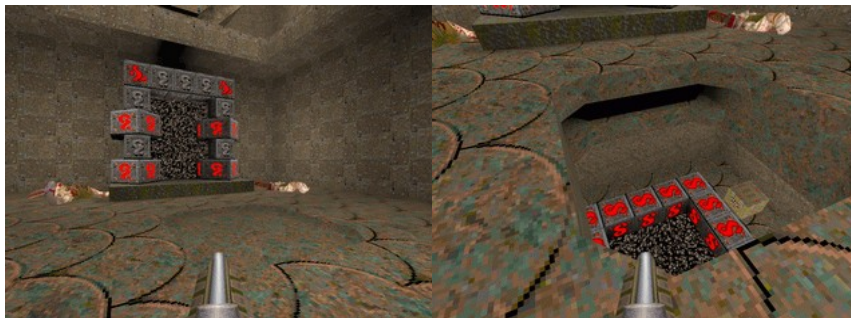
secret 3

Dans la grande salle présentant une corniche autour d'un bassin circulaire en contrebas, tirer sur l'interrupteur marqué d'un Q au-dessus de l'entrée : une porte secrète s'ouvre à côté de l'entrée (combinaison de survie, clous).



secret 4

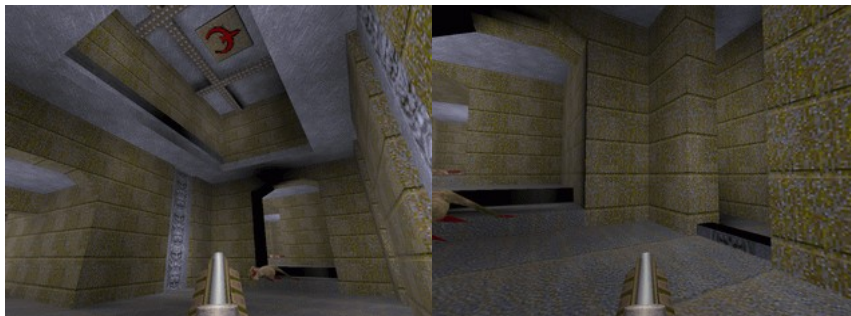
Devant la porte finale, tirer au sol pour actionner une trappe secrète (clous).



Episode 3 : The Netherworld – Map 6 : Chambers of Torment (2 secrets)

secret 1

Dans la salle mitoyenne à celle de la clé en argent (après l'avoir récupérée), tirer sur l'interrupteur au plafond : un passage secret s'ouvre à proximité (armure jaune).





secret 2

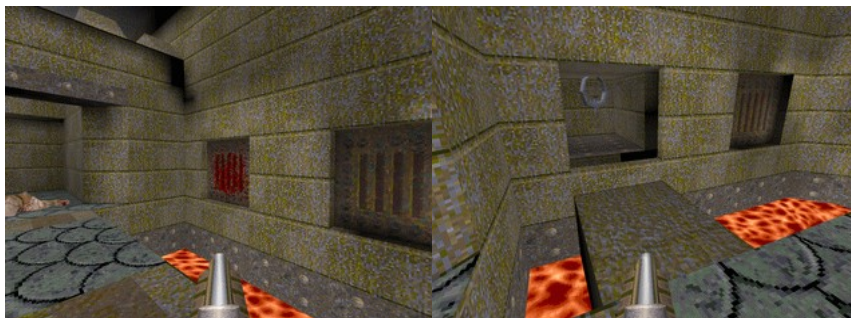
Plus loin, tirer sur l'interrupteur au sommet d'un monte-charge.: un passage secret s'ouvre vers l'étage, où se trouvaient plusieurs ogres (roquettes, cartouches).



