

# OH NO MY MOUSTACHE!

MANUAL DE USUARIO



# Índice

- **Instala el Juego:** .....3
- **Sobre el Juego:** .....4
- **Cómo Jugar:** .....5
- **Objetivo:** .....6
- **Autores:** .....7

# 1. Instala el Juego

Primero, necesitarás un emulador, **RVM** o **WINAPE 2.0 BETA 2** son buenas elecciones.

Te ofrecemos **3** formas distintas de jugar **OH NO, My Moustache!** con un emulador

## 1. Carga el archivo .cdt (OhNoMyMoustache.cdt):

- Abre winape y selecciona File > Tape > Insert Tape Image.
- Selecciona el archivo OhNoMyMoustache.cdt
- Selecciona File > Tape > Show Tape Control
- File > Auto Type
- Escribe: |tape run"
- Presiona "OK"
- Presiona "Enter"
- Presiona "Play" en el Tape Control y cualquier tecla en Winape

## 2. Carga el archivo .sna (OhNoMyMoustache.sna):

- Selecciona File > Load Snapshot > selecciona el archivo OhNoMyMoustache.sna

## 3. Carga el archivo .dsk (OhNoMyMoustache.dsk):

- Selecciona File > Drive A: > Insert Disc Image
- Selecciona OhNoMyMoustache.dsk
- Escribe: run" OhNoMyMoustache.bin
- Presiona "Enter"

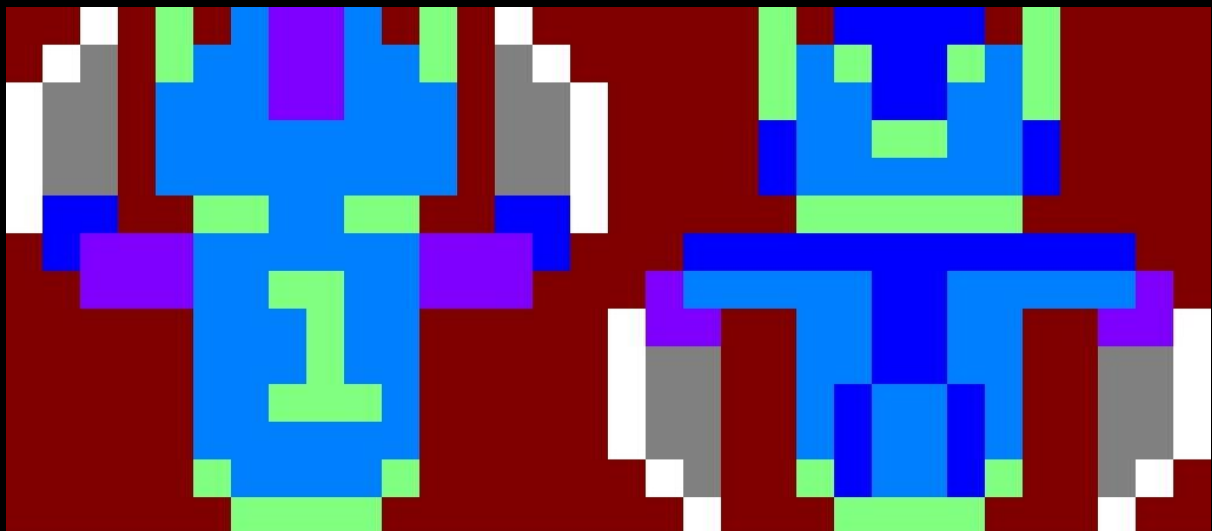
## 2. Sobre el Juego.

Estás a punto de jugar **OH NO, My Moustache!** un juego de acción y Shoot'em donde juegas como **Fred**, un barman del lejano oeste.



Pero... **OH NO**, unos extraños robots han aparecido de la nada, equipados con cuchillas de afeitar y aparentemente quieren... **afeitarte tu fabuloso bigote?**

ESO no puede ocurrir. Así que tienes que **defenderte**, evitando que se acerquen a ti y atacarlos con lo único que tienes a tu disposición, chupitos de tequila!!



### 3. Cómo jugar.



- [ O ] : Moverte a la izquierda.
- [ P ] : Moverte a la derecha.
- [ SPACE ] : Lanzar un chupito de tequila

COMPATIBLE CON JOYSTICK

## 4. Objetivo.

**Sobrevive tanto como puedas.** Cuantos más robots mates, más vendrán a por ti y más fuertes se volverán.

Cada robot eliminado te dará unos puntos. ¡Intenta conseguir la máxima puntuación!



## 5. Autores.

Desarrollado por el dulce equipo de [Strawberry Studio!](#)

- [Álvaro \(Beesu\) Sanz Abad](#): Arte, Música y Game Design
- [Britt Hooghiemstra](#): Game Engine, Gameplay y Game Design
- [Santos Muñoz Poveda](#): Entidades, Gameplay y Game Design

