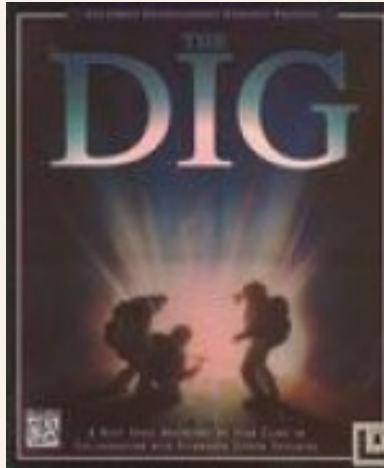


Dal diario di **Boston Low**
ai tempi di

The Dig



Soluzione in italiano

Soluzione tratta dalla raccolta di **monkeyislandsite.it**.
www.monkeyislandsite.it

Attenzione agli spoiler

Le pagine seguenti rivelano gli enigmi e la conclusione dell'avventura. L'apertura in forma di diario è una cornice editoriale del sito.

Edizione PDF del 21 ottobre 2026 · Monkey Island Site

Prima di partire

Questa edizione impagina il testo già conservato nella raccolta del Monkey Island Site, senza sostituirne il percorso di gioco. Le indicazioni possono riferirsi alle edizioni originali; localizzazione, comandi e alcuni dettagli possono variare nelle riedizioni.

Il testo storico è riproposto integralmente, con paragrafi e titoli per facilitarne la lettura. La riedizione PDF non costituisce un nuovo collaudo completo della soluzione.

Indice

Prima di partire	2
La soluzione della raccolta del sito	4
THE DIG	4
Provenienza e crediti	8

Le voci dell'indice sono cliccabili. Il sito di provenienza è indicato anche nel piè di pagina.

