

Riven - The Sequel to Myst Komplettlösung

1. Insel / Hauptinsel

Nach dem Intro verlassen wir den Käfig und gehen nach rechts die Treppe nach oben. Nicht über die Brücke gehen, sondern umdrehen und die Halle betreten. Die Käfer auf den Säulen kann man mit der Lasche öffnen und im Loch erhält man Informationen in Form von Bildern. Im Inventar sollten wir das Buch lesen, es enthält ebenfalls wichtige Informationen. Im Eingang zum Raum ist auf der rechten Seite ein Schalter. Diesen drücken wir vier Mal, der Raum dreht sich dabei jedes Mal weiter. Wir drehen uns um und gehen die Treppe auf der linken Seite nach unten. Unter der Holztür können wir durchkriechen. Wir erreichen wieder die Halle, und gehen durch diese hindurch. Das Ventil auf der anderen Seite öffnen wir. Wenn wir zurück Richtung Halle gehen ist links ein Hebel. Mit diesem öffnen wir ein Ornament. Wir gehen durch den Raum und unter der Tür durch. Die Treppe folgen wir nach oben zum Halleneingang und drücken den Schalter wieder vier Mal. Wir gehen wieder durch den Raum und drehen uns dann um. Hier ist wieder eine Hebel, mit welchem wir eine Tür öffnen. Zurück zum Haupteingang, und diese mal drücken wir den Schalter zwei Mal. Der Weg zum Kraftwerk ist nun frei du wir gehen auf den Steg. In der Mitte am Geländer finden wir ein Schild mit allen 5 Inseln, markiert mit unterschiedlicher Anzahl an Kästchen. Wir folgen anschliessend der Treppe nach unten und folgen dem Weg ohne abzubiegen bis zum Ende. Hier ist ein Ventil das wir öffnen. Wir gehen zurück und finden auf der rechten Seite im Abzweiger nochmals ein Ventil dass wir öffnen müssen. Jetzt gehen wir zurück und durch die Halle geradeaus über die Brücke. Im Felsengang öffnen wir die erste Tür links und gehen bis zum Sessel. Hier drehen wir uns um uns sehen auf der linken Seite durch das Glas. Daneben ist ein Hebel den wir betätigen. Den Raum verlassen wir wieder und folgen den Gang nach links unten. Hier öffnen wir die Tür und gehen im grossen Raum durch die offene Tür rechts. Am Geländer befindet sich rechts ein blauer Knopf, welchen wir drücken. Nach einem kurzen Moment erscheint die Schwebbahn in welche wir einsteigen. Wir drehen erst den linken Hebel nach rechts und ziehen dann den anderen Hebel in der Mitte.

