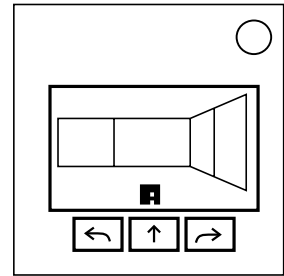




# Bezüglich des 3D Labyrinthes

*Du bist in einem Labyrinth voller verdrehten Passagen, alle sind gleich.  
Ausgänge sind im Norden, Süden, Osten und Westen.*



- Der Entschärfer startet in einer zufälligen Position und Orientation in einem der zehn untenstehenden Labyrinthen.
- Lokalisiere den Entschärfer indem du die 3D-Ansicht der Wände und die Symbole am Boden verwendest.
- Die Karte ist Zyklisch; Wenn der Entschärfer sich über eine Kante des Labyrinthes bewegt, wird das Labyrinth wiederholt.
- Eine der Wände ist das Ziel, alle anderen verursachen einen Fehler.
- Um das Modul zu entschärfen, Lokalisiere die Zielwand und bewege dich durch sie, wobei es egal ist, durch welche Seite du gehst.
- Mit den untenstehenden Methoden, berechne eine Reihe (0-7), eine Spalte (0-7) und eine Richtung; das Ziel wird die erste Wand von diesen Koordinaten in der gegebenen Richtung sein.

## Reihe:

- Starte mit der ersten Zahl in der Seriennummer.
- Füge für jeden abgeschalteten Indikator mit einem Buchstaben in "MAZE GAMER" 1 hinzu.
- Wenn die Reihennummer grösser als 7 ist, subtrahiere 8.

## Spalte:

- Starte mit der letzten Zahl in der Seriennummer.
- Füge für jeden angeschalteten Indikator mit einem Buchstaben in "HELP IM LOST" 1 hinzu.
- If the column number is greater than 7, subtract 8.

## Richtung:

- Jedes Labyrinth enthält drei Sterne.
- Auf dem Boden in jeder dieser Lokationen ist ein Buchstabe, der die Richtung des Zieles anzeigt. "N" wird zu Norden, "S" wird zu Süden, "E" wird zu Osten, "W" wird zu Westen.
- Pass auf Buchstaben auf, die nicht in den mit Sternen versehenen Lokationen sind, diese sind Falschinformationen.

