

# THE MAZE OF GALIOUS

## LEGENDE :

Un écran : <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px; vertical-align: middle;"></span>	Rien : <span style="background-color: black; display: inline-block; width: 20px; height: 15px; vertical-align: middle;"></span>
Un Monde : 9	Un ascenseur : <span style="display: inline-block; vertical-align: middle;">↑ ↓</span>
Un Objet : •	Une plate-forme mobile : <span style="display: inline-block; vertical-align: middle;">←→</span>
Départ : D	Ascenseur et plate-forme mobile : <span style="display: inline-block; vertical-align: middle;">↕</span>

## ECRANS IMPORTANTS :

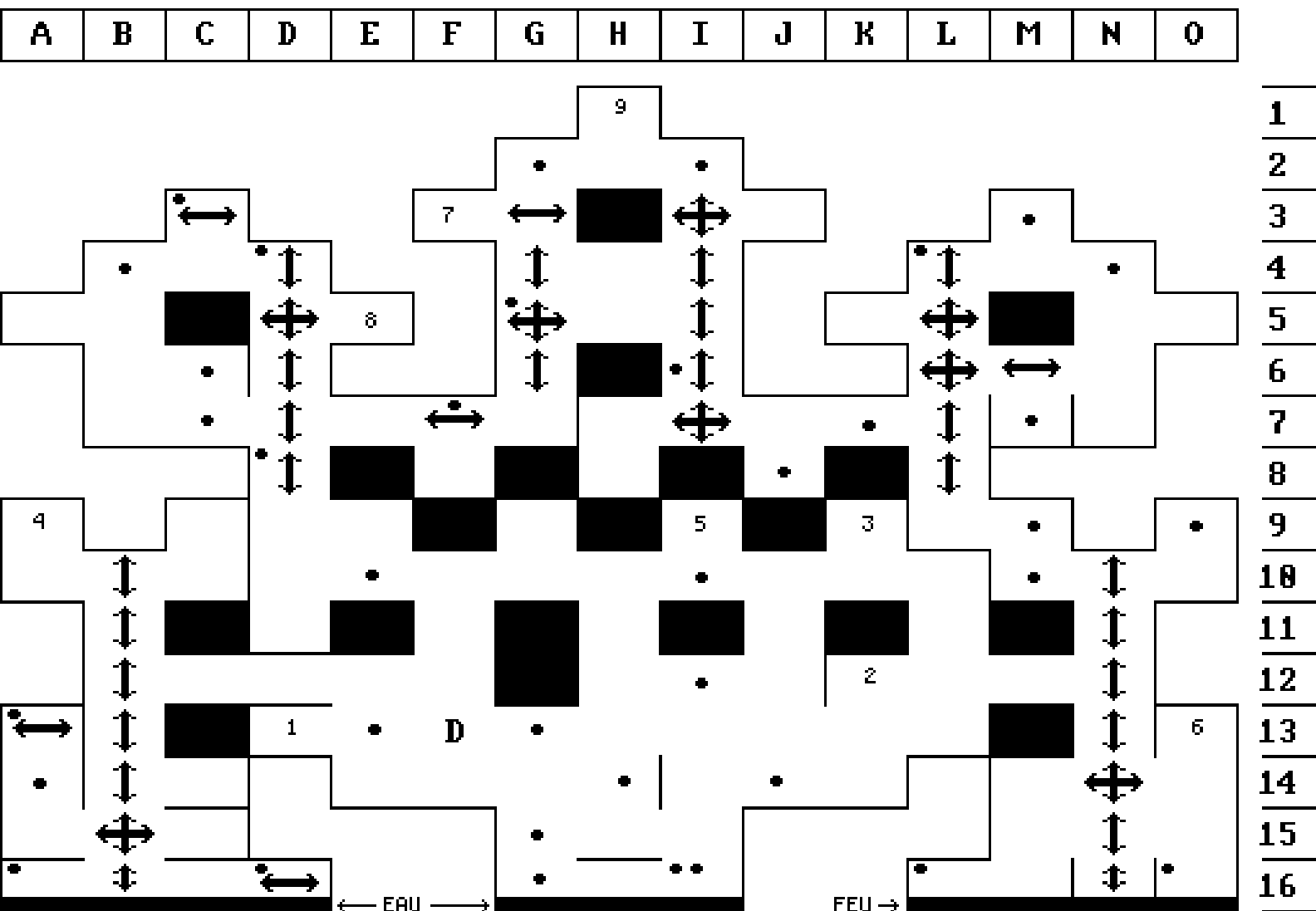
Ecran F10 : permet la sauvegarde par un code (à entrer en tapant sur L pendant le titre).

Ecran I12 (passage secret en J12) : ici se trouve la croix qui permet de vaincre Galious et de délivrer le Bébé.

Ecran L11 : si votre compagnon ou votre compagne vient à mourir, donnez 100 flèches, 100 pièces et 20 clefs pour sa résurrection.

Ecran G5 : pour obtenir l'objet (une épée), il faut avoir fini le Monde 6 et tué les 4 chauves-souris.

Ecrans I10 et K7 : Détruire les ennemis de l'écran pour récupérer un objet.



## Association de cartouches :

Insérez THE MAZE OF GALIOUS dans le PORT1 et Q-BERT dans le PORT2, vous aurez 100 flèches, 100 pièces d'or, 100 clefs au départ et votre niveau de vitalité sera au maximum.

