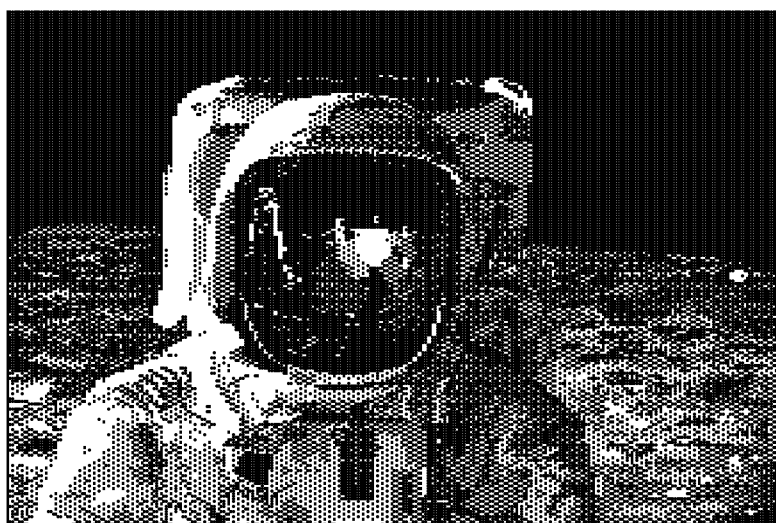
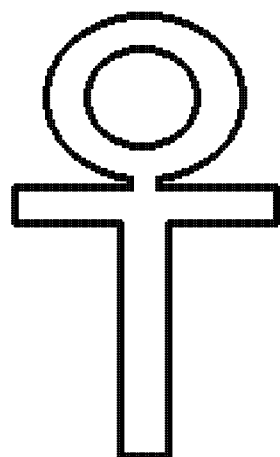


# ZAK MCKRACKEN

and the alien Mindbenders

© 1988  
by

LUCASFILM  
GAMES



Další manuály  
seženete na adrese:  
Klub uživatelů C-64/128  
\*ARDAN\* Pod Urchem 2889  
276 01 MĚLNÍK

Textové a grafické  
zpracování :

©1994

Marcus

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 DTP programem GeoPublish

# ZAK MCKRACKEN and the alien Mindbenders

Hra Zak McCracken je v současné době jednou z nejznámějších her firmy Lucasfilm Games pro C64. Planeta Země je napadena vetřelci neznámého původu a je právě na Zakovi, aby ji osvobodil. Děj hry se odehrává prakticky na celé zeměkouli. Část hry se však odvíjí i mimo ni.

## Ovládání z klávesnice:

Space	pauza
Return	urychluje tzv. stříhové scény
F1,F3,F5,F7	přepínání mezi postavami
F2	uložení/natažení stavu hry
F8	ukončení hry

1) Zvednu číši s rybou, otevřu noční stolek a vezmu si telefonní lístek. Jdu k psacímu stolu, otevřu zásuvku a vezmu si kazoo, zavřu zásuvku. Přeleju vodu s rybou do lampy, utrhnu kus tapety z pravého rohu a použiji ji na plastickou kartu, která je pod stolem - získám cashcard. Jdu doprava do obývací kuchyně.

2) Zvednu oba sedací polštáře a vezmu si dálkové ovládání, které je pod jedním z nich. Použiji síťový kabel do zásuvky a dálkové ovládání, čímž zapnu televizi. Až mě omrzí dívat se na televizi, znovu použiji dálkové ovládání. Ze stěny si vezmu nůž na máslo a otevřu skříňku, která je přede mnou. Vezmu si krajony, zbyde jen žlutý z nich. Použiji krajon na kus tapety, který jsem utrl. Jdu k lednici a otevři, vezmu si vejce a zavřu lednici.

3) Jdu zpět do ložnice, zvednu roh koberce a použiji nůž na máslo na podlahové desky. Nůž se ohne. Jdu přes obývací kuchyň ven z domu. Jdu doleva k pekařství, 3x zmáčknou zvonek, pekař se naštvě a hodí po mně bochník chleba, který si vezmu. Jdu doprava na 14. avenue. Jdu do Louis obchodu.

4) Jdu k okénku vlevo a prodám ohnutý nůž. Za získané peníze koupím ve vedlejším okénku oblek, toolkit, golfovou hůl, čepici, brýle a kytaru. Pak jdu ven z obchodu, doprava, ke kadeřnictví. Zde otevřu toolkit. Použiji stříhač drátů (wire cutter) na Bobbypin nápis.

