

The Dig – Az Ásatás

Tartalomjegyzék

Általános megjegyzések

Attila

Cocytus

A központ

Múzeum torony

Planetárium torony

Térkép torony

Vezérlőközpont

Sír torony

Idegen fordítás

A Szem

A játék vége

Térképek

Általános megjegyzések

Ha beszélni akarsz valakivel, vagy kattints rá (ha jelen van), vagy használd a PenUltimate kommunikátort. Különböző párbeszéd-lehetőségeket jelképező ikonok jelennek meg a képernyő alján. Kattints rájuk, hogy megbeszéld a tárgyat. Egy párbeszéd-ikon „megkékül”, amikor abban a tárgyban nem lehetséges további párbeszéd. A párbeszéd megismétléséhez kezd újra a beszélgetést.

Kattints az "i" jelre baloldalt alul, hogy előhozod a leltárt (vagy egyszerűen kattints a jobb egérgombbal). A leltár-tárgyakról további részleteket lehet megtudni a Vizsgáld meg szerszám használatával a leltár-képernyő bal felső sarkában.

A térképeken, a görgetést igénylő képernyők kettős kerettel vannak jelölve. A fényhidakat pontok jelölik, és a villamosokat szaggatott vonalak.

Az Esc gombot használhatod, hogy átugorj néhány animációt és karakter-párbeszédet.

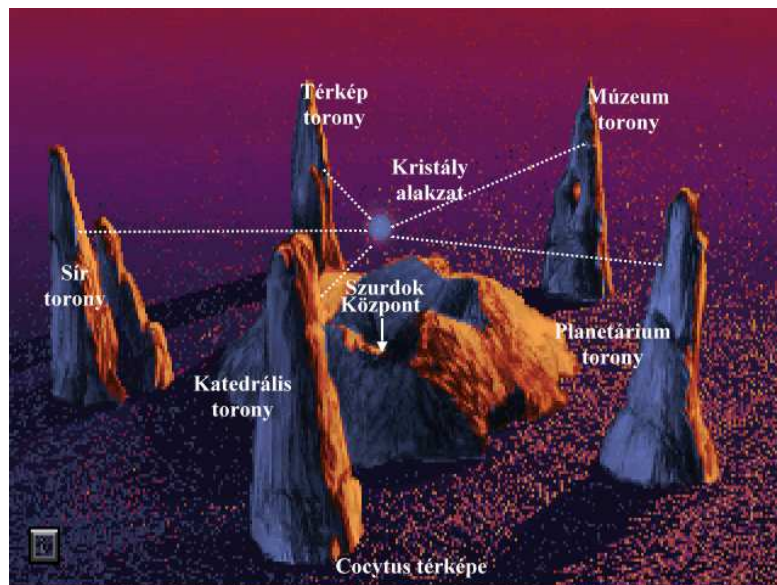
Nem minden részlet van feltüntetve a végigjátszásban – csak a lényegesek. Rengeteg kattintható pont és párbeszéd-opció ad érdekes tárgyakat és járul hozzá a légkörhöz és a karakterek fejlődéséhez. Figyelj oda, hogy mit mond Low, és mit mondanak a társai az egyes helyzetekben, mert a legtöbbször utalás van a megoldásra a párbeszédekben.

Attila

- Használd a PenUltimate-et a leltárban, és kattints a jobb oldali "Komm" gombra (a baloldali "aszteroida leszállás" gomb egy opcionális arcade-stílusú játékot hoz elő)
- Kattints Miles rakományspecialista képére, és beszélj vele a „Repülő Malacról” (egy súlytalansági szerszámoszláda)
- Kattints a Repülő Malacra, hogy levidd az 1. kvadránsba az aszteroidán.
- Nyisd ki a Repülő Malacot, és nézd meg közelebbről
- Vedd fel a zéró-G ást, a lapátot, és az Alfa és Béta robbanóegységet
- Térj vissza az aszteroidára

