

Secreta

PC

■ Dicas: Redneck Rampage



Acompanha jogo completo

Versão aprimorada:

- Som remasterizado
- Gráficos de 24 bits

Apenas R\$ 9,90

MYST

MASTERPIECE EDITION

Você está sozinho em uma ilha misteriosa. Decifre seus enigmas e entre em uma trama emocionante, que transcende os limites do tempo e do espaço.

■ Rainbow Six: Covert Ops

■ Settlers III

■ Especial: passo-a-passo do jogo O Caminho para El Dorado

■ No CD: vídeo do Myst III

Acompanha um CD-ROM com jogo completo

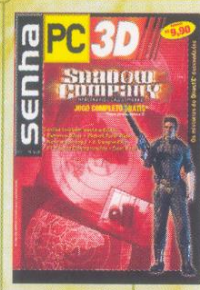


Grátis!
2 meses de acesso à Internet pela America Online



R\$ 9,90

Um olhar diferente sobre o mundo



senha **PC**
www.senhapc.com.br

Os melhores jogos para seu computador

UM CERTO MISTÉRIO NO AR

Você está prestes a iniciar uma aventura por outras dimensões. Nesta edição, a *Senha PC* traz um jogo marcante na história dos games: o *Myst*, um grande sucesso de público. Nele, é preciso viajar por mundos fantásticos a fim de desvendar um grande mistério que perdura há anos, rompendo os limites entre fantasia e realidade.

Esta versão do *Myst* é uma verdadeira obra-prima, pois vem com recursos adicionais, como um guia digital para ajudá-lo a elucidar os enigmas mais intrincados. Além disso, os gráficos e o som foram aperfeiçoados, ampliando o realismo do jogo. Nos momentos mais tensos da aventura, a trilha sonora remasterizada faz qualquer um tremer na frente do computador!

O temor do desconhecido é um sentimento presente também no *Settlers III*. Não deixe de conferir a reportagem sobre esse jogo. Você vai ver que muita fé é necessária para superar as grandes dificuldades impostas pelo destino, mesmo que elas sejam virtuais. Trata-se, ainda, de uma boa oportunidade para exercitar os neurônios – os deuses estão cada vez mais exigentes, e para sobreviver é preciso elaborar planos infalíveis.

E tem mais novidades por aí! Presenteamos nossos leitores com superdicas para dois jogos quentíssimos: *O Caminho para El Dorado* e *Redneck Rampage*. O primeiro foi baseado no desenho animado que encheu as telonas de cinema, inspirado na lenda da cidade de ouro. Já o *Redneck*, jogo completo da *Senha PC* número 15, concentra seu ponto forte na ação. Com as dicas que nós preparamos, vai ser moleza botar aqueles alienígenas mutantes para correr. Não há tempo a perder. Os seres superiores costumam ser impiedosos!

Rainbow Six: Covert Ops • 6
com a palavra, o leitor
comande ações antiterroristas

Settlers III • 7
povos em guerra

Passo-a-passo • 8
O Caminho para El Dorado

Jogo Completo • 12
desafio à sua fé

Dicas • 15
Redneck Rampage

Canal AOL • 16
batendo diversão

Pesquisa • 17
sua opinião vale prêmios



Dinheiro no Caesar II

"No jogo Caesar II, como aumentar o dinheiro existente no meu tesouro? Devo subir o valor das taxas cobradas da população e das indústrias ou esse valor aumenta automaticamente conforme a cidade vai crescendo? Mesmo aumentando os impostos, meu tesouro continua caindo, e eu não sei como fazer para que ele volte a subir."

Carlos Alfredo Risseto,
via e-mail

Da Redação

Você deve ter percebido que cobrar mais impostos da população e da indústria é uma forma rápida de ganhar dinheiro. Mas já deve ter notado também que isso vai fazer a população fugir da sua cidade mais tarde.

Se o valor arrecadado com os impostos está caindo, isso indica que a população está saindo da cidade ou as indústrias estão sem funcionários. Em outras palavras, se os impostos ficam altos por muito tempo, as pessoas vão embora. Mas com as indústrias já não é assim, pois é você quem as controla.

A melhor estratégia, embora seja de longo prazo, é melhorar a qualidade das moradias. Assim, o imposto pago por cada casa é mais alto e as

pessoas consomem mais bens de suas indústrias, aumentando a produção.

Geralmente, no Caesar II é melhor preparar a infra-estrutura ANTES de criar indústrias e serviços. Caso contrário, você ficará ouvindo a terrível mensagem "Plebs are needed", que significa que você tem poucos trabalhadores e os serviços que estão funcionando não estão 100% produtivos.

Como você pode ver, administrar uma cidade não é nada fácil.

Ação nas bancas já!

"Vocês poderiam colocar o jogo Half-Life nas bancas, é o meu jogo predileto."

Herbert Borges, via e-mail

Da Redação

O Half-Life é distribuído pela BraSoft e, por isso, não temos previsão de quando poderemos publicá-lo com a revista. Mesmo assim, seu pedido já está anotado!

Dicas e mais dicas

"Visitem o meu site, com dicas e códigos de jogos.

www.marciocchi.hpg.com.br
Márcio, via e-mail

Da Redação

Obrigado pela dica, Márcio. Quem quiser, é só entrar no site. Boa sorte!

Editor-chefe: Olavo Panseri • Editoras-assistentes: Denise Niy e Rosemary Lima • Jornalista responsável: Luciana Corine Neves Caetano (MTb 27.425)

Direção de arte: Ricardo Ruiz Freire • Design multimídia: Danilo Oliveira • Coordenador de produção: Luis Ravagnani

Colaboradores: Adriano Valloci, Cecília Vilhena, Charles Menezes, Elpidio da Silva Lima, Fabiano Orça, Gerson de Souza, Henrique Costa, Jeniffer Oliveira, Marcus Paulo e Tais Luciano • Diretor comercial: Luiz Rielli • Gerente comercial: Glória Mota • Impressão: W. Roth

A revista Senha PC 16 (ISSN 1517-1361) é uma publicação da Pi Editora Ltda. O CD-ROM faz parte desta edição e não pode ser vendido separadamente. Todas as informações sobre produtos estão sujeitas a alteração sem aviso prévio da editora. Junho de 2001

PARA FALAR COM A GENTE

Suporte técnico:
suporte.tecnico@senhpc.com.br
Rua Dr. Bráulio Gomes, 36 - 10º andar
CEP 01047-020 - São Paulo - SP
Tel.: (11) 3154-0344 Fax: (11) 3154-0301

Atendimento ao leitor:
atendimento@senhpc.com.br
Rua Oswaldo Cruz, 1060
CEP 09540-280 - São Caetano do Sul - SP
Tel.: (11) 4224-4280

Envie sugestões para o Atendimento ao Leitor. Escreva-nos!

Você pode ganhar um prêmio da revista **Senha PC**. Para isso, basta responder a pesquisa no site www.senhpc.com.br e concorrer ao sorteio, realizado a cada edição.

Se você não tem acesso à Internet, também pode concorrer. Preencha o questionário no fim desta edição e envie para nós pelo correio. Veja abaixo os sorteados desta edição e o que eles ganharam.

Nome	Cidade	UF ou País	Prêmio
Armindo Vanz	Vacaria	RS	Swat 3
Carlos Eduardo Cordeiro	Igarapava	SP	Pro Rally 2001
Dangelo Leão da Silva	Manaus	AM	Viper Racing
Daniel Nunes Bordini	Taguatinga	DF	Delta Force Land Warrior
Denysson Axel Ribeiro Mota	Talcahuano	Chile	Grand Prix 3
Douglas Oliveira Soares de Faria	Uberaba	MG	RollerCoaster - Pacote de Expansão
Éder Carlos de Souza	Itajaí	SC	Pro Rally 2001
Elisa Machado França	Angra dos Reis	RJ	Worms Armageddon
Emerson Moura Fé Pinheiro	Teresina	PI	RollerCoaster - Pacote de Expansão
Ítalo Lopes de Melo Silva	Santa Rita	PB	Grim Fandango
Joel Jacob Barbosa	Itaboraí	RJ	Grand Prix 3
Jonatas Caniver	Urubici	SC	Suzuki Alstare
Leonardo d'Agostin Wolff	Colombo	PR	Rainbow Six: Covert Ops
Livia Mayara Prado	Votorantim	SP	Gabriel Knight 3
Luciane Guareze	Flores da Cunha	RS	Pro Rally 2001
Luiz Carlos Alves Júnior	Urubici	SC	Half-Life Edição Especial
Macon Ernandes Prange	Blumenau	SC	Falcon 4.0
Márcio Henrique Cavalcante	Recife	PE	Falcon 4.0
Mariana Fanaro	Araras	SP	RC Racers
Otávio Cão	Guaporé	RS	Pro Rally 2001
Rafael Adriano dos Reis	Contagem	MG	Worms Armageddon
Ramone de Jesus	Curvelo	MG	Extreme Biker
Rodrigo Gomes Pinheiro	Rio de Janeiro	RJ	RollerCoaster Tycoon
Rodrigo Nunes Oliveira	Colombo	PR	Gunman Chronicles
Rubiana de Souza Magano	Gravataí	RS	Mestre do Olimpo - Zeus
Tatyana Reis Machado	Pouso Alegre	MG	European Air War
Thiago André de Oliveira	Caxias do Sul	RS	Half-Life Edição Especial
Tiago Henrique Battistucci	Tietê	SP	Rayman 2
Valmir Vasconcelos de Araújo	Parauapebas	PA	F-22 Raptor
Vanessa Maia Sarinho	Guarulhos	SP	Urban Chaos



Suporte técnico AOL:

Se você tiver problemas durante a instalação do programa da AOL ou se tiver alguma dúvida sobre o acesso à Internet, entre em contato com a Central de Atendimento ao Consumidor AOL, 24 horas por dia, 7 dias por semana.

