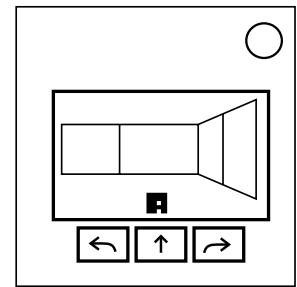


## A 3D labirintus esete

*Egy tekergő utak útvesztőjében vagy, úgy néz ki. A kijáratok Északon, Délen, Keleten, Nyugaton találhatóak.*



- A hatástalanító egy véletlenszerű helyen, és irányban kezd, a lenti tíz labirintus egyikében.
- Találd meg a hatástalanítót a 3D nézet segítségével, amely mindig mutatja ha egy betűvel helyezett helyre lépsz, vagy ha a következő lépésnél egy betű lesz.
- A labirintus ciklikus; ha a szélén lemész a másik oldal ugyanazon pontján kötsz ki, persze csak ha nincs fal köztük.
- Az egyik fal a cél, míg a többi hibát ad ha nekimesz.
- A modul hatástalanításához találd meg a célfalat, és menj bele bármelyik oldaláról.
- A lenti metódusok alapján, számold ki a sort (0-7), majd az oszlopot (0-7), és az irányt; a célfal a kiindulási ponttal szembeni első fal a megadott irányban.

### Sor:

- Kezd az első numerikus számmal a szériaszámban.
- Adj hozzá l-et, minden olyan indikátorért amely nem világít, és bármely betűje szerepel ebben: **"MAZE GAMER"**.
- Ha a sor száma nagyobb mint 7, vonj le belőle 8-at.

### Oszlop:

- Kezd az utolsó numerikus számmal a szériaszámban.
- Adj hozzá l-et, minden olyan indikátorért amely világít, és bármely betűje szerepel ebben: **"HELP IM LOST"**.
- Ha az oszlop száma nagyobb mint 7, vonj le belőle 8-at.

### Irány:

- Minden labirintus tartalmaz három csillag ikont, a térképen megjelölve.
- A padlón minden helyen van egy betű, amely égtájat jelöl meg a célfal felé: "N" az Észak, "S" a Dél, "E" a Kelet, és "W" a Nyugat.
- Vigyázz a betűkkel a nem megjelölt helyeken, ezek ugyanis csali utasításokat tartalmaznak!

