

**Marchi Registrati:** The DIG e iMUSE sono marchi registrati della LucasArts Entertainment Company. Il logo LucasArts è un marchio registrato della LucasArts Entertainment Company.

**Prodotto e distribuito da:** C.T.O. S.p.A.  
Via Piemonte 7/F  
40069 ZOLA PREDOSA (BO)  
Prodotto sotto autorizzazione  
Tutti i diritti riservati

**Copyright:** © 1995 LucasArts Entertainment Company

**Prima edizione:** Novembre 1995  
**Seconda edizione:** Aprile 1997

#### **ASSISTENZA TECNICA**

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

#### **GARANZIA**

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell'importo di Lit. 10.000 per ogni CD. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto franco.

#### **E' VIETATA LA RIPRODUZIONE**

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla LucasArts Entertainment Company ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della LucasArts Entertainment Company e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualsiasi altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

## INDICE

Parte I - Premessa.....	4	Parte II - Guida	
Retrosceca.....	5	all'Installazione.....	11
The Dig Comincia.....	5	Decollo.....	11
L'Equipaggio.....	6	Avviare il gioco da DOS.....	11
Comandante Boston Low....	6	Avviare il gioco da	
Dott. Ludger Brink.....	6	Windows 95.....	11
Maggie Robbins.....	6	Il Menù Principale.....	11
Ken Borden.....	6	Gioca a The Dig.....	11
Cora Mlles.....	6	Configura Scheda Sonora...12	
Come Giocare.....	7	Vedi Ultime Notizie.....12	
L'Interfaccia.....	7	Guida ai Problemi.....12	
Usare l'Inventario.....	8	Crea Disco di Boot.....12	
Il Trasmettitore.....	8	Esci.....12	
Tasti di Controllo.....	8	Note Tecniche.....12	
Pannello di Controllo		Creare un Disco di Boot.....12	
Salva/Carica.....	8	Utenti DOS.....12	
Saltare le Scenette.....	9	Utenti Windows 95.....13	
Pausa Gioco.....	9	Problemi.....13	
Dialogo.....	9	Conflitti con Estensione DOS..13	
Uscire.....	9	Conflitti Audio.....14	
La nostra Filosofia di Gioco.....	9	Conflitti del Mouse.....15	
Tasti Funzione.....	10	Problemi di Memoria.....15	
Alcuni Consigli Utili.....	10	Problemi Audio.....15	
		Problemi di Velocità.....16	
		Riconoscimenti.....17	

## PARTE I - PREMESSA

Salve! Non mi conosci ma ti voglio bene. Dopotutto hai acquistato questo gioco che è il frutto del duro lavoro di una squadra di persone, della passione e delle tantissime ore passate davanti ai computer, di giorno e di notte. The Dig rappresenta due anni di impegno con una squadra di sviluppo composta da più di trenta persone. Sì, proprio così. Perché, ti chiederai. Diciamo che il gioco è molto vasto, con tantissimi luoghi da esplorare, migliaia di scene speciali e primi piani. Sin dall'inizio avevo deciso che doveva essere di più di un banale racconto su di un mondo alieno - doveva essere proprio ambientato in un mondo alieno. Voglio dire, dovevi immergerti completamente in un ambiente sconosciuto. Questo mondo doveva essere così ben disegnato da sembrare vero. Non è importante se ti piaccia o no questo mondo, se lo trovi odioso o se ti spaventa ma dovrai conoscerlo così bene da poter reagire inconsciamente a tutto quello che ti circonda. Verso la fine, abbiamo tentato di esaltare tutti i suoi aspetti. La grafica e la musica vanno oltre ad un semplice abbellimento aggiuntivo. L'ambiente musicale, completamente digitalizzato e gli effetti sonori speciali di sottofondo fanno parte integra di questo mondo affascinante. Abbiamo utilizzato tecniche all'avanguardia per generare movimenti sempre più realistici, con effetti di ombreggiature davvero eccezionali. Alcuni scenari hanno richiesto più di 38 livelli di fotogrammi disegnati a mano e poi digitalizzati. In breve, abbiamo sfruttato tutto ciò che era sfruttabile. Adesso la smetto di chiacchierare e ti lascio giocare ed emozionarti con questa bellissima avventura intitolata The Dig.



Divertiti! Sean Clark,  
Capo del Progetto The Dig

## RETROSCENA

Basato su un'idea di Steven Spielberg, *The Dig* è stato scritto e sviluppato da Sean Clark. Originariamente, questo leggendario regista voleva farne un film, ma i costi relativi erano proibitivi. Essendo un appassionato dei videogiochi, Spielberg capì subito il potenziale del copione per un'avventura multimediale. Si è rivolto alla LucasArts e il progetto è decollato.