São Paulo:

4993-5993

Outras localidades:

0800-787879

Leia atentamente antes de instalar a AOL no seu computador

O teste gratuito da AOL deve ser feito dentro de dois meses, a contar da data do primeiro acesso.

Importante: A seleção da opção America Online na interface da revista instala nos computadores PC um navegador personalizado da America Online Brasil. O discador (dialer) também é dessa empresa. O navegador Microsoft Internet Explorer de versão anterior a 5.0 é atualizado para a versão 5.5. Para se beneficiar dos meses gratuitos (até o limite indicado), você precisa ter necessariamente um CPF. Promoção limitada a um único CPF e número de cartão e válida apenas nas cidades brasileiras onde a America Online Brasil presta serviços como provedor de acesso à Internet (leia texto abaixo). Você não se obriga a se tornar assinante da America Online findo o período gratuito, bastando cancelar o acesso junto à America Online Brasil.

Para saber se tem AOL na sua cidade
Verifique se a sua cidade já possui conexão local para os serviços da America Online pelo telefone 0800-99950. Caso ainda não possua, você poderá utilizar a cidade mais próxima, porém ficará sujeito ao pagamento de ligações interurbanas. Consulte a sua operadora telefônica para saber os custos dessa ligação. Promoção válida apenas para novas contas da AOL.

Para instalar a AOL no seu computador
Insira o CD da revista **Senha PC** na sua unidade de CD-ROM. Na interface da revista, selecione America Online e siga as instruções que aparecem na tela. Quando for solicitado, digite o registro e a senha que estão no verso da caixinha do CD da revista.

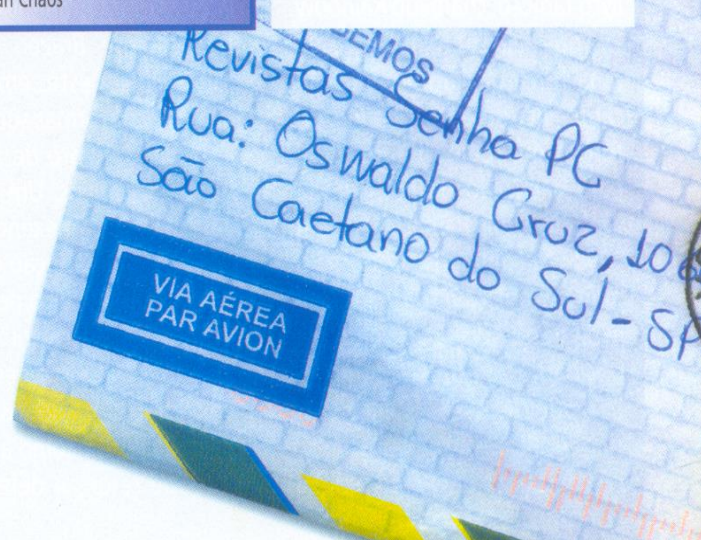
Cantinho do leitor

"E ai, galera da **Senha PC**! Gostaria de parabenizá-los pelos jogos que vocês escolhem para publicar na revista, são todos ótimos. Gostei muito de visitar a redação, será que isso vai virar uma matéria?"

Raphael S. Medina,
São Paulo/SP, por carta

Da Redação

Para quem ainda não sabe, Raphael é um dos nossos leitores mais fiéis. Há pouco tempo ele veio visitar-nos aqui na redação, o que foi uma honra para todos nós. Fique ligado: uma seção especial com os nossos leitores já faz parte dos nossos planos!



TERRORISTAS NA MIRA

Rainbow Six: Covert Ops mantém realismo da série e ainda traz enciclopédia antiterror

Atenção: esse não é um jogo para amadores. *Rainbow Six: Covert Ops Essentials* é um título de ação tática feito para quem quer sentir na pele – com o máximo de realismo – a árdua luta contra o terrorismo internacional. Para começar, o jogo contou, mais uma vez, com a orientação do lendário Tom Clancy.

Não sabe quem é? Ora, esse cidadão é simplesmente um dos maiores escritores de assuntos militares da atualidade. Seu conhecimento sobre espionagem, técnicas de combate e táticas antiterror o tornaram respeitado até na poderosa CIA. Foi ele, por exemplo, quem escreveu o livro *Caçada ao Outubro Vermelho*, que depois virou filme.

Esse senhor norte-americano também escreveu outro livro famoso, chamado *Rainbow Six*, que fala sobre a criação de uma força-tarefa internacional capaz de deter o avanço do terrorismo pelo mundo. Daí para a criação da consagrada série de jogos *Rainbow Six*, em 1998, foi um passo. Agora, o mais novo membro do time é a expansão *Covert Ops*, com uma novidade: esse título é composto de dois CDs. O primeiro contém nove missões duríssimas, no consagrado estilo da série. E

o segundo CD traz uma verdadeira enciclopédia sobre atividades terroristas e técnicas antiterror, capaz de fazer qualquer fã de assuntos militares passar horas e horas ampliando seus conhecimentos.

As missões são apenas para os audaciosos. A primeira delas, *Lucky Snare*, situa-se numa selva. Um avião foi abatido por extremistas e sua missão é resgatar os sobreviventes. Os inimigos estão camuflados, escondidos na mata. Uma tarefa para Rambo nenhum botar defeito.

Já *Arctic Zebra* o levará aos confins do mundo, numa remota base de pesquisa no Ártico, onde um satélite foi roubado. Além de resgatar os pacatos cientistas, você deve plantar um rastreador para recuperar o artefato.

A terceira grande missão do jogo chama-se *Brazen Heart*, em que você está em uma daquelas plataformas subterrâneas de lançamento de foguetes, chamadas silos. Um grupo terrorista andou mexendo onde não devia e a função da sua equipe é neutralizar o perigo.

Você vai se divertir ainda com outras seis missões, que permitem explorar tipos específicos de tarefas, como assalto, resgate de reféns e defesa. Só

não se esqueça de que o jogo é ultra-realista, por isso, cuidado com os tiros inimigos!

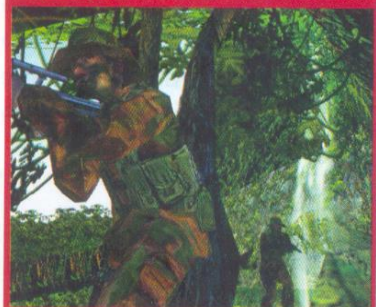
Mas se você foi para o *front* e se deu mal por falta de conhecimento teórico, é hora de conhecer o segundo CD do *Covert Ops*. Com ele, você terá um treinamento intensivo de combate ao terrorismo. Como recruta, terá de estudar a história das forças antiterroristas, ficar por dentro de operações notórias, uso de equipamentos, táticas, serviços de inteligência e contra-inteligência, psicologia de guerra e novas tendências militares. Você aprenderá como negociar com terroristas, qual o melhor ponto para posicionar um franco-atirador, como invadir uma casa, etc. Para se graduar, será preciso enfrentar um rigoroso exame, baseado em questões de múltipla escolha. A diferença é sentida depois, durante as missões mais difíceis.

Resumindo: se você é aficionado pelo militarismo e quer realmente ver de perto como são as coisas, o *Covert Ops Essentials* é um jogo obrigatório na sua coleção. Não só porque o mecanismo do jogo possui alto grau de fidelidade, mas também porque você terá a chance de aprender muito das táticas utilizadas pelos melhores esquadões do mundo. Tudo isso, claro, supervisionado pelo nosso exigente amigo Tom Clancy. ♦



RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS

Categoria: Ação 3D
Fabricante: Ubi Soft
Editor/Distribuidor: BraSoft
 tel.: (11) 3154-0344 - www.brasoft.com.br
Configuração: Pentium II 266 MHz ou superior, Windows 95/98, 64 MB de RAM, 400 MB de espaço livre em disco, CD-ROM de velocidade 4X, placa de som compatível com DirectX 7, placa de vídeo 2D com capacidade para 16 bits de cor ou placa de vídeo com no mínimo 4 MB.
Modo multijogador: Conexão TCP/IP com velocidade 28,8 kbps ou mais veloz, Windows 98, Pentium III 500 MHz ou superior, 128 MB de RAM e 1 GB de espaço livre em disco.
Suporta placa 3D.





ENTRE A CRUZ E A ESPADA



**Você foi escolhido pelos deuses
para levar sua civilização à era de ouro**



SETTLERS III

Categoria: Estratégia
Fabricante: Ubi Soft
Editor/Distribuidor: BraSoft
tel.: (11) 3154-0344 - www.brasoft.com.br
Configuração: Pentium 100 MHz, Windows
95/98, 32 MB de RAM, unidade de
CD-ROM de velocidade 4X, 250 MB de
espaço livre em disco.



O jogo *Settlers III*, lançamento da BraSoft, tem início com uma reunião nada usual. Júpiter, Horus e Chí'h-Yu são chamados por Ele, o ser supremo que reina sobre todos os deuses. A grande divindade está enfurecida, pois os três "agentes" andam recebendo muitas oferendas e trabalhando pouco. Por esse motivo, são incumbidos de uma grande tarefa: encontrar um líder entre seus povos, alguém que faça a crença e a religião renascerem e conquiste todas as outras nações. É importante lembrar que apenas um deus poderá prevalecer, e esse será o único poupado de uma terrível punição.

O *Settlers III* consegue unir todas as vantagens dos episódios anteriores da saga e ainda acrescentar detalhes que muitos jogadores esperavam. Na terceira aventura da série que

saiu da Alemanha para conquistar o mundo, você é um dos escolhidos pelos deuses. Dando os primeiros passos como cidadão comum, seu dever é tornar-se líder espiritual e governante de seu povo, que pode ser o egípcio, romano ou chinês.