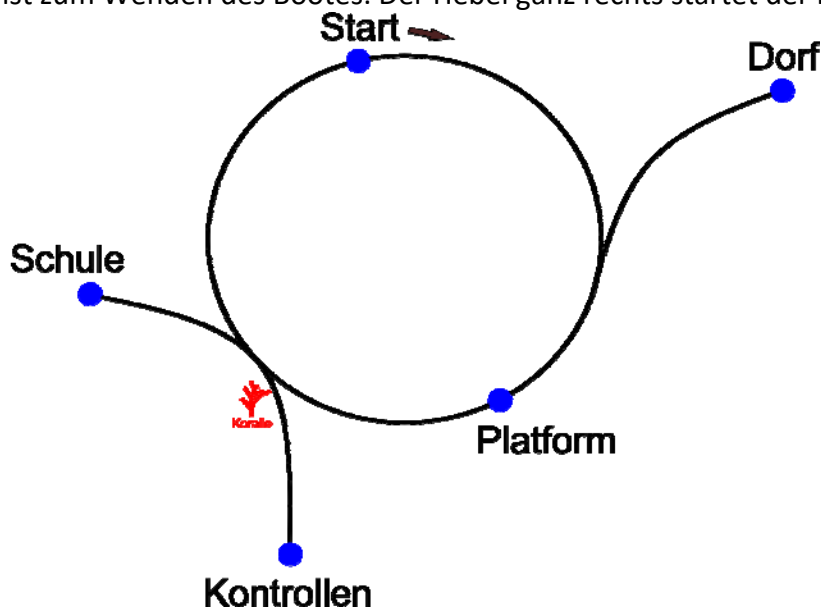
2. Insel

Wir verlassen die die Bahn auf der linken Seite und gehen nach rechts zur Felswand. Im Felsen ist eine Holzkugel eingelassen, diese drücken wir und merken uns das Symbol auf der Rückseite und das Geräusch. Wir drehen uns um und gehen nach links durch den Tunnel und dann rechts die Treppe hoch. Nach Verlassen der Höhle gehen wir weiter die Treppe rechts nach oben und überqueren die Hängebrücke. Wir gehen weiter zum Holztor. Auf der rechten Balken sitzt ein Käfer. Diesen anwählen und das Fluggeräusch beim Wegfliegen merken. Nun öffnen wir das Tor und folgen dem Weg. Nach dem ersten Durchgang durch den Baum ist links ein grosses Schwert zu sehen. Hier führt eine Treppe nach unten. Dieser folgen wir bis ganz nach unten und finden eine weitere Holzkugel, auch hier das Symbol und Geräusch merken. Wir gehen zurück auf den vorherigen Weg und folgen diesem weiter. Bei der Verzweigung gehen wir nach rechts bis zum grossen Fisch. Am Ende des Weges stehen zwei grosse Lampen. Bei der rechten drücken wir einen Knopf und der Fisch öffnet sich (wenn man zurück zum Weg schaut die linke Lampe). Den Fisch betreten wir und fahren mit dem Aufzug nach oben. Dem Weg folgen wir und finden einen Dom. Den Knopf drücken wir, wenn das goldene Symbol erscheint. Die Kugel wird dann gestoppt. Das Symbol merken wir uns. Wir gehen zurück und folgen dem Weg nach rechts zur Kugel. Wir gehen an der Kugel vorbei die Treppe nach oben. Hier öffnen wir die Tür und setzen uns hin. Wir betätigen den linken Hebel, und oben ziehen wir den rechten Hebel. Damit schliessen wir eine Plattform weiter unten. Jetzt fahren wir durch ziehen des linken Hebels wieder nach unten. Den Weg folgen wir zurück zum Aufzug und fahren wieder nach unten. Den Fisch öffnen wir mit dem Hebel links an der Wand. Jetzt folgen wir dem Weg bis zum Tunnel und biegen dort rechts Richtung Lava ab, steigen die Treppe hoch und öffnen die Tür. Weiter folgen wir dem rechten Weg bis zur Treppe. Klettern diese runter und gehen über die Brücke bis zu den Häusern. Bei den Häusern klettern wir die Leitern hoch und gehen bis zum U-Boot. Dieses senken wir mit dem Hebel ab. Jetzt geht es den ganzen Weg zurück, die Leitern nach unten, über die Brücken und die Treppe nach oben bis zur Hängebrücke. Weiter über die Hängebrücke folgen wir die Treppe ganz bis nach unten. Es ist nötig am unteren Ende langsam zugehen denn hier sitzen auf dem Felsen zwei Schnabelseekühe. Das Geräusch merken. Wenn man sich zu schnell nähert ist das Geräusch nur kurz oder gar nicht hörbar. Wir gehen zum Strand und auf der rechten Seite bis zum Felsen in der Mitte. Hier ist eine weitere Holzkugel. Wieder das Symbol und Geräusch

merken. Zurück auf den Weg gehen. Wir gehen aber nicht hoch oben, sondern in die andere Richtung nach links. Am Ende des Weges die Leiter runter klettern und wir kommen zu einem trockenen Wasserbecken. Hier ist eine weitere Holzkugel. Wieder Symbol und Geräusch merken. Hinter dem Wasserbecken klettern wir eine weitere Leiter nach unten und gehen durch den kleinen Tunnel. Am Ende ist eine Anlegestelle, eine Leiter führt zum U-Boot. Wir steigen in das Boot ein.

Steuerung:

Ein Hebel lässt sich nach rechts und links schieben, er ist für die Richtungswahl bei Verzweigungen. Der Drehhebel in der Mitte ist zum Wenden des Bootes. Der Hebel ganz rechts startet der Fahrt.



