

GREETINGS FROM COCYTUS

Watch for These Related DIG™ Products

Novel and AudioBook by Alan Dean Foster,
Available from Warner Books

Soundtrack and Demo from EMI Records

Official Player's Guide from Infotainment World

The Dig game © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent No. 5,315,057.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

THE DIG™

日本語版

INSTRUCTION MANUAL



ユーザーサポートについて

この商品に関する技術的サポートや新商品情報など、弊社取り扱い商品に関わる一切のお問い合わせは、下記ユーザーサポートセンターまでお願いします。なお、技術的サポートに関するお問い合わせの際は、お買い求めの販売店名、ご使用のシステム構成、トラブルの詳細などを予めご用意の上、お電話頂きますようお願いいたします。

マイクロマウス株式会社 ユーザーサポートセンター

TEL : 03-5352-7609 / FAX : 03-5352-7607

サポート時間 : 月～金 (祝祭日を除く)
10:00～16:00 (12:00～13:00を除く)

FAXは24時間受け付けております。(FAXをお持ちの方は、なるべくFAXでのお問い合わせをお願いします。)

保証サービスについて

●初期不良について

ご購入された製品が初期不良の場合は、お買上げから1週間以内であれば新品交換いたします。1週間を経過した商品につきましては修理扱とさせていただきます。

●ユーザー登録ハガキに必要事項をご記入の上ご返送ください。

製品のユーザーサポートを受けるには、製品に添付されているユーザーサポートハガキにてユーザー登録されている必要があります。ユーザー登録されていない場合はサポートをいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●CD-ROMが破損した場合について

お客さまの不注意や天災等による破損、長期使用による動作不良の場合は、¥4,000-(税込)にて全てのCD-ROMを有償交換いたします。

交換につきましては、ユーザーサポート係にご連絡の上、当社に直接お送りください。

※送料はユーザー負担となります。

ご注意：郵送等の事故による紛失、破損などについては当社では保証いたしかねます。

The Dig™ 日本語マニュアル(96081301)

マイクロマウス株式会社
東京都中野区本町2-28-11 不二ハイツ2階

- 本プログラムの権利の全ては、LucasArts Entertainment Company に帰属します。
- 記載されている会社名及び商品名は、各社の商標または登録商標です。
- 本書の一部または全部を無断で盗用することを禁じます。

はじめに

こんにちは。君は僕のことを知らないと思うけど、僕は、君を愛しているよ。だって、大勢の人間のハードワークと熱意、それに夜更けまで暗闇の中に浮かび上がるコンピュータの画面に向かう仕事によって生まれたこのゲームを、君は買ってくれたんだから。

「The Dig」は、たった1人であった時もあればピークの時には30人もいた開発チームが2年がかりで完成させたものだ。ホントに大勢の人間の努力だよ。なぜって？ それはThe Digが広大なゲームだからさ。探索をする場所が沢山あるし、特殊画面やクローズアップ画面も山のようにある。僕は開発の早い段階で、このゲームを未知の惑星世界の物語以上のものにしようと決めた。このゲームは未知の惑星世界の「中で起きている」物語であるべきなんだ。つまり現在のテクノロジーの粋を尽くして作り出されるこの未知の世界に、君がのめりこむってことだ。君が「吸収」していくように、世界は完璧に仕上がってなくてはならない。君が気に入ってくれるとか、嫌ったり恐がったりするなんてことは重要じゃないんだ。ただ、潜在意識で判断することができるように、未知世界の空気を君に十分吸収してもらいたいんだ。それに向けて僕たちはゲームの様々な要素をより良いものにするため、出きる限りのことをしてきた。通常の「入れる」だけの音楽や音を遥かに越えた、型にとらわれない音響。フルデジタルの音楽や効果音、音響などは環境のムードと感覚を作り出すのに重要な役割を果たしている。ゲームのアニメーションがもっとリアルな動きになるように、それから、大変な作業にはなるけれど、もっとリアルな画像の輪郭と陰影を作り出すために、僕たちは新しい技術を取り入れた。シーンによっては丁寧に描かれたセル画を最高38枚も必要とするものもある。これは全て手作業で塗って、合成しているんだ。つまり、より完璧な世界を作り出せる可能性がある限り、僕たちはためらわずにそれを追求していったということだ。

ここらへんで僕のおしゃべりはやめて、君に「The Dig」を体験させてあげよう。

楽しんでくれたまえ、 シーン・クラーク
「The Dig」プロジェクトリーダー



THE DIGについて

「The Dig」はスティーブン・スピルバーグのゲームアイデアに基づき、シーン・クラークのシナリオによるゲームです。映画の巨匠スティーブン・スピルバーグはもともとこのゲームのアイデアを映画で制作したかったのですが、費用の問題があり、断念せざるを得ませんでした。そこで、ゲーマーでもあるスピルバーグは「The Dig」にマルチメディアアドベンチャーゲームとしての可能性を見いだしたのです。彼はLucasArtsにアイデアを持ち込み、その結果としてあなたがこれからプレイしようとしているゲームが生まれたというわけです。

THE DIG物語のはじまり

突如として小惑星アッティラが地球の周りに出現したとき、科学者たちはパニックを起こした。アッティラの勢いが弱まり、その軌道はゆっくりと、しかし確実に地球へと向かっている。衝突の瞬間に発生する破壊エネルギーは小都市を壊滅させるほどの威力を秘めている。NASAは精密に設計した2つの核装置をアッティラに設置するべく、シャトルによるミッションを計画。これらの装置は、爆発の衝撃によってこの巨大な岩塊を安定した軌道に乗せるよう制作された。ボストン・ロウは引退しようとしていたところを、隊長としてこの厳しい任務のために選り抜かれたクルーを指揮するためにシャトルに乗り込むよう説得され、マスコミに「義務感だけのやる気のない宇宙飛行士」とあだ名をつけられた。NASAの科学者たちは適切な装置の設置位置と小惑星の軌道を動かすだけの爆発力に必要な核の量について論争を繰り広げる。しかし、この小惑星の軌道が正された後にカオスが起きることは誰も予想していなかった...



ロウと仲間の新惑星探索の用意は整った。

クルー紹介



ボストン・ロウ隊長

口数の少ない男。普段はマニュアルに忠実な宇宙飛行士であるが、窮地に立たされたときには素晴らしいひらめきで窮地を脱する才能を持っている。



ルドガー・ブリンク博士

現在ミッションの科学アドバイザーで、地質学者、考古学者として世界に名を馳せている。ブリンクは尽きることのない探求心を持っており、調査中に人から邪魔をされると言うことを聞かなくなる。



マギー・ロビンズ

一般市民代表であり、記者としてもずば抜けた人材である。ロビンは頑固な性格と好運を持ち合わせており、優秀なリポートをする。



ケン・ボーデン

副操縦士。ボーデンはロウと正反対の性格をしている。社交的で人なつこく、ユーモアにあふれている。彼はロウと同じ任務への忠誠心を持ち、共に仕事を成し遂げる。



コーラ・マイルス

計器類の専門家。コーラはプロフェッショナルの宇宙飛行士だが、彼女の専門はコンピュータである。自分で使用する機器類は我が子のように大事に扱い、他人に対しても同様の扱い方を求める。

ゲームの遊び方

このマニュアルはゲームプレイの方法を中心に書かれています。コンピュータでのゲームの起動の仕方については、リファレンスガイドを参照してください。

ストーリーが始まるとスペースシャトル、アトランティス号はアッティラの軌道に接近し、宇宙飛行士たちは任務を開始すべくシャトルから降ります。この、プレイヤーはゲームを操作できないシーンを「カットシーン」と呼びます。まるで映画のシーンのようなこの短いアニメーションは、任務の手がかりや登場人物に関する情報などを与えてくれます。また、カットシーンはシャトルから道具を降ろす作業などのような特殊アニメーションを見せるためにも導入されています。カットシーン中、主人公の操作をすることはできません。

乗組員がシャトルから降り立つと十字型のカーソルが画面に表示されます。これはプレイヤーが操作するキャラクター、ロウ隊長の行動をコントロールできることを表しています。

操作方法

アイテムの選択はマウスでカーソルをアイテムの上に持って行き、左のマウスボタン（マックユーザーはマウスボタン）をクリックします。アイテムに選択肢がある場合、アイテム名が画面下部に表示されます。アイテムを拾い上げることができた場合、カーソルの表示がアイテムの形に代わります。その後は他のアイテムや人物の上に移動させてマウスの左ボタンをクリックすれば、すぐに使用することができます。オプションとして、マウスの右ボタン（マックユーザーは「Tab」キー）でアイテムをクリックするとプレイヤーの所持品にそのアイテムを加えることができます。アイテムの使用後、または持ち物リストに入れた後は、画面に十字カーソルが再表示されます。会話をしたい場合は人物をクリックするとダイアログ（会話文）の選択肢が出てきます。

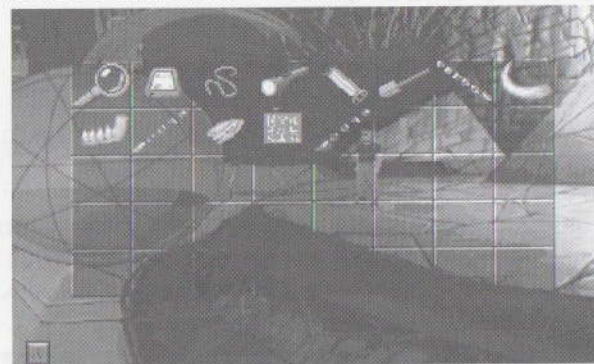
話をしたい内容のアイコンをクリックします。選択したものにロウが必要とする情報を全て得るとアイコンの色は青に変化します。プレイヤー独自のダイアログでロウに会話をさせたいときには感嘆符（!）または疑問符（?）をクリックして下さい。会話を終えたらストップサインをクリックして下さい。