## THE DIG COMINCIA

Quando appare all'improvviso l'asteroide Attila in orbita intorno al pianeta Terra, causa il panico totale nella comunità scientifica. Sembra che l'orbita di Attila si stia lentamente spostando su di una rotta di collisione con il nostro pianeta. La forza del potenziale impatto è tale da distruggere del tutto una piccola città. La NASA si affretta a organizzare una missione dello shuttle per piazzare due dispositivi nucleari su Attila. Si spera che una volta innescati, questi dispositivi possano correggere la rotta dell'enorme massa verso un'orbita più stabile. Il Comandante Boston Low, soprannominato dalla stampa "l'astronauta riluttante", viene richiamato in servizio per comandare un equipaggio accuratamente selezionato per svolgere questa delicata missione. Gli scienziati della NASA continuano a discutere il posizionamento efficace degli esplosivi e se avranno sufficiente chiloton per alterare il percorso dell'asteroide. Ma, nessuno poteva immaginare quello che sarebbe accaduto una volta invertita la rotta...



Low e i suoi amici sono pronti per esplorare il nuovo pianeta.

## L'EQUIPAGGIO



### **Comandante Boston Low**

Un uomo di poche parole. Si può dire che sia un astronauta da manuale, tuttavia sa uscire da situazioni pericolose con grande intraprendenza.



### **Dott. Ludger Brink**

Un geologo e archeologo molto rinomato, nella missione assume il ruolo di consulente scientifico. E' dotato di una curiosità insaziabile e a volte diventa alquanto testardo, specialmente se la sua ricerca viene ostacolata.



### **Maggie Robbins**

Osservatrice e membro distinto della stampa, Robbins riesce a miscelare il suo senso pratico alla fortuna per riportare dei servizi eccellenti.



### **Ken Borden**

Copilota. Borden è l'esatto opposto di Low: estroverso, amichevole e con uno spiccato senso dell'umorismo. Condivide con Low la sua dedizione al lavoro e la voglia di portare sempre a termine una missione.



### **Cora Miles**

Specialista del carico utile. Cora è un'astronauta professionista ma si dedica all'hardware di bordo. Tratta le sue macchine come se fossero suoi figli ed esige che gli altri ne abbiano lo stesso rispetto.

## COME GIOCARE

La prima parte di questo manuale ti darà dei consigli su come giocare. Per le istruzioni di caricamento e di installazione consulta la sezione II.

La storia comincia con lo shuttle spaziale Atlantis in avvicinamento all'orbita di Attila; una volta raggiunta, gli astronauti lasciano lo shuttle per iniziare la loro missione. Queste scenette non sono interattive: si tratta di brevi sequenze animate come in un film, che forniscono indizi e informazioni sui personaggi. Inoltre le scenette mostrano alcune sequenze, come la rimozione di attrezzi dallo shuttle. In questa parte del gioco non potrai controllare l'azione.

Quando gli astronauti lasciano lo shuttle, sullo schermo apparirà un cursore a forma di croce. Questo indicherà che potrai controllare le azioni del Comandante Low, il protagonista.

## L'INTERFACCIA

Per raccogliere gli oggetti, sposta il cursore posizionandoti sopra di essi e clicca col tasto sinistro del mouse (un solo clic per gli utenti Macintosh). Se l'oggetto si potrà raccogliere, il suo nome apparirà nella riga del dialogo (nella parte inferiore dello schermo). Se non si potrà raccogliere, l'immagine dell'oggetto sostituirà il cursore. In

questo modo potrai usare l'oggetto insieme ad un altro oppure con un personaggio premendo il tasto sinistro del mouse. Se premi il tasto destro del mouse (o il tasto TAB del Macintosh) potrai aggiungerlo all'inventario. Dopo aver utilizzato l'oggetto o averlo riposto nell'inventario, il cursore riacquisterà la sua forma originale. Se desideri parlare con qualcuno, cliccaci sopra e apparirà una selezione di argomenti rappresentati da icone.

Clicca sull'icona desiderata. Quando Low ha esaurito tutte le informazioni che potrà ottenere su quell'argomento, l'icona diventerà blu. Per impostare il dialogo libero, clicca sul punto esclamativo/interrogativo. Alla fine della conversazione, clicca sull'icona stop.



Una tipica riga di dialogo.

## USARE L'INVENTARIO

Per accedere all'inventario, clicca sulla lettera "i" nella parte inferiore a destra dello schermo oppure clicca col tasto destro del mouse (il tasto TAB per Macintosh). Apparirà la schermata dell'inventario.



La schermata dell'inventario.