Wir wenden erst das Boot und fahren dann los. Bei der Verzweigung fahren wir nach rechts und beim nächsten Halt verlassen wir das Boot nach oben. Die Leitern klettern wir hoch und stellen oben alle fünf Hebel hoch. Jetzt klettern wir nach unten zurück in das Boot und wenden es. Wir fahren bis zum nächsten Stopp, und hier weiter nach links. Beim nächsten Halt steigen wir aus und betreten das Gebäude, eine Schule. Auf der linken Seite gibt es ein Gerät um das Zahlensystem zu erlernen. Das Symbol aufschreiben und dann beobachten wie oft der Strick mit dem Fisch nach unten geht, die Zahl zum Symbol notieren. Damit können wir nun die Symbole der Holzkugeln mit Zahlen in Verbindung bringen und kennen so die Reihenfolge. Alle Zahlen ab der 5 setzen sich aus 2 Symbolen zusammen. Zum Beispiel das Symbol für die 1 und das der 5 ergeben das Symbol der 6. Dies ist, weil das Zahlensystem der Bewohner, die D-Ni, auf der Basis 5 (Quinärsystem) beruht. Wir verlassen die Schule und steigen wieder in das U-Boot. Das Boot wenden wir, fahren erst links, dann durch die Haltestelle durch und nochmals links. Hier steigen wir aus und klettern die Leitern hoch, passieren das Becken und gehen die zweite Leiter hoch. Folgen den Weg nach rechts und über Hängebrücke. Nach der Hängebrücke folgen wir immer dem Weg rechts. Wir finden eine Lore. In diese steigen wir ein und betätigen den Hebel links.

3. Insel

Vor uns die Leiter nach unten klettern und rechts auf dem Steg zur Seemitte gehen. Den Ventilhebel einmal zu uns drehen. An Land gehen und nach Links zum Gebäude, dem Siedehaus gehen. Die Treppe hoch und vor der Tür nach links um das Gebäude laufen. Wir wenden uns nach rechts und drehen das Rad. Anschliessend betätigen wir den Hebel rechts und schliessen auch das Ventil rechts. Wir drehen uns nach links und stellen das Ventil um. Jetzt gehen wir zurück auf den Steg und stellen das Ventil nach rechts. Jetzt zum Siedehaus und zur Tür gehen und diese öffnen. In die Röhre hinabsteigen und dieser durch die Dunkelheit folgen. Wir erreichen eine Klippe. Dort etwas hinabsteigen und den Weg nach links folgen. Wir erreichen einen Balkon. Den Balkon betreten, sich dann umdrehen und den Boden anschauen. Die Klappe öffnen, damit erhalten wir eine Abkürzung. Jetzt öffnen wir links die Tür und folgen dem Gang. Hier finden wir eine Kugel, welche wir öffnen. Jetzt nehmen wir ein Kügelchen rechts und legen es auf das Sieb. Dies ist eine Falle welche wir mit Futter bestückt haben. Mit dem Hebel links lassen wir die Kugel nach unten. Jetzt warten wir bis die Falle hörbar

zuschnappt. Das dauert einen Moment. Jetzt holen wir die Kugel mit dem Hebel wieder nach oben. Die Kugel sollte nun geschlossen sind, wenn wir Sie nun öffnen springt ein Frosch heraus. Das Geräusch merken. Wir gehen zurück bis vor den Balkon und schliessen die Türen von innen. Es sind nun zwei Gänge sichtbar. Wir folgen dem Linken und öffnen die Tür. Die Tür schliessen wir von Innen und gehen in den Gang rechts. Wieder ist eine Apparatur welche wir stoppen müssen, wenn das goldene Symbol erscheint. Auch das Symbol merken wir uns. Wir gehen zurück zur Doppeltür und durch den folgenden dem anderen Weg nach draussen. Mitten auf dem Weg ist rechts ein Hebel. Diese legen wir um und gehen zurück zur Froschfalle. Bei der Falle sehen wir nach oben, klettern hoch und folgen dem Ventilator Schacht. Am Ende öffnen wir das Gitter und schauen uns im Raum um. Das Buch lesen wir und notieren uns dem Code für den Dome (der Code ist von Spiel zu Spiel verschieden). Links finden wir eine weitere Holzkugel. Das Symbol merken wir uns, ausser dem Rollgeräusch gibt es hier aber nichts Spezielles zu hören. Jetzt gehen wir zur Tür mit dem blauen Knopf und drücken diesen. Dann gehen wir zur anderen Tür und öffnen diese und folgen dem Weg zur Bahn. Die Bahn wenden wir mit dem linken Hebel und starten die Fahrt mit dem Mittleren.