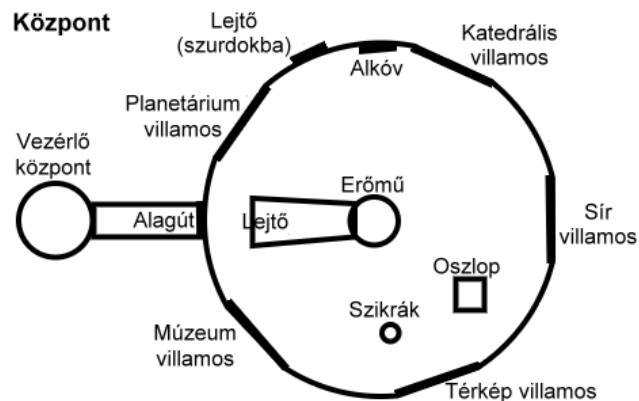
- Társalogj Bordennel a nukleáris robbanóanyagokról, és ő elmondja neked, hogy telepítsd az Alfa töltetet egy egyenes felületre a 2. kvadránsban
- Térj vissza az űrbe, és kattints a 2. kvadránsra (jobb felső), amikor az egész aszteroidát látod
- Használd a zéró-G ásót, hogy elsimítsd a célfelszínt középen felül
- Használd az Alfa robbanótöltetet az aszteroida felszínével, azután használd az élesítő kulcsot a leltárban (úgy néz ki, mint egy biztonsági borotva) a robbanóanyaggal
- Társalogj megint Bordennel a nukleáris robbanóanyagról, és ő el fogja mondani, hogy telepítsd a Béta töltetet egy egyenes felületen a 3. kvadránsban
- Térj vissza az űrbe, és kattints a 3. kvadránsra (bal alsó)
- Használd az ásót a szikla eltávolításához, azután helyezd a Béta robbanóegységet a feltárt aszteroida felületre, és élesítsd az élesítő kulccsal
- Térj vissza az űrbe, azután kattints a képernyő bal élére, hogy visszatérj az űrrepülőgépre
- Beszélj Bordennel a nukleáris robbanóanyagról
- Miután Attila pályája stabilizálódott, visszamégy a felszínére közelebbről megnézni
- Told meg a fémlapot a jobb oldalon, és megismered Low titkos parancsait, hogy keresse az idegen jelenlét bármi jelét Attilán
- Használd a zéró-G ásót mindegyik furcsa kiugrón, és told meg a fémlemezeket, amik alattuk feltáruhnak
- Lépj be a sötét alagútba, ami baloldalt képződött, amikor a legnagyobb fémlemez a sziklába süllyedt
- Lépj be az aszteroida belsejébe, és kattints az ötszögletű emelvényre jobb oldalt
- Rendezd el a négy lapot egy négyzet alakú mélyedésben az emelvényen (a megfelelő elrendezés látható a PenUltimate-ed bal alsó sarkában levő emblémán)
- Amikor mind a négy lemez a helyére kerül, a négyzet átrendezi magát háromszöggé, és az aszteroida egy dodekaéder alakú csillaghajóvá válik, ami elvisz titeket a Cocytus bolygóra
- Leszállás után egy nagy szurdokban találjátok magatokat egy szigeten, amit öt magas torony vesz körbe

Cocytus



- Miután levettétek az űrruhát (és a hangok megjavulnak), menj (némi vitatkozás után) a tisztásra
- Tarts a ?-el jelölt ismeretlen terület felé a bal alsó részen (roncs)
- Lépj be az idegen űrhajó-roncsba, és vedd fel az idegen eszközt a láda belsejéből
- Húzd le a lógó drótot, és vedd fel a sárga vésett rudat, amit az idegen jelenés eldob
- Vedd fel a drótot, és térj vissza a tisztásra
- Menj a fent középen levő ismeretlen területre (sír) és vedd fel az agyart
- Használd az ásót, hogy kiásd a sírt, majd vedd fel az állkapocscsontot
- Térj vissza a tisztásra, és menj az ismeretlen területre (földrampa) a jobb felső részen
- Használd a leltárakban levő idegen eszközt, majd használd az ásót, hogy kiásd a jelzett kis halmot
- Vedd el a karkötőt, és térj vissza az emelvényhez a tisztás közepén
- Használd az ásót a kis lyuk kiásásához, amiben az idegen szellem eltűnt

A központ



- Miután Brink belehal a zuhanásba, és Maggie elhagy, a Központban találod magad, ami egy kör alakú földalatti kamra a középső Cocytus szigeten
- Vedd fel a lábadnál lévő lemezt, és használd az alkóvval a sziklaomlástól jobbra
- Menj jobbra, túl az oszlopon, és szedd fel a lila vésett rudat
- Menj tovább jobbra, és ereszkedj le a sötét alagút előtti lejtőn
- Ha átnézel az emelvény peremén, három energiasugarat láatsz, amelyek egyike mintha rossz irányba menne a kiesett lencse miatt
- Visszatérve az emelvény-nézetre, kattints a vezérlő panelre
- A gombokat a panelen arra használhatod, hogy egy robot eszköz mozgását beprogramozd:
 - Kék: Mozgasd a robotot felfelé
 - Sárga: Mozgasd a robotot lefelé
 - Lila: Mozgasd a robotot balra
 - Zöld: Mozgasd a robotot jobbra
 - Piros: Használd a robot manipulátorát
 - Felső fehér: Utolsó parancs törlése
 - Alsó Fehér: Töröld az egész programot

A következő programot használhatod a kiesett lencse felszedéséhez:

4 Lila, 2 Sárga, Piros

Miután beírtad a programot, lépj ki a vezérlő panelből, és aktiváld a robotot a háromszögletű gomb megnyomásával az emelvény bal szélén

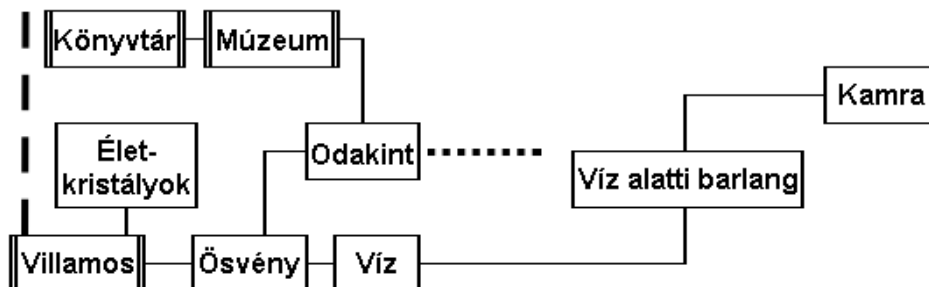
Használd a következő programot a lencse helyére tevéséhez:

Alsó Fehér (törli a korábbi programot), 5 Lila, 4 Kék, Piros
 És megint használd a háromszögletű gombot a robot bekapcsolására

- Mielőtt elhagynád az erőművet, távolítsd el a laza lemezt a lejtő aljánál, és vedd el a kék kristályt
- Menj vissza a lejtőn a Központba, azután menj balra
- Ha megállsz az oszlop előtt, látni fogod, hogy most már folyik benne az energia
- Az agyar használatával távolítsd el az ajtónyitó panelt az oszloptól jobbra
- Erősítsd a drót egyik végét a fedetlen panelhez, azután csatlakoztasd a másik végét a szikrázó energiavezetékhez (szikrák) a padlón
- Az ajtópanel most már áram alatt van, később majd visszatérsz, hogy kinyisd
- Most menj egy ajtóval jobbra (a sötét alagúttól közvetlenül balra levő ajtóhoz)
- Kattints a paneljére, és azt fogod látni, hogy az egy négyelemű kombinációs zár, melynek mindegyik eleme az öt alakzat egyike (4 lapú tetraéder, 6 lapú kocka, 8 lapú oktaéder, 12 lapú dodekaéder, 20 lapú ikozaéder) a három szín egyikében (piros, zöld, kék). Ahelyett, hogy kipróbálnád mind az 50.625 kombinációt, vizsgálj meg a 'Megvizsgál' eszközzel a lila vésett rudat, és állítsd be az ajtót ugyanúgy (a vésetek minden játékban véletlenszerűen mások)
- Menj át az ajtón, és ereszkedj le egy "villamosmegállóba"
- Hívd a villamost az ismeretlen gomb használatával az emelvény közepén
- Görgesd balra a képet, és menj be a villamosba, ami elvisz a Múzeum toronyhoz

Múzeum torony

Múzeum torony



- Menj ki és felfelé a torony ösvényén
- Az ösvény tetején kattints a furcsa készülékre
- Nyomd le, és tartsd lenyomva a bal oldali ötszögletű gombot, amíg egy vonal nem megy végig az egyik kör alakú toronytól a középső ötszöghöz. Ha nem húzódik vonal, lépj ki a panel nézetből, és kattints a készülék alatt levő lencsére egyszer vagy kétszer, majd ismételd meg az előzőekben leírtakat. Ha még mindig nincs vonal, nyisd ki az eszköz oldalsó paneljét, kattints a felfedett panelre, azután:

Forgasd el a központi prizmát, amíg a fehér vonala a bal alsó prizmára nem mutat

Forgasd el a bal alsó prizmát, amíg a zöld vonala a bal felső prizmára mutat

Forgasd el a bal felső prizmát, amíg a zöld vonal a fenti zöld kristályra nem mutat

