

# LIFE ON EARTH



**MSX2**  
MSX2 MSX2+ MSX R



2048K ROM



**V9990**  
GRAPHICS CARD



**KAI MAGAZINE SOFTWARE**

## ENGLISH:

### SYSTEM REQUIREMENTS:

The minimum requirements for this game are an MSX2 or higher computer with at least **64kB RAM** and **128kB VRAM**.

In addition, you will need a v9990 graphic cartridge (GFX9000 or Powergraph).

Many MSX2+ machines already have a music chip integrated in them (OPLL/FM) so you don't need anything else in that case.

If your MSX has no OPLL sound chip, you will need to insert a sound chip cartridge extension if you want to have in-game music. In order to use one, you will need an slot expander.

The sound chip extensions supported are: **FM-PAC** or compatible, **Music Module** (it can be used with **FM** simultaneously to obtain better sound quality on Panasonic +2 or Turbo R), **Moonsound** (or **OPL4** compatible).

The **Moonsound/OPL4** extension requires at least **128kB RAM**.

### STARTING THE GAME:

Turn off your MSX computer and insert the game cartridge in any primary slot, and the v9990 cartridge on the second slot or a slot expander slot.

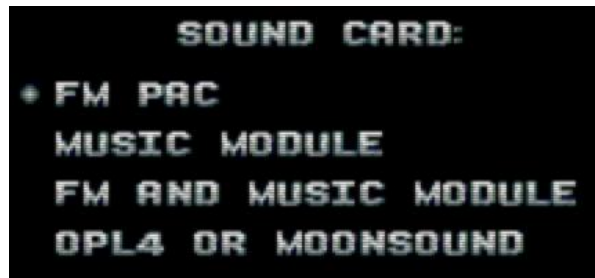
Insert a sound chip cartridge extension (FM, OPL4 or Music Module) in another slot of the expander, if available.

*\*note regarding slot expanders: if you experience random freezes or any cartridge is not detected, please change the order of the v9990 and sound chips, as well as the slots. Try different combinations, since some slot expanders can have issues with certain cartridges in certain slots.*

Connect the v9990 video cable to your TV.

Turn on your MSX computer and the game will start automatically.

In a few seconds the following menu will appear on the v9990 screen:



- **FM-PAC (OPLL, integrated on many MSX2+ models, you need an MSX2 with 64kB RAM or more)**
- **Music Module (OPL1, you need an MSX2 with 64kB RAM or more)**
- **FM-PAC and Music Module (Both chips at the same time. MSX2 with 64kB RAM or more)**
- **OPL4 or Moonsound (MSX2 with 128kB RAM or more. Panasonic 2+ or Turbo R recommended)**

### TITLE SCREEN:

After the sound chip selection, the title screen will be displayed.

Press space bar or joystick button (A ) to start the game.

Now you can select between 3 difficulty levels:



-**NORMAL** is the way the game was meant to be played.

-**HARD** will cause the enemy hits to cause more damage. Mutants will be more resilient.

-**MASOCHISTIC** will cause enemy hits to cause even more damage. Mutants will be even more resilient. Every time you run out of lives and you continue, you will return to the first sub-stage of that stage. For example, if you continue on stage 2-3 you will start at stage 2-1. If you finish the game in this difficulty you will unlock an extra.

Also, if you finish the game on any difficulty level without using the continue option you will unlock another extra.

## GAME CONTROLS:

Space or joystick button 1 to shoot. When you have an enemy nearby, the protagonist will make a melee attack. You can force the melee attack voluntarily by pressing the cursor up.

If you run out of ammunition you will always perform a melee attack.

"M" or joystick button 2 to jump. If you keep the up direction pressed and jump, the protagonist will make a very high jump that will allow you to climb to very high places and thus dodge the enemies.

When you are on top of the screen, keep the direction down and do not do anything for 2 seconds and the scroll will go down to see what is below (very important not to blindly jump down to certain death).

If you are up on any platform, duck and press jump to go down.

## ITEMS:



The bottles or batteries recover Shield, which serves as the character's life. If the shield gauge reaches zero, you will lose a life.



The "AMO" replenishes some of the rifle's energy. It works as the ammunition.



Items with a red ball are a "Power Up" that triples the power of the bullets and the melee attacks. But be careful, if you suffer an impact, you will lose the power up.

## ENEMIES:

Each enemy has its pattern and its characteristics.

Some shoot higher and you can dodge their shots by dodging, just like the soldiers. With others you must jump their projectiles.

Enemy contact will not harm you (Except mutants when running and bosses). Only their projectiles.

The final bosses are modular, built by independent parts, and have weak points that if you discover, you can finish with them in a matter of seconds.

## GAME SCREEN:



**SHIELD:** The amount of player's life. If this bar gets empty the player will lose a life.

**ENERGY:** The amount of ammunition left.

**POWER:** Shows if you have a power up.

**REST:** The amount of lives left. If you lose your last life you will have to continue the game.

**REWARD:** The player's score. Reaching certain amounts of score will grant you an extra life. You can earn up to 2 lives this way.

## ESPAÑOL:

### REQUISITOS DEL SISTEMA:

Los requisitos mínimos para este juego son un MSX2 o superior con al menos **64kB de RAM** y **128kB de VRAM**.

Además es necesario una tarjeta gráfica V9990 en formato cartucho (GFX9000 o Powergraph).

Todos los MSX Turbo R y muchos MSX2+ tienen un chip OPLL/FM integrado. En ese caso no necesitarás nada más para jugar al juego.

Si tu MSX no posee un chip FM/OPLL integrado, será necesario insertar un chip de sonido adicional para poder escuchar las músicas. Para poder hacer eso necesitarás un expansor de slots para MSX.

Los chips de sonido soportados son: **FM-PAC** o compatible, **Music Module** (Puede ser usado solo o conjuntamente con el chip FM para obtener una mayor calidad de música), **Moonsound** (o compatible con **OPL4**).

La extensión **Moonsound/OPL4** necesita un mínimo de **128kB de RAM**.

### INICIALIZANDO EL JUEGO:

Apaga tu MSX e inserta el cartucho del juego en cualquier ranura primaria, y el cartucho v9990 en la segunda ranura o en una ranura del expansor de slots.

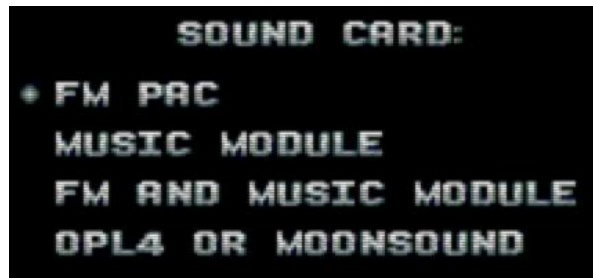
Inserta un cartucho de sonido (FM, OPL4 o Music Module) en otra ranura del expansor, si está disponible o es necesario.

*\* nota sobre los expansores de slots: si experimentas cuelgues aleatorios o no se detecta ningún cartucho, cambia el orden de v9990 y los chips de sonido, así como las ranuras. Prueba diferentes combinaciones, ya que algunos expansores de slots pueden tener problemas con ciertos cartuchos en ciertas ranuras.*

Conecte el cable de video v9990 a tu TV.

Enciende el MSX y el juego comenzará automáticamente.

En unos segundos, aparecerá el siguiente menú en la pantalla del v9990:



- **FM-PAC (OPLL, integrado en many MSX2+ y Turbo R, Necesitas un MSX2 con 64kB de RAM o más)**
- **Music Module (OPL1, Necesitas un MSX2 con 64kB de RAM o más)**
- **FM-PAC y Music Module (ambos chips a la vez. MSX2 con 64kB de RAM o más)**
- **OPL4 o Moonsound (MSX2 con 128kB de RAM o más. recomendado Panasonic 2+ o Turbo R)**

### PANTALLA DE TÍTULO:

Después de la selección del chip de sonido, se mostrará la pantalla de título.

Presiona la barra espaciadora o el botón (A) del joystick para comenzar el juego.

Ahora puedes seleccionar entre 3 niveles de dificultad:



-**NORMAL** es la dificultad en la que el juego está concebido.

-**HARD** hará que los golpes enemigos causen más daño. Los mutantes serán más resistentes.

-**MASOCHISTIC** hará que los golpes enemigos causen aún más daño. Los mutantes serán aún más resistentes. Cada vez que te quedes sin vidas y continúes, volverás a la primera sub-etapa de esa etapa. Por ejemplo, si continúas en la etapa 2-3, comenzará en la etapa 2-1. Si terminas el juego en esta dificultad, desbloquearás un extra.

Además, si terminas el juego en cualquier nivel de dificultad sin usar la opción de continuar, desbloquearás otro extra.

## CONTROLES DEL JUEGO:

Barra espaciadora o botón 1 del joystick para disparar. Cuando tienes un enemigo cerca, la protagonista hará un ataque cuerpo a cuerpo. Puedes forzar el ataque cuerpo a cuerpo voluntariamente presionando el cursor hacia arriba. Si te quedas sin munición, siempre realizarás un ataque cuerpo a cuerpo.

"M" o el botón 2 del joystick para saltar. Si mantienes la dirección hacia arriba presionada y saltas, la protagonista hará un salto muy alto que te permitirá escalar a lugares muy altos y así esquivar a los enemigos.

Cuando estés en la parte superior de la pantalla, mantén la dirección hacia abajo y no hagas nada durante 2 segundos y el scroll bajará para ver lo que está debajo (es muy importante no saltar ciegamente hacia una muerte segura).

Si estás en cualquier plataforma, agáchate y presiona saltar para bajar.