4. Insel

Wir steigen nach links aus und folgen dem langen Weg links bis zu einem Aufzug. Im Aufzug drücken wir den Knopf links. Oben gehen wir nach vorne und sehen uns die Schalttafel an, es zeigt alle 5 Inseln als Modell. Wir drücken ein der Symbole in der Schalttafel und drehen uns dann um. Wir gehen bis zu einer Kugelförmigen Gebilde, welches jetzt offen sein sollte. Hier sind wieder die Quadrate, welche die Form der Insel widerspiegelt. Durch Drücken der Quadrate könne wir die Topografie der Insel ansehen, und herausfinden wo der Dom auf der jeweiligen Insel ist. Diese Quadrate müssen wir uns merken. Wenn wir die Kugel verlassen und nach rechts gehen, ist dort wieder ein Dom, auf der anderen Seite der Kugel dementsprechend das Gerät um den Dom zu stoppen. Wir können aber nicht durchsehen, also müssen wir auf den Dom selbst und dessen Geräusch achten um ihn zu stoppen. Jetzt gehen wir mit dem Lift nach unten und dem Weg entlang zurück zur Schwebbahn. Wir steigen ein, drehen sie, und steigen dann so auf der anderen Seite wieder aus. Hier finden wir eine Tür welche wir öffnen. Auf dem Weg ist links ein Hebel, welche wir betätigen, um den Fahrstuhl zu holen. Im Lift drücken wir links den Knopf und fahren nach unten. Unten folgen wir dem Gang geradeaus zur Aussichtsplattform, setzen uns auf den Stuhl und drücken rechts den Knopf. Jetzt ziehen wir am linken Hebel und schauen nach unten. Den Ring können wir drehen und das Symbol aktivieren. Das Licht zum Symbol notieren wir uns. Beim Augensymbol ist die violette Lampe defekt. Und beim unserem Licht ist das Geräusch auch Wichtig. Mit dem linken Hebel und dem linken Schalter können wir sehen wo sich Katharina befindet. Mit dem Knopf drehen wir uns wieder zurück und gehen in die Schwebbahn. Wir betätigen den mittleren Hebel und fahren wir zurück zur dritten Insel.

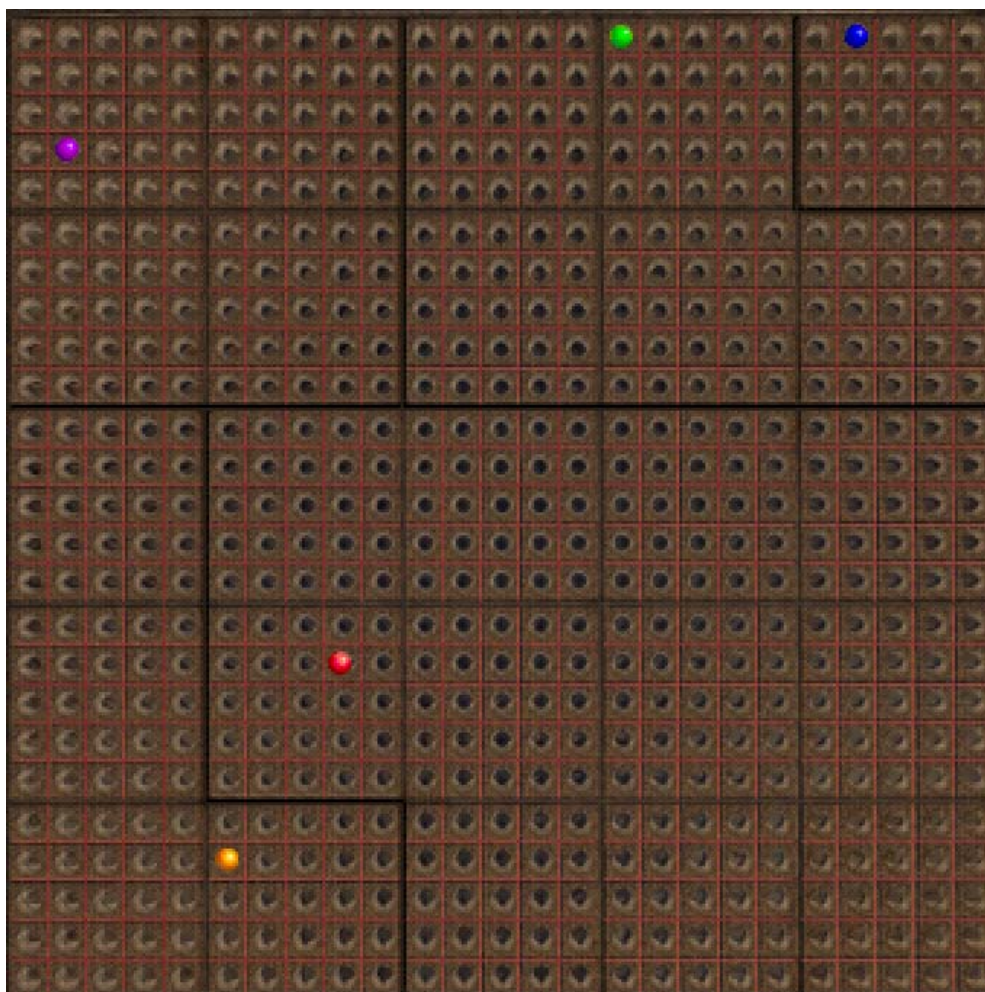
3. Insel

Wir gehen die Treppe hoch und in das Labor. Dort öffnen wir die Tür, bei welcher der blaue Schalter ist. Nach rechts gehen, über die lange Brücke und am Ende dem Hebel rechts betätigen. Jetzt betreten wir das Kraftwerk.

1. Insel / Hauptinsel

Wir gehen nach links und durch die erste Öffnung nach draussen. Dort drehen wir uns um und drücken rechts auf den Knopf. Nun ist der Weg hier passierbar. Wir gehen wieder nach Drinnen, folgen dem Weg bis zum Ende und drehen am Rad. Auch hier schliesst sich der Weg und wir gehen weiter die Treppe nach unten. Draussen gehen wir am ersten Ventil vorbei bis zum Tunnel. Dort finden wir rechts ein Schalter an der Wand welchen wir drücken. Mit einem Lift fahren wir nach unten. Wir gehen über die Treppe und erreichen den Dom. Diesen stoppen wir wie gewohnt und merken uns das Symbol. Nun gehen wir zurück in den Fahrstuhl und fahren wieder nach oben. Weiter gehen wir in das Kraftwerk zurück und laufen die Treppe nach oben zum Schild mit den Inseln. Hinter uns ist der Ausgang mit der Brücke, welche zum Raum mit den Käfersäulen führt. Beim Ausgang am Rahmen ist ein Hebel, diesen betätigen wir. Die Brücke hebt sich nun an und wird zu einer Treppe. Wir gehen zurück in das Kraftwerk und nach rechts zum Ausgang, wo wir das fehlende Stück zuvor nach oben geholt haben. Den Weg folgen wir bis zur verschlossenen Tür und ziehen am Hebel. Wir gehen in den kleinen Raum und drücken den Knopf rechts drei Mal. Jetzt gehen wir durch die Halle zum Haupteingang und drücken den Knopf dort zwei Mal. Endlich können wir durch die Halle und die Treppe nach oben. In der Mitte des Weges befindet

sich eine Tafel, mit welcher wir eine Energieversorgung herstellen. Dies passiert, in dem wir Kugeln an der richtigen Stelle platzieren.