Episode 3 : The Netherworld – Map 7 (secret) : The Haunted Halls (4 secrets)

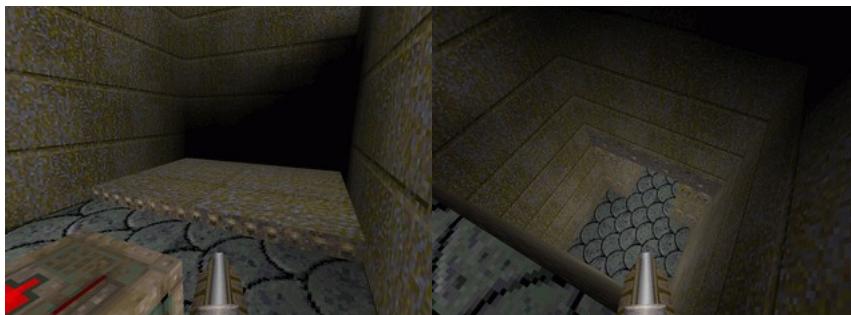
secret 1

Dans le secteur du pont ajouré traversant un bassin de lave, tirer sur la grille ensanglantée sur l'un des murs du passage : elle s'ouvre en révélant un passage secret (quad damage).



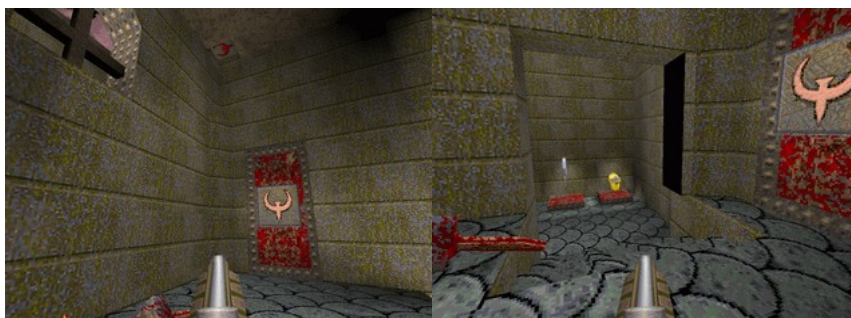
secret 2

Plus loin, un petit monte-charge cache un passage secret. Actionner le monte-charge et passer dessous pour le rejoindre (énergie +100).



secret 3

Dans la pièce où un interrupteur permet d'appeler le monte-charge, un autre interrupteur plus petit est placé au plafond. Tirer dessus pour ouvrir une porte secrète (énergie +100, quad damage, armure jaune).



secret 4

Sauter sur la « cage » où se trouvait un ogre : une porte secrète s'ouvre dans le mur (clous, pentagramme de protection).





Episode 4 : The Elder World – Map 1 : The Sewage System (4 secrets)

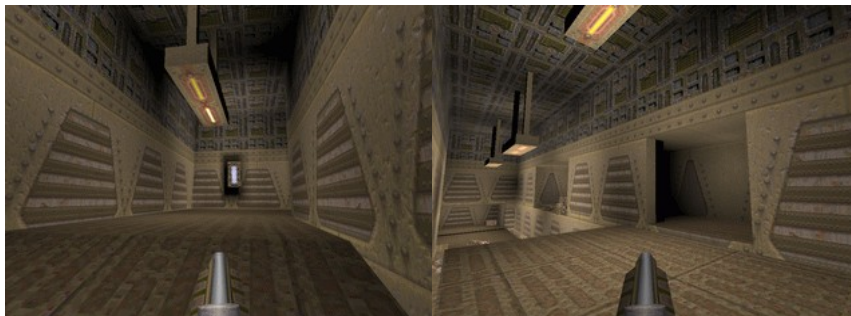
secret 1

Au sommet du monte-charge, tirer sur le mur équipé d'un moniteur : une porte secrète s'ouvre (quad damage, armure jaune).



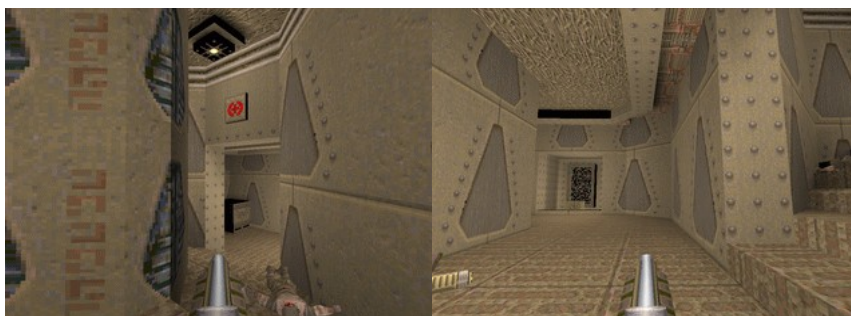
secret 2

3 néons surplombent un passage se terminant par une rampe. En prenant de l'élan sur la rampe, sauter pour toucher le seul néon jaune : un passage secret s'ouvre à proximité (quad damage, énergie +100).



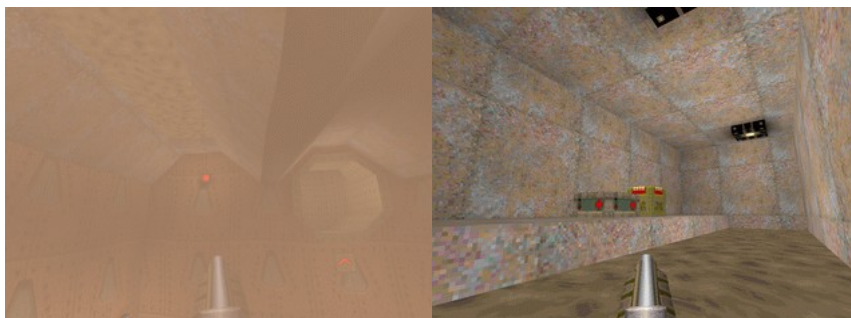
secret 3

Dans la salle surplombant la porte finale avec une grille en interdisant l'accès, tirer sur le symbole au-dessus de son entrée : une porte secrète s'ouvre dans le couloir précédent (clous).



secret 4

Dans le dernier passage sous-marin vers la sortie, remonter à la surface par le côté gauche de la grande salle : une pièce secrète s'y trouve (cartouches, énergie +15).



Episode 4 : The Elder World – Map 2 : The Tower of Despair (5 secrets)

secret 1

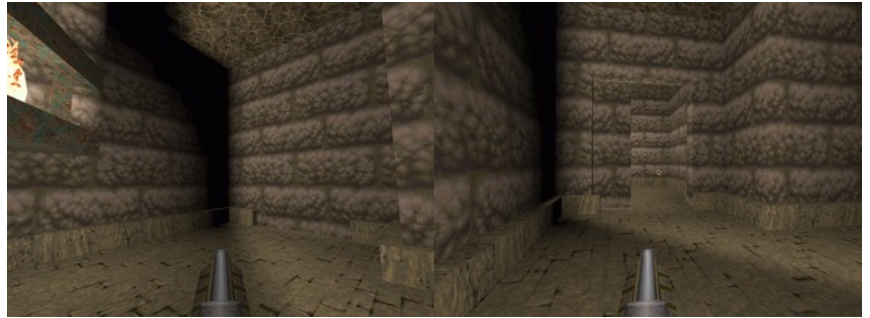
Dans la première salle, tirer sur le vitrail rouge. Un interrupteur en forme de poignard apparaît au-dessous. Le presser pour libérer 2 « cages » abritant des bonus à l'entrée de la salle. L'une d'elles est un secteur secret (fusil à double canon, cartouches).





secret 2

En sortant de la première salle, prendre le couloir de droite. Tout au bout, tirer sur le mur de droite : une porte secrète s'ouvre (clous, anneau d'invisibilité).



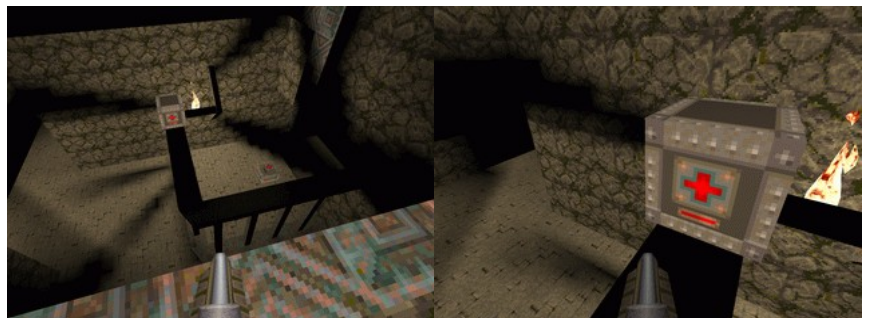
secret 3

A l'intérieur du secret 2, presser l'interrupteur marqué d'un poignard : une trappe secrète s'ouvre dans le couloir (clous, armure bleue).



secret 4

Dans la pièce avec le vitrail et la plateforme suspendue par 4 tiges, escalader la structure en pente proche de la plateforme suspendue et serrer à droite en haut en direction du mur. Plus bas se trouve une cage. Sauter sur sommet de la grille pour attraper le « bonus secret » (énergie +100).



secret 5

En reprenant le chemin initial du secret 4, sauter sur la plateforme suspendue puis tirer sur le vitrail rouge et sauter à l'intérieur une fois qu'il est ouvert. A l'intérieur, tirer sur le mur au fond à droite (une fois en face de l'interrupteur marqué d'un poignard) et redescendre sur la plateforme secrète en contrebas (énergie +15 +25).



