

**TITULO:** "EL TEMPLO DE SARGÓN"

**NOMBRE DE ARCHIVO:** SATAN.MAP

**AUTOR:** FERNANDO BLANCO (15 años)

**DESCRIPCIÓN:** "El amigo Duke ha vuelto a meterse en problemas. Ahora aparece en un viejo templo dedicado al dios del mal de una antigua aunque avanzada civilización, y debe buscar la salida como sea. Para ello deberá eliminar los monstruos que vayan apareciendo y por supuesto también a la reencarnación del dios anteriormente citado.

Es un nivel lleno de trampas, pero no seas paranoico, la mayoría de las veces todo está calculado para que el pobre Duke sobreviva. Aunque sí, lo reconozco, es un escenario de una dificultad bastante elevada, y eso que también hay items de ayuda a montones (Pero muy escondidos en ocasiones).

El mapeado está dividido en dos zonas bien diferenciadas. En un primer momento nos encontramos en un antiguo templo satánico. Para salir deberemos matar al mismísimo dios del mal. Y claro, habrá que invocarle de alguna manera (es decir, encontrar la consabida tarjeta-llave de siempre).

Esa búsqueda nos llevará al mismo infierno, donde nos esperarán los atormentados espíritus de todos los alienígenas que hemos aniquilado antes. ¿Alucinante, verdad?

Pasaremos por algunas salas muy curiosas, con estructuras interesantes tales como pirámides, altares y estrellas, y teletransportes camuflados por doquier."

**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 los chicos de ID SOFTWARE, la competencia, por inspirarme en algunas habitaciones de QUAKE y DOOM 2.

**SINGLE PLAYER:** Sí, de hecho el mapa está pensado para ello.

**COOPERATIVE 2-4 PLAYER:** Adelante, pero no abuses mucho de ellos.

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

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

**NÚMERO DE ENEMIGOS:** 244... Así que buena suerte. (...¿Que se lo habrá creído!...)

Incluyendo todos los jefes de nivel del juego original.

## **CONSTRUCCION**

**BASE:** Mapeado nuevo, construido a partir de cero.

**EDITORES USADOS:** Build.EXE

**ERRORES CONOCIDOS:** ¿Errores? ¿Dónde, dónde? Que yo sepa, hay unos cuantos... Por ejemplo, el "sapo" que nos recibe en las puertas del infierno lo hace con una salud del 1% y noaguantará un par de asaltos... Las vidrieras de la sala del altar sólo se rompen disparando en un punto muy concreto...

Hay momentos en que los transportadores fallan... Y que yo sepa nada más... Pero si tú ves algo más fuera de lo normal envíame una carta. Las acertantes entrarán en un sorteo de... ( :-D ) ¡Olvídalo!. De todos modos, estoy seguro de que algo se me habrá escapado. (¡Que soy un principiante, corcho!).

Nota: En ciertas zonas del mapeado el juego puede ir lentísimo (lo sé porque sólo tengo un 486), de modo que recomiendoun equipo rápido para el modo SVGA.

**NUEVOS SONIDOS:** Pues dentro del juego, no. Pero en frente del monitor... :-D

**NUEVOS GRÁFICOS:** No. :-(

**NUEVAS MÚSICAS:** No

**DEMOS INCLUIDOS:** Ninguno.

**TIEMPO APROXIMADO DE CONSTRUCCIÓN:** Alrededor de una semana y media, a hora y pico por día...

## **OTROS MAPAS CREADOS POR MÍ:**

**"GREEN SLIME"** (BIDON.MAP)

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

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

## **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, 48014 Deusto (Bilbao)

Tfno.4762344