<i>Farbe</i>	<i>Quadrat-Reihe</i>	<i>Quadrat-Kolonne</i>	<i>Loch-Reihe</i>	<i>Loch-Kolonne</i>
Rot	4	2	2	4
Orange	5	2	2	1
Gelb	Nicht gesetzt			
Grün	1	4	1	1
Blau	1	5	1	2
Violette	1	1	4	3

Anschliessend gehen wir ein Stück zurück, drehen uns um und ziehen am Hebel und drücken den weissen Knopf. Wenn nun ein lautes Geräusch ertönt haben wir alles richtig gemacht. Wir gehen zurück durch die Halle zum Haupteingang, und drücken den Knopf drei Mal. Jetzt laufen wir in das Kraftwerk, dort die Treppe runter und über den Fahrstuhl zum Dom. In der Mitte ist ein Gerät mit Schieberegler. Diese müssen in die richtige Position gebracht werden gem. dem Code aus dem Buch vom Labor (Tabelle um die Zahlen zu übersetzen ist im Anhang). Ziffer Eins ist links, 25 ist rechts. Anschliessend drücken wir den Knopf und wir erhalten ein Buch. Über das Buch erhalten wir Zugang zu Gehns Büro, wo wir gleich hingehen.

Gehns Büro:

Wir drehen uns um und drücken den Knopf. Gehn erscheint und erzähl uns seine Sicht der Geschichte. Wenn wir uns nun umschaun, liegen um uns herum Bücher. Ein Buch für jede der Inseln. Wir gehen zur zweiten Insel, benutzen das Buch mit den 11 Quadraten.

2. Insel

Am Boden drücken wir den Knopf um den Dom zu verlassen. Wir gehen mit dem Aufzug nach unten, durch den Fischkopf und folgen dem Weg weiter über die Hängebrücke. Weiter die Treppe runter und vor dem Strand nach rechts und weiter dem Weg entlang und die beiden Leitern runter zum U-Boot. Wir steigen ein und fahren los. Wir stellen auf links und steigen bei der nächsten Haltestelle aus. Wir sind bei der Plattform. Wir stellen uns auf die Plattform und ziehen am Zughebel. Wir gehen nach vorne zum Felsen und drehen am äussersten rechten Rad. Wir gehen durch die Öffnung und sind in einer Gefängniszelle. Am Boden öffnen wir das Gitter und greifen in das Rohr. Wir ziehen am Haltegriff und es öffnet sich eine versteckte Tür. Wir gehen hindurch und folgen dem dunklen Gang bis zum Ende. Hier ist links eine Lampe, welche wir einschalten. Wir drehen uns um und können durch den Tunnel gehend alle Lampen einschalten. Im Gang versteckt sich eine Tür, welche wir nun öffnen und diesen Gang bis zum Ende gehen. Hier ist ein Kreis von Steinen mit eingemeisselten Figuren. Hier sind die Holzkugeln mit den Geräuschen gefragt. Wir müssen die Figuren in der richtigen Reihenfolge anwählen:

1. Fisch, 2. Goldkäfer, 3. Frosch, 4. Schnabelseekühe, 5. Wal

Die Reihenfolge der Steine wenn der Stein unter dem Rebellendolch der erste ist: 16, 11, 18, 4, 1.

Es öffnet sich ein Versteck mit einem Buch welches wir gleich benutzen.

Gefangen

Wir betreten die Höhle und werden gefangen. Wir schauen uns in der Zelle um und man bringt uns Katharinas Tagebuch, welches wir lesen. In dem Buch finden wir den Code für das Teleskop. Auch haben wir nun das Gefängnisbuch in unserem Besitz. Später bringt man uns noch ein Buch, mit dem wir aus dem Gefängnis entkommen. Wir benutzen das Buch und sind wieder im Raum mit den Steinen.

2. Insel

Wir gehen den Weg zurück Richtung Zelle. Vor der Zelle öffnen wir die versteckte Tür mit dem Hebel im Boden. Durch die Zelle gehen wir ins Freie und gehen nach rechts. Die Leiter lassen wir runter und gehen zum Holzfisch. Öffnen diesen wieder mit der Lampe und fahren mit dem Lift nach oben. Wir folgen dem Weg zum Dom und öffnen diesen mit dem Code. Mit dem Buch wieder wir zu Gehn.

Gehns Büro

Gehen wartet schon und nimmt sich das Gefängnisbuch. Er fordert uns auf das Buch zu testen. Wir folgen der Aufforderung, sobald er uns das Buch zeigt, und benutzen wir es. Gehn nutzt es dann auch, und wir sind wieder frei. Wir gehen durch das Loch im Boden nach unten. Auf dem Tisch neben dem Bett liegt eine Kugelförmige Uhr. Wenn wir diese öffnen, gibt sie einen akustischen Code von sich. Es ist der Code zu Katharinas Gefängnis, diesen gut merken. Er ändert sich mit jedem Spieldurchlauf. Wir gehen die Leiter zurück nach oben und senken das Gitter mit dem Hebel beim Fenster. Wir benutzen das Buch mit nur einem Quadrat zur fünften Insel.

5. Insel

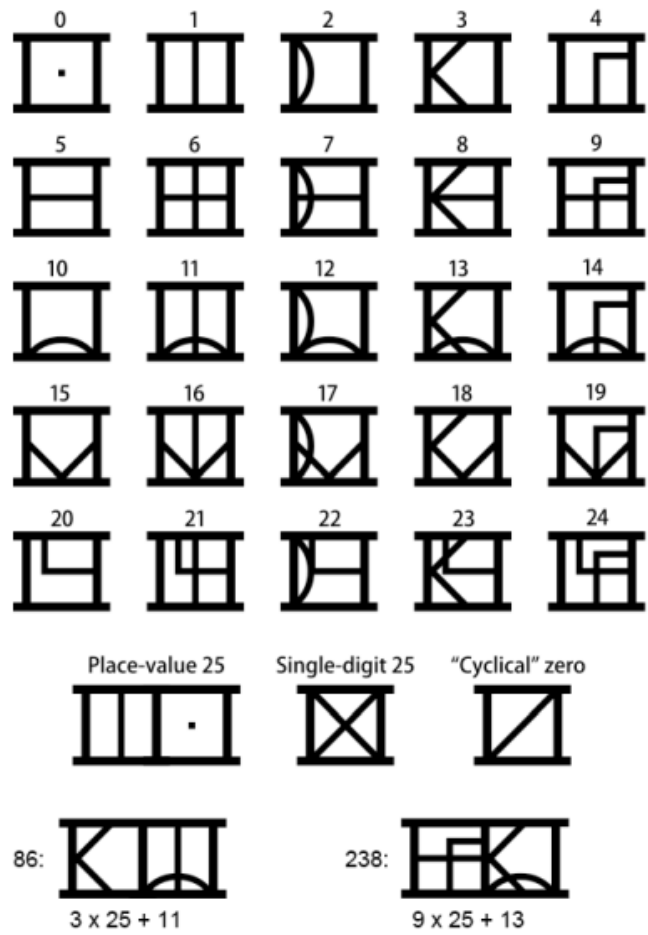
Wir verlassen den Dom wider mit dem Knopf am Boden. Und folgen dem Weg bis zum Aufzug. Hier befinden sich drei Schalter und ein Hebel. Mit den Schaltern müssen wir den Code der Uhr nachspielen, und dann den Schalter umlegen.

Wir gehen zum Dom. Diesen müssen wir erst stoppen. Hier das letzte Dom Symbol und Geräusch merken. Jetzt gehen wir mit dem Buch in Gehns Büro. Mit dem Buch mit den fünf Quadraten gehen wir zur Hauptinsel.

1. Insel / Hauptinsel

Wir verlassen den Dom und gehen die Treppe nach unten. Mit dem Knopf rufen wir den Aufzug und fahren mit ihm nach oben. Durch das Kraftwerk nach oben gehen, und die Treppe, welche im Moment noch oben ist, mit dem Hebel wieder runterfahren. Wir gehen weiter durch die Halle und rechts die Treppe nach unten. Wir laufen um den Felsen herum und sind beim Teleskop. An der Linken Metallschiene ist ein Sicherungspflöge den wir entfernen. Rechts am Geländer ist ein Hebel, der wir nach unten legen. Jetzt wenden wir uns dem Deckel im Boden zu und geben den Code aus dem Buch ein. Die Zahl gibt die Position des Knopfes, von links her, an. Wenn wir den Deckel geöffnet haben, drücken wir am Geländer den Knopf. Den Knopf drücken wir so oft, bis das Teleskop das Glas unten zerstört.

Die Zahlen:



Die Inseln:

