



Copyright © 1997 Cyan, Inc. e Broderbund Software, Inc.
Todos os direitos reservados. Red Orb Entertainment e o logo Red Orb são marcas de Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment é uma divisão de Broderbund Software, Inc. Riven, Myst, Cyan e o logo Cyan são marcas ou marcas registradas de Cyan, Inc.

RIVEN™

A SEQUÊNCIA DE MYST®

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu PC game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela do monitor.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize o menor monitor possível para jogar.

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando computador.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do computador. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

Nºco 325360711

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Av. Dr Alberto Jackson Byington, 3200 - Jardim Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - Lapa
São Paulo - SP - CEP 05038-000 - Tel. (011) 861-5421

cdsuporte@tectoy.com.br

Huffman, Wendy
Johnson, Deanna Jordt,
David Kessler, Hendryk
Lasak, M.W. Mantle
Sue Olsen, Sher Ripley,
Mike Salvadore, Richard
Seaman, Dabney
Standley, Ted Simon, Lisa
Ward, Harry Wilker,
Jeanne Winding, Eric
Winkler, Carlos Zubiate,
Broderbund Sales Force,
Berkeley Sound Artists,
Frankel & Company,
Organic Online, Inc.,
RD/Fox Advertising,
Saatchi & Saatchi
Advertising

Equipe PVR / Diretor

Steve Kotton de
Fotografia

**Gerente Produção de
Ação**

Renee Jensen

Camera Assistente

James Pusch

Gaffer

Mike Van Dine

Grip

Alex Robinson

Operador

Sprague Anderson

Audio

Robert Tachories

Operador de Vídeo

Wayne Cory

Jeff Piccinini

Maquiagem

Nancie Marsalis

Joeann Edmonds

Assistente de

Guarda-Roupa

Pamela Buss

Continuidade da Ação

Pat Burke

David Van Woert

Editor da Ação

Michael Albanese

Aldo DiVergilio

Editor Assistente

Vince Oresman

**Capturação de Vídeo
Digital**

J. Anthony Ruffo

Derek Gatlin

Gerente de Operação

Steve Manke

**Coordenador de Pós
Produção**

Laurie Lamson

**Design de Som Adicional
para O'Donnell/
Salvatore Music**

Paul Heitsch, John

Binder, Mark Devos,

Brian Jennings, Sean

Richards, Jeff Krajewski

(cortesia de Fuse Music
and Design, Chicago, IL)

POR FAVOR NÃO FAÇA CÓPIAS ILEGAIS

O programa que você está usando foi feito através do esforço de uma série de pessoas: designers, artistas, produtores, programadores, distribuidores, vendedores e outros profissionais dedicados.

Os custos de se desenvolver este e outros programas são compensados através das vendas dos programas. A duplicação desautorizada de programas de computadores pessoais aumenta o custo para todos os usuários legítimos.

O programa é produzido dentro das leis. Fazer uma cópia de um programa por qualquer razão que não seja para suporte, é uma violação das leis. Indivíduos que fazem cópias desautorizadas de programas estão sujeitos a penalidades civis e criminais.

Broderbound Software Inc. apóia os esforços da indústria para lutar contra cópias ilegais de programas de computadores pessoais.

Denuncie violações de cópias para:

SPA

1730 M Street. NW

Washington. DC 20036

(202) 452-1600 (EUA)

Talvez você se lembre da última conversa com Atrus – enquanto ele estava sentado naquele quarto antigo, constantemente escrevendo no volume que estava à sua frente. Ele conversou com você, até protestou com você, a respeito do filho dele, mas ainda, sua mente parecia ocupada com outra coisa, que o preocupava. Ele estava aguentando um tremendo peso, e ele até falou a respeito de um outro inimigo...

MENSAGEM DOS CRIADORES

Bem, aqui estamos nós novamente. Para alguns de vocês, está será uma nova jornada, para outros será apenas uma continuação após uma pequena pausa. De qualquer maneira, o que você está prestes a presenciar, é o resultado de nosso sangue, suor e lágrimas durante os últimos quatro anos (tudo bem, talvez não sangue).