会話画面

持ち物リストの使用

持ち物リストにアクセスするには画面左下にある小文字の「I」をマウスの左右どちらかボタンでクリック（マックユーザーはマウスボタンまたは「Tab」キーを使用）すると画面に持ち物リストが表示されます。



持ち物リスト画面

画面の持ち物リストの中で使用したいアイテムをクリックすると、選択したアイテムがカーソルとして表示されます。持ち物リスト画面を消し、アイテムを使用するには持ち物リストの枠の外に選択アイテムを移動させてください。アイテムの使用後にマウスの右ボタンをクリック（マックユーザーは「Tab」キーを使用）すると、アイテムは持ち物リストに戻されます。持ち物リストのディスプレイ画面左上には特殊アイテムの拡大鏡があり、持ち物リストにあるアイテムを拡大することができます。拡大鏡をクリックし、カーソルに変化してから、詳しく見てみたいアイテムの上に移動させて下さい。その状態でアイテムをクリックするとアイテムに関する特別情報を知ることができます。この機能は特にロウがコシタスで発見した彫刻の施されたロッドに使用すると有効です。

ノートパッド

持ち物リストの中のこの役に立つアイテムは2つの基本機能があります。ひとつは小惑星着陸ゲームで、ディグの難しいパズルで疲れた頭をすっきりさせるための、簡単にプレイすることのできるゲームです。もうひとつはコミュニケーション機能で、クルーのメンバーの顔を表示したボタンを押すことによってその人物と連絡をとることができます。もちろん、相手が必ずしも返答するという保証はありませんが...

DOS/V Machine

ファンクションキー

セーブ/ロードコントロールパネル

コンピュータの電源を切った後、ゲームを再起動させたときに、最後にプレイをした場面からゲームを再開できるよう、プレイ中の成果をセーブするにはコンピュータのセーブ機能キーを使用します。セーブ/ロードコントロールパネルのファンクションキー（大抵のマシンではF1またはF5キー）を押すだけでできます。

セーブボタンをクリックし、セーブするゲームの名前を一番上の空きスペースに入力してください。ゲーム名の入力を終えたらOKをクリックします。

セーブしたゲームをロードする場合、作業は上記のものと同じです。ロードボタンをクリックしてロードしたいゲーム名をクリックして下さい。セーブ/ロードコントロールパネルには音楽や音声、音響の音量を調節するボリュームスライダーもあります。スライダーを右に移動させると音量が大きくなり、左に移動させると小さくなります。使用のサウンドカードにボリュームコントロール機能がある場合にはキーボードコントロールで音量レベルの調節を行う前に、サウンドカードのレベルが1より大きく設定されていることを確認して下さい。

カットシーンの省略

カットシーンを省略するには「ESC」キーを押すか、マウスがジョイスティックの2つのボタンを同時に押して下さい。

ゲームの一時停止

ゲームを一時停止するにはスペースバーを押します。ゲームを再開する際もスペースバーを押して下さい。

ダイアログ

セーブ/ロードコントロールパネルを使用してダイアログのテキストの表示や表示速度の調節を行うことができます。「CTRL」+「T」キーで、テキストと音声の両方や、テキストのみ、または音声のみのモードを選択することができます。テキスト表示の際に文を読み終えた後にピリオド(.)キーを押すと後続文を早く表示することが出来ます。

ゲームの終了

ディグを終了するには「Alt」+「X」キー（多くのコンピュータの場合）を押して下さい。プレイしているゲーム画面の続きをプレイする場合は、ゲームを終了させる前にセーブすることを忘れないようにして下さい。

※このゲームはDOS/Vパソコン、NEC-PC9821両方でプレイ可能です。

※このゲームは256色モードで動作します。ゲームを始める前に画面のパレットを256色モードに設定して下さい。



















ゲームの開始

- 1・ディグのCD-ROMをドライブに挿入して下さい。
- 2・画面にディグのメニューが自動的に起動します。
- 3・「プレイする」を左クリックして下さい。

※ディグを最初に起動する際にはDirectXのインストーラーが実行されますので、画面の指示に従ってDirectXを導入し、パソコンを再起動して下さい。（すでになんらかの方法で導入済みの場合にはこの限りではありません。）

- 4・ディグが始まります。

使用キー

 または 	=マウス左ボタンのクリック		= (ピリオド) 次のダイアログ表示
	=マウス右ボタンのクリック		=ゲームの一時停止
   	=カーソル移動用矢印キー		=通常(歩く)カーソル
	=セーブ/ロードメニュー		=調べる(拡大鏡)カーソル
 	=ゲームの終了		=カーソルのアイテムを調べる
	=カットシーンを飛ばす		=ノートパッドでのコミュニケーションモード
			=持ち物リスト画面の表示オン・オフ

Macintosh

コマンドキー

ゲームを中断して再びメニューバーを表示したいときは、いつでもESCキーを押して下さい。メニューバーからは、ゲームの数ある機能やオプションにアクセスする事ができます。プレイを再開するにはゲームメニューから「ゲームに戻る」を選択するか、メニューバー以外の場所をクリックして下さい。

ゲームのセーブ

コンピュータの電源を切った後、ゲームを再起動させたときに、最後にプレイをした場面からゲームを再開できるよう、プレイ中の成果をセーブするにはコンピュータのセーブ機能を使用します。ゲームメニューから"ゲームのセーブ"を選択し、セーブするゲームの名前を空きスペースに入力して、セーブボタンをクリックします。

ゲームのロード

ティグが始まった後セーブしたゲームをロードする場合、ゲームメニューから"ゲームのロード" OPEN GAMEを選択し、ロードしたいゲームを選びます。オープンボタンをクリックすればゲームが始まります。また、ファインダー内にいる場合には、ティグを再開するためにセーブしたゲームのアイコンをダブルクリックすることで、すぐに元の状態に戻る事もできます。

オプション

ゲームメニューから"ゲームの設定"を選択すると、音楽や音声、音響の音量を調節するボリュームスライダーが出てきます。また、字幕を消したり、字幕のスピードを調節するスライダーもあります。さらには音声のみ、字幕のみ、音声字幕両方といった選択や、グラフィックモードの設定をするためのポップアップメニューもあります。ただし、"グラフィックをなめらかに"の機能は最低8MBの空きメモリを持つPower PCベースのシステムでティグをプレイするとき以外には使用できません。

カットシーン省略

カットシーンを省略するには、[コマンド] キーを押したままピリオドを押して下さい。

ゲームの一時停止

メニューバーを表示せずにゲームを一時停止するにはスペースバーを押します。ゲームを再開する際もスペースバーを押して下さい。

ダイアログ


上記の"オプション"にある通り、"ゲームの設定"を使用してダイアログの字幕の表示や表示速度の調節を行うことができます。また、[コマンド] キーを押したまま [T] キーを押す事で、字幕のみ、音声のみ、または音声字幕両方のモードを切り替えることができます。字幕表示の際に文を読み終えた時は、ピリオドキーを押すと後続文を早く表示することが出来ます。



ゲームの終了



ティグを終了するには [コマンド] キーを押したまま [Q] キーを押すか、ゲームメニューから終了を選択して下さい。



使用キー (HOT KEYS)



 または  = マウスのクリック


 = 持ち物リスト表示
アイテムを戻す

  = カーソル移動用
矢印キー


  = セーブ/
ロードメニュー


  = ゲームの終了


  = カットシーンを
飛ばす


 = (ピリオド) 次のダイ
アログ表示


 = ゲームの一時停止

 = 通常 (歩く) カーソル

 = 調べる (拡大鏡) カーソル

 = カーソルのアイ
テムを調べる

 = ノートパッドでのコミュ
ニケーションモード

 = 持ち物リスト画面
の表示オン・オフ

私たちのゲームデザイン哲学 (OUR GAME DESIGN PHILOSOPHY)

皆様がゲームを購入するのは楽しむためであって、決してミスを犯すたびに頭を殴られるような思いをする(それと、異星人の惑星に誘拐される)ためではない、と私たちは考えています。だから、プレイヤーが行ったことのない場所に足を踏み入れる度にゲームが突然止まって宇宙空間に放り出されたままになったりしないようにしているのです。同様にプレイヤーが何かの拍子にゲームの筋道から外れたり、鋭利なアイテムを拾い上げて死んでしまうことはありません。アツティラの任務に就いているクルーに起きる潜在的に悲惨な事態は、その人物に「起きるべき」事態なのです。異惑星を探索するということはデパートなどを歩いているのとは違うのです。

何百回も死んだりするよりも、探索を行ったり発見をしたりしながらゲームの謎を解いていくほうがいだろうと私たちは考えています。しかし、だからといってゲームからアクションや危険などの要素を全て取り去った訳ではありません。これらの要素は存在しています。しかしそれは楽しみの一部であって、楽しみの「終わり」ではないのです。

ゲームプレイのヒント (A FEW HELPFUL HINTS)

できる限り何でも拾ってください。奇妙な物かもしれませんが、その変な物が何かしらの役に立つのです。立ち往生してどう進めばいいかわからないときには、見つけ出したアイテム全てに目を通してそれぞれの利用法(もしかしたら持ち物リストのアイテムとの使用法)を考えてみて下さい。出会う人間(任務の仲間など)と話し、彼らから何か手がかりを得る努力をしてみてください。それまで行った場所や見た物について考えてみて下さい。そうすることでゲームの軌道に戻るきっかけとなるようなつながりを見つけられるかもしれません。

それでもゲームが解けないディグファンの皆様に・・・

「面白いゲームとは、最後まで解けたゲームである」という諺があります。どんなに面白そうなゲームでも、謎が難しすぎて何ヶ月考えても先に進めないゲームは、その人にとって面白いゲームにはなりえないでしょう。そこでマイクロマウスではディグ解法のヒントをマニュアルに盛り込むことにしました。ディグをあなたにとって面白いゲームにするためにぜひ活用ください。

