

## Guía para The Dig

### El asteroide Atila

Usa el intercomunicador para comunicarte con Miles, y pídele que despliegue el "cerdo volador" rumbo a Atila. Ve a donde se encuentra, y abre su compartimento para recoger las herramientas que contiene, las bombas y la llave de armado de éstas.

Habla con tus compañeros (incluyendo en remoto con el comunicador) para obtener información sobre la colocación de las bombas. En el segundo cuadrante, usa el taladro para despejar un punto de colocación de la bomba, y actívala. Haz lo mismo en el tercer cuadrante, usando previamente la pala para retirar la piedra del lugar adecuado para colocar la carga beta.

Retírate a la posición del transbordador, e informa a Borden de que las bombas están listas.

Tras la cinemática, y una vez en el interior de la grieta de Atila, empuja la placa metálica, y usa el taladro en los demás salientes de la grieta para despejar más placas. Empújalas todas, y pasa por el hueco que se abre.

Ve hacia el pedestal, recoge las placas metálicas y colócalas en su posición: comienza el viaje.

### En otro planeta

Hay tres puntos marcados con un símbolo de interrogación como únicos lugares en los que empezar a investigar.

En uno de ellos encontrarás los restos de una nave espacial. En su interior, recoge un cable que cuelga de la estructura, y la extraña barra que aparecerá tras la aparición fantasmal. Dispone de cinco símbolos geométricos, aunque no se puede examinar de cerca.

En este mismo lugar, abre el cofre y recoge el dispositivo señalador. Gracias al dispositivo señalador, usa la pala para conseguir un brazalete extraño en otro de los lugares a investigar. Si vuelves a usar el dispositivo señalador, éste indicará tu dirección: el brazalete podrá ser una buena forma de encontrar cosas, si es necesario.

En otro de los lugares a investigar, en el que hay unas tumbas, usa la pala en ellas para obtener una mandíbula de dientes muy afilados, y un gran colmillo.

De vuelta al punto donde comenzaste, vuelve a aparecer el fantasma: quieres excavar en el suelo en el punto señalado por éste, pero Brink te sustituirá. Como resultado, caerá hacia su muerte.

### El nexo

El nexo incluye varias puertas cerradas, y un punto con una rampa y un túnel abierto que llevan a dos lugares a explorar. También encontrarás una placa metálica similar a las de Atila, y un lugar en el que colocarla, junto con otras tres: ya tenemos una misión, que será encontrarlas.

En el nexo, también encontrarás una barra similar a la anterior, aunque en este caso con cuatro símbolo geométricos, y que puedes examinar para verla de cerca (los símbolos y sus colores son aleatorios en cada partida). Examinando los paneles que hay junto a cada puerta cerrada, parece claro que se pueden abrir con una combinación como la de las barras. Sin embargo, antes de probarlo, descendemos por la rampa situada en la parte inferior de la pantalla en la que vemos el túnel oscuro.

Llegas a lo que parece una estación energética, pero averiada: mirando al fondo, veremos una lente desconectada. Vemos un panel de mando que, al activarlo, activará un robot trapezoidal. Al lado hay un panel con varios botones que permiten dibujar combinaciones de colores que, en realidad corresponden a la programación de los movimientos del robot. Debemos acertar con la combinación correcta para que el robot recoja la lente y la coloque en la punta energética en la que debería estar (es obvio el lugar mirando al fondo).



Tras lograrlo, abre el panel de la maquinaria central para llevarte el triángulo de luz azulada: vemos que al hacerlo se apaga la sala, lo que parece indicarnos que es una especie de batería energética.

Con la energía activada, usamos la combinación geométrica de la barra en los distintos paneles, hasta encontrar con la puerta que la abrirá. Entramos por ella, y encontramos un sistema de transporte que nos llevará fuera del nexo.

## El museo

Sal del transporte, y fíjate en una puerta que no Low no puede abrir por sí solo (una pista evidente). Continúa adelante y contempla cómo una especie de serpiente marina devora a un animal. Fíjate en que puedes examinar un fósil en el terreno, en esa misma zona: será importante dentro de poco. Ascende por el camino, y la aparición nos hace notar el objeto extraño: un panel de control. Pulsa de forma continuada el botón y se activa un puente de luz (si falla, hay que pulsar la lente para ajustarla, y volver a probar con el botón, repitiéndolo si fuera necesario).

Sigue camino arriba hasta llegar al museo: en la primera sala hay una especie de pantallas que muestran unas diapositivas. Contéplalas todas: son pistas de futuros puzzles del juego, si bien bastante crípticas. En algún caso, Low hará algún comentario que servirá de pista. Lo que intentan representar es lo siguiente:

- Lo que parece ser un eclipse, relacionado con un enterramiento.
- Un explosivo muy potente usado por los alienígenas.
- Unos cristales parecen devolver la vida a los muertos.

En esta zona encontrarás otra barra de símbolos geométricos, una tablilla extraña y unos cristales verdosos (“cristales de vida”, si aceptamos lo visto en una de las pantallas interactivas del museo). Un pasadizo en la zona izquierda te permite llegar hasta donde está Maggie. Habla con ella, y después regresa al nexo.

## **El milagro**

De vuelta al nexo, usa la combinación de la segunda barra para abrir otra puerta. Lamentablemente, en esta nueva zona el transporte no funciona, como podrás comprobar si pulsas el botón para llamarlo. Toma nota de ello para más adelante. Vuelve al nexo, y usa un cristal sobre Brink... que resucita. A partir de ahora, te seguirá, así que aprovecha para regresar a la zona del museo donde estaba la puerta que no podías abrir solo. Entre los dos, la abris y allí encuentras un suministro aparentemente ilimitado de cristales de vida. También encontrarás lo que parece el objeto explosivo descrito en el museo.

Regresa al lugar en el que viste a la serpiente marina. Volverá a aparecer y engullirá a otro animal, escupiendo sus restos. Si examinas el agua, en teoría podrías zambullirte, pero es demasiado peligroso mientras no te deshagas de la serpiente. Hora de ponerse a ello.

En este momento, Brink desaparecerá sin avisar, pero no es momento de preocuparse de buscarlo.

Usando un cristal de vida, podemos resucitar a la especie de tortuga devorada por la serpiente marina, pero se descompondrá de inmediato: es necesario reconstruir correctamente su esqueleto. Para ayudarnos, podemos usar como guía el fósil cercano. Cuando esté reconstruido sin errores, coloca la bomba en su cuerpo (Low se negará si la reconstrucción es errónea, lo que nos servirá de pista para saber si lo hemos hecho bien).



Con todo preparado, usa un cristal de vida sobre el animal y la serpiente aparecerá de nuevo, aunque esta vez se llevará una buena sorpresa. Despejado el camino, zambúllate en el agua, y en la cueva encontrarás la segunda placa metálica y otra barra de símbolos geométricos. Con ello, vuelve al nexo, coloca la segunda placa y prueba la combinación de esta barra para abrir una tercera puerta. En este caso, sí se podrá usar el transporte para acceder a una nueva zona: el planetario.

## El Planetario

Sal del transporte y dirígete por el camino hacia la cumbre. En este caso, el camino está cortado, y caerás al mar salvo que saltes en el momento adecuado, aprovechando el momento en el que el mar sube: salta cuando escuches el ruido de que el agua empieza a ascender.

Vuelve a pulsar el botón y ajustar la lente si es necesario para activar un segundo puente de luz.

Sigue hacia la grieta, y encontrarás una barra de cristal azul brillante.

Aunque el primer impulso sería seguir investigando en esta zona del planetario en el que estás, lo mejor es regresar al nexo para obtener la pista necesaria para resolver uno de los puzzles más difíciles del juego, el del eclipse.

¿Recuerdas que en la segunda puerta abierta en el nexo el transporte no funcionaba? Si entras por el túnel oscuro del nexo, llegarás a una zona con una esclusa. Pulsando repetidamente el botón lograrás acceder al interior de una especie de sala de control, en cuyo centro hay un panel con cristales: cuatro activados y uno apagado. Al insertar la barra azul que acabas de encontrar, aparecerán otras dos. Ahora debes manipular las tres barras, subiéndolas y bajándolas para lograr activar el cristal apagado. Haz clic en él para que se active, y nota que brilla un poco sobre todo en su parte superior. Si mueves un cristal, ese brillo irá a más o a menos. Intenta mover cada barra hasta que llegues al punto de máximo brillo: cuando lo logres con las tres barras, el cristal se activará y con él lo hará el transporte que antes no funcionaba.

Regresa al nexo y usa el transporte recién activado. Llegarás a una zona nueva, en la que si bien podrás excavar para acceder a una tumba, no podrás avanzar mucho por ella aún, así que lo mejor es seguir a la derecha para llegar al nuevo puente de luz.