5) Jdu zpět na 13. avenue, nasadím si brýle a čepici a otevřu dveře telefonní společnosti (TPC). Vstoupím a dám telefonní lístek úředníkovi. Jdu ven a vracím se do svého bytu.

6) Použiji chléb do dřezy, zapnu vypínač a chléb se namele. Vypínačem vypnu mlýnek. Použiji francouzák (monkey wrench) na potrubí pod dřezem. Zvednu chlebové drobký a jdu ven z bytu. Jdu až k autobusu a použiji kazoo. Po otevření dveří vstoupím a použiji cashcard ve čtecím zařízení. Autobus mě doveze na letiště.

7) Koupím si knihu od člověka (devotee). Jdu do letadla. Jdu dozadu na toaletu a vezmu si toaletní papír. Použiji ho do umyvadla (sink). Zapnu vodu do umyvadla a zmáčknou volací tlačítko. Jdu velmi rychle až dopředu k mikrovlnné troubě. Otevřu ji, dám dovnitř vejce, troubu zavřu a zapnu. Jdu do letadla k sedadlům.

8) Jdu k prvnímu sedadlu, zvednu sedací polštář, na zem spadne zapalovač, vezmu si jej. Dále prohlížím všechny schránky nad sedadly, až najdu kyslíkovou láhev, kterou si vezmu. Sednu si a čekám, až letadlo přistane.

9) Jdu doprava k automatickým dveřím a projdu ven. zvednu větev (tree branch) a dám ořechy (peanuts) dvouhlavé veverce. Použiju větev na špihu a otevře se otvor do skály. Otvorem projdu, uvnitř je tma, proto pomocí povelu WHAT IS najdu ptačí hnízdo (bird nest). Hnízdo srazím použitím golfové hole. Pomocí WHAT IS najdu ohniště, použiju hnízdo na ohniště a poté větev na ohniště. Zapálím oheň pomocí zapalovače. Místnost se prosvětlí. Dojdu k nápisu (strange markings) a použiju žlutý krajon na tento nápis. Otevřou se dveře a já jimi projdu.

10) Zde použiju dálkové ovládání a vezmu si modrý krystal. Jdu zpět na letiště. Zde použiju rezervační terminál a koupím si lístek do San Franciska. Jdu do letadla, po doletu vystoupím ven z letiště a jdu na 14. avenue. Jdu ke dveřím se štěrbinou a použiju modrý krystal do otvoru ve dveřích. Po chvíli se dveře otevřou, poslechnu si, co mi Annie řekne. Od této chvíle můžeš kromě Zaka řídit i další postavy - Annie, Melissu a Leslie.

11) Jdu ven na 13. avenue k autobusu, přepnu na Annie, zvednu podložku ze stolu (blotter), vezmu plastickou kartu, která je pod podložkou, tím mám cashcard. Jdu též k autobusu. Přepnu na Zaka a pak použiju kazoo. Nastoupím a použiju cashcard. Přepnu na Annie a udělám totéž.

12) Na letišti použiju rezervační terminál a koupím si lístek do Londýna. Jdu do letadla, po příjezdu projdu automatickými dveřmi. Přepnu na Zaka, koupím si lístek do Miami. Jdu k letadlu, po přiletu dám knihu hnědě oděnému člověku a on mě dá láhev whisky a vrátí knihu. Koupím si lístek do Kaira a jdu do letadla. V Kairu přestoupím do letadla do Katmandu. Po přiletu jdu ke strážci (vyjdu ven z letiště a dám se doprava), dám mu knihu. Strážce otevře dveře a já jimi projdu.

13) Dojdu až ke Guru (úplně vpravo) a on mě naučí zacházet s modrým krystalem. Jdu ven, dále doprava k žoku sena a použiji zapalovač na seno. Jdu doleva k vězení a vezmu si vlajku s tyčí. Vracím se zpět ke zvířeti (yak) a použiji cashcard na „licence plate“. Zvíře mě odveze na letiště.

