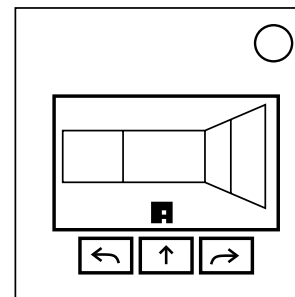


3D Лабиринт

Вие сте в лабиринт със много извити пътища, а изходите са на Север, Юг, Изток и Запад.

- Обезвреждащият започва от произволно място на някое от 10-те лабиринта по-долу.
- Навигирайте обезвреждащия като използвате 3D погледа за да видите стените и също показва символа на пода на определеното място ако има.
- Картата на лабиринта е като във кръг защото като излезете от границите на картата навлизате отново от друга страна затова няма стени на границите.
- Една от стените е фалшива и влизането в нея бива изход от лабиринта, останалите при сблъсък ще причинят страйк на бомбата.
- За да обезвредите модула намерете правилната стена и влезте в нея от която и да е страна.
- Използвайки методите по-долу изчислете реда (0-7), колоната (0-7), и посоката. Правилната стена ще бъде първата стена след като на дадените координати използвате дадената посока.



Ред:

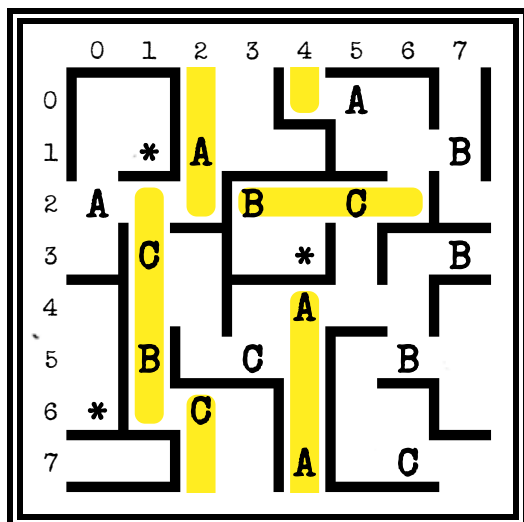
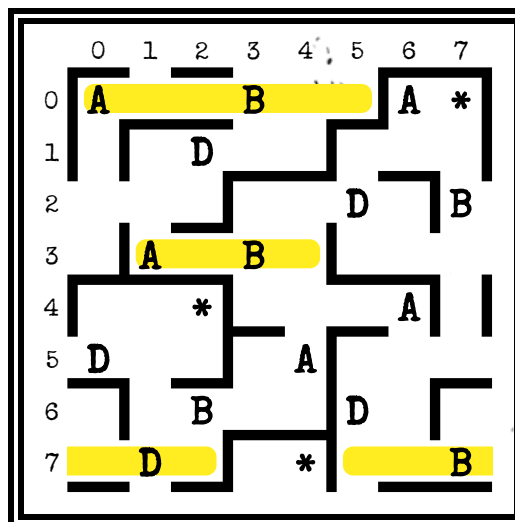
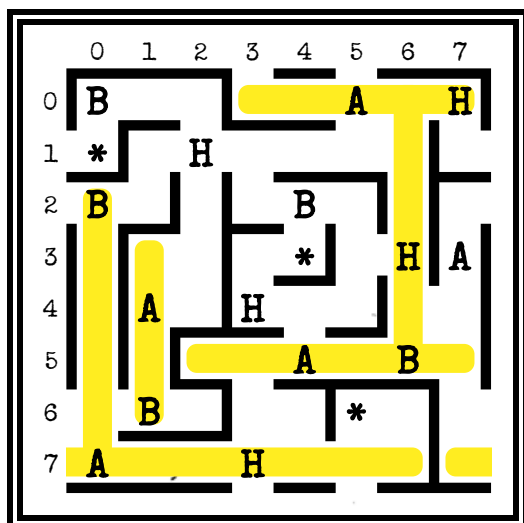
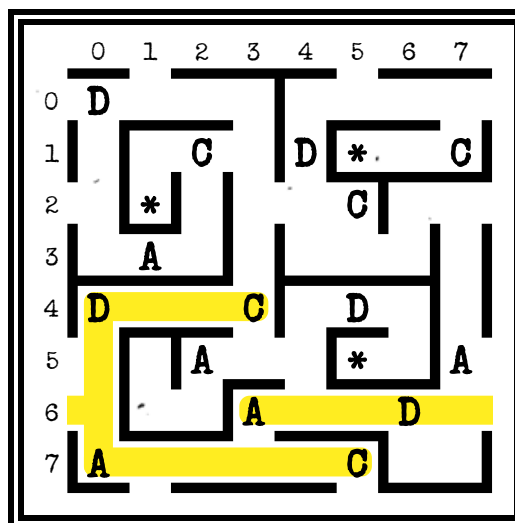
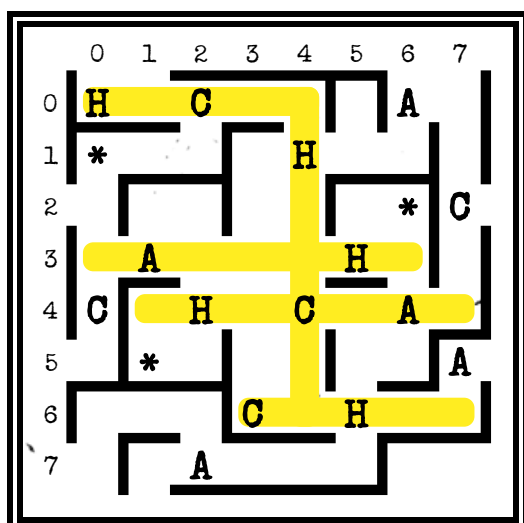
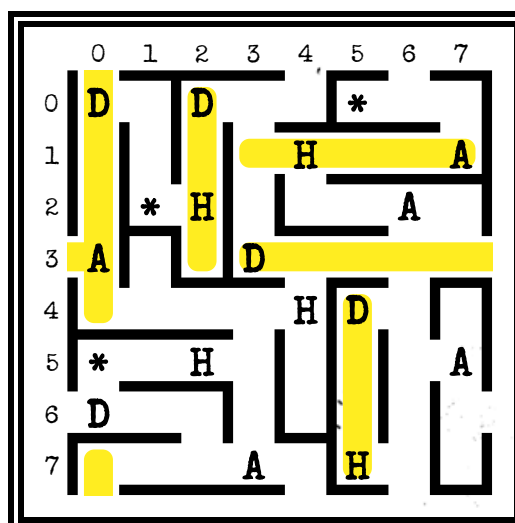
- Започваме с **първото число** от серийният номер.
- Добавете 1 за всеки **несветещ CAR, CLR, FRK, FRQ, MSA, NSA, SIG, TRN**.
- Ако полученото число е по-голямо от 7, извадете 8.

