

Komplettlösung zu The Dig

von [Kerstin Häntsch](#)

Eine Shuttle Besatzung soll auf einem Asteroiden, der auf die Erde zurast, zwei Sprengladungen anbringen, um den Asteroiden aus seiner Bahn zu bringen. Es fliegen Commander Boston Low, Pilot Ken Bordon, Spezialistin Cora Miles, Journalistin Maggie Robbins und der Archäologe Dr. Ludger Brink. Low, Brink und Robbins fliegen zum Asteroiden um die Sprengladungen anzubringen, während Bordon und Miles im Shuttle bleiben. Der Hauptheld ist natürlich der Commander Boston Low. Er muß mit Brink und Robbins Abenteuer auf einem fremden Planeten bestehen, denn es stellt sich heraus, das es kein Asteroid ist der auf die Erde zurast, sondern ein fremdes Raumschiff. Aber der Reihe nach.

Shuttle und Asteroid:

- Low, Brink und Robbins befinden sich in ihren Raumanzügen in der Ladebucht des Shuttle
- Low sieht sich den Werkzeugkasten (das sogenannte fliegende Schwein) an und funkt dann über sein PEN Miles an
- er fragt sie nach der Werkzeugkiste und Miles setzt sie aus
- Low nimmt das fliegende Schwein
- nun begeben sich die drei ins All zum Asteroiden
- auf dem Asteroiden öffnet Low die Werkzeugkiste und nimmt sich die beiden Sprengsätze, die Schaufel und den Bohrer
- nun geht es zum Quadranten 2
- dort wird der Bohrer mit dem Zielgebiet eingesetzt und dann die Sprengladung dort plziert und mit dem Schlüssel scharf gemacht (benutze Schlüssel mit Sprengladung)
- dann geht es zum Quadranten 3
- da ist ein Felsen im Weg, der wird mit der Schaufel aus dem Weg geräumt und dann kann die Sprengladung plziert werden und mit dem Schlüssel scharf gemacht werden
- die drei fliegen zurück zum Shuttle und dort funkt Low Bordon an und fragt ihn nach den Sprengsätzen
- Bordon zündet die Sprengsätze und nun sehen sich die drei noch einmal den Asteroiden an
- sie schweben in einer Spalte nach unten
- Low findet eine Metallplatte und drückt sie ein, außerdem gibt es noch drei Stellen mit unbekanntem Gestein
- diese bearbeitet Low mit dem Bohrer; er legt jedesmal eine Metallplatte frei und schiebt die Metallplatte dann zur Seite (das heißt die Metallplatten fallen nach innen)
- bei einer Platte wird ein Tunnel freigelegt durch den die drei dann ins Innere gelangen

- hier finden sie einen Sockel und dort liegen auch die vier Metallplatten
- Low nimmt die Platten und setzt sie richtig in die Vertiefung ein
- damit nimmt das Schicksal seinen Lauf und die drei landen auf einem fremden Planeten

Lichtung, Grab, Wrack und Schutthalde:

- Low und die anderen gehen erst einmal zur Lichtung (nun kann man drei Fragezeichen sehen; rechts ist die Schutthalde, in der Mitte das Grab und links ist das Wrack)
- beim Grab nimmt Low die Schaufel und gräbt die Knochen aus
- er nimmt den Zahnknochen und den Stoßzahn mit
- dann geht es zum Wrack; dort nimmt sich Low das Kabel, dabei entsteht eine seltsame Lichterscheinung und ein graviertes Stab liegt dann auf einmal auf dem Boden
- Low nimmt das Kabel und den Stab und dann öffnet er die Kiste und nimmt die Kugel an sich (es ist eine Art Peilgerät)
- bei der Schutthalde benutzt Low die Kugel und findet eine kleine Öffnung
- er benutzt die Schaufel und findet einen Armreif
- nun gehen die drei wieder zu dem Podest, wo sie am Anfang waren
- dort ist eine kleine Öffnung (kleines Loch)
- Low benutzt die Schaufel mit dem Loch und Brink macht später weiter
- beim Graben stürzt Brink aber ab und ist tot
- Low und Robbins steigen hinab zu Brink, können aber nicht mehr helfen

Nexus:

- Maggie sagt Low das sie allein weiter suchen wird um einen Weg zu finden um den Planeten zu verlassen
- Low findet das gar nicht gut aber Maggie geht einfach und nun steht Low allein da
- er findet eine Metallplatte und hebt sie auf -> dann sieht er sich weiter um -> er ist wie in einer großen runden Halle -> überall sind verschlossene Türen und an der Seite von den Türen befinden sich Klappen, hinter denen Knöpfe sind, die verschiedene Formen und Farben annehmen können
- Low sucht weiter und findet einen purpurnen gravierten Stab -> den sieht er sich mit der Lupe näher an und da zeigt der Stab eine Art Code -> diesen Code gibt Low bei allen Türen ein -> aber es passiert nichts
- Low geht zur Rampe -> an der Kante kann er nach unten zu einer Energiequelle sehen, diese ist aber nicht ganz intakt -> eine Linse liegt auf dem Boden
- Low geht dann ans Kontrollpult -> dort gibt es verschiedene Knöpfe für verschiedene Farben, eine Taste links unten nimmt alle gedrückten Farben wieder weg und ein Knopf oben links macht die zuletzt angeklickte Farbe rückgängig
- Low stellt folgendes ein: 4x Lila 2x Gelb und 1x Rot
- Low läßt die Einstellung so und benutzt dann den dreieckigen Knopf
- ein Servicegerät holt nun die Linse hoch
- Low geht wieder ans Kontrollpult und löscht dort alle Eingaben

- dann gibt er folgendes ein: 5x Lila 4x Blau und 1x Rot
- nun repariert das Servicegerät die Energiequelle und eine Tür im Nexus öffnet sich
- Low findet noch eine lockere Platte und dann in der Öffnung einen blauen Kristall, aber den läßt er dort (jedenfalls vorerst)
- Low geht nun zu der Tür die offen ist -> dort findet er einen Rufknopf (?) und eine Bahn kommt -> Low steigt ein
- Low gelangt mit der Bahn zur Museumsinsel

Museumsinsel:

- Low verläßt die Bahn und sieht sich die beschädigte Tür an, aber er kann sie allein nicht öffnen
- Low geht nach draußen und nach oben (Hoch)
- Low sieht ein seltsames Gerät und eine Linse -> Low benutzt die Linse und dreht sie, dann benutzt er das Gerät -> er drückt längere Zeit auf den Knopf und wenn die Linse in der richtigen Position ist gibt es eine Lichtbrücke (also die Linse so lange drehen bis mit Hilfe des Gerätes eine Lichtbrücke entsteht)
- Low geht über die Lichtbrücke und sieht sich die Kristallform an
- dann geht er zurück und geht durch die Tür
- dort findet er einen grünen Kristall und nimmt ihn mit
- Low sieht sich auch die Platte an und nimmt sie mit, ebenso den gravierten Stab, den er vor einem der Displays, die er sich alle ansieht, findet
- nun geht Low durch die Tür und gelangt zur Bibliothek, wo er auch Maggie findet
- die beiden unterhalten sich ausführlich
- Low geht wieder zurück und benutzt die Bahn um zu Nexus zu gelangen
- dort benutzt er den grünen Kristall mit Brinks Leiche und der wird wieder sehr lebendig
- beide fahren dann mit der Bahn und zusammen schaffen sie es die beschädigte Tür zu öffnen
- hier taucht wieder so eine Lichterscheinung auf -> Brink nimmt sich jede Menge Kristalle mit
- Low nimmt sich auch Kristalle mit und den Kanister
- nun gehen die beiden nach draußen und zum Wasser -> dort sehen sie wie ein Riesenaal eine Schildkröte verspeist und die Knochen wieder ausspuckt
- Brink ist plötzlich weg
- Low sieht sich die Knochen an und geht dann zum Pfad um sich dort das Fossil anzusehen
- nach dem Vorbild des Fossils baut Low die Knochen von der Schildkröte wieder zusammen (mit der rechten Maustaste lassen sich die Knochen drehen)
- wenn alles stimmt kann Low den Kanister mit der toten Kreatur benutzen und dann mit dem grünen Kristall das Wesen zum Leben erwecken
- natürlich kommt sofort dieser Riesenaal und verschluckt die Schildkröte mit dem eingebauten Sprengsatz (Kanister) und es gibt einen Knall
- nun wo der Riesenaal verschwunden ist, kann Low ins Wasser gehen und sich die unterseeische Höhle ansehen
- dort findet er wieder mal einen gravierten Stab
- den nimmt er mit und auch die Platte, die dort zu finden ist

- nun geht es zurück und Low fährt mit der Bahn zum Nexus

Nexus:

- dort wo die Säule ist, die voller Energie ist, ist auch ein Funken in der Nähe -> Low benutzt den Stoßzahn mit der Klappe von der Tür die bei dem Funken ist -> dann benutzt er das Kabel mit der Klappe und das andere Ende mit dem Funken -> damit kann nun an dieser Tür auch ein Code eingestellt werden
- bei der Tür neben der Säule klappt es mit dem Code vom rotgravierten Stab
- hier findet Low auch eine Bahn aber nach dem Drücken des Rufzeichen passiert nichts und Low verläßt den Ort wieder
- Low testet deshalb erst einmal den Code vom orangegravierten Stab an der Tür neben der Einbruchsstelle (dort wo Brinks Leiche erst lag)
- die Tür öffnet sich und Low kann mit der Bahn fahren (erst Rufknopf betätigen)
- er kommt zur Planetariuminsel

Planetariuminsel:

- Low geht hoch und dann auf die entfernte Seite
- dort benutzt er die Schaufel mit dem Felsen
- dann geht er weiter hoch
- da gibt es wieder eine Linse und ein seltsames Gerät
- die Linse richtig einstellen und das Gerät benutzen und schon gibt es die nächste Lichtbrücke
- Low geht mal über die Lichtbrücke und wieder zurück
- nun geht es zum Plateau
- dort sieht Low gerade wie ein kleines Biest ein Teil klaut was er noch brauchen wird
- Low sieht sich um; es gibt eine verschlossene Tür und mehrere Löcher hinter denen das Biest ist
- Low nimmt den Bolzen und benutzt ihn mit dem Rad
- dann benutzt er die Stange und legt sie erst einmal zurecht; dann benutzt er die Stange mit dem Bolzen
- den Brustkorb den er findet benutzt er mit dem Haken und den ebenfalls gefunden Metallstab benutzt er mit dem Käfig
- nun sieht er sich die Löcher an bis das Biest heraus kommt
- wenn das Biest links neben der Falle sitzt, muß Low schnell links um die Falle gehen, so das er von links kommend hinter dem Biest ist und das dann in die Falle läuft
- Low benutzt den Armreif mit dem Biest und läßt es wieder laufen
- Low nimmt den Brustkorb und den Metallstab mit
- nun benutzt er das Peilgerät und findet so in Richtung Lichtung gehend eine Höhle
- da diese ziemlich klein ist benutzt er die Schaufel mit der Höhle und geht hinein
- in der Höhle benutzt er wieder das Gerät und findet so die Stelle wo das Biest alles versteckt -> die Schaufel mit der markierten Stelle benutzen und das Maschinenteil nehmen
- nun die Höhle verlassen und zur verschlossenen Tür gehen
- den Deckel aufheben und das Maschinenteil mit der Tafel benutzen und dann den Deckel mit der Tafel benutzen

