

Komplettlösung zu Riven

von [Kerstin Häntsch](#)

Im Vorspann erfährt man, welche Aufgabe man in diesem Spiel hat. Bei Riven sollte man alles genau ansehen und man sollte sich Symbole, Farben und Geräusche merken oder notieren.

1. Insel (Hauptinsel):

- erst einmal nach rechts gehen und die Treppe nach oben steigen
- dreht man sich nach links, dann sieht man eine große Halle
- in dieser Halle sind Säulen mit Goldkäfern -> diese Käfer kann man anklicken und erfährt dann in Bildern einiges über die Geschichte
- man sollte auch das Buch lesen, dass man im Inventar hat
- am Haupteingang zu dieser Halle ist ein Schalter
- diesen Schalter 4x drücken und die Halle dreht sich
- dann umdrehen und die Treppe links nach unten gehen
- dort zu der Tür gehen und unten durchkriechen (einfach unter der Tür klicken)
- von hier aus kann man nun durch die Halle gehen
- man kommt zu einem Ventil das man betätigt (ist für das große Teleskop später wichtig, dass links vom Ausgangspunkt liegt)
- mit dem Hebel im Gang öffnet man eine Ornamenttür
- wieder zurückgehen und unter der Tür durchkriechen
- dann die Treppe wieder nach oben gehen und zum Schalter vor der Halle
- den Schalter wieder 4x drücken
- in den nun offenen Gang gehen und dort den Hebel betätigen um eine weitere Tür zu öffnen
- nun wieder zu dem Schalter am Haupteingang und 2x drücken
- jetzt ist der Weg zum Kraftwerk frei
- auf einem Schild sind alle 5 Inseln verzeichnet mit jeweils einer anderen Anzahl von Kästchen
- die Treppe nach unten und bis zum Ende gehen
- auf dem langen Weg gibt es zwei Ventile (eines ziemlich am Anfang und eines am Ende des Tunnels)
- die beiden Ventile betätigen
- jetzt zurückgehen und durch die Halle über die Brücke gehen
- den Gang entlang gehen und die erste Tür links öffnen
- in dem Raum bis zu dem Sessel gehen und vor dem Sessel umdrehen
- auf der linken Seite ist eine Überwachungskamera und neben der Kamera ein Hebel -> diesen Hebel betätigen
- jetzt den Raum verlassen und den Gang bis zum Ende gehen
- die Tür öffnen und den großen Raum betreten
- nach rechts drehen und durch die offene Tür gehen
- den blauen Knopf drücken (damit ruft man die Schwebbahn)
- in die Schwebbahn einsteigen und mit dem einen Hebel erst drehen und dann mit dem anderen Hebel die Fahrt beginnen

2. Insel:

- die Schwebbahn verlassen und nach rechts zu der Felswand gehen
- dort ist eine Holzkugel -> diese Holzkugel anklicken
- das Symbol auf der Rückseite der Kugel notieren und dazu das Geräusch
- jetzt nach links wenden und die Treppe nach oben gehen
- über die Hängebrücke gehen und zu dem Holztor ganz rechts
- dort sitzt ein Käfer -> merken was er für ein Geräusch macht, wenn er wegfliegt
- das Tor öffnen und den Weg entlang gehen
- auf der linken Seite ist ein großes Schwert zu sehen (nach dem ersten Tunnel)
- dort geht ein Weg nach unten
- ganz unten angekommen gibt es wieder eine Holzkugel
- wieder Symbol und Geräusch notieren
- auf den Weg zurückgehen
- im Tunnel nach rechts gehen zu dem großen Fisch

