



**P = Raum mit Platte**

**N = Nische**

Die Lage der Platte wird mit einem Zufallsgenerator bestimmt (der Raum ist immer der gleiche nur die Platte kann in jedem Spiel eine andere sein, die dort liegt!)

Copyright:

SOFTWARESERVICE  
L. Kratz  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

**Hier gibt es auch die Komplettlösung und ein Forum!**