

## L'espace et l'astéroïde

Utilisez votre boîtier de communication : appelez Miles et parlez-lui du module volant. Une fois déployé, cliquez dessus. Lorsque vous arrivez sur le satellite, ouvrez le module et prenez-y les mines, le foreur à gravité zéro et la pelle, objet ô combien important, vous le verrez par la suite. Allez dans l'espace sur le quart numéro deux et utilisez le foreur sur la surface-cible. Placez une des deux bombes à cet endroit, activez-la avec la clé d'armement, puis retournez dans l'espace. Allez dans le quart 3, utilisez votre pelle sur le rocher et placez la deuxième bombe que vous devez activer, toujours avec la même clé. Allez dans l'espace puis retournez à la navette. Utilisez votre interface de communication et parlez à Borden.

Descendez dans la crevasse. Sur les murs, vous apercevrez d'étranges reliefs. Utilisez votre foreur sur les trois trucs, puis appuyez sur les quatre plaques métalliques. Entrez dans celle qui est située le plus en bas possible. Avancez vers l'ouverture qui vous fait face. Prenez les quatre plaques, approchez du centre de la pierre, et amusez-vous à un jeu de "tangram" très simplifié, en plaçant les parties que vous venez de ramasser dans le carré.

## Une planète inconnue

Allez vers la droite, vous constaterez que vous pouvez visiter trois sites abandonnés et en ruines. Allez vers celui qui est le plus à gauche. Entrez dans le vaisseau par l'ouverture béante. Ouvrez le coffre, prenez-y l'objet, puis tirez sur le fil de fer. Prenez, pour de bon cette fois, le fil de fer et la baguette qui viennent d'apparaître après la venue de la créature. Allez dehors, sur le deuxième site, celui du milieu. Utilisez votre pelle sur la tombe, prenez la mâchoire et la défense. Allez vers le troisième et dernier site, puis utilisez l'objet trouvé dans le coffre (serait-ce un clin d'oeil à Indy 4, avec le détecteur d'orichalque ?). Utilisez la pelle sur le sol et prenez le bracelet. Revenez à votre point de départ et utilisez la pelle sur le petit trou. On commence à comprendre pourquoi ce jeu s'appelle "The Dig".

## Le Nexus

Vous voilà seul avec un cadavre sur les bras. Vous vous trouvez dans un couloir circulaire. Faites le tour en partant d'un côté ou de l'autre. En chemin, ramassez la plaque triangulaire et la baguette. Vous avez dans doute également remarqué plein de portes fermées. Pour le moment, allez vers l'intérieur du cercle par le chemin qui descend en face du couloir sombre. Utilisez le panneau de contrôle qui dirige un treuil.

4 des plaques permettent de diriger le robot et la touche du milieu (la rouge) actionne la prise de l'objet. Les 2 autres plaques servent à tout effacer.

Pour remonter la lentille : 5 violets - 2 jaunes - 1 rouge. Appuyez ensuite sur le bouton triangulaire à gauche de la salle.

Pour mettre la lentille en place (effacez d'abord la séquence précédente) : 5 violets - 4 bleus - 1 rouge.

Sortez de cet écran et appuyez sur le bouton triangulaire. Avant de sortir de cette pièce, appuyez sur la dalle au centre de l'autel et prenez le cristal bleu. Examinez la baguette que vous venez de ramasser et notez les couleurs et les formes géométriques. Appuyez sur le panneau de contrôle de la porte la plus proche du couloir que vous venez d'emprunter, un peu à gauche.

Il suffit de reconstituer le code que vous venez de voir sur la baguette violette en appuyant sur les différents boutons. Lorsque vous aurez reproduit la formule, vous sortirez de cet écran et la porte s'ouvrira. Entrez et appuyez sur le bouton de la forme tétraédrique. Prenez le tram qui vient d'arriver.

## Le musée

Descendez les marches et allez dehors. Montez sur le chemin. Regardez l'étrange appareil, appuyez sur le bouton et laissez-le enfoncé. Si une ligne devient lumineuse et atteint le centre du diagramme, vous avez gagné. Sinon, déplacez la lentille qui se trouve juste à côté. Il est possible de l'orienter dans trois directions différentes

(cette manipulation est à refaire sur chaque appareil rencontré au cours du jeu).