- am Ende des Weges stehen 2 Lampen -> bei der rechten Lampe auf den Knopf drücken und der Fisch öffnet sich
- mit dem Aufzug darin nach oben fahren
- hier den Weg nach rechts gehen und dort auf den Knopf von dem Gerät drücken wenn das goldene Symbol erscheint -> dieses Symbol notieren -> die Kugel steht jetzt still
- an der Kugel vorbeigehen und nach oben gehen
- dort die Tür öffnen, eintreten und den linken Hebel betätigen
- ganz oben angekommen kann man die Aussicht genießen und mit dem rechten Hebel eine Plattform unten im Wasser schließen
- dann wieder nach unten fahren mit Hilfe des linken Hebels
- zum Aufzug zurückgehen und nach unten fahren
- mit dem Hebel den Fisch öffnen und wieder zu dem Tunnel gehen
- nach rechts gehen, wo die Lava ist und dort die Treppe nach oben steigen
- weiter nach rechts gehen und dann die Treppe nach unten und über die Brücken weiter bis zu den Häusern
- bei den Häusern angekommen, die Leitern nach oben klettern bis zu einem Vorsprung mit einem Hebel und einer Art U-Boot
- mit dem Hebel das Boot nach unten lassen
- jetzt geht es wieder zurück die Leitern nach unten und dann über die Brücken und die Treppe nach oben, dann geradeaus gehen und den Weg bis zur Hängebrücke
- über die Hängebrücke und die Treppe nach unten
- das letzte Stück ganz langsam gehen -> auf einem Stein im Wasser sitzen 2 Schnabelseeskühe -> diese beobachten und auf die Geräusche achten -> immer erst dann eine Stufe weiter nach unten gehen wenn sich die Schnabelseeskühe wieder hingelegt haben
- bis zum Strand gehen und dann nach rechts laufen bis zum Ende
- dort umdrehen und auf einem Felsen im Wasser ist eine weitere Holzkugel
- wieder Symbol und Geräusch notieren
- wieder zur Treppe laufen und links nach oben gehen -> durch den Bogen gehen
- über eine Leiter nach unten zu einem Wasserbecken
- dort gibt es eine weitere Holzkugel -> und wie immer Symbol und Geräusch notieren
- weiter nach unten gehen und durch einen kleinen Tunnel
- am Ende befindet sich eine Anlegestelle -> nach unten sehen -> da ist das Boot
- einsteigen und losfahren (ein Hebel lässt sich nach rechts bzw. links schieben, das ist für die Richtung in die man fahren will; der andere Hebel ist zum Umdrehen des Bootes gedacht und der Hebel ganz rechts ist zum Starten der Fahrt)
- erst einmal das Boot wenden, dann beim nächsten Halt nach rechts fahren und aussteigen -> nach oben gehen und in dem Raum alle 5 Hebel nach oben stellen
- wieder zum Boot -> erst wenden und beim nächsten Halt nach links fahren
- hier aussteigen und die Schule besuchen
- an dem einen Gerät kann man das Zahlensystem lernen -> immer das Symbol aufschreiben und dann aufpassen wie oft der Strick mit dem Fisch nach unten geht, die Zahl zum Symbol notieren
- hat man alle Zahlen von 0-10 dann kann man die Symbole auf den Holzkugeln in Zahlen bringen und kennt schon mal die Reihenfolge der Holzkugeln
- alle Zahlen ab der 5 setzen sich aus 2 Symbolen zusammen z.B. das Symbol für die 1 und das Symbol für die 5 (das dann etwas gedreht ist) ergibt dann eine 6
- die Schule verlassen und ins Boot steigen
- wenden und dann links, links, rechts und rechts fahren
- hier aussteigen und das Boot an der Anlegestelle lassen
- zurück bis fast zur Hängebrücke gehen
- nach ganz links gehen -> dort ist etwas tiefer eine Lore eingelassen
- diese besteigen und den Hebel betätigen -> und ab geht die Fahrt

3. Insel:

- über den Steg gehen und dort das Dampfventil einmal in die eigene Richtung ziehen
- den Steg verlassen und zum Siedehaus gehen -> die Treppe nach oben und nach links
- das Rad drehen, den rechte Hebel rechts betätigen und das Ventil links betätigen
- zurück zum Steg gehen und dort das Ventil wieder ganz nach rechts drücken
- im Siedehaus ist jetzt kein Wasser mehr, das Feuer unter dem Siedehaus ist auch aus und die Tür lässt sich öffnen
- durch den Schacht einfach nur immer geradeaus kriechen und am Ende steht man auf einem

