

Riven

Knobeleyen der härteren Sorte verspricht Brøderbunds Myst-Nachfolger. Wir haben für Sie das Geheimnis um die auseinandergedrifteten Inseln gelüftet.

Allgemeines

1. Einen Großteil der Faszination Rivens macht das Erkunden geheimnisvoller Landschaften und das Austüfteln vertrackter Mechanismen aus. Wir stellen Ihnen deshalb im Rahmen dieses Textes zwar alle Hinweise zur Verfügung, die Sie zur Lösung des Spiels benötigen, weniger essentielle Dinge überlassen wir aber Ihnen und Ihrem Spieltrieb.
2. Das meist unerläßliche Abspeichern von Spielständen können Sie bei Riven frei nach Lust und Laune durchführen. Weder kann Ihr Charakter das Zeitliche segnen, noch sind verheerende Bugs zu befürchten.
3. Lesen Sie sich sämtliche Schriftquellen bis auf die letzte Seite durch; denn diese verdichten nicht nur die Atmosphäre merklich, in ihnen liegen außerdem die besten Hinweise verborgen.

Zu Beginn

1. Wenden Sie sich im Anschluß an den Vorspann sofort nach rechts und laufen Sie die Felstreppe hinauf. Zu Ihrer Linken befindet sich eine güldene Halle, die Sie im Moment nicht betreten müssen. Jedoch müssen Sie den massiven Knopf an der Eingangspforte viermal drücken: Er läßt die Halle schrittweise rotieren.
2. Machen Sie eine Kehrtwendung, steigen Sie über die Treppe nach links auf ein Felsplateau hinab und richten Sie Ihren Blick auf das verschlossene Gatter dort: Eine große Spalte zum Boden ermöglicht Ihnen den Zutritt.
3. Durchqueren Sie geradewegs die Höhle und anschließend die güldene Halle. Am anderen Ende des Weges befindet sich ein dampfendes Rohr, welches Sie per Hebelzug verschließen können.
4. Drehen Sie sich um und gehen Sie wieder auf die Halle zu. Links der Tür ist ein breiter Hebel angebracht, den es jetzt umzulegen gilt.
5. Zurück an der Eingangspforte drücken Sie den Rotationsknopf weitere vier Mal, schreiten durch die Halle auf eine versiegelte Tür zu und drehen sich – innerhalb der Felsnische – um die eigene Achse. Wie in der Höhle zuvor betätigen Sie auch hier den breiten Hebel auf der linken Seite des Durchgangs.
6. Wenn Sie danach den Rotationsknopf zweifach drücken, eröffnet dies den Weg zum Stromkraftwerk der Inselgruppe. Folgen Sie dem vorgegebenen Pfad einfach durch das Gebäude, bis Sie wieder an die frische Luft gelangen, wo erneut zwei Schalter zu verstellen sind: Der erste ist auf einer Art Steg linker Hand plaziert, der zweite am Ende der Sackgasse.
7. Zum Abschluß dieser Sequenz drücken Sie den bewährten Knopf dreimal und wenden sich der Brücke in Ihrem Rücken zu.

Der Weg zum Laboratorium

1. Schreiten Sie den Höhlengang ein kurzes Stück entlang, bis Sie durch die erste Tür zu Ihrer Linken einen engen Thronraum betreten können. Neben einem der zwei hier angebrachten Überwachungs-Monitore läßt ein Hebel zum Hantieren ein...
2. Alsdann verlassen Sie den Raum wieder, folgen dem Gang weiter ins Innere der Höhle und stoßen durch eine getarnte Türe schließlich auf einen prachtvollen Saal. Den Prunk mit

Verachtung strafend, streben Sie sogleich nach rechts und steuern schnurstracks auf ein kleines Podest zu. Hier drücken Sie den blauen Knopf und warten ein paar Sekunden.

3. Besteigen Sie das Transport-Shuttle, drehen Sie den Steuerhebel rechts herum und stellen Sie den Schubregler auf volle Kraft.