## OBJETOS:



Las botellas o baterías recuperan Shield, que sirve como la vida del personaje. Si el indicador de Shield llega a cero, perderás una vida.



La "AMO" rellena algo de munición para el rifle.



Los objetos con una bola roja son un "Power Up" que triplica el poder de las balas y los ataques cuerpo a cuerpo. Pero ten cuidado, si sufres un impacto, perderás el Power Up.

## ENEMIGOS:

Cada enemigo tiene su patrón y sus características.

Algunos disparan más alto y puedes esquivar sus disparos agachándote, como los soldados. Con otros debes saltar sus proyectiles.

El contacto enemigo no te hará daño (excepto los mutantes cuando corran y los jefes finales). Solo sus proyectiles.

Los jefes finales son modulares, contruidos por partes independientes, y tienen puntos débiles que, si descubres, puedes derrotarlos en cuestión de segundos.

## PANTALLA DE JUEGO:



**SHIELD:** La cantidad de vida del jugador. Si esta barra llega a cero, el jugador perderá una vida.

**ENERGY:** La cantidad de munición que queda.

**POWER:** Muestra si tienes un Power Up

**REST:** La cantidad de vidas restantes. Si pierdes la última vida, deberás continuar la partida.

**REWARD:** La puntuación del jugador. Puedes adquirir vidas extra alcanzando ciertas puntuaciones. Puedes conseguir hasta 2 vidas extra de este modo.

**Thanks to all the backers!**  
**Gracias a todos los patrocinadores!**

**Abi Van Tamelen**  
**Agustin Jimenez Perez**  
**Alastair Brown**  
**Alberto Carrillo Lopez**  
**Alejandro Corral Granados (alesteDX)**  
**Alexandre Crespi Hereida**  
**Alexis Tallone**  
**Angel Carmona**  
**Antonio García Adame**  
**Antonio Peregrin Rubio (Apronics)**  
**Benjamin Miralpeix**  
**Bjørn Boye Skjoldhammer**  
**Daniel Gonzalez Abad**  
**Daniel Nebot Lopez**  
**Elmar Christof Fuchs**  
**Elmar Fuchs**  
**Emil Bailes**  
**Enrique Javier Gonzalez**  
**Evan Peck**  
**Fabiano Szuba**  
**Fabio Ritter**  
**Felix Espinosa (FX)**  
**Francisco Delgado (Fran5X)**  
**Francisco Estévez**  
**Gabino Sanchez Marco (Gabi)**  
**Gianluca Lazzari**  
**Giuseppe Mangiagli**  
**Gustavo Sanchez del Collado (Del Toro)**  
**Ivan Latorre**  
**Ivan Latorre Miguez**  
**Jamal Perkinson**  
**Jan Schulze**

**Javier Marti Ruiz**  
**Joao Carlos Garcia Arias**  
**Johannes Benschop**  
**Jordi Morales**  
**Jordi Orte**  
**Jose Alejandro Perez Sanchez**  
**Jose Antonio Diaz Aguado**  
**Jose Casanova Salces (Karakandao)**  
**Jose Fco. De Haro Bonal**  
**Jose Luis Lerma**  
**Juan Ventura Rodriguez (Nivaria)**  
**Julio Gracia París**  
**Kan Kimpflinger**  
**Laurent Chappuis**  
**Liberatore Maggetti**  
**Marco Lazzeri**  
**Marco van der Ham**  
**Marinus Stoker**  
**Markus Vordermeier**  
**Martin de Vries**  
**Neils Hamelink**  
**Raul Fernández Santa Cruz Jimenez**  
**Raymond Lee**  
**Rubén Sánchez Barros (Araubi)**  
**Sandro Singer**  
**Seiichi Kaji (and his friends)**  
**Stefano Forte**  
**Stephan Oversteegen**  
**Tristan Zondag**  
**Tromax**  
**Uriel Agria Corbacho (Arkinux)**  
**Victor Sanchez**  
**Victor Seitubal (Victor chong)**  
**Volodymyr Bezobiuk (Pencioner)**  
**Xavi Sorinas**  
**Xavier Ahivalahostia**

# LIFE ON EARTH

## STORY, GRAPHICS and PROGRAMMING

Oscar Kenneth Albero Ingles

## MUSIC:

Manuel Dopico (leo Bytes)

## COVER:

Alexis Tallone

## BOX AND MANUALS:

Xavi Sorinas Miret

## BETA TESTERS (In alphabetical order):

Daniel Gonzalez

Daniel Nebot

Dani Tear

Jordi Morales

Jose Casanova (Karakandao)

Jose Jimenez

Ramon Castillo

Raul Fernández

Victor Sanchez

Xavi Sorinas Miret

## SPECIAL THANKS:

Tvalenca

Hit9918

Victor Sanchez

Jose Luis Lerma (For his Expander)

Nestor Soriano (for NestorBasic)

Arturo Ragozinni



KAI MAGAZINE SOFTWARE