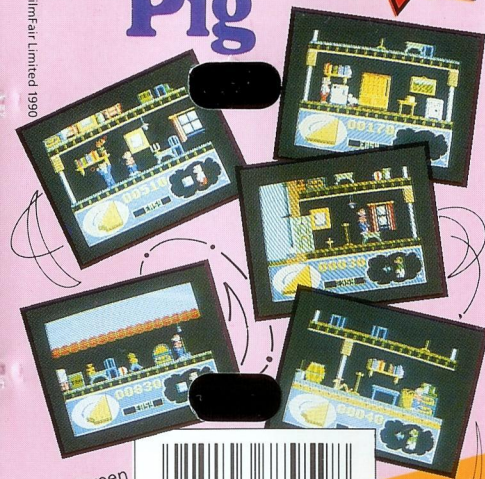


Huxley Pig



Screen pictures may be a different version



HUXLEY PIG

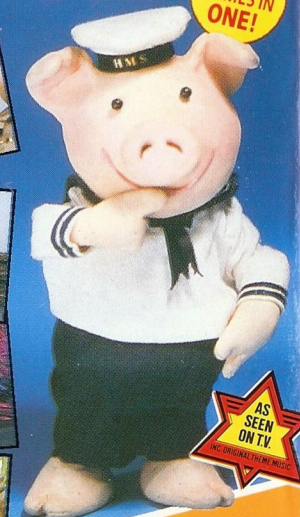
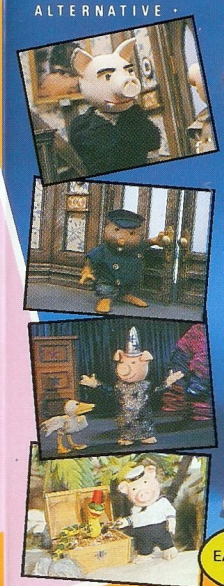
AMSTRAD

AS 801



HUXLEY PIG

4 GAMES IN ONE!



INCLUDES EASY & HARD VERSIONS

AMSTRAD



Huxley Pig

EVERYBODY'S FAVOURITE PIG

It's not easy being a pig, all you want to do is eat your sandwiches, get to your room and have a super daydream about being;

- a pilot - "up and away Huxley"
- a sailor - "shiver me timbers Captain Pig"
- a chef - "one Huxley Special Pizza coming up, Sir"

Unfortunately Horace, (that rotten rodent), has left the front door open and all the **Creepy Crawlies** are running around the house. Also Vile Vincent, the Vampire Pig, has hidden all your favourite toys and Sidney the Snake isn't helping he's hidden your pilot's, chef's and sailor outfits. Will Huxley ever get to bed? Every pig needs his beauty sleep.

You have to guide Huxley through his house, to find toys and items of clothing which he needs for his daydream adventures.

MAIN GAME

The game starts with Huxley standing in his bedroom. Your first objective is to get a toy from the toyroom at the other end of the corridor. In order to do this you must find a Cross which has been hidden somewhere in the house. Finding the Cross will enable you to pass Vile Vincent the Vampire Pig, who is standing guard outside the toyroom.

On your travels you will encounter many hazards:

Horace the Rodent in the attic won't let you pass until Huxley finds a spanner. This will only happen once in a game, and you may pass Horace any time after the spanner is found.

Sam the Seagull on the ground floor will steal Huxley's toy - but only if you haven't found the set of clothes which relate to the toy. Huxley may get the toy back after Sam drops it in one of the ground floor rooms. The only way to avoid Sam is by making Huxley stand on a chair or table until Sam passes.

In the cellar **Sidney the Snake** may bite you causing dizziness. This will cause the joystick left/right directions to be reversed until Huxley finds the first aid box. Sidney may be avoided by standing on boxes.

Last, and most irritating of all are the **Creepy Crawlies** on each floor level of the house. These repulsive arachnid pests zip across the floor at lightning speed causing Huxley to lose points every time they touch him. They may be avoided by standing on objects, or jumping over them.