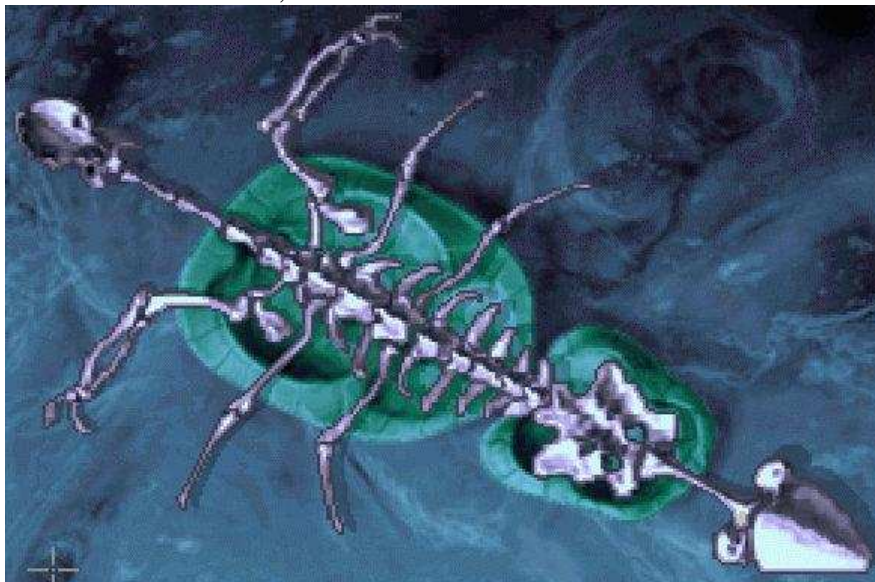
Ha szükséges, fordítsd el a jobb alsó prizmát, amíg a narancssárga vonal a bal oldali narancssárga kristályra nem mutat

Forgasd el a jobb felső prizmát, hogy a kék vonal a lenti kék kristályra mutasson

Próbáld újra a furcsa készüléket, és a lencsét

Amikor a vonal megjelenik az eszközön, egy légi fényhíd jelenik meg a lencse helyétől a központi kristályalakzathoz, ami a központ szigete fölött lebeg (ld. térkép)
Amint két vagy több ilyen fényhíd kialakult, használhatók, hogy gyorsabban mozogjunk a tornyok között, mint a víz alatti villamosokkal

- Amikor befejezted a fényhíd és a kristályalakzat felfedezését, térj vissza a Múzeum toronyba, és menj be a háromszögletű ajtón a múzeumba
- Vedd fel a táblát az ajtó mellől, a fénylő életkristályokat a padlóról és egy piros vésett rudat a bal szélről
- Hogy információhoz juss a Cocytust lakó idegenekről és az életkristályról, amit találtál, nézd meg a tárlókat a múzeum falain
- Amikor befejezted, lépj be a múzeum bal oldalán levő ajtón a könyvtárba
- Beszélj Maggie-vel, azután térj vissza a központba a Múzeum torony villamosával, amivel jöttél
- Menj jobbra Brink testéhez
- Használd az egyik fénylő kristályt, hogy feléleszd Brinket
- Térj vissza Brink társaságában a Múzeum torony lábánál levő villamos állomásra
- A segítségével nyisd ki a meggyengült ajtót a lépcső alján
- Vegyél fel még életkristályt, és a robbanó dobozt
- Menj ki a szobából
- A torony ösvényének alján nézd meg a kövületet
- Menj tovább jobbra lefelé, a vízhez
- Miután a nagy angolna elfogyasztotta a teknős-szerű állatot, és Brink elszaladt, nézd meg a teknős laza csontjait
- Ez valószínűleg a legbonyolultabb rejtvény a játékban – helyesen el kell rendezned a csontokat a kövület szerint, amit korábban láttál:



Idegen csontváz

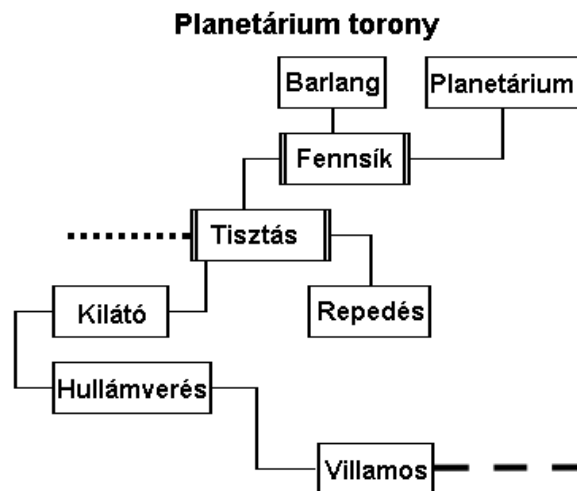
Jobb gombbal kattintva az egyes csontokra, forgathatod őket

Úgy tudhatod meg, hogy helyesen raktad össze a csontvázat, hogy amikor elhagyod a csontváz-nézetet, a „laza csontok” helyett a képernyőn a „halott teremtmény” felirat fog megjelenni (szerencsére a csont-helyzetek, amiket megváltoztattál, megmaradnak, miután elhagyod a csontváz-nézetet)

- Használd a dobozt a halott teremtménnyel, azután támaszd fel egy életkristállyal

- Az angolna pusztulását jelző víz alatti robbanás után bukj le a víz alá, és ússz be abba a víz alatti barlangba
- Menj be a kamrába, és vedd fel a lemezt és a narancssárga vésett rudat
- Térj vissza a Központba a Múzeum villamossal
- Vizsgáld meg a narancssárga rúd kombinációját, majd nyisd ki vele az ajtót a sötét alagúttól jobbra.
- Lépj be a nyitott ajtón keresztül, és ereszkedj le egy másik villamosmegállóba
- Hívd a villamost a peron bal oldalán levő gombbal
- Lépj be a villamosba, ami elvisz a Planetárium toronyba

Planetárium torony



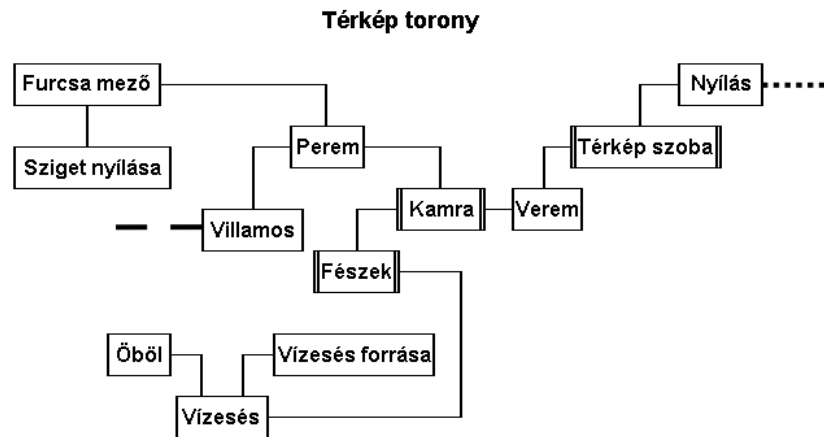
- Menj ki, és fel az ösvényen
- Ahhoz, hogy átkelj a résen, akkor kattints a „túlsó oldal”-ra, amikor a Moraj-moraj felirat feltűnése a hullám közeledését jelzi. A hullám kényelmesen átvisz téged a másik oldalra (ha elrontod az időzítést, úszol egyet, és meg kell próbálnod újra).
- Amikor átkeltél a résen, oldd meg a visszatérést azzal, hogy ledöntöd a sziklát a lapáttal
- Menj tovább fel a toronyba, a tisztásra, és kelj át a vízesés előtti hídon a repedésbe
- Vedd fel a kék rudat, azután térj vissza a tisztásra
- Ahogy korábban is, aktiváld a fényhidat a furcsa eszköz és a lencse használatával

A planetárium helyes beállításához a segítséget a sír-toronyban levő faliképből kaphatod meg, de mivel a torony meglátogatásához szükséges kék rudat itt találtad, akár most mindjárt beállíthatod a planetáriumot, ahelyett, hogy visszamennél a Központba, beindítanád a Sír villamost, elmennél oda, megnéznéd a faliképet, majd visszajönnél ide.

- Tarts a fennsík felé a tisztás mögött, és figyeld meg, ahogy egy patkányszerű teremtmény ellop egy eszközt, ami szükséges a hátsó falon levő ajtó kinyitásához
- Szedd fel a tiplit közvetlenül az ajtópanel alatt, és dugd be a lyukba az egyik kerékszerű alkotmányon, ami közrefogja az ösvényt
- Húzd ki a póznát a kerék-alkotmány alatt, azután szedd fel, és használd a pecekkel, amit a lyukba dugtál
- Vedd fel a bordaketrecet a hátsó ajtó előtt, és csatlakoztasd a megemelt pózna végén levő horogra
- Patkány-csapdád teljessé tételéhez vedd fel a rudat a kerék-alkotmány alól, és használd a ketreccel