14) Koupím si lístek do Kinshasa, po přiletu jdu ven z letiště a musím projít džunglí. Dostanu se do osady, dojdu až k šamanově chatrči a vstoupím dovnitř. Šamanovi dám golfovou hůl a on mě vyvede ven a spolu se dvěma domorodci zatančí u ohně tanec. Po tanci se pohupují nahoru a dolů. Musím si zapamatovat pořadí, ve kterém se pohupují. Jdu zpět džunglí na letiště. Zde si koupím letenku do Kaira.

15) Po přiletu přisednu do letadla do Miami. Z Miami letím do San Franciska a dále do Lima. Jdu ven a projdu džunglí. Použiju chlebové drobký na ptačí krmítko a použiju modrý krystal na ptáka. Tím se převtělím do ptáka. Letím doprava, až najdu ve skále vytesaný obličej. Letím do jeho levého oka, kde si vezmu svitek (scroll). Letím co nejrychleji k Zakovi a dám mu svitek. Přepnu na Zaka a utíkám džunglí na letiště.

16) Letím do Mexika, po přiletu projdu ven z letiště a projdu džunglí. Pak se dostanu na mýtinu se třemi vchody do chrámu. Projdu libovolným vchodem a uvnitř se řídím mapou Chrám v Mexiku.

17) Jdu do místnosti, kde je yellow card. Pomocí WHAT IS najdu a zapalovačem rozsvítím louče. Přepnu na Leslie. Jsem na Marsu, kde Melissa a Leslie čekají na mé povely. Otevřu dveře kosmické lodi a vstoupím dovnitř. Otevřu přihrádku a vezmu si pojistku (fuse) a cashcards. Použiju kyslíkový ventil (oxygen valve), vezmu si DAT (Digital Audio Tape) a vystoupím. Dám Melisse její cashcard a přepnu na Melissu.

18) Vlezu do kosmické lodi a zavřu dveře. Použiju kyslíkový ventil. Sundám si helmu a přepnu na Leslie. Jdu doleva k monolitu, použiju cashcard na otvor a počkám, až vypadne token, vezmu si jej. Jdu doprava do budovy a projdu vstupními dveřmi. Použiju token na metal plate, deska se otevře. Uvnitř je spálená pojistka, kterou vezmu a nahradím ji novou. Zavřu pojistkovou skříň.

19) Zavřu dveře na Mars a otevřu pravé dveře. Projdu jimi, sejmu z pravé skříňky vinylovou pásku

a skříň otevřu. Vezmu si baterku (flashlight). Jdu doprava k palandě a zatáhnu za pokrývku. Po uklidnění zvednu koště (broom alien). Jdu dále doprava, vezmu si žebřík. Vracím se zpět, zavřu za sebou dveře a vyjdu na Mars. Použiji koště na písek před budovou a tím očistím solární panely. Jdu doprava k velkému obličejí (huge face), použiji žebřík na dveře a zmáčknu tlačítka ve stejném pořadí, jako se pohupovali domorodci. Dveře se otevřou, zvednu žebřík a jdu kupředu do great chamber. Zde jdu doprava ke druhé velké soše, přečtu a zapamatuji si strange markings (diagram č.1). Přepnu zpět na Zaka.

20) Použiji krajon na strange markings sochy. Načrtnu diagram 1. Po dokreslení zmáčknu „Finished drawing“. Vezmu si crystal shard. Vyjdu ven ze dveří a najdu cestu zpět z chrámu. Projdu džunglí na letiště.

21) Koupím si letenku do Londýna a po přistání projdu dveřmi a jsem u Annie. Dám Annie svitek, vlajku, whisky, nůžky na drát a oba crystal shards. Přepnu na Annie.

22) Dám strážci whisky. Až strážce usne, vypnu vypínač a použiji nůžky na pletivo úplně vpravo. Projdu dírou a jdu ke kamenným kvádrům. Použiji oba crystal shards na altar stone. Použiji vlajku na altar stone a přečtu svitek. Tím vznikne žlutý krystal. Vezmu jej a jdu zpět k Zakovi. Přepnu na Zaka.

23) Jdu na letiště a letím do Miami. Koupím si zde letenku do Bermudského trojúhelníku a vstoupím do letadla. V letadle dostanu padák a po určité době mě vetřelci chytí do jejich kosmické lodě.

