

The Dig Komplettlösung

Asteroid Atila

Sobald wir im Weltraum sind mit dem Funkgerät Pen aus dem Inventar mit Miles reden und nach dem fliegenden Schwein fragen. Sie holt es aus dem Shuttle. Dann das Schwein anwählen und wir fliegen Richtung Asteroid. Beim Asteroiden das Schwein nochmals anwählen um es zu öffnen. Hineinsehen und die beiden Sprengladungen, die Schaufel und den Fräser entnehmen, und im Inventar ablegen. Zum All fliegen und zum Quadrant 2. Die Zieloberfläche mit dem Fräser bearbeiten. Danach dem Sprengsatz Alpha anbringen und mit dem Schlüssel scharf stellen. Wieder ins All fliegen und zum Quadrant 3. Den Felsen mit der Schaufel entfernen. Dann Sprengsatz Beta anbringen und auch diesen mit dem Schlüssel scharf machen. Zum All und nach Links zum Shuttle fliegen. Mit dem Pen mit Borden reden und ihm mitteilen, dass die Nuklearsprengladungen scharf sind. Etwas nach unten schweben und die Metallplatte rechts drücken. Dann die alle drei Stellen mit dem Gesteinsablagerungen mit dem Fräser bearbeiten und die Metallplatten drücken. Jetzt durch das grosse Loch links schweben. Im inneren zum Sockel rechts fliegen und die Metallplatten in die Vertiefung einsetzen.

Cocytus

Nach Links oder Rechts den Bereich verlassen. Nach Links zum ersten Fragezeichen gehen. Das Wrack betreten. Das hängende Kabel herunter ziehen und danach vom Boden aufheben. Rechts den gravierten Stab vom Boden mitnehmen. Links die Truhe öffnen und das Gerät mitnehmen. Das Wrack verlassen und über die Übersicht zum oberen Fragezeichen gehen. Einen Stosszahn nehmen. Das Grab legen wir mit der Schaufel frei und nehmen den Kieferknochen mit. Den Bereich verlassen und zum letzten Fragezeichen rechts gehen. Wir benutzen das leuchtende Gerät im Inventar. Den kleinen Hügel graben wir mit der Schaufel ab. Den Armreif mitnehmen. Zurück zum Podest in der Mitte gehen. Das kleine Loch mit der Schaufel freilegen.

Nexus

Die Platte am Boden, links von Brink mitnehmen. Nach Links gehen bis zur Säule. Hier den Stab vom Boden aufheben. Etwas weiter rechts gehen wir die Rampe hinunter.

Rechts neben der Säule liegt ein violetter Stab den wir aufheben. Wir gehen wieder nach rechts, bis wir zum dunklen Tunnel kommen. Wir gehen die Rampe vor dem Tunnel hinunter. Rechts das Kontrollpult benutzen und folgenden Code eingeben: 2 x gelb, 5 x violette, 1 x rot. Die Aktion lösen wir mit dem dreieckigen Knopf am linken Pult aus. Folgende zweite Sequenz programmieren: 5 x blau, 5 x violette, 1 x rot und wieder dreieckigen Knopf starten.



Der weisse Knopf links unten löscht alle Eingaben, der links oben löscht die letzte Eingabe.

Hinten gibt es eine lose Platte. Wenn wir diese entfernen legen wir einen blauen Kristall frei welchen wir mitnehmen. Damit wieder hoch zum Nexus gehen. Zur Türe rechts neben der Säule gehen. Mit dem Stosszahn entfernen wir die Klappe rechts neben der Tür. Mit dem Kabel verbinden wir die Klappe mit den Funken im Boden. Zur Klappe links neben dem Tunnel gehen. Die Kristalle gleich Einstellen wie der violette Stab. Er lässt sich mit der Lupe im Inventar ansehen. Die Tür ist nun offen. Im Raum den blauen Knopf drücken und in die Bahn einsteigen.

Museumsinsel

Nach rechts hinten dem Raum verlassen und den Weg nach oben folgen. Vor der Tür das seltsame Gerät anschauen. Den grünen Schalter Links drücken bis die Lichtbrücke ausgefahren ist. Nach Links durch die Tür gehen, und innen die Platte rechts neben der Tür mitnehmen. Links neben dem Eingang liegen grüne Kristalle, auch diesen mitnehmen. Hier gibt es vier Displays, mit ihnen erfahren wir etwas über die Bewohner. Links vor dem Display liegt noch ein oranger Stab, welchen wir mitnehmen. Unten Links befindet sich ein Durchgang wo wir auf Maggie treffen. Runter in die Bahn und zurück zum Nexus fahren.

Nexus

Zu Brink gehen. Die grünen Kristalle mit Bring verwenden. In die Bahn steigen und zur Museums-Insel fahren.

Museumsinsel

Unten die Tür bei der Treppe öffnen. 4 Kristalle nehmen. Am Boden liegt ein Kanister, den wir mitnehmen. Den Raum verlassen und nach draussen gehen. Dort zum Wasser gehen. Die Knochen anschauen, welches das Ungeheuer ausgespuckt hat. Die Knochen setzen wir wieder korrekt zusammen. Mit der rechten Maustaste lassen sich die Knochen drehen.



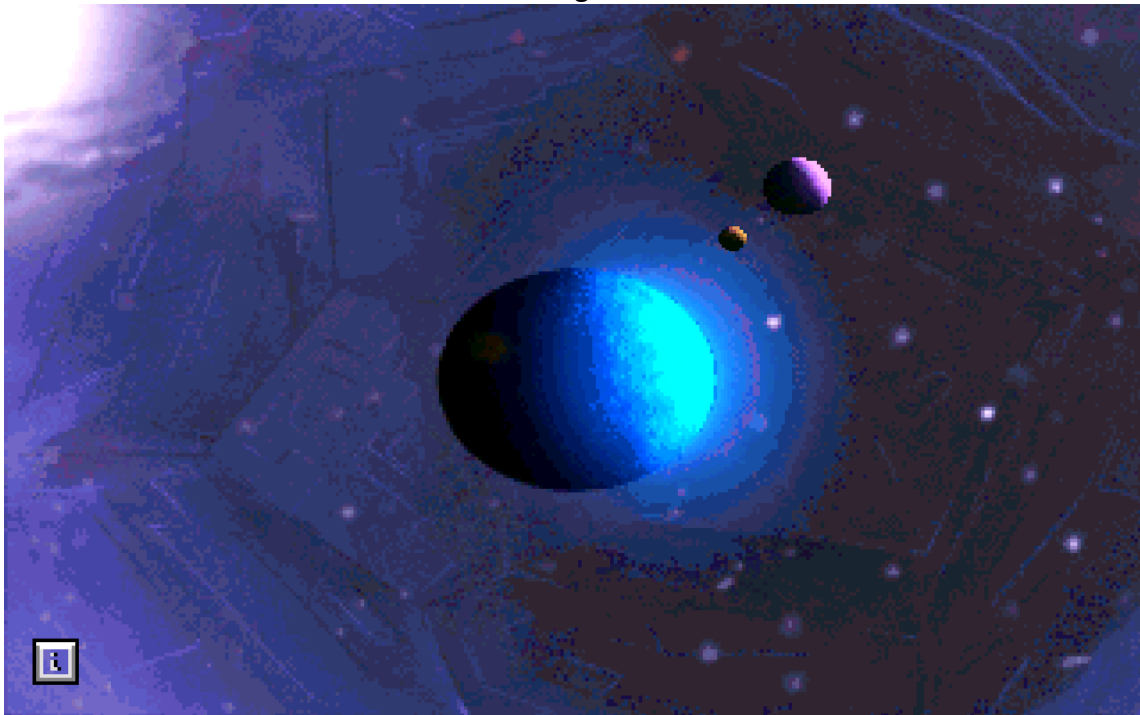
Abschliessend den Kanister in die Knochen legen. Wenn dies nicht geht, ist das Skelett falsch zusammengesetzt. Das Tier mit einem grünen Kristall wiederbeleben. Wir tauchen in das Wasser in die Höhle. In der hinteren Kammer liegt ein graviertes Stab, den wir mitnehmen. In der Skulptur steckt eine Platte, welche wir ebenfalls brauchen. Durch das Wasser wieder zurückgehen. Du mit der Bahn zurück zum Nexus.

Nexus

Zwei Türen nach links gehen und diese mit der Kombination des roten Stabes öffnen. Auch hier ist wieder eine Bahn. Wir rufen diese mit dem blauen Knopf in der Wand. Den Raum verlassen und gehen zur Tür links von der Einsturzstelle. Diese mit der Kombination des orangenen Stabes öffnen. Auch hier den blauen Knopf drücken und zum Planetarium fahren.

Planetariuminsel

Nach draussen gehen und den Weg nach Links folgen bis zur Felsspalte. Diese können wir überqueren wenn das Wasser kommt. Auf das Geräusch achten. Auf der anderen Seite den Felsbrocken mit der Schaufel kippen. Nun weiter nach rechts, wo sich wieder ein seltsames Gerät findet. Wieder benutzen und mit dem Knopf die Lichtbrücke ausfahren. Wenn Sie sich nicht ausfahren lässt, die Linse vor dem Gerät justieren und nochmals versuchen. So lange justieren, bis die Brücke ausgefahren wird. Nach hinten auf das Plateau gehen. Den Bolzen nehmen und in das Rad stecken. Die Eisenstange an den Bolzen hängen. Den Brustkorb auf die Eisenstange legen. Dann noch den Metallstab drunter klemmen. Zum Loch links neben der Tür gehen um das Tier heraus zu scheuchen. Über den unteren Rand nach Links gehen und sich dem Tier von rechts nähern. Es sitzt nun in der Falle. Dem Tier den Armreif umlegen und wieder freilassen. Den Brustkorb und die Stange nehmen wir mit. Das Loch links mit der Schaufel vergrössern und hinein kriechen. Das leuchtende Gerät verwenden und an der Stelle graben, auf die es hinweist. Das Maschinenteil aus dem Loch nehmen. Die Höhle verlassen und zur Tür rechts gehen. Das Maschinenteil stecken wir in die Tafel, und dann die Verkleidung, welche am Boden liegt, drauf. Dann noch draufdrücken. Den Raum betreten. Rechts die Metallplatte und den grünen Stab nehmen. Die Zepter in der Mitte aufnehmen. Das goldene Zepter mit dem Licht an der Decke verwenden. Die Monde müssen nun eingestellt werden. Mit dem goldenen Zepter steuern wir den grossen Mond und mit dem silbernen Zepter den Kleinen. Das Zepter kann mit der rechten Maustaste zurückgelegt werden. Die Monde sind in eine Linie zur Sonne zu bringen.



Den Knopf links neben der Tür drücken und das Planetarium verlassen. Zurück zum seltsamen Gerät und dann nach rechts über die Brücke. Den Raum betreten und links den blauen Stab mitnehmen. Dann zurück zur Bahn und zum Nexus.

Nexus

Zur Tür gehen, welche wir mit dem Kabel repariert haben und mit dem grünen Stab öffnen. Die Station betreten und mit dem blauen Knopf die Bahn rufen. Mit dieser zur Karteninsel fahren.

Karteninsel

Nach Hinten zum Vorsprung gehen. Nach rechts in die Höhle gehen. In der Höhle nach rechts und dann nach Hinten in die Öffnung gehen. In der Mitte am Gerät die Kombination des roten Stabes eingeben. Hinten Links den Raum verlassen und am seltsamen Gerät die Lichtbrücke einschalten. Wenn es nicht klappt, auch hier die Linse vor dem Gerät justieren. Anschliessend mit der Bahn zurück zum Nexus.

Nexus

Nach rechts und durch den dunklen Tunnel gehen. Weiter nach Links bis zur Schleusentür gehen. Den ersten Knopf drücken und die Schleuse betreten. Mit dem inneren Schalter die äussere Tür schliessen und die Innere öffnen. Den Kommandoraum betreten und das leuchtende Pult in der Mitte ansehen. Den blauen Stab in einen der drei Löcher rechts stecken. Nun den Dunklen Kristall anwählen. Die blauen Stäbe justieren nun die Helligkeit des Kristalls durch herausziehen oder hineinstossen. Jeden einzelnen Stab so einstellen, das der Kopf des dunklen Kristalls immer Heller leuchtet, bis er wieder komplett erleuchtet ist. Anschliessend zurück zum Nexus gehen. Die dritte Tür nach links, die Sternenförmige, betreten und mit dem blauen Knopf an der Wand die Bahn rufen und betreten.

Gruftinsel

Nach rechts zur Insel gehen und den Weg zum Plateau folgen. Mit der Schaufel die Steinplatte entfernen und das Loch betreten. Ein Stein ist mit zwei Strichen markiert, wir stellen uns auf diesen. Mit dem Metallstab aus dem Inventar die Platte blockieren. Den blauen Kristall in das Loch in der Wand stecken. Nach draussen gehen und links die leuchtende Stelle säubern. In die Kammer zurückgehen und die Statue berühren. Danach auf den Sockel steigen. Nach Links zur Tür gehen. Einen grünen Kristall auf den zweiten Wachhund werfen. Den goldenen Stab mit der Öffnung rechts neben der Tür verwenden. Die Grabstätte betreten. Den goldenen Stab mit der Pyramide verwenden und den Ausserirdischen mit einem Lebenskristall wieder erwecken. Die Grabstätte verlassen und mit der Plattform nach oben fahren. Nach draussen gehen und dem Pfad nach hinten folgen. Beim seltsamen Gerät weiter nach rechts gehen und in die Höhle zu Brink. Brink will uns nicht helfen, also gehen wir zurück in die Höhle. Hier leuchten wir mit der Taschenlampe nach oben auf die Fledermauskreaturen. Wenn Brink weg ist, auf die Plattform gehen und Brinks Kristalle nehmen. Damit erpressen wir Brink dass er uns hilft. Zum seltsamen Gerät gehen und dieses wie die anderen versuchen zu aktivieren. Es wird diesmal aber nicht klappen. Also die Klappe am Gerät öffnen und den Lichtstrahl das Gerät justieren. Dazu drücken wir: dreimal auf den mittleren Kreis, dreimal auf den Kreis unten links, viermal auf den Kreis oben links und einmal auf den Kreis oben rechts. Nun wieder versuchen die Lichtbrücke zu aktivieren, eventuell mit Justage der Linse. Die Lichtbrücke betreten und zur Karteninsel gehen.

Karteninsel

Den Kartenraum betreten und nach links unten in die Grube gehen. Nach links in die Kammer gehen und weiter nach Links laufen in das Spinnennest. Mit Brink über die Spinne reden, er soll die Spinne ablenken. In der Zwischenzeit gehen wir nach Links zu einem kleinen See. Dort zur Quelle gehen und oben den Felsbrocken umstossen. Runter und zurück zum Nest gehen. Mit Brink über das Gitter reden, damit er die Spinne zum Wasser lockt. Das Nest nach rechts verlassen und nach Hinten zum Vorsprung gehen. Ganz hinten durch die Öffnung gehen. Das grüne seltsame Feld ansehen. Maggie die Platte aus dem Inventar zeigen. Auf der erschienen Insel durch die Öffnung gehen und die vierte Metallplatte nehmen. Mit dem Tram zum Nexus fahren.

Nexus

Durch die Tür rechts neben dem dunklen Tunnel gehen und mit der Bahn zur Planetariuminsel.

Planetariuminsel

Ganz nach oben gehen über die Klippe und Brücke zu Brink. Leider können wir ihn nur befreien, indem wir seine Hand mit dem Unterkiefer abschneiden. Wir gehen zurück zum Nexus.

Nexus

Hier setzen wir die Steinplatten ein. Wir gehen durch die Tür drücken den Knopf und fahren zur Kathedralinsel. Wenn die Bahn nicht kommt, ist im Kommandoraum wieder ein Kristall ausgefallen, der wieder aktiviert werden muss.

Kathedraleninsel

Durch die Tür gehen. Es gibt hier zwei Konsolen, beide anschauen. Anschliessend ganz nach oben gehen und nach Links zum seltsamen Gerät. Am Gerät das Nest entfernen und die Lichtbrücke aktivieren. Über die Lichtbrücke zur Museumsinsel gehen.

Museumsinsel

Richtung Bahn gehen und in den Nebenraum mit den Kristallen betreten. Drei Kristalle mitnehmen und zurück zur Lichtbrücke gehen. Zur Gruftinsel gehen.

Gruftinsel

Links dem Pfad folgen und in die Gruft steigen. Mit der Plattform nach unten fahren. Nach Links zur Pyramide gehen und den goldenen Stab verwenden um mit einem Kristall den Ausserirdischen wieder zu erwecken. Nun alle Themen durchsprechen, Maggie wird uns übersetzen. Wir erhalten noch einen neuen Stab. Die Gruftinsel verlassen und zur Karteninsel gehen.

Karteninsel

In den Kartenraum gehen und das Gerät in der Mitte anschauen. Die Kombination des Schöpferstabes eingeben. Den Kartenraum nach links unten verlassen zu Grube. Gehen zur Kammer und dann zum Nest. Hier nach rechts durch die Tür zum See und links weiter zum Strand. Beim Steinhaufen das Maschinenteil mitnehmen. Zur Kathedraleninsel gehen.

Kathedraleninsel

Nach rechts in das Labor gehen. Brink nimmt uns die Lebenskristalle ab. Weiter zur Gruftinsel gehen.

Gruftinsel

Nach rechts durch die Höhle gehen. Brink das Maschinenteil zeigen. Das Teil einsetzen und zwei Lebenskristalle nehmen. Auch das Maschinenteil mitnehmen und zurück zur Kathedraleninsel gehen.

Kathedraleninsel

In das Labor und nach unten gehen. Unten das Maschinenteil in die Konsole einsetzen. Die zwei Kristalle links und rechts einsetzen. Die Konsole ist nun voll bestückt. Über den Pen mit Maggie über die ausserirdische Maschine reden. Maggie schaltet die Maschine ein. Die Tür zwischen den Inseln ist jetzt geöffnet. Nach oben gehen auf die Lichtbrücke. Wenn der Wachhund auf der Lichtbrücke steht, diese ausschalten. Wenn der Wachhund abgestürzt ist, die Brücke wieder aktivieren. In der Mitte das Auge betreten und durch das Portal gehen.

Kleine Variation am Ende: Wenn Maggie mit einem Kristall wiederbelebt wurde, reagiert sie am Ende anders.