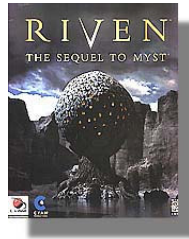


RIVEN – The Sequel to Myst



La cupola rotante.

Dopo il colloquio con Atrus sei su Riven chiuso in una prigione; dopo essere stato liberato avanza e guarda lo strano macchinario davanti. Ritorna indietro e vai a sx, sali la scalinata e fermati in cima dove vedrai un'altra scalinata che scende, un lungo ponte a dx e una cupola a sx, entra e dai un'occhiata in giro: osserva gli scarabei sulle colonne. Esci dalla cupola ma fermati nella piccola anticamera, voltati completamente e premi per 4 volte il pulsante a dx: la cupola ruoterà. Guarda nello spioncino davanti e dovresti vedere una colonna con lo scarabeo, un simbolo rettangolare in terra e delle scritte sul muro ai lati della colonna. Voltati e esci, scendi la scalinata a sx prima del ponte e voltati a sx finchè non vedi un cancello in legno, passaci sotto e entra nella stanza della cupola, avanza nel passaggio che hai davanti per vedere una leva su una tubatura. Osserva la targhetta dove ti indica lo strano macchinario che hai visto quando sei uscito dalla prigione, guarda in alto e vedrai del vapore, sposta la leva e il vapore non ci sarà più. Ritorna indietro e fermati davanti alla stanza circolare, a sx tira la leva che serve per aprire un'altra entrata. Entra nella stanza e vai nel passaggio davanti per tornare indietro, sali le scale e ritorna davanti all'entrata della cupola: premi di nuovo il pulsante per 4 volte, entra nella stanza e vai nel passaggio in fondo a dx, entra, voltati completamente e sposta la leva a sx. Rientra nella stanza e vai al punto di partenza e premi il pulsante per 2 volte, entra e vai nel passaggio a sx sopra un ponte, segui la passerella fino a una uscita, segui il percorso fino a vedere a sx un tubo che sbuffa vapore, dalla targhetta aziona un ponte: abbassa la leva, voltati e continua il percorso a sx, entra nella grotta e avanza fino in fondo dove devi abbassare un'altra leva. Torna indietro fin dentro alla cupola rotante, esci nel passaggio in fondo a dx, voltati e premi il pulsante per 3 volte: ti servirà per dopo. Voltati e attraversa il lungo ponte, entra nella grotta e poi nella prima porta a sx, avanza verso il macchinario e siediti: osserva i due oblò a sx e dx, vai su quello di sx dove vedrai una stanza e sposta la leva: vedrai aprirsi un passaggio. Esci dalla stanza e vai a sx, avanza fino a una porta, entra e osserva la stanza: quella vista nell'oblò, esci dall'entrata principale per l'esterno, avanza fino a una piccola piattaforma con delle scale: vedrai un pulsante blu presente anche nelle prossime locazioni che serve a richiamare un mezzo di trasporto. Premilo e attendi l'arrivo della navicella, entra e sposta la leva con il pomello verso dx per ruotare e poi alza la leva centrale per partire. Scendi dalla navicella e avanza fino in fondo alle rocce, voltati a dx e osserva quel piccolo globo alla parete in fondo: un occhio, ruotalo per vedere un altro simbolo e ascolta il suono che emette.



Voltati a sx per due volte e sali la scala in pietra, arrivi a un bivio di scale: sali a dx e supera il ponte sospeso: sei in uno spiazzo, segui il percorso e al primo bivio vai a dx e poi di nuovo a dx fino ad arrivare a una botola, scendi nel carrello e tira la leva a sx per andare nel laboratorio di Ghen.

Laboratorio di Ghen

Guarda la lunga piattaforma sull'acqua, scendi dalla scaletta davanti e percorrila fino in fondo, sposta la leva in obliquo in basso a dx e ritorna indietro. Vai a sx verso la costruzione cilindrica, sali le scale e segui la passerella a sx, ti trovi davanti una leva, non toccarla e voltati a dx, ruota la manovella per far scendere l'acqua e poi voltati a sx e sposta la leva verso il basso: se noti a dx della leva ci sono due bulloni e uno con un pallino bianco (quello superiore), spostando la leva il pallino bianco deve spostarsi sul bullone inferiore. Voltati a dx e osserva la leva sul muro e la leva sul tubo all'estrema dx: spostale tutte e due in alto: prima la leva sul muro e poi quella sul tubo. Torna indietro e entra salendo le scale a sx, scendi la scala al centro della stanza, non ruotare in nessuna posizione e avanza sempre anche al buio finchè non vedrai di nuovo una scala e avanzando vedrai l'esterno. Appena vedi il panorama marino, abbassa lo sguardo e avanza per scendere sulle rocce, voltati a sx e avanza sul sentiero: sei dalla parte opposta al laboratorio, avanza sempre fino ad arrivare a una balconata, voltati a dx e vedrai un porta, voltati a dx e apri la botola in terra: un passaggio per evitare di nuovo il giro di prima per tornare qui. Voltati e apri la porta, entra, voltati completamente e chiudi la porta per svelare due entrate a sx e dx che vedremo più avanti. Voltati e sali le scale, apri la sfera con i fori che più avanti si rivelerà una trappola per rane. Alza lo sguardo e vedrai una ventola che gira: è un passaggio ma bisogna fermarla. Torna indietro sotto le scale e vai nel passaggio di dx, avanza sul ponte e vedi un cavo sulla dx, seguilo e circa a metà voltati a dx, metti la leva in posizione centrale che bloccherà la ventola. Ritorna indietro e invece di andare a sx sulle scale vai in avanti verso l'altro passaggio, avanza fino a vedere una sfera rotante con dei simboli: osservali bene e ne vedrai uno giallo, voltati e chiudi la porta, entra nel passaggio a dx e vedrai una specie di telescopio. Guardaci dentro e vedrai i simboli della ruota che girano, premi il pulsante in alto ripetutamente finchè non sarà inquadrato il simbolo giallo e la ruota si fermerà. Ritornaci e giraci intorno a sx e vedrai un'apertura: dentro c'è un libro che per ora non puoi usare. Ritorna indietro alla ventola, entraci dentro e scendi nel laboratorio di Ghen. Sul tavolo apri e leggi il diario e annota tutti i simboli e numeri che serviranno per le cupole e sul tavolo alla sx c'è la solita sfera da far ruotare per vedere un altro simbolo come da disegno sotto.



effettuata -
~ 83.2.10 Sono estremamente soddisfatto del
continuo successo di questo sistema. Credo che lo

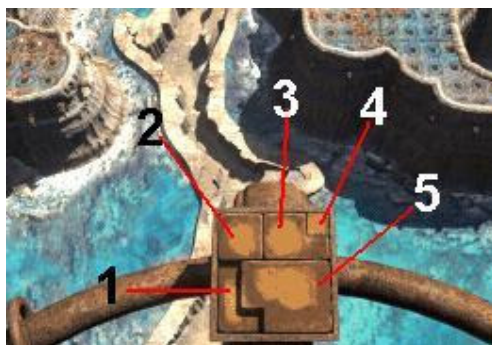
sistema di sei colori, sono convinto che ci sia
una connessione più profonda con il Cinque. Conto
quasi. ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

nesso dei continui disturbi dei nostri no. dieci
stallati un sistema a codice d'accesso in tutti
gli.

□ ■ ▨ ▩ ▪

Dai uno sguardo a tutta la stanza e vedrai due porte, vicino a una c'è un pulsante blu, premilo, voltati completamente e esci dalla porta opposta, segui la pedana e entra nella navicella, siediti e sposta la leva col pomello a dx e tira su l'altra leva. Scendi a sx e entra nel passaggio davanti, sali le scale e avanza nella passerella, entra nell'ascensore nella grotta e premi il pulsante a sx per salire.

Avanza sulla piccola passerella, guarda in basso e vedrai la disposizione delle isole di Riven, in basso un pannello di controllo con dei pulsanti con la stessa disposizione delle isole: prova a premerli e le vedrete riempirsi d'acqua, in questo modo localizzerete a quale isola corrisponde un pulsante. Premi il pulsante a "1", voltati, avanza e supera l'ascensore fino a entrare in una cupola, sali e osserva sulla lente i quadrati più chiari che formano l'isola: premi un quadrato per volta e quando su una sezione vedrai la cupola osserva la posizione del quadrato giallo sulla lente. Fai la stessa cosa con tutti i pulsanti fuori e segnati bene le posizioni dei pulsanti sulla lente illuminati. Sotto ci sono i disegni riferiti al pulsante, la posizione delle cupole e il tasto giallo corrispondente.



Questo è il pannello di controllo che vedi guardando in basso dalla piccola passerella.
 Premi il pulsante "1" e torna dentro, sulla lente premi il pulsante che vedi illuminato indicato dalla freccia e vedrai la cupola che ho cerchiato, segnati la posizione del pulsante giallo sulla scacchiera con quadrati di 5X5.

Pulsante 1



Pulsante 2



Pulsante 3



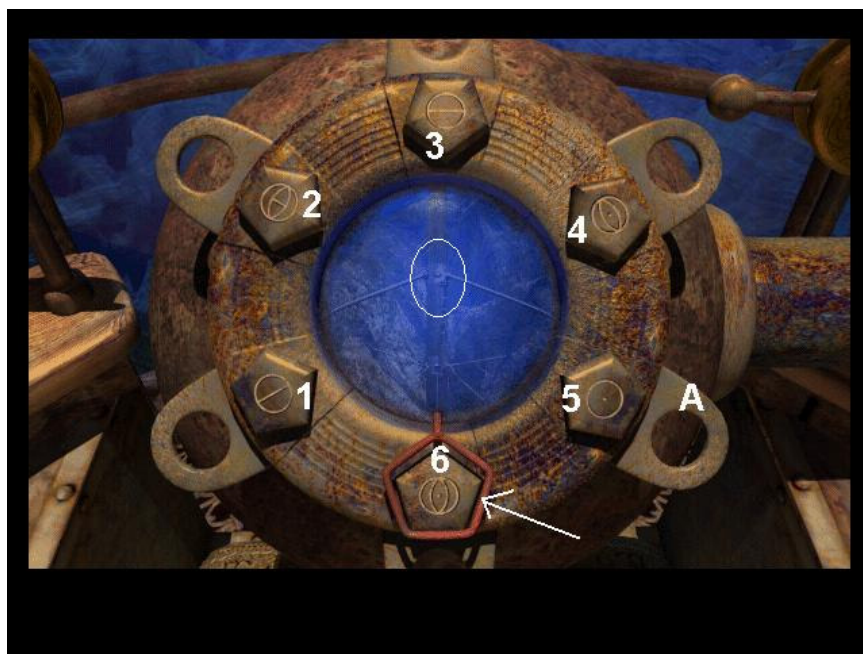
Pulsante 4



Pulsante 5



Ritorna all'ascensore e scendi, ritorna alla navicella, sali e sposta la leva a dx per ruotare e scendi. Avanza, entra dalla porta e avanza fino a vedere una leva prima della vasca d'acqua, premila e entra nella costruzione che esce dall'acqua. Premi il pulsante a sx per scendere, avanza sempre fino a che non vedrai un incappucciato fuggire, vai sempre avanti fino in fondo e siediti sulla sedia in cima. Premi il pulsante a dx per ruotare verso il fondale marino e poi sempre a dx premi la leva, ti apparirà una ruota con dei simboli: i simboli vanno fatti ruotare, tramite le ghiera ai lati, nella cornice rossa, premerli e guardare il colore che appare sul fondale: ogni simbolo abbinarlo al colore. Sotto c'è il disegno.



Da 1 a 6 sono i simboli, nella cornice indicata dalla freccia va fatto ruotare il simbolo tramite la ghiera "A", nel cerchio al centro apparirà il colore abbinato a quel simbolo.

Di seguito gli abbinamenti.

Pulsante 1 = nessun colore

Pulsante 2 = la schermata si sposta in alto con l'arrivo di un pesce e luce rossa.

Pulsante 3 = arancione

Pulsante 4 = giallo

Pulsante 5 = verde

Pulsante 6 = azzurro

Clicca in alto per alzare lo sguardo e sposta la leva di dx e poi abbassa quella a sx, abbassa lo sguardo nel visore appena sceso e premi il grande dado a dx per accenderlo, premi quello a sx e vedrai Catherine nella sua prigione, premi ancora quello di dx per avere lo schermo azzurro e poi ruota la ghiera: scorrendo le immagini vedrai il disegno di un grande pesce sulla parete.

Rimetti a posto la leva, premi il pulsante a dx per ritornare in posizione iniziale, scendi e nella galleria rossa vai nel passaggio a dx, sali sulla navicella, sposta il pomello e alza la leva per partire.

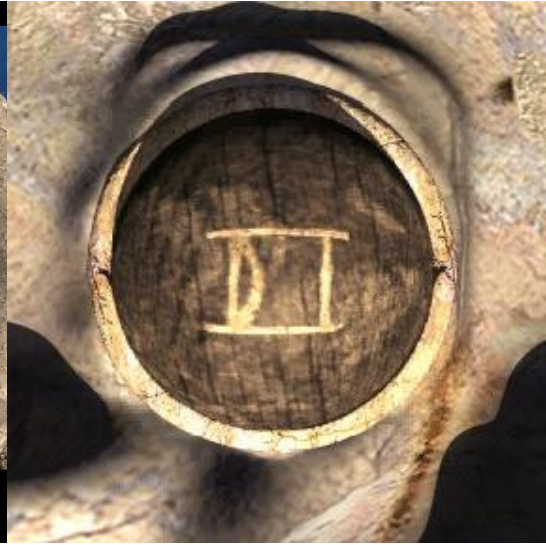
Entra nel passaggio e nell'ascensore, alza la manovella una volta e appena arrivi al piano alzala ancora una volta, avanza sulla passerella fino alla cupola rotante, vai alla sua destra, sali le scale e entra nell'edificio davanti, siediti sul trono e abbassa la leva a sx per salire, abbassa quella di dx e vedrai chiudersi una piattaforma. Aziona la leva di sx per scendere, vai all'ascensore e scendi di un piano, avanza una volta e tira la leva a sx per aprire il passaggio, scendi e voltati per vedere che sei uscito dalla bocca di un pesce, voltati di nuovo e osserva le due lampada ai lati della strada: (se per caso ritorni da quella strada ricordati premere la lampada di dx. Avanza fino a vedere una bambina che scapperà, avanza sempre e arriverai a un bivio, vai a sx e avanza, sali la scala e supera il cancello in legno, avanza sempre dritto, supera il ponte sospeso e scendi le scale fino alla spiaggia: a questo punto la scalinata prosegue verso dx, non farla ma vai dritto verso l'acqua. Guarda in fondo a sx e vedrai un albero, vai lì, voltati a sx, avanza nell'acqua e vedrai un altro occhio, ruotalo, segnati il simbolo che vedi sotto e ascolta il verso di animale.



Ritorna indietro, sali le scale e ritorna al bivio e vai a sx, sali le scale e supera il cancello in legno: sei su delle passerelle in legno, al bivio vai a dx fino in fondo dove vedrai una scala in legno, sali fino in cima, avanza verso l'abitazione davanti e poi giragli intorno a sx, avanza e sali una scaletta, avanza sempre fino a vedere un batiscafo. Avanza e abbassa la leva a sx per farlo scendere, ritorna indietro fino al cancello dal quale sei arrivato qui (dopo la grotta blu), non entrare ma vai a dx, avanza sempre dritto e scendi alla spiaggia e stavolta segui il percorso a dx, sali le scale, avanza sulla passerella e scendi la scaletta. Vai verso il cerchio di roccia e premi il solito occhio per vedere il simbolo e il suono che senti, esci dalla schermata e apri il rubinetto sulla dx per far scorrere l'acqua che disegnerà una strana sagoma a forma di pesce come da disegno sotto.



La forma del pesce.

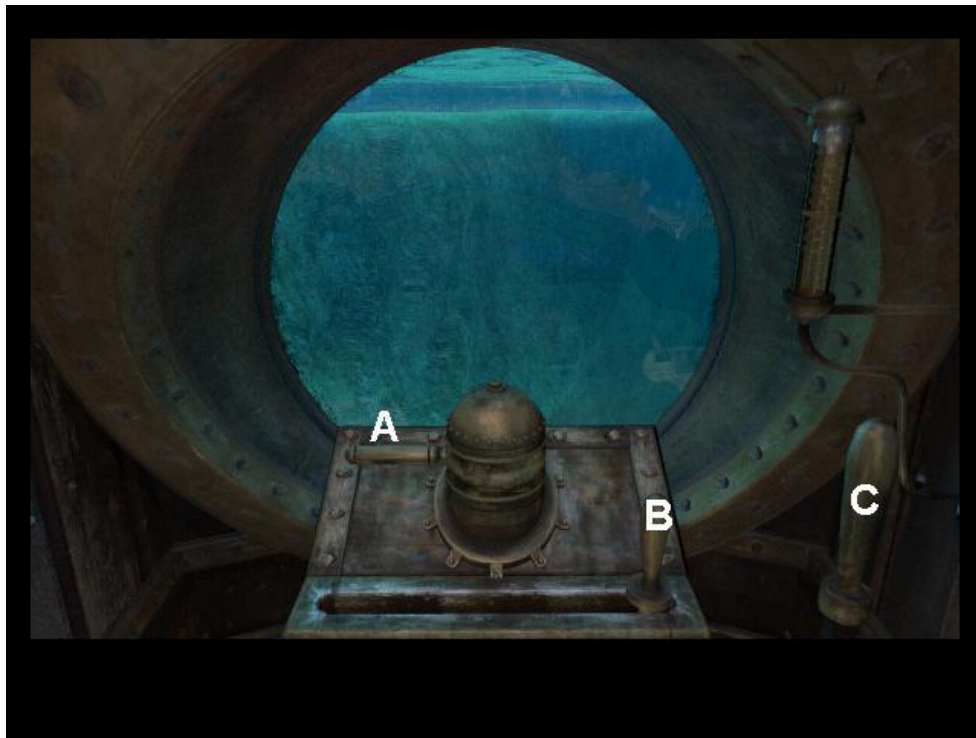


Il simbolo sulla sfera.

Il Batiscafo.

Esci dalla schermata e scendi la scaletta che vedi dietro, avanza e scendi nel batiscafo.

Qui c'è l'immagine con i comandi e la descrizione dei movimenti per andare nelle 4 locazioni.



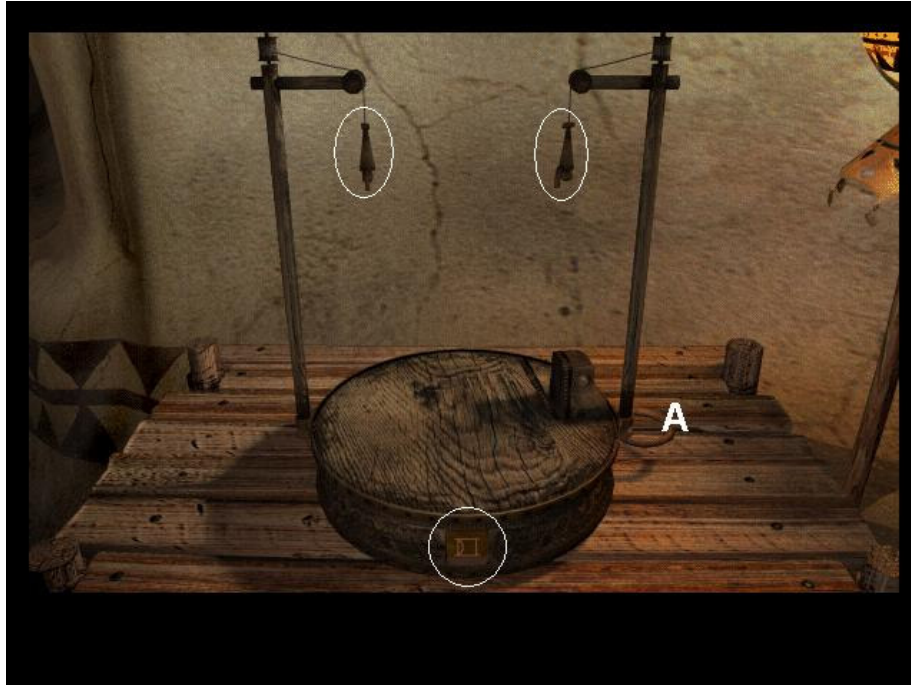
La leva "A" ruota a sx o dx; la leva "B" per scegliere rotaie di sx o dx; la leva "C" per avanzare.

Fermata delle leve

Dalla posizione iniziale ruota una volta a sx, avanza una volta e vai sul binario a dx, esci dal batiscafo e voltati completamente. Sali i pioli sulla roccia, entra nella costruzione e alza tutte le leve. Voltati e guarda nella feritoia le disposizioni degli altri 4 attracchi. Ritorna al batiscafo.

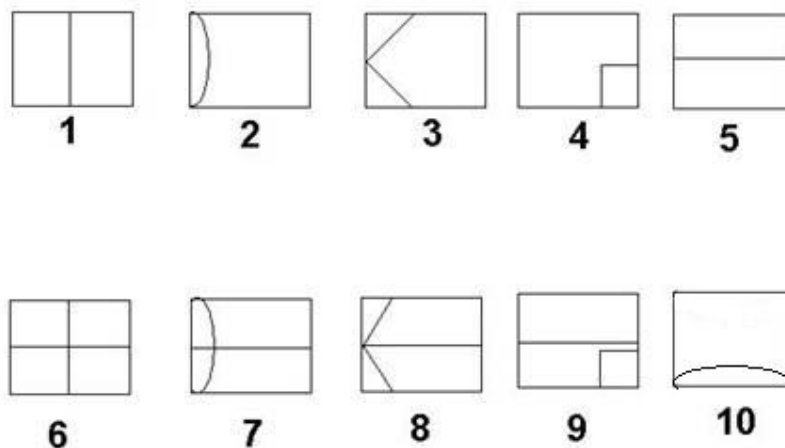
Fermata della scuola

Ruota una volta, avanza una volta, vai sul binario a sx e avanza una volta, esci e voltati completamente, entra nella costruzione che è una scuola. Avanza fino alla lavagna ma è scritto in lingua D'ni, guarda la gabbia e gira la manovella e ascolterai un dialogo in lingua incomprensibile, voltati completamente e vai verso il tavolo a dx, guarda l'oggetto rotondo con i due pupazzetti appesi: è il sistema di calcolo D'ni. Guarda il disegno sotto e la spiegazione per scoprire il sistema numerico.



Nel cerchio in basso vi è il simbolo, nei due in alto i pupazzi che scenderanno di un certo numero di scatti: contateli e il numero ottenuto apparterrà al simbolo sotto. Con la leva "A" fai ruotare la base per avere un altro simbolo.

Sistema di calcolo.



I simboli: 1-2-3-4 sono precisi, cioè quando appaiono i pupazzi scendono di 1-2-3-4 scatti, tutti gli altri sono ricavati da questi 4 ruotati di 90° che vengono moltiplicati a 5, oppure sovrapposti gli uni con gli altri e sommati. Es: il num. 1 ruotato di 90° diventa il num.5 ($1 \times 5 = 5$) – il num.2 ruotato diventa il num.10 ($2 \times 5 = 10$) – il num.3 ruotato di 90° diventa il num.15 ($3 \times 5 = 15$)...una volta trovati i multipli di 5 bisogna trovare i numeri non multipli per esempio il num.7 che si ottiene mischiando

il num.2 col num.5 ($2+5=7$), infatti il num.7 contiene i simboli 2 e 5..e cos' di seguito. Ritorna al batiscafo.

Fermata della prigione.

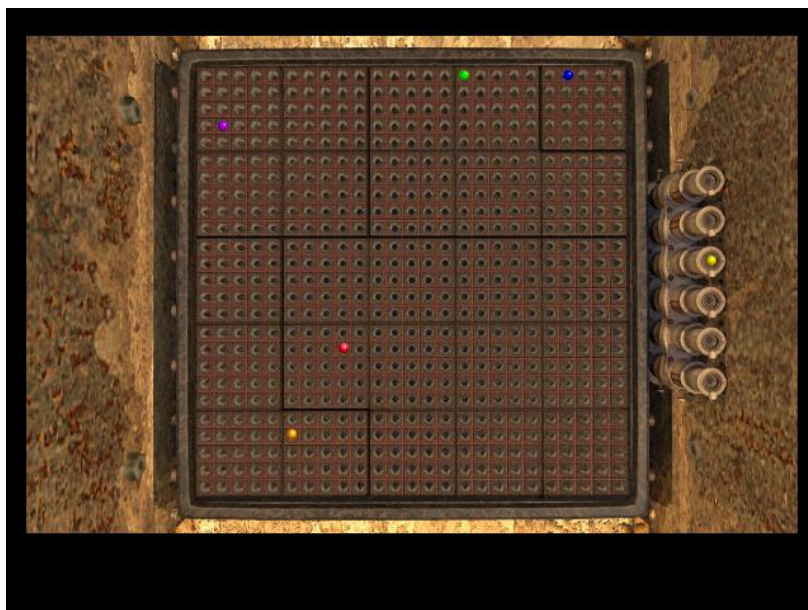
Ruota una volta, avanti una volta e poi a sx, esci, voltati e vai sulla pedana che hai chiuso in precedenza. Tira la leva che vedi davanti per far scendere un trespolo, siediti e sali. Avanza verso la porta circolare in fondo, guarda dentro e vedrai un prigioniero. Sulla parete alla dx della porta gira la ruota per aprirla, entra e il prigioniero è sparito, apri il tombino e cliccaci dentro per aprire un passaggio, entra e segui il percorso al buio fino al mare, tira la leva a sx per avere la luce. Voltati completamente e avanza fino all'entrata di partenza che è chiusa, tirando tutte le leve che vedi per avere la luce. Voltati e torna indietro e fermati all'entrata del passaggio quadrato, entra nella porta a dx sulla roccia. Entra e sarai in una stanza con delle steli, ma per ora puoi solo guardare: ti servirà più avanti. Torna indietro fino all'uscita della cella e sulla passerella vai a dx, scendi la scaletta e voltati completamente e tenendo sempre la dx avanza fino allo spiazzo degli alberi tagliati, segui il percorso a sx dove c'è l'ascia piantata nel tronco e scendi nel carrello che hai usato in precedenza, tira la leva e ti ritrovi nell'isola del bollitore.

Isola del bollitore.

Scendi e vai sulla piattaforma nel lago, sposta la leva a dx e torna indietro, gira intorno a dx della costruzione, avanza sempre e sali la scaletta sulla roccia, entra nella porta e richiudila, sali le scale fino alla trappola per rane, metti un seme sul piattino al centro della trappola senza chiudere il coperchio, tira la leva a sx per farla scendere: aspetta qualche secondo finchè non senti un rumore secco, fai risalire la trappola, aprila e vedrai una rana: ascolta il suono che emette. Voltati e scendi le scale, vai nel passaggio a dx prima della porta e avanza sempre dritto fino alla cupola gialla, tira la leva per far posizionare le scale e sali, entra e segui la passerella sempre dritto fino alla interruzione, gira la ruota a sx e avanza fino al bivio, vai a sx e sull'entrata tira la leva per far alzare il ponte, voltati e ritorna sulla passerella, voltati a dx e vai nel passaggio in fondo illuminato: anche qui manca un pezzo, voltati verso l'entrata e premi il pulsante per unire la passerella. Avanza e alza la leva per aprire la porta, entra e ti ritrovi nella stanza rotante di partenza. Entra nell'anticamera e osserva la leva a sx: **DEVE STARE ALZATA**, se non lo è alzala, entra e esci nell'apertura davanti, nell'anticamera di questa uscita voltati e premi due volte il pulsante, entra e vai nell'uscita in fondo a sx, sali la scala e avanza verso la pressa.

Le cinque biglie colorate.

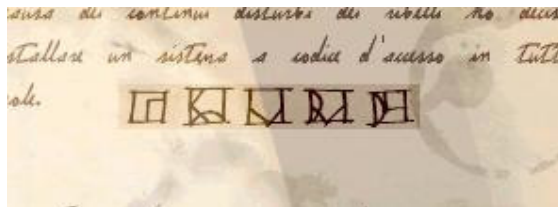
Osserva la scacchiera in basso: riproduce esattamente quelle viste dove avete trovato le cupole rotanti nelle sezioni delle isole; i colori abbinati li avete trovati nel fondale con i simboli abbinati ai colori, disponi le biglie come da disegno sotto.



Disponi le biglie come in figura.

Voltati e avanza una volta, voltati e sposta la leva a dx: vedrai la pressa scendere, premi il pulsante bianco sopra la leva appena abbassata e se tutto è fatto giusto sentirai un rumore.

Ritorna indietro fino all'anticamera della stanza rotante nel punto iniziale e premi il pulsante per tre volte, vai nel passaggio in alto a dx e avanza fino alla cupola gialla, al bivio della passerella interna vai a sx e avanza fino a scendere la scala, avanza e prima di entrare nel tunnel voltati a dx e premi il pulsante per essere trasportato sotto. Voltati e sali le scale in fondo e avanza verso la cupola rotante: devi fare la stessa cosa fatta prima, cioè guardare nel cannocchiale, premere di continuo il pulsante sopra finchè non vedrai il simbolo giallo: segnalo. Avanza fino alla cupola ora aperta e vai verso il libro, sotto ci sono 25 tacche: devi spostarle in base ai simboli numerici visti nel libro di Ghen e riferiti al disegno della numerazione che ho riportato più in alto, purtroppo credo che varino ad ogni partita, quindi ti riporto qui sotto quelli che avevo io e più in basso la disposizione delle leve in base ai numeri riferiti ai simboli.



I miei simboli corrispondono ai numeri: 4-13-15-17-22



Sposta le tacche sul queste posizioni: la prima tacca di sx andrà su 22 e così di seguito fino al 4, quindi da sx a dx. Premi il pulsante in basso e accederai al libro.

Avanza, premi il libro e poi di nuovo per andare nella stanza di Ghen.

Stanza di Ghen.

Voltati finchè non vedi un pulsante, premilo e arriverà Ghen che ti darà delle spiegazioni. Appena se andrà premi il libro che vedi nell'immagine sotto: lo riconosci dal numero maggiore di caselle, appena arrivato esci dalla schermata e premi il pulsante in basso, voltati, avanza sulla passerella e vai a dx, entra nell'ascensore e scendi di un piano, tira la leva a sx, scendi e avanza fino al bivio: vai a dx, sulla passerella in legno vai a dx finchè non vedi la scaletta che pende dall'alto, sali e entra nella prigione. Apri il passaggio dal tombino, entra e avanza fino alla grotta delle steli.

Ora devi associare i simboli trovati nelle sfere-occhio con gli animali visti.

Sotto c'è il disegno con la sequenza giusta.



1



2



3



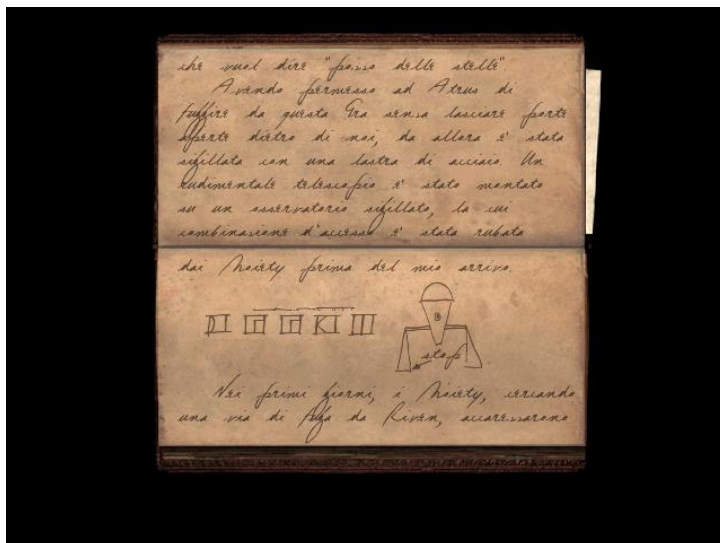
4



5

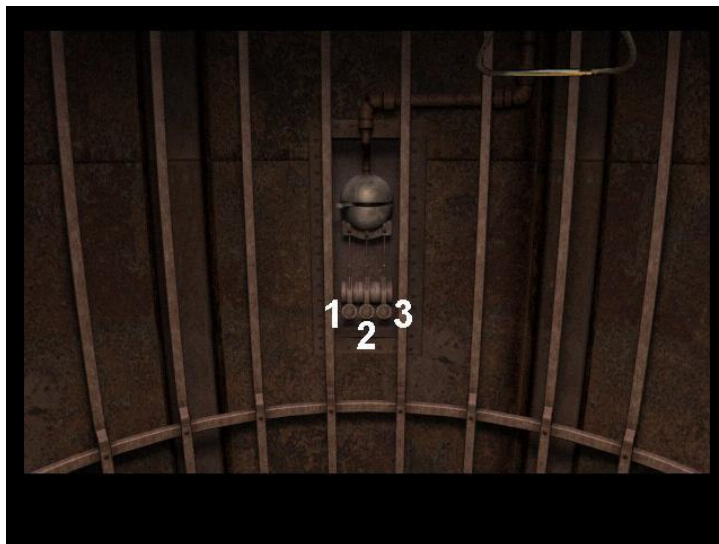
Premi le steli secondo la sequenza: 1-2-3-4-5

Davanti si aprirà uno scomparto con dentro un libro, cliccalo e appena arrivato a destinazione voltati completamente e entra nella grotta dalla quale sei arrivato, osserva la statua davanti ma sarai catturato e portato nella prigione di Catherine. Voltati e guarda nell'apertura nella roccia, voltati e vai verso il passaggio in avanti: osserva fuori dal cancello e vedrai una guardia in alto. Ritorna nella grotta, voltati e una donna ti darà il libro di Catherine e un libro verde (**NON TOCCARLO**), guarda il libro piccolo dove ci saranno i simboli da trasformare in numeri per un macchinario: sembra quello che hai visto appena arrivato su Riven.



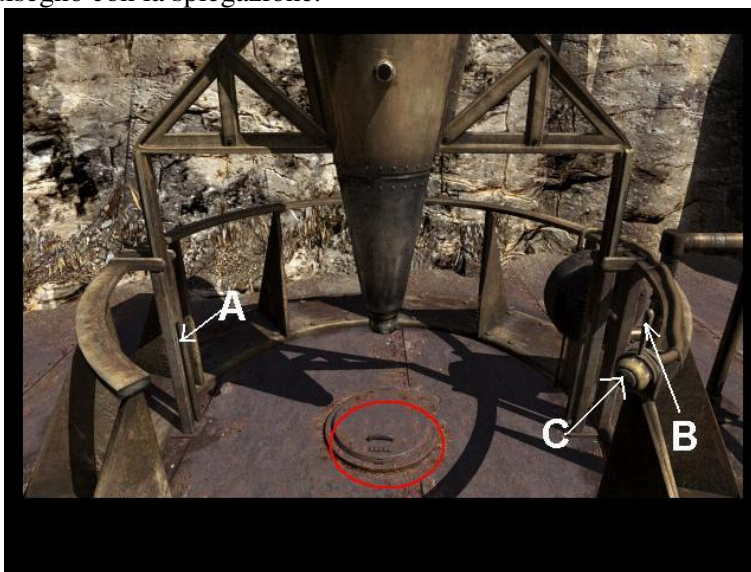
I simboli corrispondono ai numeri: 2 - 4 - 4 - 3 - 1

Dopo averlo letto ritornerà la donna che ti darà un altro libro, cliccalo per ritornare nella stanza delle lapidi. Ritorna indietro fino alla prigione e esci sulla passerella, vai a dx, scendi la scaletta, voltati completamente e avanza fino alla radura degli alberi tagliati, vai a sx entra nella botola per il carrello per andare nell'isola del laboratorio di Ghen. Scendi dalla passerella e vai a dx dietro la costruzione e sali la scaletta, entra e chiudi le porte, vai nel passaggio a sx e vai in fondo alla cupola, sposta le tacche come hai fatto nell'altra posizione, premi il pulsante e sarai nel laboratorio di Ghen sempre prigioniero. Appena ti mostra il libro cliccalo subito per uscire dalla gabbia imprigionarlo nel libro. Osserva la stanza troverai un passaggio verso il basso, scendi e sarai nella stanza da letto di Ghen, vai sul comodino vicino al letto, leggi il libro e premi l'oggetto tondo: sentirai dei suoni, memorizzali bene perché serviranno per dopo. Ritorna sopra e sul bordo di una finestra sposta la leva per abbassare la gabbia della prigione, entra e premi il libro che ha solo un quadrato per andare da Catherine. Premi il pulsante in terra e esci dalla cupola, avanza fino a un ascensore a gabbia e davanti hai 3 leve tonde dove devi riprodurre i suoni sentiti nella stanza di Ghen. **PRIMA DI RIPRODURRE I SUONI SALVA IL GIOCO.** Anche questi credo siano random e la mia sequenza è nel disegno sotto.



La mia sequenza è: 1-1-1-3

Sposta la leva in alto e se è tutto giusto l'ascensore si muoverà verso l'alto da Catherine che ti parlerà. Ritorna alla cupola e fermala guardando nel cannocchiale e premendo sempre il pulsante sopra. Entra nella cupola, sposta le tacche nelle solite posizioni, entra nel libro per il laboratorio di Ghen. Premi il libro che ha 5 quadrati e appena arrivato premi il pulsante in terra, esci, segui la passerella e premi il pulsante a sx per richiamare l'ascensore, appena dentro premi il pulsante a dx per salire, voltati e segui la passerella, Sali le scale finchè la passerella non è interrotta, vai a dx e tira la leva per far scendere il ponte. Avanza e entra nella cupola rotante, vai nel passaggio a dx e appena fuori scendi le scale a dx per ritornare la punto di arrivo in Riven. Vai verso il macchinario a imbuto: sotto c'è disegno con la spiegazione.



Nella botola in basso numeriamo i pulsanti da sx a dx con 1-2-3-4-5, quindi premili secondo la numerazione trovata nel libro di Catherine, la mia è: **2-4-4-3-1** che significa che devi premere il pulsante 2 una volta, due volte il 4, una volta il 3 e una volta l'1. Apri la botola e clicca sul punto "A" per togliere il fermo e poi abbassa la leva "B", premi il pulsante "C" per rompere il vetro. Osserva il finale.

Soluzione di Mac