Prenez le pont lumineux et allez voir ce qui se passe au centre. Revenez. Vous l'avez maintenant compris, il va falloir réitérer l'opération sur les cinq aiguilles pour activer tous les ponts lumineux.

Entrez par la porte triangulaire. Prenez les cristaux verts et la tablette, puis regardez les tétraèdres sombres.

Vous devez en regarder 4. Prenez également la baguette rouge. Si vous passez par la porte à gauche, vous retrouverez Maggie qui étudie les environs, mais elle ne vous suivra pas. Revenez au corps de Brink et utilisez les cristaux verts sur lui. Il va pouvoir vous aider à ouvrir la porte, en bas des escaliers du tram. Revenez à cet endroit, cliquez sur la porte, prenez d'autres cristaux ainsi que la boîte et une bombe, près du mur de droite.

Allez dehors, mais au lieu de monter, dirigez-vous vers l'eau.

## La tortue

Examinez ce qu'il reste de la tortue alien. Il faut réassembler son squelette. Pour vous aider, sachez qu'il y a un fossile dans la salle d'à côté. La capture d'écran ci-dessous montre la tortue reconstituée.



Faites attention à placer l'os reliant la tête au bec dans le bon sens. Une fois le squelette agencé de manière convenable, sortez du gros plan et mettez une bombe sur l'animal.

Utilisez ensuite un cristal de vie sur la tortue.

Plongez dans l'eau, entrez dans la chambre du fond et prenez-y la baguette orange ainsi que la plaque. Revenez dans le couloir circulaire par le même chemin que vous venez d'emprunter. Avec le code de la baguette orange, vous pourrez ouvrir la porte qui se trouve à droite du tunnel sombre.

Entrez-y. Prenez le tram, comme dans l'autre salle.

## Le planétarium

Allez dehors et montez. Pour franchir la falaise, pas de problème : attendez que le bruit se fasse entendre et cliquez sur la falaise. Pour ne plus avoir à subir ce désagrément, utilisez votre pelle sur le rocher. Passez de l'autre côté et refaites le coup de la lentille pour ouvrir un nouveau pont lumineux. Allez vers le plateau, en passant par la grotte, puis avancez vers la droite. Ramassez tout ce que vous pouvez prendre : le bâton, la cage thoracique, le couvercle avec un bouton et le bout de métal (près de la porte). Mettez ensuite ce dernier au centre de la roue, dans le trou. Placez le grand bout de bois sur ce pivot. Placez ensuite la cage thoracique sur le crochet et le petit bout de bois sur ces ossements. Cliquez sur le trou le plus proche de la porte. Vous allez devoir appuyer sur le pivot, mais en contournant la roue tout en longeant le devant de la scène. Sinon, vous devriez recliquer sur le trou.

Une fois que le piège vous a permis de capturer le rat, mettez-lui le bracelet autour du corps et libérez-le du piège.

Utilisez l'objet bleu qui vous a permis de trouver le bracelet et creusez la cave à l'aide de votre pelle. Entrez, réutilisez l'objet et creusez de nouveau à l'endroit indiqué par le détecteur.

Prenez le bout métallique, remontez et utilisez-le sur le panneau de contrôle de la porte. Remettez aussi le couvercle. Appuyez sur le panneau et entrez. Prenez la baguette verte, les sceptres et la plaque. Utilisez le

sceptre d'or sur la petite lumière du haut. Il faut provoquer une éclipse. Placez la grande et la petite lune au nord-est de la planète. Le sceptre d'or contrôle la grande lune et le sceptre d'argent la petite.

Il faut placer la petite lune entre la planète et la grande lune. Vous saurez que vous avez bien placé vos astres lorsqu'une animation sera exécutée.

Sortez en appuyant sur le bouton et, une fois dehors, prenez le bâton. Sortez de cet écran et passez derrière la crevasse. Prenez le bâton bleu. Retournez dans le couloir circulaire. Allez dans le couloir sombre où vous n'avez pas besoin de clé pour entrer, traversez le pont, appuyez une fois sur le premier bouton et deux fois sur le deuxième.