La soluzione della raccolta del sito

THE DIG

Appena vi ritrovate nello spazio, contattate, tramite Pen Ultimate, Miles, per farle sganciare il Maiale Volante e, una volta in posizione, cliccate poi su di esso per spingerlo fino all'asteroide. Avvicinatevi e aprite il vano laterale per prendere tutti gli oggetti. Dirigetevi nello spazio e contattate Borden per sapere dove dovete piazzare le cariche. Sistemate la carica ALPHA nel SETTORE 2 usando l'escavatore Zero-G nel punto indicato dalla croce blu, quindi innescatela con la chiave che trovate nel vostro inventario. Tocca poi alla carica BETA: dirigetevi nel SETTORE 3 e fate leva con la pala sul grosso masso che si trova al posto della nicchia per la bomba. Liberato il buco che ospiterà Beta, posizionate la bomba e innescatela. A questo punto non vi resta che tornare allo Shuttle e chiamare di nuovo Borden con il pen ultimate per far detonare le due testate. Vi ritroverete quindi nella frattura creata dalle esplosioni. Scendete verso il fondo della crepa e utilizzate l'escavatore zero-g su tutte le zone di detriti che si illuminano, dove scoprirete varie placche metalliche: portatele alla luce tutte (sono tre). Pigiare quindi le placche e si apriranno tre passaggi: uno, il più grande, sarà abbastanza largo per farvi passare. scendete e dirigetevi verso il piedistallo, sul lato opposto della camera esagonale. Raccogliete le quattro piastre metalliche intorno alla placca centrale e formate un quadrato su di questa. Appena completato il lavoro, l'asteroide si rivelerà essere una astronave aliena che vi porterà su di un pianeta sconosciuto. Per prima cosa parlate con i vostri colleghi, quindi iniziate ad esplorare lo spiazzo intorno a voi che vi mostrerà altre tre locazioni. Visitate il punto interrogativo alla vostra sinistra: avrete a che fare con il relitto di una astronave aliena. Entrateci e prendete il FILO che pende dopo di che farete la conoscenza di una entità aliena. Aprite quindi il baule e prendete L'AGGEGGIO alieno. L'entità avrà lasciato in terra un'ASTA formata da cinque poliedri che va raccolta. Tornate allo spiazzo e dirigetevi al punto interrogativo sulla destra. Usate quindi l'AGGEGGIO che vi indicherà il punto dove voi dovete scavare con la pala. Prendete il BRACCIALETTO e recatevi al terzo punto interrogativo (quello in alto nello spiazzo). Scavate con la pala sul mucchio di ossa e prendete poi la MASCELLA e la ZANNA. Tornate nello spiazzo dove incontrerete di nuovo l'entità che vi indicherà il punto dove scavare per raggiungere l'impianto di una base aliena, NEXUS. appena scesi (e dopo la morte di Brink per la quale voi non potete fare niente) Maggie andrà a lavorare per conto suo (anche se potrete contattarla con il pen ultimate) mentre voi, girando per il nexus, raccogliete la LASTRA METALLICA vicino al corpo di Brink e che servirà ad aprire la prima porta sulla destra rispetto all'entrata se posizionata con le altre nell'ALCOVA. Raccoglierete anche una delle ASTE prima di recarvi sulla RAMPA per raggiungere la centrale elettrica del nexus. Esaminate il PANNELLO DI CONTROLLO: troverete sette pulsanti riconoscibili dal colore che producono sullo schermo di destra. Il tasto in alto a sinistra equivale al tasto "cancella"; il tasto centrale a sinistra equivale a "invio"; il tasto in basso a sinistra equivale a "spazio" mentre gli altri equivalgono ai quattro punti cardinali. Questi tasti vi permettono di comandare una sonda che scende sul fondo del pozzo e che può raccogliere o lasciare oggetti. Dovrete programmare la sonda con questa sequenza cromatica: quattro volte il tasto viola, due volte quello giallo e una volta quello rosso. Uscite dal pannello di controllo e schiacciate il bottone triangolare sulla vostra sinistra. Ora dovrete aver preso la lente sul fondo del pozzo. Ritornate al pannello di controllo, cancellate la sequenza precedente ed inseritene una nuova: cinque volte il tasto viola, quattro volte quello blu e una volta quello rosso. Uscite e schiacciate di nuovo il bottone triangolare. Se la lente è al suo posto andate ad aprire il pannello alla base della rampa e prendete il cristallo blu. Tornate al nexus ed aprite la prima porta a destra della rampa (usare la lente nell'inventario sulle aste con quattro poliedri ed una di queste vi darà la combinazione per aprire la porta). Chiamate il tram con il tasto azzurro ed arrivati a destinazione uscite all'aperto e prendete il sentiero in alto che vi porterà al primo STRANO AGGEGGIO ed alla prima LENTE. Entrate nel pannello di controllo dell'aggeggiato e premete il PULSANTE; sentirete un suono

