

The Dig

Mitspielende Personen

- Boston Low, Commander der Mission
- Dr. Ludgar Brink, wissenschaftlicher Berater der Mission, Geologe und Archäologe
- Maggie Robbins, zivile Beobachterin und Mitglied der Presse
- Ken Borden, Co-Pilot des Shuttle
- Cora Miles, Nutzlast-Spezialistin
- Weiser der Außerirdischen
- Anführer der Außerirdischen

Lösung

Das Spiel beginnt im Weltraum draußen am Shuttle. Cora Miles muß zunächst über das Pen Ultimate angerufen werden, damit sie das Schwein (welches die Atombomben enthält) mit dem Lastarm aus der Ladebucht des Shuttle bugsiert. Man nimmt das Schwein mit zum Asteroiden und entnimmt ihm dort eine Schaufel, die beiden Sprengsätze und den Null-G-Fräser. Damit fliegt man zum 'Quadrant 2', benutzt den Fräser auf der Zieloberfläche und plaziert Sprengsatz Alpha. Anschließend aktiviert man diesen mit dem Schlüssel. Nun geht es weiter zum 'Quadrant 3', wo man zunächst einen Felsen mit der Schaufel vom Asteroiden abtrennen muß. An dieser Stelle positioniert man Sprengsatz Beta und aktiviert ihn. Zurück am Shuttle redet man mit Borden, worauf man ins Shuttle geht und die Bomben gezündet werden. Danach muß man zurück zum Asteroiden, auf dem es eine Spalte zu untersuchen gilt. Dort ist eine Metallplatte zu finden, auf die man drücken kann. Ebenfalls in der Spalte findet man drei weitere Gesteinsablagerungen, denen man mit dem Null-G-Fräser zu Leibe rücken muß. Die dahinter freiwerdenden Metallplatten drückt man wie die erste weg. Durch den dabei freiwerdenden großen Tunnel kann man zu einem Sockel fliegen, an dem man die Metallplatten wiederfindet. Diese setzt man nun in die Vertiefung ein.

Kaum ist das geschehen, bringt einen der Asteroid auf einen weit entfernten Planeten. Dort angekommen verläßt man die Lichtung und kann dann drei Orte aufsuchen: An einem Ort befindet sich ein Raumschiffwrack, in dem ein Kabel hängt. Dieses nimmt man mit, dabei entsteht eine Leuchterscheinung, die einen Stab fallen läßt. Im Wrack ist außerdem eine Kiste zu finden, die ein Gerät enthält. Der zweite Ort enthält ein Grab, dem man einen Stoßzahn entnehmen und es dann ausbuddeln muß. Innen findet man einen Kiefernknochen. Am dritten Ort benutzt man das im Wrack gefundene Gerät, dieses weist auf einen im Boden vergrabenen Armreif hin, den man dann auch ausgräbt. Zurück am Podest trifft man wieder auf eine Leuchterscheinung, die auf ein Loch im Boden hindeutet. Will man das Loch mit der Schaufel erweitern, so nimmt einem Brink die Arbeit ab. Dabei stirbt er nach einem Sturz.

Jetzt hat man die Nexus entdeckt und um schneller vorwärts zu kommen, trennt sich Maggie von einem. Direkt am Eingang findet man eine Platte, die man in einer Nische unten in der Nexus einsetzen kann. Über eine Rampe kommt man in den Reaktorraum der Nexus. Auf dem Kontrollpult muß man 5 mal violett, 2 mal gelb, 1 mal rot, 1 mal violett, 5 mal blau und 1 mal rot einstellen. Dann drückt man einen dreieckigen Knopf und die Energieversorgung im Schiff ist gesichert. Bevor man geht, sollte man noch den blauen Kristall hinter der losen Platte mitnehmen. In der Nähe der Säule in der Nexus findet man einen Stab mit der Einstellungskombination für die Klappen neben den Türen (durch Untersuchen des Stabes kann man die Kombination sehen). Bei der richtigen Türe öffnet sich diese dann.

Hinter der Türe findet man einen Knopf, mit dem man eine Art U-Bahn herbeirufen kann. Mit dieser kommt man auf eine der fünf Inseln, die man bei der Landung auf dem Planeten sehen konnte. Dort befindet sich eine kaputte Türe, die man alleine nicht aufbekommt. Draußen findet man ein Fossil und einen Strand, an dem man aber nicht ins Wasser gehen kann, da ein gefräßiges Monster den Weg versperrt. Weiter oben kommt man zu einem seltsamen Gerät, mit dem man durch Einstellen der Linse und langes Drücken des Knopfes eine Lichtbrücke erzeugen kann. Durch eine Türe betritt man das Museum, in dem man eine Platte, grüne Steine und einen roten Stab findet. Außerdem sollte man die Displays ansehen. Vom Museum aus erreicht man die Bibliothek, in der sich Maggie aufhält. Mit den Kristallen kann man den toten Brink wieder zum Leben erwecken. Dieser kann dann helfen, die beschädigte Türe auf der Museumsinsel zu öffnen. In dem Raum dahinter findet man weitere Lebenssteine und einen Kanister. Geht man jetzt wieder zum Wasser, so taucht erneut eine Schildkröte auf und wird verspeist. Die sterblichen Überreste werden wieder von dem gefräßigen Ungeheuer ausgespuckt. Brink verschwindet dabei. Man muß nun das Skelett wieder zusammensetzen. Dabei ist das Fossil im Nebenbild als Vorlage sehr hilfreich. Ist man damit fertig, so benutzt man den Kanister mit der toten Kreatur und holt sie mit den Lebenssteinen aus dem Reich der Toten. Wieder wird das Tier verspeist. Diesmal aber explodiert das Ungeheuer. Man kann nun ins Wasser springen und in eine Höhle tauchen. Dort findet man eine weitere Platte für die Nischen und einen dritten Stab.

In der Nexus kann man nun zwei weitere Türen öffnen. Dahinter findet man jeweils eine neue U-Bahn-Station. In der einen kommt jedoch keine Bahn, wenn man auf den Knopf drückt, also benutzt man die andere. Am Ziel der Fahrt muß man über eine Schlucht springen. Für den Rückweg sollte man die Schaufel mit dem Felsen an eben dieser Schlucht benutzen. Erneut gilt es auf die bekannte Art und Weise eine Lichtbrücke zu bauen. Weiter oben auf dem Plateau findet man eine Türe, deren Öffnungsmechanismus von einer Ratte geklaut wird. Auf dem Plateau gibt es eine Höhle, deren Eingang

man mit der Schaufel erweitern sollte, einen Metallstab, eine Stange, einen Brustkorb, einen Deckel und einen Bolzen. Letzteren steckt man in das Loch des radähnlichen Gerüsts, am Bolzen befestigt man dann die Stange. Anschließend benutzt man das Gerippe und den Metallstab mit dem Haken am Ende der Stange. Jetzt hat man eine Falle. Die Ratte lockt man aus ihrem Versteck hervor, indem man eines der Löcher untersucht. Um sie zu fangen, geht man außen um das Rad herum und treibt das Biest dann von hinten in den Käfig. Dann benutzt man den Armreif mit dem Tier und läßt es wieder frei. Den Metallstab sollte man wieder mitnehmen. In der Höhle, deren Eingang man erweitert hat, benutzt man das im Wrack gefundene Gerät. Die dann markierte Stelle buddelt man aus und setzt das wiedergefundene Maschinenteil in die Tafel draußen an der Türe ein. Verschließt man sie noch mit dem Deckel, so kann sie nun durch Drücken geöffnet werden. Im Raum dahinter befinden sich eine Platte für die Nische, ein Stab und zwei Zepter. Letztere benutzt man mit dem matten Licht an der Decke (egal welches). Dabei entsteht ein Planetensystem. Mit dem goldenen Zepter kann man das Mondsystem um den Planeten, mit dem silbernen Zepter den kleinen Mond um den großen drehen. Dabei muß man folgende Kombination einstellen: links unten der Planet, rechts oben der große Mond und genau dazwischen der kleine Mond. Kaum ist man fertig, klagt die Ratte erneut den Öffnungsmechanismus und man ist eingesperrt. Durch einen Druck auf den Knopf kann man sich aber befreien. Vor dem Plateau geht es noch rechts in eine Höhle. Dort gibt es einen blauen Stab.

Jetzt geht man wieder zur Nexus zurück, sucht den dunklen Tunnel auf, passiert durch Drücken der Knöpfe die Luftschleuse und betritt den Kontrollraum. Dort setzt man den blauen Stab in das Loch des leuchtenden Kontrollpultes ein, worauf zwei weitere Stäbe erscheinen. Man klickt nun den dunklen Kristall an und bewegt die drei leuchtenden Stäbe solange auf und ab, bis die Kristallspitze des dunklen Kristalls am hellsten leuchtet. Hat man dies erreicht, wird der Kristall automatisch blau leuchtend (hat man versehentlich vorher einen leuchtenden Kristall abgeschaltet, so verfährt man mit diesem auf genau die gleiche Weise). Jetzt funktioniert auch wieder die vorher stillgelegte U-Bahn.

Benutzt man sie, so findet man am Ende der Fahrt eine Gruft, wenn man die Schaufel mit der Steinplatte benutzt. Innen verwendet man den blauen Kristall aus dem Reaktorraum in der Nexus mit dem Loch in der Wand, um die Gruft zu beleuchten. Geht man nun auf die beiden im Boden eingeritzten Monde links unten, so senkt sich dieser Teil des Bodens und die Öffnung in der Decke erweitert sich. Benutzt man den Metallstab von der Planetariumsinsel mit dem lockeren Stein, so bleibt die Platte mit den Monden permanent nach unten gedrückt. Draußen vor der Gruft kann man dann Schmutz von etwas Leuchtendem entfernen. Dadurch wird eine Linse freigelegt, die das Licht der Monde in die Gruft lenkt. Wieder in der Gruft sieht man eine Statue der ehemaligen Bewohner des Planeten, die zerfällt, sobald man sie anfaßt. Da man im Moment mit der Gruft nichts weiter anzufangen weiß, sieht man sich erst einmal draußen weiter um. Auch auf dieser Insel gibt es ein seltsames Gerät, mit dem man eine Lichtbrücke erzeugen kann. Weiter oben entdeckt man eine Höhle mit Fledermäusen und einen Vorsprung, auf dem Brink an einer zerstörten Maschine arbeitet. Da dieser recht unkooperativ ist, geht man zunächst erst mal wieder in die Nexus.

Mit dem Stab, den man im Planetarium gefunden hat, kann man die Kombination der Türe neben der Säule einstellen. Diese öffnet sich aber nicht, da sie von der Stromversorgung abgeschnitten ist. Daher muß man den Deckel der Klappe mit dem Stoßzahn abtrennen, das Kabel mit der Klappe und dann mit den Funken am Boden verbinden und schon öffnet sich die Türe. Mit der U-Bahn kommt man nach kurzem Suchen zu einem Kartenraum. Auf dem Kartentisch in der Mitte des Raumes kann man die Kombinationen der gravierten Stäbe einstellen, worauf man ein holografisches Bild gezeigt bekommt. Besonders interessant ist dasjenige der Gruftinsel, welches noch einmal die Gruft selbst zeigt. Dort gibt es also doch noch mehr zu entdecken. Bevor man sich aber auf zur Gruftinsel macht, sollte man zunächst das Gerät zum Lichtbrückenbauen finden. Dieses Exemplar muß aber repariert werden. Öffnet man die Klappe, so sieht man farbige und farblose Kristalle. Durch Drehen des mittleren Kristalls (einfach anklicken) erzeugt man farbige Lichtstrahlen, die man auf die farblosen Kristalle lenken muß. Diese sind dann so zu drehen, daß jeder farbige Lichtstrahl auf einen entsprechend gleichfarbigen Kristall fällt (gegebenenfalls über mehrere farblose Kristalle). Jetzt kann man die Lichtbrücke bauen. Über diese kann man nun wesentlich schneller auf die Gruftinsel gelangen als mit Hilfe des U-Bahn-Netzes.

In der Gruft steigt man auf das Podest, damit geht es dann abwärts. Unten findet man eine Türe, vor der zwei Skelette liegen. Will man mit einem von beiden etwas machen, so wird das rechte automatisch wieder zum Leben erweckt. Das zweite belebt man mit einem der grünen Stein selbst wieder. Die beiden Wächterkreaturen töten sich dann selbst und geben den Weg auf die Türe frei. Neben der Türe ist eine Öffnung, in die man den Stab aus dem Wrack hineinstecken muß. Die Türe geht dann von alleine auf.

Dahinter befindet sich eine Pyramide, die man mit demselben Stab öffnen kann. Den toten Außerirdischen kann man zum Leben erwecken; wenn man mit ihm redet, versteht man ihn aber nicht. Am Ende des Gesprächs zerfällt er wieder und die Pyramide baut sich erneut auf. Da Maggie sich mit der Sprache der Außerirdischen beschäftigt, sollte man sie nun aufsuchen und nach ihren Fortschritten fragen.

Maggie ruft jetzt von sich aus an, um einem mitzuteilen, daß sie die Sprache der Fremden entziffert hat. Während des Gesprächs wird sie aber angefallen und entführt. Sie ist jetzt im Nest auf der Karteninsel zu finden und wird dort von einer gigantischen Spinne festgehalten. Da man sie alleine nicht befreien kann, sucht man Brink auf der Gruftinsel auf. Dieser ist immer noch absolut störrisch. Also benutzt man in der Höhle die Taschenlampe mit den Fledermäusen, worauf Brink aus Angst verschwindet. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um ihm seinen Vorrat an Lebenssteinen auf dem Vorsprung zu klauen. Der Verlust der für ihn so wichtigen Steine animiert ihn dann doch, bei der Befreiungsaktion von Maggie teilzunehmen. Im Nest muß man Brink auffordern, das Monster abzulenken. Dann geht man auf der anderen Seite der Höhle hinaus und hoch zur Quelle. Oben benutzt man die Schaufel mit dem Felsen, der dann auf einen Stein fällt und Wasser auf das Gitter umlenkt. Wieder im Nest spricht man Brink auf das Gitter in dieser Höhle an. Dieser lockt die Spinne dann in diese Richtung. Man muß jetzt nur noch Maggie sagen, daß sie das Gitter freimachen soll, dann wird das Tier fortgespült. Brink nimmt sich wieder seine Steine und verschwindet auf die Gruftinsel zu seiner Maschine.

Redet man nun mit Maggie, so sagt sie, daß sie die Sprache der Außerirdischen in etwa beherrscht. Da man keine Lebenssteine mehr hat, sollte man auf der Museumsinsel neue besorgen. Dann geht man zur Gruftinsel und belebt den Weisen der ehemaligen Bewohner des Planeten erneut. Man sollte lange mit diesem Lebewesen reden, dann erfährt man auch etwas über seine Artgenossen und über die wahre Aufgabe, deretwegen man auf diesen Planeten geholt wurde. Anschließend geht man mit Maggie zur Karteninsel in die Öffnung unten in der Nähe der U-Bahn-Haltestelle. Dort ist ein seltsames Licht zu finden, mit dem Maggie etwas anzufangen weiß, wenn man ihr die Tafel aus dem Museum zeigt. Sie holt eine Insel aus einer anderen Dimension, in der sich die letzte Platte für die Nische in der Nexus befindet. Will man diese Platte einsetzen, so ruft Brink um Hilfe. Er hat sich die Hand in einer Spalte in der Höhle neben dem Planetarium eingeklemmt und kommt ohne Hilfe nicht mehr heraus. Man muß Brink den Arm mit dem Kieferknochen absägen. Jetzt wird die letzte Platte eingesetzt und die letzte Türe in der Nexus öffnet sich.

Dort befindet sich ein Raum voller Maschinen, die man vom Kartenraum her kennt. In der leuchtenden Konsole fehlen ein Maschinenteil und zwei Lebenssteine. Weiter oben findet man wieder ein Gerät zum Erzeugen von Lichtbrücken, das man in Betrieb nehmen kann, nachdem man das Nest von der Linse geschubst hat. Geht man jetzt noch einmal zum Außerirdischen in der Gruft, so erhält man von ihm einen Stab, dessen Kombination man am Kartentisch ausprobieren muß. Das entstehende Hologramm weist auf einen Strand hin, den man auf dieser Insel finden kann, wenn man durch das Nest geht. Dort findet man das fehlende Maschinenteil, das man nun einsetzen kann. Dabei entwendet einem Brink alle Lebenssteine, die man für das Inbetriebnehmen der Maschine braucht. Man muß ihm daher zur Gruftinsel folgen. Bevor man geht, sollte man aber das Maschinenteil mitnehmen. Dort setzt man dieses in das Relikt bei Brink ein. Dadurch werden zwei Lebenssteine produziert, die man zusammen mit dem Maschinenteil wieder an sich nimmt. Da Brink dies nicht durchgehen lassen will, kommt es zum Kampf, bei dem Brink erneut getötet wird. Im Labor setzt man nun die Steine und das fehlende Teil ein. Spricht man Maggie auf die Maschine an, so setzt sie sie in Gang. Dabei stirbt auch sie.

Will man nun zum Auge, der Kristallform über der Nexus, gehen, so hindert einen ein Ungeheuer daran. Dieses kann man jedoch ausschalten, indem man die Lichtbrücke einfach abschaltet. Nach einer erneuten Inbetriebnahme kann man nun ins Auge gehen. Dort holt man alle Außerirdischen zurück. Der Anführer derselben bringt auch Maggie und Brink wieder mit, es wird ein Kristallraumschiff gebaut und man kann zurück zur Erde fliegen.