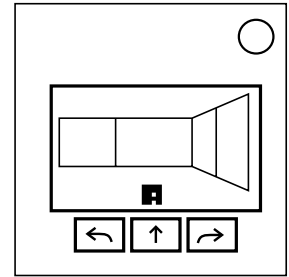


À propos de "3D Maze"

Vous êtes dans un labyrinthe de passages sinueux, tous pareils. Les sorties sont au nord, au sud, à l'est et à l'ouest.



- Le désamorceur démarre dans une position et une orientation aléatoires dans l'un des dix labyrinthes ci-dessous.
- Localisez le désamorceur à l'aide d'une vue 3D des murs du labyrinthe, qui montre également le symbole sur le plancher de l'espace actuel, et s'il y a un symbole dans l'espace devant.
- La carte du labyrinthe est cyclique ; en s'éloignant d'un des bords, le désamorceur se dirige vers l'espace situé du côté opposé, à condition qu'il n'y ait pas de mur entre les deux espaces.
- L'un des murs est le but, le reste causera des erreurs s'il y pénètre.
- Pour désamorcer le module, localisez le mur de but et traversez-le d'un côté ou de l'autre.
- En utilisant les méthodes ci-dessous, calculez une rangée (0-7), une colonne (0-7) et une direction ; le mur de but sera le premier mur à partir de ces coordonnées dans la direction donnée.

Rangée :

- Commencez par le premier chiffre du numéro de série.
- Ajoutez 1 pour chaque indicateur non allumé avec une lettre dans "MAZE GAMER".
- Si le nombre est supérieur à 7, soustraire 8.

Colonne :

- Commencez par le dernier chiffre du numéro de série.
- Ajouter 1 pour chaque indicateur allumé avec une lettre dans "HELP IM LOST".
- Si le nombre est supérieur à 7, soustraire 8.

Direction :

- Chaque labyrinthe contient trois icônes en forme d'étoile marquées sur la carte.
- Sur le sol de chacun de ces endroits se trouve une lettre qui indique la direction à suivre pour atteindre le mur de but : "N" devient Nord, "S" devient Sud, "E" devient Est et "W" devient Ouest.
- Méfiez-vous des lettres qui ne se trouvent pas à ces endroits marqués, elles portent des instructions incorrectes !

