

**TITULO:** "GREEN SLIME"

**NOMBRE DE ARCHIVO:** BIDON.MAP

**AUTOR:** FERNANDO BLANCO (15 años)

**DESCRIPCIÓN Y PEQUEÑA HISTORIA:**

"Cuando Duke fue convocado para un famoso concurso de televisión, sospechó algo.

Cuando se dio cuenta de que el autobús que le transportaba junto con los demás concursantes no iba hacia los estudios de televisión, se mosqueó.

Pero cuando el autobús se detuvo en la entrada de un área restringida del gobierno y una horda de alienígenas asesinó al resto de los concursantes, ESTUVO SEGURO de que se había metido de lleno en otra aventura.

Rápidamente le arrebató el arma a un centinela alienígena y escapó del autobús, escondiéndose en la grieta más apretada que había por allí cerca.

Desde esa grieta se veía un viejo edificio rodeado de cercas de seguridad. ¿Qué hacía allí, entre las rocas del anciano cañón?

Tomó una decisión mientras cargaba la pistola: entrar y ver que se cocía dentro.

El edificio resultó ser una planta procesadora de cierto ácido que los organismos alienígenas necesitan para sobrevivir en nuestro planeta, el *limo verde*.

Dicho ácido servía también para fabricar genéticamente las babosas protozoides, manjar favorito de los extraterrestres (aparte de la carne humana).

Por si fuera poco unos extraños experimentos están dando lugar a alienígenas mutantes invisibles. Así que si vas sólo cúbrete las espaldas.

Este escenario tiene casi de todo: teletransportadores, tenebrosas zonas sumergidas (alguna de ellas bajo un apestoso río de limo) y un siniestro corredor en el que deberemos eliminar a los enemigos a oscuras y corriendo a toda velocidad."

**GRACIAS ESPECIALES A:** 3DREALMS y FRIENDWARE, por distribuir junto con el juego el editor de niveles, y por crear uno de los mejores arcades 3D de la historia.

A ID SOFTWARE, y más exactamente al DOOM (he tomado ideas de ciertos niveles).

**SINGLE PLAYER:** Sí, y lo recomiendo, para darle mayor emoción.

**COOPERATIVE 2-4 PLAYER:** Sí, pero si llevas todo un ejército contigo será demasiado fácil. Y a Duke no le gustan las cosas fáciles.

**DUKEMATCH 2-8 PLAYER:** No.

**NIVELES DE DIFICULTAD:** No tenidos en cuenta.

## **CONSTRUCCION**

**BASE:** Es un mapa construido empezando de cero.

**EDITORES USADOS:** Build.EXE

**ERRORES CONOCIDOS:** Bueno... Puede que algunos transportadores fallen de vez en cuando, y la altura de los suelos no está correctamente regulada en algunos puntos... (todavía no le he cogido el truco al BUILD...)

**NUEVOS SONIDOS:** Lo siento, pero no.

**NUEVOS GRÁFICOS:** No

**NUEVAS MÚSICAS:** No

**DEMOS INCLUIDOS:** Ninguno.

**TIEMPO APROXIMADO DE CONSTRUCCIÓN:** Dos semanas, día más o menos.

**OTROS MAPAS CREADOS POR MÍ:**

**"EL TEMPLO DE SARGÓN"** (SATAN.MAP)

**"SCAPE FROM THE PAINMASTERS"** (PAIN.MAP) *En fase de construcción*

**"LUNAR BASE"** (LUNAR.MAP) *En fase de construcción*

**AUTORIZACIÓN DEL AUTOR:**

Otros creadores de escenarios para Duke Nukem 3D no podrán modificar los archivos BIDON.MAP y SARGÓN.MAP ni usarlos como base para crear otros niveles.

Autorizo a la distribución de BIDON.MAP y SARGON.MAP siempre que se haga junto a este archivo de texto y sin modificaciones.

**DATOS:**

Fernando Blanco, C. Morgan N°4 2ºH, Deusto (Bilbao) 48014

Tfno. 4762344