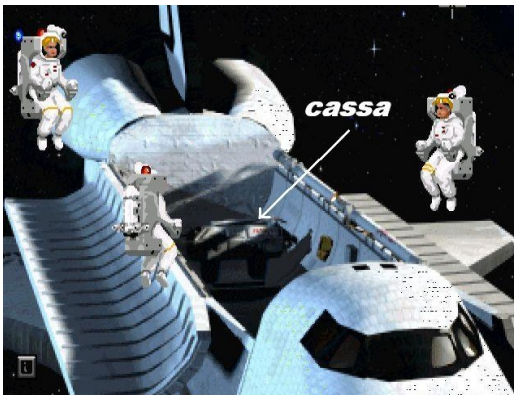
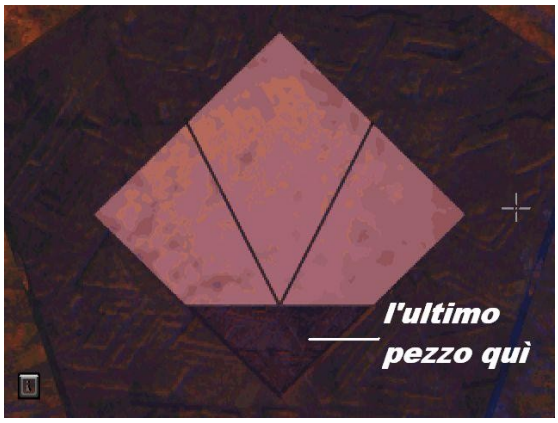
# SOLUZIONE THE DIG

NB: *Ho fatto questo gioco due volte e in certe situazioni, come per esempio quando devi aprire delle porte combinando dei pulsanti con delle forme geometriche e dei colori diversi, sono cambiati di volta in volta.*

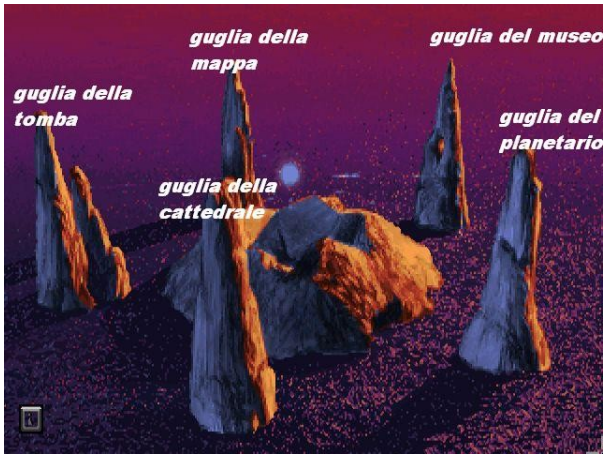
In questo gioco impersoni il Comandante Low, mandato da Huston in orbita per cambiare la rotta di un Asteroide ( Attila ) pericoloso per la Terra. Ti accompagnano in questa missione lo scienziato Brink e la giornalista Robbins. Dopo il filmato iniziale ti ritrovi in orbita sullo shuttle con i tuoi compagni di viaggio. Parla con loro fino ad esaurire tutti gli argomenti. Sulla navetta c'è una cassetta con degli strumenti , con il Pen Ultimate ( una specie di cellulare che hai nell'inventario ), chiama Miles per spostare la cassa con il braccio meccanico.

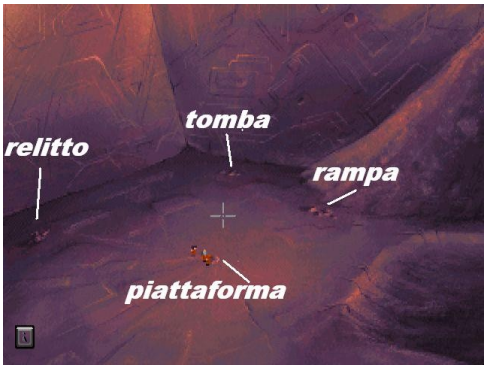



Ora dirigiti su Attila ( è costituito da quattro quadranti ), nel quadrante 1 apri la cassa e prendi gli oggetti: 2 cariche esplosive ( Alfa e Beta ) , la scavatrice e un badile. Parla di nuovo con i tuoi amici e poi dirigiti sul quadrante 2 e nella concavità in alto usa la scavatrice e posiziona all'interno l'unità esplosiva Alfa poi innesca la carica esplosiva con la chiavetta che hai nell'inventario. Vai al quadrante 3 , c'è un masso che devi spostare, usa il badile su di esso, poi metti dentro al buco l'unità esplosiva Beta e attivala con la chiavetta. Puoi andare anche nel quadrante 4, ma non fai nulla. Torna sullo shuttle e chiama con il Pen Ultimate Borden. Fai esplodere Alfa e Beta. Torna su Attila dopo l'esplosione, sei all'interno di un crepaccio, usa la scavatrice sulle 4 sporgenze. Prima in alto a sx, poi al centro, a dx e per ultima un'altra a sx in basso, spingi le lastre metalliche che evidenzi dopo aver scavato e nell'ultima entra dentro al tunnel. Ora sei all'interno di Attila, in alto a dx c'è un piedistallo , raccogli le lastre sparse intorno, posizionale così:




Ora Attila si muove!!! In effetti Attila non era un asteroide ma una nave spaziale aliena e viaggia più veloce della luce. Atterra su uno strano pianeta , esattamente su un'isola. Filmato.

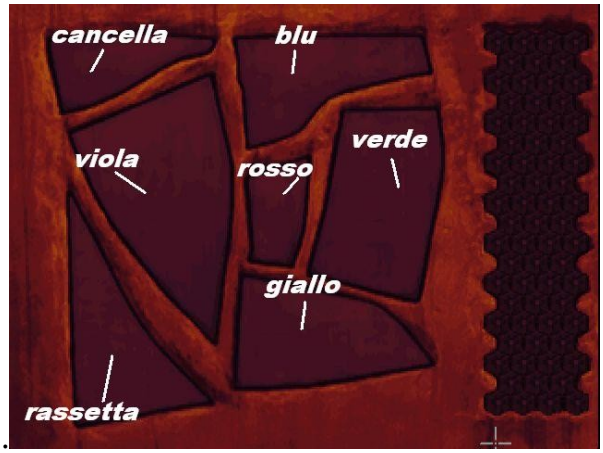



Vai alla rampa  e osserva i geroglifici sulla parete e parla con i tuoi amici. Torna allo spiazzo vai alla tomba, osserva le ossa, usa il badile sulla collinetta a dx, prendi la zanna e la mandibola. Torna allo spiazzo e vai al relitto alieno, entra all'interno di esso e tira il filo appeso, prendilo da terra, apri il baule  e prendi la sfera, raccogli l'asta incisa gialla. Esci dal relitto e osserva il motore. Torna allo spiazzo e vai alla tomba, dall'inventario prendi la sfera, ti indica una direzione. Vai alla rampa e prendi di nuovo la sfera, ora punta verso un mucchietto di terra a i tuoi piedi, scava con il badile poi prendi il braccialetto. Torna alla piattaforma e usa il badile sul foro in terra accanto ad essa, poi sarà Brink a scavare. Filmato. Brink è caduto nella voragine che si è aperta, scendi e scopri che Brink è morto. Ora  la Robbins se ne va per conto suo e tu rimani solo. Ispeziona la grotta ( Nexus è il nome), raccogli la lastra metallica in terra accanto a Brink. In questa grotta ci sono 5 porte sigillare, 4 porte hanno accanto i relativi pannelli di controllo. Una porta è accanto ad una forma geometrica incisa sulla parete e dove vanno collocate delle lastre ( ALCOVA). I pannelli di controllo hanno ognuno 4 pulsanti i quali, ogni volta che si clicca sopra, cambiano forma geometrica e colore. Raccogli l'asta incisa viola in terra, osserva la colonna e le piante luminose. Dal Nexus puoi dirigerti in due luoghi: il tunnel buio e la rampa



Vai al tunnel buio e ti ritrovi in una grotta molto luminosa, avanza a sx. Sei davanti ad una porta di cristallo e accanto, a dx, una pulsantiera. Spingi la pulsantiera ed entra e poi spingi per due volte la pulsantiera che è all'interno della porta. Avanza e ti trovi al centro di comando, ci sono delle finestre, osservale. Vai al centro della stanza e osserva il pannello luminoso. A dx ci sono 3 buchi, a sx 5 cristalli di cui 4 attivi e 1 disattivato. Torna al Nexus richiudendo tutte le porte. Ora vai alla rampa, osserva il bordo. In basso osserva la lente staccata. Torna su e vedi due pannelli. Il pannello di controllo e un pulsante triangolare. Dietro di te apri la lastra instabile. All'interno c'è un cristallo blu. Il pannello di controllo è costituito da 7 pulsanti, 5 di essi corrispondono a dei colori ( giallo, rosso, verde, blu e viola), 1 per rassettare e 1 per tornare indietro ( cancella). Il pulsante triangolare, una volta scelti i colori sul pannello di controllo, aziona una specie di gancio che proviene dall'alto. Devi recuperare la lente staccata e riposizionarla al posto giusto. I colori hanno una loro funzione per far muovere il gancio.




Devi fare in questo modo:

4 volte il pulsante viola

2 volte il pulsante giallo

1 volta il pulsante rosso

Ora vai al pulsante triangolare e spingilo.

Poi torna al pannello di controllo, azzera tutto e:

5 volte il pulsante viola

4 volte il pulsante blu

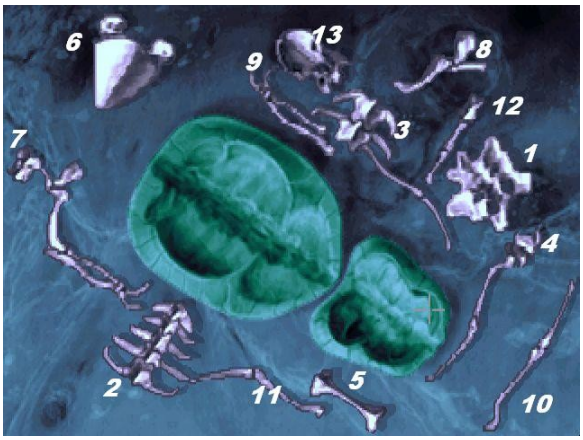
1 volta il pulsante rosso

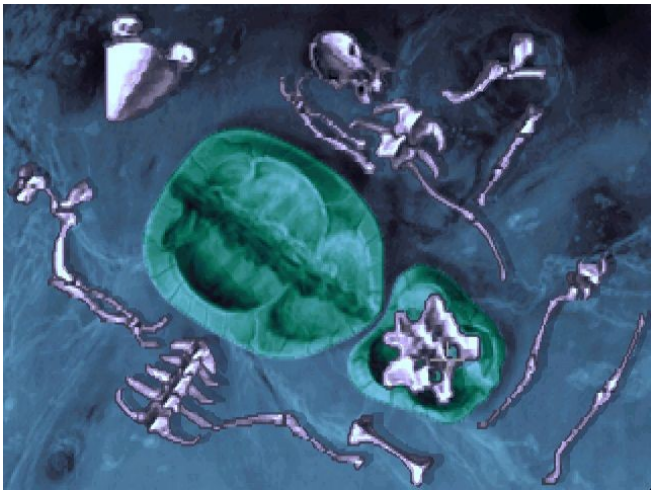
Vai a spingere di nuovo il pulsante triangolar.  Filmato

Prendi il cristallo blu dietro alla lastra instabile e torna al Nexus, osserva la colonna, ora è attiva.Nell'inventario osserva con la lente l'asta incisa viola , essa è costituita da quattro forme geometriche di vari colori .Metti in sequenza queste forme, cliccando sui pulsanti,  nel pannello della porta accanto all'ingresso del tunnel buio e poi entra nella porta che ora si è aperta ( tram del Museo).

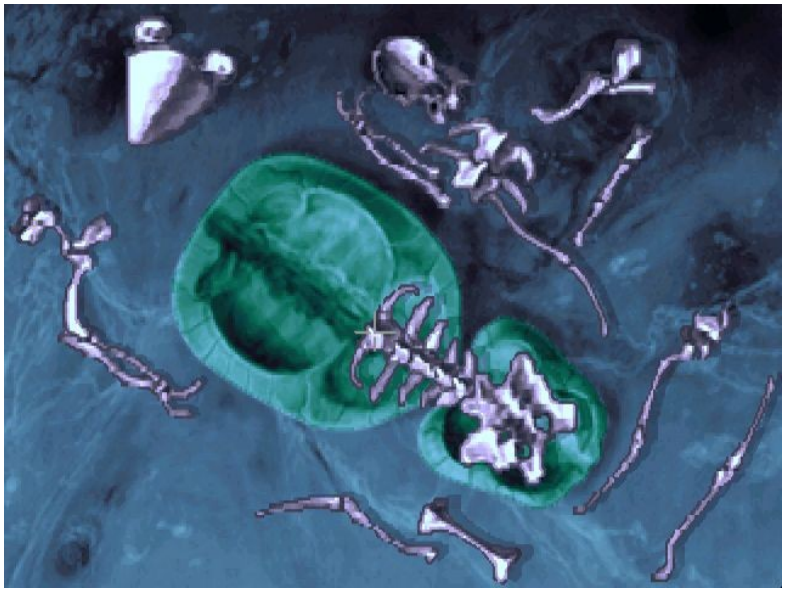
Davanti a te una piccola colonna per la chiamata del tram, toccala. Arriva una sfera enorme, si apre un portello, entra. Filmato. Esci dal tram e scendi le scale, a sx osserva la porta manomessa, non riesci a d aprirla. Vai avanti e osserva la porta rovinata e poi esci a sx di essa. Osserva il fossile in terra, poi osserva l'acqua, esce una specie di tartaruga e poi un'enorme animale marino che la divorerà. Torna indietro e sali la rampa dove c'è l'arco a dx, osserva a dx la lente, il pannello e lo strano aggeggio. Spingi continuamente il pulsante e si formerà un ponte luminoso verso l'interno dell'isola, arrivi al centro e osserva la sagoma di cristallo. Torna indietro. Entra nella porta davanti a te, prendi il cristallo luminoso al lato della porta e la tavola all'altro lato. Osserva gli schermi a dx e a sx. A sx raccogli l'asta incisa rossa e osserva lo schermo lì accanto, scendi ed entra dalla porta a sx. Ti trovi all'interno della "biblioteca" dove incontri la Robbins, parla con lei di tutto e osserva le console. Torna al Tram. Vai al Nexus e usa il cristallo luminoso sul corpo di Brink per farlo tornare in vita, parlaci e poi andate al Tram del Museo . Fatti aiutare da Brink ad aprire la porta manomessa, prendi il cilindro in terra e i cristalli dal contenitore. Esci e dirigiti a sx verso la porta rovinata. Osserva l'acqua. Esce la tartaruga e poi la bestia marina che la divora e sputa le ossa ai tuoi piedi. Osserva le ossa della tartaruga, devi ricomporre lo scheletro, nella figura in basso la numerazione delle ossa e di seguito la ricomposizione.



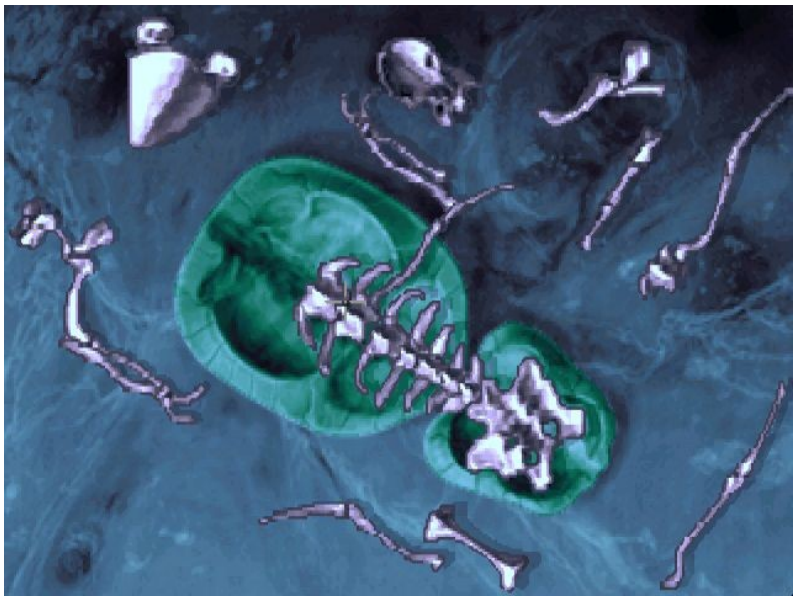



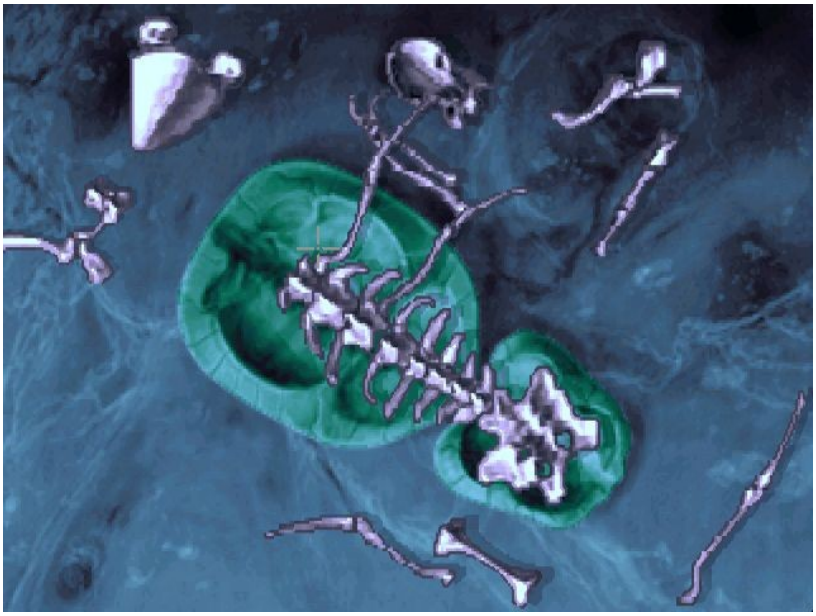
1



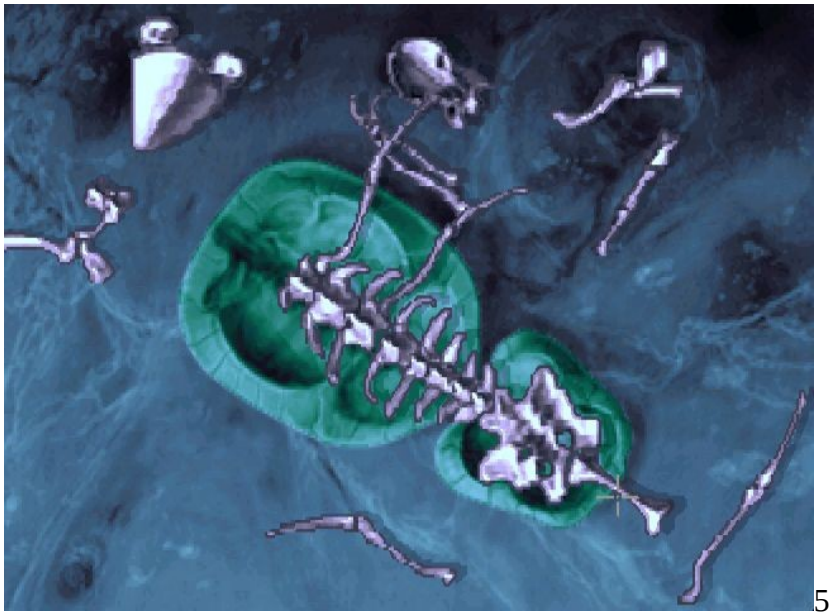
2

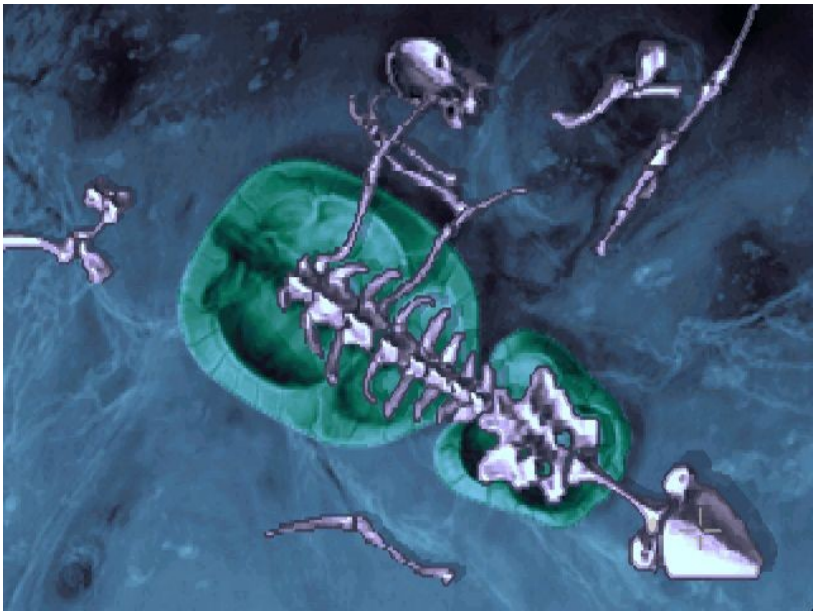


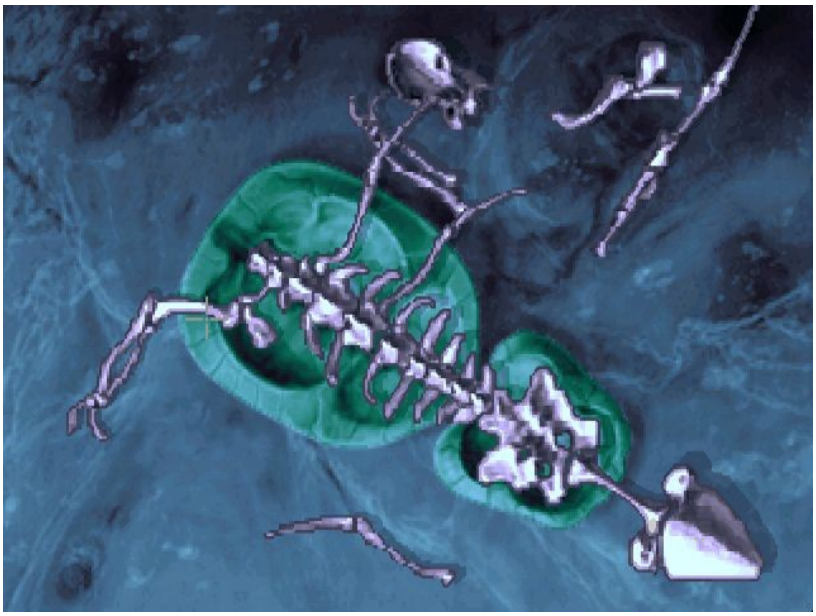
3

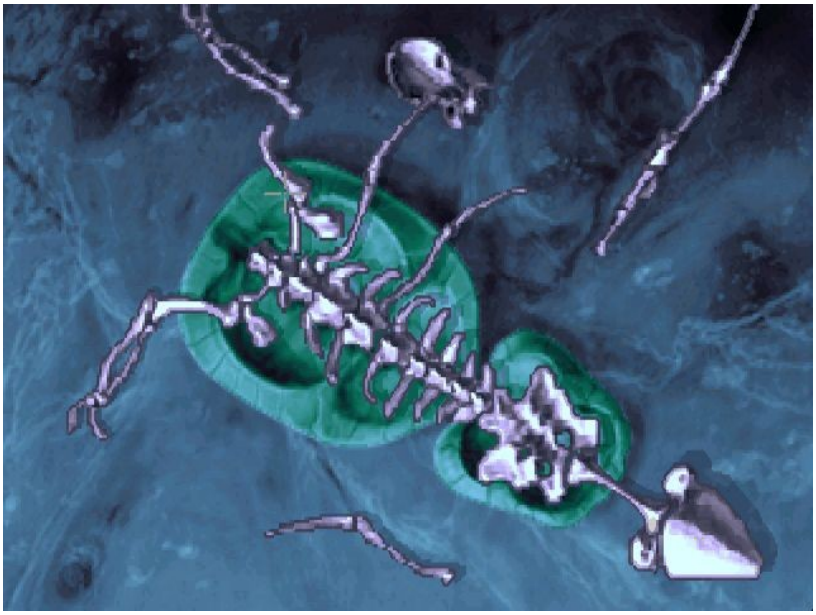


4

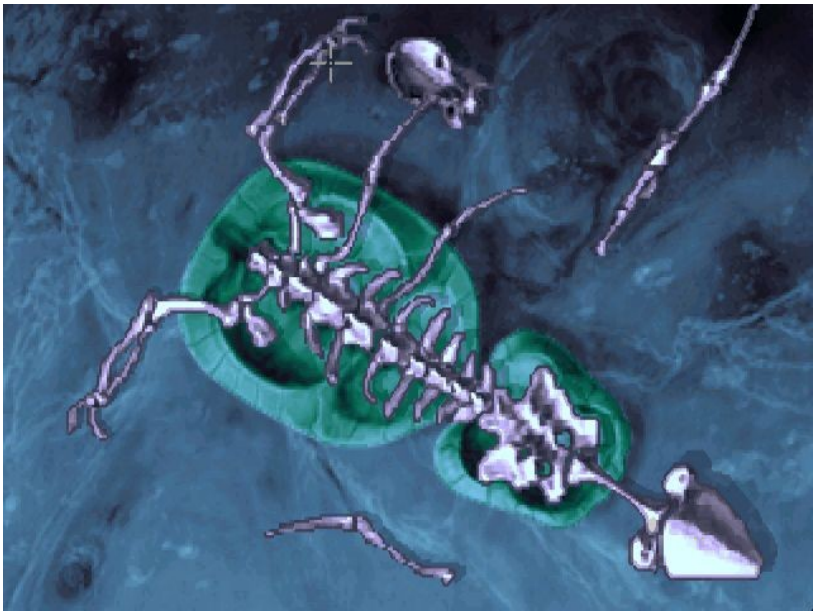

5


6

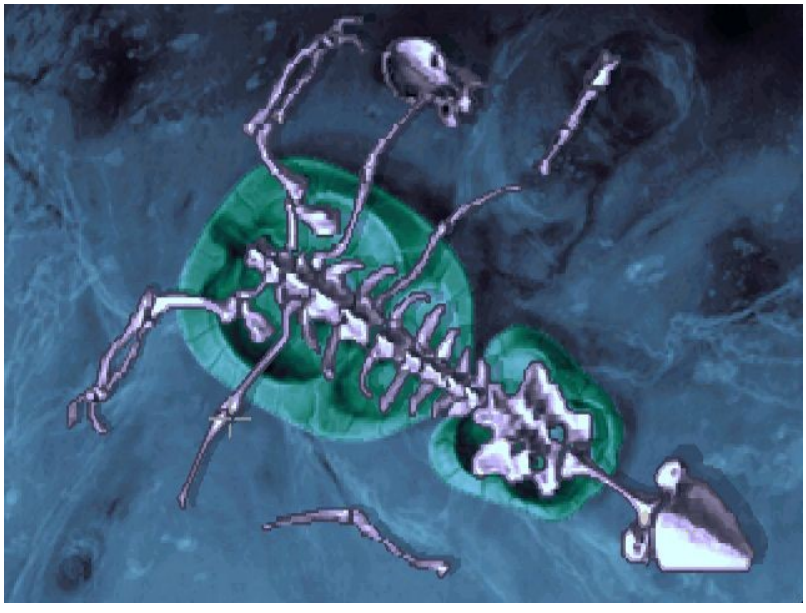

7



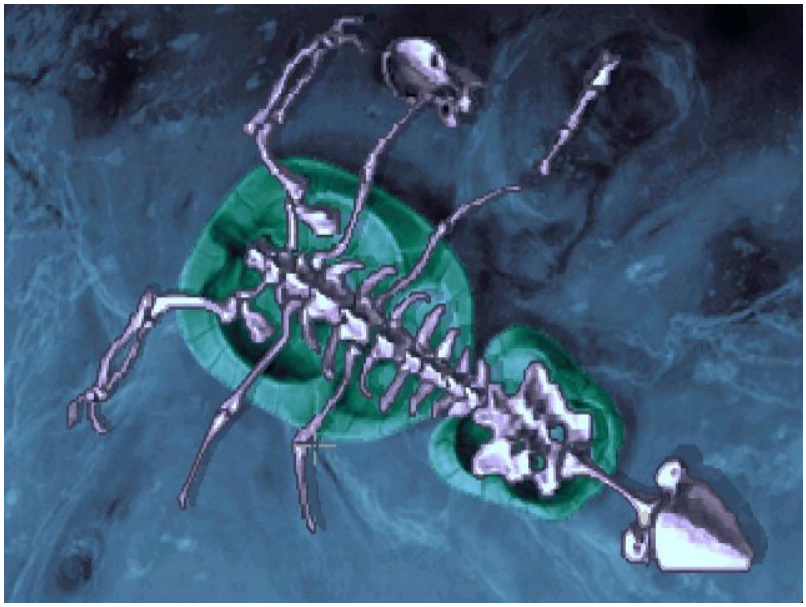
8



9



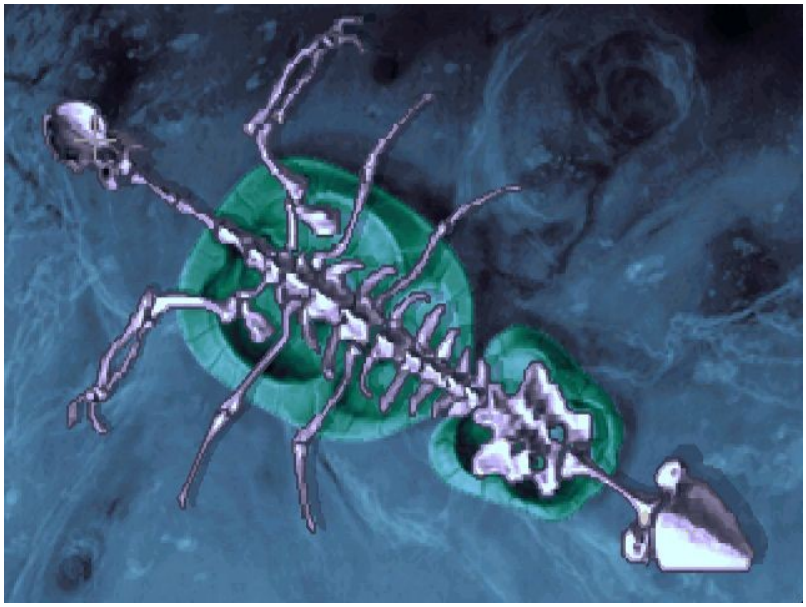
10



11



12



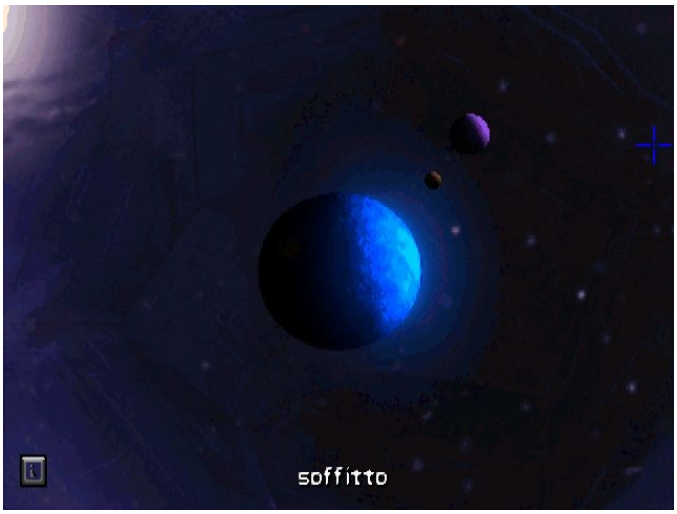
13



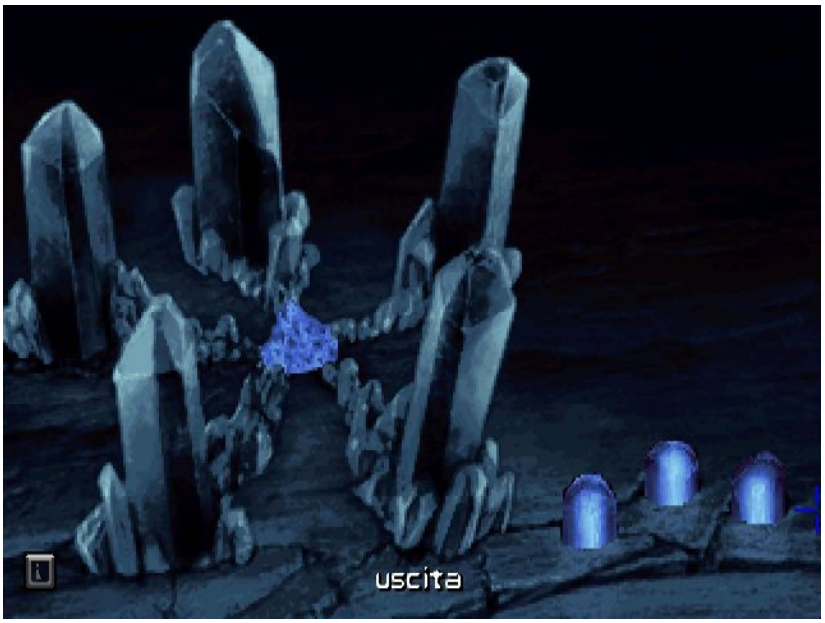

Esci da questa schermata e osserva di nuovo lo scheletro ( ora non vedi più la parola ossa, ma bestia morta ). Metti  sulla bestia  il cilindro e poi il cristallo luminoso, l'animale riprenderà vita. Uscirà di nuovo l'enorme animale marino che la divorerà, poi il cilindro esplode e ucciderà il mostro marino. Osserva di nuovo l'acqua e tuffati, ti ritroverai all'interno di una caverna .Entra nel vano di fronte a te, prendi l'asta incisa arancione e prendi la lastra di metallo. Torna indietro, tuffati , vai al tram e al Nexus. Osserva con la lente l'asta arancione e posiziona i pulsanti della porta sigillata a dx del tunnel buio seguendo i simboli presenti sull'asta. La porta si