

THE ARCHIVER

R E C H I S O T A N

EINE PRODUKTION VON CAVERN COMMUNICATIONS NETWORK

Rückkehr...

Der DRC ist wieder da, und ebenso die Seele von Uru.

Seiten 2 & 3

IC vs. OOC

Eine kurze Zusammenfassung, was genau IC ist, und was es vom Rollenspiel unterscheidet.

Seite 4

Creativity Corner

Schaut euch Gewinner in unserer Rundschau von Kreativitäts-Wettbewerben an.

Seite 5

Mysterium Updates

Lest aktuelle News über das Mysterium 2006: Wo, wann, und wie man hinkommt.

Seite 6

EINE UNBESCHRIEBENE TAFEL

Willkommen zur Erstausgabe von The Archiver, präsentiert von CCN.

Zwei Jahre ist es her, dass Uru Live geschlossen wurde. Zwei Jahre, seit ein Newsletter herausgebracht wurde, der die Community im Blick hat. Es ist nicht unsere Absicht, The Echo von seinem Thron zu stoßen, der als zentrale Quelle für Nachrichten aus der Community dienen kann, weil ich immer noch glaube, dass er seinen Platz hat, sollte Uru Live zurückkommen. Eine Zwischenlösung bis Uru Live zurückkommt, ist The Archiver aber auch nicht. Stattdessen wählt er einen weiter geöffneten Blick auf die Community als nur die Höhlen, anders als The Echo. Berichte in The Archiver werden ihre Quellen in den Foren, Websites und realen Community-Treffen der Myst-Gemeinschaft finden, ebenso werden regelmäßig Neuigkeiten darüber verbreitet, was in den Höhlen geschieht.

Ich möchte mir kurz Zeit nehmen, um dem Team bei CCN dafür zu danken, dass sie mir geholfen haben, diese Zeitschrift Realität werden zu lassen. Ohne ihre Unterstützung wäre sie nie so schnell zusammengestellt worden oder auf so einfache Weise einer großen Gruppe von Uru Spielern und Mitgliedern der Gemeinschaft zugänglich.

Vor uns liegt eine unbeschriebene Tafel, eine leere Seite. Von hier aus können wir überall hin, und weil wir von der Community und für die Community gemacht werden, möchten wir eure Rückmeldungen und Vorschläge hören. Was möchtet ihr in Zukunft auf diesen Seiten sehen? Was sollen wir besprechen? Mit wem sollen wir Interviews machen? Schickt uns eure Gedanken, eure Vorschläge, und eure Ideen an archiver@thecaverntoday.com.

- Alahmnat (alahmnat@dpwr.net)



Was ist The Archiver?

The Archiver ist ein Newsletter im PDF-Format, der Ereignisse in der Myst-Gemeinschaft bespricht. Unser Ziel ist nicht, Schlagzeilen und Nachrichten bereitzustellen, da fast jede Community Site ihre eigenen Reporter für brandaktuelle Neuigkeiten hat. Stattdessen ist das Ziel dieses Newsletters, die Community selbst zu besprechen: Fanprojekte, Interviews mit Webmastern und eventuell sogar Interviews mit Entwicklern und Herausgebern, ihren Mitarbeitern. Unsere Absicht ist es, die stilleren Seiten der Dinge zu betrachten, die heutzutage häufig übersehen werden. Ich hoffe, dass ihr Gefallen an unserem Angebot findet.

- Alahmnat, Herausgeber

THE ARCHIVER

Rückkehr..

Nach zwei Jahren des Schweigens hat der DRC kürzlich eine langsame Rückkehr in die Höhlen begonnen. Momentan ist ihr Ziel, die versprengten Splitter der Gemeinschaft wieder an einen Ort zurückzubringen. Es gibt keine offiziellen Pläne des DRCs, neue Bereiche zu öffnen oder bestehende Probleme zu reparieren, aber einige ihrer jüngsten Aktionen haben die Gerüchteküche mächtig angeheizt. Zunächst ist es aber ganz wunderbar, wieder so viele Menschen in den Höhlen zu sehen, und es ist gut zu wissen, dass der DRC daran arbeitet, wieder zur Restaurierung zurückzukehren, die sie gezwungenermaßen im Februar 2003 abbrechen mussten.