Os gráficos são belíssimos, mas tome cuidado para não se distrair. O reino deve ser erguido com zelo, perseverança e, principalmente, estratégia. Conquiste territórios, e as fontes de ferro, madeira e rocha serão suas. Logo será preciso manter exércitos para defender suas cidades e, por isso, convocar homens e contratar ferreiros serão suas prioridades.

Há mais um detalhe: onde arranjar comida para toda essa gente? E não esqueça que é preciso, ainda, oferecer um pouco da produção para os deuses, pois eles são loucos por um presentinho.

No jogo, assim como na vida real, cada povo tem sua especialidade. Os romanos conhecem o carvão, uma fonte de energia valiosa. Os asiáticos possuem o segredo da pólvora, o que os torna terríveis oponentes. E os ricos egípcios sabem minerar pedras preciosas como ninguém, uma grande vantagem em solo estrangeiro. Além disso, cada qual tem o deus que merece, com poderes para transformar seu vil metal em ouro, presenteá-lo com guerreiros e até provocar incêndios perto de cidades inimigas.

Além do desafio contra os deuses digitais, há ainda o modo multijogador. Os combates podem reunir até vinte colonizadores do mundo inteiro, inclusive da China, do Egito e da Itália. Mas tome cuidado: você nunca sabe para quais deuses esses jogadores estão rezando! ♦





Confira a
DEMO
em
www.brasoft.com.br

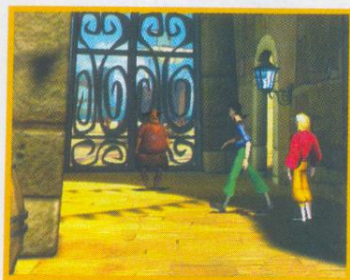
O MAPA DO TESOURO

Passo-a-passo para você chegar rapidinho à cidade de ouro

O jogo *Ouro e Glória: O Caminho para El Dorado* é uma aventura baseada no desenho animado que fez sucesso nos cinemas. Nessa história, os personagens Tullio e Miguel têm de fugir da Espanha, pois são procurados pela polícia. Companheiros inseparáveis, os dois logo se metem em uma empreitada inesquecível em busca da lendária cidade de ouro. Nesta matéria especial você vai ficar sabendo tudo o que os espera e, melhor ainda, como superar todos os obstáculos!

A CIDADE: Ajude Tullio e Miguel a fugir da Espanha

Logo no início do jogo, depois de pegar o cartaz de "Procura-se" e de passear um pouco pelo cenário, fale com os dois comerciantes que estão na praça. Suba até o portão onde está o coletor do cais e converse com ele.



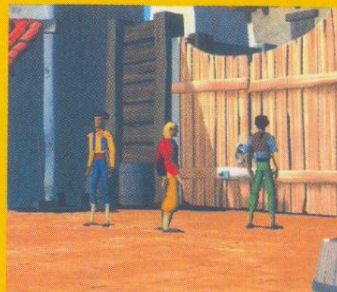
Que tal tentar vender uma galinha e, assim, faturar umas moedas? Compre um pouco de milho e volte até a arcada do início. Vá para a esquerda da arcada. Você encontra uma galinha! Use o milho para atrair a galinha e capturá-la. Leve-a para o mercador. Ele lhe dá 5 pesetas pela ave – puxa, ainda faltam 15 pesetas!

Talvez você tenha mais sorte no jogo. Entre pela porta à direita do vendedor de galinhas e encontre o jogador de dados. Faça algumas apostas. Tudo o que você conseguir ganhar será... o mapa para El Dorado! Em seguida, entre na cidade passando pela arcada. Continue andando até chegar à tela seguinte.

Dois guardas bloqueiam sua saída e, ao lado da fonte, um toureiro está se vangloriando de suas proezas. Fale com ele. Volte por onde você veio, até uma escada que dá acesso a um beco. Passe pela escada e ande até encontrar um outro toureiro, ao lado de um portão bem grande. Converse com esse sujeito duas vezes. É hora de criar um pouco de confusão!

Durante todo o jogo, interaja com o máximo de objetos que puder e converse com as pessoas. Tullio e Miguel são muito astutos e sempre têm boas idéias para ajudá-lo!

Volte até o toureiro valentão e convença-o a ir com você até o portão grande, onde está o guardião de El Diablo. Os dois homens começam a discutir. Aproveite para relaxar! Quando um dos toureiros fugir, converse com o que sobrar. Durante a conversa, interaja com o portão até soltar o temido touro.



Você controla apenas um dos personagens, mas muitas vezes é possível conversar com seu companheiro. Isso é muito útil durante o jogo, afinal, duas cabeças pensam melhor do que uma.

Volte para a escada e suba por ela. Andando pelo beco você encontra duas portas. Suba a escada até o fim e passe pela porta do topo. Você vai encontrar outro valentão, mas agora na forma de um menino. Para se livrar do pirralho, faça com que Miguel entre em um barril, interagindo com um desses objetos, e depois caminhe na direção do garoto. Não se esqueça de pegar a atiradeira que ele deixa cair.

Depois de passar pelo muro do castelo, observe a cerca de madeira e as roupas que estão no varal. **Interaja com a cerca.** Arrá, agora você já sabe como sair da cidade, não é?

Procure El Diablo e acerte-o com a atiradeira. Em seguida, corra de volta para a cerca. Cole o cartaz de "Procura-se" com seu retrato e o de Miguel na cerca e veja o que acontece... Fantástico, não? Então, pegue logo o seu disfarce e corra para o mercado.

Faça Tullio se vestir de mulher, o cobrador do cais vai adorar paquerar essa mocinha! Enquanto isso, controle Miguel

Para quem gosta de tudo explicado nos mínimos detalhes, guardamos uma versão ainda mais completa deste passo-a-passo no CD da revista. O arquivo chama-se **eldorado.doc** e está na raiz do CD.

para que ele passe agachado pelo portão. Depois disso, os dois estarão livres!

O CAIS: Como embarcar no navio

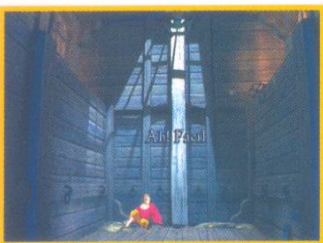
Nossos heróis ainda estão na Espanha, por isso todo cuidado é pouco. Para entrar no navio, eles terão de acionar as esteiras usadas no carregamento das embarcações. Para fazer isso, pendure uma cenoura na estrutura do burrinho. E como pegar a cenoura? Ora, faça Miguel se esconder em um barril!



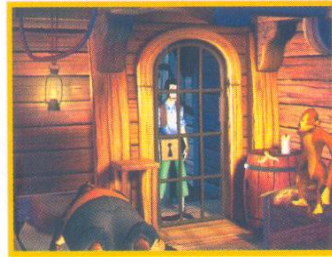
Claro que as coisas não são tão fáceis assim. Inicialmente, as esteiras se movimentam no sentido errado. Para alterá-lo, puxe a alavanca que fica além da escada. Agora é hora de embarcar, usando como disfarce, adivinhe, um barril!

O NAVIO: É preciso fugir dos malvados piratas

O porão não é muito grande, por isso explore-o ao máximo. Olhe ao redor atentamente e interaja com tudo o que puder. Pegue o que for possível. Jogue a maçã para Altivo, o cavalo. Ele vai retribuir o seu presente, acredite!



Use o gancho na escada de corda para puxá-la para baixo. Suba pela escada. Vá até a porta e pegue os biscoitos que estão à esquerda. O marinheiro acorda, diz à macaca para parar de roubar sua comida e dorme outra vez.



Você vai descobrir o nome da macaca. Faça com que ela lhe dê duas chaves e atravesse o porão pelas barras suspensas no teto. Tente abrir a outra porta. Continue fazendo isso até acertar a combinação de chaves.

Quando abrir a porta, entre na sala dos canhões. O marinheiro irá encontrá-lo e você voltará para o porão. Já no controle de Miguel, converse com Túlio até que ele esgote seu "poder mental".

Miguel terá de encontrar um meio de sair do navio. Vá para a sala de canhões e use o lenço que está caído no chão como disfarce. Converse com o pirata e trabalhe um pouquinho para agradá-lo. Ele ficará tão impressionado com seu serviço que até lhe dará um biscoito como prêmio. Pegue-o, saia da sala e então volte para o porão.

No lado oposto ao buraco de rato há uma tampa do porão. Abra-a. Use o gancho para manter a tampa aberta e

coloque alguns biscoitos lá dentro. Prenda o rato (ele virá correndo!) e use a meia para pegá-lo. Agora você tem um rato na meia, o suficiente para se livrar do marinheiro!

Depois de ver o valentão desmaiar, que tal fazer um pouco de barulho? Acenda o pavio de um canhão. Para fazer isso, mergulhe a meia no óleo e, depois, a meia encharcada de óleo na lamparina. Que estrago! É preciso fugir enquanto é noite e a escuridão acoberta seus movimentos. Passe pelo rombo aberto na lateral do navio. Bem, Miguel não é dos mais valentes e por isso é preciso acordar Túlio.

Em algumas passagens, a presença de Bibó é indispensável. Fique de olho no bichinho e peça seu auxílio sempre que possível. Neste trecho, por exemplo, faça com que ele segure o cipó e arremesse-o com a ajuda da árvore de borracha.

Ande com todo cuidado possível pelo convés do navio. Pegue uma maçã e dê para Altivo. Converse com o cavalo (e por que não?). Pegue a corda que o mantém amarrado. Volte para o local por onde você subiu e amarre a corda na lateral do navio. Assim, Miguel consegue subir.