- die Tafel noch mal benutzen
- die Tür öffnet sich
- Low nimmt die Platte und sieht sich den Riß an
- er nimmt den grüngravierten Stab mit
- dann nimmt er die beiden Zepter (goldenes Zepter und silbernes Zepter)
- Low benutzt das goldene Zepter mit dem matten Licht an der Decke und ein Planet mit einem kleinen und einen großen Mond wird sichtbar
- mit dem goldenen Zepter kann der große Mond in eine bestimmte Position gebracht werden und mit dem silbernen Zepter der kleine Mond
- der kleine Mond muß vor dem großen Mond stehen auf der rechten Seite der Karte (des Bildschirmes)(also links ist der Planet in der Mitte ist der kleine Mond und außen rechts ist der große Mond)
- die beiden Monde stehen ungefähr dort wo auf der rechten Seite zwei Sterne zu sehen sind (die Beschreibung ist etwas kompliziert; wenn die Monde richtig stehen kommt eine kleine Zwischensequenz)
- der große Mond sollte bei 2:00 Uhr stehen und der kleine Mond bei 7:00 Uhr (die 7:00 Uhr beziehen sich auf den Standpunkt vom großen Mond aus)
- bei der Zwischensequenz werden 2 sich überlappende Monde gezeigt, die auf einer Insel dann wieder zu finden sind
- unterdessen ist die Tür wieder geschlossen, aber Low braucht nur den Knopf betätigen und die Tür öffnet sich wieder
- zur Lichtung gehen
- über die Brücke geht es zu einer Höhle
- dort findet Low einen blauen Stab und nimmt ihn mit
- mit der Bahn fährt Low zum Nexus und geht durch den dunklen Tunnel (er benutzt die Taschenlampe mit dem dunklen Tunnel)
- dann geht er bis zur Schleuse -> er betätigt den Knopf und geht weiter -> dann benutzt er den Knopf um die eine Tür zu schließen und dann noch mal um die andere Tür zu öffnen
- Low geht durch den Schleusenausgang und findet ein Pult, das er sich näher ansieht
- auf dem Pult sind 5 Kristalle, wovon vier leuchten und einer nicht
- die Kristalle haben einen gemeinsamen Schnittpunkt
- außerdem gibt es noch drei Löcher
- Low steckt den blauen Stab in ein Loch
- in allen drei Löchern befinden sich nun blaue Stäbe, die man ziehen bzw. schieben kann
- Low klickt nun den nicht leuchtenden Kristall an und die Kuppel leuchtet ganz schwach; wenn Low die Stäbe zieht dann ändert sich das Licht auf der Kuppel des nicht leuchtenden Kristalles
- die drei Stäbe müssen nun so eingestellt werden das das Licht auf der Kuppel ganz hell leuchtet; dann schaltet sich der Kristall ein und die Bahn, die sich vorher nicht rufen ließ fährt nun doch
- (immer einen Stab so lange ziehen bis das Licht anfängt schwächer zu werden und dann wieder ein Stück zurück zum hellsten Punkt, dann den nächsten Stab genau so ziehen und den letzten auch; eventuell noch kleinere Korrekturen machen wenn es nicht ganz stimmt; sobald alle drei Stäbe die richtige Position haben geht der Kristall an)
- das Leuchten des Kristalles hat zur Folge das die Bahn jetzt funktioniert, die sich erst nicht rufen ließ
- zurück zum Nexus

- dort erst einmal den Code vom grüngravierten Stab probieren
- mit der Bahn geht es zur Karteninsel

Karteninsel:

- Low geht zum Vorsprung und erst einmal nach links zur Öffnung
- dort findet er ein seltsames Feld, da er aber nichts damit anfangen kann, verläßt er die Öffnung wieder und geht zu Höhle
- von da aus geht er nach links zum Nest
- dort befindet sich ein Gitter -> weiter geht es durch die Tür
- ein Weg führt zum Strand, aber da gibt es im Moment nichts zu tun
- ein anderer Weg führt zu einer Quelle -> dort kann sich Low auf den großen Stein stellen und das Wasser wird durch das dort befindliche Gitter umgeleitet; im Moment tut sich da aber noch nichts und Low geht über das Nest zurück und dann nach rechts zur Grube
- von dort aus weiter durch die Öffnung
- nun ist Low im Kartenraum
- hier sieht er sich die Klappe an -> Low kann alle Farbkombinationen von den gravierten Stäben eingeben und nach jedem Code bekommt er eine Karte mit einem bestimmten Ort zu sehen; darunter auch einen Ort mit einer Gruft und einem geheimen Raum unter der Gruft
- Low geht durch die Öffnung links und kommt wieder zu einer Linse und einem seltsamen Gerät -> Low schaltet also die nächste Lichtbrücke ein und sieht sich die Kristallform wieder an, die so langsam Gestalt annimmt
- mit der Bahn geht es zurück zum Nexus
- dort geht Low erst einmal zur Rampe und holt sich den blauen Kristall
- Low geht jetzt zu der Tür, wo die Bahn erst nicht kam
- nun kann er die Bahn rufen und gelangt damit zur Gruftinsel

Gruftinsel:

- Low geht zur Insel und dann zum Plateau
- er benutzt die Schaufel mit der Steinplatte und kommt so zur Gruft
- dort sieht er sich das Loch an
- nun benutzt er den blauen Kristall mit dem Loch und erhält so bessere Lichtverhältnisse
- Low stellt sich nun auf die Platte wo die beiden Monden sind und stellt fest das die Platte locker ist
- er benutzt den Metallstab mit der Platte
- Low verläßt die Gruft und geht den Pfad nach oben
- da ist wieder eine Linse und ein seltsames Gerät
- doch diesmal scheint etwas am Gerät kaputt zu sein
- Low öffnet die Klappe und sieht sich die Quelle, die Prismen und die bunten Steine an -
- > Low macht sich daran die Sache wieder zum Laufen zu bringen; die Lichtstrahlen müssen durch verschiedene Einstellungen der Quelle und der Prismen auf alle Teile auftreffen
- Low geht folgendermaßen vor: er klickt 3x die Quelle an, 3x das untere Prisma, 1x das oben rechts liegende Prisma und 4x das linke Prisma -> nun dürfte das Gerät funktionieren (diese Reihenfolge ist aber ohne Garantie;

da hilft nur probieren)

