

The Dig

Im folgenden wird der direkte Lösungsweg ohne Umwege beschrieben. Es werden nur die Handlungen und Dialoge erwähnt, die zum Durchspielen von The Dig absolut notwendig sind. Es ist aber äußerst ratsam, auch alle anderen Dialoge zu führen und alle Orte zu erforschen, damit die schöne Story nicht verlorengeht.

Im Weltraum/Auf dem Asteroiden

Zuerst wird über den PDA von Cora Miles, das "Pig", der fliegende Werkzeugkasten angefordert. Dieser wird angeschubst, und er landet auf dem Asteroiden. Jetzt wird er geöffnet und sein Inhalt (Schaufel, Zero Gravity Digger, Sprengsatz Alpha und Beta) dem Inventory einverleibt. Sprengsatz Alpha muß im ersten Quadranten positioniert werden. Dazu wird die dafür bestimmte Fläche zuerst mit dem Zero Gravity Digger eingeebnet, danach wird Sprengsatz Alpha dort abgelegt und mit dem Schlüssel scharfgemacht. Sprengsatz Beta muß in Quadrant 3 angebracht werden. Der Felsbrocken wird mit der Schaufel weggehoben, der Sprengsatz angebracht und wieder mit dem Schlüssel scharfgemacht. Dann fliegt man zurück zum Space Shuttle und spricht Borden per PDA auf die Sprengsätze an. Es folgt eine Zwischensequenz, in der die beiden Atomsprengsätze gezündet werden.

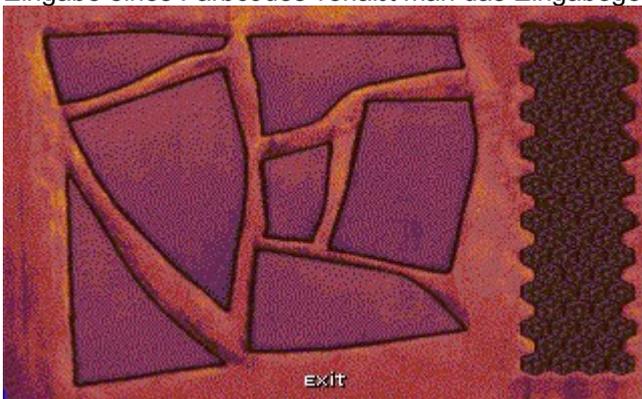
Nun landet man wieder auf dem Asteroiden und fliegt in die Erdspalte hinein. Die vier "odd projections" werden mit dem Zero Gravity Digger ausgegraben und dann gedrückt. Danach "fliegt" man in den dunklen Tunnel hinein und paßt am "Pedestal" die Platten ein, die darum verteilt liegen. Der Asteroid entpuppt sich als kristallförmiges Raumschiff und verschleppt unsere drei Helden nun auf den Planeten Cocytus.

Auf der Oberfläche von Cocytus

Vom Ausgangspunkt geht es nach einer kleinen Diskussion nun zuerst über die Karte zum "Elefantengrab", das mit der Schaufel aufgebuddelt wird. Stoßzahn und Kieferknochen werden aufgenommen. Danach geht es zum Raumschiffwrack: Dort wird zuerst die Kiste geöffnet und die blaue Kugel mit dem Zeiger eingesteckt. Danach wird das Kabel heruntergerissen. Ein Geist erscheint und hinterläßt einen seltsamen goldenen Stab. Dieser und das Kabel kommen ins Inventory. An der "dirt ramp", wird die eben gefundene Kugel benutzt, und so kommt man auf einen Ort, an dem man dann gräbt (mound). Man findet ein Armband, das man natürlich auch mitnimmt. Nun geht's wieder zurück zur Mitte der Karte. Dort erscheint ein weiterer Geist, und man erhält wieder eine Stelle, die man aufgraben muß. Dabei bricht Brink ein und stirbt. Man betritt einen Raum, den Nexus, von dem zahlreiche (noch) verschlossene Türen sowie eine nach unten führende Rampe und ein dunkler Tunnel wegführen.

Der Nexus/Wir machen Licht

Man verläßt den Nexus über die Rampe. Nun gilt es, das Kraftwerk zu reparieren. Durch die Farbkombinationen auf dem Eingabegerät wird eine Sonde gesteuert. Die Farbtasten sind angeordnet wie der Ziffernblock einer Computertastatur. Die Taste in der Mitte rechts (grün) bewegt die Sonde z. B. eine Bewegungseinheit nach rechts. Die weiteren Tasten: links - violett, oben - blau, unten - gelb. Die Taste in der Mitte der Richtungstasten bedeutet Anhalten/Aufnehmen/Ablegen. Die Taste in der Ecke oben links löscht die zuletzt eingegebene Farbe, die in der Ecke unten rechts löscht alle Eingaben. Nach Eingabe eines Farbcodes verläßt man das Eingabegerät und drückt den dreieckigen Knopf.

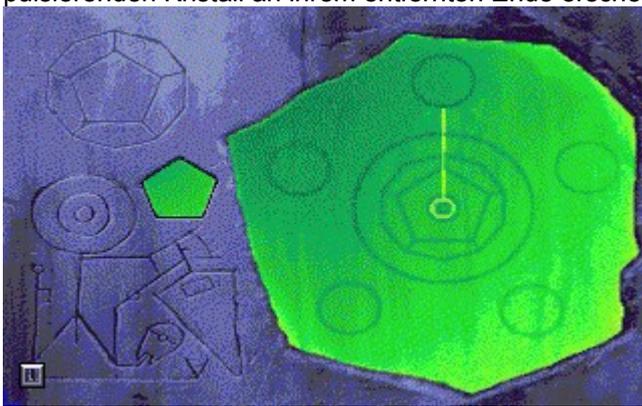


Das erste Ziel ist es, die abgefallene Linse aufzunehmen. Dies bewirkt folgende Farbenkombination: zweimal gelb, fünfmal violett, einmal rot,

danach der dreieckige Knopf. Nun muß diese Linse nur noch in den leeren Slot eingesetzt werden (fünfmal violett, fünfmal blau, rot) und schon ist die Energieversorgung sichergestellt. Jetzt wird noch die lose Platte entfernt und der blaue Kristall dahinter eingesteckt. Das Licht geht jetzt aus, aber keine Bange, das hat alles seine Richtigkeit. Zurück im Nexus werden der violette Stab (rod) und die Platte aufgenommen. Die Platte wird gleich in der Nische (alcove) eingesetzt. Bei Betrachtung der violetten Stange (mit der Lupe) erkennt man eine Kombination farbiger geometrischer Körper. Diese Kombination wird nun am Panel der zweiten Tür rechts vom Eingang (von oben) des Nexus eingegeben (einfach so lange auf den jeweiligen Körper klicken, bis er die gewünschte Form und Farbe hat). Schon öffnet sich die Tür.

Kugelreisen und Museum Spire

Geht man durch diese Tür, so befindet man sich in einer Art Bahnstation. Nach Drücken des Knopfes kommt eine blaue Transportkugel (tram) angerollt, die man betritt. Nach einer Videosequenz befindet man sich am Museumsturm. Man geht ins Freie und folgt dem Pfad nach oben. Jetzt klickt man auf das seltsame Gerät (strange device) und ein weiterer Geist erscheint. Dann klickt man noch mal auf das Gerät und hält dann den fünfeckigen Knopf so lange gedrückt, bis auf der Anzeige rechts der Strahl vom äußeren Kreis den inneren Kreis erreicht hat. Eine Lichtbrücke (light bridge) mit einem pulsierenden Kristall an ihrem entfernten Ende erscheint.



Später kann man sich mit Hilfe dieser Lichtbrücken wesentlich effektiver zwischen den Türmen fortbewegen. Man geht durch die Tür nach links und befindet sich in einer Art Museum. Die Steinplatte und die zwei grünen Kristalle werden aufgenommen. Jetzt betrachtet man sich die vier Displays (schwarze Dreiecke). Diese erweisen sich später als sehr nützlich, da sie Hinweise zur Anwendung verschiedener Gegenstände in "The Dig" geben. Die rote Stange muß ebenfalls aufgenommen werden. Man verläßt das Museum nach links und befindet sich in der Bibliothek, in der Maggie gerade mit dem Entziffern der fremden Schrift beschäftigt ist. Daraufhin geht man zurück zum Nexus.

Wiederbelebung Brinks/Brink verschwindet/Das Skelett

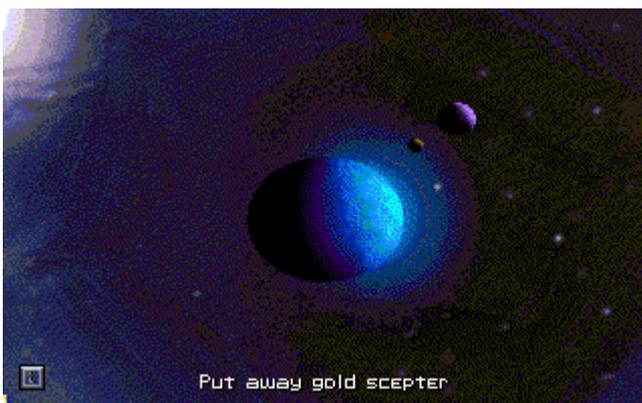
Man zerbricht einen grünen Kristall über dem toten Brink, der dadurch wieder zum Leben erweckt wird. Per Tram geht's wieder zurück zum Museumsfels, wo wir dank Brinks neuen Kräften jetzt endlich die "weakened door" öffnen können. Wiederum erscheint ein Geist. Danach nimmt man ein paar Kristalle und den Kanister (canister) und geht dann nach draußen zum Wasser. Ein Seeungeheuer erscheint, frißt ein schildkrötenähnliches Wesen und spuckt die unverdaulichen Hartteile aus. In all der Aufregung verschwindet Brink. Um das Seeungeheuer zu töten, muß man die Schildkröte wiederbeleben und sie mit dem Kanister, der in Wahrheit eine Art Handgranate ist (siehe Display im Museum), präparieren. Nach dem Vorbild des Fossils, in der Örtlichkeit links vom Wasser, setzen wir die Knochen zusammen.



Hat alles geklappt, kann man den Kanister in das Skelett legen. Nun nur noch einen grünen Kristall drüber, und schon geht's los. Boom! Nach dem Ableben des Seeungeheuers kann Boston endlich schwimmen gehen. Nach einem Tauchgang taucht er in einer Unterwasserhöhle auf. In deren Nebenraum findet man eine weitere Platte und eine orange Stange. Jetzt geht's wieder zurück zum Nexus.

Planetarium Spire

Mit der orangen Stange läßt sich die erste Tür links vom Nexus-Eingang öffnen. Nach der Fahrt mit der Tram und dem Aufstieg entlang der Klippen steht man vor einer Felsspalte, die periodisch von Flutwellen durchspült wird. Um auf die andere Seite zu gelangen, wartet man, bis ein rotes "Rumble Rumble" erscheint und klickt dann auf die andere Seite der Spalte. Nun kann man auch den Felsblock mit der Schaufel umhebeln. Auch hier gibt es eine Lichtbrücke, die in Gang gesetzt werden muß. Allerdings muß hier die Linse noch einmal bewegt werden, bevor der Knopf gedrückt wird. In der Szene mit der Spalte in der Wand (crevice) muß die blaue Stange aufgenommen werden. In der Szene neben der Lichtbrücke kommt man gerade recht, um ein äffchenähnliches Wesen dabei zu beobachten, wie es einen Türmechanismus zerlegt und ein Teilchen mitnimmt. Um die Tür doch aufzukriegen, muß dieses Äffchen erst gefangen werden. Dazu wird eine Falle gebaut: Zuerst steckt man den Dübel (dowel) in das Loch der radähnlichen Konstruktion. Dann wird die lange, rote Stange (pole) auf den Dübel (der jetzt als "pin" angezeigt wird) gelegt, das Gerippe (ribcage) auf den Haken gesteckt und dann das Gerippe durch die kleinere rote Stange (rod) hochgesteckt. Jetzt muß das Äffchen nur noch in die Falle gehen. Man greift in eines der Löcher rechts neben der Tür, bis das Äffchen herausgerannt kommt, und in der Nähe der Falle anhält. Im Bildvordergrund geht man nun um das Äffchen herum, um sich dann von links anzuschleichen. Erschreckt rennt es nach rechts weg, genau in die Falle. Dann wird dem Äffchen das Armband (bracelet) umgelegt, danach läßt man es frei. Man gräbt mit der Schaufel die zu enge Höhlenöffnung links auf und betritt die Höhle. Nach Benutzung der blauen Kugel kommt man an die Stelle in der Höhle, unter der das Äffchen sein Nest hat. An dieser Stelle wird nun gegraben, und man findet den fehlenden Teil des Türmechanismus. Dieses Teil wird mit dem Panel benutzt, und die Abdeckplatte (cover) darübergesteckt. Nach Benutzen des Panels öffnet sich die Tür zum Planetarium. Hier nimmt man zuerst das goldene und das silberne Zepter, die Platte und die grüne Stange. Das silberne Zepter benutzt man mit dem schwachen Licht an der Decke, und schon beginnen die Monde sich zu bewegen. Nun muß - gemäß einer der Display-Tafeln im Museum - der kleinere Mond den größeren verdunkeln. Da die Sonne von rechts oben



kommt, müssen auch die Monde rechts oben positioniert werden. Dazu bewegt man zuerst den großen

Mond mit dem goldenen Zepter dorthin, dann wird der kleine Mond mit dem silbernen Zepter zwischen Planet und großen Mond bewegt.

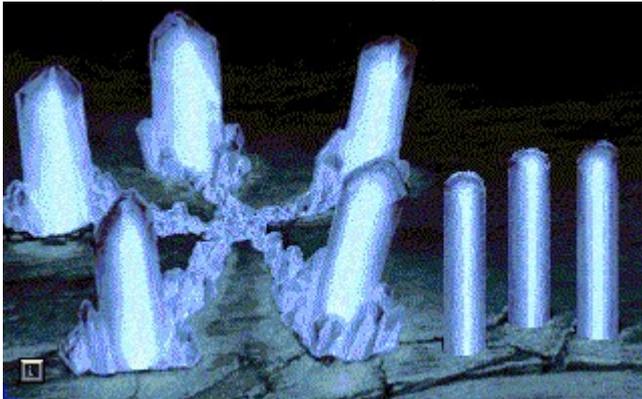
Wenn alles geklappt hat, wird gezeigt, wie an anderer Stelle die beiden Monde direkt im Auge einer Felsnadel stehen. Das Äffchen hat den Türmechanismus schon wieder demoliert, und so schnappt die Tür zu. Nach einer kurzen Schrecksekunde stellt sich aber heraus, daß der gelbe Knopf die Tür von innen öffnet.

Map Spire

Zurück im Nexus wird die dritte Tür rechts vom Eingang mit der Kombination der grünen Stange geöffnet. Da hier aber die Stromversorgung durch einen heruntergefallenen Stein unterbrochen ist, ist ein wenig Basterei nötig. Mit dem Stoßzahn (tusk) wird das Panel aufgehebel und dort das Kabel angeschlossen. Dieses wird mit den Funken (sparks) verbunden und das Panel wieder aufgesetzt. Nach Eingabe des Codes öffnet sich die Tür. Per Tram gelangt man zum Kartenturm. Im Kartenraum kann man sich dort die verschiedenen Örtlichkeiten anzeigen lassen, indem man die Kombination der jeweiligen Stange eingibt. Dies muß man vor allem mit der Kombination der roten Stange tun. Rechts vom Kartenraum befindet sich wieder eine defekte Lichtbrücke. Um diese zu reparieren, muß man die Linse zweimal verstellen. (Hinweis: Es kann auch vorkommen, daß dies nicht funktioniert, und statt dessen ein Farbrätsel gelöst werden muß, um diese Lichtbrücke zu reparieren. Eine nähere Erklärung dazu findet sich weiter unten in dieser Lösung, bei der Reparatur der Lichtbrücke am Grabturm (tomb spire).)

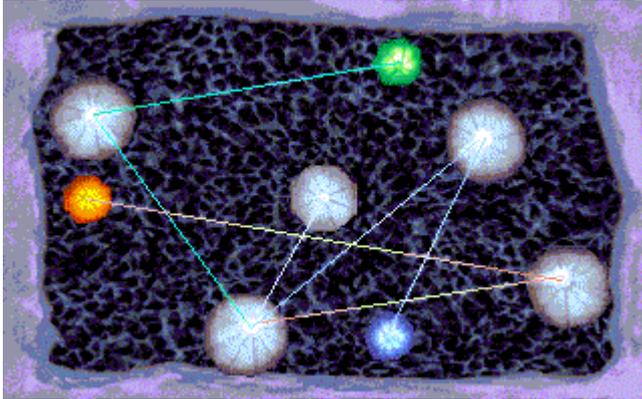
Tomb Spire

Vom Nexus aus wird die zweite Tür von rechts mit der Kombination von der roten Stange geöffnet. Leider kommt die Tram hier nicht auf Knopfdruck. Also muß zuerst etwas repariert werden. Vom Nexus geht's durch den dunklen Tunnel und die Luftschleuse in den Kontrollraum. Am Kontrollpult (glowing panel) wird die blaue Stange eingesetzt, und zwei weitere erscheinen. Nun klickt man den dunklen Kristall an und schiebt jede der drei Stangen so lange auf und ab, bis die Spitze des Kristalls die jeweils hellste Grauschattierung hat. Hat man dies mit allen drei Stangen getan, so leuchtet der Kristall wieder blau auf, und man kann beobachten, wie die Tram wieder anläuft.



Über diese Tram geht es jetzt zum Grabturm. Auf dem Plateau wird die Steinplatte mit der Schaufel entfernt, und man kann das Grab betreten. Der blaue Energiekristall aus dem Kraftwerksraum wird in das Loch eingefügt und schon ist Licht da. Man stellt sich auf die Platte mit den zwei Halbmonden, die darauf etwas absinkt. Man klemmt sie mit der roten Metallstange (rod) vom Panetariumsturm fest und verläßt das Grab. Der Schmutz (dirt) wird nun von Hand entfernt, und das Licht der beiden Monde fällt durch eine Linse in die Grabkammer, die man nun wieder betritt. Man klickt auf die Tierstatue, dann auf die erhobene Steinplatte, die als Aufzug dient. Unten angekommen geht man nach links, wo man von einem riesigen Wachhund bedroht wird. Diesen schaltet man dadurch aus, daß man auf das linke Skelett einen der grünen Kristalle gibt. Das Tier erwacht zum Leben, und die beiden zerfleischen sich gegenseitig. Die Tür öffnet man durch Berührung mit der goldenen Stange aus dem Raumschiff an der Oberfläche. Bald kommt man bei einer kleinen Pyramide mit dem eingeschlossenen "Creator" an. Die Pyramide öffnet sich nach Berührung mit der goldenen Stange, der Creator erwacht nach Anwendung eines grünen Kristalls. Leider können wir mit seiner Sprache noch nichts anfangen, also wird die Konversation vorerst beendet. In dem darauffolgenden Gespräch mit Maggie wird diese von einer spinnenähnlichen Kreatur entführt. Das Grab wird verlassen, und die Lichtbrücke weiter oben repariert. Dazu muß das Panel geöffnet werden. Es treten fünf Prismen und drei Farbkugeln zutage. Das Prisma in der Mitte sendet einen weißen Lichtstrahl aus. Trifft dieser auf ein anderes Prisma, so wird er abgelenkt oder in die Komponenten rot,

grün und blau zerlegt. Ziel ist es, die Prismen so zu drehen, daß der Lichtstrahl alle Prismen trifft und die jeweiligen farbigen Lichtstrahlen die zugehörige Farbkugel (also z. B. der blaue Strahl die blaue Kugel). Hierzu ist vor allem Ausprobiergeschick gefragt.



Nach der Reparatur läßt sich die Brücke wie gewohnt in Betrieb nehmen. (Hinweis: Unter Umständen kann dieses Puzzle auch am "Map Spire" vorkommen, dann muß am "Tomb Spire" lediglich die Linse zweimal bewegt werden.). Man geht weiter bergauf und kommt in eine Höhle voll fledermausartiger Tiere. Die schreckt man mit der Taschenlampe auf, und Brink erschreckt derart, daß er davonläuft. Geht man durch die Höhle hindurch, kann man Brinks grüne Kristalle nehmen und ihn so erpressen, bei der Befreiung von Maggie mitzuhelfen. Über die Lichtbrücke geht es zum Kartenturm. In der Kammer (chamber) geht man im Vordergrund nach links ins Nest der Spinnenkreatur. Man spricht Brink auf das Monster an, der lenkt es ab, und man kann unbemerkt unten rechts ins Freie entkommen. Man geht zur Quelle des Wasserfalls und stößt den Felsen um, sodaß der Wasserfall ins Nest umgeleitet wird. Im Nest spricht man zuerst Maggie auf das Gitter (grate) neben ihr an, dann Brink. Nach einer Zwischensequenz ist die Spinne erst mal weg, dafür rückt einem Brink auf die Pelle. Nachdem auch Brink weg ist, verläßt man das Nest nach oben und geht zum Felsvorsprung (ledge). Durch die Öffnung kommt man an einen Strand, an dem ein seltsames grünes Feld schimmert. Dieses betrachtet man erst, dann gibt man Maggie die gelbe Alphabet-Platte (tablet) aus dem Museum. Maggie weiß nun, was zu tun ist, und eine Insel taucht aus dem Meer auf. Man geht in die Öffnung auf der Insel und nimmt die letzte Platte. Auf dem Weg zur Lichtbrücke gibt es einen Erdstoß, und Brink ruft über den PDA um Hilfe. Über die Lichtbrücke geht man zum Planetariumsturm und über die Brücke zur Wand mit der Felsspalte (crevice). Brinks Hand steckt darin fest, also sägen wir sie mit dem bezahnten Kiefer vom "Elefantengrab" ab. Brink erklärt sich bereit, dem Einsetzen der Platten in die Nische im Nexus beizuwohnen. Danach öffnet sich die letzte Tür und gibt über die Tram den Weg zum "Cathedral Spire" frei.

Cathedral Spire/Brinks Tod

Zuerst geht's nach oben und ins Freie. Dort wird links das Vogelnest von der Linse der Lichtbrücke entfernt und die Lichtbrücke angeschaltet. Ganz unten im "Lab" ist ein Eingabegerät. Betrachtet man dieses genauer, so stellt man fest, daß noch zwei grüne Kristalle und ein dreieckiges Teil fehlen. Also über die Lichtbrücke zum Grabturm und zum Creator. Nachdem dieser wiederbelebt ist, dient Maggie als Dolmetscherin. Endlich können all die brennenden Fragen gestellt werden. Der Creator wird nach dem "alien device" im Lab gefragt, bis das fehlende Augenteil als Gesprächsthema zur Auswahl steht, nach dem er natürlich sofort genauestens ausgefragt wird. Man erhält eine weitere Stange, deren Kombination bei Anwendung am Kartengerät den Ort des Augenteils zeigt. Danach geht es durch das Nest und die Szene mit dem Wasserfall zu einem weiteren Strand (beach), wo jetzt ein Stein abnehmbar ist, unter dem sich das Augenteil befindet. Unten im Lab wird man von Brink aller grünen Kristalle beraubt. Also geht man zu seiner Arbeitsstätte auf dem Grabturm und spricht ihn auf das Augenteil an. Dieses wird in den Schlitz (slot) der Maschine gesteckt, die daraufhin zwei Kristalle produziert. Diese nimmt Boston an sich, dann auch das Augenteil. In der anschließenden Prügelei zwischen Boston und Brink stürzt letzterer in den Abgrund. Mit den grünen Kristallen und dem Augenteil gehen wir zum Lab zurück und setzen diese in das Gerät ein. Per PDA wird Maggie auf das "alien device" angesprochen, die daraufhin die Maschinerie in Gang setzt und dabei stirbt. Jetzt verläßt man das Lab nach oben und versucht, über die Lichtbrücke zum Kristall zu kommen. Leider hindert daran einer der "Wachhund-Monster". Also wird die Lichtbrücke durch einen Druck auf den fünfeckigen Schalter kurzzeitig ausgeschaltet, worauf das Monster ins Meer stürzt. Nachdem die Brücke wieder angeschaltet ist, geht man in das Auge (the eye) und klickt dann auf das Portal. Es folgt der Abspann.