Bedeutung für die Zukunft

Es gibt eine Menge Spekulationen darüber, worum es bei den aktuellen Aktivitäten des DRCs geht. Manche denken, dass die Restauration sicher bald wieder beginnen kann, während andere glauben, dass dies nicht mehr als ein (sehr glücklicher) Wunschtraum ist. Es gibt nichts, dessen man sich sicher sein kann, weil der DRC immer noch nicht sehr entgegenkommend ist mit seinen Mitteilungen. Jüngste Meldungen erwähnen jemanden namens „Blake“. Einige Fans und Forscher denken, dass sie sich auf Blake Lewin beziehen, Gründer von GameTap und Vizepräsident der Produktentwicklung bei Turner Broadcasting.

Während dies einigen Unmut seitens der Mac-Besitzer und Spieler außerhalb der USA erzeugt hat (keiner von ihnen kann GameTap benutzen), denken manche, dass er, wenn es tatsächlich der erwähnte Blake ist, Turner vertreten könnte und nicht GameTap.

Es ist zuweilen schwer, den vorsichtigen Optimismus aufrecht zu erhalten, den Rand und andere weiterhin erbitten. Gerüchte besagen, dass der DRC bald neuen Forschern das Zeitalter Kahlo erschließen wird. Michael Engbergs Tochter Willow hat erwähnt, dass ihr Vater und Dr. Kodama zusammen an etwas arbeiten, und Kommentare von Ryan und Rand Miller deuten an, irgendetwas sei mit Kahlo los. Moke meinte, dass das Museum einer der Bereiche sein könnte, der uns bald zugänglich gemacht werden könnte, wobei es so scheint, als ob Cyan auf die Arbeit des COBBS Teams zurückgreift, damit dies möglich wird.

Trotz alledem bestehen Cyan Mitarbeiter darauf, dass keine Arbeit darauf verwendet würde, den Until Uru Client zu verbessern und die bestehenden Bugs zu reparieren. In einer seltenen Ausnahme zu seinen ansonsten eher kryptischen Äußerungen ist RAWA plötzlich für mehrere Tage auf dem DRC-Forum erschienen, um die Funktion Until Uru für Cyans Pläne zu erläutern. Laut RAWA, „...wissen und verstehen [Cyans mysteriöse Unterstützer], was Until Uru ist, und was es nicht ist. Sie interessieren sich nicht dafür Until Uru zu finanzieren, sondern sie benutzen Until Uru, um Informationen zu sammeln. Until Uru wie es ist, mit seinen Fehlern, die welche Möhre, die es ist, das heruntergekommene Haus, das es ist, es arbeitet für ihre Zwecke so wie ES IST.“



Überwältigend

Moke, einem Mitarbeiter Cyans zufolge, ist die Resonanz auf Cyans D'mala Shard enorm. So enorm, dass sogar das Team bei Cyan davon überrascht scheint. Während einer seiner jüngsten Besuche bei der Guild of Greeters Gemeinde sagte Moke: „Wir haben nicht erwartet, dass alle so schnell kommen würden. Wir hatten [nur] auf ein langsames Rinnsal gehofft...“ Dies hat viele in der Höhle sehr ermutigt, weil die Größe der Resonanz auf Cyans Shard voraussichtlich die Entscheidung der noch schwebenden Abmachung mit „Blake“ bezüglich der zukünftigen Finanzierung beeinflussen wird.



THE ARCHIVER


Wahl der DRC Liaisons/Repräsentanten

Ein Ruf nach Liaisons

Am 28. Februar erschien Marie Sutherland mit einer Verlautbarung in der Guild of Greeters Gemeinde. Der DRC suche fünf Forscher, die als Liaisons (Verbindungspersonen), als Mittler zwischen dem DRC und der Gemeinschaft der Forscher agieren sollen. Es gibt kaum Details, was den Job genau ausmachen wird. Wir wissen nur, dass die Liaisons regelmäßig an Treffen mit dem DRC teilnehmen können sollen, aber die Dauer und Häufigkeit dieser Treffen muss noch geklärt werden.

Natürlich hat dies einige Aufregung auf den DRC-Foren, sowie auf anderen Foren, wie Uru Obsession bewirkt. Viele Forscher haben ihre Ideen beigesteuert, wie das Verfahren bei Nominierungen, Wahlen, Endauswahl, Amtszeit und Abberufungen aussehen könnte und haben auch über die Rolle der Liaisons selbst spekuliert. Insgesamt kann man sagen, dass viel zuviel geschrieben wurde, um an dieser Stelle alles erwähnen zu können, was in den letzten Wochen passiert ist, außer vielleicht, dass es eine gewaltige Achterbahnfahrt gewesen ist. Es scheint sich jedoch nun zu beruhigen, obwohl immer noch Details bezüglich der Wahlen und der Amtszeit diskutiert werden.

TCT ShortWave Übertragungen

Im März beginnt der Cavern Today ShortWave Service damit, Interviews mit den Kandidaten für das Amt der Liaisons zu führen. Bleibt am Ball, um über ShortWave die Interviews zu hören, abonniert das  [RSS feed](#), damit ihr sicher seid, die Nachrichten mitzubekommen. The Archiver wird euch ebenfalls mit Neuigkeiten auf dem Laufenden halten, indem wir Highlights aus den Interviews und Entwicklungen zu den Details des Nominierungsverfahrens, der Wahl und der Amtszeit veröffentlichen werden.

Das Wahlverfahren

In einem Versuch, etwas zu bewegen und sich schließlich der Wahlphase selbst zu nähern, hat DRC-Forumsmitglied 75th Trombone einen Thread eröffnet mit dem Titel: "How about this. Please, everyone, check this out.", also "Wie wäre es damit, bitte schaut mal her". Darin beschreibt er detailliert, wie das Verfahren von Nominierung, Wahl und schließlich Ernennung der Liaisons aussehen könnte, in einem Versuch, eine Kompromisslösung für die zahlreichen Positionen in der

Debatte anzubieten. Momentan sieht das anvisierte Verfahren in etwa so aus (Details werden noch verändert werden):

- Forscher nominieren entweder sich selbst oder andere in einem separaten Thread, der eine Woche lang (oder länger) dafür genutzt wird.
- Die endgültigen Kandidaten aus dem Nominierungsthread werden gewählt, indem jeder Wähler in einem neuen Thread seine fünf bevorzugten Kandidaten auflistet. Momentan wird diskutiert, ob man eine gewichtete Wahl abhält (also z.B. alle seine Stimmen für nur eine Person abgeben kann, also nur für eine der der Positionen stimmt, statt für alle fünf), oder ob fünf unterschiedliche Namen aufgelistet werden müssen. Teil der Debatte ist auch, ob man das DRC-Forum oder eine neutrale Site nutzen soll, die von einer neutralen Partei aufgesetzt werden kann.
- Die zehn Kandidaten mit den meisten Stimmen (oder mehr, wenn ein Unentschieden vorliegt) werden dem DRC für eine endgültige Entscheidung vorgelegt, sei es durch ein Zufallsverfahren oder durch ein anderes Selektionsverfahren ihrer Wahl. Wenn der DRC es ablehnt, die Fünf auszuwählen, dann werden automatisch die fünf Kandidaten mit den meisten Stimmen als Liaisons bestimmt, als Plan zur Sicherheit.

Wenn ihr eine Meinung zu dem Wahlverfahren habt, mailt uns an archiver@thecaverntoday.com. Wir werden einige Mails in einer speziellen Leserbriefabteilung der nächsten Ausgabe veröffentlichen.

Die Kandidaten Derzeit

Die derzeit als Kandidaten bestätigten Nominierten für die fünf Liaisons sind die Folgenden (nicht angenommene Nominierungen sind nicht aufgelistet):

- | | | |
|---------------------|--------------------------|--------------------------------|
| • <i>Capella</i> | • <i>L'orr</i> | • <i>T'resah the Scrivener</i> |
| • <i>CAGraywolf</i> | • <i>Pali64</i> | • <i>T_S_Kimball</i> |
| • <i>Cycreim</i> | • <i>Professor Askew</i> | • <i>tsrblke</i> |
| • <i>Darkstar</i> | • <i>Rils</i> | • <i>Tweek</i> |
| • <i>Deg</i> | • <i>Reverend Vader</i> | • <i>Ural</i> |
| • <i>Durane</i> | • <i>samsbase</i> | • <i>vidkid7</i> |
| • <i>Eleri</i> | • <i>Starfyre</i> | • <i>vortmax</i> |
| • <i>Gadren</i> | • <i>Tehl Nava</i> | • <i>Whilyam</i> |
| • <i>Gadreel23</i> | • <i>Toria</i> | • <i>Wutt Evah</i> |
| • <i>GingerDiva</i> | | |

THE ARCHIVER



Die Myst Embassy ist Gastgeber für besondere In-Cavern-Aktivitäten auf einigen Until Uru Shards.

In-Cavern (IC) vs. Out-Of-Cavern (OOC)

In der Vergangenheit gab es seine Menge Verwirrung, Diskussionen und Streit über das Konzept von IC und OOC. In einem Versuch, die Debatte zu klären, bringen wir von The Archiver unsere Gedanken zum Thema vor.

IC-Gespräche wurden bisher häufig als „Rollenspiel“ bezeichnet. In einem traditionellen Verständnis dieses Begriffs bedeutet dies, dass man die Rolle eines anderen Charakters in einer Geschichte spielt. Das ist aber nicht, was hinter der Absicht von IC steckt. IC bedeutet lediglich, dass man annimmt, dass Handlungen in den Höhlen real sind, dass D'ni real ist, und dass alle Menschen und Orte, denen man auf der Reise begegnet, real sind.

OOC-Gespräche behandeln Uru als ein Spiel, verortet in einer virtuellen, fiktionalen Welt, getrübt von Computerproblemen, Lag und Bugs.

In beiden Situationen „spielt“ man die „Rolle“ von sich selbst bei der Erforschung der Höhle und der

Zeitalter. Alles was sich verändert, ist der Tonfall und wie man die Welt um sich herum wahrnimmt. Ein echtes „Rollenspiel“ ist gar nicht erforderlich, weil man nur man selbst sein muss. Wichtig ist es, sich bewusst zu sein, in welchem Kontext man sich gerade bewegt.

Um Beispiele kennenzulernen, wie man die eigenen Gespräche in IC-Sprache übersetzt, oder welche IC-themenorientierten Aktivitäten in Until Uru stattfinden, lest [Dotsahveht D'ni](#) auf der Myst Embassy Website. Eleri von Myst Embassy hat auch eine Dotsahveht D'ni Gemeinde auf D'mala gegründet.