Episode 4 : The Elder World – Map 3 : The Elder God Shrine (3 secrets)

secret 1

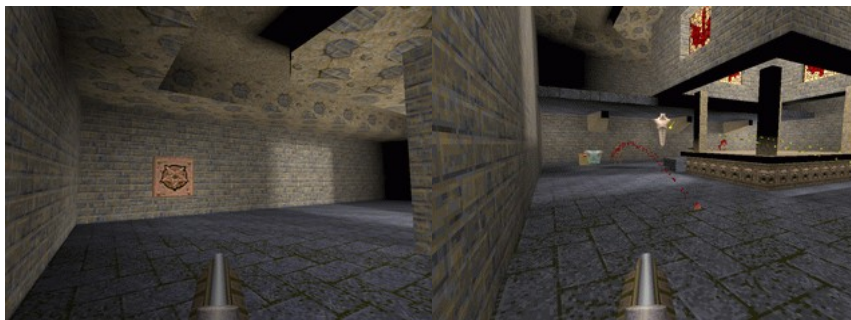
A proximité de la porte verrouillée par la clé en argent, traverser le vitrail de droite vers une pièce secrète (énergie +25).





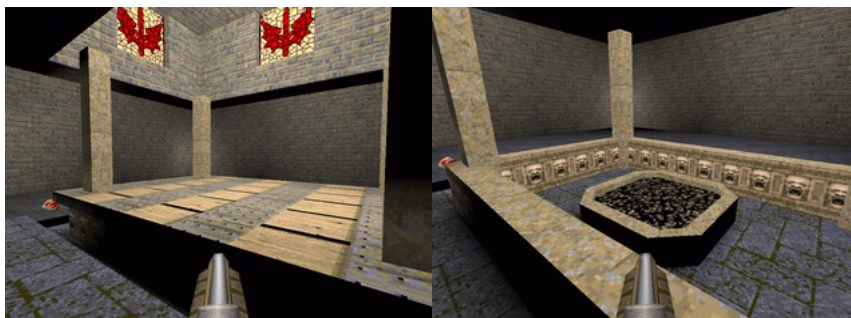
secret 2

Après la porte ouverte par la clé en argent, prendre le couloir de droite. Au bout, prendre à gauche et presser l'interrupteur marqué d'une étoile pour enclencher un mécanisme secret (armure bleue, cartouches, fusil à double canon, clous, quad damage).



secret 3

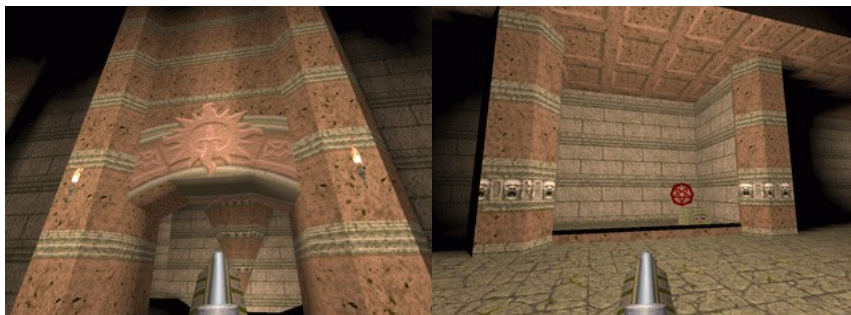
Le monte-charge dévoilé dans le secret 2 cache un portail secret. Activer le monte-charge et se glisser dessous pour rejoindre un secteur secret (armure rouge, roquettes, clous, 2x énergie +25).



