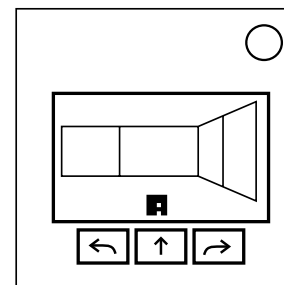


ในหัวข้อ "เขาวงกต 3D"

ตอนนี้คุณกำลังอยู่ในเขาวงกตที่คดเคี้ยว เหมือนกับอันก่อนๆ ส่วนทางออกก็อยู่ทางทิศเหนือ, ใต้, ตะวันออก, และตะวันตก



- ผู้ที่จะเริ่มต้นในตำแหน่งและการหันหน้าแบบสุ่มในเขาวงกตหนึ่งในสิบแบบที่ปรากฏด้านล่าง
- ระบุตำแหน่งของผู้กุโดยใช้ภาพสามมิติของเขาวงกต นอกจากนั้นที่พื้นจะปรากฏสัญลักษณ์ของตำแหน่งที่ยืนอยู่ หรืออาจปรากฏสัญลักษณ์ของตำแหน่งที่อยู่ด้านหน้า
- เขาวงกตนี้วนรอบ หากเดินผ่านขอบ ผู้กุก็จะไปปรากฏอยู่ที่ตำแหน่งฝั่งตรงข้าม และเป็นการบ่งบอกว่าไม่มีกำแพงขวางอยู่
- หนึ่งในกำแพงทั้งหมดจะเป็นทางออก แต่ที่เหลือจะทำให้เกิด strike ถ้าหากเดินเข้าไป
- หาดำแหน่งของกำแพงทางออกให้เจอ และเดินทะลุเข้าไปจากด้านใดด้านหนึ่งเพื่อที่จะปลดโมดูลนี้
- ใช้วิธีการด้านล่างเพื่อคำนวณแถว (0-7), คอลัมน์ (0-7) และทิศทาง กำแพงทางออกจะเป็นกำแพงแรกจากพิกัดในทิศทางที่หามาได้

แถว:

- เริ่มต้นจากตัวเลขตัวแรกสุดใน serial number
- บวก 1 เพิ่มสำหรับแต่ละอินดิเคเตอร์ที่ไม่ติดไฟที่มีตัวอักษรใน **"MAZE GAMER"**
- ถ้าหากเลขแถวมากกว่า 7 ให้ลบออกด้วย 8

คอลัมน์:

- เริ่มต้นจากตัวเลขตัวสุดท้ายใน serial number
- บวก 1 เพิ่มสำหรับแต่ละอินดิเคเตอร์ที่ติดไฟที่มีตัวอักษรใน **"HELP IM LOST"**
- ถ้าหากเลขคอลัมน์มากกว่า 7 ให้ลบออกด้วย 8

ทิศทาง:

- แต่ละเขาวงกตจะมีเครื่องหมายดอกจันกำหนดอยู่บนแผนที่ 3 ตำแหน่ง
- บนพื้นของตำแหน่งที่กำหนดนั้นจะมีตัวอักษรที่จะนำไปสู่ทางออก : "N" หมายถึง ทิศเหนือ, "S" หมายถึง ทิศใต้, "E" หมายถึง ทิศตะวันออก และ "W" หมายถึง ทิศตะวันตก
- โปรดระวังตัวอักษรที่ไม่ได้กำหนดไว้บนแผนที่ เพราะตัวอักษรเหล่านั้นเป็นตัวบอกทิศทางที่ไม่ถูกต้อง