24) Zapamatuji si barvy, které pilot stlačí u zdi. Budu je potřebovat při návratu. Zmáčknu tlačítka u dveří, přijde vetřelec a vezme mě ke králi. Ihned, jakmile se budu moci pohybovat, dám králi kytaru. Vetřelec mě pak ukáže cestu ven. Nesmím překročit hraniční čáru na podlaze! Jdu zpět do králova pokoje, přečtu Lott-O-Dictor a poznamenám si číslo, které jsem viděl. Jdu zpět k barevným tlačítkům a zmáčknu je ve stejném pořadí, jako pilot. Jdu doleva od hraniční čáry a čekám.

25) Po chvíli padám dolů, použiji padák. Hned, jak dopadnu do vody, použiji kazoo. Objeví se delfín, použiji na něj modrý krystal. Jsem přetvářen do delfína.

26) Plavu doprava dolů, až k velkému plevelu, který kryje otvor do objektu. Odkryju otvor a vezmu si glowing object. Plavu rychle na povrch, glowing object dám Zakovi a přeměním se zpět na Zaka. Čekám, až mě zajmou vetřelci, dají mě do stroje na ztrátu paměti. Paměť zde sice ztratím, ale po čase se mi opět vrátí. Po propuštění jsem před TPC na 13. avenue.

27) Jdu do svého bytu, do ložnice. Použiji francouzák na podlahu pod kobercem. Použiji provaz (rope) na otvor, jdu dolů, dostanu se do tajné místnosti vetřelců. Jdu doleva ke skříňce a otevřu ji. Tím získám všechny věci, které mi vetřelci zabavili. Jdu zpět nahoru do ložnice a ven z domu.

28) Jdu doprava na 14. avenue, k Lous obchodu, vejdu dovnitř a koupím si lístek Lotto. Zadám číslo, které jsem si poznamenal v kosmické lodi. Jdu ven a přepnu na Leslie.

29) Jdu k prvním velkým dveřím vlevo, použiji žebřík na pedestal a provedu pick-up crystal sphere. Otevřou se velké dveře, vezmu si žebřík a projdu dovnitř. Zapnu baterku a jdu do generátorové místnosti. Zapnu oba vypínače, až se ručky dostanou do zeleného pole. Sundám si helmu a jdu do místnosti s mapou. Na zdi přečtu strange markings, tím získám diagram 2. Přepnu na Zaka.

30) Jdu opět do Lous krámu, kde mně majitel oznámí, že jsem vyhrál Lotto. Kdyby ještě nebyly známy výsledky, počkám chvíli venku. Vyhraju rovných 10 000. Jdu ven k autobusu, pomoci kazoo a cashcard se dostanu na letiště. Letím přes Miami do Kaira.

31) Jdu ven z letiště, jdu pořad doprava až ke Sfinze, najdu nohu s nápisi, použiji krajon na nápisy a načrtnu diagram 2. Otevřou se dveře. Projdu jimi a jdu do místnosti s tajným panelem. Hned, jak tam dojdu, přepnu na Annie.

32) Jdu na letiště, letím do Kaira, dojdu také do místnosti s tajným panelem. Zde přečtu hieroglyfy a podle rady zmáčknu tlačítka v daném pořadí. Otevře se stěna. Dám žlutý krystal Zakovi a přepnu na Zaka.

33) Použiju žlutý krajon na wallpaper map. Přečtu strange markings a zapamatuji si jej (diagram č.3). Vyjdu ze Sfingy a jdu na letiště. Letím do Kinshasa. Po doletu projdu džunglí až do vesnice. Vejdu do šamanovy chýše, dám mu žlutý krystal a on mi ukáže, jak s ním zacházet. Po chvíli se dostanu před chýši. Použiju žlutý krystal a Źuknu na Egypt.

34) Jsem teleportován do tajné místnosti nahoře v pyramidě, jdu doleva a zatáhnu lever na zdi. Přepnu na Annie. Vyjdu ven ze Sfingy a jdu doleva k pyramidě. Projdu dveřmi. Uvnitř je velká tma, najdu dveře. Projdu jimi a jdu úplně vlevo. Najdu schody a vyjdu po nich do tajné místnosti. Jsem u Zaka, zatáhnu lever, čímž se zavře spodní poklop a přepnu na Zaka.

