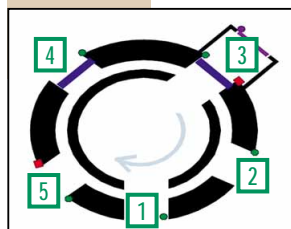


## Gelöst: der Myst-Nachfolger

# Riven

Im  
**GOLDENEN**  
Raum



Der **goldene Raum**: 1 Brücke (Start), 2 Höhle, 3 Hintertür, 4 Kraftwerk, 5 Teleskophebel.

Über die  
**BRÜCKE**

Der Schalter  
beim **THRON**

Nach  
**OBEN** fahren

Der Weg zur  
**LORE**

Am **SEE**

Beim runden  
**GEBÄUDE**

**R**iven ist mit Rätseln und Maschinen gepflastert. Wir zeigen Ihnen, wie Sie alle Knodeleien lösen.

**TIP 1:** Verlassen Sie den Käfig, gehen Sie rechts die Treppe hoch, und drehen Sie sich bei der Brücke nach links. Vorm goldenen Raum drücken Sie viermal auf den »Rotations-Knopf« rechts der Tür (»Tür 1«). Gehen Sie vor der Brücke links bergab. Klettern Sie unter dem verschlossenen Gatter durch, und folgen Sie der Höhle bis zum goldenen Raum. Den durchqueren Sie und legen den Hebel auf dem Rohr sowie den Schalter links der Tür um. Gehen Sie zurück zu Tür 1, und drücken Sie viermal den Drehknopf. In der Höhle wieder den Hebel umlegen. Zurück bei Tür 1,

den Rotations-Knopf zweimal drücken.

**TIP 2:** Über die Brücke in das Kuppelgebäude gehen und dem Weg folgen, bis Sie wieder draußen sind. Hier ist ein weiterer Pfad, der zu einem Hebel auf der linken Seite führt. Legen Sie ihn um, und marschieren Sie bis zum Weg-Ende, um dort einen weiteren Schalter zu betätigen. Gehen Sie wieder zur Tür 1, und drücken Sie dreimal den Rotations-Knopf. Gehen Sie über die Brücke auf den anderen Teil der Insel.

**TIP 3:** Folgen Sie dem Weg in die Höhle, und gehen Sie links in den ersten Raum. Vor dem Thron links den Hebel neben dem Bullauge umlegen. In der Höhle links hinten die Tür öffnen, die dahinter liegende Halle rechts verlassen und zur Treppe gehen.

**TIP 4:** Hier drückt man den blauen Knopf und wartet auf den Transporter. Oben bewegt man den linken Hebel nach rechts und dann den anderen nach vorne.

**TIP 5:** Gehen Sie nach rechts und dann links in die Höhle. Folgen Sie dem Weg weiter nach draußen, wo rechts Treppen nach oben und über eine Brücke führen. Nach der Brücke hält man sich rechts und kommt zu einem Loch im Boden. Unten steigt man in die Lore und legt den Hebel links an der Mauer um.

### Die Labor-Insel

**TIP 6:** Klettern Sie die Leiter hinunter, und gehen Sie rechts über die Brücke zur Mitte des Sees. Drehen Sie den Hebel auf das mittlere Rohr.

**TIP 7:** Gehen Sie über die Brücke zurück und links die Treppe zum runden Gebäude hoch. Vor der Tür nach links halb ums Gebäude herum marschieren. Bei den Schaltern links das große Rad drehen. Linker Hand bei den Rohren den Hebel so umlegen, daß

Wenn Sie in Rivens Inselwelt feststecken, hilft Ihnen unsere Komplettlösung aus der Patsche.

Die  
**DOPPELTÜR**  
schließen

In Ghens  
**LABOR**  
klettern

der weiße Punkt auf dem unteren Rohr zu sehen ist. Schieben Sie rechts den rechten äußeren Hebel nach oben. Legen Sie den Hebel rechts vom Sichtfenster um, und gehen Sie zurück zur Tür, die ins Gebäude führt. Im Bauwerk die Leiter herabklettern und dem dunklen Tunnel folgen, bis Sie wieder ans Tageslicht kommen. Auf dem Felsvorsprung links dem Weg bis zu einer Doppeltür folgen.

**TIP 8:** Gehen Sie durch die Doppeltür, die Sie hinter sich schließen. Rechts der Tür ist ein schmaler Durchgang, der zu einem silbernen Hebel führt. Wenn Sie den umgelegt haben, geht's zurück zur Doppeltür. Laufen Sie von dort aus tiefer in den Raum. Beim silbernen Ball klettern Sie oben durch den Ventilator.