apre, entra. Vai a sx e chiama il tram con il pulsante. Dopo il viaggio, esci e vai a dx verso l'uscita, segui il sentiero e sali. Salta il lato opposto della roccia, osserva il masso e usa il badile su di esso. Il masso cade creando un ponte da un lato all'altro. Vai ancora avanti e osserva lo strano aggeggio, posiziona la lente  e tieni premuto il pulsante fino a che non hai creato un nuovo ponte luminoso. Vai a dx ed entra nell'ingresso ( CREPA ), osserva la gola e prendi a dx l'asta blu. Esci ed entra sx ( ALTOPIANO ). Vedi un piccolo animaletto che ruba un oggetto dal pannello della parete. Vai a dx e osserva la caverna, prendi l'asta in terra e poi sposta il palo, osserva il buco nello strano macchinario a forma di ruota, raccogli la cassa toracica in terra, osserva la porta a dx e il pannello a sx di essa. Manca un pezzo. Prendi il coperchio un po' più in basso. Osserva il buco ( esce lo strano animaletto che ha rubato l'oggetto sul pannello.)Accanto alla porta, in basso, c'è un perno, prendilo e mettilo nel foro della strana ruota, prendi il palo da terra e posizionalo sul perno appena messo. Metti la cassa toracica sul gancio e poi l'asse sulla cassa toracica. Ora hai una trappola per l'animaletto. Vai al buco, l'animale