4. Haben Sie als Zwischenstation die Waldinsel erreicht, verlassen Sie das Gefährt und gehen auf einen klaffenden Riß in der Felswand zu. Von hier aus kraxeln Sie die Treppe nach oben, bis Sie sich vor einem verworrenen System aus Trampelpfaden wiederfinden.

5. Halten Sie sich hier strikt rechts. Dann werden Sie – nachdem Sie an einem vereinsamten Beil vorbeigekommen sind – auf einen Minenschacht treffen, in dem eine fahrtüchtige Lore für Sie bereitsteht. Hebel ziehen!

Das Laboratorium

1. Verlassen Sie die Shuttle-Plattform über die Leiter an der Frontseite, laufen Sie Richtung Steg und folgen Sie diesem direkt zur Mitte des Sees. Am hiesigen Röhrenknotenpunkt können Sie per Hebel den unterschiedlichen Gebäuden Energie zuführen – schauen Sie einfach, welche Leitung unter Wasser zu welchem Komplex führt.

2. Stellen Sie den Hebel zunächst auf die mittlere Position und gehen Sie zum Rondell am Strand. Da dessen Eingangstür verschlossen ist, laufen Sie auf dem schmalen Gerüst um das Gebäude herum. Drehen Sie an dem Rad, um das Wasser abfließen zu lassen, und stellen Sie anschließend den Hebel zu Ihrer Linken auf das zweite Rohr ein. Der somit aktivierte Schalter neben dem Sichtfenster läßt das Laufgitter nach oben fahren, während der Hebel rechts im Vordergrund die Heizautomatik ausschaltet. Die genaue Abfolge ist ohne Belang.

3. Betreten Sie nun das Rondell, klettern Sie in den Rundschacht hinab und laufen Sie im Dunkeln tüchtig weiter geradeaus. Irgendwann werden Sie an einem Abhang herauskommen, den Sie ein Stück hinunterklettern, um auf dem dort verlaufenden Pfad wiederum aufwärts zu marschieren.

4. Machen Sie vor der bald erscheinenden Flügeltüre halt und blicken Sie zu Boden. Entfernen Sie den Deckel, steigen Sie die Sprossen nach unten und begeben Sie sich zurück auf den Steg: An diesem Punkt muß der Hebel auf das rechte Rohr zeigen.

5. Wieder vor der Flügeltüre stehend, öffnen Sie diese und gehen bis zum Ende des Weges, wo eine Apparatur angebracht ist, die sich bald als Froschfalle entpuppen wird. Öffnen Sie sie, legen Sie einen Köder aus der kleinen Schüssel hinein und lassen Sie die Kugel (geöffnet) via Hebel nach unten gleiten.

6. Verschließen Sie die Flügeltür von innen und wandern Sie den schmalen Gang nach rechts, bis Sie an dessen Rand einen Hebel ausmachen. Dieser deaktiviert den Ventilator über der Froschfalle.

7. Angesichts der nun kaum mehr gefährlichen Ventilatorblätter ist es Ihnen möglich, durch den Lüftungsschacht in Ghens Labor zu gelangen. Vorher können Sie den gefangenen Frosch nach oben holen – er wird jedoch entfleuchen.

8. Stöbern Sie in Ghens Buch, um eine fünfstellige Symbolkombination zu finden. Die kryptischen Zeichen stellen eine Zahlenreihe dar, deren Zusammenstellung sich von Spiel zu Spiel ändert. Dechiffrieren Sie den Code und notieren Sie das Ergebnis, um es später griffbereit zu haben (siehe Extrakasten).

9. Verlassen Sie das Labor durch die Türe, vor der eine schmale Säule mit einem blauen Knopf steht – aber drücken Sie den Knopf nicht!

Der Weg zu Ghens Haus

1. Wenden Sie sich nach rechts und eilen Sie über Stock und Stein zum Stromkraftwerk. Die hochgezogene Brücke läßt sich leicht per Hebel begehbar machen.

2. Laufen Sie den Weg im Inneren des Kraftwerkes weiter, schließen Sie die nahende Kluft mit einem kräftigen Schwung an dem großen Rad und biegen Sie sogleich links ab. Setzen Sie jedoch keinen Fuß auf die Brücke. Funktionieren Sie stattdessen mit Hilfe des rechten Hebels zu einer Treppe um – zu erreichen ist diese allerdings nur von der anderen Seite!
3. Gehen Sie also über die soeben geschlossene Kluft wieder zurück und nehmen Sie die erste Abzweigung nach rechts, wo eine unvollständige Brücke das Vorankommen merklich erschwert. Um hier Abhilfe zu schaffen, drehen Sie sich um und drücken den unscheinbaren Knopf in der Wand.
4. Die folgende Tür wird anhand des einzigen Hebels im Umkreis geöffnet. Durchschreiten Sie anschließend einmal mehr die güldene Halle und drehen Sie das Karussell zweimal im Kreis.
5. Endlich können Sie die kurz zuvor errichtete Treppe emporsteigen und gelangen somit zu einem quadratischen Brett, auf welchem fünf Murmeln dergestalt positioniert werden müssen, daß sie die verschiedenen Inseln repräsentieren (siehe Screenshot!).
6. Treten Sie von dem Brett zurück, finden Sie den bronzenen Kasten an der Wand und betätigen Sie den Hebel, ebenso auch den kurz darauf erscheinenden, weißen Knopf. Ein stampfendes Geräusch kündigt vom Erfolg der Aktion.
7. Suchen Sie erneut den Rotationsknopf auf. Diesmal müssen Sie den Mechanismus dreifach aktivieren, um zurück in das Kraftwerk zu kommen. Halten Sie sich links und gehen Sie den schon zuvor erkundeten Weg auch im Freien weiter, bis der kurze Tunnel ins Bild rückt. An seinem Eingang befindet sich ein Knopf in der rechten Wand, den Sie drücken sollten: Ein geheimer Aufzug setzt sich dadurch in Bewegung.
8. Erklimmen Sie die Stufen bis zu einer schwungvoll rotierenden Kuppel und schauen Sie durch das Teleskop-ähnliche Gerät. Sobald hier ein goldenes Symbol ins Blickfeld rückt, gilt es, reaktionsschnell den Drücker am oberen Bildschirmrand zu benutzen. Wenn Ihnen dies nicht gelingt, bearbeiten Sie den Knopf einfach schnell und ohne Unterlaß – das hat den gleichen Effekt.
9. Hat sich die Kuppel geöffnet, kramen Sie die Zahlenkombination aus Ghens Labor hervor. Die Zahlenleiste reicht von Null bis 25 – stellen Sie die fünf Regler entsprechend ein: die höchste Zahl ganz rechts, die niedrigste ganz links.
10. Schlagen Sie im Inneren der Kuppel das Buch auf, betrachten Sie kurz die Animation, und klicken Sie schließlich auf ihr Zentrum. Im Käfig drücken Sie sodann den einzig vorhandenen Knopf, lassen Ghens Vortrag über sich ergehen und klicken zuletzt jenes Buch an, das mit den meisten Kästchen ausgezeichnet ist: Es führt zur Waldinsel.

Die Waldinsel

1. Weichen Sie einen Schritt von dem Buch zurück, betätigen Sie den dunklen Knopf rechts unten, und verlassen Sie die Kuppel.
2. Nach links gewandt, erreichen Sie einen märchenhaften Turm, wo Sie auf dem Stuhl mit den zwei Hebeln Platz nehmen. Machen Sie sich die Hebel in folgender Reihenfolge zunutze: links, rechts, links.
3. Gehen Sie den eben beschrittenen Weg zurück, an der Kuppel vorbei, und Sie gelangen zu einem Baum. Betreten Sie den Fahrstuhl in seinem Inneren und setzen Sie ihn per Hebel in Bewegung. Steigen Sie nach kurzer Fahrt wieder aus und bedienen Sie den Schalter linker Hand (nicht den blauen Knopf), um den Ausgang zu öffnen.
4. Laufen Sie geradeaus, bis Sie ein Mädchen treffen. Folgen Sie diesem, halten Sie sich stets rechts, und gehen Sie den Weg bis in das Dorf der Eingeborenen weiter. Steigen Sie hier über sämtliche Leitern immer weiter nach oben. Gelegentlich werden Sie auf ein verrostetes U-Boot treffen, welches mit Hilfe des Hebels nebenan zu Wasser gelassen wird.
5. Steigen Sie den ganzen langen Weg wieder hinab, laufen Sie immer geradeaus, und halten

Sie sich im Zweifelsfall erneut rechts: So kommen Sie – über eine Hängebrücke und an ein paar seltsamen Tieren vorbei – schließlich zum Anlegeplatz des kleinen Bootes.

6. Drei Hebel genügen dem Aushilfskapitän: einer zum Wenden, einer für den Richtungsentscheid und einer zur Schubregulierung.

7. Der erste Teil der für Sie entscheidenden Route sieht aus wie folgt: wenden, vorwärts fahren, nach rechts abbiegen, aussteigen!

8. Erklimmen Sie die Sprossen in der Felswand, betreten Sie den kleinen Raum am Ende des Aufstiegs und justieren Sie sämtliche Hebel auf die obere Position.

9. Anschließend kann die Unterwasserfahrt ihren Lauf nehmen: wenden, vorwärts fahren, wenden, nach links abbiegen, aussteigen!

8. Laufen Sie geradewegs in das Pyramidengerüst, suchen Sie das dünne Seil in der Nähe der Felswand, und ziehen Sie daran. Ein Trapez wird erscheinen und Sie himmelwärts befördern.

Das Gefängnis

1. Laufen Sie nach rechts, um das Rad in der Felswand zu drehen. Sofort danach springt das Gitter zum Gefängnis auf und läßt Sie eintreten. Klappen Sie in der Zelle den Abflußdeckel nach oben und ziehen Sie an dem Griff im Dreckwasser.

2. Treten Sie durch das Loch in der Mauer und gehen Sie im Finsternen voran, bis Sie sich in einer Grotte wiederfinden. An der linken Felswand ist eine Lampe angebracht, die sich schon durch eine simple Berührung mit der Hand entzündet. Wenn Sie sich jetzt umdrehen, stellen Sie fest, daß auch in dem dunklen Tunnel derartige Lichtquellen zu finden sind. Laufen Sie also langsam zurück, indem Sie nach jedem Schritt eine weitere Lampe ertasten.

3. Ist der gesamte Tunnel erleuchtet, erspähen Sie eine versteckte Tür, durch welche Sie in einen Raum mit ringsum errichteten Steintafeln gelangen. Diese sogenannten Runen müssen gemäß den auf den Inseln verteilten Runen-Kugeln gedrückt werden (siehe Screenshot!).

4. Im direkten Anschluß hieran gilt es für Sie nur noch, das erschienene Buch zu betrachten und anzuklicken!

Die Widerstandskämpfer

1. Drehen Sie sich um und laufen Sie in die Höhle hinein. Kaum haben Sie das Buch erreicht, trifft Sie ein Betäubungspfeil...

2. Verlassen Sie die gemütlichen Räumlichkeiten nicht, bis eine Eingeborene auf den Plan tritt, um Sie mit weiteren Büchern auszustatten.

3. Wenn Sie die Lektüre auf dem Tisch unter die Lupe nehmen, erscheint die selbe Frau erneut mit noch einem Wälzer, der Sie zurück in die Runen-Höhle teleportiert.

4. Verlassen Sie die Höhle durch den Tunnel, ziehen Sie den Griff am Boden nach oben und zwängen Sie sich durch die Mauer zurück ins Gefängnis. Im Freien gehen Sie nach rechts immer die Treppen entlang, bis Sie Ihre Füße per Leiter wieder auf bekanntes Terrain setzen können. Anstatt nun den Weg zum Dorf einzuschlagen, steuern Sie in die entgegengesetzte Richtung. Laufen Sie immer geradeaus, bis Sie den Schacht mit der Lore wiedererkennen. Auf geht's Richtung Laboratorium!