**TIP 9:** In Ghens Labor das Buch auf dem Tisch lesen und die Zahlenkombination notieren. Verlassen Sie das Labor durch die Tür mit dem blauen Knopf, und gehen Sie nach rechts über die lange Brücke zurück zur Kuppel-Insel.

III	1	II	5
II	2	II	10
II	3	II	18
II	4	II	20

Die Zahlenkombination aus Ghens Buch.

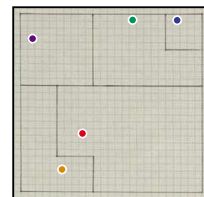
### Die Kuppel-Insel

**TIP 10:** Folgen Sie dem Weg ins Innere der Kuppel bis zum Ende. Drehen Sie links am Rad.

**TIP 11:** Legen Sie den Hebel am anderen Brückenende um. Folgen Sie dem neu entstandenen Teil des Weges, und biegen Sie an der ersten Abzweigung rechts ab. Draußen beim fehlenden Brückenteil den Knopf rechts der Tür drücken und die jetzt vollständige Brücke überqueren. Am anderen Ende den Hebel betätigen und durch den goldenen Raum gehen. Bei Tür 1 angekommen, drücken Sie zweimal den Rotations-Knopf und durchqueren wieder den Raum.

**TIP 12:** Steigen Sie die neue Treppe hinauf, gehen Sie weiter geradeaus, und legen Sie die Murmeln auf das Brett (siehe Zeichnung).

**TIP 13:** Den Hebel auf der linken Seite schiebt man nach unten und drückt den nun sichtbaren weißen Knopf, worauf ein lautes Geräusch ertönt. Zurück bei Tür 1 betätigt man dreimal den Drehknopf und geht wieder in den Kuppelbau. Dort folgt man links dem Weg, bis er draußen in den Tunnel mündet. Vor dem Eingang drückt man links den Knopf. Unten dreht man sich um und läuft so lange weiter, bis man



So müssen die Murmeln aufs Brett.

### Das Verbindungs- buch ÖFFNEN

zu einer kleinen goldenen Kuppel kommt. Hier schaut man durch das Gerät und betätigt den oberen Knopf genau dann, wenn das goldene Auge erscheint.

**TIP 14:** Wenn Sie den Knopf im richtigen Moment drücken, öffnet sich die Kuppel. Nun geben Sie am Sichtfenster den Code aus dem Buch aus Ghens Labor ein. In der Kuppel öffnen Sie das Buch und klicken auf das animierte Bild. Im Käfig drücken Sie links auf den Knopf. Nach Ghens Rede suchen Sie das Buch mit den meisten Blöcken. Öffnen Sie es, und klicken Sie auf das Bild.

### Die Baum-Insel

### Weg aus dem AUSSICHTS- TURM

**TIP 15:** Treten Sie vom Verbindungsbuch zurück, drücken Sie den Knopf am Boden, und gehen Sie links die Treppen hoch. Setzen Sie sich im Turm auf den Stuhl, wo Sie den linken, den rechten und wieder den linken Hebel betätigen. Draußen dem Weg bis in den Fahrstuhl im Baum folgen. Den Hebel rechts umlegen, unten den Lift verlassen und den Hebel nach links drehen. Draußen dem Mädchen hinterherdackeln, an der Gabelung rechts und dann treppauf gehen. Oben rechts dem Pfad folgen. Im Dorf klettern Sie alle Leitern nach oben, bis Sie geradeaus zu einer Art U-Boot kommen.

### Das U-BOOT runterlassen

**TIP 16:** Legen Sie beim U-Boot den Hebel um, und gehen Sie den Weg zurück zum Tor. Hier marschieren Sie geradeaus und rechts über die Brücke. Weiter geradeaus geht's an fliehenden Tieren vorbei. Folgen Sie dem Pfad weiter, und klettern Sie alle Leitern nach unten, bis Sie im U-Boot sitzen.

### Mit dem U-BOOT fahren

**TIP 17:** Der Hebel mit dem Halbkreis dreht das U-Boot, der seitlich verschiebbare bestimmt die Richtung an den Kreuzungen, und der rechte Hebel fährt das Tauchboot bis zur nächsten Kreuzung. Steuern Sie vorwärts, schieben Sie den unteren Hebel nach rechts, und fahren Sie wieder nach vorne, um auszu-steigen. Im Gebäude bewegen Sie alle Hebel nach oben und gehen zurück zum U-Boot. Mit dem fahren Sie vorwärts, schieben den unteren Hebel nach links und tuckern weiter voran. Öffnen Sie die Luke, und gehen Sie zu dem Pyramiden-Gebäude. Ziehen Sie an dem Triangel-förmigen Hebel, um sich auf die auftauchende Schaukel zu setzen.