35) Jdu doprostřed místnosti a použiju glowing object na base. Odstoupím od zařízení a použiju žlutý krystal, Źuknu na Lima. Vezmu si kandelábr, použiju žlutý krystal a přenesu se do Egypta. Jdu k zařízení a použiju kandelábr na glowing object. Nasadím si wetsuit a oxygen tank. Použiju duct tape na fishbowl. Nasadím si opáskovanou fishbowl, tím jsem oděn do kosmického obleku, odstoupím od stroje a použiju žlutý krystal.

36) NaŹuknu na Mars face. Použiju krajon na strange markings a načrtnu diagram 3. Otevřou se všechny dveře. Musím použít zapalovač, abych viděl zbarvení dveří. Vyjdu ven z bludiště, do great chamber, jdu do východu a po projití dveřmi jdu doleva k přistávací straně.

37) Přepnu na Melissu. Nasadím si helmu, vezmu si boombox (leží vpravo u předního skla), otevřu dveře a vystoupím. Přepnu na Zaka, vstoupím do kosmické lodi a zavřu za sebou dveře. Sundám si fishbowl a oxygen tank. Použiju oxygen valve a přepnu na Melissu.

38) Jdu doprava k velké tváři. Vstoupím do great chamber, vstoupím do prvních velkých dveří k pedestal. Přepnu na Leslie. Vyjdu z mapové místnosti a jdu k Melisse. Dám Melisse DAT a vynylovou pásku. Použiju Źebřík na pedestal a přepnu na Melissu. Použiju vynylovou pásku na DAT a potom DAT na boombox.

39) Zapnu boombox, zmáčknu RECORD a přepnu na Leslie. Zvednu crystal sphere, sejdu dolů a přepnu na Melissu. Vezmu si Źebřík, jdu ke druhým velkým dveřím, zapnu boombox, zmáčknu PLAY a dveře se otevřou. Projdu dveřmi a najdu další východ. Projdu jím. Vezmu si Ankh. Jdu zpět do great chamber a jdu doprava ke třetím velkým dveřím. Použiju Źebřík na pedestal a pomocí pick-up crystal sphere otevřu dveře. Vezmu si Źebřík.

40) Projdu dveřmi a najdu další východ. Projdu jím a použiju Ankh na panel. Zmizí silové pole. Zmáčknu tlačítka na stroji a dostanu zprávu. Vezmu si menší zlatý klíč a vrátím se zpět do great chamber. Jdu zpět k přistávací straně, pořád doleva až k monolitu.

41) Použiju cashcard na otvor a dostanu token. Přepnu na Leslie. Nasadím si helmu, jdu k monolitu, použiju token na tramvaj, která stojí opodál a vstoupím. Rychle přepnu na Melissu a použiju token na tramvaj. Vstoupím. Tram nás po chvíli doveze k pyramidě. Vystoupíme a jdeme ke vchodu do pyramidy. Leslie použije broom alien na hromadu písku před vchodem. Přepnu na Zaka.

42) Nasadím si oxygen tank a fishbowl. Otevřu dveře a vystoupím, jdu doleva k monolitu. Použiju cashcard na otvor a použiju token na tramvaj. Po příjezdu k pyramidě jdu ke vchodu do pyramidy. Použiju Bobbypin sign v klíčové dírce, otevřou se dveře. Vejdu a pomocí WHAT IS najdu východ, projdu jím, jdu pořád doleva až na doraz.

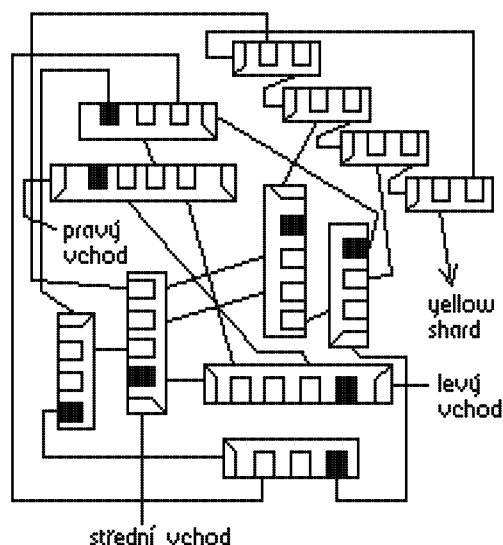
43) Přepnu na Melissu. Dojdu k Zakovi a přepnu na Leslie. Jdu k sarkofágovým nohám a zatlačím na ně. Přepnu na Zaka.