Die Golden KI bei DPWR.NET

DPWR.NET ist Gastgeber eines immer zweiwöchig laufenden „Uru Fotografie-Wettbewerbs“, bekannt als die Golden KI. Das Ziel beim Wettbewerbs ist es, künstlerische „Fotografien“ der Umgebungen in Uru herzustellen, indem man entweder die KI im Spiel benutzt (für Nutzer von Complete Chronicles) oder die ach so praktische Screenshot-Taste verwendet. Es gibt keine Preise für die Gewinner, die über die Anerkennung einer gut gemachten Arbeit hinausgehen, aber selbst dies ist genug Anreiz für Forscher, ihre „Kamera“ in die Hand zu nehmen und auf Motivsuche zu gehen. Manche der Bilder sind still, aber kraftvoll, andere sind eher gewagt, aber insgesamt haben die Teilnehmer und besonders die Gewinner es geschafft, einen Sinn für Schönheit und Kunst in diese Welt aus Pixeln und Polygonen zu legen. Dass diese Leistung möglich ist, ist nicht nur ein Beweis der Fähigkeit der Fotografen, sondern auch des Teams bei Cyan, die diese Welten erschaffen haben.

Wettbewerbsbeiträge für die Golden KI werden jede zweite Woche von Montag bis Sonntag bei DPWR angenommen, die anderen Wochen dienen immer der Abstimmung. Um eine „Wahlfälschung“ zu verhindern, müssen alle Teilnehmer und Wähler bei DPWR registriert sein, um mitmachen zu können. Eine Galerie aller vorherigen Teilnehmer und Gewinner findet man in der [DPWR.NET Gallery](#). Für mehr Informationen über die Teilnahme an der Golden KI, [klickt hier](#).

Verbreitet die Nachricht



Marie Sutherland vom DRC, ebenso zahlreiche Mitarbeiter von Cyan, inklusive Rand, GreyDragon und RAWA, haben mehrfach die Until Uru Gemeinschaft gebeten, die Nachricht über Until Uru zu verbreiten und neue Forscher einzuladen. Dennoch ist es für die Zukunft zugleich wichtig, dass die Zahl der Forscher nicht künstlich aufgeblasen wird, also ladet nicht eure Katze ein oder einen Freund, von dem ihr wisst, dass er ohnehin nie spielen wird.

Wenn ihr Hilfe braucht, um bei Until Uru mitzumachen, oder wenn ihr einem Freund den Weg in die Höhlen zeigen wollt, dann gibt es eine guten zusammenfassenden Thread mit zahlreichen Links zu Trailern, Bannern und Hilfestellungen, wie man mitmacht, auf dem [UbiSoft UU Forum](#). (Deutschsprachige Info findet sich [hier](#) und [hier](#)).

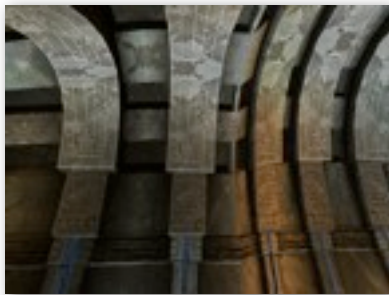
THE ARCHIVER

Creativity Corner

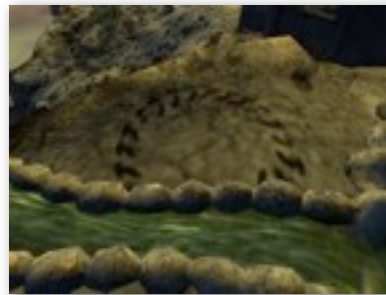
In jeder Ausgabe zieht The Archiver den Hut vor den Gewinnern der zahlreichen Kreativitäts-Wettbewerbe, die auf den Websites rund um die Gemeinschaft stattfinden. Hier sind die Gewinner dieser Ausgabe. Bitte denkt daran, dass jeglicher Originalinhalt in der Creativity Corner das geistige Eigentum der Schöpfer ist und dass die Myst Serie das Eigentum von Cyan Worlds ist, also klaubt nichts.

Golden KI Gewinner

Die Golden KI feiert die Kunst in Uru, wie sie von Forschern fotografiert wird. Die Runden finden jede zweite Woche statt, die Gewinner werden durch eine Abstimmung der Mitglieder ermittelt.



Arcs, von Kaelri (Runde 38)



Mysterious Circles..., von Marein (Runde 37)

Kreativitäts-Wettbewerbe bei MYSTcommunity

Das [MYSTcommunity-Forum](#) ist Gastgeber für drei Wettbewerbe, obwohl ihr Stattfinden manchmal etwas schwer vorauszusagen ist. Im Idealfall findet der Kreativitätswettbewerb jeden Monat statt, mit einem Wechsel der Schreibwettbewerbe zwischen Myst orientierter und freier Thematik.

Freier Schreibwettbewerb – Januar

Der Gewinner dieses Monats war Jesthar, mit seinem Beitrag [Sunrise](#).

Myst Schreibwettbewerb - November

Die Gewinnerin dieses Monats ist Cactus Wren, mit ihrer Kurzgeschichte [From Tomahna: Near Midnight](#).

Kreativitäts-Wettbewerb - Oktober

In diesem Monat gab es ein Unentschieden in der Kategorie Computer, sowohl Shoom'lah und Fahrmy bekamen vier Stimmen, während Wanais in der Kategorie Fotografie gewonnen hat, mit ihrem Bild "Fall."



Self-portrait, von FahrmyBoy



Untitled, von Shoom'lah



Fall, von Wanais

THE ARCHIVER

Mysterium 2006: Spokane, WA, USA



Wieder einmal sind wir eingeladen, Cyans Hauptquartier in Spokane, Washington zu besuchen, um einen Einblick zu bekommen, was sie dort gerade tun.

Wenn man bedenkt, dass die Firma letztes Jahr beinahe geschlossen wurde, ist das ein gutes Zeichen, dass sie Vertrauen darin haben, auch noch in der Zukunft da zu sein. Natürlich haben wir nun fünf Monate, um unsere Köpfe gegen die Monitore zu hämmern und zu spekulieren, was uns da erwarten wird, aber das macht schon die Hälfte des Spaßes aus.

Die Tatsachen

- Ort: Spokane, Washington, USA
- Datum: 28. – 30. Juli
- Hotel: Ramada Suites, 9601 N. Newport Hwy.

Informationen zur Reservierung der Unterkunft erhält man bei den Ramada Suites unter 800-210-8975, fragt nach einem Zimmer mit dem "Mysterium Group" Tarif. Zimmer im offiziellen Hotel kosten \$69.95 pro Nacht, exklusive Steuer. Sucht einen Zimmergenossen, um Kosten zu sparen, indem ihr Ran's [Roommate Suche](#) benutzt.

Ihr könnt natürlich auch in einem anderen Hotel eurer Wahl übernachten, aber bedenkt, dass die meisten Aktivitäten im Ramada stattfinden, also möchtet ihr vielleicht dorthin kommen.

Die Teilnahme am Mysterium ist kostenlos, es kommen die Kosten für An- und Abreise, Unterkunft und andere Attraktionen hinzu.

Wir sehen uns im Juli!



Fans versammeln sich vor Cyans Hauptgebäude beim Mysterium 2003 in Spokane, WA.

Was ist Mysterium?

Mysterium hat im Jahr 2000 begonnen - als eine Möglichkeit für Fans, sich im realen Leben zu treffen und ein Wochenende miteinander zu verbringen. Cyan machte mit, indem sie alle einluden, ihren Firmensitz zu besuchen; seitdem gab es immer eine Form von Anwesenheit seitens der Entwickler auf diesen Treffen.

Im Mittelpunkt steht jedoch stets die Gemeinschaft, nicht die Produkte. Präsentationen von Fans, EDGE Training und selbst gemeinsame Mahlzeiten stehen als Gruppenaktivitäten im Vordergrund und es wird gesagt, dass der eigentliche Spaß am Mysterium nicht unbedingt darin liegt, herauszufinden was es Neues in der Myst Serie gibt, sondern einfach darin, mit Freunden Zeit zu verbringen. Die schockierten Blicke des Restaurantpersonals, wenn wir hereinkommen, sind auch unbezahlbar.



Kha'tie demonstriert die korrekte EDGE-Technik auf dem Mysterium 2003.



THE ARCHIVER

MELDUNGEN

End of Ages gewinnt bei GiN

Myst V: End of Ages hat groß gewonnen bei den diesjährigen Game Industry News Awards. Das Spiel war in vier Kategorien nominiert: Bestes Rätselspiel, Beste Umgebung, Bester Soundtrack und Bestes PC Spiel. Es hat nicht nur in allen vier Kategorien gewonnen, sondern hat auch den Game of the Year Award (Spiel des Jahres) mit nach Hause genommen. Glückwunsch an das Team bei Cyan Worlds für ihre harte Arbeit!



Hilfreiche Anleitungen

Vergessen, wie man die KI benutzt? Hilfe nötig beim Einrichten einer Gemeinde? Dann verpasst die neue Produktion von The ShortWave nicht, mit dem Titel „Sunday to Sunday“, moderiert von J'nathus. Ihr könnt die Sendung hören, indem ihr das reguläre ShortWave Feed abonniert, oder es direkt von der [ShortWave Website](#) herunterladet.

Aufgepasst Mac User

Jene von euch, die sich überlegen, den neuen Intel basierten Mac zu

kaufen, möchten vielleicht noch ein wenig warten, oder sollten sich zumindest bewusst sein, dass ihr möglicherweise darauf keine Myst Spiele spielen werden könnt. Intel basierte Macs unterstützen nicht die Classic Arbeitsumgebung, die Myst und Riven brauchen, um spielbar zu sein. Zusätzlich wird von Problemen berichtet, End of Ages auf Intel basierten Rechnern zu installieren, auf Grund eines Problems mit dem mit Java betriebenen Installationsprogramm.

Momentan ist ein Fanprojekt auf seinem Weg, eine OS Xnative Engine für Riven herzustellen, das sogenannte [Riven X Project](#). Obwohl immer noch in der Entwicklung befindlich, sieht es nach einem viel versprechenden Stück Technologie aus. Zusätzlich wurden auf den Ubisoft Foren für [End of Ages](#) und [Revelation](#) provisorische Lösungen gepostet, solltet ihr Probleme mit der Installation haben. Bedenkt aber, dass Exile, Revelation und End of Ages unter der Rosetta Emulation laufen werden, wenn ihr sie installiert und zum Laufen bekommt, erwartet also einen Dämpfer auf die Performance.

Bevorstehende Events

Mit dem Frühlingsanfang vor der Tür werden die Aktivitäten auf der Oberfläche sicher ansteigen. Zusätzlich gibt es eine Anzahl spezieller und regelmäßiger Events, die auf verschiedenen Until Uru Shards geplant werden. Für die neusten Nachrichten zu Events in den Höhlen, hört das ShortWave Programm.

Versammlungen an der Oberfläche

- 28. – 30. Juli: Mysterium 2006

Versammlungen in den Höhlen

Special Events

- 18. März: Zweite Jährliche St. Patrick's Day Parade, 12PM EST, D'mala Shard (Tapestry Shard im Notfall)

Wöchentliche Versammlungen

- Hört die [1-11](#) Ausgabe der ShortWave für eine Liste von Veranstaltungen.

Kontaktiert *The Archiver*, bitte sendet eure Mails an archiver@thecaverntoday.com.

The Archiver ist eine Production von The Cavern Communications Network. © 2006 by the Cavern Communications Network. Alle Myst, Riven, D'ni, Uru Bilder und Texte © Cyan Worlds, Inc. All Rechte vorbehalten. Myst®, Riven®, D'ni®, Uru®, diesbezügliche logos® Cyan Worlds, Inc. Kein Teil darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Cyan Worlds, Inc. kopiert oder reproduziert werden.