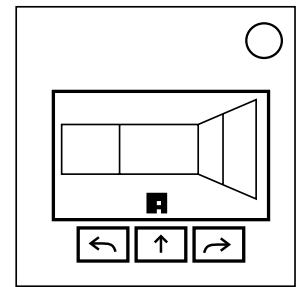


Zum Thema 3D-Labyrinth

Du bist in einem Labyrinth von kurvenreichen Passagen, alle gleich. Ausgänge sind nach Norden, Süden, Osten und Westen.



- Der Entschärfer startet in einer zufälligen Position und Ausrichtung in einem der zehn Labyrinthkorridore unten.
- Orte den Entschärfer mit einer 3D-Ansicht der Labyrinthwände, welche auch das Symbol auf dem Boden des aktuellen Zwischenraumes zeigt, und ob sich ein Symbol in dem nächsten Zwischenraum befindet.
- Die Labyrinthkarte ist zyklisch; Wenn sich der Entschärfer über eine der Kanten bewegt, wird er in den Zwischenraum auf der gegenüberliegenden Seite gebracht, sofern keine Wand dazwischen ist.
- Eine der Wände ist das Ziel, der Rest verursacht Strikes, wenn der Entschärfer sich hineinbewegt.
- Um das Modul zu entschärfen, finde die Zielwand und bewege dich von einer der beiden Seiten hindurch.
- Berechne mit den folgenden Methoden eine Zeile (0-7), eine Spalte (0-7) und eine Richtung. Die Zielwand wird die erste Wand von diesen Koordinaten aus in der gegebenen Richtung sein.

Reihe:

- Beginne mit der ersten Ziffer der Seriennummer.
- Addiere 1 für jeden unbeleuchteten Indikator mit einem Buchstaben in „MAZE GAMER“.
- Wenn die Reihenummer größer als 7 ist, subtrahiere 8.

Spalte:

- Beginne mit der letzten Ziffer der Seriennummer.
- Addiere 1 für jeden beleuchteten Indikator mit einem Buchstaben in „HELP IM LOST“.
- Wenn die Spaltennummer größer als 7 ist, subtrahiere 8.

Richtung:

- Jedes Labyrinth enthält drei Sternsymbole, die auf der Karte markiert sind.
- Auf dem Boden in jedem dieser Orte ist ein Buchstabe, welcher der Richtung zu der Zielwand entspricht: „N“ wird zu Norden, „S“ wird zu Süden, „E“ wird zu Osten, und „W“ wird zu Westen.
- Vorsicht vor Buchstaben, die nicht an diesen markierten Orten sind, sie tragen falsche Täuschungsanweisungen!