debole che cambierà secondo la posizione della lente esterna (per ruotare la lente basta cliccarci sopra).Provate fino a quando il suono si farà più acuto,quindi tenete premuto il pulsante del pannello di controllo finchè il ponte di luce non sarà collegato con il centro del disegno.Adesso entrate nel museo e raccogliete i due CRISTALLI VERDI e la TAVOLA appesa alla parete di fianco all'entrata.Esaminare quindi tutti e quattro gli SCHERMI che vi daranno alcune indicazioni sulla civiltà aliena del pianeta.Entrate nella biblioteca dove troverete Maggie a cui mostrerete la tavola:vi risponderà che ora non ha tempo.Prendete l'asta rossa e tornate al nexus.Andate verso il cadavere di Brink e usate su di lui il cristallo verde della vita :lo riporterete in vita anche se ossessionato e pazzo.Riprendete il tram del museo e appena arrivati aprite la porta bloccata in fondo alla scala:al suo interno troverete una grande quantità di cristalli della vita.Dopo aver litigato con Brink,prendete una certa QUANTITA' DI CRISTALLI ed il CILINDRO per terra.Uscite all'esterno e dirigetevi verso l'acqua;assisterete alla lotta tra una tartaruga ed un mostro che vi sputerà le ossa di questa dopo averla mangiata.Nel frattempo Brink è fuggito ma non dovete preoccuparvi.Ricostruite la tartaruga (il tasto destro del mouse ruota le ossa mentre quello sinistro le posiziona) servendosi come guida del FOSSILE che si trova vicino al laghetto.Una volta ricomposto lo scheletro usate su di esso il CILINDRO e quindi un CRISTALLO VERDE.Se tutto è andato bene la tartaruga resusciterà con una bomba in corpo che farà saltare il mostro.Potrete così accedere attraverso l'acqua alla CAVERNA SOTTERRANEA dove potrete raccogliere un'altra LASTRA METALLICA e l' ASTA ARANCIONE.Tornate al nexus e posizionate le lastre nell'ALCOVA;aprite quindi la porta a sinistra della colonna con la sequenza dell'asta rossa e la porta a sinistra dell'entrata con la sequenza dell'asta arancione.Entrate in quest'ultima porta e prendete il tram che vi porterà al PLANETARIO.Appena arrivati salite lungo il sentiero e attendete che arrivi l'ONDA per portarvi dall'altra parte del crepaccio (l'onda arriverà quando compare la scritta RUMBLE RUMBLE).Una volta dall'altra parte,usate la PALA sul MASSO in modo da creare un ponte.Fermatevi un attimo ad attivare il SECONDO PONTE DI LUCE come il precedente,quindi entrate nella caverna.Raccogliete la CASSA TORACICA,IL PERNO, L'ASTA (che non è come quelle per aprire le porte ma una semplicissima asta) e la PLACCA DI COPERTURA del pannello di controllo rotto dal roditore.Usate quindi il PERNO con IL FORO NELLA RUOTA, il BASTONE UNCINATO sul PERNO,la CASSA TORACICA sull'UNCINO ed infine l'ASTA sulla TRAPPOLA.Esaminare i FORI nel muro fino a che non esce il roditore .Per catturarlo dovrete aggirarlo,spingendolo contro l'asta,passando dal sentiero in basso,per poi sorprenderlo sul ponticello con la ruota.Quando sarà intrappolato,legate il BRACCIALETTO al roditore e prendete la cassa toracica;il topo alieno scapperà all'interno di una fessura che voi dovrete allargare con la pala.Dopo essere entrati nell'anfratto,usate la sfera blu per rintracciare il punto dove scaverete trovando il PEZZO MANCANTE del pannello distrutto dal topo.Pezzo che andrà usato sul pannello della porta e che andrà poi terminato con il coperchio preso prima.Prima di entrare nel planetario raccogliete l'asta servita per la trappola.Entrate quindi nel PLANETARIO dove dovrete prendere i due SCETTRI,la LASTRA METALLICA e l'ASTA VERDE.Ora usate lo scettro dorato sul soffitto:apparirà uno schema del pianeta e delle sue due lune.Con lo scettro azzurro,ruotate la luna più piccola e,con quello dorato,la luna più grande.Dovrete posizionarle in modo da creare un'eclisse di luna.Occorre mettere la luna grande in alto a destra rispetto al pianeta e la luna piccola tra quella grande e il pianeta.Quando saranno nella posizione giusta,apparirà una schermata che ve lo mostrerà.Ora uscite (premete il pulsante triangolare per aprire la porta),tornate alla cascata vicino al ponte di luce ed andate a destra passando sul ponte sospeso.In questa locazione troverete l'ASTA BLU (la troverete in una specie di antro nella roccia tipo caverna).Tornate al nexus e dirigetevi nel tunnel buio.Dopo la scenetta animata arriverete al corridoio subacqueo.Premete il pulsante verde ed entrate attraverso la porta.Premete per due volte il pulsante verde interno e potrete accedere al centro di comando del nexus.Esaminare i cristalli luminosi al centro dello schermo inserendo l'asta blu in uno dei tre buchi.Ora cliccate sul CRISTALLO SPENTO e muovete le tre bacchette azzurre per accendere il cristallo azzurro spento(per riuscirci manovrate una bacchetta alla volta,posizionandola a una certa altezza fino a quando il cristallo si illumina di bianco:ripetete questa operazione anche per le altre due bacchette e potrete prendere