En este caso, está estropeado: retira el panel y tendrás que resolver uno de los puzzles más complejos del juego, girando prismas para conectar haces de luz con los colores correspondientes en cada punto. La secuencia correcta es la siguiente:

Tres clics en el prisma fuente (el del rayo) para que el rayo apunte al prisma inferior izquierda. Tres clics en el prisma inferior izquierda, cuatro clics en el prisma superior izquierda y un clic en el prisma superior derecha. Cuidado con hacerlo bien a la primera porque el puzzle no se resetea.

En el mismo lugar donde está el mecanismo del puente de luz hay un grabado importante sobre la roca, porque nos dará la pista concreta para resolver el puzzle del eclipse que nos encontraremos muy pronto:

Al mirar de cerca el grabado, podemos ver la posición del planeta y sus lunas para provocar el eclipse que se nos indicó de forma bastante críptica en el museo.



Ya podemos volver a la zona del planetario para resolver el puzzle del eclipse:

En la zona de planetario, hay un acceso al que no podemos acceder porque nada más llegar vemos como un pequeño animal se lleva una pieza necesaria para usar el panel de apertura de la puerta. La única opción es intentar capturarlo. Todo lo necesario para la trampa que se puede preparar está en ese mismo lugar.

Recoge la clavija y úsala en el agujero de la rueda. Apoya el gancho en la clavija. Recoge la caja torácica y úsala en el otro extremo del gancho. Usa la barra en la caja torácica para levantar la trampa.

Para que capturar al animal, hurga en el agujero junto a la puerta para que salga. Rodea al animal yendo por la derecha y regresando después rodeando la rueda, de forma que te acerques a él para que huya en dirección a la trampa. Una vez atrapado, usa en él el brazalete y después libéralo. Usa el dispositivo señalador, utiliza la pala para agrandar el agujero por el que ha huido, y en la cueva a la que accedes usa de nuevo el dispositivo señalador. Cava en el punto señalado y recoge la pieza, que tiene forma de tubo. Vuelve junto a la puerta, colócala en su sitio, luego la tapa que estará en el suelo, y abre la puerta.

Dentro de la sala, que es el planetario en sí, encontrarás otra barra con símbolos geométricos que pronto nos permitirá abrir una nueva puerta en el nexo. Recoge la tercera placa metálica, y los dos cetros, el de oro y el de plata. Apunta al techo con uno de ellos para activar el planetario.

Con el cetro de plata puedes hacer girar la luna pequeña en torno a la luna grande. Con el cetro de oro, puedes hacer girar la luna grande combinada con la pequeña en torno al planeta. Ahora debes reproducir el eclipse según la imagen que viste en el grabado de la roca, en la posición siguiente:



Sabrás que lo has hecho bien cuando salte una cinemática distinta a la que aparece cuando la combinación no es la correcta. Abandona el planetario pulsando el botón, y regresa al nexo para colocar la nueva placa y abrir otra puerta más.

## **El Mapa**

La puerta que se debería abrir con la combinación de la barra recién recogida no lo hace. Usa el colmillo para abrir el panel, y conéctalo con el cable. Ahora conecta el otro extremo con la fuga de energía que hay en el suelo. Con la puerta ya abierta, dirígete al transporte para ir a la nueva zona.

Sube a la caverna, crúzala y llegarás a la sala del mapa. Usando las combinaciones que ya tienes, verás una especie de hologramas con pistas sobre lugares, entre ellos una tumba que debería ser nuestro próximo objetivo. Salimos por el acceso de la sala del mapa que no hemos usado para poder activar un nuevo puente de luz. Podemos usarlo para ir a la parte de la tumba (en la que estaba el grabado del eclipse).

## **La Tumba**

Ahora podrás ver el eclipse. Busca una piedra suelta que podrás retirar con la pala para entrar en la tumba. Busca también una zona con un poco de tierra suelta, que podrás retirar para que entre luz en la tumba.

En el interior de la tumba, usa la batería azul en el agujero de la pared para iluminar la sala. Fíjate en la losa con unas marcas. Al situarte sobre ella, se activará un pedestal que te permitirá descender, aunque en cuanto abandones la losa marcada ésta desaparecerá. Usa la barra sobre la losa para mantenerla apretada. Toca la especie de estatua sobre el pedestal, y súbete a él para descender.

Avanza hacia la izquierda hacia una puerta cerrada. Al acercarte, la caída de un cristal de vida resucitará a un animal guardián. Usa un cristal sobre el esqueleto que tiene al lado para resucitar a otro: contra toda lógica, ambos guardianes se enzarzarán entre ellos, dejándote el paso libre. Usa la barra con cinco símbolos en el panel junto a la puerta, y avanza hasta la pirámide. Vuelve usar la misma barra en el panel de la pirámide para que ésta se desvanezca, y usa un cristal de vida sobre el cadáver del alienígena. Habla con él, pero como era de esperar no entiendes su lenguaje.