Clicca sull'oggetto desiderato e questo sostituirà il cursore a forma di croce. Sposta l'oggetto

ai bordi dello schermo per chiudere la schermata dell'inventario e per utilizzarlo nel gioco. Per rimettere l'oggetto nell'inventario al termine del suo utilizzo, clicca col tasto destro del mouse (tasto TAB per Macintosh). La lente di ingrandimento posta nella parte superiore sinistra dell'inventario è un oggetto davvero speciale. Questa ti permette di guardare un altro oggetto nei minimi dettagli. Clicca sulla lente e quando essa assume il ruolo di cursore, spostala sopra un altro oggetto da esaminare: otterrai ulteriori informazioni. Questo espediente è molto utile quando dovrai decifrare, per esempio, le aste incise che Low scopre su Cocytus.

## IL TRASMETTITORE

Questo oggetto molto utile che si trova all'interno dell'inventario ha due funzioni basilari: il gioco Lunar Lander (un diversivo per liberarti la mente da tutti quegli enigmi complessi) e la funzione di comunicazione, che permette a Low di contattare gli altri membri dell'equipaggio premendo sui tasti rappresentanti le loro foto. Purtroppo non sempre questi risponderanno.

## TASTI DI CONTROLLO

### Pannello di Controllo Salva/Carica

Per salvare la partita corrente, e poter quindi interrompere e riprendere la partita in un altro momento, dovrai utilizzare la funzione di salvataggio. Attiva il menù di Salva/Carica con il tasto F1 o F5. Clicca sul tasto Salva, digita il nome che vuoi dare alla partita in corso nella prima casella vuota e quindi conferma premendo OK. Per caricare una partita salvata in precedenza, clicca sul tasto Carica e quindi sul nome della partita che vuoi caricare.

Questo menù è dotato di altre funzioni per la Musica, la Voce e gli Effetti Sonori (ES). Sposta la levetta a destra per aumentare il volume e a sinistra per diminuirlo. Se la tua scheda sonora è dotata di un regolatore per il volume, assicurati che sia superiore allo zero prima di usare i controlli dal menù del gioco.

Potrai inoltre attivare i testi dei dialoghi sullo schermo dal menù Salva/Carica. Per aumentare/diminuire la velocità della visualizzazione del testo, sposta la levetta a destra o a sinistra.

#### **Saltare le Scenette**

Per saltare le scenette, premi il tasto ESC o entrambi i tasti del mouse/joystick simultaneamente.

#### **Pausa Gioco**

Per mettere il gioco in pausa, premi la Barra Spaziatrice. Ripeti l'operazione per riprendere il gioco.

#### **Dialogo**

Potrai attivare il testo sullo schermo e regolare la velocità tramite il Menù Salva/Carica. Con la combinazione Ctrl-T, potrai selezionare le modalità Testo e Voce, Solo Testo o Solo Voce. Per spostarti da una frase all'altra, usa il tasto del punto (.).

#### **Uscire**

Per uscire dal gioco, premi Alt-X (nella maggior parte dei computer). Se desideri ritornare alla partita in corso, ricordati di salvarla prima di uscire.
















## **LA NOSTRA FILOSOFIA DI GIOCO**

Siamo convinti che i nostri giochi vengono acquistati per divertirsi e non per essere puniti se si sbaglia a risolvere un enigma. Quindi la partita non si interromperà mai bruscamente, abbandonandoti nello spazio profondo ogni volta che "ficchi il naso" in un posto sconosciuto. Non ti troverai all'improvviso in una situazione senza via di scampo o ucciso perché hai raccolto un oggetto letale. Tutto quello che accadrà all'equipaggio dell'Attila è stato previsto che succeda.

Ricordati che esplorare un pianeta sconosciuto non rappresenta una semplice passeggiata nel parco.

Riteniamo che sia meglio che tu risolva i misteri del gioco esplorandoli e scoprendoli, piuttosto che tu muoia migliaia di volte. Questo non significa che abbiamo tolto le parti più pericolose dal gioco. Ma le abbiamo rese parti integre e non l'atto finale!



<b>TASTI FUNZIONE</b>	
 o 	= tasto sinistro del mouse
	= clicca col tasto destro del mouse
	I tasti freccia spostano il cursore
	= Menù Salva/Carica
 	= Esci
	= Esci dalle scenette
	= Salta la scenetta corrente
	= Pausa
	= Cursore normale (spostamento)
	= Esamina (cursore lente ingrandimento)
	= Esamina oggetto sul cursore
	= Passa alla modalità Comunicazione Pen Ultimate
	= Attiva/Disattiva la schermata inventario

## ALCUNI CONSIGLI UTILI

Raccogli tutto quello che puoi. Le possibilità di utilizzare questi strani oggetti durante il gioco non sono poche. Se ti blocchi e non riesci a procedere, esamina tutti gli oggetti nell'inventario e pensa come potrebbero essere usati insieme ad altri. Parla con tutti quelli che incontri (anche gli altri membri dell'equipaggio) per raccogliere più indizi possibili. Pensa ai luoghi visitati e alle cose che hai visto. Ci sarà senz'altro un nesso logico tra loro, basta analizzarli bene.