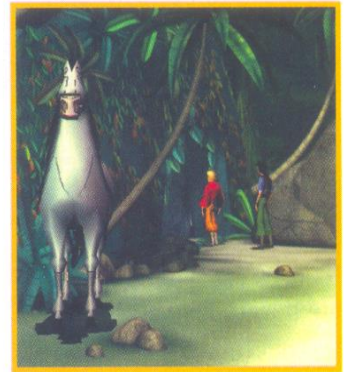


Agora, tente virar a roda do guincho que mantém o bote suspenso. O controle passa

para Miguel. Faça o mesmo. Com isso, o bote cai sobre a prancha e lança alguns fardos de feno no ar. Surge, então, uma brilhante idéia. Faça Altivo pular na prancha, arremessando o bote no mar.

FLORESTA 1: Fazendo novos amigos

Encontre a espada e vá até a Pedra do Pássaro. Suba nela e corte o cipó com a espada. Desça da pedra e vá para a esquerda. Você pode interagir com duas partes da floresta. Interaja com a da direita. Use sua espada e passe pelo buraco que acabou de abrir.



Quando você entra nessa área, logo vê uma cobra atacando um animal indefeso. Então vê uma árvore de borracha e, na frente dela, um pedaço de junco. Pegue-o e tente hipnotizar a cobra. Isso não será possível, mas pelo menos você vai ganhar um **amigo fiel!**

Ao subir pelo cipó, você vê uma árvore com um galho solto. Pegue-o e vá para a tela seguinte. Para ultrapassar o rio, derrube as pedras, que formarão um caminho seguro. O problema é que Miguel não é nada ágil e Túlio precisa dar uma força, empurrando mais uma pedra para a água.

É hora de ir para a segunda parte na floresta.

FLORESTA 2: Ainda no caminho para El Dorado?

Depois que Miguel cair em um alçapão, entre pela porta que é aberta. Nessa área, puxe a alavanca que está entre as duas portas. Passe pela porta que é aberta. Observe que existem símbolos acima das portas, que correspondem a alguns dos símbolos das alavancas. Olhe pelas janelas e tente decifrar esse enigma. Acione alavancas e passe pelas portas até chegar a um elevador. Entre nele e interaja com o elevador.



A tela volta para Miguel. Você precisa encontrar o caminho até Túlio. O desafio das alavancas é o mesmo, mas na ordem inversa! Encontre o caminho passando pelas portas até o elevador. Você se encontra com Túlio em um ambiente dividido em dois níveis. No primeiro, existem dois elevadores e uma alavanca. O segundo nível tem duas alavancas e a base dos elevadores. Puxe a primeira alavanca. O elevador da direita se movimenta. Faça-o subir outra vez e mande um dos personagens ficar em pé sobre ele.



Agora faça com que os dois personagens trabalhem em conjunto, até chegar ao topo. No fim da escada, você vê uma alavanca. Puxe-a para abrir a porta. Bibo aparece. Passe pela porta que se abriu.

Nessa tela, você vê uma cascata jorrando de uma rocha que parece uma mulher chorando. Vá para a boca da mulher, onde existe uma pequena passagem. É hora de pedir ajuda a Bibo! Faça com que ele entre pela abertura e empurre a estátua. Em seguida, coloque as pedras sobre a placa de pressão, do lado de fora. Isso faz com que as barras desobstruam a porta e assim você pode empurrar a estátua para fora dessa área. Pegue-a e vá para a base da escada. Coloque a estátua no buraco da parede, fazendo com que a água pare de jorrar. Volte para o local onde estava a cascata e suba pela escada.

O JAGUAR: Um inimigo duro como pedra

Nesta etapa, você terá de satisfazer aos desejos dos deuses da ponte. Leve Túlio tela acima, até que o controle passe automaticamente para Miguel. Vá até a estátua iluminada e olhe para ela. Seus ouvidos estão acesos. Abra o inventário e use a flauta. Isso faz com que uma parte da ponte se levante.



Depois de ativar todas as estátuas, atravesse a ponte.

Posicione Túlio em um elevador e faça Miguel acionar a alavanca. Quando Túlio subir um andar, leve-o até outra alavanca. Troque de personagem usando o inventário e, em seguida, faça com que Miguel também suba um patamar – posicione-o em um elevador e faça Túlio acionar a alavanca. Faça isso sucessivamente, até que os dois cheguem ao topo.



Na área da lava, faça um dos personagens caminhar pelas pedras até uma porta grande na extremidade oposta. Evite pisar nas pedras que afundam e procure não ser queimado pelas bolhas de lava. Quando atingir o outro lado, use o inventário para trocar de personagem. Atravesse a lava, mas siga para a direita da tela. Aqui você encontra uma porta menor com uma alavanca. Puxe essa alavanca.

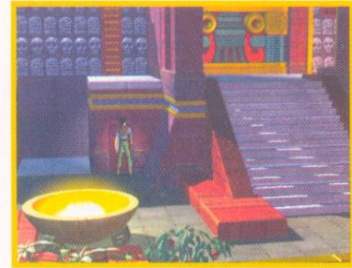
Ande pelo cenário e veja que parte das estátuas se acende. Use os objetos do inventário (ou outros encontrados pelo caminho) para agradá-las. Note que, para usar um objeto, a estátua deve estar acesa.

O jogo volta para o personagem que está diante da porta grande. Entre e procure uma alavanca. Puxe-a, para que seu amigo possa entrar. Agora vá para a direita da tela e suba pela escada.

PIRÂMIDE: É hora de quebrar a cabeça

Você começa controlando Túlio. Vá até a alavanca. Quando a tela muda, você vê uma aranha andando para cima e para baixo, um nível

acima. Quando ela chegar perto do buraco, puxe a alavanca. Isso faz com que a plataforma desça. Suba nela e passe a controlar Miguel.



Desse ponto em diante, você deve fazer com que os personagens trabalhem em conjunto novamente, como na segunda fase da floresta. A única diferença é que, agora, você ainda tem de se livrar das aranhas!

Mate as aranhas, esmagando-as com as plataformas, ou encurrale-as em algum lugar. Outra dica importante: algumas aranhas também gostam de frutas e ficam quietinhas quando estão comendo.

Quando chegar ao topo, corra para a esquerda e passe pelo arco.

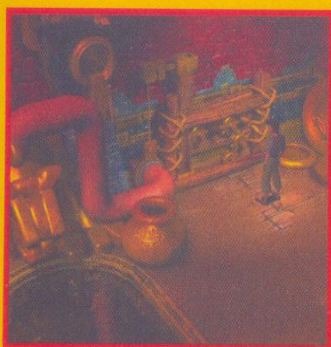
EL DORADO EM PERIGO: Túlio e Miguel são a última esperança

No início do nível, Miguel sai correndo. Tente ir atrás dele. Você verá uma engrenagem. Pegue-a e saia pela outra porta, à direita. Explore toda a área da fase, pegando as engrenagens que encontrar. Acione as alavancas que estiverem pelo caminho e observe o que fazem.

Procure uma sala com espaços para algumas engrenagens. Coloque-as nos eixos e



volte para trás. Ao sair, não deixe de pegar a pedra preciosa que está no chão. Quando a tela muda, uma porta se abre no topo da tela. Passe por ela.



Nessa área, você vê uma grande estátua de pedra de um jaguar. Ao lado dela existe uma grade que cobre uma alavanca. Interaja com a grade. Nesse momento, o jaguar ganha vida e a cena desaparece aos poucos.

Agora você está controlando Miguel. Use a espada na comporta para abri-la e saia pela porta à direita. Na parede do fundo, existe uma estátua com um olho azul. Use a espa-

da para remover a pedra preciosa e volte para o local onde Túlio colocou as três engrenagens na parede.

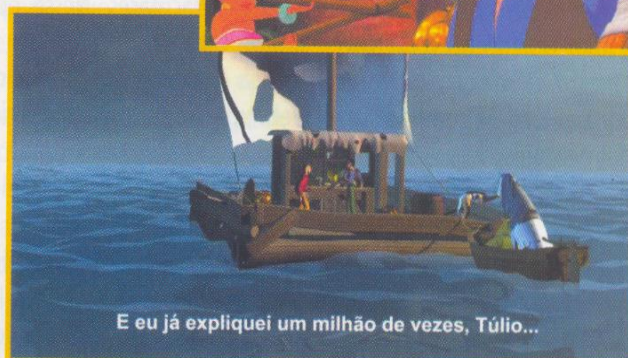
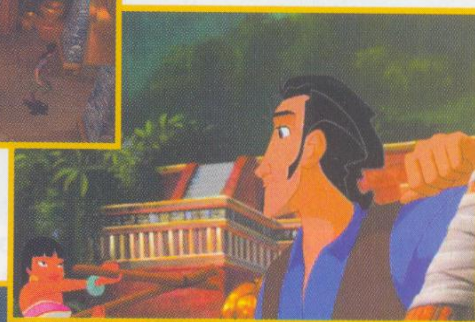
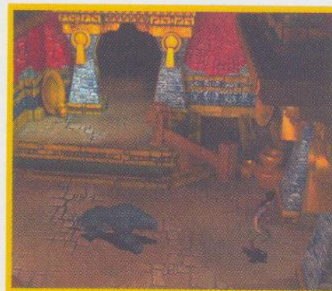
Passe pela porta que se abre. Nessa área, existe outra comporta. Use sua espada nela e saia pela porta localizada no topo da tela. Você vê um grande jaguar de pedra e mais uma comporta. Use a espada na comporta e veja o jaguar ganhar vida.

Controlando Túlio, corra o máximo que puder até o alçapão mais distante. Quando chegar lá, espere até que o jaguar esteja em cima do alçapão e puxe a alavanca. Ufa, foi por

Se você quiser saber mais sobre O Caminho para El Dorado, leia a matéria Peripécias Cinematográficas, da Senha PC número 14.

pouco, não? Faça a mesma coisa para matar o jaguar que está perseguindo Miguel. Quando terminar, volte para a comporta do local onde você viu o jaguar pela primeira vez. Use a espada na comporta e volte correndo para a ponte.