Entrez et regardez le centre de la pièce. Mettez votre bâton bleu dans l'un des trois trous. Vous remarquerez que les cristaux peuvent bouger de haut en bas et de bas en haut. Pour réparer le cristal cassé, il faut cliquer dessus et bouger vos bâtons les uns après les autres, de manière à ce que vous donniez au cristal mort le plus de puissance possible ; la lumière à l'intérieur du cristal mort change légèrement. La position d'un bâton est bonne lorsque le cristal est le plus blanc possible. Sortez de cet écran dans sélectionner d'autres cristaux. Pour sortir, appuyez deux fois sur le bouton qui vous est accessible.

Revenez dans le long couloir circulaire, à gauche de la colonne électrique. Regardez votre baguette rouge pour obtenir le code de cette porte, que vous utiliserez de la manière habituelle sur le panneau. Entrez et appelez le tram.

## La tombe

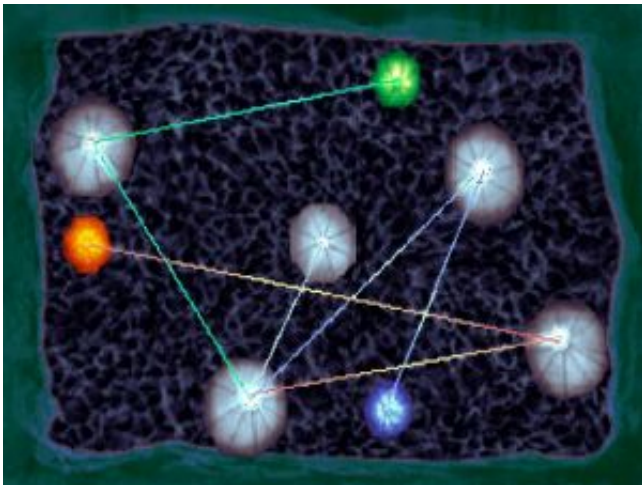
Sortez par la droite. Utilisez votre pelle sur la pierre. Entrez dans le trou, insérez votre cristal bleu dans le trou du mur du fond, puis marchez sur la dalle qui présente un petit dessin. Sans en bouger, mettez dessus le bâton qui vous a déjà servi pour le piège. Sortez. A côté de la tombe, une lumière est apparue. Cliquez dessus. Cliquez ensuite sur la statue. Sortez et montez sur la falaise. Activez la lentille comme d'habitude.

Revenez dans le couloir circulaire, devant la dernière porte qui n'a pas été ouverte. Utilisez le code du bâton vert. Ça ne marche pas. Ouvrez le panneau avec votre défense, utilisez le fil électrique dans le panneau et reliez-le aux étincelles qui jaillissent du sol. Entrez et appelez le métro.

## La carte

Avancez vers le mur du fond. Dirigez-vous vers la caverne à droite, puis vers le couloir du fond deux fois de suite. Vous arrivez dans une salle remplie de végétation, avec un panneau de contrôle sans porte. Servez-vous en avec le code de la baguette rouge pour découvrir une chose capitale. Sortez par la porte du fond, où vous devrez activer la lentille d'une manière un peu spéciale cette fois.

Cliquez deux fois sur le panneau. En cliquant sur les différents cristaux, vous les sélectionnez. En re cliquant dessus, vous changez leur orientation. Orientez d'abord le rayon émetteur central sur le cristal blanc le plus bas. Tournez ce rayon afin que chacun des cristaux non utilisés jusqu'à présent reçoive un rayon de couleur différente. Vous n'avez plus qu'à régler ces trois derniers de manière à ce qu'ils envoient leur rayon de couleur sur le diamant correspondant à sa teinte.



Ensuite, il vous reste à régler la lentille de manière tout à fait classique. Vous pouvez maintenant retourner à la tombe, sans avoir besoin de repasser par le grand couloir. Montez sur le pont lumineux et allez-y.

Montez sur le support triangulaire une fois que vous y serez. En bas, marchez vers la gauche et ouvrez la porte triangulaire. Envoyez un cristal de vie sur le tas d'os de gauche. Mettez la baguette jaune, la première que vous ayez trouvée dans l'encoche à côté de la porte et entrez. Cliquez sur la pyramide. Utilisez encore la baguette jaune sur le panneau de commande, puis un cristal de vie sur l'être. Dites-lui plusieurs phrases. Allez voir Brink, il se trouve dans la montagne, au-dessus de la tombe. Pour remonter, reprenez le triangle volant. Alors que vous le voyez au fond de la caverne, utilisez votre lampe sur les chauves-souris qui s'y trouvent également, allez à l'endroit où il se trouvait et, rapidement, prenez-lui ses cristaux. Allez sur l'île de la carte, celle où vous avez bidouillé la lentille avec les rayons et les cristaux. Allez-y directement en passant par les ponts lumineux.

Sortez de la salle végétale, passez par la porte triangulaire mais, au lieu d'aller à gauche, continuez le chemin et vous vous retrouverez au nid de l'araignée géante. Parlez à Brink, dites-lui de distraire l'animal en cliquant sur l'icône de la bête. Cliquez sur les chutes d'eau, sur le rocher et revenez au nid. Parlez à Brink du trou qui suinte, juste à côté de Maggie. Sortez, tournez à gauche mais, au lieu de prendre le métro, allez jusqu'à l'ouverture dans la falaise. Appuyez sur les lumières vertes, parlez à Maggie et demandez-lui ce qu'elle pense de la tablette que vous avez trouvée dans le musée.

Avancez vers l'entrée de l'île qui vient d'apparaître. Prenez la dernière plaque. Allez vers les ponts lumineux et empruntez celui du planétarium. Traversez la cascade.

Utilisez la mâchoire sur Brink. Devant le triangle, placez vos éléments et entrez par l'ouverture qui vient de se créer. Prenez le tram.

### La cathédrale

Passez la porte et cliquez sur la console avec des voyants verts. Cliquez sur l'endroit où il manque une pièce. Parlez à Maggie. Montez tout en haut du labo et dirigez-vous vers la gauche. Cliquez sur le nid et activez une dernière fois la lentille qui s'y trouve.

Allez vers le musée pour récupérer des cristaux de vie. Ils se trouvent dans la pièce à la sortie du tram. Allez à la tombe, toujours en prenant les ponts lumineux et descendez avec Maggie voir l'être de lumière endormi. Utilisez votre sceptre jaune sur le panneau et un cristal de vie pour le réveiller. Parlez-lui longuement, posez-lui plusieurs fois les mêmes questions. Après qu'il vous ait mis en garde et donné la baguette bleu ciel, partez. Retournez dans la salle plein de végétation à l'aide des ponts lumineux, sur l'île de la carte. Formez le code donné par le créateur dans le panneau central, qui crée les projections.

Sortez par la gauche deux fois et allez vers le nid. Dirigez-vous vers les chutes d'eau mais allez vers la porte triangulaire, à la plage. Sur l'un des rochers, vous trouverez l'objet que vous avez tant cherché. Retournez au

laboratoire, sur l'île de la cathédrale. Examinez la machine et placez-y votre "oeil". Ca ne marche pas... Parlez à Maggie de la partie de l'oeil. Reprenez cette dernière et allez parler à Brink qui se trouve derrière la caverne om il bidouillait déjà un truc tout à l'heure. Parlez-lui de l'oeil, puis utilisez-le dans la machine de Brink. Reprenez la partie de la machine qui vous appartient, puis remettre-la pour obtenir d'autres cristaux. Retournez sur la console et mettez l'oeil en place. Utilisez les cristaux dans les deux orifices du panneau de contrôle. Parlez à Maggie...

## Les 2 fins

Sauvegardez ici pour pouvoir profiter des 2 fins possibles :

1. Si vous utilisez les cristaux de vie sur Maggie, elle se suicide aussitôt en se jetant dans le vide et elle vous en voudra juste un peu quand vous la retrouverez...
2. Laissez Maggie et prenez le pont lumineux. Le monstre veille et vous poursuit jusqu'au plateau. Utilisez alors le panneau de commande du chemin de lumière et appuyez sur le bouton, provoquant la chute du monstre. Allez au centre, entrez dans l'oeil puis une fois à l'intérieur, appuyez sur la boule.