anche il terzo tram di nexus!).Prendete il tram che passa nella stanza che avete aperto prima e potrete arrivare alla tomba.Uscite e salite il sentiero.Salite ancora e mettete a posto la solita lente per attivare il ponte di luce.Tornate indietro fino alla schermata dove si vede l'eclissi lunare.Scavate sul terriccio per aprire l'entrata della TOMBA.Entrate e infilate il CRISTALLO BLU nel buco per avere un po' più di luce.Camminate fino alla mattonella segnata da due mezzelune,in modo da far aprire il soffitto.Bloccate la pedana usando l'ASTA che era servita per la trappola del topo.Uscite e ripulite i DETRITI in basso a sinistra,in modo da far apparire una LENTE.Tornate dentro la tomba e toccate la STATUA che si polverizzerà.Tornate al nexus e aprite l'ultima porta rimasta.Per riuscirci fate leva con la ZANNA sul pannello di controllo,quindi usate il filo sul pannello e successivamente sulle SCINTILLE.Richiudete il pannello e immettete la sequenza dell'asta verde.Entrate nella porta che avete appena aperto e prendete il tram che vi porterà alla GUGLIA DELLA MAPPA.Salite la scogliera e andate fino alla caverna.Qui potete ricomporre sul piedistallo centrale tutte le combinazioni che hanno fatto aprire le porte nel nexus,per visualizzare olograficamente varie locazioni.Inserite quella dell'asta di colore ROSSO e scoprirete che nella cripta c'è un passaggio segreto.Proseguite verso nord e activate anche questo ponte di luceed usatelo per tornare alla TOMBA.Per poter riparare questo ponte dovrete togliere il pannello e ruotare nel giusto modo la SORGENTE di LUCE ed i PRISMI(la giusta sequenza è: per tre volte la sorgente,per tre volte il prisma in basso,per una volta il prisma in alto a destra e per quattro volte il prisma di sinistra).Riparato il ponte di luce potrete arrivare alla tomba,quindi salite sulla piattaforma e discendete in una stanza segreta.Procedete verso sinistra fino a che,in prossimità della porta un animale vi sbarrerà la strada.Usate allora un CRISTALLO DELLA VITA sul cane morto e aspettate che i due animali si eliminino a vicenda.Usate quindi l'ASTA CON CINQUE POLIEDRI (la prima che avete trovato) sulla SERRATURA a fianco della porta ed entrate.Procedete fino alla PIRAMIDE e usate ancora l'asta color oro sulla serratura e un cristallo della vita sull' alieno morto.Anche se non capirete proprio niente, chiedete tutto il possibile all'alieno.Chiamate Maggie al pen ultimate per informarla dell'accaduto.Mentre parlerete Maggie verrà rapita da un orribile mostro che la porterà nella sua tana.Tornate allora sui vostri passi fino alla tomba e,usciti da questa, proseguite sul sentiero fino a che non arriverete in una caverna con dei pipistrelli sul soffitto.Procedete fino a trovare BRINK che tenterete di convincere per aiutare Maggie,Lui non ne vorrà sapere.Tornate allora dai pipistrelli e spaventateli con la TORCIA.Brink scapperà e voi,fulmineamente,riuscirete fuori e prenderete i CRISTALLI DELLA VITA che si trovano in terra.Brink tornerà e,anche se molto arrabbiato,stipulerà un patto e vi aiuterà a salvare Maggie.Prendete il ponte di luce fino alla guglia della mappa e,superata la stanza degli ologrammi,andate verso sinistra finchè troverete la TANA DEL MOSTRO.