<ディグ ヒントセクション>

このヒントの使い方：

このセクションは、あなたがディグをプレイしていき詰まったときに参照していただくものです。なるべく最初から読み通さず、あなたが今困っている問題を見つけ、そこだけ読むようにして下さい。予め答えを全て知る事は、必ずしもゲームの最良の遊び方ではありません。同様の理由から、ヒントは3～4段階に分かれています。紙や手などで下の行を隠しながら読んで下さい。

シャトルから爆発まで

*シャトルから宇宙に出たけれど、何をしたらいいか解らない

- 1：仲間に話しかけましょう。
- 2：シャトルの中の宇宙飛行士にも話しかけましょう。
- 3：プタ（道具箱）をシャトルから取り外す必要があります。

*プタ（道具箱）がシャトルから取り外せない

- 1：シャトルに連結されているからです。
- 2：連結装置を解除できる人はコックピットの中にいます。
- 3：通信機を使って、コーラ・マイルズと話しましょう。

*道具箱は取り外せたけど、何をしたらいいか解らない

- 1：道具箱を持って（浮いている状態でクリック）小惑星に行きましょう。
- 2：小惑星上では、道具箱の中身が必要です。
- 3：小惑星に着いたら道具箱をクリックし、中身を全て取りましょう。

*道具箱の中身は全て取り出したが、何をしたらいいか解らない

- 1：爆破装置を設置しましょう。
- 2：小惑星の表面を調べて、爆破装置を設置する場所を探しましょう。
- 3：正しい設置場所は、爆破装置アルファは第二象限、爆破装置ベータは第三象限です。

*第二象限には何か問題があるようだけれど？

- 1：惑星の表面を平らにしましょう。
- 2：素手では無理なようです。
- 3：まず無重力掘削機を使ってから、爆破装置アルファを惑星表面に設置して下さい。

*第三象限には何か問題があるようだけれど？

- 1：大岩が邪魔ですね。
- 2：素手では動かせないようです。
- 3：まず大岩にシャベルを使ってから、爆破装置ベータを惑星表面に設置して下さい。

*爆破装置を設置したが、爆発しない・・・

- 1：銃には引き金が付いているものですよ。
- 2：解除キーをそれぞれの爆破装置に使って下さい。
- 3：シャトルに帰ったら、爆破装置のことを、通信機でポーデンに尋ねて下さい。

爆発以後

*小惑星には巨大なクレバスが開いている。安全だろうか？

- 1：安全ではないかもしれませんが、任務のために探検をしなければいけません。
- 2：もっと詳しく調べましょう。
- 3：クレバスの底に降りて行きましょう。

*プレートと奇妙な突起物を見つけたんだけど、重要なんだろうか？

- 1：重要です！突起物の下にはプレートが隠れています。
- 2：突起物を取り除いてプレートを出す必要があります。
- 3：奇妙な突起物に無重力掘削機を使って下さい。

*クレバスの壁に、4つのプレートを発見したが、どうしたらいいか解らない

- 1：これらのプレートは、取り外す事はできません。
- 2：でも、どれか一つクリックしてみてください。すると・・・
- 3：4つのプレート全てをクリックし、左側に現れたトンネルに入ってください。

*小惑星の内部には入り込めたが、何もする事がない

- 1：惑星の表面に戻る事はできます。が、何も進展しないでしょう。
- 2：小惑星内部に、何かがありませんか？
- 3：右上の方にある「台座」の所まで行ってみましょう。

*台座には何の意味があるんだろう？

- 1：台座はそれだけでは役に立ちません。
- 2：プレートを一緒に使って下さい。
- 3：台座の周りの四つのプレートを取り、パズルのように台座に当てはめて下さい。

コシタス（星の表面）～ネクサス

*どうやらエイリアンの惑星に来てしまったようだけれど？

- 1：地球に帰らなければいけません！
- 2：到着した場所につつ立っているだけでは何も起こりません。
- 3：惑星を探索して下さい。到着した場所から向かって右、左のどちらかに進むと、画面が鳥瞰図のようになります。この状態で行ける場所は、出発点を除けば全部で三カ所です。

*西の方角に壊れた宇宙船があった。どうやって直せばいい？

- 1：どうやっても直せませんが、中に入ってみる事はできます。
- 2：よく調べてみて下さい。
- 3：床に置いてあるチェスとを開け、中に入っている青い装置を取り出して下さい。それから、チェストの真上あたりにぶらさがっているワイヤーを取って下さい。

*あの「ゴースト」は一体何だったんだろう？

- 1：心霊の存在を信じる必要はありません。が、
- 2：これだけは信じなければならないでしょう。この惑星の人々は、主人公達を助けようとしているのです。
- 3：向かって右側に落ちている、彫刻の入った棒を拾って下さい。

*北側にある墓場のような所には何かあるの？

- 1：一本、取る事が出来る牙があります。
- 2：地面の下には、他にも何かありますよ。
- 3：シャベルを使って墓を掘って下さい。墓の中に顎骨があるので、それも拾っておいで下さい。

*東側には何もありませんか？

- 1：持ち物リストの中のものを使ってみましたか？
- 2：何か、行き先を示してくれるようなものがあるはずです。
- 3：青い装置を使って、それが示している場所をシャベルで掘って下さい。装置は、東のスロープの所で使して下さい。

*全部探検してしまったが、何も起こらない

- 1：行った事のある場所にもう一度行ってみて下さい。
- 2：座って休める場所なんかだとおおいですよ。
- 3：中央の台座の所にもう一度戻って下さい。

*台座の所でもゴーストが現れた！何の意味があるんだろう？

- 1：あなたに行って欲しい場所を示しているのです。
- 2：ゴーストが消えて行った場所を調べてみて下さい。
- 3：ゴーストが消えて行った穴を、シャベルを使って大きくして下さい。

ネクサス

*プリंकは死んだし、マギーはどこかに行ってしまった。どうしよう？

- 1：地球に帰れるまでギブアップするには早いでしょう。
- 2：一人になってしまってももっと探検できる場所があります。
- 3：今いる部屋は「ネクサス」と呼ばれています。ぐるっと探検して、床に落ちている一枚のプレートと、紫色の彫刻が入った棒を拾いましょう。

*それでもまだ何処にも行けないんだけれど…

- 1：ドアは全部ロックされているからです。
- 2：トンネルと、それに対面している坂道にも行ってみる事が出来るんです。
- 3：まず坂道に行ってみましょう。悪い事は言いません。

*坂道を下って行った先にある部屋はいったい何？

- 1：ネクサスの電源（この星のエネルギーが電気だとしたら、ですか）を入れる事ができる装置です。
- 2：左側のスイッチは、ロボットを呼び出します。
- 3：右側のパネルは、ロボットの動作を予め制御するために使います。

*どうやったら正しくロボットを操作できる？

- 1：パネルに付いているボタンは、それぞれ別々の役割を持っています。試してみてください。あなたがやるべき事はつまり、ゲームセンターの入りに置いてある、「アレ」なんです。
- 2：ボタンの役割には、上がる、下がる、左へ、右へ、つかむ、一つ前に入力したプログラムの取消、全てのプログラムの取消があります。
- 3：正しいプログラムは以下の通りです。
左を5回、下を2回、つかむ、上を6回、つかむ。
全部入力したら、パネルから離れて、左側のスイッチを入れて下さい。
ロボットが左下のレンズをつかみ、二回の充電するような動きをして、再び上がってくれば成功です。成功すると、小さくぶーんという音がします。また、ネクサスにあった柱が紫色に光ります。

*コントロール・ルームでやることはこれで全部なのか

- 1：探してみてください。
- 2：ゆるんだパネルが見つかるはずです。
- 3：ゆるんだパネルをクリックして外し、中から発光する装置を取って下さい。

*これで電源が入ったらしいが、何処に行けばいいか解らない

- 1：ネクサスの、トンネルの向かってすぐ左側にあるドアが開けられます。
- 2：ドアの右側に付いているパネルは鍵です。
- 3：持ち物リストの右上にあるレンズで、さっき拾った紫色の彫刻の入った棒を調べてみて下さい。

*マギーから通信が入ったけど、彼女は何処にいるんだろう？

- 1：まだだめです。彼女が通った後、通路は崩れてしまいました。
- 2：以外に早く彼女を見つけられるかもしれませんよ。
- 3：とりあえず今は、一人で探索を続けるのがいいでしょう。

*この大きい部屋は一体何だろう？何処にも通じてないようだが…

- 1：部屋の外周には線路のようなものがあると思いませんか？
- 2：トラム（乗り物）のための線路のようです。
- 3：部屋の真ん中辺りに小さなボタンの付いたピラミッドがあります。ボタンを押せば、すぐにトラムがやってきます。

*初めてトラムに乗ってきてもたけれど、これから何処に行けば良い？

- 1：階段の下にはドアがあります。
- 2：どうやら一人で開けるには重すぎるドアのようです。プリंकが生きていれば良かったのですが。
- 3：とりあえずはこのドアは後回しにして、先を見て回ると良いでしょう。

*海岸の脇の坂を上がっていくと、またもやゴーストが！一体どういうこと？

- 1：どうやら、レンズの付いた装置に気が付いて欲しいようです。
- 2：この装置は、トラムとはまた別の移動手段、「光の橋」です。
- 3：動作させるには、まず装置をクリックし、コントロールパネルの表示に切り換ええます。コントロールパネルが表示されたら、左側のボタンをクリックして、右側の絵で一本の橋が（線が）つながるまでマウスのボタンを押して放しにして下さい。コントロールパネルの画面から抜けて、装置から光の橋が伸びていれば成功です。

*光の橋の装置の向かい側にある部屋は何？

- 1：展示してあるディスプレイを見ましたか？
- 2：ディスプレイが現しているのは、この星の住人（コシタスの住人、ということでコシタン、と呼びましょうか）の文化と歴史です。
- 3：ここは、コシタンの博物館なのです。