### Flucht aus dem GEFÄNGNIS

**TIP 18:** Oben im Gefängnis die Tür mit dem rechten Rad öffnen, in der Zelle den Abfluß aufmachen und das Wasser berühren. Durch die Geheimtür folgt man dem Tunnel, bis man ans Wasser kommt. Dort betätigt man den rechten Hebel und schraubt alle Glühbirnen in die Fassung. Den Tunnel zurückgehen, bis linker Hand eine Tür erscheint. Drücken Sie die Steine im Raum wie in der Abbildung angegeben, und benutzen Sie das Buch.



Die richtige Reihenfolge der Runen.

### Bei den REBELLEN

### Die drei BÜCHER

### GEHEIMTÜR zur Zelle

### Das GERÄT bei der Kuppel

### GHEN fangen

### Silbernes INSTRUMENT

### KATARINA befreien

### Das TELESKOP bedienen

## Die Rebelleninsel

**TIP 19:** Drehen Sie sich um, und gehen Sie auf das Buch zu. Nach dem Dartpfeil-Treffer landen Sie in einer Zelle. Warten Sie, bis eine Frau erscheint.

**TIP 20:** Die Dame gibt Ihnen ein Tage- und ein Gefängnisbuch, das Ghen dringend braucht. Notieren Sie sich die fünf Code-Zahlen aus dem Tagebuch. Die Frau kommt mit einem neuen Verbindungsbuch, das Sie wieder öffnen, um auf das Bild zu klicken.

**TIP 21:** Den Runenraum verläßt man durch den Tunnel, an dessen Ende man den Hebel zieht und durch die Geheimtür wieder in die Zelle läuft. Dann steigt man rechts die Treppen hinab, geht durch die Tür, schließt sie hinter sich, klettert die Leiter herunter und läuft rechts weiter. Dem ganzen Weg folgen, bis man wieder an der Lore ist. Mit der fährt man weiter und geht wieder zu den Doppeltüren.

**TIP 22:** Schließen Sie die Doppeltüren hinter sich, und nehmen Sie den rechten Durchgang bei den Türen, den Sie auch zumachen. Rechts durch den kleinen Durchgang; bedienen Sie wieder das Gerät, um die Kuppel anzuhalten (beim goldenen Auge den Knopf drücken). Bei der Kuppel geben Sie den gleichen Code ein, um zu Ghens Haus zu gelangen.

## Ghens Haus

**TIP 23:** Reden Sie mit Ghen, und klicken Sie auf das Bild, sobald Ghen Ihnen das Gefängnisbuch hinhält. Außerhalb des Käfigs gehen Sie in das Loch im Boden und danach zum Nachttisch.

**TIP 24:** Klicken Sie auf den silbernen Gegenstand, der fünf Töne hintereinander erzeugt. Schreiben Sie sich diese Kombination auf. Klettern Sie die Leiter wieder hinauf, und ziehen Sie am Hebel, der sich unterhalb eines Fensters befindet. Zurück im Käfig, benutzen Sie das Buch mit den wenigsten Blöcken.

**TIP 25:** Den Knopf auf dem Boden drücken, die Kuppel verlassen und dem Weg folgen, bis drei Knöpfe erscheinen. Auf denen die notierte Melodie aus dem silbernen Gegenstand nachspielen und oben den Hebel umlegen (eventuell mehrfach ausprobieren!). Nach oben fahren und mit Katarina reden. Wieder unten, zur Kuppel zurück, den Code eingeben, um zu Ghens Haus zurückzukommen, und dort das Buch mit den fünf Blöcken benutzen. Folgen Sie draußen dem Pfad bis zum Ende, um dort den Knopf zu drücken. Auf der Plattform betätigen Sie den Schalter noch einmal. Oben gelangen Sie rechts über den Weg ins Gebäude. Gehen Sie zur ersten Tür rechts, und fahren Sie die Brücke wieder nach unten. Im goldenen Raum steigen Sie rechts treppab.

**TIP 26:** Unterhalb des Teleskops drücken Sie die Knöpfe auf dem Deckel, wie es im Tagebuch stand. Öffnen Sie den Deckel, entfernen Sie die Sicherung unten links am Teleskop, und drehen Sie den Hebel rechts am Fernrohr, das auf Knopfdruck nach unten fährt. Das wiederholen Sie bis zum Ende.

MD