Vorsprung, dann den Weg nach links gehen und rechts ist eine Art Balkon -> darüber klettern und dann nach unten sehen und die Klappe öffnen (damit man später den Weg abkürzen kann; man kommt dann über eine Leiter nach oben)

- die Tür öffnen und den Gang nach hinten gehen
- dort eine Kugel in das Sieb legen und das Sieb mit Hilfe des Hebels nach unten lassen -> nach einer Weile das Sieb wieder nach oben holen -> nun ist das Sieb geschlossen und wenn man es öffnet springt ein Frosch heraus -> Geräusch merken
- zurück zur Tür gehen und diese schließen -> nun werden 2 Gänge sichtbar
- nach links gehen -> die Tür öffnen -> dort ist eine weitere sich drehende Kugel (Dom)
- die Tür von innen schließen und rechts in den Gang gehen -> dort wieder die Kugel anhalten indem man den Knopf drückt wenn das goldene Symbol erscheint -> Symbol notieren
- zurückgehen und den anderen Gang entlang nach draußen gehen
- auf dem Weg ist auf der rechten Seite ein Hebel -> diesen betätigen und zur Froschfalle zurückgehen
- dort nach oben sehen und durch den Ventilatorschacht klettern
- überall gut umsehen und vor allem das Buch lesen und den Code für die Dome notieren (der Code ist von Spiel zu Spiel verschieden)
- es findet sich hier eine weitere Holzkugel, die aber kein Geräusch macht, sondern nur ein Zahlensymbol besitzt
- auf den blauen Knopf drücken, um die Schwebbahn zu rufen und durch die andere Tür zur Schwebbahn gehen
- in die Bahn einsteigen und losfahren

4. Insel:

- dem Weg folgen und im Aufzug den Knopf drücken
- oben angekommen nach vorn gehen und die Schalttafel ansehen
- hier sind alle 5 Inseln als Modelle zu sehen
- eine der Tafeln drücken und dann umdrehen und durch den Aufzug auf die andere Seite gehen -> dort ist ein rundes Gebäude, das jetzt geöffnet sein sollte
- eintreten und die Topografie der Inseln kennen lernen
- man sollte sich zu jeder Insel aufschreiben auf welchem Quadrat der Dom der jeweiligen Insel liegt (also immer erst eine Tafel drücken, dann zum runden Gebäude und dort durch Schalten der leuchtenden Vierecke das Quadrat finden wo der Dom ist)
- links vom runden Gebäude befindet sich ein weiterer Dom und rechts das Gerät zum Anhalten des Domes (wieder auf das goldene Symbol achten, aber diesmal am Dom selbst weil es am Gerät nicht richtig zu sehen ist)
- zur Schwebbahn zurückgehen und diese nur drehen und auf der anderen Seite wieder aussteigen
- die Tür öffnen und am Ende des Weges den Hebel links betätigen -> mit dem Aufzug nach unten fahren
- dem Gang folgen und nach oben gehen zu einer Aussichtsplattform
- dort auf den Stuhl setzen und den Knopf drücken
- nun kann man sowohl den linken als auch den rechten Hebel betätigen
- man sieht wo Katharina ist und das auf der Insel überall Kameras sind
- betätigt man den rechten Hebel, dann kann man jeder Insel eine Farbe zuordnen
- immer den Knopf drücken, der rot umrandet ist und ein Licht leuchtet auf
- eine Farbe geht allerdings nicht und bei der roten Farbe kommt ein Wal
- auch hier das Geräusch merken (aus Spaß kann man den Wal vier oder fünf Mal rufen..)
- die Aussichtsplattform verlassen und den Weg bis zur Schwebbahn zurückgehen
- mit der Schwebbahn fahren

3.Insel:

- durch das Labor gehen und durch die Tür vor der die blaue Lampe für die Schwebbahn ist
- dann die lange Brücke entlang gehen bis zum Ende -> dort den Hebel betätigen und das Kraftwerk betreten