*博物館のドアの脇に落ちていた緑色のクリスタルは何に使うもの？

- 1：これはコシタンのライフ・クリスタルです。
- 2：これについての説明は、博物館中央に並んでいるディスプレイの、左側のものに書かれています。もう見てみましたか？
- 3：これは、死んだ者を生き返らせるのに用いられる物のようです。
- 4：ひょっとしたら、これはプリंकにも効き目があるのではないのでしょうか？

***博物館のドアの隣には、何かが彫り込まれたプレートが掛かっていたけれど？**

- 1：取って置いて下さい。
- 2：マギーがこの星の言語を理解するために研究を続けています。
- 3：マギーが研究を終えたら、きっと解説してくれるでしょう。

***博物館ではディスプレイ、クリスタル、タブレットの他にはもう何も無いの？**

- 1：ディスプレイを全部見てみましたか？
- 2：博物館奥の方、一段高くなっているところに彫刻された赤い棒があります。これも忘れずに拾って置いて下さい。
- 3：奥の方には、もう一箇所、出入りできるところがあるはずです。

***博物館の奥でマギーを見つけたけれど、一緒に来てくれない。**

- 1：マギーはこの星の言語の翻訳作業で忙しいのです。
- 2：少なくとも、これで何処に行けば彼女に会えるか解った訳です。
- 3：マギーは、あなたの手助けがいるときには連絡をくれるはずです。とりあえずは彼女の手を借りずに探検してみましょう。

***プリンクのことはどうしよう？**

- 1：博物館には行ってみましたか？
- 2：ライフ・クリスタル（緑色の）は拾いましたか？
- 3：ライフ・クリスタルをプリンクに使って見て下さい。

***プリンクを生き返らせる事が出来た！これからどうしよう？**

- 1：あなたが特に何も言わなくても、プリンクはあなたの（ロウ隊長の）後をくっついて歩いてきてくれます。
- 2：どこかに、プリンクの助けが必要だった場所があったはずですよ。
- 3：博物館のある塔の根元、トラムに乗って着いたすぐの所に、一人ではどうしても開けられないドアがありませんでしたか？

***プリンクと一緒に開けたドアの向こうに沢山ライフクリスタルを見つけた。これももらってしまっているのだろうか？**

- 1：拾えばきっと役に立つでしょう。
- 2：3つか4つくらいなら取って行っても構わないのではないのでしょうか。
- 3：同じ部屋の中にある「シリンダー」を忘れずに拾いましたか？

***開かなかったドアの他に、プリンクを連れて行けば良いところはある？**

- 1：プリンクの動作はちょっと変だと思いませんか？ 顔色も悪いし。きれいな空気を吸えば元気になるかも知れませんね。
- 2：きれいな、海の空気はどうでしょう。
- 3：プリンクを、博物館の塔の根元にある（トラムステーションから外に出た所）、海岸に連れて行きましょう。

***海岸でプリンクがいなくなった！一体何処に行ってしまったのだろうか？**

- 1：プリンクは、一人で活動するのが好きなようです。
- 2：もういい歳をした大人なんだから、彼は自分の事は自分でできるでしょう。
- 3：プリンクを追っかけ回すよりも、この星の水棲生物の生態系を観察する事の方がよほどためになります。

***海岸では何をすればいいのだろうか？**

- 1：海底にはなにかがありそうです。また、何かがいるようです。
- 2：しかも、腹をすかせているばかりか、気の荒い怪物です！
- 3：海に潜ってみる前に、あの怪物をやっける必要があります。怪物はどうやら、亀のような動物を食べていたようですが？
また、手持ちのアイテムの中に、武器になりそうな物は？

***どうして亀を生き返らせる事が出来ないんだろう？**

- 1：亀の骨は、そのままではただのゴミです。クリックしてみましたか？
- 2：亀の骨を、正しく組み立てる必要があります。
- 3：見た事もない異星の生物の骨の構造なんて知らない？ ごもっともです。
海岸の画面から出たすぐの所をよく探してみして下さい。ヒントがあります。
たった一つの骨の向きが違っていただけでも成功しません。根気よく。
正しく並べると、組立画面を出したときに「死んだ生物」という名が出ます。

***亀は生き返ったけど、怪物を倒す事なんか出来そうにない。**

- 1：怪物を倒すのには、何か武器が必要です。
- 2：爆弾なんかがあるといいですね。
- 3：プリンクと一緒に開けた、ライフクリスタルで一杯の部屋にはシリンダーがあったはずです。これは爆弾として使えるのでは？

***どうやってシリンダーを怪物にぶつけられる？**

- 1：怪物は、海のとっても深いところに住んでいるようです。
だから、水中に投げ込むのは得策とは言えないでしょう。
- 2：シリンダーを、怪物の体内に仕掛けられたら一番いいんですが。
- 3：亀の骨を、正しく骨格になるように並べ替え、出来上がったら（「死んだ生物」と表示されます。）そこにシリンダーをセットします。準備が出来たら、ライフクリスタルを使ってみましょう。

***海底には部屋があった。この部屋から何を持ち出せばいい？**

- 1：持ち出せる物は全て、持ち出して下さい。
- 2：二つのアイテムが、拾ってもらえる時を待っていますよ。
- 3：プレートと、オレンジ色の彫刻された棒を取って下さい。

***博物館の塔へ続くドア（これから2のドアと呼びます）から左へ二つ目のドア（4のドア）を、赤の彫刻された棒を使って開けたけど、ボタンを押してもトラムがこない。**

- 1：トラムのコントロールシステムは、何処かが故障しているようです。
- 2：トラムのコントロールは、「暗いトンネル」を抜けた先にあります。
- 3：しかし、このコントロールルームで操作を行うには、青い棒が必要です。

***トラムのコントロールに必要な、「青い棒」が見つからない。**

- 1：プラネタリウムの塔にあります。
- 2：1のドアの向こうに、プラネタリウムの塔があります。
- 3：海底の部屋から取ってきた、オレンジ色の彫刻された棒を見れば、1のドアの鍵を開ける組み合わせがわかります。

***ブラネタリウムの塔にやってきたけれど、道が途中でなくなっている？**

- 1：飛び越えて進んで下さい。要はタイミングです。
- 2：反対側へ渡るには、波の力を借りなければいけません。
- 3：波の音が、岩の裂け目から聞こえてくるまで待って下さい。聞こえてきたら道の向こう（行きたい方向）側をクリックして下さい。上手くタイミングが合えば、向こうへ渡る事が出来ます。失敗したら、もう一度下からやり直します。崖から落ちたからと言って、口ウ隊長は死んだりしませんから安心して。何度でもやり直す事が出来ます。しかし、一度成功したら何度も危険を犯す事もないのでは？

***崖を飛び越えて渡った先には、滝の前を横切る危険そうな道が。また下へ落ちるのは嫌なんだけど？この道を渡る必要はあるの？**

- 1：滝の前だろうが、足元は安全です。
- 2：滝の前の道の突き当たりには部屋があります。
- 3：その部屋には、青い棒が落ちています。必ず拾って置いて下さい。故障したトラム・システムを直すのには絶対必要です。

***滝の手前には、博物館の塔にあったような光の橋があった。さっきと同じようにコントロールパネルのボタンを押したのに、どうして橋が現れないの？**

- 1：ちょっとした調整が必要なんです。
- 2：調整が必要なのは、装置の前についているレンズです。
- 3：レンズをクリックして調整して下さい。調整したら、もう一度コントロールパネルのボタンを押して下さい。もし、一回で成功しなかったら、もう少し調整する必要があるでしょう。何度かやってみて下さい。

***光の橋の装置の後ろには部屋があったけれど、部屋に入った途端に、変な動物が奥のドアの部品をどこかに持って行ってしまった！どうすればいい？**

- 1：穴がそこら中にあります。そのどれかがあの動物のすみかでしょう。
- 2：あの動物は、きっと自分のすみかに部品を隠しているはずです。
- 3：動物のすみかを探して下さい。

***どうやって動物のすみかを探せば良いか全然解らないんだけど？**

- 1：何かアイテムが必要です。多分持ち物の中にあるはずです。
- 2：プレスレットと、青い装置を持っていますか？星の地上（コシタス）で見つけたはずです。
- 3：あの動物に、プレスレットを取り付けてみましょう。

***動物を捕まえるなんて出来そうにない。一体どうすれば？**

- 1：確かに、手で捕まえるには素早すぎるようです。
- 2：チーズなんかいいりません。異星の動物がチーズを好きかどうか解らないじゃありませんか。
- 3：そこら辺にある物で「ネズミ取り」を作ってみてはどうでしょう。

***「ネズミ取り」の作り方が解らない！**

- 1：必要な物は全て高台（あなたが今いる部屋）にあります。
- 2：檻のような物をつっかい棒で支え、動物が入ったら棒が倒れるような仕掛けを作っては？もちろん、檻はもう一箇所支える必要がありますが。
- 3：檻の代用品として、落ちている肋骨が使えそうです。つっかい棒にはおあつらえむきの小さい棒も落ちていますね。後はこれらを、落ちている中でも最も太い棒で支えればいいのでは？太い棒を固定するには、ドアの近くに落ちている短めの棒が役に立ちそうです。
- 4：一番短い棒を大きい車輪軸のような穴に差し込み、太い棒を短い棒に引っ掛け（太い棒は最初にあった位置から二回動かす必要があります。）、太い棒の反対側の端（地面に接している鍵状の部分）に肋骨を使います。肋骨を小さい棒で支えれば完成です。