Episode 4 : The Elder World – Map 4 : The Palace of Hate (5 secrets)

secret 1

Dans le grand corridor intérieur, tirer sur le symbole du soleil au-dessus de la porte menant au bassin d'énergie : un panneau secret s'ouvre sur le mur d'en face (clous, pentagramme de protection).



secret 2

Le bassin d'énergie accessible par la porte décrite dans le secret 1 compte comme un secteur secret.



secret 3

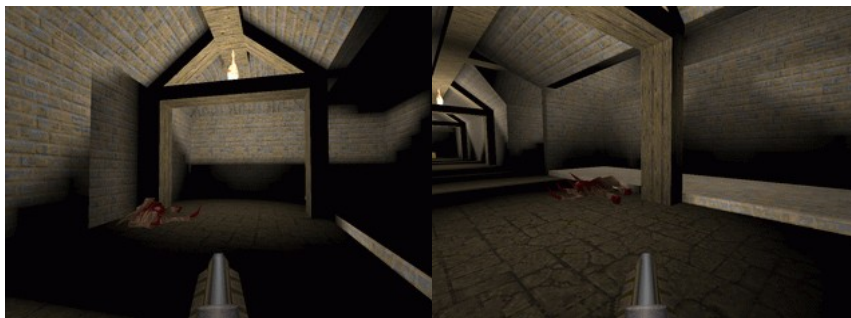
Un monte-charge cache un accès secret à la zone placée sous les marches d'un escalier. Pour l'atteindre, déclencher le monte-charge et passer dessous (armure rouge).





secret 4

Une fois dans la galerie basse en briques soutenue par une charpente, aller tout au bout du cul-de-sac sur la gauche pour déclencher l'ouverture d'un panneau. Un monte-charge placé derrière mène à une pièce secrète (quad damage).



secret 5

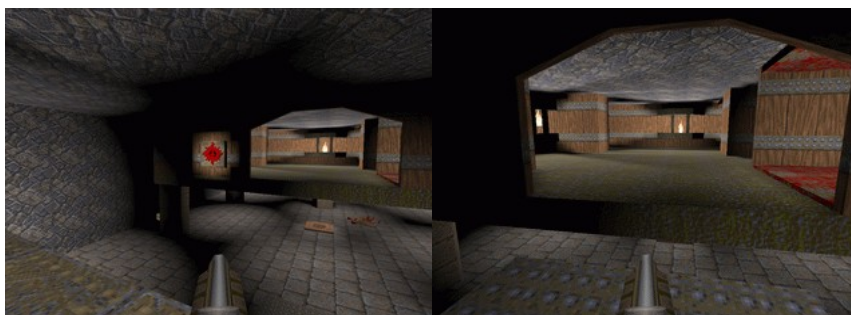
A proximité de la clé en argent se trouve un portail horizontal au-dessus du sol. Pour l'atteindre, placer une grenade dans le logement juste au-dessous et utiliser le souffle de l'explosion ou utiliser un lance-roquette en le pointant vers le sol (anneau d'invisibilité, énergie +25).



Episode 4 : The Elder World – Map 5 : Hell's Atrium (4 secrets + accès niveau secret)

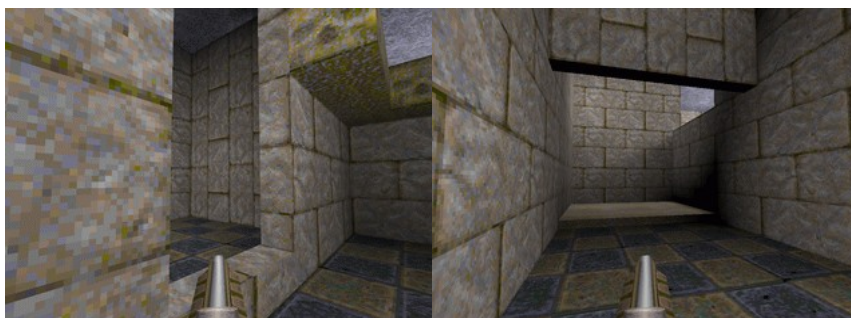
secret 1

Derrière la porte ouverte par la clé en or, prendre le monte-charge et se retourner pour tirer sur l'interrupteur rouge : une plateforme s'élève au milieu de la pièce et permet d'atteindre la zone secrète juste en face (quad damage, cellules, énergie +25 +25 +15, clous, énergie +100).