1. Insel:

- nach links gehen und durch die erste Türöffnung -> dort umdrehen und den Schalter an der Wand betätigen -> damit ist der Weg vollständig
- innen weitergehen und das Rad drehen
- den Weg nach unten gehen und am ersten Dampfventil vorbei und bis zum Eingang zum Tunnel -> dort

nach rechts drehen und den Knopf an der Wand drücken

- mit dem Aufzug geht es nach unten
- über die Treppe zum Dom gehen und wie gewohnt anhalten und das goldene Symbol notieren
- wieder zurück zum Aufzug und ins Kraftwerk gehen bis zu dem Schild mit den Inseln
- dort ist die Brücke die zu der großen Halle mit den Säulen und Käfern führt
- den Hebel, der rechts an der Seite ist, betätigen und die Treppe geht nach oben
- zu der Türöffnung gehen, wo man vorher das fehlende Stück per Knopfdruck nach oben geholt hat
- den Weg bis zum Ende gehen, den Hebel betätigen und den Raum betreten und dort den Schalter 3x betätigen
- durch die Halle laufen und den Schalter am Haupteingang 2x drücken
- nun über die vorher nach oben gelassene Treppe gehen
- hier wird die Energieversorgung hergestellt
- am Ende müssen die folgenden Kugel an der folgenden Stelle liegen:

Farbe Reihe Quadrat Reihe Loch

Rot 4 2 2 4

Orange 5 2 2 1

Grün 1 4 1 1

Blau 1 5 1 2

Lila 1 1 4 2

- liegen die Kugeln wie hier angegeben, dann ein Stück den Weg zurückgehen und dann umdrehen -> den Hebel betätigen und dann den weißen Knopf darüber drücken
- wenn es knallt dann war alles richtig
- nun zurück zur Halle und zum Haupteingang gehen
- den Schalter am Haupteingang 3x betätigen und durchs Kraftwerk gehen
- zum Aufzug und dann zu dem Dom
- dort den Zugangscode eingeben (7, 12, 14, 17, 19) -> also die 5 Anzeiger in die richtige Position bringen (beim zweiten Mal spielen war der Code: 5,14,15,18,22)
- über das Buch gelangt man in Gehns Büro

Gehns Büro:

- drückt man auf den Knopf am Gitter, dann erscheint Gehn und erzählt seine Geschichte
- dreht man sich um sich selbst, dann sieht man überall Bücher liegen
- ein Buch ist für die 5. Insel (das Buch mit nur einem Viereck)
- das Buch anklicken und man kommt auf die 5. Insel

5. Insel:

- man kommt im Dom an -> den Knopf unterhalb der Säule, auf der das Buch liegt, drücken und man kommt nach draußen
- auch dieser Dom hat ein goldenes Symbol und er wird wie die anderen auch angehalten (aber das geht erst später, weil der Dom steht, wenn man dort ankommt)
- den Weg entlang gehen und zum Aufzug
- dort mal die drei Knöpfe betätigen -> alle geben eine Art Klingelgeräusch von sich
- den Hebel ziehen und nach oben fahren
- hier kommt Katharina und spricht
- wieder zurück und über das Buch im Dom zu Gehns Labor und dann von dort aus mit dem Buch zur 2. Insel

2. Insel:

- über den Aufzug nach unten -> aus dem Fisch und den Weg im Tunnel nach rechts -> dann über die Treppe bei der Lava und das Tor und dann nach rechts und die Treppen nach unten und zur Anlegestelle des Bootes
- ins Boot steigen -> Boot wenden -> das letzte Holzauge ist zu sehen, aber nicht zu hören -> beim nächsten Halt weiterfahren und dann aussteigen
- auf die Plattform gehen und den Zughebel betätigen -> dann nach oben ziehen lassen
- ganz rechts an dem Rad drehen und das Gefängnis öffnet sich

- ins Gefängnis hineingehen
- den Deckel unten am Boden anklicken und dann noch mal an der Stelle klicken, wo sich der Deckel geöffnet hat -> an einem Haltegriff wird gezogen und die Wand öffnet sich
- den dunklen Gang immer geradeaus bis zum Ende gehen
- nun kann man vom Ende her wieder nach vorn gehend alle Lampen anmachen, so das der Gang nun beleuchtet wird
- eine Tür, die im Gang ist, öffnet man einfach und geht den nun sichtbaren Gang bis zum Ende
- hier stehen im Kreis Steine mit eingemeißelten Figuren
- nun sind die Holzkugeln mit den Geräuschen gefragt -> in der richtigen Reihenfolge müssen die Geräusche den Figuren zugeordnet werden und die Steine werden dann angeklickt und versinken ein Stück
- die richtige Reihenfolge wäre:

1. Fisch (tote Fische, die bei den Häusern zum Trocknen hingen)
2. Goldkäfer
3. Frosch
4. Schnabelseekühe
5. Wal

- die Reihenfolge der Steine wäre dann also die folgende wenn man den Stein unter dem Rebellendolch als Nr. 1 bezeichnet:
- Steine Nr. 16, 11, 18, 4, 1
- nun gibt es ein weiteres Verbindungsbuch

Gefangen:

- man ist nun gefangen
- eine Frau bringt Katharinas Tagebuch, was man lesen sollte und außerdem bekommt man noch das Gefängnisbuch zurück (im Tagebuch steht der Code fürs Teleskop)
- dann kommt die Frau noch mal und bringt wieder ein Buch, mit dem man wieder aus diesem Gefängnis verschwinden kann
- das Buch benutzen und man ist wieder in dem Raum mit den Steinen

2. Insel:

- den Raum verlassen und das Gefängnis verlassen (vor der Mauer den Haltegriff betätigen, damit sich die Mauer wieder öffnet)
- nach rechts drehen und den Weg entlang gehen
- über die Leiter nach unten und dann zu dem Holzfisch gehen und nach oben fahren
- zum Dom gehen -> den Code eingeben und übers Buch gelangt man wieder zu Gehn

Gehns Büro:

- Gehn wartet schon und nimmt sich gleich das Gefängnisbuch
- er fordert dann auf das Gefängnisbuch selber zu testen
- das Gefängnisbuch benutzen -> Gehn benutzt es dann auch und während man selber frei kommt, ist er gefangen
- nun kann man sich erst einmal umsehen
- nach unten steigen und dort das Buch ansehen und die kugelförmige Uhr anklicken
- diese Uhr gibt Geräusche von sich, die man sich sehr gut merken sollte
- die Geräusche sind so wie die bei dem Aufzug, mit dem man zu Katharina kommt
- wieder nach oben gehen und dort mit Hilfe des Hebels das Gitter herunterlassen
- das Buch zur 5. Insel benutzen (das mit einem Quadrat)

5. Insel:

- zum Aufzug gehen und dort die 3 Knöpfe so betätigen das die Melodie der Uhr zustande kommt (bei mir waren es im ersten Versuch die folgenden Knöpfe in der Reihenfolge: 1, 2, 3, 1, 1) (beim zweiten Versuch war die Reihenfolge 2, 1, 2, 3, 3)
- die Melodie kommt nach dem Zufallsprinzip

- nun den Hebel über den Knöpfen betätigen und zu Katharina fahren
- Katharina kommt mit und gibt noch Anweisungen bevor sie losgeht um die Dorfbewohner zu retten
- über den Dom (erst anhalten) zurück zu Gehns Büro und dann über das Buch zur Hauptinsel

1. Insel:

- Vom Dom aus die Treppe nach unten gehen und dann den Aufzug mit dem Knopf rufen
- mit dem Aufzug nach oben und dann ins Kraftwerk gehen
- dort die Treppe nach oben gehen und dann die Treppe (die nach oben steht) wieder mit dem Hebel nach unten holen
- durch die große Halle gehen und die Treppe nach unten
- zu dem Teleskop gehen
- links unten ist ein Pflock -> diesen beseitigen
- dann unten an dem Deckel den Code eingeben
- der Code lautet: 5, 4, 5, 2, 3 (beim zweiten Mal war es 5, 1, 4, 1, 4)
- jetzt den Deckel öffnen
- nun den Hebel betätigen und dann den Knopf der sich vorn am Hebel befindet
- den Knopf so oft drücken bis das Teleskop unten auftrifft und die Sternenkluft öffnet
- Katharina erscheint nun und auch Atrus
- damit folgt der Abspann

Ende !!!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de