Comúnicate con Maggie, y casualmente en este punto ya ha descifrado el idioma. Pero en este punto un animal la ataca y deberás rescatarla. Tendrás que buscar a Brink para que te ayude.

## **El rescate**

Ve a la zona de la tumba, y subiendo por la parte derecha desde el puente de luz, te encontrarás a Brink. Se negará a ayudarte digas lo que digas. Vuelve a la caverna situada justo al lado de la posición de Brink, y utiliza la linterna sobre los nidos de la especie de murciélagos que hay en ellos. La desbandada provocará que Brink huya. Aprovecha para hacerte con los cristales de vida que ha estado guardando y que están en el suelo, y ahora le podrás exigir que te ayude para devolvérselos.

Regresa con Brink a la caverna en la zona del mapa. Por la parte izquierda de la caverna encontrarás el nido del arácnido que ha atrapado a Maggie. Habla con Brink para que distraiga al bicho, y dirígete a la derecha. Sube a la cascada, y usa la pala sobre la roca para desviar el agua. Regresa al nido, habla con Brink para que cambie de posición y con Maggie para que abra la rejilla.

Brink se larga, y te deja con Maggie.

## La cuarta placa

Sal con Maggie del nido en dirección al transporte, pero sal por el acceso (cueva) que está un poco a la derecha del acceso al punto de transporte. Allí hay un panel con luces verdosas, que no parece hacer nada. Habla con Maggie, en concreto sobre la tablilla, y al manipular el panel aparecerá una isla. Accede a su interior para encontrar la cuarta placa metálica, que da acceso a la última puerta sin abrir del nexo.

Tras el pequeño terremoto, Brink te pide ayuda y te dice que está atrapado en una grieta, explicándote dónde se encuentra. Ve a la zona del planetario, en la parte superior de la derecha donde estaba la barra azul.

Libera a Brink del único modo posible -cortándole la mano con la quijada-, y regresa al nexo. Usa la última placa metálica para abrir la puerta. Brink vuelve a irse. Entra por la nueva puerta, y usa el transporte.

## El templo

Llegas al laboratorio, en el que hay una gran máquina. Fíjate en la consola de la parte inferior. Parece faltarle una pieza, y necesita dos cristales de vida. Habla con Robbins, quien sugiere hablar con el alienígena de la tumba para obtener respuestas.

Sal del laboratorio por la parte superior para poder activar el último puente de luz. Deshazte del nido para despejar la lente, y actívalo.

En este punto, si necesitas cristales de vida regresa a la zona del museo en el que había el suministro ilimitado tras la puerta abierta con la ayuda de Brink. Ve hasta la tumba, abre la pirámide y vuelve a resucitar al alienígena. Esta vez, con ayuda de Maggie, podrás entenderle y obtener un montón de información. También te entregará una nueva barra, que usada en el mapa mostrará la ubicación de la pieza faltante: está, cruzando el nido del arácnido, y accediendo a la playa bajo la cascada, en una roca en la parte derecha.

De vuelta en el laboratorio, y a punto de activar la máquina, reaparece Brink y te quita todos los cristales.

Retira la pieza de la consola, y ve con Brink, que ya ha puesto a punto la máquina en la cueva sobre la zona de la tumba. Haz un trato con él: pon la pieza en la ranura de la máquina, que creará dos cristales. Como los necesitas, te los quedas y, al sacar la pieza que también necesitas, Brink te ataca.

Nota: para conseguir el final secreto “malo”, antes de seguir adelante vuelve a usar la máquina para conseguir otro cristal y tener tres. Llegado el momento, NO respetes la promesa que pronto le harás a Maggie.

## **El Ojo**

Vuelve a la consola del laboratorio y coloca los dos cristales y la pieza. Habla con Maggie sobre la máquina, y ésta se hace cargo de los controles. Entonces, pasa lo inevitable.

En este punto, obtendrás el final “bueno” respetando la promesa de Maggie, y el “malo” usando un cristal de vida sobre ella.

Asciende por el laboratorio para ir hasta el puente de luz. Para deshacerte del animal, simplemente desconecta el puente usando el mismo botón con el que lo activaste en su momento. Vuelve a activarlo, ve a la zona central para acceder al Ojo... y disfruta del final del juego.