secret 2

Dans le labyrinthe menant à la clé en argent, visiter les alcôves ouvertes. L'une d'elles a un mur dont les briques sont verticales. Tirer sur ce mur pour ouvrir le panneau et accéder à un monte-charge. En haut, plonger dans le bac d'acide (cellules, armure jaune, pentagramme de protection).



secret 3

Depuis l'accès du secret 2, suivre les corniches pour rejoindre une pièce secrète en hauteur (cellules).





secret 4

Le secret 3 donne sur les arches d'un couloir. En sautant d'une arche à l'autre vers la droite, rejoindre la première arche perpendiculaire sur la gauche (cellules).



accès au niveau secret

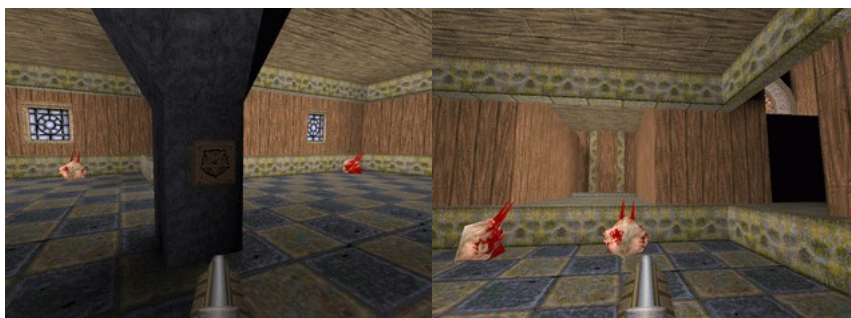
Une fois face à la porte finale, ne pas utiliser la clé en argent pour abaisser la plateforme sur les 4 colonnes mais traverser la lave en visant les extrémités des colonnes. Une fois de l'autre côté, déverrouiller la porte sur la gauche avec la clé : derrière se trouve l'accès au niveau secret **The Nameless City (E4M8)**.



Episode 4 : The Elder World – Map 6 : The Pain Maze (4 secrets)

secret 1

Presser l'interrupteur situé au dos d'une colonne de la pièce proche du début du niveau : une porte secrète s'ouvre (cellules, clous, roquettes).



secret 2

Plonger dans le bassin en demi-cercle et remonter à mi-chemin du conduit sous-marin pour accéder à une pièce secrète (thunderbolt, clous, roquettes, combinaison de survie, énergie +25).



secret 3

Dans la grande salle où se trouve une construction en bois, plonger sous la surface et tirer sur la paroi verte du pilier central pour actionner une porte secrète (clous, cellules, pentagramme de protection).





secret 4

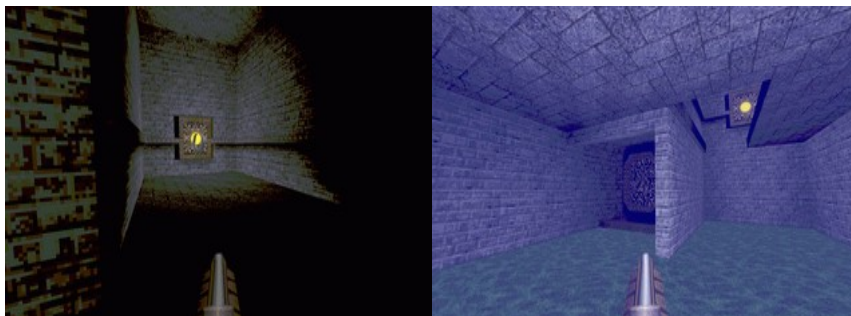
Dans la même salle, une fois le monte-charge central déverrouillé, se placer sur la poutre du côté de l'armure rouge et tirer sur le motif central du plafond : la poutre monte et permet d'accéder à la plateforme de l'armure, considérée comme un secret (cellules, armure rouge).



Episode 4 : The Elder World – Map 7 : Azure Agony (9 secrets)

secret 1

Au moment de récolter un bonus de dommage, le sol s'effondre sur un bassin d'acide. Au lieu de prendre le portail le plus proche, contourner le mur pour utiliser le deuxième et rejoindre un secteur secret (quad damage, armure rouge).



secret 2

Plus loin, tirer sur un symbole derrière des marches descendantes : les marches bougent et forment un escalier montant. Faire le tour pour retourner au bas du nouvel escalier et le monter pour rejoindre une plateforme secrète (cellules, roquettes, cartouche, anneau d'invisibilité).



secret 3

Une fois le secret 2 atteint, tirer sur la partie sombre du mur du gauche : une niche secrète s'ouvre dans la paroi (roquettes).



secret 4

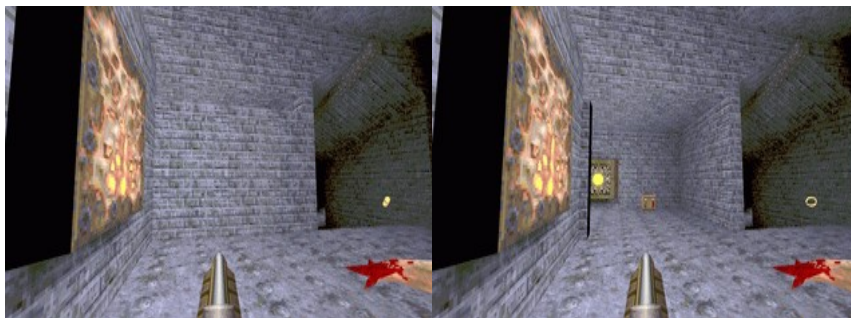
Depuis le secret 3, tirer sur le mur d'en face : une niche secrète symétrique s'ouvre (roquettes).





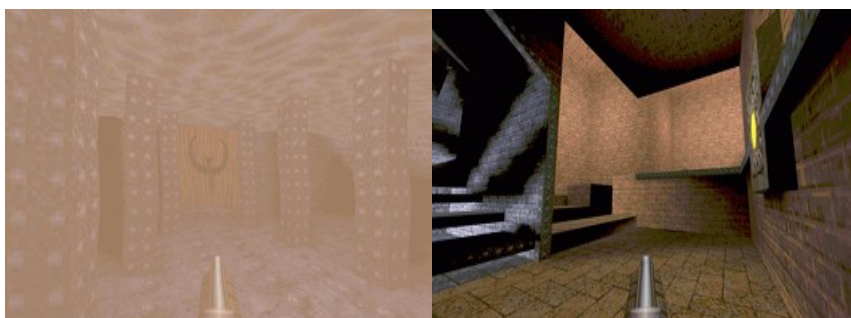
secret 5

Au bout de la plateforme des secrets 3 et 4, tirer sur le mur de droite proche de l'anneau d'invisibilité : une niche secrète s'ouvre dans le mur (cellules, quad damage, énergie +25).



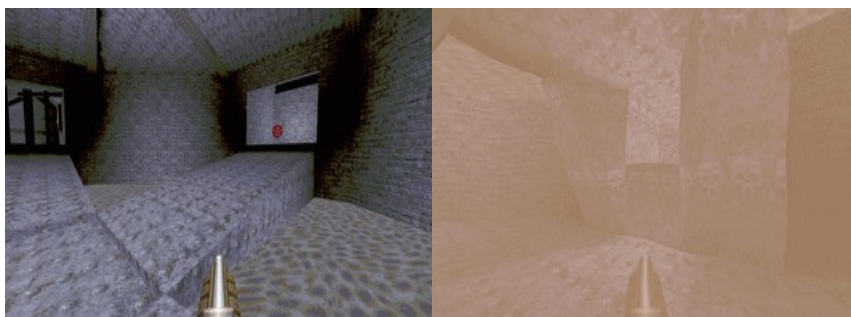
secret 6

Dans le bassin surmonté d'un escalier montant, un bouton sous-marin ouvre une porte secrète dans le secteur des « briques rouges » (un peu plus en amont dans le niveau). Rejoindre le secteur en question et visiter le passage secret libéré (cellules, roquettes).



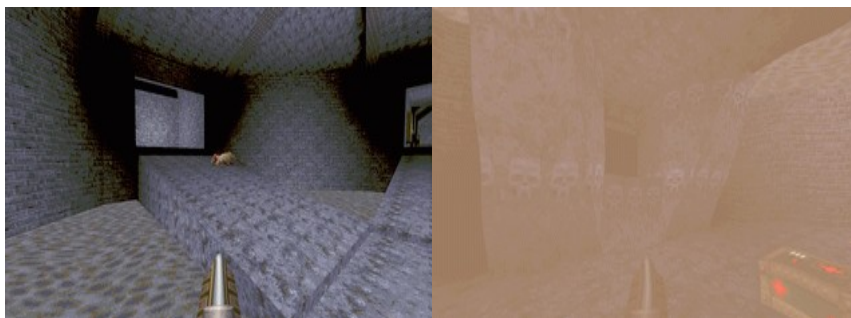
secret 7

Dans la grande salle avec les 4 ponts formant une croix au-dessus de l'eau, plonger et tirer sur le mur au-dessous de l'emplacement du pentagramme de protection : une porte secrète s'ouvre (roquettes).



secrets 8 et 9

Depuis la grande salle décrite dans le secret 7, plonger et tirer sur le mur sous l'emplacement du quad damage : une porte secrète s'ouvre sur un portail (énergie +100). Ce secret est compté 2 fois.



Episode 4 : The Elder World – Map 8 (secret) : The Nameless City (4 secrets)

secret 1

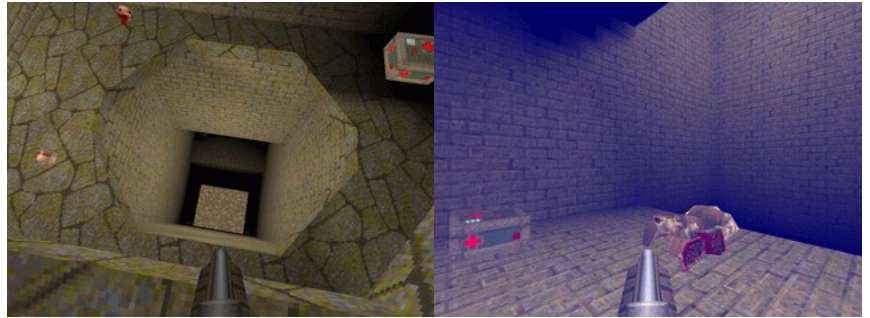
Depuis la salle accessible par le passage sous la plateforme où se trouve la clé en or, s'élancer et sauter pour actionner l'interrupteur en forme d'étoile sur le mur du couloir. Un passage avec des zombies est libéré en contrebas sur la droite, le prendre pour rejoindre un monte-charge menant à une autre salle où se trouve un shambler. De là, redescendre par le trou sur le promontoire de la salle précédente (armure rouge).





secret 2

Depuis la grande salle décrite dans le secret 1, s'approcher du grand puits et regarder vers le bas : une plateforme est visible au-dessus du niveau de l'eau en contrebas. Sauter depuis le mur opposé pour atteindre ce passage (quad damage, cellules, énergie +25).



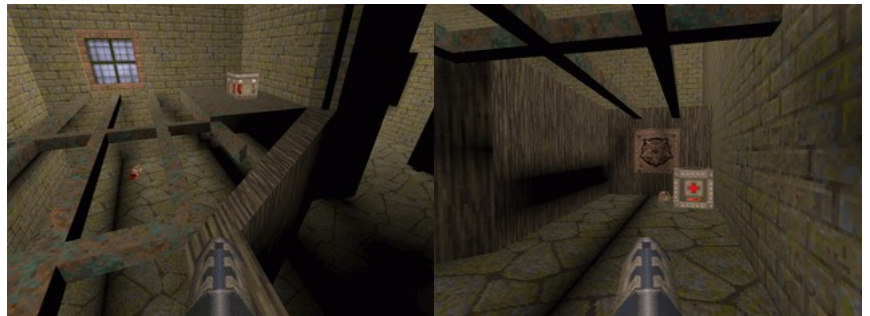
secret 3

La porte de la clé en or est comptabilisée comme un passage secret une fois déverrouillée (cellules, énergie +25).



secret 4

Après avoir franchi la porte déverrouillée par la clé en argent, prendre à droite et se glisser à travers le treillis de poutres par une ouverture triangulaire pour rejoindre le secteur secret en-dessous (énergie +100).



Final Level : Shub-Niggurath's Pit (1 secret)

secret

Au bout du passage, une fois face au portail, repérer une corniche en contrebas sur la droite et la suivre pour rejoindre une salle secrète.