# THE MAZE OF GALIOUS

## CODES =

OG2A 6795 UG4F 4237 UR5F UR3F UR3F UR3F UYTI 8IWI 08SE 8	.....Le code ci-contre permet d'avoir 32 objets, 999 flèches, 999 pièces d'or et 189 clefs.
<b>MONDE 1 (YOMAR)</b> OG2A 6795 UG4F 4237 UL2F UR3F UR3F UR3F UYTM 8IWI 08SE 3	.....Ecran D13, le squelette de dinosauré redeviendra poussière grâce aux flèches rouges.
<b>MONDE 2 (ELOHIM)</b> OG2A 6795 UG4F 423G ULWW VR3F UR3F UR3F UYTM HIWI 08S2 D	.....Ecran K12, Aphrodite devrait pouvoir éliminer cette mauvaise herbe facilement avec les flèches rouges.
<b>MONDE 3 (HAHAKLA)</b> OG2A 679Q UG4F K23G ULWJ C73F UR3F UR3F UYTM HIWI 08S1 E	.....Ecran K9, placez-vous au dessus du dragon et envoyez-lui vos petites boules de feu (arme 4).
<b>MONDE 4 (BARECHET)</b> OG2A 6790 UG4F P23G ULWJ C9DX UR3F UR3F UYTM HIWI 08S3 F	.....Ecran A9, Utilisez les mines (en essayant de ne pas marcher dessus...) contre cette "boule de gomme".
<b>MONDE 5 (HEOTYMEO)</b> OG2A 679T UG4F P23X ULWJ C9SP ER3F UR3F UYTM CIWI 08S4 7	.....Ecran I9, le dragon volant succombe aux flèches rouges.
<b>MONDE 6 (LEPHA)</b> OG2A 679Q UG4F V23X ULWJ C9SP WL2F UR3F UYTM CIWI 08S5 5	.....Ecran O13 (difficile d'accès), restez en haut pour tuer ce gros crabe avec les boules de feu (arme 4).
<b>MONDE 7 (NAJABRA)</b> OG2A 679W UG4F V23B ULWJ C9SP WLWW VR3F UYTM CIWI S8S7 9	.....Ecran F3, la bouche de vampire ne résiste pas aux flèches grises (visez la langue).
<b>MONDE 8 (ASCHER)</b> OG2A 67K2 UB4F M23B ULWJ C9SP WLWJ C73F UYTM CYWI S8S3 4	.....Ecran E5, le "monstre enrhumé" est définitivement guéri grâce aux étoiles magiques (arme 3) si vous vous placez au dessus.
<b>MONDE 9 (XYWOLEH)</b> OG2A 67K7 UB4F M23N ULWJ C9SP WLWJ C9DX UYTM CYWI S8S6 3	.....Ecran H1, très coriace ce dragon à trois têtes, placez-vous en bas avec les flèches grises en essayant d'éviter les éclairs.
<b>MONDE 10 (HAMALECH)</b> OG2A 67K6 UB4F 123N ULWJ C9SP WLWJ C9SP 7YTM CYWI S8S3 D	.....Visez la croix de Galious.

Pour trouver la porte du Monde 10, il faut chercher dans tout le château, l'emplacement est différent à chaque partie.

# THE MAZE OF GALIOUS DIFFICULTES :

**MONDE 2 :** Pour passer la rivière, il faut trouver la poupée emmurée dans la salle au second étage à gauche. Frappez le mur à droite de la pierre tombale d'une trentaine de coups d'épée.

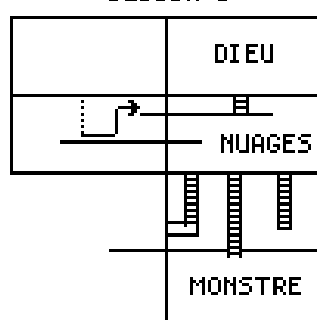
**MONDE 4 :** Pour accéder à la salle où vit le monstre, il faut tuer toutes les chauves-souris qui sont dans le second tableau de gauche en partant du haut. Pour faire apparaître l'échelle du Dieu (voir dessin 1), il faut passer par le planchet du haut avant d'entrer dans la salle des nuages. Si l'échelle n'apparaît pas ou si vous passez par le bas, retournez tuer les chauves-souris.

**MONDE 5 :** Pour passer la rivière, il faut se mettre au bord de l'eau en bas et attendre... Pour faire apparaître l'échelle du Dieu, il est nécessaire de tuer tous les "vers sauteurs" de ce Monde et il faut passer à un endroit bien déterminé (voir dessin 2)

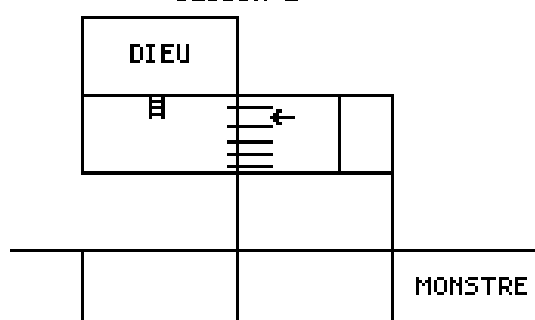
**MONDE 6 :** Pour accéder à la salle où vit le monstre, il faut d'abord ouvrir un passage à gauche (prendre la carte pour comprendre) en éliminant les "monstres-rochers" du troisième tableau en partant du haut. L'ouverture à gauche étant dégagée, tuez les "têtes-grossissantes" de l'écran n°2 (là où il y en a 6).

**MONDE 8 :** Pour acheter le tapis volant au Dieu, il faut faire apparaître une échelle, pour cela, il faut détruire les "flammes rouges" dans le tableau se situant juste en dessous de celui qui permet d'aller rendre visite au Dieu (voir dessin 3).

DESSIN 1



DESSIN 2



DESSIN 3