***動物がどうしてもうまくわなにかかってくれない！**

- 1：ドアの近くの穴をクリックして、動物が出てくるのを待ちましょう。
- 2：動物が罠に向かってすぐ左の位置に座るまで追いかけてみましょう。罠を作動させるには、軸にした一番短い棒をクリックして下さい。
- 3：動物の動き方は数パターンです。上手くすれば真っ直ぐ罠の側に来てくれます。動物が再び穴の中に消えてしまっても、何度か穴をクリックしている内にまた出てきますので、根気よく何度も試して下さい。罠の横に動物が座ったら、罠を作動させるために口ウ隊長は動物のさらに左側に来なければいけません。あまり動物に近づくと、例によって逃げてしまいますので、うんと遠回りして軸に近づいて下さい。動物よりも手前を通れば・・・。動物が罠にかかったら、プレスレットを取り付けましょう。その後、罠をクリックすれば動物は自分の巣へ逃げて行きます！何処へ行くかしっかり見ていて下さい。使い終わった罠からは、つっかい棒にしていた小さい棒を取っておくのを忘れずに。これはまた後で使います。

***動物がすみかの穴に入って行った！だけど、穴が小さすぎて追跡できない？**

- 1：では、穴を大きくしてみして下さい。
- 2：素手ではできないでしょう。
- 3：シャベルを使って、動物が逃げ込んだ穴を掘って下さい。

***洞穴の中には、あの動物の姿がないようなんだけれど・・・。**

- 1：もう一度青い装置を使ってみて下さい。
- 2：洞穴のあちこちで装置を使ってみれば？
- 3：装置が示した場所をシャベルで掘れば、ドアの部品が出てきます。

***ドアの機械の部品は手にいれたけれど、ドアの開け方が解らない。**

- 1：ドアのパネルに機械の部品を使います。
- 2：パネルにカバーをはめます。カバーは下に落ちています。
- 3：パネルのボタンを押します。これでドアが開きます。

***ここはプラネタリウムみたいなんだけど、どうやったら動作するの？**

- 1：二本のセプターを使います。セプターは部屋の中央にあります。
- 2：セプターを天井の中央に使うと、プラネタリウムの画面に切り替わります。ゴールドのセプターは大きい月を、シルバーのセプターは小さい月を動かす事が出来ます。
- 3：プラネタリウムの画面で、中央にある大きい星が、今いる惑星、コシタスです。コシタスの向かって右上（時計の二時の位置くらい）に大きい月がくるように、ゴールドのセプターで動かして下さい。正しい位置に近づくと、短いアニメーションが入ります。次に、コシタスと大きい月のちょうど中間に小さい月が入るように、シルバーのセプターで動かします。これも、正しい位置に近づくとアニメーションが入ります。

***プラネタリウムは、動かしてみる他には何も無いの？**

- 1：辺りを見回してみましょう。
- 2：何か拾える物はありませんか？
- 3：プレートと、緑色の彫刻された棒を拾って下さい。

***あの動物がまたやってきて、プラネタリウムの中に閉じこめられてしまった！**

- 1：これは簡単な問題です。
- 2：ドアの近くを調べてみましたか？もちろん、部屋の内側からでいいんですよ。
- 3：ドアの横のボタンを押しましょう。

***さっき飛び越えて渡ってきた崖を、どうやって通ろう？**

- 1：光の橋を通して別の塔に行き、トラムで帰れば良いでしょう。
- 2：また、崖のすぐ脇には大岩があります。これで橋が作れるかも。
- 3：大岩にシャベルを使って下さい。それでも崖を飛び越える必要はありません。

***青い棒は持ってきたけれど、どうやってトラムシステムを直す？**

- 1：ネクサス（1から5のドアがある部屋）に戻りましょう。
- 2：暗いトンネルを通して行って下さい。
- 3：エアーロックの先に、トラムのコントロールルームがあります。

***暗いトンネルを抜けた先の、エアーロックの開け方がわからない。**

- 1：エアーロックですからドアが二枚あります。
- 2：まず、一枚目のドアの脇にあるパネルをクリックします。一枚目のドアが開いたら中に入り、内側のパネルをクリックします。
- 3：そうすると一枚目のドアは閉まりますので、もう一度内側のパネルをクリックして下さい。二枚目のドアが開きます。

***トラムのコントロールパネルの修理の仕方が解らない・・・。**

- 1：まず、コントロールパネルをクリックして、クローズアップの画面に切り換えて下さい。右側に3つの小さな穴があります。そのどれかにプラネタリウムの塔の滝の脇の部屋で拾った青い棒を差し込んで下さい。ここで、一度ゲームをセーブしておく事をお勧めします。
- 2：青い棒を差し込んで、下から他の二本の棒もでてきたら、左側のクリスタルの内、光っていない物を一回だけクリックします。クリックすると、クリスタルの先の部分が僅かに明るくなります。光っていないクリスタルはつまり動力が通っていない事を示しています（4のドアの向こうのトラムです）。
- 3：3本の青い棒を、それぞれマウスでドラッグして上下に少しずつ動かして下さい。1本の棒を上下にゆっくり動かしながら、光っていないクリスタルを良く見ていますと、先端部分が最も明るくなる場所があります。見つかったら、その棒はその位置で止めて下さい。もう2本でも同様に動かします。上手く行くと、光っていないクリスタルが、他の光っている物と同じように光ります。これで4のドアの向こうのトラムも動作を始めました。

<注意>光っているクリスタルをクリックしないで下さい！ここでやるべき事は、クリスタルの全てを「光っている」状態にする事なのです。動力が通っているはずのクリスタルまでオフの状態にしてしまうと、もちろん上記の方法で復旧は可能ですが、たいへん時間がかり、面倒になります。万が一、光っているクリスタルをクリックして光を消してしまった場合は、ゲームをロードしてやり直した方が早いかもしれません。

4のドアの向こうのトラムに乗って行った先には、特に何も無いようだけど？

- 1：博物館に、「墓」についてのディスプレイがありましたよね。
- 2：この辺りには、その「墓」があるのではないのでしょうか。
- 3：上についている埃や土をシャベルで取り除けば、墓への入り口がでてくるでしょう。

***墓の中に入る事が出来たけど、真っ暗。ここを明るくするのはどうすれば？**

- 1：懐中電灯では一時的な解決にしかありません。
- 2：電源が必要だとは思いませんか？どこかに、入れておくだけで辺りを明るくするようなアイテムがあったはずですが・・・。持っていますか？
- 3：壁に穴が開いています。そこに、ネクサスのパワー・ルームにあった青いクリスタルを入れて下さい。

***天井には天窓があるみたいだけれど、開けられるの？**

- 1：部屋の手前、中央よりの敷石の一つがゆるんでいます。これが天窓のスイッチになっています。解らない場合は、部屋中をくまなく歩いてみて下さい。へこむ敷石が一つあるはずです。
- 2：でも、天窓を開けたままにしておくには、スイッチの上に立ったままではいなければならないようです。
- 3：プラネタリウムの塔でネズミ取りの罠に使った棒を、スイッチの敷石に使用して下さい（ロウ隊長がスイッチの上に立っている状態で）。

***墓でやっておくべき事は、他にない？**

- 1：天窓からは、もっとたくさん光が入ってくるはずでは？
- 2：きっと天窓が汚れているのです。外へ出て直してみましょう。
- 3：墓の入り口に向かって左側の方に、レンズがあります。レンズの上の埃をどけて下さい。シャベルを使わなくても、クリックするだけで出来ます。

***月の光が墓の中に入ってこないみたいなんだけれど・・・。**

- 1：プラネタリウムの塔に行き、プラネタリウムを動かしてみましたか？
または、プラネタリウムを正しく動かしていない可能性があります。
- 2：墓からさらに上に上がったところ
に光の橋の装置があります。装置の前
にあるレンズを一回クリックしてから、装置を
クリックし、コントロールパネルの左側
にある大きいボタンを5秒ほどクリックして
下さい。右側の画面に光の橋を表す線が伸
びて行けば成功です。線が現れない場合は
、もう一度レンズをクリックしてやり直し
てみて下さい。何度かレンズを調整する内
に、上手くいくはずです。
- 3：光の橋が現れたら、プラネタリウムの塔
に行ってみて下さい。プラネタリウムの塔
でやる事に着いては前の項を参照して下さい。

***墓の中は明るくなったし、プラネタリウムも正常に動作している。なのに何も起きないのはどうして？何処に行けばいいの？**

- 1：ネクサスに戻って、まだ行った事のない
ドアの中をみてみましょう。
- 2：プラネタリウムの塔で、彫刻された棒を
拾いましたか？その組み合わせでまた別の
ドアが開くはずです。
- 3：プラネタリウムの塔で拾った棒は、3の
ドアを開く鍵です。

***ネクサスの3のドアが開かないんだけど？**

- 1：ドアの動力部が故障しているようです。直
してからでないと開きません。
- 2：まず、どこからドアの動力を引いてくる
必要があります。
- 3：ドアの前の方の床で、何かが光っていま
せんか？これはドアの動力として使えそう
です。

***3のドアのパネルがどうしても動作しない・・・。**

- 1：パネルとエネルギー源（ドアの前の方の床から
漏れている光）をワイヤーで結んで下さい。
- 2：まず、パネルを取り外して下さい。
- 3：コシタスの墓場で拾ってきた牙なら、パネ
ルを取り外す事が出来ます。
- 4：パネルを取り外したら、そことエネルギー
源をワイヤーで繋ぎます。まず、パネルの
内部にワイヤーを使い、次に、床のエネル
ギー源に、という順番です。

***3のドアからトラムにのってやってきた塔には何があるの？**

- 1：トラムを降りたら、画面の右側の洞窟に入
って下さい。
- 2：洞窟に入ったら、向かって右側には「巢」
があります。見てみても構いませんが、今
は何もありません。洞窟に戻りましょう。
- 3：先へ進んで下さい。「地図の間」マップ・ル
ームがあります。

***「地図の間」マップ・ルームの使い方が解らない。**

- 1：この地図は、「地図」というより、その場
所についての詳細な情報を得るための物な
のです。
- 2：情報を得るには、あるコードを入力しな
ければいけません。このマップのコントロ
ールパネルは、どこかのパネルに似ていま
せんか？
- 3：それぞれの塔についての情報を得るには、
それぞれの塔にいくためのドアの鍵を開け
るコード（彫刻された棒を調べるとわかり
ますよね）を、ここのコントロールパネル
に入力すれば良いのです。
- 4：まず、墓の塔のコードを入力して下さい。
赤い色の彫刻された棒を見れば、すぐわか
ります。

***地図の間の奥には、光の橋の装置があったけれど、どうしても動作しない。**

- 1：橋を構成する光は、装置の下部のプリズ
ムから出ているのです。
- 2：装置の下部のパネルをクリックして下さい。
プリズムを修理するための画面に切り
替わります。
- 3：中央のプリズムをクリックし、中央のプ
リズムから、下のプリズムに直接光が当た
るようにします。この二つのプリズムが光
で結ばれたら、今度は下のプリズムをクリ
ックして、それぞれの色の光が、それぞれ
の色のプリズムに当たるように調整しま
す。
具体的な方法は、右上のプリズムに青い光
を当てたら、右上のプリズムをクリックし
て、青い光が青いプリズムに当たるよう
にします。次に、右下のプリズムから、赤
い光が赤いプリズムに当たるようにしま
す。上のプリズムから、緑色の光が緑のプ
リズムに当たるようにします。全て上手くい
くと、ロウが台詞を喋りますのでわかります。

***墓の塔にある墓のところに戻ってきたが、月食が起きている以外に変わったところなんてない。一体何をすれば？**

- 1：墓の外に立ってみましょう。
- 2：どこか、地面がうっすらと光っているところ
に気がつきませんでしたか？
- 3：光っている地面には埃がたまっています。
まずはそれをどけてからです。

***墓の内部で、何か取り返しのつかないことをしてしまったような・・・動物が塵になって消えてしまった！**

- 1：そんなことはないでしょう。そこに骨でも
落ちていたとでも言うんですか？
- 2：これはただの彫像なんです。気にすることは
ありません。
- 3：三角形の台座の上に上りましょう。

***墓からさらに地下に降りることができたが、扉の前には恐ろしいな番犬(?)が。**

- 1：自分自身の力で奴らに立ち向かうには、あ
なたはあまりにも非力です。
- 2：もちろん、他の人間（すなわち、あなたの
仲間たちです）を戦わせて、けがをさせたい
なんて思ったりしてはいけません。
- 3：生き返った怪獣の向かいには、骨が怪獣の
形そのままに残されています。この骨を、
ライフクリスタルで生き返らせれば、望み
が出てくるかもしれませんね。

***怪獣は何かやつつけられたようだが、扉が開かない・・・。**

- 1：特別な鍵がいるんです。持ち物の中にある
かも。
- 2：今まで使っていたのとは、別の種類の彫刻
された棒が必要です。
- 3：コシタス（星の表面）の、宇宙船の残骸の
中で、彫刻された黄色い棒を拾いません
でしたか？ゴーストが落としていったもので
す。それを、扉の脇のパネルにそのまま使
ってみましょう。

***ピラミッドがあったけれど、どうやら中には入れないようだ。これは何？**

- 1：これが、「墓」です。博物館にもその業績が示されていた、「発明者」の眠る墓です。
- 2：今まで、ゴーストがあなたを導きだしたのは、この場所だったのです。
- 3：ゴーストはすでに、ピラミッドをあける手段を与えてくれていますよ。

***マギーが怪物におそわれたようだ！プリंकの手を借りたいのに、奴はどこへ？**

- 1：プリंकを探したかったら、まず外へ出てみましょう。
- 2：墓の塔には、まだ探検したことのない場所が残っていませんでしたか？
- 3：墓の塔の光の橋の装置より上に（右に）上がって行った所です。

***プリंकはマギーのことなんてどうでもいいみたいで、一緒に来てくれない。**

- 1：プリंकは正気を失っているのです。何のせいでしたっけ？
- 2：プリंकが興味を持っているのは、ライフクリスタルのことだけです。
- 3：彼のライフクリスタルを盗んでしまえば、言うことを聞いてくれるに違いありません。

***墓の塔のてっぺんで、プリंकの隠れ家とライフクリスタルを見つけた。でも、プリंकがうろろろしていて、とうてい盗み出せそうにない……。**

- 1：プリंकの隠れ家の手前の洞窟には、コウモリに似た動物が沢山住み着いているようです。
- 2：ここだけの話、プリंकはコウモリが大嫌いらしいですよ。
- 3：何かで巧くコウモリたちをプリंकにけしかけることができればいいんですが。
- 4：コウモリ達に（洞窟の天井に）懐中電灯の光を当てて下さい。

***マギーはどこに行ったの？彼女を最後に見たところには居なかった……。**

- 1：蜘蛛のような怪物は、マギーを自分の巣へと連れていったのでしょう。
- 2：「巣」……どこかでこの名前を見ませんでしたか？
- 3：マギーが連れて行かれたのは、地図の塔にある「巣」です！トラムから行けば、洞窟に入ってから向かって左の奥へ進んだ所です。急いで！

***マギーをどうやったら助け出せる？**

- 1：プリंकの協力は必須です。彼はそこにいますか？
- 2：イヤかもしれませんが、協力してもらうにはプリंकと話さなければ。
- 3：蜘蛛のような怪物について、プリंकに話してみして下さい。

***結局、どうしたらマギーを助けられる？**

- 1：マギーの向かって右には格子が見えます。あの格子は排水溝のようです。
- 2：排水溝から水を流して、蜘蛛を押し流しましょう！
- 3：入ってきた入り口よりも向かって右の方にもう一つ出口が開いています。そこを出たところには、排水溝から流せるような水が沢山あります。

***水なんて見つからない！排水溝に流し込む方法も分からない……。**

- 1：「巣」の、入ってきたのとは別の出口から出て、向かって右上へ進んで下さい。「滝」があります。
- 2：滝のてっぺんへ上がって下さい。格子がありましたか？そこへ向けて水を流せばいいのです。
- 3：流れの脇の岩を押して下さい。

***滝のてっぺんから水を流し込んだのに、マギーが捕まっている部屋まで水が流れこんでいないようなんだけど……。**

- 1：マギーの側にある格子が開まっているからです。
- 2：格子をどうにかしなければなりません。口ウには出来ないようです。
- 3：格子についてプリंकに話して下さい。

***やられた！プリंकに全てのライフクリスタルを持ち去られてしまった……。**

- 1：でも、今すぐライフクリスタルが必要なわけではないでしょう？
- 2：博物館の塔の根本にある部屋には、まだまだあったはずですよ。
- 3：それよりも、マギーと一緒にもつと他を探索した方がいいでしょう。

***マギーを助け出してから、何をすればいいのかわからない……。**

- 1：地図の塔のトラムステーションを出た所で、すぐ右（向かって）には行って見ましたか？
- 2：何か光っているような不思議な場所がありませんか？マギーが、これについてどこかで知識を仕入れていたようです。
- 3：博物館の塔にあった、何かの図形が刻まれたプレート（タブレット）についてマギーと話して下さい。彼女が翻訳してくれませう。

***マギーが何かしたら島が現れた！この島は何か重要なもの？**

- 1：探検して下さい。
- 2：入り口から中に入ってみましょう。
- 3：プレートを取って下さい。

***プリंकが何か切迫した通信を送ってきた。助けてやらなくちゃだめ？**

- 1：ここはとりあえず隊長として助けて上げるべきでしょう。プラネタリアムの塔の、トラムコントロールルームで使った青い棒を拾った部屋（滝の前の道を通って行った先）に行ってください。
- 2：岩の裂け目に腕を挟まれたプリंकを助け出さなければいけません。
- 3：プリंकは、自分の腕にお別れを言わなければ……。
- 4：コシタス（星の表面）の墓場で掘り出した顎の骨をプリंकの腕に使って下さい。大丈夫、この程度では彼は死にません……。腕が岩に押しつぶされたままでは保証の限りではありませんが。

***プレートは4枚揃ったようだ。これらをどうすれば？**

- 1：ネクサスに戻りましょう。入り口のすぐ右に、アルコーブがあります。
- 2：プレートを4枚とも、アルコーブにはめ込んで下さい。
- 3：4枚のプレートは必ず4つの部分に収まります。色々試してみてください。

***4枚のプレートで開いたドア（5のドア）の向こうには何があるの？**

- 1：「発明者」の、巨大な実験室があります。
- 2：実験室にあるジェネレーターを動かして下さい。
- 3：ジェネレーターを動かすには、失われた部品が必要です。

***失われた部品はどうやって探せばいい？**

- 1：ジェネレーターのことをよく知っている者に聞けばいいでしょう。
- 2：でも、ジェネレーターのことを知っているこの星の人々はみんな死んでしまっています。
- 3：墓の塔のピラミッドの中で眠っている「発明者」をライフクリスタルを使って生き返らせて下さい。その前にやっておくべき事は、マギーと二人でジェネレーターを見ておくことと、ライフクリスタルを博物館の塔から少し持ち出しておくことです。

***聖堂の塔には光の橋はないんですか？**

- 1：外にあります。
- 2：実験室を一番上まで上って行って下さい。外に出られます。
- 3：道なりに左へ進んでいけば光の橋があります。

***この光の橋はどうして動作しないの？**

- 1：光が遮断されているからです。
- 2：鳥の巣のような物が光を邪魔しているようです。
- 3：巣をどかしましょう。特別な道具はいりません。クリックするだけです。

***墓の塔のピラミッドが開かない。**

- 1：鍵が必要です。
- 2：ネクサスで使った物とよく似た鍵が必要です。
- 3：コシタス（星の表面）の宇宙船の残骸でゴーストが落とした彫刻された黄色い棒を使います。