- Low schaltet die Lichtbrücke ein und geht dann erst noch nach oben ins Höhleninnere
- dort sind Fledermauskreaturen an der Decke, die er mal kurz mit der Taschenlampe aufscheucht
- auf der Plattform findet er Brink, der an einem Relikt arbeitet und nicht gestört werden möchte
- Low geht also wieder und begibt sich zur Gruft
- links von der Gruft ist Schmutz, den beseitigt Low und durch die beiden sich überlappenden Monde fällt Licht durch die frei gewordene Öffnung
- Low geht zur Gruft
- ein Podest mit einer Statue erscheint und Low berührt die Statue, die daraufhin zu Staub zerfällt
- Low steigt auf das Podest und es geht wie im Fahrstuhl nach unten
- hier geht es nach links
- Low will zur Tür gehen doch plötzlich wird ein Wächter lebendig und läßt Low nicht an die Tür
- Low benutzt nun ein Lebenskristall mit dem Knochenhaufen rechts und erweckt damit einen anderen Wächter zum Leben
- die beiden Wächter haben nichts besseres zu tun als sich gegenseitig auf sich zu stürzen und dabei wieder zu sterben
- Low kann nun zur Tür gehen -> er benutzt den gravierten Stab (den er ganz am Anfang bekommen hat und der keinen Farbcode hat) mit der Öffnung und die Tür öffnet sich
- hier geht es zu einer Pyramide und unter dieser Pyramide ist eine tote Kreatur
- Low benutzt wieder den Stab mit der Klappe und die Pyramide verschwindet -> nun benutzt er einen Kristall mit der Kreatur und unterhält sich mit ihr, aber er kann sie nicht verstehen
- nach dem Beenden des Gespräches zerfällt die Kreatur wieder und die Pyramide entsteht wieder
- Low funkt Maggie an um ihr alles zu berichten und auch Maggie hat Neuigkeiten, aber sie wird plötzlich von einer riesigen Spinne entführt
- Low verläßt schnell die Gruft und geht nach oben zur Plattform um mit Brink zu reden, der will aber nur seine Ruhe
- Low geht zu den Fledermauskreaturen und benutzt die Taschenlampe
- die Fledermäuse fliegen umher und Brink rennt erschrocken weg
- Low geht schnell zur Plattform und nimmt die rechts liegenden Kristalle, woraufhin sich Brink beschwert
- Low kann nun Brink überzeugen ihm zu helfen Maggie zu befreien
- die beiden gehen über die Lichtbrücke zur Karteninsel und dort zum Nest
- hier ist Maggie gefangen
- Low spricht mit Brink über das Monster und der lenkt es ab, während Low jetzt zur Quelle gehen kann
- dort wirft er den Felsen um und das Wasser geht einen anderen Weg
- Low geht wieder zum Nest und erzählt Brink von dem Gitter
- Brink lockt das Monster zum Gitter und Maggie öffnet es -> das Monster wird weggespült und Maggie ist frei
- Brink holt sich mit Gewalt seine Kristalle wieder und verschwindet
- Low und Maggie verlassen das Nest und gehen zum Vorsprung und dann zur Öffnung wo das seltsame Feld ist
- Low gibt Maggie die Tafel und Maggie schaltet am Feld, so das auf einmal eine