- Ahhoz, hogy a tolvajt a csapdádba kergesd, vizsgálj meg a hátsó falon a különböző lyukakat, amíg az állat meg nem jelenik
 - Várd meg, hogy kijöjjön, azután mozogj felé.
 - Amikor jobbra elszalad, menj, és állj a két kerék közé (mielőtt a kép balra mozdulna)
 - Ha az állat kijön az ösvényre, gyorsan mozogj felé, és kergesd a csapdába (ha nem sikerül ismételd meg a procedúrát)
 - Tedd a karperecet a teremtményre, azután kattints a csapdára, hogy elengeddd
 - Tedd vissza a bordaketrece a horogra, de vedd fel a rudat
 - Használd az ásót, hogy kiásd a barlangbejáratot a kerékszerű alkotmánytól balra
 - Menj be a barlangba, és használd az idegen nyomkövető eszközt a leltáradban
 - Áss a lapáttal a nyomkövető pontjában, azután vedd fel a gépalkatrészt
 - Hagyd el a barlangot, és használd a gépalkatrészt a hátsó ajtó paneljében
 - Tedd teljessé a panelt a leesett fedéllel
 - Használd a panelt, hogy kinyisd az ajtót a hátsó falban
 - Lépj be a dodekaéder alakú planetáriumba
 - Vedd fel a zöld vésett rudat, a lemezt, és az ikerjogárokat
 - Aktiváld a planetáriumot azzal, hogy az aranyjogart a halvány fénnel használod a mennyezeten
 - Kattints az arany jogarral a bolygóra
 - Mozgasd az aranyjogart kétórai állásba (a bolygóhoz képest), és kattints egyet
 - A nagy hold abba a pozícióba forog és megáll
 - Vedd elő az ezüstjogart a leltáradból
 - Mozgasd az ezüstjogart hétórai állásba (a nagyobbik holdhoz viszonyítva) és kattints vele
- Amikor a nagy és a kis hold megfelelően van elrendezve, egy animáció megmutatja a helyesen elrendezett holdakat a múzeum torony nyílásában, és a teremtmény megpróbál bezárni téged a planetáriumba azzal, hogy megint ellopja a gépalkatrészt
- Kattints a fali gombra, hogy kinyisd az ajtót, és hagyd el a planetáriumot
 - Térj vissza a Múzeum toronyba a fényhídon, azután vissza a központba a múzeum-villamossal
 - Miután megvizsgáltad a zöld vésett rudat, nyisd ki vele az ajtót az energiaoszlop jobb oldalán (amit megdrótoztál)
 - Menj át a nyitott ajtón, és ereszkedj le a villamosmegállóba
 - Hívd a villamost a peron jobb oldalán levő gombbal
 - Lépj be a villamosba, ami a Térkép toronyba visz téged

Térkép torony

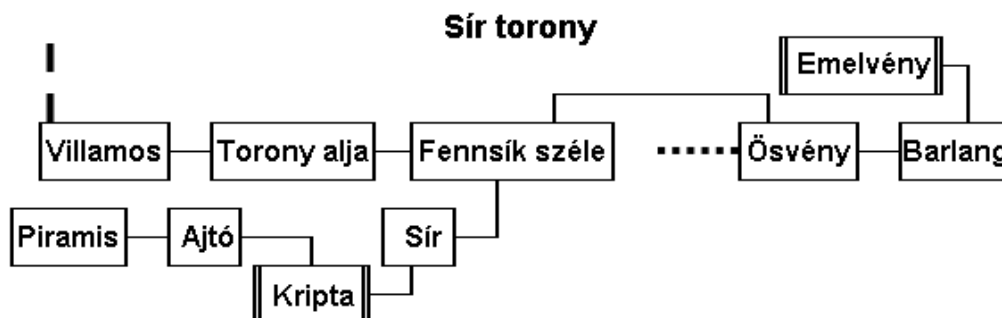


- Menj a térkép-szobába
- Megvizsgálva a piros vésett rudat, vidd be a kombinációját a térkép-szoba vezérlőpaneljén
- Utalást fogsz látni egy kriptába vezető folyosóról (amíg ezt nem láttad, nem tudsz lemenni a sírból a kriptába)
- Hagyd el a térkép-szobát a bal felső nyíláson át
- Mint korábban, aktiváld a fényhidat a furcsa eszközzel és a lencsével (nekem ez a fényhíd volt elhangolódva: vedd le a fedelet, és állítsd be a prizmákat a Múzeum toronynál leírt módon)
- Térj vissza a Múzeum toronyba a fényhidakon át, aztán vissza a Központba a Múzeum torony villamossal

