

# DEMO GUIDE

-----

## GUIA DE LA DEMO



-EmulaDuck

# Contenido/Contents

<b>-Español-</b> .....	<b>3</b>
¿Qué niveles están disponibles?.....	3
¿Qué significan los niveles -B y -T?.....	3
¿Niveles Templos? .....	4
Algunas Advertencias .....	4
<b>-English-</b> .....	<b>6</b>
What levels are available?.....	6
What do the -B and -T levels mean?.....	6
Temple Levels? .....	7
Some Warnings .....	7
<b>Agradecimientos especiales/ Special thanks</b> .....	<b>9</b>
De Youtube/From Youtube .....	9
De SMWCentral por mis preguntas/From SMWCentral for my questions .	9
Por los Gráficos/ For Graphics .....	9
Blocks: .....	10
Music: .....	10

## -Español-

Bienvenidos a la Demo del Hackrom ``Luigi Adventure 1; Rescue Daisy``

Aquí detallaremos diversos aspectos de la Demo que quizás deberías tomar en cuenta antes de probarlo.

¿Qué niveles están disponibles?

Los niveles disponibles por el momento son los que tengan ?-? por ejemplo el 1-2, que se ve en la imagen, está disponible, los que vengan con solo un número o que no se está cambiado el nombre no están terminados o ni si quiera están editados.



¿Qué significan los niveles -B y -T?



Estos niveles están esparcidos a lo largo del demo, y de hecho los que tengan -C (en versiones futuras del hackrom) serán los castillos, volviendo a estas letras representan -B (niveles bonus) y -T (niveles templos) Siendo que cada mundo tiene -B (Menos el último, y en el caso de esta demo tampoco el mundo especial y el mundo 7) Se tratan de pequeños niveles con ciertas temáticas un poco al estilo Mario Maker.

## ¿Niveles Templos?



Si bien no puedo recrear del todo lo que sería un templo en un zelda, lo que sí encontrarán aquí serán niveles que se especializan en un elemento y que quizás sean un poco más largos y más tediosos para completar, pues implica

el ir y regresar con el objetivo de abrirte paso a lo largo del nivel. Cada elemento representa un color de un Switch, como se ve en la siguiente imagen.



## Algunas Advertencias

Algunos niveles tienen algunos fallos o errores que por el momento no sé cómo arreglarlo, algunos fallos son solo visuales, mientras que otros pueden dejarte atrapado en el nivel y viéndote forzado a reiniciar.



1-4: Cuando los topos salen de la tierra, se ve un elemento raro en lugar del clásico hoyo.

3-T: Para no arruinar la sorpresa no pondré imágenes, pero un error presente en la demo, es que al presionar el Silver Pow (Botón

plateado) también podrás quitar las espinas, ten en cuenta esto ya que hay secciones en las que puedes caer al vacío.

5-T: Las puertas solo están hechas para que solo puedas entrar 1 vez, cuando entres de nuevo en algunas puertas te dejaran en otro lugar, aunque no te confundas pues en partes parecerá que entrarás de nuevo al mismo lugar pero solo es un efecto óptico que hice ;)

6-B: Solo digamos que dependiendo del objeto que uses el nivel puede ser o muy fácil o muy difícil, eso te lo dejo a tu elección ;)

S-1: Por más raro que suene así debe ser el nivel, está hecho específicamente con esa intención :3

Habrán más niveles esparcidos que no tienen el ``?-?`` Pero aun así no deben jugarlos pues al no estar ni si quiera editados, serán los mismos niveles o niveles incompletos.

## -English-

Welcome to the Demo of Hackrom ``Luigi Adventure 1; Rescue Daisy``

Here we will detail various aspects of the Demo that perhaps you should take into account before trying it.

What levels are available?

The levels available at the moment are those that have ?-? for example 1-2, which is seen in the image, is available, those that come with only one number or that the name has not been changed are not finished or even edited.



What do the -B and -T levels mean?



These levels are scattered throughout the demo, and in fact those that have -C (in future versions of the hackrom) will be the castles, returning to these letters represent -B (bonus levels) and -T (temp levels) Being that each world has -B (minus the last one, and in the case of this demo neither the special world and the world 7) These are small levels with certain themes a bit Mario Maker style.



## Temple Levels?



Although I cannot recreate at all what a temple in a zelda would be, what you will find here will be levels that specialize in an element and that may be a little longer and more tedious to complete, since it implies going and

returning with The goal of breaking through the level. Each element represents a color of a Switch, as seen in the following image.



## Some Warnings

Some levels have some bugs or errors that at the moment I don't know how to fix it, some bugs are only visual, while others can leave you stuck in the level and being forced to restart.



1-4: When moles leave the earth, a rare element is seen instead of the classic hole.

3-T: Not to ruin the surprise I will not put images, but an error present in the demo, is that pressing the Silver Pow you can also remove the thorns, keep this in mind as there are sections where you can fall into the void.

5-T: The doors are only made so that you can only enter once, when you enter again in some doors they will leave you in another place, even if you do not get confused because in parts it will seem that you will enter the same place again but it is only an optical effect that I did ;)

6-B: Let's just say that depending on the object you use the level can be either very easy or very difficult, I leave that to your choice ;)

S-1: As strange as that sounds the level should be, it is made specifically with that intention :3

There will be more scattered levels that do not have the ``? -? `` But still they should not play them because they are not even edited, they will be the same levels or incomplete levels.



## Agradecimientos especiales/ Special thanks

De Youtube/From Youtube :

Fortaleza Reznor <https://www.youtube.com/user/FortalezaReznor>

De SMWCentral por mis preguntas/From SMWCentral for my questions :

[LuigiFanGamer](#)

[Luigi-Snowman](#)

[Twilight Sparkle Resolute Form](#)

[BootaNoBijuu](#)

[WYE](#)

[Darolac](#)

[FestiveSandwich](#)

[Hunter-](#)

[Yoshi Eggnog](#)

Por los Gráficos/ For Graphics :

[Sari Sumdac](#)

[Brutapode89](#)

[vermilion](#)

[星野 ルリ :\)](#)

[Snowy Kerlt](#)

[d'Alembert's Dream](#)

[Sayuri](#)

StanTheMackiar

SafeDesire

Ultimaximus

Luigi-Snowman

GreenHammerBro

Blocks:

St. Thomas

GreenHammerBro

Shog

Ersanio

Superyoshi

1524

Music:

Christmas Gifty 

santa is like...super gay

ThinkOneMoreTime

Ladida, LemmyKoop, ATOMIC TELES, Moose, Meizel, RednGreen, im "follin" for tim  
hahahsfhg, santa is like...super gay, Torchmas, Tornado (7<sup>th</sup> Annual Vanilla Level  
Design Contest)

maxo

Red Apple

Sariel

thinkio

Moose

Sari Sumdac

Peenci

Rem, ATOMIC TELES, Xmas Bus, MusicalAngel

d8d8>d4<a4

Masterlink