A NOTE ABOUT COLLECTING OBJECTS:

The thought bubble always tells you what to collect.

It is possible that Huxley may need to get into the attic in order to find the Cross, and on his way encounters **Horace the rodent** who asks for the Spanner. Whilst looking for the Spanner, Huxley is bitten by **Sidney the Snake**. In such a case Huxley would first have to locate the first aid box, the Spanner, and finally the Cross. At times like this, the small pictures in the thought bubble will change to show you what to collect next. The only exception is when Huxley is bitten by the snake; then the bubble will simply display the word 'OUCH!' You then need to find the first aid box.

SCORING

Huxley starts with 250 points and gains more points as follows:

- 50 points - Cross.
- 50 points - First Aid Box.
- 100 points - Spanner.
- 100 points - Toy (from toyroom).
- 150 points - Clothes.
- 1000 points - End of level bonus.

An additional 50 points may be gained for recovering a toy stolen by **Sam the Seagull**.

Points are deducted for contact with **Creepy Crawlies**.

ENERGY

On the left of the information panel is a sandwich on a plate. As the game progresses the sandwich will be eaten until only crumbs remain on the plate. To keep his energy topped up Huxley must visit the kitchen table from time to time. There is a loaf of bread on the table which will restore Huxley's plate of sandwiches.

END OF GAME

This may happen in one of three ways:

1. Huxley's energy may run out.
2. Huxley's points diminish to zero due to repeated contact with **Creepy Crawlies**.
3. Huxley successfully completes the game, finding 3 toys and 3 sets of clothing. When this happens the easy/hard display at the bottom of the screen will display a code number which is to be used to gain access to part 2. The code will be used to determine the score and difficulty level. It is strongly recommended that the code is written down for reference.

Should the game end due to energy or point loss, you will have the option to play again and select the difficulty level.

DIFFICULTY LEVELS

The 'easy' option:

Slows down **creepy crawlies**, slows down sandwich meter and places the cross in the same location every time, and the clothes in one of two locations.

The 'hard' option:

Speeds up **creepy crawlies**, speeds up sandwich meter and places all objects in random locations.

Side 2: Contains 3 other games you can play once you have completed the main game. You have to play the main game first.

1. Huxley Airways

Guide Huxley in his plane avoiding the oncoming planes, and help him collect the hearts.

Collision with other planes will reduce your fuel so be careful – The number of hearts you have to collect is shown in the thought bubble.

2. Pizza Pizza!

Pigs like pizza too!

Help Huxley guess the pizza ingredients. Huxley loves pizzas.

Choose the ingredients shown at the top of the screen. You will play 10 rounds against the computer, in each round you will get 8 attempts to get it right.

The computer screen will show:
✓ = correct.
? = correct but in wrong place.
X = wrong.

On the left of the screen will be the number of attempts you have left and on the right the number of rounds remaining.

3. Speedboat

Help Huxley steer his speedboat avoid oncoming speedboats, turtles and logs. Collect as many tuna fish as you can.

Collision with turtles, logs or other speedboats will use up fuel.

Music (c) Clarabella Music Ltd 1989

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD – Insert tape into player. Hold down CONTROL key and press small ENTER key. Start tape.

CONTROLS

MAIN GAME

Z = Left.
X = Right.
Enter (Return) = Jump.
or Joystick

For Huxley Airways and Speedboat:

Z = left.
X = right.
P = up.
L = down.

EL CERDO FAVORITO DE TODOS

No es fácil el ser cerdo. No quieres más que comer bocadillos, ir a tu habitación y tener un maravilloso sueño en el que eres:
– piloto – “arriba y vamos, Huxley”
– marino – “a los remos, Capitán Cerdo”
– jefe de cocina – “una pizza Huxley especial, señor”
Por desgracia Horace, el hamster, ha dejado abierta la puerta delantera y ahora pululan toda clase de bichos por la casa. Además, el bellaco de Vincent, el cerdo vampiro, ha escondido todos tus juguetes favoritos. Encima Sidney, la serpiente, ha escondido tus trajes de piloto, de marino y de jefe de cocina. ¿Podrá Huxley conseguir acostarse? Todo cerdo necesita su descanso.
Tu tienes que guiarle a Huxley por la casa a encontrar juguetes y ropa que necesita para sus aventuras de ensueño.