5. Eilen Sie zurück zur Flügeltüre, schließen Sie wieder hinter sich ab, und steigen Sie links die Treppen zu einer weiteren rotierenden Kuppel hinunter. Machen Sie die Tür dieses Raumes ebenfalls hinter sich zu, und begeben Sie sich in den so ausfindig gemachten Geheimraum. Wie man das Teleskop bedient, dürfte inzwischen ja bekannt sein: goldenes Zeichen, Knopf drücken!

6. Für diese Kuppel gilt der identische Zahlen-Code wie bei Ghens Haus. Und genau dorthin werden Sie im folgenden auch transportiert.

Die finale Konfrontation

1. Sobald Ghen sein Lamento beendet hat und Ihnen das Gefängnisbuch unwissend vor die Nase hält, klicken Sie es kurzerhand an – schon sitzt der Kerl für immer und ewig im Kerker.
2. Eine Luke im Boden führt in Ghens Schlafgemächer. Das einzig interessante hier unten ist allerdings die kleine Silberkugel auf dem Nachttisch. Fassen Sie sie an, um eine Klangkombination zu vernehmen. Diese kann höchstens aus drei unterschiedlichen Tönen bestehen. Es sollte also nicht sonderlich schwerfallen, sich die Reihenfolge zu notieren.
3. Steigen Sie wieder hinauf in den Hauptraum und suchen Sie den Hebel vor einem der großen Fenster. Durch diesen wird nämlich der lästige Käfig im Zentrum des Raumes entfernt.
4. Das mit nur einem Kästchen markierte Buch bringt Sie alsbald zur Gefängnisinsel, wo Katharina auf ihre Erlösung hofft.
5. Und so geht die Befreiung vonstatten: Betreten Sie den Kerkerturm und sehen Sie sich um. An der Wand sind drei Knöpfe und darüber ein kleiner Schalter angebracht. Die Knöpfe lösen jeweils einen Ton aus. Spielen Sie dementsprechend die Melodie aus Ghens Gemächern einfach nach und betätigen Sie den Schalter. Anschließend können Sie den Fahrstuhl mit dem von der Decke baumelnden Seil in Bewegung setzen.
6. Hat Katharina Ihnen gedankt, müssen Sie nur noch zurück zum Ausgangspunkt des Spiels finden. Und zu Ihrem Glück: In Ghens Haus führt das mit fünf Kästchen markierte Buch zu der passenden Insel.
7. Rufen Sie durch Knopfdruck den Lift, betreten Sie ihn und fahren Sie nach nochmaligem Drücken aufwärts. Der Weg zurück ist offen, wenn Sie die vor einiger Zeit hochgefahrene Brücke wieder absenken...
8. Steigen Sie die Felstreppe vom Anfang hinunter, laufen Sie an Ihrem Startpunkt vorbei und halten Sie vor dem großen Teleskop inne.
9. Die Kombination für den verschlossenen Schacht finden Sie in Katharinas Tagebuch – sie ist nach dem selben System verschlüsselt wie Ghens Codes.
10. Lösen Sie links unten die Halteklammern der Apparatur, legen Sie dann den rechten Hebel um und drücken Sie den Knopf immer wieder – der Abspann folgt...

Daniel Ch. Kreiss

Das Zahlensystem

Das Riven'sche Zahlensystem funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie das römische. Nur, daß die Symbole, die den Wert beschreiben, nicht zwischen zwei horizontale Linien geklemmt werden, sondern in ein Quadrat.

Das Ganze basiert auf vier ursprünglichen Zeichen:

Um die Zahl 5 darzustellen, wird das Einser-Kästchen quergestellt bzw. um 90 Grad nach links gedreht (zum Zeichen dafür, daß es mit Fünf multipliziert wurde). Für die Zahlen 6 bis 9 werden die Ursprungszeichen schlicht dem Symbol hinzugefügt. Als Beispiel die Acht: Entsprechend wird mit den höheren Ziffern verfahren. Für die Zahlen 10 bis 14 wird das Quadrat für die Zwei um 90 Grad nach links gedreht, für die Zahlen 15 bis 19 das Dreier-Kästchen, und für die Zahlen 20 bis 24 muß das Symbol Vier für den Linksschwenk erhalten. Als Beispiel die 24: