RIVEN

Eccomi di nuovo in aiuto a tutti quei piccoli sognatori che vogliono vivere il computer come momento di rilassato distacco dalla realtà, come tranquilla contemplazione e meditazione sulle cose di altre genti virtuali nelle dimensioni parallele create da sognatori come loro. Siamo su un piccolo arcipelago di cinque isole, unite da ferree logiche fatte di meccanismi e macchinari, tubi, valvole e soprattutto cupole. In fondo a tutto questo è nascosto qualche segreto arcano, coperto da un velo di criptico mistero, che è anche il segreto fascino dell’esperienza. Ma è d’uopo - come in tutte le cose - un buon giro preliminare di apprendimento e riflessione, onde avere un’idea generica del da farsi, dal momento che questa volta è tutto un unico grande enigma, qualcosa da risolvere nel suo insieme. Io non protrarrei oltre questa litania e ringraziando Livio D’Este, Fabio Milani e Laura che all’epoca (e di riflesso ora) mi furono d’enorme aiuto, vi raccomando il raccolto silenzio, che della contemplazione di queste terre è legato e indissolubile elemento.

Massimo “l’Anziano” Svanoni

ISOLA DELLA CUPOLA D’ORO - SOLDI A PALATE!
Dopo che l’abitante dell’isola vi ha sottratto il libro, e che l’individuo misterioso che l’ha ucciso ha bloccato la leva di fronte a voi, potete uscire dalla gabbia che vi circonda l’esistenza. Andate verso destra, salite la scaletta e alla vostra sinistra trovate l’ingresso a una stanza dorata circolare. All’interno della stessa, sulle colonne, potrete esaminare gli scarabei per visionare dei disegni che illustrano la storia di Riven.
Una volta che vi sarete eruditi, uscite e posizionatevi di fronte all’ingresso. Se cliccate il pulsante, potrete accorgervi che la stanza è circolare e ruota su se stessa all’interno di una grande cavità rocciosa. La sezione interna della stanza possiede due uscite, mentre la cavità ha cinque possibili accessi; è evidente che per poter entrare ed uscire dalla stanza dovete far combaciare le uscite della stanza interna con quelle esterne. Premendo il pulsante, noterete che ad ogni giro la porta chiusa che appare ha uno spioncino dal quale potrete scrutare l’interno della stanza ed eventualmente, capire com’è posizionata. I sistemi di rotazione sembrano complicati, ma presto capirete il meccanismo di rotazione dei due cilindri concentrici sarete in grado di muovervi agilmente.
Dunque, partendo dalla situazione iniziale, premete quattro volte consecutivamente il pulsante. Se date un’occhiata allo spioncino potrete vedere la stanza. Votatevi quasi con disprezzo, andate quindi a destra, giù per la scala dal lato opposto dal quale siete venuti e, alla vostra sinistra, troverete un cancello di legno chiuso. Non potete aprirlo, per cui passateci sotto e procedete lungo il pertugio sino a superare un secondo passaggio (questo aperto) ed entrare nella stanza circolare. Uscite dall’apertura opposta, in una specie di grotta, dove troverete un sistema di tubature sbuffante (evidentemente imbufalito dalla vostra presenza); il vostro intervento si limiterà allo spostamento della leva e al successivo rimuginare sulle conseguenze. Questo è solo il primo dei dispositivi a leva che troverete sparsi per le isole di Riven: azionandoli (sono in realtà delle valvole per il vapore) attiverete altri meccanismi a loro collegati. In questo caso, come potete capire dal simbolo sulla targhetta, avete appena attivato il meccanismo del telescopio che vi servirà alla fine dell’avventura (e che dovrete fare i bravi bambini e aspettare a utilizzare).
Tornate verso la stanza circolare, ma non entrateci: alzate invece la leva alla vostra sinistra, per liberare il cancello che chiude una delle porte nella stanza circolare. Tornate al punto d’ingresso dal quale siete partiti (di fronte al ponte, per intenderci) e premete il pulsante di rotazione ancora quattro volte. Attraversate la stanza circolare verso l’apertura opposta, giratevi e alzate la leva a sinistra (identica a quella che avete trovato prima nella grotta). Queste leve servono ad aprire i cancelli che vi sbarrano le porte. Ora tornate all’ingresso di partenza, premete il pulsante di rotazione due volte, ed uscite dal lato opposto che ora è aperto. Attraversate il ponte verso la grande cupola ed entrateci. Questa grande cupola è il cuore di Riven, da essa dipartono altre uscite verso le isole; una volta entrati, seguite la passerella verso destra fino all’uscita che troverete. Seguite il passaggio fino a trovare un altro sistema di tubi affacciati sulla sinistra dove abbasserete di nuovo la leva del vapore. Voltate a destra sul sentiero e continuate attraverso un breve tunnel fino a trovare un ultimo congegno per il vapore. Anche qui spostate la leva. Con questi due ultimi meccanismi avete attivato il meccanismo del ponte (come vedete dal simbolo) che utilizzerete in seguito.
Bene, ora che avete sistemato i congegni del vapore avventuratevi nella vostra ispezione per le isole. Tornate, attraverso la grande cupola, nel punto di partenza dinanzi al ponte che ancora non avete attraversato. Premete il pulsante di rotazione tre volte, vi sarà utile più avanti.
Ma ora è tempo di avventure! Giratevi e attraversate il famigerato ponte. All’interno della galleria troverete una porta, a sinistra: entrate e sedetevi, se volete, su quella specie di trono ingabbiato. Di fronte a voi, sulla parete di roccia, noterete due oblò: spostando la leva di quello di sinistra vedrete aprirsi un portone in un’altra stanza. Uscite, girate a sinistra lungo il tunnel ed entrate nella porta al termine del sentiero. Date un’occhiata in giro (l’ambientazione è molto onesta) e uscite dal portone in fondo, cioè dal passaggio appena aperto spostando sulla leva dell’oblò dell’altra stanza.
Uscite e premete il pulsante blu nei pressi delle scale: questo meccanismo, che troverete anche nelle altre isole, serve a chiamare il mezzo di trasporto per spostarvi da un’isola all’altra. Montate nel trasportatore, sedetevi al posto di guida, girate la leva centrale verso destra e alzatela. Daitarn, azione! Ehm, buon viaggio....

ISOLA DEI RIBBELLI - FUCK TO THE SYSTEM
Quest’isola è quella in cui dovrete lavorare maggiormente, perché contiene gli indizi base per la risoluzione del gioco. Per il momento però la userete solo come transito per spostarvi su un altro atollo. Uscite dal mezzo e, prima di salire la scalinata, sulle rocce a destra troverete una pietra sferica ruotante con un simbolo di un occhio. Giratela, prendete nota del simbolo che è inciso sul retro e rimembrate il suono che produce. Salite ora la scalinata, per trovarvi in uno spiazzo con alberi tagliati: tenendo la strada di destra troverete una specie di ingresso per un carrello. Scendete ed entrate nel carrello, alzate la leva ed affrontate un altro, bellissimo, viaggio verso l’isola del laboratorio di Gehn.

ISOLA DEI MACCHINARI E DEL LABORATORIO - STORIE D’ATOMI…
Una volta giunti alla piattaforma di arrivo scendete la scaletta e dirigetevi al centro del laghetto dinanzi a voi. Troverete un altro dispositivo di tubi per il vapore: posizionate la leva in basso a destra e dirigetevi verso la grande caldaia cilindrica dietro a voi, salite la scala e girateci intorno fino a trovare il meccanismo delle leve. Girate la manopola a ruota, poi alla vostra sinistra troverete una levetta a due posizioni. Abbassatela in modo che il pallino bianco stia in basso, voltatevi verso l’oblò e posizionate l’interruttore a

destra verso l’alto, spostando nella stessa direzione anche la leva alla vostra destra. Ora avete tolto la pressione e l’acqua dall’edificio e potete entrare. Lo farete naturalmente passando dalla porta blindata a fianco alla scaletta; scendete la scala interna e dirigetevi al centro dell’ambiente. Non preoccupatevi se verrete travolti dall’oscurità, continuate a procedere a tentoni finché non riuscirete a sboccare all’esterno in vista del mare.
Seguite il sentiero esterno sino alla costruzione che potete scorgere, in modo da raggiungere un portone a due ante chiuso. Prima di entrarci, però, aprite la botola di metallo che si trova a terra, più tardi vi eviterete una bella sgroppinata inutile. Entrate nel portone, ma ricordatevi di chiudere le porte dietro di voi perché entrambe nascondono due passaggi. Prendete immediatamente quello di destra, seguendo il sentiero sino a trovare, sulla destra circa a metà del percorso, un ennesimo dispositivo di tubi per il vapore, sul quale sposterete la leva. Tornate ora al doppio portone e prendete il passaggio centrale (praticamente quello di fronte alla porta), salite le scale fino a trovarvi di fronte a un marchingegno simile ad una pentola chiusa con i fori. E’ una trappola per rane e sarà il caso di utilizzarla più tardi. Per ora guardate in alto e incaponitevi sull’aeratore per entrare nel passaggio che vi condurrà al laboratorio di Gehn.
Dentro al laboratorio troverete molti oggetti interessanti e particolari, ma dovrete concentrare la vostra attenzione soprattutto sul diario di Gehn, dove troverete in particolare la combinazione per aprire le cupole rotanti delle isole. La combinazione è scritta col sistema numerico Rivenese, dovrete imparare a decifrarlo perché vi servirà in varie occasioni (ne parlo tra un paio di paragrafi, ossia in quello dedicato all’isola della foresta, all’altezza del primo giro in batiscafo). Sul tavolo inoltre troverete la seconda strana sfera che farete rotolare per vedere il simbolo (che è un numero) inciso. Prendete nota del simbolo.
Ora premete il pulsante blu a fianco della porta di uscita per richiamare il mezzo di trasporto, ma uscite dall’altra porta. Scendete le scale, salite a bordo del mezzo e ,al solito, ruotate la leva centrale e alzatela per partire. Altra corsa, questa volta verso l’isola della Mappa.

ISOLA CENTRALE
Scendete dal mezzo e dirigetevi verso l’uscita a sinistra. Continuate a seguire il percorso tra le rocce sino alla base montuosa. Entrate nell’apertura di fronte a voi: è una specie di ascensore, giratevi e premete il pulsante sul muro. Al piano rialzato, procedete lungo la passerella sospesa di fronte a voi: vi troverete affacciati su una specie di enorme plastico che riproduce le isole di Riven. Un piccolo pannello di comando quadrato indica la sagoma stilizzata delle cinque isole: cliccate su ogni tasto e vedrete l’isola corrispondente gonfiarsi d’acqua. Ora lasciate abbassato un primo dei cinque pulsanti, giratevi e andare diritti, attraversando l’ascensore fino ad entrare in una specie di gazebo circolare galleggiante, dentro al quale troverete un dispositivo che riproduce il plastico tridimensionale delle isole, suddiviso in griglie di 5x5. Premendo sul pannello le varie sezioni, vedrete sollevarsi la sezione corrispondente dell’isola selezionata: il vostro scopo consiste nell’individuare su quale quadrato è posizionata la forma della cupola rotante. Tenete presente che su un’isola (quella del laboratorio) la cupola è sotterranea, ma potrete accorgervene dall’affossamento. Fate lo stesso lavoro per tutte le cinque isole e prendete nota delle cinque posizioni delle cupole nei quadrati della griglia.
Ora scendete e tornate alla zona di parcheggio del mezzo di trasporto. Saliteci, girate il mezzo tramite la leva per scendere all’altro lato della banchina. Andate diritti attraverso la porta, fino al bordo della vasca d’acqua, abbassate la leva a destra, entrate nella cabina emersa e, premendo il pulsante, scendete. Qui andate diritti (è probabile che vedrete anche una figura umana scappare via) sino a salire la scalinata. Sedetevi e manovrate quella specie di schermi che avete ai lati. Abbassate la leva di destra e sul pannello troverete dei simboli: sono i simboli associati alle cinque cupole rotanti. Selezionandone uno alla volta appariranno dei fondali marini con delle luci colorate. Prendete nota dell’abbinamento tra il simbolo premuto ed il colore della luce: sono i simboli e i colori abbinati a ciascuna cupola rotante.
Ora attivate l’altro schermo. Potrete osservare dei fondali con varie immagini, ma prendete nota della disegno del pesce che apparirà disegnato sulla roccia. Ora scendete dalla scala ed entrate nella porta a destra del corridoio (quella in cui dovreste aver visto scappare la persona). Da questa stazione potete, premendo il solito pulsante azzurro, chiamare il mezzo di trasporto per andare direttamente ad una seconda fermata nell’isola della Foresta.

ISOLA DEI RIBBELLI - RIVOLUZIONE!
Una volta arrivati, salite le scale, in quella specie di cabina altro non è che un ascensore. Andate all’ultimo piano (quindi salite due volte) e procedete lungo il passaggio sospeso sino alla cupola rotante, oltrepassatela verso destra e salite la scalinata. Entrate nel piccolo edificio, sedetevi, abbassate la leva a sinistra e salirete per aggiungere una posizione dalla quale si gode di un panorama mozzafiato sul laghetto interno dell’isola. Abbassate la leva destra e vedrete chiudersi il pavimento di una costruzione piramidale sul laghetto. Resistete alla tentazione di permanere beati in questa posizione per il resto dei vostri giorni e azionate di nuovo la leva a sinistra per scendere e uscire. Tornate all’ascensore, e scendete al piano di mezzo per rientrare nel bosco, abbassate la leva per far uscire la scala e uscite da quella che è in realtà la bocca di una sorta di totem a forma di pesce (ricordate che se vi capitasse di venire dalla parte inversa, per far aprire la bocca del pesce e salire nell’ascensore dovete premere, restando di fronte al pesce, la sommità del lampioncino di destra). Proseguendo scorgerete una costruzione con degli archi e vi imbatterete in una bambina; oltrepassatela e prendete la strada di sinistra. Vedrete una grande spada piantata nella boscaglia. Avvicinatevi alla punta e troverete un’altra delle pietre sferiche rotanti. Prendete nota anche questa volta del simbolo sul retro e ricordatevi il suono che produce. Tornate sotto agli archi, prendete l’altra strada (che stavolta è, ovviamente, quella di sinistra) e, salita la scalinata, aprite il cancello e prendete la via di destra. Seguite la passerella di legno che vi conduce al villaggio degli indigeni e salite le scalette verso le abitazioni, fino a trovarvi in uno spiazzo dove troverete un batiscafo. Azionate la leva a fianco per farlo abbassare, poi tornate al cancello dal quale siete arrivati, senza entrarci ma continuando verso destra sulla passerella fino a scendere le scale nella roccia. Proseguendo, uscirete nello spiazzo con gli alberi tagliati e potrete proseguire in direzione della prima stazione del mezzo di trasporto, scendendo la scalinata in modo da giungere al bivio dal quale siete giunti; questa volta, però continuerete discendendo in direzione delle acque cristalline.
Vi affaccerete su una splendida spiaggia invero minuscola, dove scorgerete due animali simili a grandi foche sdraiati sulle rocce (procedendo lentamente - ossia fermandovi di tanto in tanto - verso di loro, non scapperanno e riuscirete ad avvicinarvi...). Girate intorno alla roccia dov’erano stesi gli animali e troverete un’altra pietra sferica. Ruotatela e prendete nota del numero sul retro e, guardandola da più lontano, annotate anche la forma della roccia.
Tornate al bordo del sentiero dal quale siete venuti, continuate a seguire il percorso salendo le scale fino a trovare la passerella che conduce, scendendo le scalette, in direzione del batiscafo che avete fatto abbassare. Sulla piattaforma troverete una specie di pozza di roccia dove rinverrete un’altra delle pietre sferiche ruotanti. Procedete come al solito annotando il numero sul retro e aprite

il rubinetto per far uscire l’acqua nella pozza; ne scaturirà una forma ben precisa che dovrete memorizzare. Ora scendete la scaletta dietro alla pozza fino ad entrare nel batiscafo. Il pannello dei comandi è composto da una prima leva che fa ruotare il batiscafo su sé stesso, una seconda che scorre sull’asse orizzontale determinandone la direzione, e, infine, una terza leva per farlo partire.
Il percorso subacqueo sotto al laghetto del batiscafo vi permetterà di raggiungere una specie di scuola all’interno di una piccola casa dove potrete erudirvi circa il sistema numerico Rivenese. La mappa del percorso la potete trovare in giro da qualche parte (no, non dal salumiere, tra queste pagine).
Azionate il batiscafo e, usando le leve, dirigetevi verso la torre dei comandi. Uscite e salite sino alla stanza degli interruttori, alzate tutte le leve (già che ci siete affacciatevi alla piccola finestra per un’eccezionale panoramica sul villaggio...) e tornate al batiscafo. Andate verso la piccola casa. Scendete ed entrate nell’edificio. Nell’aula troverete in fondo alla parete un aggeggio circolare con uno strano anello sul quale potrete posizionare il vostro ditone: tirando, sulla finestrella apparirà di volta in volta un simbolo del sistema numerico e potrete capire di quale numero si tratta ascoltando gli scatti che fanno scendere il pupazzetto appeso. Gli scatti del pupazzetto indicano la corrispondenza tra numeri e simbolo. Ad ogni modo il sistema numerico funziona nel modo seguente: i numeri da 1 a 4 possiedono dei simboli precisi. Ogni volta che questi 4 simboli vengono ruotati di 90°, il loro valore aumenta 5 volte. Così, il numero 1 ruotato verso destra a 90° diventa 5 (1x5=5), il numero 2 diventa 10 (2x5=10), il numero 3 diventa 15 (3x5=15), ed il numero 4 diventa 20 (4x5=20). Una volta ottenuti i multipli di 5, basta sovrapporre i loro simboli ai numeri base da 1 a 4 per avere i numeri intermedi. Ad esempio, sovrapponendo il simbolo del 5 (che è il numero 1 ruotato) al simbolo del numero 1 si ha il numero 6 (5+1), sovrapponendo il numero 10 (che è il numero 2 ruotato) al numero 3 si ottiene 13 (10+3), sovrapponendo il numero 15 (che è il 3 ruotato) al numero 4 si ottiene 19 (15+4), sovrapponendo il numero 20 (che è il 4 ruotato) al numero 2 si ottiene 22 (20+2), ecc. Ora dovreste essere in grado di tradurre in numeri la combinazione delle cupole rotanti trovata nel diario di Gehn. Tornate nel batiscafo ma, invece che attraccarlo al punto di partenza, fermatevi alla piattaforma di legno (in altri termini il molo del villaggio), vi sarà più comodo tornarci più tardi. Uscite dal mezzo, e tornate al piazzale degli alberi tagliati fino al carrello di trasporto. Saliteci e, balzellon balzelloni, fiondatevi all’isola del laboratorio. Appena usciti dal carrello dirigetevi al centro del lago e spostate la leva del vapore tutta verso destra, attivando così il meccanismo della trappola per rane. Tornate alla spiaggia, girate intorno alla grande caldaia fino a trovare una scaletta a destra piantata nella roccia. Salitela ed uscirete dalla botola che avevate lasciato aperta. Entrate nel doppio portone, chiudete le porte dietro di voi (per evitare spifferi che potrebbero costarvi cari in termini di salute) e inoltratevi lungo il passaggio che conduce al marchingegno per la cattura dei piccoli animali saltellanti; prendete uno dei piccoli semi nella scatoletta a destra della trappola e mettetelo al centro. Abbassate la carrucola e indietreggiate; dovrete aspettare qualche secondo finché non sentirete lo scatto della trappola (se non dovesse scattare fate un giro e fumatevi una sigaretta). Tornateci e sollevatela: avete catturato una bellissima rana, della quale ve ne farete molto poco, ma dovrete ben tenere a mente il gracidio (e qui mi tocca fare pubblica ammenda per una clamorosa toppata riscontrata fuori tempo massimo in un racconto dalle mie meningi partorito, ove, a causa probabilmente di un uso sconsiderato di droghe pesanti di varia natura, ho costretto una rana a gracchiare come avrebbe dovuto invece fare il corvo; spero che non sia stato questo piccolo errore a cazziare la lode dalla laurea a pieni voti di una mia amica… scusa Eleonora NdXAM). Tornate indietro fino al portone e girate a destra, verso il laboratorio di Gehn, Stavolta però oltrepassatelo continuando diritti e percorrete il ponte lungo fino alla grande cupola abbassando la leva per far scendere l’ultima parte del ponte. Entrate nella cupola, percorrete la passerella fino a trovarvi di fronte ad un pezzo mancante, che allungherete girando la manopola a ruota alla vostra sinistra. Oltrepassate il pezzo di passerella aggiunto, girate a sinistra ed alzate la leva a destra della porta. In questo modo vedrete il ponte di fronte a voi alzarsi in modo da divenire una scala. Tornate indietro e prendete la prima a destra: noterete che al ponte manca un pezzo. Giratevi e premete il pulsante all’esterno della porta d’uscita per farlo sollevare. Attraversate quindi il ponte e vi troverete alla porta posteriore della stanza rotante. Abbassate la leva e attraversate la stanza per uscire all’altro lato che ovviamente è il punto dove avete fatto ruotare la stanza all’inizio. Dovete ora far ruotare la stanza in modo da far coincidere l’uscita con il ponte (ora diventato una scala) che conduce alla grande cupola. Premete quindi il pulsante di rotazione 2 volte, attraversate la stanza e potrete salire la scala.
Entrate nella grande cupola sino al meccanismo quadrato in terra. Qui dovete posizionare cinque biglie colorate sulla griglia nei punti dove sapete essere ubicate le cupole rotanti, il lavoro cioè che avete fatto prima all’isola della mappa. Avete anche trovato gli abbinamenti di colore, per cui avete:
la biglia viola per l’isola quadrata (laboratorio di Gehn);
la biglia verde per l’isola a fianco (isola della Cupola);
la biglia arancio per l’isola a forma di L (isola della Mappa);
la biglia rossa per l’isola più grande (isola della Foresta);
la biglia blu per l’isola più piccola.
Ovviamente non userete la biglia gialla, mentre per l’isola piccola (che in realtà è l’isolotto dov’è prigioniera Catherine) dovrete semplicemente indovinare.
Non dovreste aver avuto problemi ad individuare sulle griglie nell’isola della Mappa la posizione delle cupole rotanti, ad ogni modo, considerando i quadrati della griglia di 25x25 numerati in colonne da 1 a 25 in alto e in righe da 1 a 25 sul lato, le giuste posizioni
sono:

biglia viola: colonna 2 - riga 4
biglia verde: colonna 16 - riga 1
biglia blu: colonna 22 - riga 1
biglia arancio: colonna 6 - riga 22
biglia rossa: colonna 9 - riga 17.

Voltatevi e cliccate sull’interruttore a muro, abbassate la leva e premete il pulsante bianco. Lasciate abbassata la leva: in questo modo avete attivato la funzione dei libri di trasporto contenuti nelle isole che vi serviranno per spostarvi più comodamente da un’isola all’altra e per raggiungere il nascondiglio di Gehn e la prigione di Catherine. I libri infatti sono attivi SOLO dopo aver posizionato le biglie sulla griglia.
Andateci quindi, attraversate la stanza rotante e dal punto di rotazione iniziale cliccate sul pulsante 3 volte. Attraverso la stanza di rotazione entrate nella grande cupola, girate a destra fino alla fine della passerella proseguendo poi giù per le scalette. Andate avanti nel sentiero fino a fermarvi quando il passaggio entra nel tunnel. Giratevi a destra e premete il pulsante. Verrete trasportati in basso e potrete dirigervi verso la cupola rotante.
Di fronte alla cupola troverete un dispositivo (ce n’è uno dinanzi ad ogni cupola). Premete il pulsante superiore più volte fino a far

fermare il simbolo della cupola sulla lente. La cupola si aprirà: avvicinatevi e posizionate le cinque levette da sinistra a destra sui numeri della scala graduata corrispondenti alla combinazione che avete trovato sul diario di Gehn e che ora avete tradotto. Purtroppo (o per fortuna) la combinazione cambia ad ogni partita, per cui non è possibile dare una precisa soluzione. Ad ogni modo, le cinque levette vanno posizionate in ordine spostandole verso destra. Ad esempio, se la vostra combinazione fosse 8-14-17-18-23, la prima levetta andrebbe sotto l’ottava posizione, la seconda sotto la quattordicesima e così via. Una volta superata la barriera esterna, premete il pulsante ed entrate nella cupola. Premete sul libro (funzionano come i libri di Myst...) e giungerete all’isola di Gehn.
Dopo lo spettacolare avvicinamento aereo, vi troverete all’interno della stanza di Gehn rinchiusi in una gabbia. Giratevi e premete il pulsante, è una specie di campanello. Giungerà Gehn, che tenterà di spiegarvi i motivi del suo comportamento e vorrà giustificarsi. Dopo che se ne sarà andato, attorno a voi troverete i cinque libri che potranno trasportarvi nelle isole. Premete su quella dell’isola più grande, quello dell’isola dei ribelli.

ISOLA DEI RIBBELLI - SOVVERSIONE!
Attraverso il libro siete ritornati nella cupola rotante dell’isola. Uscite premendo il pulsante a terra. Naturalmente ci siete già stati in questo posto, quindi prendete l’ascensore nella costruzione a forma di pesce, fermatevi al piano di mezzo e seguite la strada per andare al batiscafo. Entrateci e stavolta con il batiscafo dirigetevi verso la piattaforma dell’ascensore (la gabbia misteriosa). Uscite dal mezzo ed entrate al centro di quella specie di ascensore conico (il pavimento è stato abbassato con il meccanismo sopra alla montagna, ricordate?). Tirate la maniglia triangolare di fronte a voi e, sedendovi sulla seggiola, salite al piano superiore (vertigini permettendo). Qui vi troverete di fronte ad una griglia istoriata. E’ l’ingresso di una cella che aprirete ruotando la leva sul muro a destra, liberando in tal modo il prigioniero che ivi stava marcendo. Entrate nella cella, aprite il rubinetto a terra e si aprirà il passaggio segreto.
Proseguite lungo il tunnel fino a che arriverete al bordo che si affaccia sull’acqua. Accendete la luce a sinistra, giratevi e tornate sui vostri passi premurandovi di accendere le vari luci che trovate lungo il cammino (guardate bene, alcune sono mimetizzate...). Una volta giunti alla fine tornate indietro e troverete una porta, chiudetela scoprendo un passaggio ed entrate a destra; al termine della scarpinata vi troverete in una stanza circolare, con delle pietre infisse nel terreno disposte a cerchio. Voi dovrete premerne cinque. La soluzione di questo puzzle sta nelle cinque sfere rotanti che avete trovato lungo il vostro viaggio. Ognuna di esse aveva un simbolo numerico sul retro, questo è l’ordine per premere le pietre. Ognuna di esse, poi, faceva riferimento ad un animale e cioè: la n. 1 si riferisce all’immagine del pesce che avete visto nell’oblò nell’isola della Mappa;
la n. 2 è la medusa, uguale nella sagoma alla chiazza d’acqua accanto al batiscafo;
la n. 3 è la rana, come avete sentito dal gracidare uguale a quella che avete catturato;
la n. 4 è la sagoma dell’animale disteso sulle rocce nella spiaggia, riconoscibile dal verso;
la n. 5 è l’animale con la sagoma uguale alla roccia sulla spiaggia.
Per aiutarvi nel compito numerate mentalmente le pietre partendo da quella esattamente sotto all’altare centrale e girando in senso orario. Le pietre da premere saranno quindi nell’ordine: la 16, la 11, la 18, la 4 e la 1. Premete le cinque pietre e di fronte a voi uscirà il libro che utilizzerete per farvi trasportare all’isola nascosta nel cuore di Riven. Giratevi ed entrate nella stanza, dirigetevi verso la statua ma verrete storditi con una freccia e catturati. Vi sveglierete in quella che era la prigione di Catherine. Una donna entrerà e vi darà prima il diario segreto di Catherine (nel quale troverete la combinazione per attivare il telescopio) ed poi un altro libro di trasporto. Fate attenzione a non cliccare sul libro verde: è una prigione e il vostro viaggio finirebbe qui, con gran gioia di Gehn.
Utilizzando il libro farete ritorno alla stanza delle pietre dalla quale uscirete lungo il tunnel. Aprite il passaggio tirando la leva a terra e, una volta all’aperto, girate verso destra e scendete abbassando la scala.
A questo punto dovete far ritorno alla stanza di Gehn, e per farlo dovete ovviamente usare una delle cupole rotanti. La più comoda da usare è ovviamente quella dell’isola nella quale siete, andando fino all’ascensore a forma di pesce e salendo all’ultimo piano, cioè da dove siete arrivati. Se però volete sperimentarne altre, ricordatevi che dovete ancora usare quella dell’isola della Mappa, che si trova nel laghetto del gazebo, e quella dell’isola del laboratorio, che si trova nascosta sottoterra. Per raggiungere quest’ultima, dopo che siete giunti all’isola del laboratorio di Gehn usando il carrello subacqueo, arrivate fino al doppio portone, chiudetelo dietro a voi e prendete la via di sinistra. Entrerete nella stanza della cupola, chiudete la porta dietro di voi che rivelerà un passaggio verso il meccanismo per aprire la cupola.
Dopo il solito viaggio, poserete le vostre chiappe di nuovo nella stanza di Gehn.
Stavolta il malandrino vi prenderà il libro e vi inviterà a utilizzarlo; senza banfare, state al gioco e riuscirete a imprigionarlo come un pinguinello. Siete ora liberi di ispezionare le sue stanze. Entrate nella botola sul pavimento per giungere alla sua stanza da letto. Guardatevi intorno: sul comodino c’è un aggeggio metallico argentato. Premetelo e tenete bene a mente la sequenza di suoni che verrà riprodotta, perché è la chiave d’apertura della prigione di Catherine. Risalite alla stanza superiore, tirate la manopola sul bordo della finestra per abbassare la gabbia. Entrateci e utilizzate il libro dell’isola più piccola (quella con un solo quadratino), per raggiungere finalmente la ragazza.

ISOLA PRIGIONE - L’ARCIPELAGO E’ MORTO, W L’ARCIPELAGO
Premete il pulsante a terra e uscite dalla cupola, seguite la passerella fino a trovare l’ingresso di un ascensore. Premete i tre pulsanti riproducendo il suono dell’aggeggio in camera di Gehn. Premete i pulsanti nell’ordine giusto e spostate la leva in alto. Avete finalmente liberato Catherine, che, dopo avervi parlato, se la darà a gambe, probabilmente per fare un po’ di moto, dopo tutta questa inattività.
Naturalmente in questa isola non avrete più nulla da fare, dunque vi conviene levare i tacchi e andare all’isola della grande cupola sulla quale siete arrivati. Entrate nella cupola rotante che vi riporterà alla stanza di Gehn, usate il libro con i cinque quadrati e giungerete alla cupola dell’altra isola. Uscite, seguite la passerella fino all’ascensore, premete il pulsante per chiamarlo, salite e premete il pulsante interno. Una volta saliti percorrete la strada attraverso la grande cupola. Abbassate la leva sulla porta di destra (quella che aveva alzato la scala verso la cupola in alto) e percorrete il ponte, attraversate la stanza ruotante e tornate al punto del telescopio dove eravate giunti all’inizio (ah, dimenticavo: prima di andare al telescopio, posizionatevi sul bordo della costa appena scesi dalla scaletta, guardando verso il basso. Aumentate la luminosità del vostro schermo e guardate l’angolo in alto a sinistra, sulle rocce. Di chi saranno i volti dei due bambini? Solo la Redorb lo sa...). Bene, andate al telescopio ed esaminate la botola. Ci sono cinque pulsanti: qui dovete digitare la combinazione che avete trovato sul diario di Catherine. Giusto per chiarire vi sparo un

esempio: se la combinazione fosse 5,5,3,2,2, dovrete premere nell’ordine il quinto pulsante, ancora il quinto pulsante, il terzo, il secondo, ancora il secondo e non cinque volte il primo, cinque volte il secondo ecc… Ora rimuovete il fermo dalla colonna di sinistra, abbassate la leva di destra e con il pulsante al centro abbassate il telescopio fino a quando arriverà a rompere il vetro dell’oblò a terra.
Una sensazione di risucchio pervaderà l’aere intorno e voi e, proprio mentre starete per esclamare “porcaccia boia, questa volta l’ho combinata grossa, devo piantarla di fare buchi da tutte le parti”, compariranno Gehn e Catherine, vi ringrazieranno e daranno fiato alle trombe, scomparendo in un idillio di amore e passione, ecc ecc… Vabbé, come dire, gustatevi il finale e correte a comprare qualcos’altro che anche questo è andato.