JUEGO PRINCIPAL

Al comienzo del juego Huxley se encuentra de pie en su dormitorio. Tu primer objetivo es coger un juguete del cuarto de juguetes al final del pasillo. Para ello tienes que encontrar una cruz que han escondido en alguna parte de la casa. Con la cruz podrás pasar por delante de Vincent, el bellaco cerdo vampiro que monta guardia delante del cuarto de juguetes.
En tus andanzas te encontrarás con muchas dificultades:
En el ático Horace no te dejará pasar hasta que Huxley encuentre una llave. Esto ocurre solo una vez en cada juego y puedes pasar cuantas veces quieras por delante de Horace una vez hayas encontrado la llave.
En la planta baja Sam, la gaviota, roba el juguete de Huxley – pero solo si tu no has encontrado la ropa relacionada con dicho juguete. Puede que Huxley coja el juguete después que Sam lo deja caer en una de las habitaciones de la planta baja. La única forma de esquivarle a Sam es haciendo que Huxley se suba a una silla o mesa hasta que pase Sam.
En el sótano Sidney puede morderte, lo cual te da mareo. Esto causa la inversión de las direcciones derecha-izquierda de la palanca hasta que Huxley encuentre el botiquín. Se le puede esquivar a Sidney subiéndole sobre cajas.
Por último, lo más irritante de todo son los bichos en cada planta de la casa. Estos repelentes arañados van por el piso como centellas y Huxley pierde puntos cada vez que le tocan. Se puede evitarlos subiéndose a objetos y saltando sobre ellos.

PUNTUACION

Huxley empieza con 250 puntos y gana más como sigue:
50 puntos Cruz
50 puntos Botiquín
100 puntos Llave.

100 puntos Juguete (del cuarto de juguetes).
150 puntos Ropa.
1000 puntos Bonificación al final del nivel.
Se ganan 50 puntos extra recuperando un juguete robado por la gaviota, Sam.
Se deducen puntos por contacto con los bichos.
ENERGIA
A la izquierda del panel de información hay un bocadillo en un plato. Según procede el juego se va consumiendo el bocadillo hasta que no quedan más que unas migajas en el plato. Al objeto de mantener su nivel de energía Huxley tiene que ir de cuando en cuando a la mesa de la cocina. Una hogaza de pan que se encuentra allí reestablece el plato de bocadillos de Huxley.
FIN DEL JUEGO
Se da de una de tres formas:
1. Se le gastan las fuerzas a Huxley.
2. Su puntuación baja a cero por contacto repetido con los bichos.
3. Huxley completa el juego con éxito, encontrando 3 juguetes y 3 juegos de ropa. En este caso aparece en la indicación fácil – difícil, al pie del cuadro un número a usar para determinar la puntuación y el grado de dificultad. Se recomienda encarecidamente escribirlo para referencia.

De terminar el juego por pérdida de energía o puntos tienes la opción de jugar otra vez y seleccionar el grado de dificultad.
GRADOS DE DIFICULTAD
La opción ‘fácil’:
Decelera los bichos y el contador del bocadillo, coloca la cruz en el mismo sitio cada vez, y la ropa en uno o dos sitios.
La opción ‘difícil’:
Acelera los bichos y el contador del bocadillo, y dispon todos los objetos al azar.

JUEGO PRINCIPAL

Control por teclado Spectrum y Amstrad
Z = Izda.
X = Decha.
ENTER (RETURN) = Salto.
o palanca.
Lado 2: Contiene otros 3 juegos que puedes usar una vez completado el juego principal. Tienes que jugar el juego primero.
1. **Aerolínea Huxley**
Guíale a Huxley en su avión, esquivando los aviones que vienen, y ayúdale a ganarse corazones.
Los choques contra otros aviones te reducen el combustible, así que ¡cuidado! El número de corazones que tienes que conseguir aparece en el globo-pensamiento.

2. **¡Pizza, pizza!**
¡También a los cerdos les gusta la pizza!
Ayúdale a Huxley a adivinar los ingredientes de la pizza. A Huxley le encantan las pizzas. Escoge los ingredientes que aparecen en la parte superior del cuadro. Jugarás 10 rondas contra el ordenador. En cada ronda cuentas con 8 intentos para hacerlo correctamente.
La pantalla del ordenador muestra:
✓ = correcto.
? = correcto pero en lugar erróneo.
X = mal.
A la izquierda de la pantalla aparece el número de intenciones que te quedan, y a la derecha el número de rondas que quedan.
3. **Motora**
Ayúdale a Huxley a conducir su motora esquivando motoras, tortugas y troncos que vienen. Coge tantos atunes como puedas.
Las colisiones contra tortugas, troncos y otras motoras consumen combustible.

INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE AMSTRAD: Mételo en su mecanismo. Mantén pulsada la tecla CONTROL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Echa a andar el cassette.

MANDOS

Aerolínea Huxley y motora:
Teclado Spectrum y Amstrad
Z = Izda.
X = Decha.
P = Arriba.
L = Abajo.
¡Pizza Pizza!
Teclado Spectrum y Amstrad
Z = Izda.
X = Decha.
P = Selección.
L = Continúa.

HUXLEY – UN PORC PAS COMME LES AUTRES

Une vie de porc, ce n'est pas une situation de tout repos: on veut tout simplement manger ses sandwichs, regagner sa chambre et se rêver:
– pilote: “maitre des ciels...”
– marin: “ho hisse les gars!”
– chef de cuisine: oui, monsieur, une pizza maison, tout de suite, monsieur...”
Mais malheureusement, Horace le Rougeur a laissé la porte d'entrée ouverte et de petites bestioles rampent partout dans la maison. En plus, Vincent, porc-vampire, vous a caché vos meilleurs jouets. Quant à Sidney le Serpent, il vous a caché votre panoplie de pilote, de marin, de chef cuisinier. Et Huxley veut tout simplement se coucher pour être tout frais le lendemain – chez les porcs, c'est normal.
Vous avez pour objectif d'accompagner Huxley partout dans la maison pour récupérer les jouets et les affaires dont il a besoin pour ses rêves.

LE JEU PRINCIPAL

Lorsque le jeu commence, Huxley est dans sa chambre. Vous avez pour premier objectif d'aller chercher un jouet dans la chambre à jouets située à l'autre bout du couloir. Pour ce faire, il faut retrouver la croix qu'on a cachée quelque part dans la maison, ce qui vous permettra d'éviter Vincent, porc-vampire qui garde la chambre à jouets.
Sur le chemin vous allez rencontrer pas mal d'obstacles.
Au grenier, Horace le Rougeur ne vous laissera pas passer avant que Huxley ne retrouve une clef de serrage. Cette condition ne se produit qu'une fois par jeu: une fois la clef retrouvée, vous pourrez éviter Horace à n'importe quel moment.
Au rez-de-chaussée, Sam le Goéland risque de s'emparer du jouet de Huxley si vous n'arrivez pas à récupérer les affaires qui y correspondent. Huxley aura la possibilité de retrouver le jouet après que Sam l'aura jeté par terre dans une des pièces au rez-de-chaussée. Le seul moyen d'éviter Sam est de mettre Huxley sur une chaise ou sur une table en attendant que Sam soit passé.
Dans la cave, vous risquez de vous faire mordre par Sidney le Serpent, auquel cas vous éprouverez des vertiges. Ceci aura pour effet d'inverser les commandes droite/gauche de la manette; celles-ci resteront inversées jusqu'à ce que Huxley retrouve la trousse à pharmacie. Pour éviter Sidney, mettez-vous sur une boîte.
En dernier, vous aurez à affronter les détestables petites bestioles à chaque étage de la maison. Ces arachnides, qui sont d'une laideur repoussante, se déplacent avec la rapidité de l'éclair, et Huxley perd des points à chaque contact. Pour les éviter, sautez-les ou bien mettez-vous sur un objet quelconque.
LES POINTS
Pour commencer, Huxley a 250 points, il marque des points supplémentaires comme suit:
50 points la croix.
50 points la trousse à pharmacie.
100 points la clef de serrage.
100 points le jouet (se trouvant dans le parc de jouets).
150 points les vêtements.
1000 points prime fin niveau.
Vous pouvez marquer encore 50 points en récupérant un jouet volé par Sam le Goéland. Vous perdrez des points au contact des petites bestioles.

L'ÉNERGIE

A gauche du panneau d'affichage vous verrez un sandwich dans une assiette. À mesure que le jeu se déroule, le sandwich se fait manger pour ne laisser dans l'assiette que des miettes. Pour faire le plein d'énergie, de temps en temps Huxley doit se mettre à table dans la cuisine, où il trouvera un pain fortifiant...

LA FIN DU JEU

Il y a trois possibilités:
1. Huxley se trouve à court d'énergie.
2. Il ne lui reste plus de points à cause d'être entré trop souvent en contact avec les petites bestioles.
3. Huxley réussit à retrouver 3 jouets ainsi que les 3 ensembles d'habillement, auquel cas l'affichage “facile/difficile” en bas de l'écran présentera le numéro qu'il vous faut pour accéder à la seconde manche du jeu et pour définir le score ainsi que le niveau de difficulté. Il est fortement conseillé de noter ce numéro tout de suite.

Si le jeu se termine à cause d'une perte d'énergie ou de points, vous aurez la possibilité.

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La version “facile”:
Les petites bestioles se déplacent moins vite, le compteur sandwich fonctionne au ralenti, la croix est toujours au même endroit, les jouets se trouvent à l'un de deux endroits.
La version “difficile”:
Les bestioles se déplacent rapidement, la vitesse du compteur sandwich augmente et tous les objets sont distribués au hasard.

LE JEU PRINCIPAL

Z = À gauche. Enter (Retour) = Faire un saut.
X = À droite. Ou manette.

Face 2: trois jeux supplémentaires que vous pourrez jouer une fois le jeu principal terminé.

1. Huxley Airways

Vous pilotez un avion de façon à éviter les avions venant en sens inverse et vous ramassez des coeurs.
Faites attention – vous perdez du carburant à chaque fois que vous entrez en collision avec un autre avion. Le nombre de coeurs à ramasser est indiqué par le ballon.

2. Pizza Pizza!

Les porcs eux aussi aiment bien les pizzas!
Aidez Huxley à en dénominer les ingrédients. Il adore les pizzas.
Choisissez entre les ingrédients affichés en haut de l'écran. Vous ferez 10 parties contre l'ordinateur, vous pouvez essayer chaque partie 8 fois.
L'affichage:
✓ = juste.
? = juste mais au mauvais endroit.
X = faux.

À gauche de l'écran sera affichée le nombre de parties qu'il vous reste, à droite le nombre de parties qu'il vous reste à jouer.

3. Speedboat

Vous aidez Huxley à piloter son hors-bord de façon à éviter des bateaux, des tortues et des troncs d'arbre venant en sens inverse. Il vous faut ramasser autant de thons que possible.
Vous perdrez du carburant à chaque fois que vous entrez en collision avec une tortue, un tronc d'arbre ou un autre hors-bord.

COMMANDES

Huxley Airways/Speedboat
Z = À gauche.
X = À droite.
P = Vers le haut.
L = Vers le bas.
Pizza Pizza
Z = À gauche.
X = À droite.
P = Sélectionner.
L = Avancer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CASSETTE: Introduisez la cassette. Maintenez abaissée la touche CONTROL et appuyez sur petite ENTER. Faites démarrer la cassette.