Túlio faz você parar. Entre na área onde Túlio encontrou o jaguar. Puxe a alavanca e saia correndo. Pronto! A cidade de El Dorado estará salva! Curta os últimos momentos de sua aventura e diga adeus à cidade de ouro. ❖



E eu já expliquei um milhão de vezes, Túlio...

UNIVERSO PARALELO

Aventure-se pelas eras do *Myst*, mundos perdidos no tempo e no espaço

Uma fantástica realidade alternativa espera por você. O *Myst* foi projetado de forma a transportá-lo para outro mundo. O universo que ele apresenta é o mais real e detalhado que você já viu.

Fato ou ficção?

O *Myst* é real. E, como na vida real, você não morre a cada cinco minutos. Na verdade, é provável que nem morra. Não há becos sem saída. Você pode se defrontar com uma parede, mas sempre existe uma maneira de contorná-la ou superá-la. Esteja atento a todos os detalhes e procure coletar informações, pois elas são como peças de um quebra-cabeça que você deverá montar para desvendar os mistérios do jogo. Os enigmas que encontrar serão decifrados por meio da lógica e do conhecimento, seja ele obtido no mundo digital ou na sua própria vida. O segredo é mergulhar nesta fantástica exploração virtual e agir e reagir como se realmente estivesse lá.

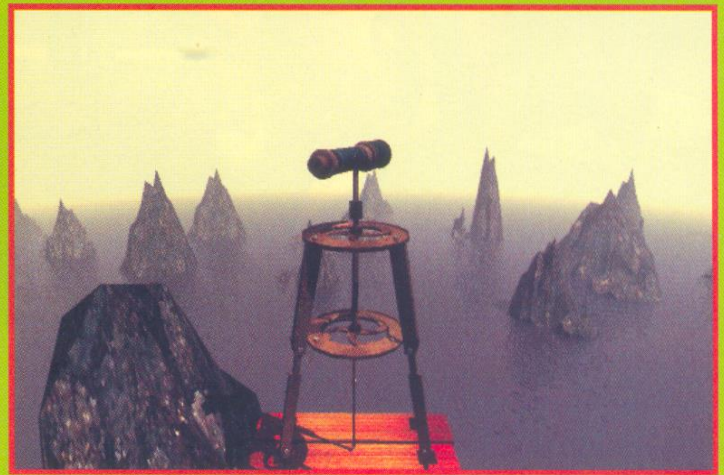
A saga

Quando foi lançado, o *Myst* revolucionou o mercado de jogos para computador. A

jogabilidade, o enredo e os gráficos envolveram os usuários de tal maneira que eles ficaram completamente viciados! Tudo começou com Atrus, filho de Gehn e o último descendente da raça D'ni. Os D'ni eram mestres na arte de criar passagens para outros mundos ou eras, descrevendo paisagens fantásticas em seus livros. Por muito tempo, Atrus pensou que as histórias contadas por sua avó não passassem de lendas estranhas. Até que chega sua vez de explorar reinos ocultos. Atrus aprisiona seus maléficos filhos, Sirrus e Achenar, em outros mundos e depois destrói os livros que continham as ligações para essas terras, deixando ambos aprisionados para sempre.

O *Myst* fez um sucesso estrondoso. Algum tempo depois, veio sua continuação, o *Riven*, que trouxe o mesmo estilo de jogo e gráficos ainda mais espetaculares. Nesse episódio, cabe a você salvar a esposa de Atrus das garras de Gehn, pai do personagem principal, e depois aprisionar o malfeitor em um daqueles livros mágicos.

O *Myst III: Exile*, terceiro capítulo da série, chegou há pouco tempo. Ele é construído



com base na mitologia dos dois primeiros jogos, sendo que os dois filhos de Atrus voltam à cena, dividindo as atenções com Saavedro, o grande vilão da história. O *Myst III* traz, além da trama surpreendente, algumas inovações tecnológicas para a série. Você pode olhar livremente pelo cenário com o mouse, e o nível de detalhes é impressionante, aproximando-se da fotografia. Para ajudá-lo a acompanhar a história e a resolver os enigmas, é possível carregar jornais e papéis encontrados ao longo do caminho. Mais do que uma simples continuação, o *Myst III* é um desafio ao seu cérebro!

O embarque

Você acabou de encontrar um livro muito intrigante, chamado *Myst*. Não se sabe de on-

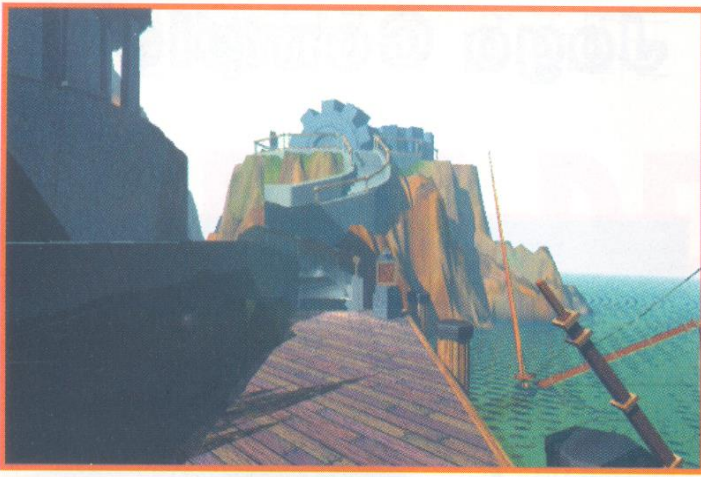
de ele veio, quem o escreveu nem há quanto tempo ele existe. Ao folhear suas páginas, você lê uma descrição extremamente elaborada de uma ilha. Mas, afinal, tudo não passa de um livro, não é mesmo?

Ao terminar de ler, você repousa a mão sobre uma das páginas. De repente, seu próprio mundo desaparece na escuridão e é substituído pelo ambiente da ilha descrita no livro. Agora você está aqui, seja este "aqui" onde for...

Para instalar

Insira o CD da **Senha PC** na unidade de CD-ROM e clique em Instalar *Myst* na tela de abertura. Siga as instruções exibidas na tela.

Se a tela de abertura não aparecer, clique no menu Iniciar e selecione Executar. Digite



D:\senha.exe, sendo D a letra da sua unidade de CD-ROM, e clique em OK. Siga as instruções exibidas na tela.

Para executar

Clique em Iniciar, na área de trabalho, em seguida em Programas/Myst Masterpiece Edition. Clique no item de menu Myst Masterpiece Edition para iniciar o jogo.

esses locais. Alguns equipamentos mecânicos também funcionam mais depressa no modo Zip. Você só poderá ir exatamente para um local com esta opção se já o tiver visitado. Lembre-se: se você usar o Zip Mode muito no início do jogo ou de modo descuidado, poderá perder alguns detalhes importantes presentes nas áreas que pular.



PARA JOGAR

Movimentação

A movimentação no *Myst* é extremamente intuitiva. Você se movimenta clicando no lugar para onde deseja ir. Quando quiser avançar, clique diretamente à frente. Quando o ícone de mão virar para a esquerda ou para a direita, isso significa que se você clicar irá seguir na direção indicada. Em alguns lugares você também pode olhar para cima ou para baixo. Em outros locais, clicar ao lado de um objeto faz você dar um passo para trás.

Certas áreas são inacessíveis. Clicar em uma delas não tem qualquer efeito, o que significa que não são importantes no jogo.

Zip Mode (Modo Zip)

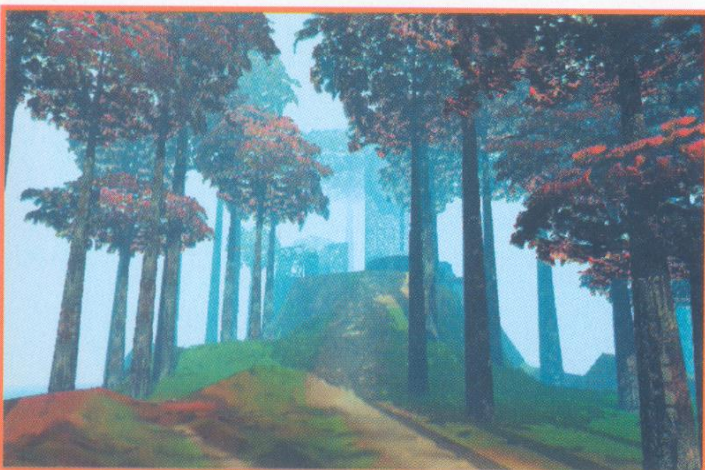
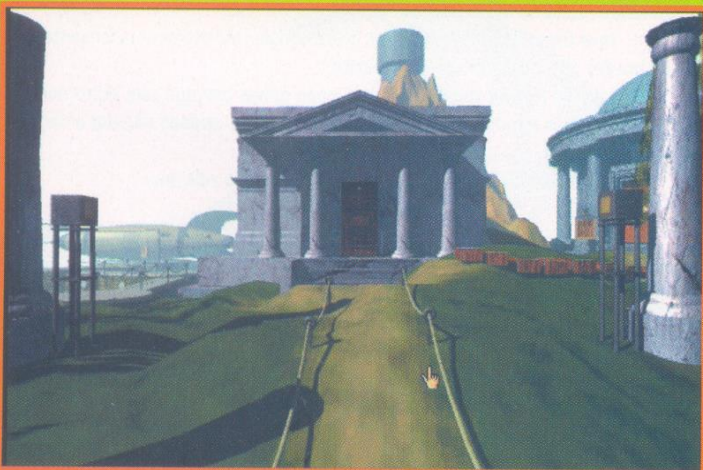
O *Myst* tem uma opção denominada Zip Mode, a qual permite que você vá rapidamente para lugares que já tenha visitado. Com esta opção selecionada no menu Options (Opções), o ponteiro do mouse se transforma em um raio quando está sobre determinados objetos ou áreas. Um simples clique do mouse leva você instantaneamente até

Manipulação de objetos

Para examinar, usar ou pegar um objeto, clique nele ou clique e arraste. Quando você clica em um objeto, ele se aproxima de você ou você se aproxima dele. Se for um objeto funcional, clicar nele poderá fazer com que seja ativado ou manipulado (por exemplo, ligar uma chave ou virar as páginas de um livro). Se o objeto não for importante, o clique não terá efeito.

Você pode arrastar alavancas e outros objetos para movimentá-los. Quando um objeto pode ser arrastado, o ponteiro se transforma em uma mão que pega o item. O ponteiro também assume essa forma quando o objeto requer que o botão do mouse permaneça pressionado.

Há alguns poucos objetos que você pode pegar e levar. Quando você clica neles, o ponteiro indica que o objeto está na sua mão. O ponteiro reage como sempre, mesmo quando você tem um objeto nas mãos. A maioria dos itens que você pegar pode ser colocada de volta no mesmo local. Existe também uma opção de menu que permite





que você solte uma página (um tipo de objeto específico que você conhecerá durante o jogo) depois de tê-la coletado, mas que já não quer carregar. Quando você solta páginas dessa maneira, elas voltam para suas posições originais. Além disso, quando você está segurando uma página e pega outra, aquela que você estava segurando volta para sua posição original.

Ao encontrar uma parede

Não invista contra ela! Se não souber o que fazer, ficar clicando aleatoriamente não vai adiantar nada. Procure refletir sobre o que você já sabe, pegue suas idéias e junte-as. Pense em itens ou lugares relacionados que já tenha visto e nas informações que recebeu,

preste atenção em tudo. Tente pensar no que faria se realmente estivesse ali. Em último caso, o DigitalGuide sempre estará disponível para qualquer eventualidade.

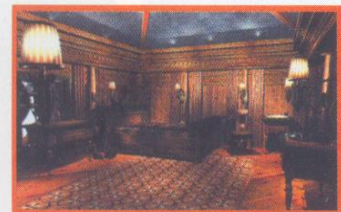
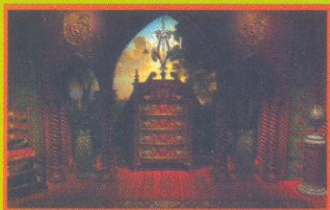
Para acessar o DigitalGuide, clique na área preta na parte inferior da tela ou selecione uma das opções disponíveis no menu Help (Ajuda).

Clique no ícone do ponto de interrogação para receber uma dica. Há pelo menos três níveis de dicas, cada um oferecendo um pouco mais de informações. Use as setas para navegar para o nível de dicas seguinte ou anterior.

Clique no ícone da lupa para obter uma dica geral. Se você estiver realmente sem saída, clique no ícone da lâmpada para ver a solução. ❖

NÃO PERCA!

Na próxima edição, dicas imperdíveis para o *Myst*.



OPÇÕES DE MENU

Para acessar a barra de menus, pressione a tecla Alt ou leve o cursor do mouse para a parte superior da tela. Quando a barra de menus estiver visível, você poderá ocultá-la pressionando a tecla Esc.

Menu File (Arquivo)

- **New Game/ALT N (Novo jogo):** Vai para o início, como se você tivesse dado um duplo-clique no *Myst* pela primeira vez. Você pode clicar para pular os créditos e a introdução.

- **Restore Game/ALT R (Restaurar jogo):** Quando a opção Restore Game é escolhida, uma janela "Abrir" padrão do Windows é exibida. Vá para o local onde você grava seus jogos, selecione aquele que você quer restaurar e clique em OK. Quando restaura um jogo, você é conduzido a uma Era do *Myst* que tenha gravado. Você sempre volta para uma Era no ponto onde entrou pela primeira vez. Os itens da Era são restaurados como você os deixou, portanto você pode continuar exatamente de onde parou.

- **Save Game/ALT S (Gravar jogo):** Grave o jogo, caso ocorra uma tempestade de trovões ou a queda de um raio cósmico.

- **Save As (Gravar como):** Sim, você pode gravar um jogo com outro nome antes de tentar alguma coisa, mas quem é corajoso de verdade não usa a opção Save As quando joga o *Myst*.

- **Exit/ALT F4 (Sair):** Sair do *Myst* equivale a voltar à vida real.

Menu Options (Opções)

- **Transitions/ALT T (Transições):** Ativa e desativa as transições de tela. Quando as transições estão desativadas, você pode navegar mais rapidamente pelo jogo.

- **Zip Mode/ALT Z (Modo Zip):** Quando ativado, clicar em um item ou em uma área com o cursor de raio leva você imediatamente para lá, pulando as telas intermediárias. Você só pode usar este modo para ir a uma área específica que já tiver visitado.

- **Drop Page/ALT D (Soltar página):** Permite que você solte uma página que não queira mais segurar, já que você só pode levar uma página por vez. As páginas que você solta voltam para o local onde você as pegou.

Menu Help (Ajuda)

- **Hint/ALT F5 (Dica):** Quando estiver realmente sem saída, esta opção apresenta uma dica apontando a direção correta. Há vários níveis de dicas para ajudá-lo a solucionar os enigmas presentes nas Eras do *Myst*, mas mesmo assim você precisa se esforçar um pouco.

- **Solution/ALT F6 (Solução):** Esta opção permite que você veja a solução de imediato, mas quem é corajoso de fato decididamente não a utiliza para jogar o *Myst*!

- **Overview Hint/ALT F7 (Dica geral):** Em todas as Eras do *Myst*, você pode receber informações adicionais sobre o enigma a ser resolvido.

- **Map/ALT F8 (Mapa):** Esta opção mostra o mapa. Todos os pontos de referência da Era que você está visitando no momento são mostrados nele.

CARNE DE PESCOÇO

Uma ajudazinha para detonar no *Redneck Rampage*



Se você está craque no inglês, preste atenção nas mensagens que aparecem no alto da tela com cada código digitado. Elas são muito engraçadas! Uma delas, por exemplo, presta uma homenagem a um grande ídolo do rock, dizendo simplesmente "Elvis vive!"

O *Redneck Rampage*, publicado com a Senha PC número 15, é um jogo de ação muito peculiar: ele se passa em uma cidadezinha do Sul dos Estados Unidos, no maior clima "country". Os personagens principais são Leonard (controlado por você) e Bubba, seu amigo. Os inimigos são nada mais, nada menos do que seres alienígenas dispostos a dominar e colonizar o nosso planeta.

Apesar da paisagem rural e dos porcos e galinhas passando pelo terreno, esse jogo não tem o ritmo cadenciado dos vilarejos interioranos. Ao contrário, exige dedo rápido no gatilho!

Leonard e Bubba não dão moleza aos mutantes e extraterrestres que invadiram suas terras. Entre um torresmo e outro, eles vão abrindo caminho a tiros de espingarda!

Algumas vezes, no entanto, é muito difícil vencer os monstros, por mais munição e palavras que você mande contra eles. O que fazer? Foi pensando nisso que nós preparamos esta página, para ajudá-lo a sair das situações mais escabrosas. Só não vale apelar toda hora para os códigos, pois trapacear é coisa de seres inferiores! ❖



Código	Recompensa
RDELVIS	Invencibilidade
RDGUNS	Todas as armas
RDITEMS	Todos os itens
RDALL	Toda energia, itens, munição e armas
RDKEYS	Todas as chaves
RDCLIP	Atravessa as paredes
RDSKILL#	Reinicia a fase em outra dificuldade (substitua # por números de 1 a 4)

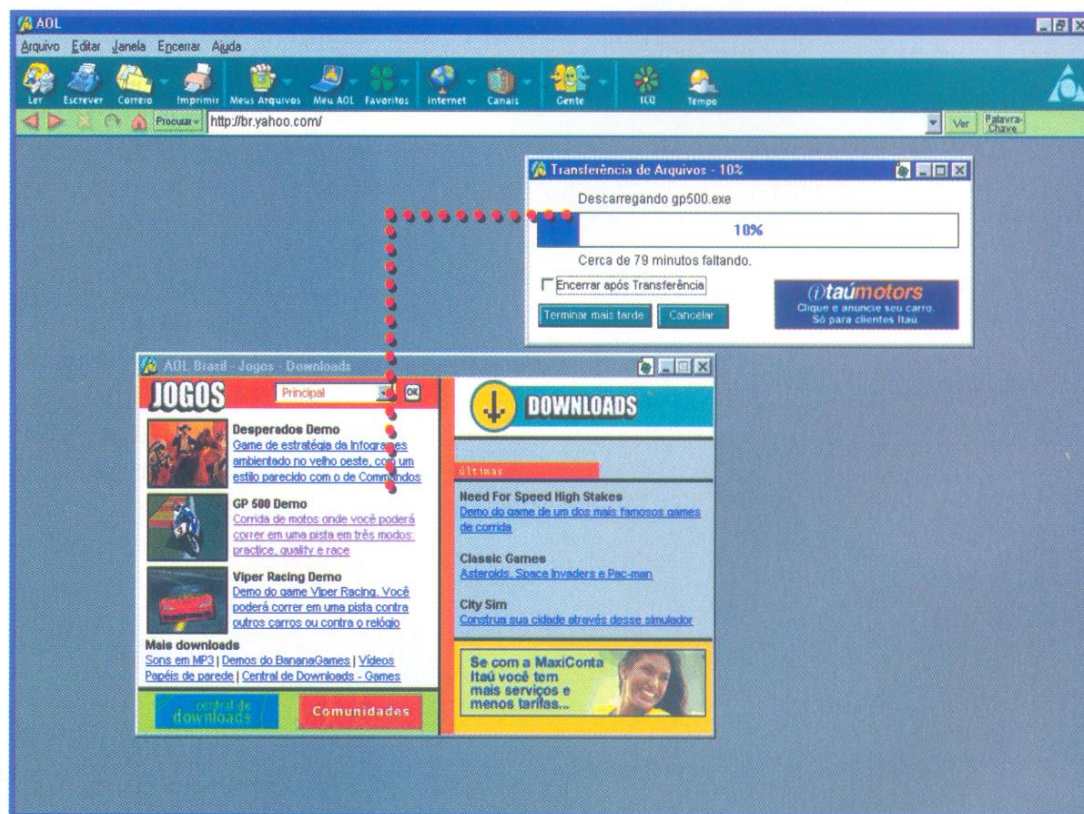
NA AOL TUDO É MAIS FÁCIL



Qual é a primeira coisa que você pensa quando o assunto é jogos na Internet? Arquivos gigantes, links quebrados e downloads lentos? Pois fique sabendo que não é assim em todo lugar!

Na área de downloads do canal Jogos, da America Online, você pode baixar centenas de games freewares, sharewares e demos. E fazer isso é muito fácil. Ao clicar no botão Downloads, na página principal do canal Jogos, você verá os destaques da semana. Clicando em um desses jogos, terá acesso a informações adicionais sobre o game, uma boa oportunidade para conhecer o que há de melhor no mercado.

A descrição é objetiva, trazendo informações como o fabricante do game, site oficial, uma pequena resenha e a sua licença (se ele é freeware, shareware ou apenas demonstração). Se é necessário algum procedimento fora do comum durante a instalação, isso também é explicado.



O botão Descarregar Agora inicia o download automaticamente para seu computador. Se por acaso você precisar sair da AOL, basta clicar no botão Terminar mais Tarde. Você poderá continuar exatamente de onde parou na próxima vez que se conectar à AOL. Não é o máximo? Essa é

uma das grandes vantagens da America Online. Você pode baixar qualquer jogo aos poucos, não é preciso ficar conectado durante vários minutos seguidos.

Há jogos de corrida, aventura, ação, puzzles, pinball, estratégia e muitos outros. Centenas de papéis de pare-

de e muitos vídeos também fazem parte da área de downloads.

Está esperando o quê? Instale agora mesmo o software da America Online e descubra todos os recursos do canal Jogos. Isso nem vai custar muito tempo, pois na AOL tudo é mais fácil. ♦

PESQUISA SENHA PC

Participe da nossa pesquisa!

Para que possamos fazer uma revista cada vez melhor, conhecer nossos leitores é fundamental. Sua opinião é tão importante que decidimos retribuí-la em grande estilo. Quem responder todas as perguntas abaixo e enviar para nossa redação concorre a 30 jogos completos todos os meses. Se você tiver acesso à Internet, poderá responder a versão online do questionário em www.senhapc.com.br. Obrigado e boa sorte!

Nome: _____
Endereço: _____ Telefone: _____
Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____
E-mail: _____ Data do preenchimento: _____

A. Seu equipamento

- Processador:
- | | |
|------------------------------------|--|
| <input type="radio"/> 486 | <input type="radio"/> Celeron |
| <input type="radio"/> 586 | <input type="radio"/> Pentium |
| <input type="radio"/> AMD | <input type="radio"/> Pentium MMX |
| <input type="radio"/> Cyrix | <input type="radio"/> Pentium II |
| <input type="radio"/> Macintosh | <input type="radio"/> Pentium III |
| <input type="radio"/> Outro. Qual? | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |

- Clock (velocidade do processador):
- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Até 66 MHz | <input type="radio"/> De 333 a 500 MHz |
| <input type="radio"/> De 66 a 100 MHz | <input type="radio"/> Acima de 500 MHz |
| <input type="radio"/> De 120 a 180 MHz | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |
| <input type="radio"/> De 200 a 300 MHz | |

- Memória RAM:
- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input type="radio"/> Até 16 MB | <input type="radio"/> De 128 a 256 MB |
| <input type="radio"/> De 24 a 48 MB | <input type="radio"/> Acima de 256 MB |
| <input type="radio"/> De 64 a 96 MB | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |

- Disco rígido:
- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="radio"/> Menos de 1.0 GB | <input type="radio"/> De 8.1 a 16.0 GB |
| <input type="radio"/> De 1.1 a 2.0 GB | <input type="radio"/> De 16.1 a 32.0 GB |
| <input type="radio"/> De 2.1 a 4.0 GB | <input type="radio"/> Acima de 32 GB |
| <input type="radio"/> De 4.1 a 8.0 GB | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |

- Sistema operacional:
- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Windows 3.1 / 3.11 | <input type="radio"/> Linux |
| <input type="radio"/> Windows 95 | <input type="radio"/> Unix |
| <input type="radio"/> Windows 98 | <input type="radio"/> Mac OS |
| <input type="radio"/> Windows 2000 | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |
| <input type="radio"/> MS-DOS (qualquer versão) | |

- Sistema de cores do vídeo:
- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> 16 cores | <input type="radio"/> True color (24 bits) |
| <input type="radio"/> 256 cores | <input type="radio"/> True color (32 bits) |
| <input type="radio"/> High color (16 bits) | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |

- Unidade de CD-ROM:
- | | |
|-----------------------------------|--|
| <input type="radio"/> Menos de 8X | <input type="radio"/> Mais de 36X |
| <input type="radio"/> 8 a 20X | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |
| <input type="radio"/> 24 a 36X | <input type="radio"/> Não tenho |

- Unidade de DVD-ROM:
- | | |
|----------------------------------|--|
| <input type="radio"/> 2X | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |
| <input type="radio"/> Mais de 2X | <input type="radio"/> Não tenho |

- Modem:
- | | |
|--|--|
| <input type="radio"/> 14,4 Kbps ou menos | <input type="radio"/> Qualquer modelo |
| <input type="radio"/> 28,8 Kbps | <input type="radio"/> padrão ADSL |
| <input type="radio"/> 33,6 Kbps | <input type="radio"/> Não sei / Não lembro |
| <input type="radio"/> 56,6 Kbps | <input type="radio"/> Não tenho |
| <input type="radio"/> Qualquer modelo de cable modem | |

- Tem placa aceleradora 3D?
- Sim. Qual? _____
 - Não sei / Não lembro
 - Não tenho

B. Sua opinião sobre jogos para computador

- Há quanto tempo você joga pelo computador?
- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="radio"/> Menos de 1 ano | <input type="radio"/> De 3 a 4 anos |
| <input type="radio"/> De 1 a 2 anos | <input type="radio"/> Mais de 4 anos |
| <input type="radio"/> Não sei / Não lembro | |

- Que tipo de jogo você prefere?
- | | |
|---|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Ação | <input type="radio"/> Estratégia |
| <input type="radio"/> Aventura | <input type="radio"/> Infantil |
| <input type="radio"/> Arcade | <input type="radio"/> Simulador |
| <input type="radio"/> Esportes | <input type="radio"/> RPG |
| <input type="radio"/> Não sei / Não tenho preferência | |

Cite o jogo para computador de que você mais gosta:

- Quantos jogos completos você comprou nos últimos 12 meses?
- | | |
|--|---------------------------------|
| <input type="radio"/> Nenhum | <input type="radio"/> De 4 a 6 |
| <input type="radio"/> De 1 a 3 | <input type="radio"/> Mais de 6 |
| <input type="radio"/> Não sei / Não lembro | |

Dos jogos que você comprou nos últimos 12 meses, de qual você mais gostou?

- Não sei
- Não comprei nenhum jogo completo nos últimos 12 meses

- Onde você costuma comprar jogos para computador? (Marque mais de uma alternativa, se for o seu caso.)
- Em lojas especializadas
 - Em supermercados / lojas de departamentos
 - Em bancas de jornais (encartados em revistas especializadas)
 - Pela Internet
 - Não sei / Não lembro
 - Não costumo comprar jogos para computador

- Como você se mantém atualizado sobre jogos? (Marque e preencha mais de uma alternativa, se for o seu caso.)
- Leio revistas. Qual(is)? _____

- Leio jornais. Qual(is)? _____

- Consulta a Internet. Qual(is) site(s)?
- Converso com outras pessoas que também gostam de jogos para computador
- Outras maneiras. Qual(is)?

Você já jogou em rede / via modem / via Internet? (Marque mais de uma alternativa, se for o seu caso.) Se sim, qual jogo? (Se você joga ou jogou mais de um título, escreva o nome daquele que você prefere.)

- Em rede
 - Via modem (2 computadores)
 - Via Internet
- Jogo:

- Nunca participei de disputas multijogador

Você tem interesse por CD-ROMs educativos e/ou obras de referência?

- Só por CD-ROMs educativos
- Só por obras de referência
- Por CD-ROMs educativos e por obras de referência
- Não sei / Não tenho interesse

C. Sua opinião sobre as revistas Senha

Marque todas as revistas Senha que você já comprou:

- Senha / Senha PC
- Senha_Pôster
- Senha Especial
- Senha PC 3D
- Senha PC Dicas

Como você conheceu as revistas Senha?

- Pelo jornaleiro / banca de jornais
- Por reportagens em revistas / jornais
- Em supermercados
- Em feiras / eventos de informática
- Por indicação de amigos
- Pela Internet
- Por outra maneira. Qual?

- Não sei / Não lembro

De maneira geral, como você classifica as revistas Senha:

	Senha PC	Senha_Pôster	Senha Especial	Senha PC 3D	Senha PC Dicas
Muito boa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Boa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Regular	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ruim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muito ruim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Não sei	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Assinale todas as revistas Senha que você pretende comprar nos próximos meses:

- Senha PC
- Senha_Pôster
- Senha Especial
- Senha PC 3D
- Senha PC Dicas
- Não pretendo comprar nenhuma revista Senha nos próximos meses
- Não sei

Você conhece o site das revistas Senha? Se sim, o que acha do site?

- Conheço e acho muito bom
- Conheço e acho bom
- Conheço e acho regular
- Conheço e acho ruim
- Conheço e acho muito ruim
- Conheço, mas não lembro / não tenho opinião formada
- Não conheço

Você gostaria de receber e-mails regularmente com informações sobre nossas futuras edições?

- Sim
- Não

Você quer dar alguma sugestão ou fazer alguma crítica sobre a Senha PC ou os CD-ROMs que a acompanham?

D. Seus dados pessoais

Sexo:

- Masculino
- Feminino

Data de nascimento: ____/____/____

Escolaridade:

- 1º grau incompleto
- 1º grau completo
- 2º grau incompleto
- 2º grau completo
- Superior incompleto
- Superior completo
- Pós-graduação

Para fazer sua classificação socioeconômica, de acordo com os critérios adotados pelos institutos de pesquisa, gostaríamos que você respondesse as perguntas a seguir. Por favor, preencha todos os itens.

Na sua casa tem:

Televisão em cores

Quantas? _____

Rádio (exceto em automóvel)

Quantos? _____

Banheiro

Quantos? _____

Automóvel

Quantos? _____

Empregada mensalista

Quantas? _____

Aspirador de pó

Quantos? _____

Máquina de lavar roupa

Quantas? _____

Videocassete

(separado ou no aparelho de TV)

Quantos? _____

Geladeira

Quantas? _____

Freezer

(separado ou em geladeira duplex)

Quantos? _____

Microcomputador

Quantos? _____

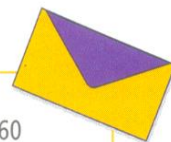
DVD

Quantos? _____

Qual é o grau de instrução do chefe da sua família?

- Primário incompleto
- Primário completo / ginásial incompleto
- Ginásial completo / colegial incompleto
- Colegial completo / superior incompleto
- Superior completo

Envie pelo correio para
Revistas Senha PC – Rua Oswaldo Cruz, 1060
São Caetano do Sul – SP – CEP 09540-280



VIDA ETERNA, REENCARNAÇÃO, DIMENSÕES PARALELAS E PRINCIPALMENTE COMO PASSAR DA QUINTA FASE.

CANAL DE JOGOS
DA AMERICA ONLINE.
DICAS, TRUQUES
E SEGREDOS PARA
DEIXAR QUALQUER
GAME MAIS FÁCIL
DE DETONAR.

ACESSE O CD-ROM E ASSINE JÁ

FÁCIL
AMERICA
Online

O jogo campeão de vendas em todo o mundo está de volta, agora em uma versão aprimorada, com gráficos de 24 bits de cor e som remasterizado.

MYST

MASTERPIECE EDITION

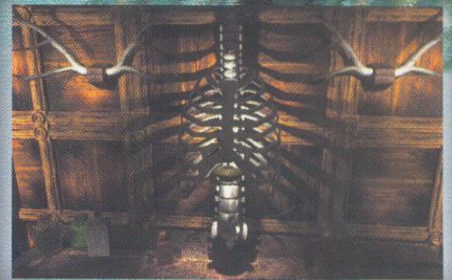


Uma grande injustiça foi cometida... e eu, Atrus, devo pagar o preço. Os livros que criei conduzem a mundos tão fantásticos que poderiam preencher uma vida inteira. Mas algo deu terrivelmente errado e minhas criações estão sendo destruídas pela ambição de alguém. Suspeito de um dos meus filhos, Jerus ou Achenar, mas não tenho certeza. Minha única esperança é encontrar a resposta antes que seja muito tarde.

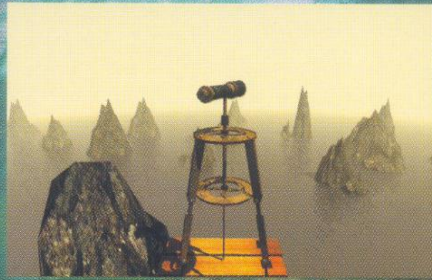


Vivencie tudo sob a perspectiva de primeira pessoa, sem janelas ou controles que desviem sua atenção.

Integre a observação perspicaz ao raciocínio lógico para desvendar os segredos do *Myst*.

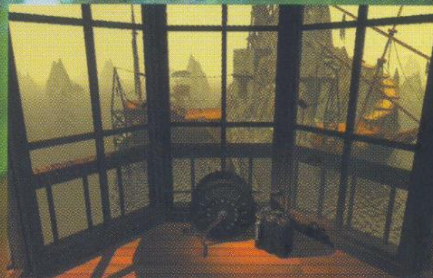


Abra livros mágicos e viaje para outros mundos em um piscar de olhos. Use toda a sua sabedoria e imaginação. Pedacos de papel e ruídos do ambiente podem fornecer pistas vitais para que os segredos mais ocultos se desvelem diante de seus olhos.



Explore mundos exóticos e de fantástica beleza.

Novo recurso DigitalGuide™, para ajudá-lo a desvendar os mistérios do *Myst*. Os conselhos adaptam-se ao estilo do jogador. O resultado é um jogo mais acessível e menos intimidante para usuários de todos os níveis.



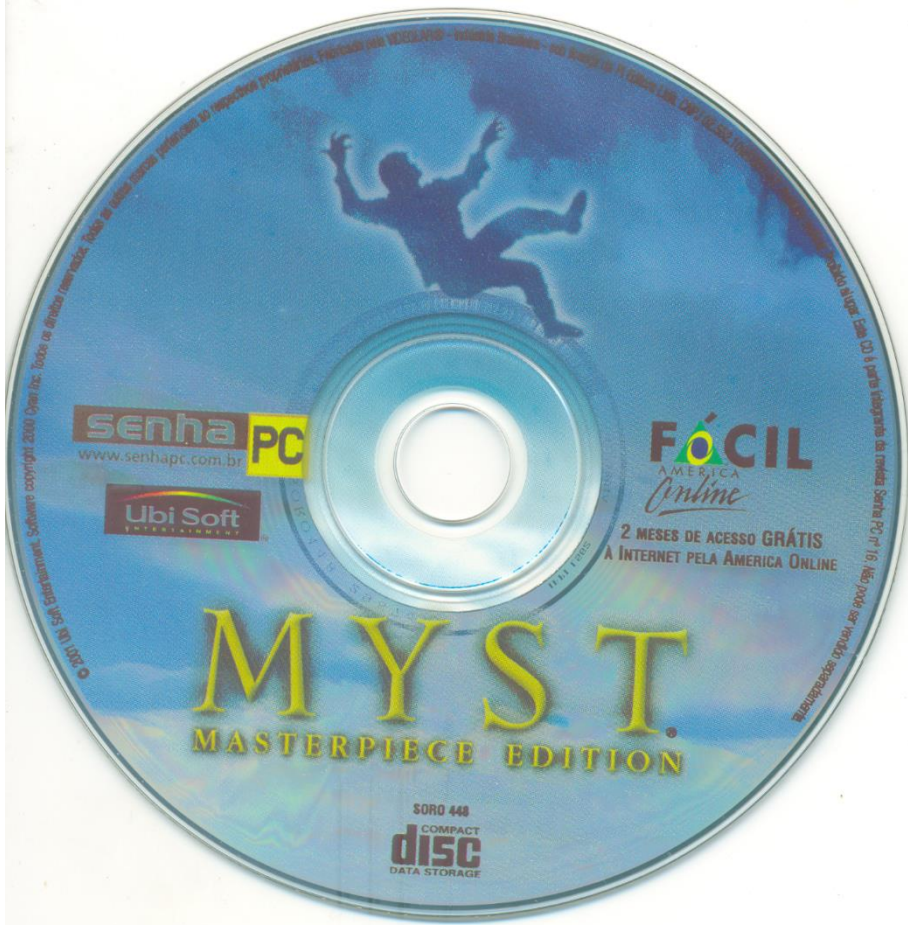
REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA PARA O SOFTWARE COMPLETO: Pentium 75 MHz ou mais veloz (Pentium 133 MHz ou superior recomendado), Windows 95/98, 16 MB de RAM (32 MB recomendados), 30 MB de espaço livre no disco rígido, placas de som e vídeo compatíveis com DirectX 6.1 ou superior, unidade de CD-ROM de velocidade 4X ou mais, monitor com 24 bits de cor ou superior e resolução de 640 x 480, DirectX 6.1 ou superior (incluso no CD), QuickTime 4.0 ou superior (incluso no CD). SOFTWARE EM INGLÊS. SEU USO REQUER PROFICIÊNCIA EM INGLÊS.

REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA PARA O NAVEGADOR DA AOL: Processador Pentium® 100 MHz ou compatível, 16 MB de RAM, 40 MB de espaço livre em disco rígido, monitor com resolução de 800x600 pixels, 256 cores (mínimo), modem de 28.800 Kbps, Windows 95/98 ou Windows Me (esta versão NÃO é compatível com Windows NT e Windows 2000). O Browser Microsoft Internet Explorer 4.0, ou anterior, será atualizado para a versão 4.01 SP2.

NÃO GARANTIMOS COMPATIBILIDADE COM TODOS OS EQUIPAMENTOS DO MERCADO.

ISSN 1517-1361





senha PC
www.senhapt.com.br

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

FÓCIL
AMÉRICA
Online

2 MESES DE ACESSO GRÁTIS
À INTERNET PELA AMÉRICA ONLINE

MYST

MASTERPIECE EDITION

SORO 448
COMPACT
disc
DATA STORAGE

Software copyright 2000 Ubi Inc. Todos os direitos reservados. Não se pode ser vendido separadamente.

Este CD-ROM é parte integrante do produto Senna PC v.16. Não pode ser vendido separadamente.