44) Jdu po schodech, které jsou přímo proti mně. Přepnu na Melissu a vyjdu také po schodech. Přepnu na Leslie. Poodstoupím od nohou doleva. Přepnu na Zaka. Postavím se před bílý krystal a přepnu na Melissu. Jdu ke krabičce na zdi, použiju zlatý klíč na krabičku a zmáčknu tlačítko. Přepnu na Zaka.

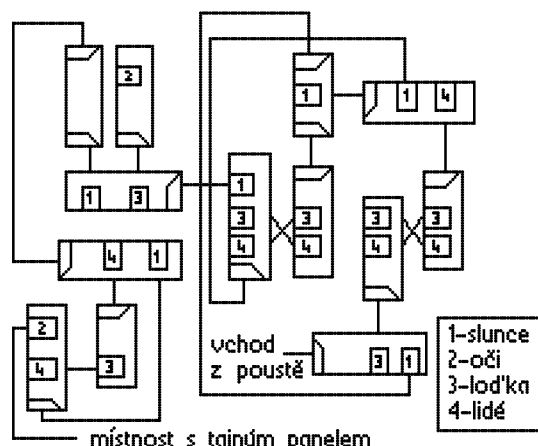
45) Rychle si vezmu bílý krystal. Pak použiju žlutý krystal a ťuknu na Egypt. Sundám si fishbowl a oxygen tank. Jdu ke stroji, použiju kandelábr na žlutý krystal a dále použiju bílý a modrý krystal na kandelábr. Jdu k vypínači (vpravo od stroje) a zapnu jej. Přepnu na Annie a zapnu tlačítko (vlevo od stroje).