Vezérlő központ

- Menj végig a sötét folyosón, és nézd végig a játék egyik legjobban kidolgozott animációját
- Menj balra a kristályos szobához, és kattints a külső zöld gombra, hogy kinyisd a légszilip ajtaját
- Menj be a légszilipbe, és nyomd meg kétszer a belső zöld gombot, majd menj jobbra a Központ Vezérlőközpontjába
- Kattints az előtérben látható fénylő panelre
- Tedd a fénylő kék rudat a jobb oldali három lyuk egyikébe
- Kattints a sötét kristályra a baloldalon
- Egyesével lassan mozgasd a kék rudakat fel és le, keresd meg azt a pozíciót mindegyik esetében, amikor a kristály a legfényesebben világít. Amikor a harmadik rudat is helyesen beállítod, a kristály és a kristálycsoport közepéhez kötő vonal is kéken világítani fog (az optimális rúd-pozíciók minden játékban véletlenszerűek)
- Amikor a bal oldali kristály is ugyanúgy néz ki, mint a többi négy, a Sír villamos aktiválva lett
- Térj vissza a Központba a légszilipen és a sötét alagúton keresztül
- Használd a piros vésett rúd kombinációját az energiaoszloptól balra levő ajtó kinyitására
- Menj át az ajtón, és ereszkedj le a villamosmegállóba
- Hívd a villamost a peron jobb oldalán levő gombbal
- Menj balra, és lépj be a villamosba, ami elvisz a Sír toronyhoz

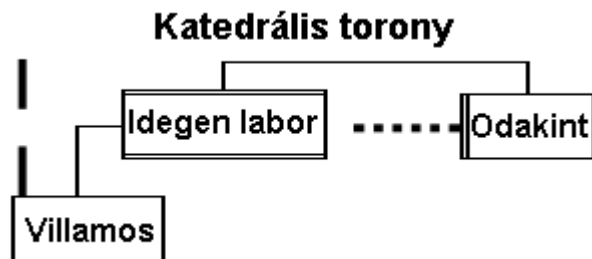
Sír torony



- Menj fel a fennsík peremére, azután menj tovább az ösvényen
- Mint korábban, aktiváld a fényhidat a furcsa eszköz és a lencse használatával
- Itt egy véset a falon megmutatja, hogyan kell a holdaknak elrendezve lenniük, amiket a planetáriumban már beállítottál
- Térj vissza a fennsík peremére, és mozdítsd el a kölemezt az ásóval
- Menj keresztül a lyukon a sírba
- Használd a kék kristályt a falon levő lyukban, ezzel kivilágítod a sírt
- Állj a kettős holdsarlóval megjelölt padlóköre az előtérben, és a fejed fölött kinyílik egy redőny
- Használd a rudat a laza kövel , amin állsz, hogy a redőny nyitva maradjon
- Menj ki, és takarítsd el (kattints rá) a földet a lencséről, amin keresztül világosság szűrődik ki a sírből
- Az együttállásban levő holdakból egy fénysugár felhossa a kriptába vezető liftet, aminek tetején megjelenik egy szobor
- Menj be a sírba, és kattints a szoborra, ami szétoszlik a levegőben
- Kattints az emelvény első részére, hogy leereszkedj a kriptába (ha még nem voltál a térkép toronyban, akkor nem tudsz lemenni a kriptába!)
- Menj balra a háromszögletű lebegő emelvénytől, és kattints a háromszögletű ajtóra
- Miután a jobbkez-felőli "örkutya" feltámadt, egy életkristály felhasználásával keltsd életre a baloldali csonthalmot, és a két bestia megsemmisíti egymást
- Párologtasd el az ajtót úgy, hogy az első szellem által adott vésett rudat használod az ajtó melletti foglalatban
- Haladj át az ajtón egy piramisos sírhoz
- Használd a szellem vésett rúdját a piramis paneljével, és támaszd fel az idegent egy életkristállyal
- Beszélj az idegennel ha akarsz, de (még) nem értitek meg egymást
- Miután Maggie-t elrabolta egy nagy idegen pók, rá kell vened Brinket, hogy segítsen neked
- Menj vissza a sír elé, azután menj tovább az ösvényen el a fényhíd mellett, a barlangba
- Használd a zseblámpát a denevér teremtményekkel, hogy elriaszd Brinket a barlangtól
- Menj tovább az emelvényre, ahol Brink dolgozott, és szedd fel az életkristályait a rejtekhelyéről
- Ezután megalkuszol Brinkkel, hogy segítsen megtalálni Maggie-t
- Menj ki a barlangból, és menj a Térkép toronyba a fényhidakon át

Idegen fordítás

- Menj a fészekhez a térkép-termen, vermen és a kamrán keresztül
- Beszélj Brinkkel a szörnyről, azután tarts a vízesés forrása felé
- Told meg a sziklát, hogy véglegesen eltérítsd a vízesést a rácsba
- Térj vissza a fészekbe, és beszélj Brinkkel a rácsról Maggie mellett
- Miután a pók elmosódott és Brink megint elszalad, menj a furcsa mezőhöz, a kis nyíláson át, ami a villamos állomás után van
- Mutasd meg a táblát Maggie-nek, azután menj be a megjelent szigeten levő nyílásba, és vedd fel az utolsó lemezt. Indulj el a Temető torony felé, ahol Brink volt. Lesz egy földrengés, ami után Brink segítséget kér
- Indulj el a Planetárium torony repedéséhez a fényhidakon
- Használd az állkapocs-csontot Brinken. Brink beleegyezik, hogy elmenjen veletek a Központba
- Tedd a maradék lemezeket az alkóvba, és megnyílik a Katedrális torony ajtaja
- Lépj be az ajtón, és ereszkedj le a villamos megállóba
- Hívd a villamost a peron szélén levő gombbal
- Lépj be a villamosba, ami elvisz a Katedrális toronyba



- Lépj be az idegen laborba, és nézd meg a legalsó vezérlőpultot
- Figyeld meg a lyukakat a gépezetben, azután lépj ki a közeli nézetből, és beszélj Robbins-szal az idegen eszközről
- Menj fel, és menj ki a laborból a spirális járda tetején
- Menj balra, és távolítsd el a madárfészket a fényhíd lencséjéről
- Mint korábban, aktiváld a fényhidat a furcsa eszköz és a lencse használatával
- Menj a Múzeum toronyba a fényhidakon, azután menj le a villamos állomáshoz
- Az állomás melletti kis szobában szedj fel egy vagy több életkristályt, hogy pótolod azokat, amiket Brink ellopott tőled
- Használd a fényhidakat a Sír toronyba, majd menj le Maggie-vel a kriptába az idegen piramishoz
- Használd újra a szellem vésett rúdját a piramis paneljével, és egy életkristállyal támaszd fel az idegent
- Beszélj az idegennel négyszer az idegen gépezetről, azután kétszer a szem darabról (ne felejtse el, hogy ha abbahagyod a beszélgetést az idegennel, egy másik életkristályodba fog kerülni, hogy megint beszélhess vele)
- A teremő vésett rúdja meg fog jelenni a lábadnál, vedd fel

A Szem

- Hagyd el a kriptát, és menj a térképterembe a fényhidakon át

- Miután megvizsgáltad a teremtő vésetét, állítsd be a kombinációt a panelen, és egy öböl-terület vizuális kivetítődését fogod látni
- Menj az öbölbe a vermen, kamrán, fészken és a vízeséseken át
- Vedd fel a szem darabot az előtérben levő két szürke kő közül
- Térj vissza a fényhidakon át az idegen laborba a Katedrális toronyban. Brink megjelenik, és kirabol
- Miután Brink eltűnik az életkristályaidal térj vissza a fényhidakon át Brink barlangi emelvényére a Sír toronyban
- Mutasd meg Brinknek a szem-darabot, azután használd az ereklyén levő résben
- Miután kialakul két életkristály, a gép megáll. Vedd ki a szem-darabot az idegen gépből, és Brink elmegy toronyugrani
- Elég életkristályod van a szem-gép vezérlőpultjához, de ha meg akarod ismerni az alternatív befejezést, tedd vissza a szem-darabot az ereklye részébe, és vegyél fel még életkristályokat, majd vedd fel újra a szem-darabot
- Használd a fényhidakat, hogy eljuss az idegen laborba a Katedrális toronyban
- Tegyél két életkristályt és a szem-darabot a vezérlőpultba a labor legalján
- Hagyd el a vezérlőpultot, és menj vissza a spirális járdán, hogy beszélj Maggie-vel az idegen eszközről

Játék vége

- Miután Maggie meghal, mentsd el a játékot az alternatív befejezéshez. Menj fel a járdán, és menj ki felül az idegen laborból
- Használd a fényhidat
- Amikor az őrkutya elállja az utadat, azonnal használd a kapcsolót a furcsa eszközön, hogy megszüntesd a fényhidat, és megszabadulj az őrkutyától egy igazi TIE-Vadász hanggal
- Aktiváld újra a fényhidat, és használd, hogy belépj a Szembe
- Érintsd meg a Hatos Téridőbe vezető átjárót, aztán figyeld, amint az idegenek visszatérnek (néhányik olyan területekre, amiket még nem is láttál)
- Nem világos, mi történt Maggie és Brink holttestével, de újra megjelennek élve az idegennel
- Miután a kölcsönös csodálat véget ér, figyeld a végjáték animációt, ami bemutatja, hogy visszatértek a Földre
- A stáblista végén hallhatod a pókszörnyet

Alternatív befejezés

- Kevesebb ölekezéshez és több pofozkodáshoz használj egy életkristályt Maggie-n, mielőtt elhagynád az idegen labort
- Miután elmegy toronyugrani, folytasd az előzőek szerint