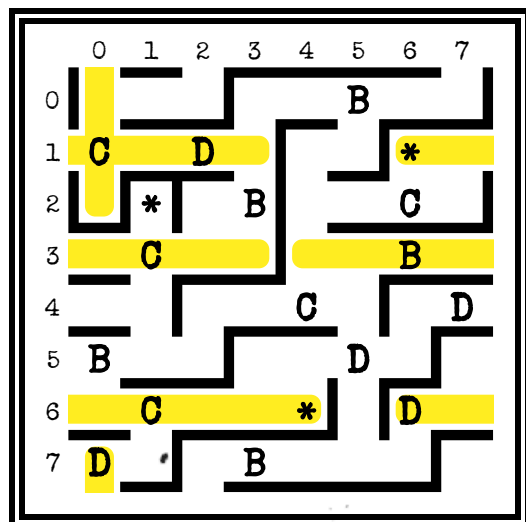
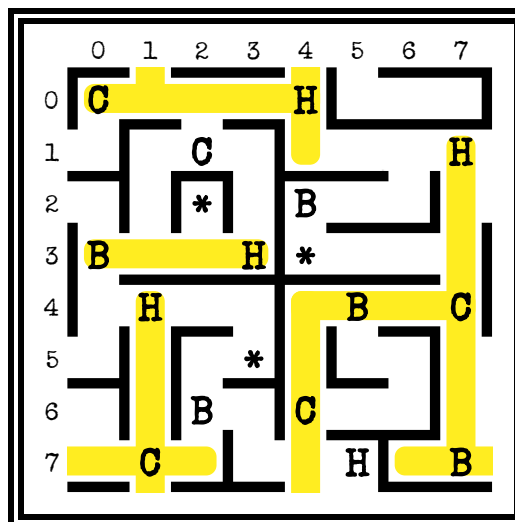
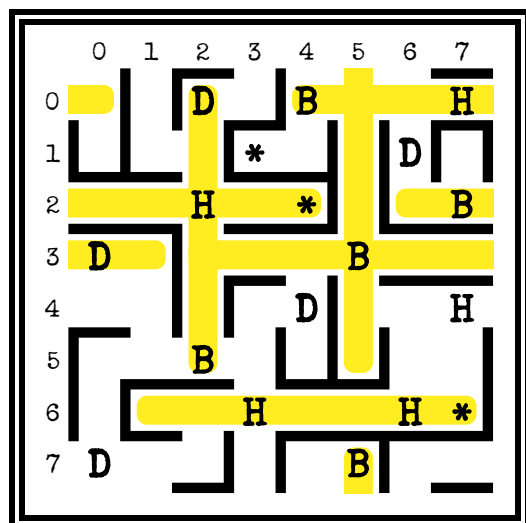
Колона:

- Започваме с **последното число** от серийният номер.
- Добавете 1 за всеки **светещ BOB, CLR, IND, MSA, NLL, NSA, SIG, SND, TRN**.
- Ако полученото число е по-голямо от 7, извадете 8.

Посока

- Всеки лабиринт съдържа 3 звезди маркирани на картите по-долу.
- На пода на всяко от тези 3 места има определена буква за посоката. "N" за Север, "S" за Юг, "E" за Изток, и "W" за Запад.
- Внимавайте със букви които не са на дадените места, те са примамка и дават фалшиви инструкции.

ABCABDABHACDACHADH

BCDBCHBDHCDH