**Tím je svět osvobozen jednou provždy !!!**

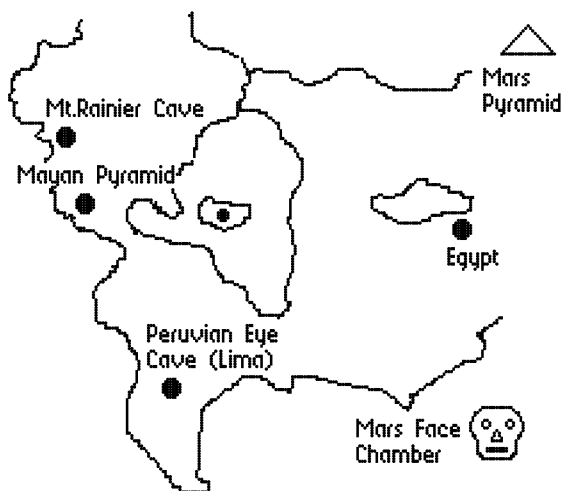
### Mapa 1 - Chrám v Mexiku



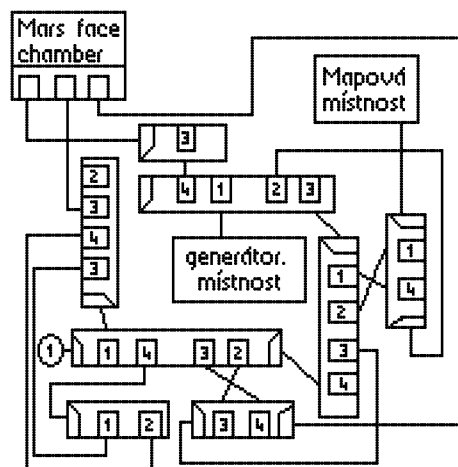
### Mapa 2 - Sfinga



### Mapa 3 - Schéma teleportace



### Mapa 4 - Mars



① - vchod z Great Chamber  
1 - červená 2 - modrá 3 - zelená 4 - žlutá





# VISA CODE



## Section 2

	A	B	C	D	E	F	G
1	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□%	□%□□
2	□%□□	□%□+	□□□+	□□□%	□□□□	□□+□	□□□□
3	□□+%	□□□□	□□+□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□
4	□□□□	□%□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□+
5	+□□+	□+□+	□□□%	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□
6	□□□%	□%□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□	□□□□
7	□□+□	□□□□	□□+□	□%□□	□□□□	□□+□	□□□+
8	□□□+	+□□+	□□□%	□%□%	□+□□	□□□□	+□□□
9	□□□%	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□+□	□□□□
10	□□+□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□+□	+□□+
11	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□%	□□□□
12	□□□□	□%□+	□□□+	□□□%	□□□□	□□+□	□+□□
13	□□+%	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
14	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□%□□	□%□+
15	□□□□	□□□□	□%□□	□□□□	+□□+	□□+%	□□□□
16	□□+□	□%□□	□□□+	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□
17	□□□%	□□□%	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
18	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□+□	□□□+
19	+□□□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□+	□□□%	□□□%
20	□□□□	□□□□	□□□+	+□□+	□□□%	□%□□	□%□□
21	□%□□	□□□□	□%□%	□□□□	+□□□	□□+□	□□□□
22	□□+□	□□□□	□□□+	+□□□	□□□□	□□□□	□+□□
23	□%□□	□□□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□+	□□□%
24	□%□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□%	□□+□	□□□□
25	□□□+	□□□□	□□+%	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□
26	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□	□+□□	□□□□	□%□□
27	□□□□	□+□□	□%□□	□%□□	□□□□	□□+□	□□+%
28	□□+□	□□□□	□□□+	+□□+	□%□%	□□□□	□+□□
29	+□□+	□□□+	□□□%	□+□%	□□□□	□□□□	□□□□
30	□%□%	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□	□□□□





# VISA CODE



## Section 3

	A	B	C	D	E	F	G
1	□□□□	田+++田	□□□□	□□+□	□□□□	□□%+	□□□□
2	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	%+□+	□+□□	□□□□
3	□□□□	□□□+	□□□+	%□□□	□□□□	□□□□	□□+□
4	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
5	□□□□	□□+□	□□□□	%□++	□□+□	□□□□	+□□□
6	□□□+	%□□□	□□□□	□□□□	□+□□	□+□□	□+□□
7	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	+□□□	□□□□	□□+□
8	□□□□	□□+□	□□□□	□□++	□□□□	□□□□	□□□□
9	□□□+	□□□□	%□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
10	□□□□	□□□□	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
11	□□□□	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	+□□+	%□□□
12	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□+	□□□□	□□□□
13	□+□□	□□□+	+□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
14	□□□□	□□+□	□□□□	+□+□	%□□□	□□□□	□□□□
15	□□□□	□□□□	%+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+
16	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
17	□□□□	□□++	□□□+	□□□□	□□□□	+□□□	+□□□
18	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
19	□+□□	□□□□	+□□□	%□□□	□□□□	□□□□	□□++
20	□□□□	%□+□	□□□□	□□+□	□□□+	□□□□	□□□□
21	□□□□	□□□+	□□□+	%□□□	□□□□	□□□□	□□□□
22	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□+□
23	□□□□	□□+□	□□□□	□++□	□□□□	□□□□	□□+□
24	□+□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	%□□+	□□□□
25	□□□□	□□□□	□□□□	□□□+	□□□□	□□□□	□□+□
26	□□□+	□□+□	□□□□	□□+□	□□□□	□□□□	□□□□
27	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□
28	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	+□□+	□□+□
29	□□□□	□□+□	□□□□	□□++	□□□□	□□□□	□□□□
30	+□□+	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□





# VISA CODE



## Section 5

	A	B	C	D	E	F	G
1	□□++	□□田%	□□+%	□□田□	+□%□	%□田田	+□田田
2	□□□□	□田□□	□□□□	□%□□	□%田田	□%□□	□□田田
3	□□□□	□□田田	□田□田	□□田□	□□田田	□□++	□□田%
4	□□+□	□□田田	□田+田	+□田+	%□%□	田□□□	□+□□
5	□□+□	□□田田	□□+□	□□田田	%□%□	田□□□	□□田田
6	+□□田	□+□田	□□□□	□□□□	□%田田	□%□+	□%田%
7	□%□□	□□田田	□田□田	□□田+	□□田%	□□+□	□□田田
8	□□+□	□□田田	□□田田	田□田田	□□%□	□□田田	田□田田
9	□□田田	+□□田	□□□□	□+□□	□□田田	□□□+	□□田%
10	□□□□	□□田田	□%□□	田%田+	□□田%	田□+□	□□田田
11	□□++	田□田%	□□+%	□□田□	□□%□	□□田田	□%田田
12	□□□□	□□□□	□□□□	□+□□	□+田田	□□□□	田□田田
13	□%□□	□%田田	□□□□	□□□□	□□田田	%□++	□□田%
14	□□+□	□□田田	□□+田	+□田+	□□%□	□□□□	□□田□
15	%□□+	□+□+	□□□%	□田□%	□□□□	□□□□	□□田田
16	□□□%	□□田田	□%□□	□%田田	田+□田	□□+□	□□田田
17	□□+□	田+田田	□□+田	%□田□	田□%□	+□□+	□□田+
18	□□□□	□□田田	□□□□	□+□□	%□+□	□□□%	□□□□
19	□%□□	□%田+	□□□+	□□田%	□□□□	□□+□	□□田田
20	□□+□	□□田□	□□+□	+□田田	%□%□	□□□□	□□□□
21	□□□□	□+□□	□□□□	□□田田	□□田□	□□□□	□□田+
22	□□□□	□□□□	□□□□	□%田田	田□□+	□□+□	□□田□
23	□□+□	□□田+	%□++	□□田%	□□□□	+□□□	□%□□
24	田□□%	%□田%	□□□□	□+□□	□+田田	□+□田	%□田□
25	□%□□	□%田田	+□□□	□□田田	□□□□	□□+□	田□+□
26	+□+□	□□田田	□□+□	□□田田	田□%+	□□□%	□□□%
27	□□□□	□+□□	+□□+	田□□+	□□田%	□□□□	□□田田
28	□□□+	□□田%	□□□%	□%田□	□□□□	□□+□	□□田田
29	□□+□	□□田田	□□+□	□□田田	□□%□	□□□□	□%□□



# VISA CODE



## Section 6

	A	B	C	D	E	F	G
1	+□□□	□%□■	□□□■	■□□+	■□□%	□□□□	□□+□
2	■□□+	■□+%	□□□%	□□+□	■□□□	□+%□	□□□□
3	□□%□	+□□□	□□%□	■□□□	□+□□	■□□□	□□□■
4	□□□□	□□□□	□%□□	■□□□	□□□□	+□□+	■□+%
5	□□□+	■□□%	□+□%	■□□□	□□□□	□□□□	%□+□
6	□□□□	■□+□	■□□□	■□+□	□□□□	□□%■	□□□+
7	□+%□	□□□□	■□%□	■□□□	□□□□	□□□+	□□□%
8	□+□+	%□□%	■□□%	■□□□	■□□□	□□□□	■□+□
9	□□□□	■□+□	+□□□	■+□□	□□□□	■□%■	■□□+
10	□□%□	□□□□	%□%□	□□□□	■□□□	■□□+	%□□%
11	■□□□	□□□□	□%□□	%□□+	■□□%	□□□□	□□+□
12	+□□+	■□+%	□□□%	■□+□	■□□□	□□%□	■□□□
13	□□%□	□□□□	■□%□	□+□□	■+□□	□+□□	■□□■
14	□□□□	□%□□	□□□□	■□□□	■□□□	+□□+	■□+%
15	■□□□	□□+■	■□□□	□□+□	■□□%	■□%□	■□□□
16	■□%+	□□□%	■□%□	■□□□	□□□□	■□□□	■□□□
17	□□□%	■□□□	■□□□	□%□□	□%□□	%□□□	■□+■
18	+□□□	%□+□	■□□□	■□□□	■□□□	■□%+	■□□%
19	■□%□	■□□□	□□%■	■□□+	□+□+	□+□%	□□□□
20	■□□□	■□□+	■□□+	■□□%	□□□□	■□□□	■□+□
21	□□□%	□□+□	□□□□	□□+□	■+□□	□□%□	■□□□
22	□□%□	■+□□	□□%□	■□□□	□□□□	■□□□	□□□+
23	□□□□	■□□□	□□□□	■□□□	■□□+	■□□%	□□+□
24	■□□□	■□+□	□□□+	■□+%	□□□□	■□%□	□□□□
25	%□%□	□□□□	■□□□	■□□□	■+□□	■+□□	□□□□
26	□%□□	■□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	%□+□
27	■□□□	■□+□	%□□□	■□+■	+□□+	■□%□	□□□□
28	■□%■	%□□+	■□%+	■□□%	■□□%	□□□□	□□□□
29	+□□+	□□□%	■□□%	■□□□	□%□□	■+□□	■□+□
30	■□□□	■□+□	■□□□	■□+□	%□□□	□□%■	+□□+