Riven foi projetado para ser uma experiência envolvente. Portanto feche a porta, abaixe as luzes, aumente o som, sente-se em uma cadeira confortável, e deixe-se envolver dentro do mundo de Riven.

E, pelo amor de deus, use fones de ouvido ou um bom auto falante!

Sinceramente,

A equipe de desenvolvimento Riven

Programadores de Sistemas

Glenn Axworthy
Scott Henderson
Bob Gulian
Michael Zaks

Programadores de Ferramentas de Produção

Esteban Ahn
Andrew Kay
Peter Van Gorder

Programador de Instalação

Kent Daniels
Fred Campbell

Programador de MMX

Davis Frank

Gerente de Marketing Senior

Bruce Friedrichs

Coordenador de Marketing

Valerie Schuldheiz
Deanne Waltz

Design da Embalagem

Cyan
Tolleson Design

Ilustração da Embalagem

Cyan

Relações Públicas

Connors Communications

Merchandising de Vendas

Lisa Dawson

Coordenação do Site na Rede

Angie Simas

Líderes da Equipe de Garantia de Qualidade

Warren Yamashita
Juan Manuel Torres
Jeffrey Zemark

Equipe GQ

Jennifer Winter
Sean Hamilton Alexander
Julia Thiel
Inga Pedersen

Gerente de GQ

Rodrigo Silveira
Kirk Roulston
Erik Spencer

Revisão da Documentação

Anne Sete
Karen Lamoreux
Inga Pedersen

Líder dos Testes Automatizados GQ

Mike Taber
Barry Burris

Compressão de Audio MPEG2

QDesign Corporation
Vancouver, BC, Canada

Agradecimentos Especiais para

Joyce Anderson, Joe Boyd, Jeff Clayton, Mike Dooley, Carol Dickason, Ken Goldstein, Jim Goodkind, Rod Haden, Dana Henry, Kerry

A equipe original de **Myst** John Miller/Symplex Systems, Kass Kapsiak, Katie Fisher, Rhode Island Historical Society

A cidade de Santa Fé, Novo México.

Agradecimentos Especiais para

A equipe de Cyan. Seus esforços foram sobre-humanos. Obrigado por se importarem com esse projeto!

As famílias e os amados de todos proximamente associados, por viverem o inferno conosco.

Agradecimentos mais que Especiais para

Debbie, Kinslee, Kerry e Kara Miller; Beth, Alexander, Grace e Abraham Miller; e Kate, Helen e Evie Vander Wende. Nós os amamos e não poderíamos ter conseguido sem vocês!

Robyn e Rand gostariam de agradecer aos seus pais, Ronald e Barbara, por seu suporte emocional e espiritual e pelo seu amor infalível.

E Richard gostaria de agradecer seus pais Garry e Evelyn – Eu devo tudo à vocês, mas não se preocupem, eu os pagarei de volta algum dia.

BRODERBUND SOFTWARE/ RED ORB ENTERTAINMENT

Programador Chefe

Bem Ceschi
Allan Young

Programador de Aplicações

Frankie Ford
Ed Rose
Samir Ramji

Diretor de Programação

Jeffrey Charvatt
Grace Kim

Editor Executivo

Laurie Strand

Gerente de Produção Senior

Dennis Leahy

Gerente de Produção

Matt O'Hara

Assistente de Produção de Gerente

Ralph Marsh
Projetista Chefe de Som
Tim Larkin

Assistente de Projeto de Som

Brian Walker

Processamento de Som

Ralph Marsh

Processamento de Vídeo

Scott Aronian

Programador de QuickTime

Mike Foulger

CONTEÚDO

Iniciando / Instruções de Instalação	4
Jogando Riven	8
Teclas de Referência	11
Resolvendo Problemas (Troubleshooting)	12
Créditos	16

INICIANDO



Especificações* Técnicas para Windows

- Windows 95
- 100Mhz Pentium ou superior
- 16 MB de RAM
- Mínimo de 75 MB de espaço no disco rígido
- Drive de CD-ROM de velocidade quádrupla ou superior
- Monitor de 640X800, High Color
- Acessório de som compatível com Windows
- Placas de som e de vídeo compatíveis com DirectX**

* Configuração do Sistema:

Pode necessitar ajustes mínimos quanto à configuração do seu sistema operacional, espaço de disco rígido adicional, e/ou atualizações dos drivers de seus hardwares.

** Se você tiver problemas com a instalação ou compatibilidade de DirectX em seu computador, por favor consulte o fabricante de seu computador ou de sua placa de som e de vídeo para os drivers compatíveis com DirectX mais recentes. Você pode também checar a página da Microsoft na Internet para mais informações.

Prisioneiro Ernie Whitecloud
Leira (Keta) Kate Vander Wende
Garoto da vila Micah Biggs
Escriba Tony Fryman
Garota na selva Sydney Wakan
Escolta Ryan Miller

Ação ao vivo Filmada por
PVR, San Francisco, CA

Assistente do Gerente de Produção
Bonnie Staub

Administrador do Sistema
John Biggs

Gerente da Produção Adicional
Dennis Leahy

Assistente Técnico CG
Eric Arnold

Diários Escritos por
Richard Vander Wende e
Tim Greenberg

Diário de Catherine escrito por
Mary Anderson

Assistência do Elenco
Belinda Hunt
Kinslee Miller
Ryan Miller

Figurino
Catherine Hunt

Modelo do Background (Cenário) de D'ni (de Myst)
Chuck Carter

Ilustrações da Sala do Portão
Richard Downs

Gehn Age Sky
Matte World Digital

Perucas
Joyce Degenfelder

Figurino
Kauffman-Davis Studios
Seattle Opera

Construção
Seattle Opera

Construções Adicionais
Gaye Gardner
Robert Bovil
Cour Dain
Joseph Fisher
Studio 7

Suporte Adicional Cyan
Chris Brandkamp
Al Carlson
Heather Ferguson-Gady
Byron "Loco" Heinemann
Mark Klammer
Jeff Oswaldt

Agradecimentos especiais para
Todos que jogaram **Myst - Riven** existe por causa de vocês!

Todos da Broderbund, especialmente Dennis Leahy e Laurie Strand.
Todos da Sunsoft, Inc., especialmente Masami Maeda e Kiharu Yoshida.

CRÉDITOS

CYAN

Projetado e Dirigido por
Robyn Miller e Richard
Vander Wende

Produzido por
Rand Miller

Gerente de Produção
Tony Fryman

**Líder de Programação e
Historiador D'ni**
Richard A. Watson

Diretor de Produção CG
Joshua A. Staub

Artistas/Animadores CG
Jason Baskett

Michael Bostick
Tony Davidson
Jeremy Engleman
Robin Higgin-Foley
Robert Grace
Tim Greenberg
Joshua A. Staub
Bret St. Clair

Diretor Técnico CG

Karl Stiefvater
Shaders by Lume, Inc.

Animação CG Adicional
Patrick Faille
Eric Vignola

**Composição Adicional
CG e Montagem**
Michael Sheets

**Engenheiro de
Programação dos Efeitos**
Mark DeForest

**Engenheiro de pós
Produção e Programação
Adicional**
Ryan Miller

Design do Jogo
Rand Miller
Robyn Miller
Richard Vander Wende e
Joshua A. Staub
Richard Watson

Líder do Projeto de Som
Tim Larkin

Projeto de Som e Ação
Martin O'Donnell
Michael Salvatori
O'Donnell/Salvatori
Music, Chicago, IL

**Música Composta e
Produzida por**
Robyn Miller

**Engenheiro de Música e
Design Adicional de Som**
Chris Brandkamp

**Segmentos de Ação
Escritos e Dirigidos por**
Richard Vander Wende e
Tim Greenberg

Elenco
Gehn John Keston
Catherine Sheila Goold
Atrus Rand Miller
Nelah Christine Steel
Guarda de Gehn Vicente
 Ramos

Instruções para Instalação em Windows 95



Para Instalar

- Inicie o Windows 95.
- Introduza o CD 1 de **Riven** no drive de CD-ROM.
- A janela de iniciação de **Riven** deve aparecer.
- Clique em Install e siga as instruções que aparecerem na tela.

Caso a janela de iniciação de **Riven** não aparecer automaticamente na tela, você pode instalar o programa manualmente:

- Clique em Iniciar e selecione Executar.
- Digite D:\SETUP.EXE na linha Open. (Se o seu drive de CD-ROM usa uma letra diferente de D, substitua o D por essa letra).
- Clique no botão de OK e siga as instruções que aparecerem na tela para instalar **Riven**.

Para Jogar

Após instalar corretamente o programa, clique no botão Run na janela de iniciação de **Riven** para iniciar o programa. A janela de abertura de **Riven** geralmente aparecerá toda vez que você introduzir o disco 1 de **Riven**.

Se a janela de iniciação de **Riven** não aparecer automaticamente na tela:

- Inicie o Windows 95.
- Clique no botão de Iniciar, selecione Programas e depois **Riven**.
- Clique no menu de opções de **Riven** para iniciar o programa.

Para Remover

Caso você precise remover **Riven**, inicie o Windows 95. Clique o botão Iniciar, vá para Configurações, e depois clique no ícone Painel de Controle. Clique no ícone de Adicionar/Remover Programas. Clique Instalar/Desinstalar e selecione **Riven** da lista de programas. Clique em Adicionar/Remover Programas e clique em Sim para remover o programa.



A Equipe Cyan

selecione **Nova Pasta**. Nomeie a nova pasta de **QuickTime** (for Riven). Clique na pasta de **Extensões** para abri-la. Arraste o **QuickTime2.5** da pasta de extensões para a pasta **QuickTime** (for Riven). Repita o último passo se necessário para levar qualquer outra extensão de **QuickTime 2.5**.

Quando **QuickTime 2.5** estiver desativado, você poderá reinstalar sua versão antiga de **QuickTime**. Novamente localize a pasta do sistema. Clique no ícone correspondente para abrir a pasta e localizar a pasta **QuickTime™** (Old Version) e clique nessa pasta para abri-la. Localize a pasta de **Extensões** dentro da janela da **Pasta do Sistema** e arraste os arquivos da pasta de **QuickTime™** (Older Version) para o ícone da pasta de **Extensões**. **Nota:** Caso você reinstale a versão antiga, **Riven** não rodará mais. Você precisará fazer um **Custom Install** (Instalação Padrão) antes de rodar **Riven** novamente.

Para fazer um Custom Install, introduza o disco 1 de **Riven** em seu drive de CD-ROM e clique o ícone do disco 1 de **Riven**. Clique no ícone **Installer** para iniciar o programa de instalação. Clique no botão de **Continue** para ler o arquivo **ReadMe**. Selecione **Custom Install** do menu na parte superior esquerda da janela de instalação. Clique o quadro pequeno próximo do item **QuickTime 2.5 Components** na lista de itens que podem ser instalados. Certifique-se de que você está instalando para o disco rígido onde sua **Pasta do Sistema** está localizada clicando em **Switch Disk** até que o disco rígido seja selecionado. Clique em **Install**. Reinicie seu computador quando a instalação terminar.



14



Especificações Técnicas* para Macintosh®



- Mac™ OS
- Sistema 7.5 ou superior
- PowerPC de 95 Mhz ou superior
- 9MB de RAM livres
- Mínimo de 65MB de espaço no disco rígido
- Drive de CD-ROM de velocidade quádrupla ou superior
- Monitor de 640X480, milhares de cores

*Configuração do Sistema:

Pode necessitar de ajustes mínimos quanto à configuração do sistema operacional, espaço no disco rígido, e/ou atualizações dos drivers de seus hardwares.

Instruções para Instalação em Mac™ OS

Introduzir o disco 1 de **Riven** no drive de CD-ROM. Clique no ícone do disco 1 de **Riven**, depois clique no ícone **Riven Installer** para iniciar o programa de instalação. Clique em **Continue** para ler o arquivo ReadMe. Quando terminar de fazer isso, clique o botão **Continue** novamente. Certifique-se de que o menu **Riven Installer** no canto superior esquerdo da tela esteja ajustado em **Easy Install**. Selecione o disco rígido onde você quer que **Riven** seja instalado clicando em **Switch Disk** até que o disco rígido correto esteja selecionado. Clique no botão **Install**. Reinicie o seu computador quando a instalação estiver terminada.

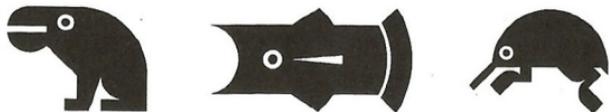
7

Para Jogar

Para jogar **Riven**, ache a pasta **Riven**, clique na pasta para abri-la, depois clique no ícone **Riven** para começar o jogo.

Para Remover

Caso você precise remover **Riven**, simplesmente arraste a pasta de **Riven** até a lixeira, e esvazie-a.



JOGANDO RIVEN

Um antigo provérbio D'ni diz, "Faça suas perguntas, e você achará respostas." **Riven** é uma continuação da história do CD-ROM de **Myst** e dos romances **Myst**: O segredo de **Riven** é que não existem segredos! Perca-se na beleza destes mundos, e pense como se você realmente estivesse lá. Use o tempo para explorar, e preste muita atenção aos detalhes dos mundos; não despreze nada. Fazer anotações pode ajudá-lo a lembrar de dicas importantes e informações que você encontra no caminho. Pense no que você viu em outras partes de **Riven** e coloque em sequência lógica as coisas que você sabe.



Para reativar a janela de iniciação, introduza o disco 1 de **Riven** no drive de CD-ROM. Quando o programa começar, imediatamente aperte **Ctrl + F4** para sair. Clique duas vezes no ícone **Meu Computador** no Windows 95. Clique no ícone do CD de **Riven** com o botão direito do mouse e selecione **AutoPlay Dialog**. Clique no quadro na parte inferior da janela de iniciação onde está escrito "Show this window the next time you insert the CD" para que uma marca seja posta lá. Clique em **Run** para iniciar o programa.

Mac OS

Para que **Riven** funcione corretamente, o software de seu sistema deve incluir os seguintes componentes **QuickTime 2.5** na pasta de **Extensões**.

QuickTime™
QuickTime™ Musical Instruments
QuickTime™ PowerPlug
Sound Manager (versão 3.2.1)



Durante o processo de instalação, esses arquivos devem ser instalados na pasta de **Extensões**. Se o programa de instalação de **Riven** encontrar versões mais novas desses arquivos, ele o mandará salvar os arquivos antigos. Quando os arquivos de **QuickTime 2.5** forem instalados, qualquer versão mais antiga será salva numa pasta chamada **QuickTime™ (old version)** que pode ser encontrada na **Pasta do Sistema**.

Se por alguma razão você precisar reinstalar as versões antigas de **QuickTime**, você precisará desativar **QuickTime 2.5** manualmente. Para isso, clique no ícone do disco rígido. Na janela que aparecer, clique no ícone da **Pasta do Sistema**. Quando a próxima janela abrir, abra o menu de arquivos e

	Windows	Mac	
New	Ctrl + N	⌘ - N	Iniciar um jogo
Open...	Ctrl + O	⌘ - O	Recuperar um jogo salvo
Save	Ctrl + S	⌘ - S	Salvar o jogo
Save As...			Salvar o jogo em andamento usando um novo nome
Exit/Quit	Atl + F4	⌘ - Q	Sair



RESOLVENDO PROBLEMAS (TROUBLESHOOTING)

Windows 95

A janela de iniciação aparecerá geralmente quando o disco 1 de **Riven** for introduzido. Se você preferir começar **Riven** sem passar por essa tela, clique no quadro na parte inferior da janela de iniciação onde está escrito "Show this window next time you insert the CD" para que a marca seja removida. Da próxima vez que o CD for introduzido, o programa começará automaticamente. (**Nota:** Esta característica não está disponível caso a janela de iniciação de **Riven** não apareça automaticamente quando o disco 1 for introduzido pela primeira vez.)

Movendo-se

Básico:

Mover-se por **Riven** é simples e intuitivo. Posicione o cursor sobre o lugar que você deseja ir e clique. Quando quiser ir adiante, clique próximo do centro da tela. Quando quiser virar para a esquerda ou para a direita, clique do lado esquerdo ou direito da visão.

Detalhes:

Você é capaz de ir para a maioria dos locais levando a mão para a esquerda ou para a direita da visão e clicando. Quando a mão começar a apontar para a esquerda ou para a direita com um dedo torto , clicando o fará virar 180° naquela direção. É também possível olhar ou mover-se para cima ou para baixo em alguns lugares. Nessas situações, quando o cursor estiver na parte de baixo ou de cima da tela, a mão normal, com o dedão estendido , se tornará uma mão que aponta para cima ou para baixo com o dedão flexionado . Em algumas localidades, quando você estiver próximo demais de um objeto, clicando ao lado do objeto fará com que você recue um passo. Algumas áreas não são acessíveis. Clicando sobre essas áreas não fará efeito, indicando que elas são áreas inválidas e que não contêm nenhuma informação importante.

Modo Zip:

Riven possui um modo Zip que o transporta rapidamente a locais que você já esteve. Quando o modo Zip estiver selecionado no **menu de opções**, o cursor se tornará um raio  quando estiver sobre certos objetos ou áreas. Clicando o mouse o transportará para essas áreas imediatamente, pulando todas as áreas no caminho. Você só pode fazer isso com locais onde você já esteve. Cuidado, se você usar o modo Zip cedo demais ou sem cuidado, você poderá perder alguns detalhes das áreas que você estiver pulando.

Manipulando Objetos

Básico:

Se você quiser examinar ou usar um objeto, simplesmente clique nele ou clique e arraste-o.

Detalhes:

Clicando sobre um objeto ou trará o objeto para mais perto de você, ou levará você para mais perto do objeto. Se o objeto for funcional, clicando sobre ele poderá ativá-lo ou manipulá-lo (como ligando um botão ou virando as páginas de um livro). Se o objeto não for importante, clicando sobre ele não terá nenhum efeito.

Também é possível mover alguns objetos, como botões e alavancas, arrastando-as. Se um objeto pode ser arrastado, o cursor normal virará uma mão aberta . Quando você clicar sobre o objeto, o cursor se tornará uma mão agarrando  e você poderá mover o objeto.

Existem alguns objetos que podem ser apanhados e levados com você. Quando um desses objetos for selecionado, ele automaticamente estará com você. Para ter acesso a um objeto que você apanhou, leve o cursor para a parte negra na parte inferior da tela. Os itens que você possui aparecerão; clique em qualquer um deles para usá-lo ou examiná-lo. Quando você terminar de usá-lo ou examiná-lo, clique em qualquer um dos lados do objeto para guardá-lo.

Para pular para o fim de alguma animação, aperte a barra de espaço. Mas assim como o modo Zip, tenha cuidado para não pular alguma informação importante.

TECLAS DE REFERÊNCIA

Para ver ou guardar a barra de menu:

Usuários de Windows: segure a tecla **Ctrl** apertada e aperte **espaço**, ou clique próximo do topo da tela.

Usuários de Macintosh: Segure a tecla **Command** () apertada e aperte o **espaço**, ou clique próximo ao topo da tela.