***「発明者」とどうやって話したらいい？**

- 1：彼をライフクリスタルで生き返らせましょう。持っていますか？
- 2：ライフクリスタルを一個も持っていなかったら、博物館の塔の根本の部屋に行って取ってきましょう。
- 3：発明者の言うことを理解するには、マギーに翻訳してもらう必要があります。

***どのように発明者から必要な情報を引き出す？**

- 1：あることがらについて、何度か話しかける必要があるのです。
- 2：まず、ジェネレーターについて4回尋ねて（話しかけて）下さい。
- 3：つぎに、失われた部品（ジェネレーターについて4回話さないと会話の選択肢に現れません）について2回尋ねて下さい。話し終わると、発明者の足下（ピラミッドの底の、口ウ達に1番近い頂点）に、彫刻された棒が落ちています。忘れずに拾って下さい。また、これ以外のことも是非尋ねてみて下さい。

***発明者がくれた彫刻された棒は、どここの扉を開けるの？どこにも開かなかったままの扉はないはずなんだけど・・・。**

- 1：この棒は鍵ではありません。地図のコードです。
- 2：この棒を使うべき場所は、地図の塔のマップルームです。
- 3：マップシステムにコードを入力して現れた場所は、蜘蛛のような怪物の巣から滝の方の出口から出た場所にあります。巣から出て、右に行けば滝、左へ行けば海岸があります。海岸に失われた部品があります。
- 4：失われた部品を見つけたら、実験室に戻って、ジェネレーターに失われた部品を使って下さい。

***プリंकがまたライフクリスタルを奪っていった！どうしよう？**

- 1：ジェネレーターを始動させるには、失われた部品の他に、二つのライフクリスタルがどうしても必要です。これらは、実験室の最下層のジェネレーターコントロールパネルに使います。
- 2：プリंकは、博物館の塔にあった分まで全て自分の物にしています。
- 3：こうなったら、プリंकに何とかしてライフクリスタルを分けてもらうように交渉しなければいけません。

***どのようにしたらプリंकと巧く交渉できる？**

- 1：失われた部品を持って行って下さい。ジェネレーターにはめ込みつ放してはいけません。
- 2：プリंकとアイ・パーツ（失われた部品）について話し合ってください。プリंकは、自分の隠れ家（墓の塔のてっぺん）にいます。
- 3：プリंकのマシンに、アイ・パーツを使って下さい。（部品の形の隙間があります。）

***プリंकのマシンは動作したけれど、出てきたクリスタルはたった2個だし、アイ・パーツだって必要だから返してもらいたい・・・。どうすれば？**

- 1：ここはずるくやって下さい。ずるすぎるくらいでちょうど良いでしょう。
- 2：2つのクリスタルを取って下さい。
- 3：アイ・パーツもマシンから取り戻して下さい。

***ジェネレーターをスタートさせる方法が分からない。**

- 1：コントロールパネル（実験室の最下層）に2つのライフクリスタルを使います。
- 2：それから、コントロールパネルにアイ・パーツを使います。
- 3：これらがセットできたら、マギーにジェネレーターについて話しかけて下さい。

***マギーも逝ってしまった・・・。一体どうすればいいんだろう？**

- 1：光の橋を通して、「アイ」に行ってください。
- 2：怪獣が出てきて先に進めない？怪獣はどこの上に立っていると思っているのですか？
- 3：光の橋のコントロールパネル画面を出して下さい。ボタンをクリックしたら、橋はどうなると思いますか？
- 4：アイの中に入ってください。それから、中にある大きな球体の中へと・・・。

THE DIG CREDITS

DESIGNED AND DIRECTED BY
Sean Clark

BASED ON A CONCEPT BY
Steven Spielberg

DIALOGUE BY
Orson Scott Card
Sean Clark

ADDITIONAL STORY BY
Steven Spielberg

ADDITIONAL STORY BY
Brian Moriarty

LEAD ARTIST
William V. Tiller

LEAD PROGRAMMER
Gary Brubaker

THE CAST

COMMANDER BOSTON LOW
Robert Patrick

MAGGIE ROBBINS
Mari Weiss

LUDDER BRINK
Steven Blum

CORA MILES
Leilani Jones-Wilmore

KEN BORDEN
David Lodge

THE CREATOR
James Garrett

COCYTAN LEADER
Steven Blum

BORNEO SPACE OBSERVER
Steven Blum

REPORTERS
Mari Weiss
David Lodge

NEWSPERSONS
Leilani Jones-Wilmore
James Garrett

MUSIC AND SOUND

MUSIC BY
Michael Land

ORCHESTRAL EXCERPTS FROM
Wagner: Overtures &
Preludes ©1972 - ©1975 EMI
Records Ltd.
Compilation © 1989 EMI Records Ltd.
All Rights Reserved.

**FEEDBACK NETWORK, GUITAR AND
DIGERIDOO**
David Brown
Aric Rubin

VIOLIN AND VIOLA
Irene Sazer

AMBIENT SOUND
Michael Land
Clint Bajakian

SOUND EFFECTS
Clint Bajakian

VOICE PRODUCTION

VOICE DIRECTOR/ PRODUCER
Darragh O' Farrell

VOICE EDITOR
Khris Brown

ASSISTANT VOICE EDITORS
Coya Elliott
Julian Kwasneski

VOICE PROCESSING SUPERVISOR
Clint Bajakian

VOICE PRODUCTION ASSISTANCE
Peggy Bartlett

VOICE PRODUCTION THANKS
Laurie McBean
Elliot Anders
And all the other nice folks at
ScreenMusic Studios,
Studio City, CA

ART AND ANIMATION

ART STYLE
Bill Eaken

CREATURE CONCEPTS
Peter Chan

LEAD ARTIST
William V. Tiller

BACKGROUND ART
William V. Tiller
Adam Schnitzer
Bill Eaken

SUPERVISING ANIMATORS
Kevin Boyle
Sean Turner

ANIMATORS
Charlie Ramos
Graham Annable
David DeVan
Chris Miles
Geri Bertolo

ADDITIONAL ANIMATION
William V. Tiller
Michael Slisko
Anson Jew
Peter Tsacle
Paul Topolos

SPECIAL EFFECTS ANIMATORS
Chris Green
Gordon Baker

3D ANIMATION

LUCASARTS
Ralph Gerth
Marc Benoit
Daniel Colon, Jr.
Ron Lussier

MECHADEUS
Andy Murdock
Goose Ramirez
Bill Niemeyer
Cody Chancellor
Melissa Kangeter

INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC
Lincoln Hu
Jay Riddle
Joe Letteri
Thomas L. Hutchinson

CEL PAINTERS
Kim Balestrieri
Japeth Pieper

ART TECHS
Michele Harrell
Jillian Moffett
Kim Balestrieri
Japeth Pieper
Liesle Aclaro
Rachael Bristol
Chris Weakley
Aaron Muszalski
C. Andrew Nelson

LEAD EFFECTS TECHNICIAN
Michael Levine

EFFECTS TECHNICIAN
James Byers

PROGRAMMING

PROGRAMMERS
Gary Brubaker
Livia Mackin
Jonathan Ackley
Mark Crowley
Sean Clark

SCUMM SYSTEM
Aric Wilmonder
Aaron Giles
Brad P. Taylor

BOOTMAKER PROGRAM
Paul LeFevre

INSANE ANIMATION SYSTEM
Vince Lee
Matthew Russell

IMUSEM MUSIC SYSTEM
Michael Land
Michael McMahon
Peter McConnell

QUALITY ASSURANCE

LEAD TESTER
Chris Purvis

TESTERS
Ryan Kaufman
Rachael Bristol
Dan Pettit
Theresa O'Connor
Matthew Azeveda
Scott Douglas
Reed Derleth
Jo "Captain Tripps" Ashburn

LEAD COMPATIBILITY TESTING
Doyle Gilstrap

COMPATIBILITY TESTING
Jim Davison
Paul Purdy

QA MANAGER
Mark Cartwright

QA SUPERVISOR
Dan Connors

QA ARCHIVIST
Wendy Kaplan

MARKETING

PRODUCT MARKETING MANAGER
Tom Byron

PUBLIC RELATIONS MANAGER
Sue Seserman

PUBLIC RELATIONS SPECIALIST
Tom Sarris

INTERNET MARKETING SPECIALIST
Jason Deadrich

PACKAGE DESIGN
Soo Hoo Design

MANUAL DESIGN
Shepard Associates

PRODUCTION

PRODUCTION MANAGER
Camela Boswell

PRODUCTION COORDINATOR
Susan Upshaw

PRODUCT SUPPORT

PRODUCT SUPPORT MANAGER
Mara Kaehn

HINT LINE SUPERVISOR
Tabitha Tosti

PRODUCT SUPPORT LEADS
Anne Barson
Tony Burquez
Ian Campbell
Amy Coffman
Dave Harris
Troy Molander

HINT LINE REPS
Bob McGehee
Thomas Scott
Kellie Walker

TECH REPS
Stacey Ackerman
Dino Ago
Brian Carlson
Jonathon Jackson
Julian Kwasneski
Manny Martinez
Melinda Miller
Janice Romano
Lynn Selk
Erik Shumaker

CORRESPONDENCE
Beverly Brennan
Jay Geraci

DOCUMENTATION
Brian Bonet

**LUCASARTS
ENTERTAINMENT
COMPANY PRESIDENT**
Jack Sorensen

**DIRECTOR OF SALES AND
MARKETING**
Mary Bihl

DIRECTOR OF TECHNOLOGY
Douglas Scott Kay

ART DEPARTMENT DIRECTOR
Collette Michaud

**ART DEPARTMENT OPERATIONS
SUPERVISOR**
Laurie Blavin

DIRECTOR OF PRODUCTION
Steve Dauteerman

GENERAL COUNSEL
Bob Roden

HUMAN RESOURCES
Holly Green

NATIONAL SALES MANAGER
Meredith Cahill

MANUFACTURING & DISTRIBUTION
Jason Horstman

MANAGER, INTERNATIONAL
Lisa Star

**INTERNATIONAL PRODUCTION
MANAGER**
Cindy Leung

CONTROLLER
Tom McCarthy

VOICE DEPARTMENT MANAGER
Tamlynn Barra

I.S. MANAGER
Alex Gerson

ADMINISTRATIVE SUPPORT
Catherine Durand
Jannett Shirley-Paul
Peggy Stok
Rachel Bryant
Amanda Haverlock
Gina Barton
Sherri Bridge
Christina Levinson
Zack Small
Judy Grossman

**SALES AND MANUFACTURING
SUPPORT**
Judy Allan
Laura Ricci

DIG SPINOFFS

SEE US ON THE WORLD WIDE WEB
<http://www.lucasarts.com>

THE DIG OFFICIAL PLAYER'S GUIDE
by Jo Ashburn
Available from
Infotainment World

THE DIG SOUNDTRACK
Available from
Angel Records

THE DIG NOVEL AND AUDIO DRAMA
by Alan Dean Foster
Available from Warner/Aspect Books

**GRATEFUL THANKS TO THE
ETERNALLY PATIENT**
Wendy Rae Clark
Amy Coffman
Michelle Morris-Brubaker
(Congrats!)
Deniz Ince
Peter Hively
Casey Donahue-Ackley
Stephanie Colon
Anita Crowley
C. Sterling Imlay
John Lyons

Pat Pidge
Newton
Monkey, the incredibly
lonely, drooling cat

ADDITIONAL THANKS
Hal Barwood
Neena Bonetti
Lucy Autrey Wilson
Betsy Mitchell
Allan Kausch
Wayne Chang
Jay Trimble

VERY SPECIAL THANKS TO
George Lucas
and
Steven Spielberg

ディグマッキントッシュ版 リファレンスガイド

パッケージ内容

- ・日本語ディグ CD-ROM
- ・日本語ディグ マニュアル
- ・日本語ディグ リファレンスガイド
- ・ユーザー登録ハガキ

ゲームの開始

マッキントッシュで素早くゲームを始める方法です。

- 1.他の全てのアプリケーションが終了しているか確認して下さい。(メニューバーの右側にあるアプリケーションメニューに行き、各アプリケーションを順次閉じて行って下さい。)
- 2.CD-ROMドライブにディグ CDを入れて下さい。いくつかのアイコンと共にウィンドウが現れます。
- 3.初めてディグを起動する時で、バージョン7.5以前のシステムソフトを使用している場合は、"このアイテムをあなたのシステムフォルダに入れてください"と名付けられたアイコンをダブルクリックする必要があります。それからこの中のアイコンをあなたのシステムフォルダに移動して下さい(これはハードディスクのアイコンの中にあるはずで)。"このアイテムをあなたのシステムフォルダに入れてください"フォルダからアイテムをシステムフォルダのアイコンにドラッグし、システムがそれらのアイテムをインストールする許可を求めてきたら[OK]と答えて下さい。その後いったんコンピュータを再起動します。
- 4.「ディグ」というウィンドウの中のディグアイコンをダブルクリックして下さい。

テクニカルノート

シャトルが地面に付いたままでは地球を救う事はできません。このセクションではゲーム中発生する可能性のある、様々な問題の解決法を扱っています。より詳しいテクニカルな指示や情報に関しては、ディグ CD内の「Read Me」ファイルをあたって下さい。

暴走と停止

Apple CD-ROMドライバの互換性

システムフォルダの中の機能拡張フォルダの中の「Apple CD-ROM」の初期のバージョンには、ディグをプレイする際に暴走を引き起こすものがあります。あなたがそれらのバージョンを使用していると、ディグは自動的にそれを見つけ出してApple CD-ROMのバージョン5.1.1にアップグレードするよう要求してきます。このバージョン5.1.1はディグ CDの「CD ROM Software 5.1.1」というフォルダに入っています。この中の「Installer」をダブルクリックすると自動的にアップグレードします。詳しくは、「Apple CD-ROM Read Me」というファイルを読んで下さい。

CDの汚れや傷

ディグ CDの光っている側をチェックして、指紋やシミが無いかどうか確かめて下さい。CDが汚れているならば、柔らかい布などで拭いて下さい。(CDの表面の中心から外側の縁に向かって、布を優しく動かして下さい。)

メモリ関連の問題

・仮想メモリについて

ディグを仮想メモリがONの状態で起動する事はお薦めできません。68040マックならば8MB、パワーマックならば16MBの内蔵メモリを搭載していれば、仮想メモリが無くてもディグを起動できるはずで、プレイのためにメモリの空き容量を増やす方法については、下記の「メモリ不足」の項を参照して下さい。

・他社のメモリ拡張ソフトについて

どのような場合においても、"ラムダブラー"等のメモリ拡張ソフトが使用されている状態でディグを起動しようとししないで下さい。メモリ拡張ソフトは必ずと言ってよいほど、ディグのようにハードウェアの限界まで使用するようなゲームとの互換性がありません。

・メモリ不足

ゲームのシステムステッカー(ゲームの箱に付いています)に書いてある通り、ディグを正常に動作させるには6MB(約6,100K)のメモリ空き容量が必要です。どれだけのメモリが常時使えるかに関しては、アプリケーションメニュー「メニューバー」の右端)

からファインダーを選択し、アップルメニューの「このMacintoshについて...」を選んで下さい。「最大未使用ブロック」の隣にある数字が、現在使用可能なメモリの量を現しています。他のアプリケーションを開いているとメモリを喰ってしまうので、まずそれらを閉じて、本来の最大量を確認して下さい。

これでもまだメモリが足りない場合は、以下の指示に従って下さい:

*不必要な機能拡張やコントロールパネルをはずす

漢字TALK7.5以降のシステムを使用している場合、システムに付いてきた「機能拡張マネージャ」コントロールパネルを使用して下さい。ディグを始める前に、必要でない物を全てはずし、再起動する事をお薦めします。この際、以下のようにすると便利です。まず現在の設定をリストの上のポップアップメニューにある「セットを保存」で保存し、これを「標準」と名付けます。次に、機能拡張フォルダの中の、「Apple CD-ROM」(CD-ROMドライバ)以外の全てのチェックをはずし「セットを保存」を選択し、こちらを「ディグ」と名付けます。ゲームをプレイする際には機能拡張マネージャのポップアップメニューから「ディグ」を選択し、システムを再起動します。通常の設定に戻したいときは「標準」を選んで再び再起動すれば良いのです。

7.5以前のシステムを使用している場合でも、ディグをインストールした時にシステムフォルダにコピーした「Extension Manager」コントロールパネルで全く同じ事ができます。機能拡張リストの下にあるポップアップメニューを使って設定を保存する事ができるのです。ただし、この「Extension Manager」で正しく設定変更するには二つの段階を踏まねばなりません。まず、ALL OFFボタンをクリックして全てを閉じます。次に、ポップアップメニューから「ENABLED SET」を選んで、(マウスボタンを押したまま)開きたい設定の上にマウスを持ってきます。それが終わったらシステムを再起動して自分の選択した機能拡張だけが使用されている状態にして下さい。

重要事項: 外付けの周辺機器の中には独自のドライバを必要とするものがあります。もしこれらのハードウェアがディグをプレイするのに不可欠な場合(例:モニターやハードディスクなど)、それらのハードウェアの機能拡張やコントロールパネルをはずさないように気を付けて下さい。何が不可欠かどうかを調べるにはそれらハードウェアの取扱説明書を参照して下さい。

*起動の前に全てのアプリケーションを閉じる

開いたままのアプリケーションは、ディグが使えるはずのメモリを喰ってしまいます。メモリに余裕が無い場合はゲーム開始前にアプリケーションが閉じているか確認して下さい。

*ディスクキャッシュのサイズを縮小し、RAMディスクは使わない

アップルのメモリ・コントロールパネルには、ディスクキャッシュのサイズをコントロールし、RAMディスクを作成するオプションが入っています。もし既にRAMディスクを作っている場合には、ディグのプレイの前にそれを切ってシステムを再起動して下さい。もし本当にメモリを最大限に引き延ばしたいならば、ディスクキャッシュを96Kかそれ以下に設定する事もできますが、ディスクアクセスは遅くなります。

スピード関連の問題

・マシンのスペックがゲームの要求を満たしている事を確認してください。

CPU:PowerPC、または33MHz以上の68040(68LC040含む)
倍速以上のCD-ROMドライバ
RAM:6MB以上の空きメモリ(12MB以上の内蔵メモリ)

・キャッシュ機能のオフ

システムをスピードアップさせるためのハードディスク・キャッシュやCDキャッシュは、ディグのプレイ中にタイミングの問題を引き起こす事があります。これらのキャッシュ機能は、CPUが必要とするデータをハードディスクやCDからメモリに蓄えることで、アクセススピードを上げる仕組みになっています。しかしディグはシステムの全てのメモリにアクセスする必要があるため、キャッシュ機能はゲームのフレームレートの調和を乱す恐れがあります。このような問題に遭遇したときはもし可能ならばキャッシュ機能を切り、それが駄目でもキャッシュサイズを最低に設定して下さい。

・サウンドの不良

恐らく「メモリ」コントロールパネルの仮想メモリが開いたままになっているか、「ラムダブラー」等のメモリ拡張ソフトがインストールされたままプレイしているのでしょうか。どちらの場合でも、解決方法はその原因となっているものを切る事です。仮想メモリを切るには、「メモリ」コントロールパネルを開いて、仮想メモリの「切」ボタンをクリックして下さい。「ラムダブラー」等のメモリ拡張ソフトは、専用のアンインストーラを使ってはずすか、「機能拡張マネージャ」コントロールパネルを使ってはずして下さい。どちらにしても、変更後にマックを再起動させる必要があります。