geheime Insel erscheint

- die beiden gehen zur Insel und zur Öffnung und finden dort die letzte Platte (die Platten müssen dann in der Nische im Nexus eingesetzt werden, um damit die letzte Tür öffnen zu können)
- Maggie und Low wollen Brink mitteilen das sie alle vier Platten haben
- sie benutzen die Bahn zum Nexus und erhalten einen Hilferuf von Brink
- also fahren sie mit der Bahn schnell zur Planetariumsinsel und gehen nach oben und dann über die Brücke, wo in der Höhle der Spalt ist
- dort hängt Brink fest mit einem Arm im Spalt
- es gibt keinen anderen Weg und Low benutzt die Kieferknochen mit Brinks Arm und schneidet ihn ab
- Low und Maggie überzeugen Brink das er mit zum Nexus kommen soll, um die Platten auszuprobieren und er geht dann auch mit
- im Nexus setzt Low die vier Platten in der Nische ein und die Tür öffnet sich
- Brink geht wieder und Low und Maggie gehen durch die Tür und benutzen die Bahn zur Kathedraleninsel
- dort finden sie ein Labor mit vielen seltsamen Geräten
- bei der Konsole unten stellt Low fest das etwas fehlt
- in die beiden leeren Felder rechts und links passt jeweils ein Kristall rein, aber sie haben keine mehr und müssen erst welche holen
- außerdem fehlt auch noch ein Maschinenteil
- also gehen beide zur Museumsinsel um noch ein paar Kristalle zu holen
- danach geht es zur Gruftinsel
- hier gehen beide zur Gruft und steigen aufs Podest
- dann geht es zur Pyramide
- hier unterhält sich Low erst noch mal mit Maggie und sie sagt ihm das sie die Sprache nun kann
- Low benutzt wieder den Stab mit der Klappe und wenn die Pyramide verschwunden ist, erweckt Low die Kreatur zum Leben und Maggie unterhält sich über alles mit ihr -> sie fragt auch nach dem fehlenden Teil von der Konsole und sie erhalten von der Kreatur einen Stab mit einem Code, den sie im Kartenraum benutzen sollen um zu erfahren wo das fehlende Teil ist
- Maggie beendet dann das Gespräch und die beiden gehen zur Karteninsel und sehen sich an wo das Teil ist nach dem sie den Code eingegeben haben -> es ist am Strand
- also geht es zum Strand und dort ist links das gesuchte Teil
- zurück zur Kathedraleninsel

Kathedraleninsel:

- hier erwartet Brink sie schon -> er will alle Kristalle und verschwindet mit ihnen
- nun kann Low die Konsole nicht vervollständigen
- Maggie und Low laufen nach oben und dann nach draußen und weiter nach rechts und kommen wieder mal zu einem seltsamen Gerät
- die Linse ist hinter dem Nest versteckt -> also entfernt Low erst das Nest und stellt dann die Lichtbrücke an
- über die Lichtbrücke gehen sie zu Brink auf die Gruftinsel und reden mit ihm
- Low sagt zu Brink das das Teil was in die Konsole passt auch bei seinem Relikt einsetzbar ist und Low benutzt das Teil mit dem Loch in der Maschine

- Low nimmt sich die beiden, mit der Maschine hergestellten Kristalle und das davon ist Brink aber nicht begeistert und er stürzt sich auf Low und fällt dabei in den Abgrund -> nun ist er bereits das zweite mal tot
- Low benutzt noch mal das Teil mit der Maschine und nimmt dann die Kristalle und das Teil
- zurück zur Kathedraleninsel
- hier setzt Low das Teil in die Konsole ein und auch die beiden Kristalle
- Low spricht mit Maggie und fragt sie nach der Maschine
- Maggie weiß wie man sie bedient, leider kommt sie dabei ums Leben

HIER SOLLTE MAN MAL ABSPEICHERN, DANN KANN MAN SICH ZWEI ETWAS VERSCHIEDENE ENDSEQUENZEN ANSEHEN !!!

- Low geht nach oben und nach draußen
 - er geht über die Lichtbrücke, aber es gibt da einen Wächter, der ihn wieder zurückjagt
 - Low entscheidet sich dafür die Lichtbrücke abzuschalten, wenn der Wächter auf dem Rückweg ist
 - der Wächter stürzt ab und Low kann nun zum Auge gehen, nach dem er die Lichtbrücke wieder eingeschalten hat
 - Low geht zum Portal
 - er taucht dort ein und holt die Lebewesen des Planeten zurück
 - zum Schluß gibt es natürlich ein Happy End
 - Brink und Maggie er stehen von den Toten auf und können mit Low zusammen zur Erde zurück kehren
- die zweite Variante beim Endszenario wäre, das Low Maggie wiederbelebt, sie sich aber empört die Felsen hinabstürzt; dann muß Low die Lichtbrücke einschalten und den Wächter ausschalten
- Maggie fällt ihm dann aber nicht wie bei der ersten Variante um den Hals, sondern Low bekommt eine schallende Ohrfeige dafür das er sie wieder lebendig machen wollte

Das war es dann auch !!

ENDE !!!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>