esce, avanza passando sul davanti della ruota e poi vai verso l'animaletto, lui scapperà verso la trappola e rimarrà imprigionato. Usa il braccialetto che hai nell'inventario sull'animale e poi liberalo. Entrerà nella piccola caverna. Raccogli la cassa toracica e l'asta, usa il badile sulla piccola caverna e poi entra. Prendi dall'inventario la sfera magnetica, punterà in una zona precisa, scava con il badile in quel punto e prendi il pezzo. Torna alla grotta e metti il pezzo sul pannello a sx della porta sigillata, poi metti il coperchio e spingi sul pannello.

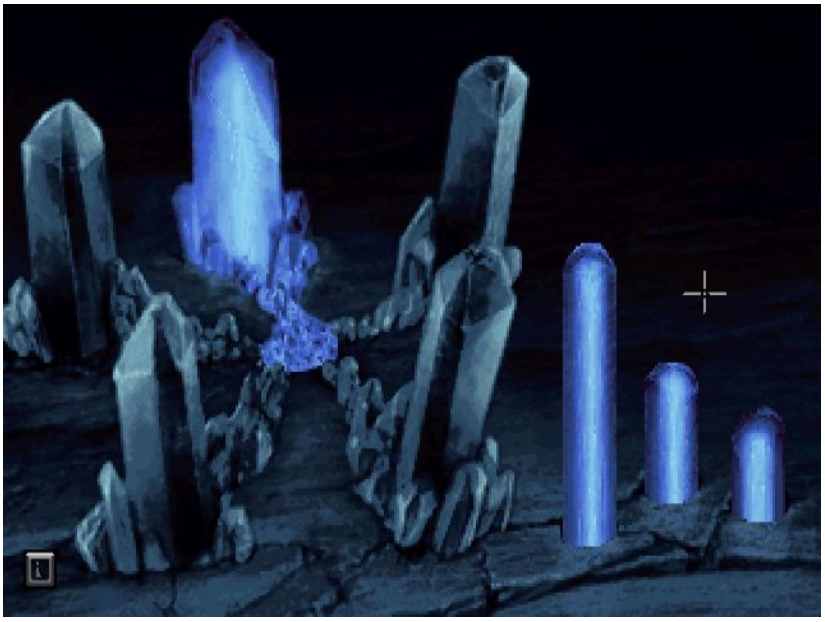
Entra, sei all'interno di una grotta azzurra( Planetario ), prendi gli scettri gemelli ( oro e argento) , prendi l'asta incisa verde, prendi la lastra metallica, osserva la fessura alla parete e la luce debole sul soffitto. Osserva il pulsante a sx della porta. Usa lo scettro d'oro con la luce nel soffitto, compare la mappa della luna. C'è un pianeta grande ( quello dove vi trovate ora voi) e due lune, una

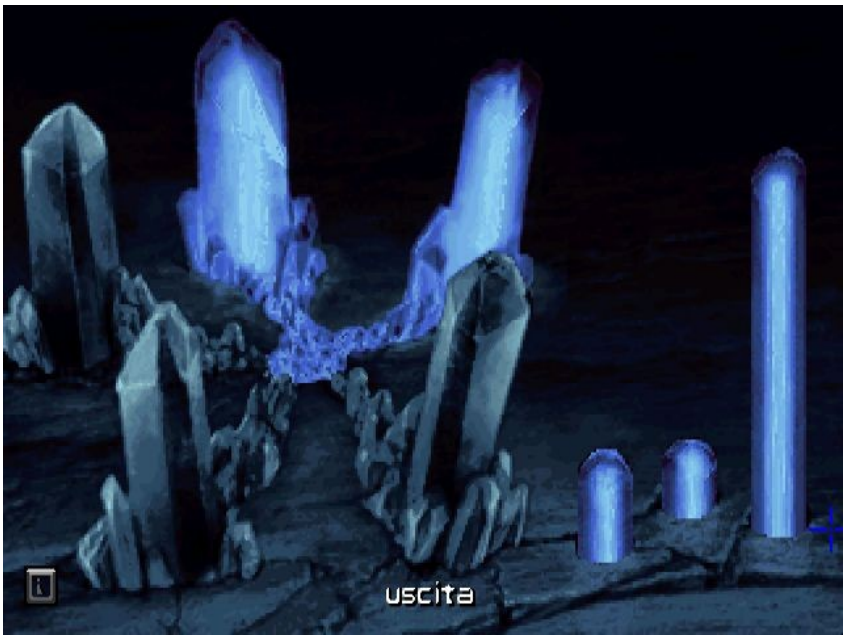
piccola e una grande. Lo scettro d’oro muove la luna grande , quello d’argento muove la luna piccola. Devi creare un’eclisse con la luna piccola tra il pianeta e la luna grande, così:

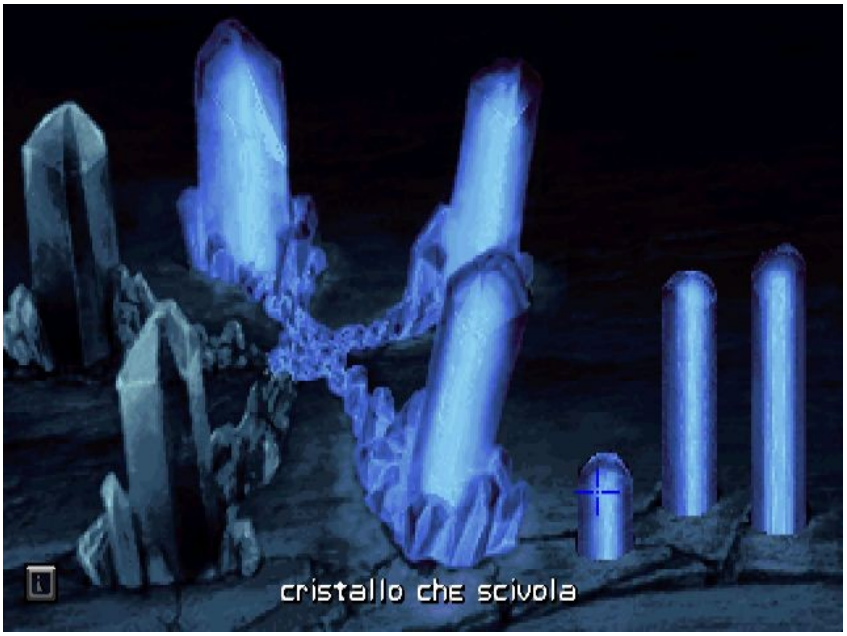


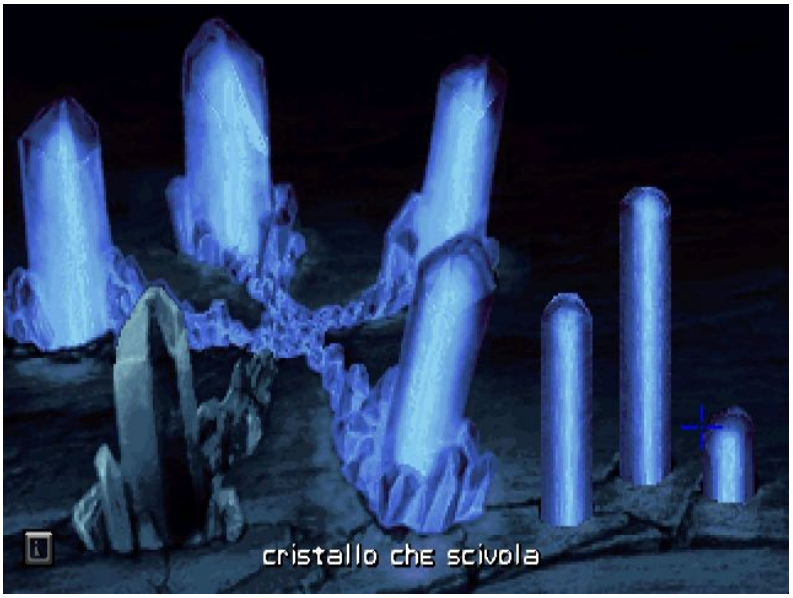

Filmato. Sei imprigionato all’interno del planetario, spingi il pulsante a sx della porta ed esci, vai allo strano aggeggio, regola la lente e crea un ponte di luce ( ora hai due ponti di luce ). Torna al Nexus e poi vai al Tunnel buio e al pannello di cristallo, infila l’asta luminosa che hai nell’inventario in uno dei buchi a dx, automaticamente si alzano anche altre due aste dai rimanenti buchi, queste aste le puoi muovere sia verso il basso che verso l’alto. A sx del pannello ci sono 5 cristalli di cui quattro accesi e uno spento. Devi muovere le aste a dx in modo che si accenda anche il quinto cristallo. Se clicchi sui cristalli accesi essi si spengono automaticamente, li puoi riaccendere muovendo le aste a dx.Io ho spento tutti i cristalli e poi li ho riaccesi tutti così:

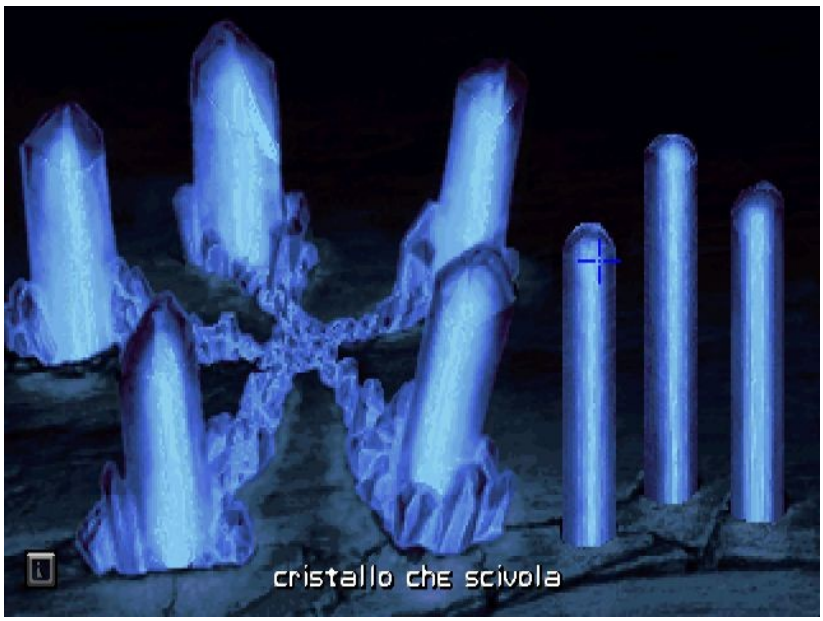




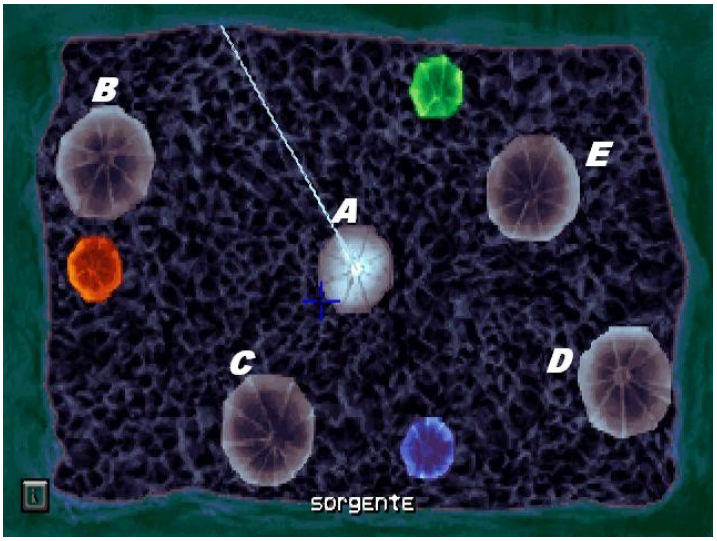

uscita

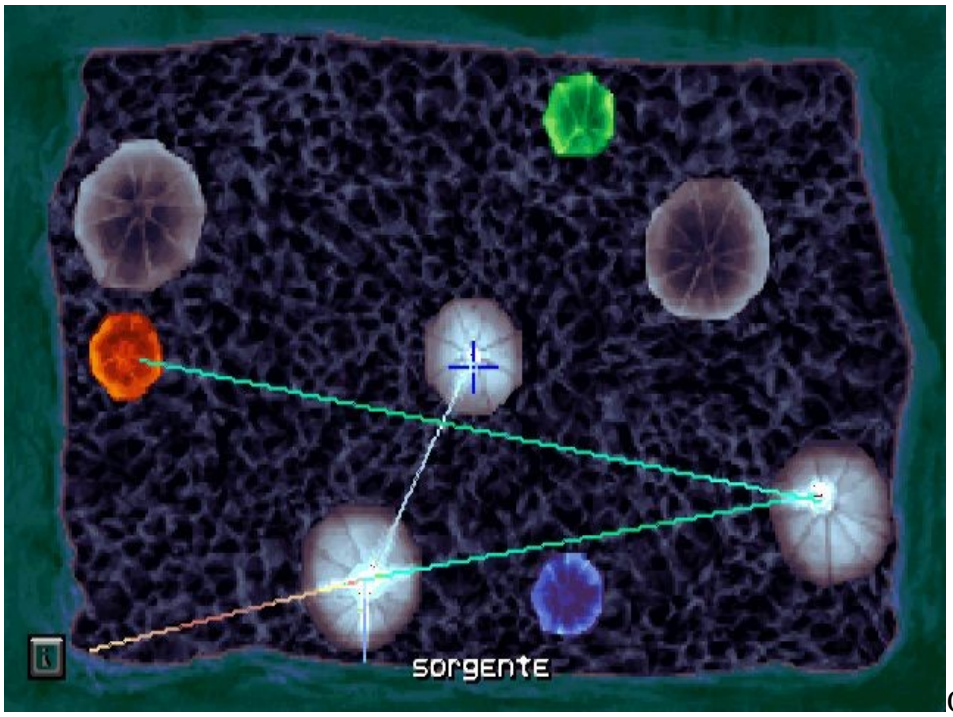

cristallo che scivola



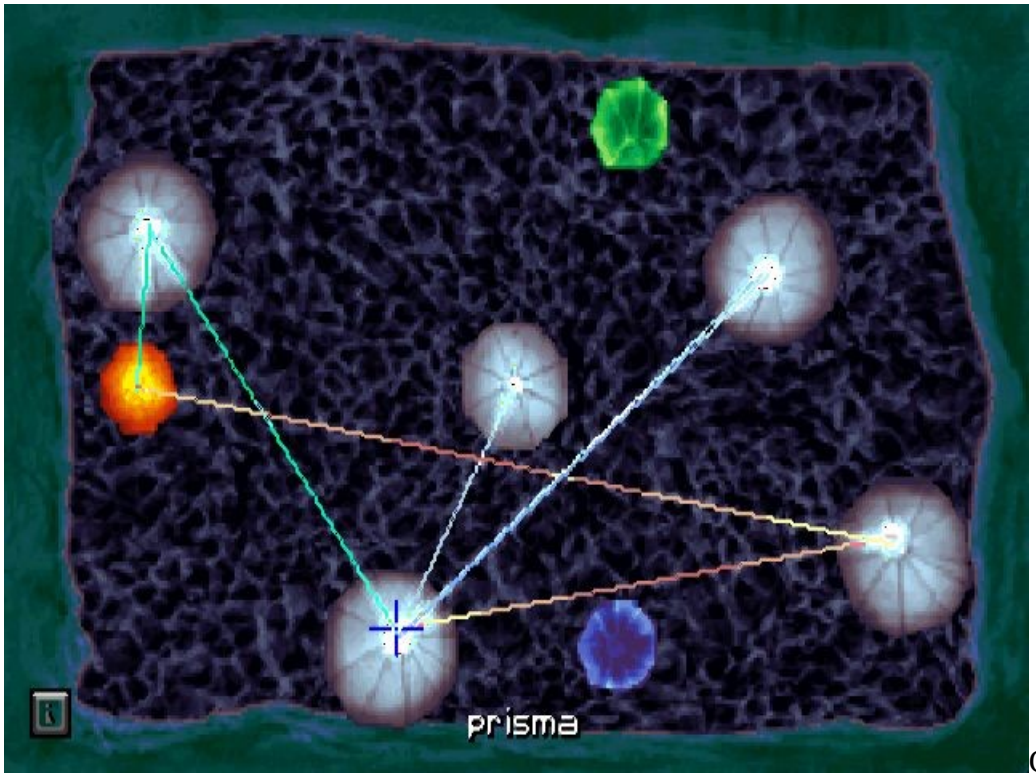




Vai al Nexus e apri la porta sigillata a sx della colonna posizionando i pulsanti come i simboli dell'asta incisa verde, prendi il tram ( Tram della Tomba ). Esci dal tram e segui il sentiero, osserva le due lune e usa il badile in terra, entra nella tomba, metti il cristallo blu che hai nell'inventario nel buco ch4e c'è nella parete. Esci e segui ancora ilo sentiero a dx della tomba. Regola la lente ai piedi dello strano aggeggio  crea un altro ponte di luce ( ora sono 3 ). Poi vai a dx, dentro la caverna e poi alla piattaforma, incontri di nuovo Brink che lavora ad uno strano macchinario , parla con lui. Torna indietro, accanto all'ingresso della tomba, a sx, togli la polvere dalla roccia e metti in risalto una lente. Torna al Nexus. Vai alla porta sigillata a dx della colonna, usa la zanna che hai nell'inventario sul pannello dei pulsanti, unisci il filo che hai nell'inventario con il pannello e le scintille li a terra. Osserva con la lente l'asta incisa verde e posiziona i pulsanti del pannello in quel modo. Entra e vai a dx, chiama il tram ( tram della Mappa ). Vai diritto al bordo, poi leggermente a dx (APERTURA ) osserva tutto e torna indietro. Ora vai a dx della Caverna, vai alla Fossa e poi al Pozzo, osserva il pannello. Devi posizionare  i pulsanti di tutte le aste, una per una…ti compariranno delle immagini di luoghi in cui sei già stato ( ecco perché si chiama sala delle Mappe!). Ora entra nell'apertura alle tue spalle. Devi creare un ponte di luce  come nei precedenti luoghi, posiziona la lente e poi tieni premuto il pulsante, ma non succede niente. Apri il pannello. Devi fare in modo che tutti i pianeti siano attraversati da dei raggi. Devi fare così:

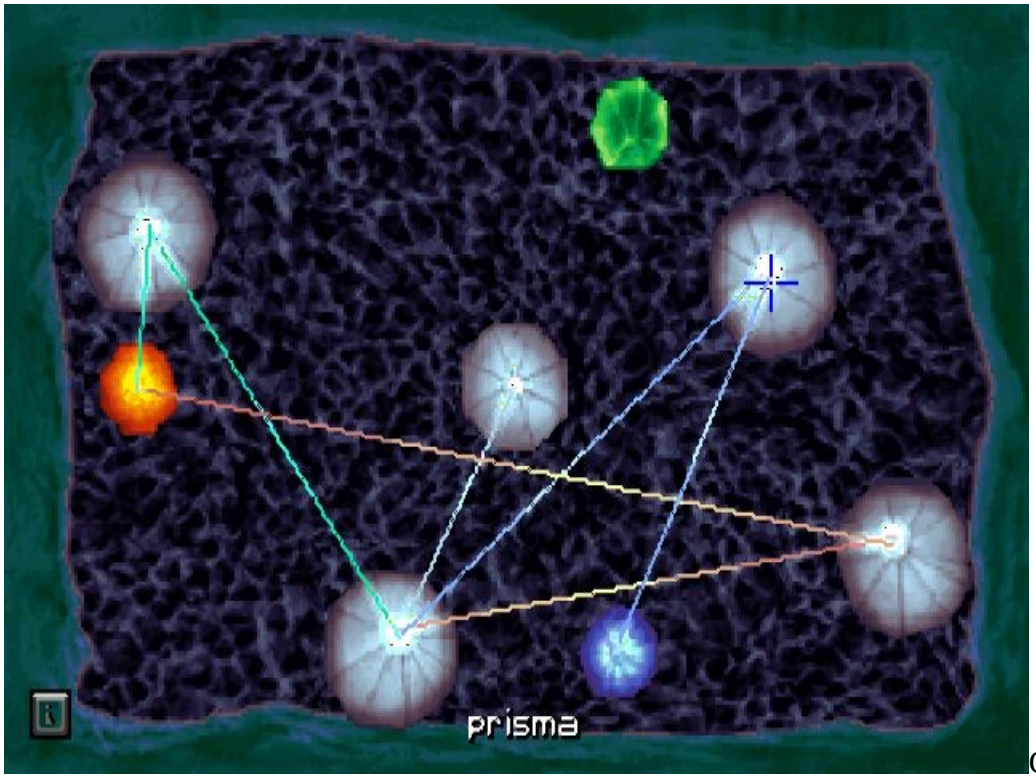


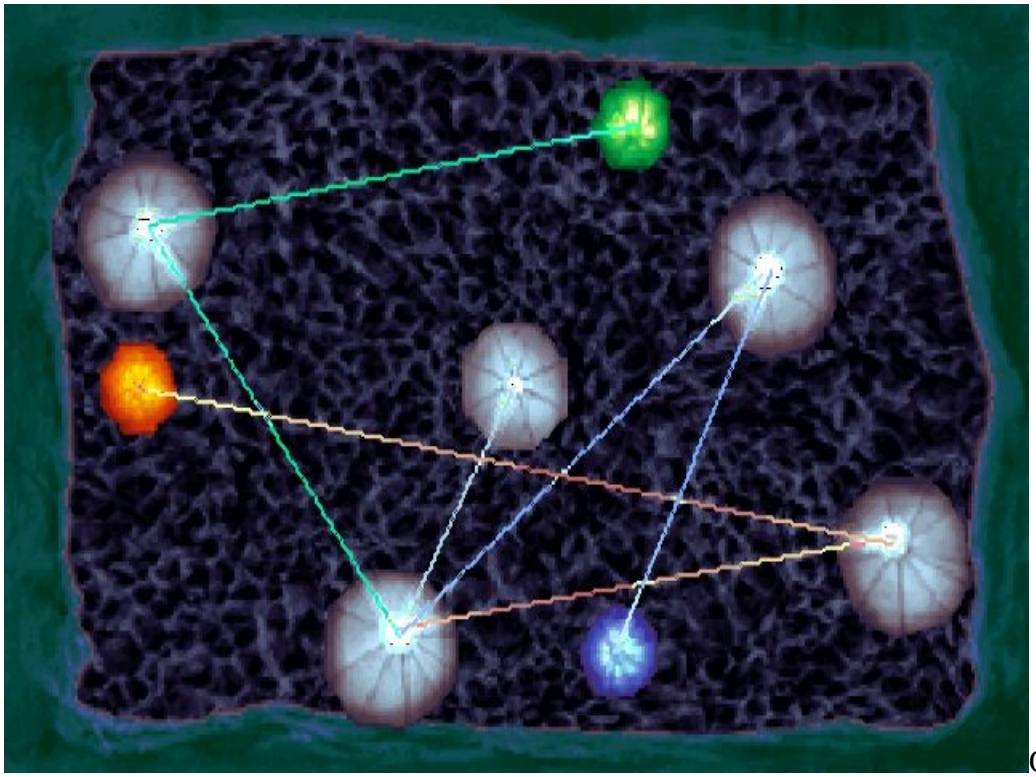

CLICCA TRE VOLTE IL PIANETA A



CLICCA TRE VOLTE IL PIANETA  C



CLICCA UNA VOLTA IL PIANETA E

CLICCA QUATTRO VOLTE IL PIANETA B

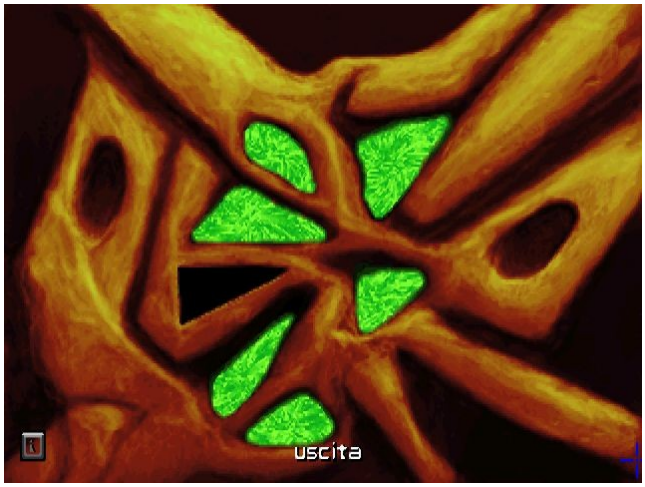
Torna al planetario e posiziona la luna piccola tra il pianeta e la luna grande usando lo scettro d'argento su di essa.

Vai alla tomba ed entra, sulla pedana ora c'è una statua aliena, toccala e poi sali sulla pedana, la pedana scende nella Cripta, vai a sx e osserva le ossa accanto alla porta sigillata. Dal pannello cade un cristallo che farà riprendere vita ad una bestia aliena, questa ti impedisce di avvicinarti alla porta. Usa un cristallo che hai nell'inventario sull'altro mucchio di ossa. Ridonerai vita ad un altro animale. Le due bestie si scontreranno e moriranno entrambe. Usa l'asta incisa gialla ( l'unica che ha 5 elementi) sulla fessura a dx della porta. Entra e avanza fino alla piramide, chiama con il Pen Ultimate la Robbins. Filmato. Vai alla biblioteca ma la Robbins non c'è. Vai da Brink alla guglia della tomba e parla con lui. Torna indietro alla caverna e usa la torcia sul soffitto, i pipistrelli scapperanno facendo scappare anche Brink, torna dov'era lui e prendi in terra i cristalli della vita, parla di nuovo con Brink che nel frattempo e tornato indietro.

Vai alla guglia della Mappa, entra nella sala delle mappe e poi a sx nel Pozzo, poi al Salone e poi a sx nella Tana. La Robbins è stata catturata da un enorme ragno ed è imprigionata in una ragnatela, parla con Brink che cercherà di distrarre l'enorme ragno. Vai a dx ed entra nella Porta, vai alla cascata e sali sopra la grossa pietra, l'acqua scenderà dalla grata con molta forza, ma serve un peso sulla pietra uguale al tuo. Rovescia il masso lì accanto sulla pietra e torna alla tana e parla con Brink. Il ragno viene attirato da Brink e la Robbins aprirà una grata accanto a lei. Filmato.

Esci e vai alla guglia del Museo e dai lì nella stanza dove ci sono i cristalli della vita dentro al contenitore, prendine un po' e poi torna alla tromba e da qui alla cripta, usa l'asta incisa gialla ( quella con cinque elementi ) sul pannello della piramide e poi i cristalli sulla salma aliena. La Robbins, che nel frattempo ha imparato a decifrare il loro linguaggio ti permetterà di parlare con lui. Esaurisci tutti gli argomenti. Esci dalla cripra e poi dalla caverna e vai all'APERTURA, osserva lo Stano Campo e mostra alla Robbins la tavola che hai nell'inventario, emergerà un'isola dal mare. Vai nell'isola ed entra nell'apertura e prendi la lastra di metallo ( ora nell'inventario ne hai 4 ),

torna alla caverna , ci sarà una scossa di terremoto. Vai alla guglia del Planetario e poi a dx alla crepa, Trovi Brink che ha una mano incastrata nella fessura della parete, usa la mandibola su Brink. Torna al Nexus e vai all'ALCOVA, metti le quattro lastre metalliche negli spazi. La porta si apre, entra e prendi il tram ( tram della Cattedrale ). Arrivato a destinazione entra nella porta, osserva gli strani oggetti e le console, soprattutto quella in basso dello schermo.




Negli spazi vuoti a sx e dx vanno messi due cristalli della vita, in mezzo, un oggetto che non hai ( se nell'inventario non hai più cristalli devi tornare al tram del museo e andarli a prendere nel contenitore). Torna alla guglia della tomba, vai alla cripta a parlare di nuovo con la salma aliena, l'oggetto che manca alla console del laboratorio è un pezzo di OCCHIO, ma non ti dice dove trovarlo..ti darà un'asta incisa azzurra ( INCISIONE DEL CREATORE ), prendila e torna al Nexus e poi al tram della Cattedrale. Vai al Laboratorio, Sali a dx fino in alto, osserva tutto. Quando sei in cima vedrai l'aggeggio per creare un ponte di luce, togli il nido d'uccelli dalla lente, posizionala e premi continuamente il pulsante . Vai alla guglia della Mappa, osserva con la lente l'asta che ti ha dato l'alieno e riproduci i simboli sul pannello, comparirà il luogo dove si trova il pezzo di occhio per la console. Vai a sx (Fosso ), entra nel salone, poi a sx nella Tana. Vai a dx ed entra nella porta. Sei sulla spiaggia, davanti a te , sullo scoglio prendi il pezzo di occhio e poi torna al laboratorio. Filmato. Metti il pezzo di occhio nella console, ma Brink ti ha portato via i cristalli ( se torni nella stanza dove c'è il contenitore di cristalli lo troverai vuoto!!). Riprendi il pezzo di occhio dalla console e vai alla guglia della Tomba e parla con Brink, metti il pezzo di occhio nel suo macchinario. Filmato. Prendi di nuovo il pezzo di occhio e i cristalli della vita, torna alla guglia della Cattedrale e poi al laboratorio, metti i cristalli mancanti e il pezzo d'occhio nella console, parla con la Robbins. Ora la Robbins azionerà i comandi di controllo della " macchina" dove convergono tutti i ponti di luce che hai azionato. Sali in alto e cerca di andare verso la macchina passando dal ponte di luce, ma un mostro alieno te lo impedisce. Disattiva il ponte di luce premendo il pulsante del pannello e il mostro precipiterà nel vuoto .Riattiva il ponte ed entra nella " macchina" ( OCCHIO) e poi entra nella sfera luminosa ( PORTONE).

Assisti al bellissimo finale a sorpresa!!!

NB: Consiglio di guardare tutto fino alla fine dei titoli di coda!

# SOLUZIONE DI LORETTA