



Sie haben gerade ein faszinierendes Buch entdeckt: Es hat den Titel Myst. Sie wissen nicht, wo es herkommt, wer es geschrieben hat oder wie alt es ist. Beim Blättern finden Sie nur eine wundervoll gezeichnete Beschreibung einer rätselhaften Inselwelt. Aber es ist ja nur ein Buch, oder?

Am Ende des Buches legen Sie Ihre Hand auf eine Seite. Plötzlich löst sich Ihre eigene Welt in ein dunkles Nichts auf und weicht der im Buch beschriebenen Inselwelt. Sie sind nun hier, wo immer das auch sein mag, und Sie haben keine andere Wahl, als zu Ihrer Entdeckungsreise aufzubrechen...



EINE NACHRICHT VON CYAN



vergleichbarer Komplexität, Tiefe, Detailreichtum und Realität.

Sie werden eine erstaunliche alternative Realität kennenlernen. Das gesamte Spiel wurde von Grund auf ohne störende Bildelemente entwickelt, um Ihnen ein möglichst reales Gefühl von der anderen Welt zu vermitteln. Myst verläuft nicht linear: Noch nie zuvor gab es ein Spiel mit vergleichbarer Komplexität, Tiefe, Detailreichtum und Realität. Myst ist Wirklichkeit. Und wie im richtigen Leben sterben Sie nicht alle fünf Minuten. Wahrscheinlich werden Sie überhaupt nicht sterben. Es gibt keine Sackgassen. Vielleicht werden Sie auf eine Mauer stoßen, aber es gibt immer einen Ausweg. Achten Sie auf Details, sammeln Sie Informationen und setzen Sie die Teile des Puzzles logisch zusammen, um die Geheimnisse von Myst zu enthüllen. Die Puzzles, auf die Sie bei Ihrer Reise stoßen, lassen sich mit Logik und Informationen lösen. Diese Informationen finden Sie entweder in Myst, oder sie gehören in den unendlichen Schatz Ihrer Lebenserfahrungen. Lassen Sie sich auf diese fantastische virtuelle Entdeckungsreise ein und reagieren und agieren Sie so, als wären Sie tatsächlich anwesend. Das ist der Schlüssel zum Geheimnis von Myst.

Rand Miller

Robyn Miller

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|----|
| Erste Schritte | 1 |
| So kontaktieren Sie den technischen Support | 2 |
| Spielen von Myst Masterpiece | 4 |
| Sie befinden sich in einer ausweglosen Situation | 6 |
| Tastaturbefehle | 8 |
| Über die Autoren | 11 |
| Mitarbeiterverzeichnis | 13 |
| Garantieinformationen | 15 |



ERSTE SCHRITTE

SYSTEMANFORDERUNGEN:

DVD-ROM PC Windows® 98/ME/XP

SYSTEMVORAUSSETZUNG PC:

Pentium 133MHz oder besser

- ◆ (Pentium 166MHz oder besser empfohlen)
- ◆ 32 MB RAM
- ◆ 30 MB freier Festplattenspeicher
- ◆ 2x DVD-ROM Laufwerk
- ◆ Auflösung 640x480, 24-Bit Farben oder besser
- ◆ Sound- und Grafikkarte, DirectX 6.1 kompatibel

INSTALLATION:

1. Legen Sie die Myst Die Trilogie-DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk ein, und doppelklicken Sie auf „Autorun“ auf der DVD.
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Befindet sich in Ihrem System nicht mindestens QuickTime 2.5, starten Sie die QuickTime 4.0-Installer von der DVD.

SPIELSTART:

1. Legen Sie die DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk ein, und doppelklicken Sie auf „Autorun“ auf der Festplatte.

TECHNISCHER KUNDENDIENST:

Bei alle technischen Fragen (Installation,etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von

Mo-Do. von 15:00 - 19:30 Uhr, Freitags 15:30 - 19:30 Uhr

unter folgender Nummer zur Verfügung:

Telefon: 0208 / 4 50 29 29

Fax: 0208 / 4 50 88 99

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

ONLINE SUPPORT:

Besuchen Sie unsere Internetseite www.ubisoft.de

Bitte überprüfen Sie die Sektion Support / frequently asked questions (FAQ). Die Antwort, nach der Sie suchen, ist dort vielleicht schon enthalten.

Sollten Sie nicht fündig werden, benutzen Sie bitte unser Support-Formular.

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

Telefon: 0190 - 88 24 12 10 (3,63 DM / Minute)

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt.

- Halten Sie bitte folgende Angaben bereit:
- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.
- Größe des Arbeitsspeicher.
- Hersteller/Typ/Firmware des DVD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
- Hersteller/Typ der Soundkarte .
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte.
- Betriebssystem.

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf um die Verfahrensweise abzustimmen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.

SPIELEN VON MYST MASTERPIECE

Bewegen: Das Bewegungssystem ist in Myst in hohem Maße intuitiv. Klicken Sie mit der Maus auf die Stelle, an die Sie sich bewegen wollen. Wollen Sie sich nach vorn bewegen, klicken Sie auf einen Punkt direkt vor Ihnen. Wollen Sie nach rechts oder links abbiegen, klicken Sie auf die rechte oder linke Bildschirmseite. Wenn der Handzeiger nach links oder rechts weist, zeigt er an, daß Sie sich in die entsprechende Richtung bewegen, wenn Sie klicken. An bestimmten Orten ist es auch möglich, nach oben oder unten zu blicken. Manchmal bewegen Sie sich um einen Schritt zurück, wenn Sie auf eine Position neben einem Objekt klicken.

Zu manchen Orten wird Ihnen der Zugang verwehrt. An einem solchen Ort bleibt ein Mausclick unter Umständen wirkungslos. Dann ist der Ort nicht wichtig.

Zip-Modus: In Myst gibt es eine Option, den sogenannten "Zip-Modus". Sie sind damit in der Lage, schnell an Orte zu gelangen, die Sie bereits



besucht haben. Wenn Sie den Befehl "Zip-Modus" im Menü "Optionen" wählen, nimmt der Zeiger die Form eines Blitzes an, sobald er sich über bestimmten Objekten oder Bereichen befindet. Wenn Sie dann mit der Maus klicken, wechseln Sie sofort zu diesem Ort. Auch ein Teil der mechanischen Ausrüstung funktioniert im Zip-Modus schneller. Sie können mit dem Zip-Modus nur zu einem Ort wechseln, den Sie bereits besucht haben. Vergessen Sie jedoch nicht, wenn Sie den Zip-Modus zu früh oder leichtsinnig einsetzen, verpassen Sie womöglich einige wichtige Details in Bereichen, die Sie auslassen.



Objekte bearbeiten: Um ein Objekt zu untersuchen, zu benutzen oder aufzuheben, klicken Sie auf das Objekt oder klicken und ziehen es. Wenn Sie auf ein Objekt klicken, wird entweder das Objekt näher herangeholt oder Sie werden näher an das Objekt gebracht. Funktionale Objekte lassen sich durch Klicken u. U. aktivieren oder manipulieren (z. B. einen Schalter einschalten oder die Seiten in einem Buch umblättern). Bei unwichtigen Objekten bleibt das Klicken wirkungslos.

Durch Ziehen können Sie außerdem einige Hebel oder andere Objekte bewegen. Bei Objekten, die gezogen werden können, nimmt der Zeiger die Form einer greifenden Hand an. Das geschieht auch bei Objekten, bei denen es

erforderlich ist, die Maustaste gedrückt zu halten.

Einige wenige Objekte können Sie aufnehmen und mitnehmen. Wenn Sie auf diese Objekte klicken, sehen Sie am Zeiger, daß Sie das Objekt in der Hand halten. Die Funktionsweise des Zeigers ändert sich nicht, wenn Sie Objekte halten. Die meisten Objekte, die Sie aufheben, lassen sich durch Klicken an der Stelle wieder ablegen, an der Sie das Objekt gefunden haben. Es gibt außerdem eine Menüoption, die es ermöglicht eine Seite abzulegen, die sie nicht mehr benötigen (dabei handelt es sich um einen bestimmten Objekttyp, den Sie im Laufe des Spiels entdecken werden). Wenn Sie eine neue Seite aufheben wird diese Funktion automatisch ausgeführt.

SIE BEFINDEN SICH IN EINER AUSWEGLOSEN
SITUATION:



Keine Panik! Es hilft nichts, ziel- und wahllos auf alles mögliche zu klicken, wenn Sie nicht wissen, was Sie als nächstes tun sollen. Denken Sie darüber nach, was Sie bereits wissen und fragen Sie sich, welche Informationen Ihnen noch fehlen. Ordnen Sie Ihre Gedanken, und fügen Sie die Puzzlestücke zusammen. Rufen Sie sich bereits bekannte Orte, Dinge und Informationen ins Gedächtnis, und denken Sie daran, daß Sie auf alles achten, was Sie sehen. Das Wichtigste aber ist, daß Sie sich vorstellen sollten

tatsächlich am Ort des Geschehens zu sein. Und schließlich, wenn nichts mehr hilft, gibt es immer noch den Digital Guide.

Klicken Sie auf den leeren Bereich im unteren Teil des Bildschirms, um den DigitalGuide aufzurufen, und wählen Sie eine der Optionen aus dem Hilfemenü.

Klicken Sie auf das Fragezeichen-Symbol, um einen Hinweis zu erhalten. Die Hinweise sind in drei Stufen geordnet, und jede Stufe offenbart ein wenig mehr an Informationen. Mit den Pfeilen navigieren Sie zur nächsten oder vorherigen Hinweisstufe.

Klicken Sie auf das Vergrößerungsglas-Symbol, um einen allgemeinen Hinweis zu erhalten. Wenn Sie sich in einer wirklich auswegslosen Lage befinden, sollten Sie auf das Glühbirnen-Symbol klicken. Sie können die Lösung sofort lesen.

TASTATURBEFEHLE

MENÜOPTIONEN:

Um die Menüleiste zu öffnen, bewegen Sie den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand.

MENÜ DATEI:

Neues Spiel / BEFEHL N: Sie gelangen zum Anfang des Spiels, so als hätten Sie zum allerersten Mal Myst mit einem Doppelklick gestartet. Es ist möglich, das Mitarbeiterverzeichnis und die Einführung durch Klicken zu überspringen.

Spiel wiederherstellen / BEFEHL O: Durch die Auswahl von „Spiel wiederherstellen“ können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand wieder laden. Wechseln Sie in das Verzeichnis mit den gespeicherten Spielständen, wählen Sie das entsprechende Buch, um den gespeicherten Spielstand zu laden. Die Elemente im Spiel werden in der Form wiederhergestellt, in der Sie sie verlassen haben.

Spiel speichern / BEFEHL S: Speichert Ihren aktuellen Spielstand.

Speichern unter: Ja, es ist wirklich möglich, einen Spielstand unter einem neuen Namen zu speichern, bevor Sie etwas ausprobieren. Aber eigentlich widerspricht es dem heiligen Ehrenkodex der Spieler und Spielerinnen von Myst, diesen Befehl einzusetzen!

Beenden / BEFEHL Q: Wenn Sie Myst beenden, kehren Sie in die Realität zurück. (In der Tat ist das machmal sogar hilfreich.)

Menü Optionen:

Übergänge / BEFEHL 1 – 4...: Schaltet die Bildschirmübergänge ein oder aus. Bei ausgeschalteten Bildschirmübergängen können Sie sich schneller durch das Spiel bewegen.

Zip-Modus / BEFEHL Z: Wenn Sie diesen Modus aktivieren und mit dem Blitz-Mauszeiger auf ein Element oder einen Bereich klicken, werden Sie dort direkt hin befördert. Die auf der Strecke liegenden Bildschirme werden übersprungen. Sie können mit dem "Zip-Modus" nur zu einem Ort wechseln, den Sie bereits besucht haben.

Seite ablegen / BEFEHL D: Mit dieser Option legen Sie eine Seite ab, die Sie nicht länger benötigen. Es ist nicht möglich, mehr als eine Seite zu tragen. Eine abgelegte Seite wird an die Stelle zurückgelegt, an der Sie gleichzeitig sie aufgenommen haben.

Menü Hilfe

Hinweis / BEFEHL 5: Wenn Sie nicht weiterwissen, haben Sie die Möglichkeit, einen Hinweis anzuzeigen, der Ihnen die richtige Richtung weist. Es gibt mehrere Hinweisstufen, die Ihnen bei der Lösung der Rätsel in Myst helfen. Die Arbeit müssen Sie jedoch immer noch selbst erledigen!

Lösung / BEFEHL 6: Durch diese Option haben Sie die Möglichkeit, die Lösung direkt anzuzeigen! Wahre Abenteurer verzichten jedoch gern auf diese Funktion!

Übersichtshinweis / BEFEHL 7: Im Verlauf von Myst können Sie Übersichtshinweise mit weiteren Informationen empfangen.

Karte / BEFEHL 8: Mit dieser Option zeigen Sie eine Karte an. Alle Wahrzeichen innerhalb des Zeitalters, das Sie zur Zeit besuchen, werden auf der Karte hervorgehoben.

RAND UND ROBYN MILLER, MITBEGRÜNDER VON CYAN UND ENTWICKLER VON MYST®

ÜBER DIE AUTOREN



Cyan wurde 1988 gegründet, als die Brüder Rand und Robyn Miller mit der gemeinsamen Entwicklung von Macintosh-Software für Kinder begannen. Zu den von ihnen entwickelten Programmen gehören Manhole®, Cosmic Osmo® und Spelunx and the Caves of Mr. Seudo®. Diese Produkte zeichneten sich

nicht nur durch qualitativ hochwertige Sounds und Grafiken, sondern auch durch abwechslungsreiche, komplexe und gewaltfreie Umgebungen aus.

Myst ist das erste zielorientierte Spiel von Cyan, das sich hauptsächlich an eine ältere Zielgruppe richtet, doch während der vergangenen Jahre konnte es unzählige Menschen aller Altersstufen begeistern. Myst ist das Ergebnis einer zweijährigen kreativen Zusammenarbeit des Cyan-Entwicklerteams.

Riven: The Sequel to Myst (die Fortsetzung von Myst) wurde 1997 nach vierjähriger Entwicklung veröffentlicht. Riven ist bis heute der herausforderndste Titel von Cyan. Für die hervorragende Qualität der Grafiken und des Spielverlaufs wurde das Spiel vielfach ausgezeichnet. Die Welten von Myst und Riven breiten sich auch weiterhin aus.



Das Entwicklerteam von Cyan hat unzählige Stunden damit verbracht, die detaillierten Welten zu erschaffen, die Sie in Myst erleben.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Entwicklung und Leitung: Rand und Robyn Miller
Ursprüngliche Programmierung: Rand Miller und Richard A. Watson
Grafik und Animation: Robyn Miller und Chuck Carter
Sound: Chris Brandkamp
Musik: Robyn Miller
Produzent: Laurie Strand
Stellvertretender Produktmanager: Matt O'Hara

MYST MASTERPIECE EDITION FÜR MACINTOSH

Presto:

Chefprogrammierer: Roland Gustafsson
Produzent: Dave Flanagan
Geschäftsführende Produzenten: Greg Uhler und Michel Kripalani
Public Relations: Michael Shelling
Bearbeitung des Handbuchs: Mark Whisler
Design der Verpackung: Tenth Dimension

MYST MASTERPIECE EDITION FÜR PC

Produzent: Sam Williams
Technische Leitung: Jan Lindner
Chefprogrammierer: Russ Brown
Sound-Verarbeitung: Maurice Jackson und Steve Lam
Produktionsassistent: Daniel Achterman
Geschäftsführender Produzent: Bret Berry
Produzent des DigitalGuide: Parker Lee
Programmierer des DigitalGuide: Ian Brown und Peter Young
Autoren des DigitalGuide: Rusel DeMaria
Spieletester: Dwight Cordero, Tyler Ludlow, Ben Etheridge, Alana Gilbert, Peter Vandenhoff und die Testabteilung von Mattel