## PARTE II - GUIDA ALL'INSTALLAZIONE

### Decollo

Seguono le istruzioni per avviare il gioco da DOS e da Windows 95.

#### Avviare il gioco da Dos

- 1 Assicurati che il CD di The Dig si trovi nel drive CD-ROM.
- 2 Digita la lettera del drive del CD-ROM (D: nella maggior parte dei computer).
- 3 Digita DIG e premi il tasto Enter (es. D:\DIG<Enter>). Apparirà il menù principale.
- 4 Dal menù principale, seleziona Gioca The Dig. (Usa il mouse per evidenziare la voce del menù o premi G [P nella versione inglese] sulla tastiera).
- 5 Ti verrà chiesto di configurare la Scheda Sonora. Clicca OK o premi Enter. Adesso sei pronto per iniziare.

#### Avviare il gioco da Windows 95

- 1 Assicurati che il CD di The Dig si trovi nel drive CD-ROM.
- 2 Chiudi tutte le finestre aperte sullo schermo (clicca sul tasto di chiusura nell'angolo superiore destro della finestra). Chiudi tutti i programmi elencati nella Barra delle Applicazioni: clicca due volte col tasto destro del mouse sul tasto del programma e seleziona Chiudi.

- 3 Clicca due volte sull'icona Risorse del Computer dal desktop. (Il nome di questa icona potrebbe essere diversa a seconda dell'installazione eseguita.) Nella finestra che appare, clicca due volte sull'icona del drive CD-ROM.
- 4 Ci sono due icone che potrai utilizzare per cominciare a giocare. Se disponi di meno di 16 MB di RAM, clicca due volte sull'icona The Dig. Se disponi di più di 16 MB di RAM clicca due volte sull'icona The Dig 16+MB. Apparirà il menù principale del gioco.
- 5 Dal menù principale, seleziona Gioca The Dig. (Usa il mouse per evidenziare la voce del menù o premi G [P nella versione inglese] sulla tastiera).
- 6 Ti verrà chiesto di configurare la Scheda Sonora. Clicca OK o premi Enter. Adesso sei pronto per iniziare.

### Il Menù Principale

Ogni volta che avvii il gioco, apparirà il menù principale di The Dig. Questa sezione descrive brevemente le sue funzioni.

#### Gioca a The Dig

Inizia a giocare. Solo la prima volta che avvii il gioco ti verrà chiesto di configurare la scheda sonora. Clicca OK o premi Enter.

### **Configura Scheda Sonora**

Ti permette di inserire i valori della tua scheda sonora.

### **Vedi Ultime Notizie**

Contiene le ultime informazioni e aggiornamenti.

### **Guida ai Problemi**

Illustra come fare a risolvere i problemi più comuni fornendo delle informazioni tecniche e consigli.

### **Crea Dischetto Boot**

Lancia in automatico il programma per la creazione di un dischetto di boot.

### **Esci**

Esci dal Menù Principale e torni al DOS o a Windows 95.

### **Note Tecniche**

Non potrai mai salvare il pianeta se il tuo shuttle è alla deriva nello spazio. Questa sezione fornisce soluzioni a potenziali problemi riscontrati nel gioco. Per informazioni più dettagliate, consulta la Guida Elettronica accessibile dal Menù Principale.

### **Creare un Dischetto di Boot**

Consigliamo di creare un dischetto di boot per ovviare ai molteplici problemi causati da incompatibilità, specialmente per gli utenti di Windows 95. The Dig è un gioco sviluppato per MS-DOS e potrebbe non funzionare correttamente sotto Windows 95.

Un dischetto di boot permetterà a questi utenti di far girare il

gioco senza difficoltà.

Segui le istruzioni sotto per creare il dischetto di boot.

**1** Inserisci un dischetto ad alta densità nel drive A:

**2** Seleziona la voce Crea un Dischetto di Boot dal menù principale del gioco. Questo lancerà il programma che tenterà di creare una configurazione personalizzata del sistema per lanciare poi il gioco.

**3** Al termine dell'operazione, riavvia il computer con il dischetto inserito nel drive A:.

**4** Per lanciare il gioco, segui le istruzioni sopra descritte.

Se non riesci ad accedere al menù principale del gioco, potrai lanciare il programma per la creazione del dischetto di boot nel modo seguente:

### **Utenti DOS**

**1** Digita la lettera del drive CD-ROM (solitamente D:). Digita CD DIG e premi Enter (es. D:\CD DIG <enter>)

**2** Digita ALLBOOT e premi enter. Questo lancerà il programma per creare il dischetto di boot. Segui le istruzioni sullo schermo per procedere.

**3** Al termine dell'operazione, riavvia il computer con il dischetto inserito nel drive A:.

- 4 Per lanciare il gioco, segui le istruzioni sopra descritte.

#### **Utenti Windows 95**

- 1 Assicurati che il CD di The Dig si trovi nel drive CD-ROM.
- 2 Chiudi tutte le finestre aperte sullo schermo (clicca sul tasto di chiusura nell'angolo superiore destro della finestra). Chiudi tutti i programmi elencati nella Barra delle Applicazioni. Clicca due volte col tasto destro del mouse sul tasto del programma e seleziona Chiudi.
- 3 Clicca due volte sull'icona Risorse del Computer dal desktop. (Il nome di questa icona potrebbe essere diverso a seconda dell'installazione eseguita.) Nella finestra che appare, clicca due volte sull'icona del drive CD-ROM. Cerca l'icona della cartella DIG. Qui troverai l'icona ALLBOOT. (L'icona raffigura una finestra con ALLBOOT sotto.) Cliccaci sopra due volte per avviare il programma.
- 4 Al termine dell'operazione, riavvia il computer con il dischetto inserito nel drive A:.
- 5 Per lanciare il gioco, segui le istruzioni sopra descritte.

**Nota:** Se riscontri dei problemi in questa procedura, consulta la Guida Elettronica per

ulteriori informazioni e consigli. Se il problema non si verifica più dopo aver riavviato il computer con il dischetto di boot, probabilmente si tratta di un conflitto tra un gestore di memoria o una utility con il gioco. Dovrai riavviare il computer con il dischetto di boot ogni volta che vorrai giocare. Se il problema persiste leggi attentamente il seguente paragrafo.

#### **Problemi**

##### **Conflitti con l'Estensione DOS**

Si potrebbero verificare dei bloccaggi a causa di un conflitto tra alcune configurazioni e l'estensione del DOS (DOS4GW) usato dal gioco. Potrai ovviare a questo problema usando una versione alternativa del DOS4GW.

Le ultime versioni di DOS4GW sono presenti sul CD di The Dig. Potrai installarle dalla Guida Elettronica accessibile dal menù principale del gioco. Se non riesci ad accedere al menù, potrai installarle dalla directory SUPPORT sul CD. Quando esci dal gioco e lo riavvii, verrà usata la versione del DOS4GW che hai installato invece di quella di default. Per l'installazione segui le istruzioni della pagina successiva.

## Utenti DOS

La seguente procedura dovrà essere eseguita dalla directory SUPPORT del CD (es. D:\SUPPORT>INST197<Enter>).

Per installare la versione 1.97, digita INST197 e premi il tasto Enter.

Per installare la versione 1.95, digita INST195 e premi il tasto Enter.

Per installare la versione 1.92, digita INST192 e premi il tasto Enter.

Per installare la versione 1.80, digita INST180.BAT e premi il tasto Enter.

## Utenti Windows 95

- 1 Assicurati che il CD di The Dig si trovi nel drive CD-ROM.
- 2 Chiudi tutte le finestre aperte sullo schermo (clicca sul tasto di chiusura nell'angolo superiore destro della finestra). Chiudi tutti i programmi elencati nella Barra delle Applicazioni. Clicca due volte col tasto destro del mouse sul tasto del programma e seleziona Chiudi.
- 3 Clicca due volte sull'icona Risorse del Computer dal desktop. (Il nome di questa icona potrebbe essere diverso a seconda dell'installazione eseguita.) Nella finestra che appare, clicca due volte sull'icona del drive CD-ROM. Cerchi l'icona della cartella

SUPPORT. Cliccaci sopra due volte per aprirla.

- 4 Localizza le icone per i programmi di installazione di DOS4GW. (Le icone sono delle finestre con il nome relativo alla versione sotto.) Clicca due volte sull'icona corrispondente al numero della versione desiderata.

## Conflitti Audio

Alcuni bloccaggi sono dovuti a conflitti di settaggi del DMA e dell'IRQ.

Per verificarne la causa, avvia il gioco disattivando il sonoro.

Segui le seguenti istruzioni:

- 1 Dal menù principale del gioco, seleziona Configura Scheda Sonora.
- 2 Apparirà una finestra di dialogo: "Il programma per la configurazione della scheda sonora tenterà di configurare la tua scheda" Conferma con il tasto OK o premi Enter.
- 3 Ti verrà chiesto se preferisci la configurazione Espressa o Personalizzata. Inoltre ti darà la possibilità di premere N dalla tastiera nel caso non disponessi di una scheda sonora. Ai fini di questo controllo, premi il tasto N.
- 4 Seleziona Gioca The Dig dal menù principale.

In questo modo il gioco si avvierà senza sonoro. Se si dovessero verificare dei bloc-

caggi non sono certo imputabili alla scheda sonora. Se invece il gioco procede normalmente, la causa del bloccaggio potrebbe essere la stampante, il modem o altro dispositivo che entra in conflitto con i settaggi della scheda.

#### **Conflitti del Mouse**

Alcuni driver del mouse potrebbero causare dei problemi nel gioco. The Dig richiede un mouse Microsoft 100% compatibile. Consigliamo di usare un driver più recente.

#### **Il Supporto Ottico**

Controlla se il CD è danneggiato, graffiato oppure se ci sono delle impronte. Pulisci il CD con un panno morbido (dalla parte lucida) con movimenti delicati che vanno dall'interno verso i bordi.

#### **Problemi di Memoria**

##### **RAM insufficiente**

The Dig richiede almeno 8 megabyte di RAM per funzionare correttamente.

##### **Conflitti con i Gestori di Memoria**

Un gestore di memoria potrebbe causare rallentamenti o bloccaggi durante l'esecuzione del programma. Il modo migliore per risolvere questo problema è l'utilizzo di un dischetto di boot, che si può creare con l'utilità Bootmaker fornita con The Dig.

#### **Problemi Audio**

##### **Nessun Suono**

La prima volta che lanci il programma dovrai configurare la scheda sonora per la musica e gli effetti speciali. Se non senti nulla, segui le seguenti istruzioni:

Controlla se la tua scheda sonora è tra quelle consigliate nei requisiti di sistema riportati sulla confezione.

Assicurati che il programma di configurazione abbia rilevato l'esistenza della tua scheda. Per verificare, seleziona la configurazione Espresso (automatica). Se la tua scheda non viene riconosciuta dal programma, prova con la configurazione Personalizzata e inserisci i settaggi manualmente.

Se la tua scheda è dotata di un regolatore per il volume, assicurati che sia al livello corretto. Consulta il manuale oppure contatta il produttore della scheda.

Regola il volume del sonoro tramite il menù Salva/Carica (premi F1 o F5). Per regolare il volume dal gioco senza accedere al menù, premi il tasto ] (chiusa parentesi quadra).

##### **Messaggio "Errore nella Configurazione Sonora"**

Controlla se la tua scheda sonora è tra quelle consigliate nei requisiti di sistema riportati sulla confezione.

Assicurati che il programma di configurazione abbia rilevato l'esistenza della tua scheda sonora. Per verificare, seleziona la configurazione Automatica. Se la tua scheda non viene riconosciuta dal programma, prova con la configurazione Personalizzata e inserisci i settaggi manualmente.

#### **Suono Discontinuo**

La causa di questo problema potrebbe essere un rallentamento del sistema. Assicurati che il drive CD-ROM sia conforme ai requisiti richiesti (minimo MPC 2) e che ci sia un gestore di memoria caricato nel sistema.

#### **Problemi di Velocità**

E' importante che la tua macchina sia conforme ai seguenti requisiti:

- ✓ CPU 486/66MHZ o superiore.
- ✓ Drive CD-ROM a doppia velocità (MPC 2).
- ✓ 8 MB di RAM.

#### **Scheda Game**

Se hai un joystick collegato alla scheda game nel tuo sistema, prova a scollegarlo prima di avviare il programma The Dig (anche se lo stai usando per giocare). Questo potrebbe aumentare la velocità della macchina. Se la scheda gioco è dotata di un regolatore della velocità, abbassane il livello.

#### **Software**

##### **Smartdrive/Caching**

Il programma di caching del disco rigido o del CD che dovrebbe velocizzare il sistema, potrebbe causare un conflitto con The Dig. Questa procedura immagazzina dei dati richiesti dalla CPU nella memoria RAM, permettendo così alla CPU di leggere i dati dalla cache invece che dal disco rigido o dal CD. Poiché il gioco richiede l'accesso a tutta la memoria del sistema, la cache potrebbe causare delle interferenze nel frame rate. Potrai risolvere questo problema utilizzando il dischetto di boot che permette di disattivare la cache del disco rigido e del CD.

##### **Rallentamento nel gioco**

Se disponi di 8 megabyte di RAM e lanci il gioco da Windows 95, potrebbero insorgere i seguenti problemi: discontinuità nelle immagini, gioco rallentato o a scatti, sonoro frammentato. The Dig è un programma per MS-DOS che richiede almeno 8 megabyte di RAM. Windows 95 richiede da 1.5 a 4 megabyte di RAM a seconda dalla configurazione del sistema e quindi il gioco potrebbe avere dei problemi poiché non riesce ad accedere a tutta la memoria necessaria se viene attivato sotto Windows 95.

## **RICONOSCIMENTI**

### **PROGETTATO E DIRETTO DA**

Sean Clark

### **BASATO SU UN'IDEA di**

Steven Spielberg

### **DIALOGHI**

Orson Scott Card

Sean Clark

### **DIALOGHI AGGIUNTIVI**

Steven Spielberg

### **DIALOGHI AGGIUNTIVI**

Brian Moriarty

### **CAPO ARTISTI**

William V. Tiller

### **CAPO**

### **PROGRAMMATORE**

Gary Brubaker

## **IL CAST**

### **COMANDANTE**

### **BOSTON LOW**

Robert Patrick

### **MAGGIE ROBBINS**

Mari Weiss

### **LUDGER BRINK**

Steven Blum

### **CORA MILES**

Leilani Jones-Wilmore

### **KEN BORDEN**

David Lodge

### **IL CREATORE**

James Garrett

### **CAPO SU COCYTUS**

Steven Blum

### **OSSERVATORE DEL**

### **BORNEO**

Steven Blum

### **GIORNALISTI**

Mari Weiss

David Lodge

### **CRONISTI**

Leilani Jones-Wilmore

James Garrett

## **MUSICA E SONORO**

### **MUSICA a cura di**

Michael Land

### **BRANI ORCHESTRALI**

Wagner: Overtures &

Preludes © 1972

© 1975 EMI

Records Ltd.

Compilation © 1989 EMI

Records Ltd.

All Rights Reserved.

### **FEEDBACK NETWORK,**

### **CHITARRA E**

### **DIGERIDOO**

David Brown

Aric Rubin

### **VIOLINO E VIOLA**

Irene Sazer

### **SUONI D'AMBIENTE**

Michael Land

Clint Bajakian

### **EFFETTI SONORI**

Clint Bajakian

## **PRODUZIONE VOCI**

### **REGISTA/PRODUTTORE**

Darragh O'Farrell

### **EDITORE VOCI**

Khris Brown

### **ASSISTENTI**

### **ALL'EDITING VOCI**

Elliott

Julian Kwasneski

### **SUPERVISORE AL PRO-**

### **CESSING VOCI**

Clint Bajakian

### **ASSISTENZA ALLA PRO-**

### **DUZIONE VOCI**

Peggy Bartlett

### **SI RINGRAZIANO**

Laurie McBean

Elliot Anders

e tutti gli amici alla

ScreenMusic Studios,

Studio City, CA

## **GRAFICA E**

### **ANIMAZIONE**

#### **GRAFICA**

Bill Eaken

#### **DISEGNI DELLE**

#### **CREATURE**

Peter Chan

#### **CAPO ARTISTA**

William V. Tiller

## **GRAFICA D'AMBIENTE**

William V. Tiller

Adam Schnitzer

Bill Eaken

## **SUPERVISORI DELLE**

## **ANIMAZIONI**

Kevin Boyle

Sean Turner

## **ANIMAZIONI**

Charlie Ramos

Graham Annable

David DeVan

Chris Miles

Geri Bertolo

## **ANIMAZIONI**

## **AGGIUNTIVE**

William V. Tiller

Michael Slisko

Anson Jew

Peter Tsacle

Paul Topolos

## **EFFETTI SPECIALI**

Chris Green

Gordon Baker

## **EFFETTI 3D**

### **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

### **DISEGNATORE CELLE DI**

### **ANIMAZIONE**

Kim Balestreri

Japeth Pieper



**TECNICI GRAFICI**

Michele Harrell  
Jillian Moffett  
Kim Balestreri  
Japeth Pieper  
Lleslle Aclaro  
Rachael Bristol  
Chris Weakley  
Aaron Muszalski  
C. Andrew Nelson  
**RESPONSABILE DEGLI EFFETTI**  
Michael Levine  
**TECNICO DEGLI EFFETTI**  
James Byers

**PROGRAMMAZIONE  
PROGRAMMATORI**

Gary Brubaker  
Livia Mackin  
Jonathan Ackley  
Mark Crowley  
Sean Clark

**SISTEMA SCUMM**

Aric Wilmunder  
Aaron Giles  
Brad P. Taylor

**PROGRAMMA  
DI BOOT**

Paul LeFevre

**SISTEMA DI**

**ANIMAZIONE INSANE**  
Vince Lee

Matthew Russell  
**MOTORE iMUSE™ PER  
LA MUSICA**

Michael Land  
Michael McMahon  
Peter McConnell

**CONTROLLO DELLA  
QUALITA'**

**CAPO TESTER**

Chris Purvis

**TESTER**

Ryan Kaufman  
Rachael Bristol

Dan Pettit  
Theresa O'Connor  
Matthew Azeveda  
Scott Douglas  
Reed Derleth  
Jo "Captain Tripps"  
Ashburn

**RESPONSABILE DEL  
TESTAGGIO DI  
COMPATIBILITA'**

Doyle Gilstrap  
**TESTAGGIO DI  
COMPATIBILITA'**  
Jim Davison

Paul Purdy  
**RESPONSABILE CO**

Mark Cartright  
**SUPERVISORE CO**

Dan Connors

**DATI CO**

Wendy Kaplan

**MARKETING**

**RESPONSABILE MARKE-  
TING DEL PRODOTTO**

Tom Byron

**RESPONSABILE DELLE  
PUBBLICHE RELAZIONI**

Sue Seserman  
**SPECIALISTA DELLE PUB-  
BLICHE RELAZIONI**

Tom Sarris

**SPECIALISTA  
MARKETING**

**SU INTERNET**

Jason Deadrich  
**GRAFICA CONFEZIONE**

Soo Hoo Design

**GRAFICA MANUALE**

Shepard Associates

**PRODUZIONE**

**RESPONSABILE DELLA  
PRODUZIONE**

Camela Boswell

**COORDINATORE DEL  
PRODOTTO**

Susan Upshaw

**ASSISTENZA AL  
PRODOTTO**

**RESPONSABILE  
DELL'ASSISTENZA SUL  
PRODOTTO**

Mara Kaehn  
**SUPERVISORE DEL  
MANUALE INDIZI**

Tabitha Tosti  
**ASSISTENZA SUL PRO-  
DOTTO**

Anne Barson

Tony Burquez

Ian Campbell

Amy Coffman

Dave Harris

Troy Molander

Bob McGehee

Thomas Scott

Kellie Walker

**ASSISTENZA TECNICA**

Stacey Ackerman

Dino Ago

Brian Carlson

Jonathon Jackson

Julian Kwasneski

Manny Martinez

Melinda Miller

Janice Romano

Lynn Selk

Erik Shumaker

**CORRISPONDENZA**

Beverly Brennan

Jay Geraci

**DOCUMENTAZIONE**

Brian Bonet

**LUCASARTS**

**ENTERTAINMENT  
COMPANY**

**PRESIDENTE**

Jack Sorensen

**DIRETTORE VENDITE E**

**MARKETING**

Mary Bihl

**DIRETTORE DELLA TEC-  
NOLOGIA**

Douglas Scott Kay

**DIRETTORE DEL REPAR-  
TO GRAFICA**

Collette Michaud

**SUPERVISORE DELLE  
OPERAZIONI GRAFICHE**

Laurie Blavin

**DIRETTORE DELLA PRO-  
DUZIONE**

Steve Dauterman

**CONSIGLIO**

Bob Roden

**RISORSE UMANE**

Holly Green

**RESPONSABILE**

**VENDITE NAZIONALI**

Meredith Cahill

**PRODUZIONE & DISTRI-  
BUZIONE**

Jason Horstman

**DIRETTORE**

**INTERNAZIONALE**

Lisa Star

**RESPONSABILE DELLA  
PRODUZIONE INTERNA-  
ZIONALE**

Cindy Leung

**CONTROLLO**

Tom McCarthy

**DIRETTORE DEL REPAR-  
TO DELLE VOCI**

Tamlynn Barra

**RESPONSABILE I.S.**

Alex Gerson

**SUPPORTO**

**AMMINISTRATIVO**

Catherine Durand

Jannett Shirley-Paul

Peggy Stok

Rachel Bryant

Amanda Haverlock

Gina Barton

Sherri Bridge

Christina Levinson

Zack Small

Judy Grossman

**SUPPORTO VENDITE E**

**PRODUZIONE**

Judy Allen

Laura Ricci

**DIG SPINOFFS**

**TROVACI SUL**

**WORLD WIDE WEB**

<http://www.lucasarts.com>

**THE DIG OFFICIAL  
PLAYER'S GUIDE**

di Jo Ashburn

disponibile su

Infotainment World

**THE DIG**

**SOUNDTRACK**

Available from

Angel Records

**THE DIG NOVEL**

**AND AUDIO DRAMA**

by Alan Dean Foster

Available from

Warner/Aspect Books

**UN RINGRAZIAMENTO**

**MOLTO CORDIALE A**

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"

**INOLTRE SI**

**RINGRAZIANO**

Hal Barwood

Neena Bonetti

Lucy Autrey Wilson

Betsy Mitchell

Allan Kausch

Wayne Chang

Jay Trimble

**TRADUZIONE**

**ITALIANA**

C.T.O. S.p.A.

**UN**

**RINGRAZIAMENTO**

**MOLTO SPECIALE A**

George Lucas

e Steven Spielberg

The Dig © 1995 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti sono riservati.

Prodotto sotto Autorizzazione The Dig e iMUSE sono marchi

registrati della LucasArts Entertainment Company. Il logo LucasArts è un

marchio registrato della LucasArts Entertainment Company.

iMUSE U.S. Patent No. 5.315.057.

LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael CA 94912

Versione italiana ©1995 C.T.O. S.p.A.

**NOTE**