Entrate e parlate con Brink per convincerlo a fare da esca.Voi,nel frattempo,uscite verso destra fino a raggiungere le CASCADE per spostare la ROCCIA e deviare quindi il corso d'acqua.Tornate dal mostro e convincete Brink a far spostare l'animale verso la GRATA alla destra di Maggie;Questa riuscirà ad aprire la grata e ad uccidere il mostro.Brink se ne andrà dopo avervi rubato i cristalli e voi,con Maggie, dovrete recarvi nella locazione prima del tram dove,in riva al mare,c'è un congegno alieno con luci verdi che ricorderà qualcosa a Maggie.Mostratele allora la tavola per far sì che Maggie attivi il congegno che farà uscire dall'acqua un' isola.Entrateci e prendete l'ultima LASTRA METALLICA.Andate verso la stanza della mappa.A un certo punto il pen ultimate suonerà.Brink è rimasto incastrato con la mano in una crepa(quella della guglia del planetario) e, dopo averlo raggiunto, non vi resta che segargliela con la MASCELLA.

Gli potrete comunicare così che avete l'ultima lastra e che potete tornare a casa.Anche se lui non sembra atnto entusiasta, andate nel nexus e sistemate la lastra metallica nell'alcova.Si aprirà l'ultima porta e Brink se ne andrà furente. Entrate con Maggie e prendete il tram.Arriverete alla CATTEDRALE. Fra tutti i macchinari, cliccando su un PANNELLO DI CONTROLLO, vi accorgerete che mancano due cristalli della vita e uno spicchio verde.Tornate allora dall'alieno morto.

Per fare questo dovrete attivare il ponte di luce della cattedrale salendo fino in cima alla stanza dei macchinari e procedendo a sinistra fino ad arrivare al NIDO che andrà tolto. Usando i ponti luminosi recatevi al museo per fare il pieno di cristalli luminosi e quindi alla tomba per incontrare l'alieno morto. Dopo i soliti convenevoli, interrogate l'alieno sul DISPOSITIVO ALIENO e sul PEZZO DELL'OCCHIO mancante. Per trovarlo dovrete inserire la sequenza dell'asta che vi darà nel pannello della stanza delle mappe olografiche. Questo pezzo si trova sotto una PIETRA sulla spiaggia dopo la tana del ragno (vicino alle cascate). Tornate allora alla cattedrale dove vi farete rapinare da Brink. Non vi resta quindi che andare a cercarlo per chiedergli due cristalli della vita. Trovatolo dopo la caverna dei pipistrelli, gli proporrete uno scambio con la tacca verde che servirà a far funzionare la macchina che ha costruito. Gli scarsi risultati scateneranno le sue ire e, durante la colluttazione lo sbatterete giù dalla scogliera. Raccogliete i cristalli e fabbricatene un altro paio con la macchina. Tornate alla cattedrale e posizionate sia la TACCA che i CRISTALLI nel PANNELLO e chiedete a Maggie del dispositivo alieno per far sì che lei apra l'OCCHIO.

ORA SALVATE IL GIOCO!!!!!!!!!!!!. Ci sono infatti due finali: se nonostante le promesse fatte a Maggie le somministrerete un cristallo della vita il finale sarà un po' tragico. Altrimenti proseguite dopo la morte di Maggie fino all'occhio che sarà sorvegliato da una bestia. Attraversate il ponte di luce e fatevi inseguire. Disattivate allora il ponte di luce per far cadere la bestia e quindi riattivatelo. Entrate nell'occhio, passate il portone e godetevi quindi uno dei due finali di THE DIG!!!

Provenienza e crediti

Soluzione tratta dal sito **monkeyislandsite.it**, a cura della raccolta Monkey Island Site. Questa indicazione identifica la provenienza della presente edizione; gli eventuali crediti degli autori dei testi originali restano validi.

www.monkeyislandsite.it

Fonte locale: archivio TheDigsol.zip, già presente nella sezione Soluzioni del sito.

Nel file conservato non è presente una firma esplicita dell'autore della soluzione. Per segnalazioni e integrazioni: info@monkeyislandsite.it.

Personaggi, titoli e immagini appartengono ai rispettivi titolari. Guida amatoriale indipendente; la copertina utilizza un'immagine del gioco conservata nella raccolta del sito.