

Walkthrough Aquarië

Inleiding:

De walkthroughs van de vorige werelden (voor het eerste, tweede en derde leerjaar) zijn in detail uitgeschreven. Vanaf de wereld Vernië worden enkel de moeilijke delen toegelicht. Op die manier proberen we iedereen sneller op weg te helpen die even vast zit in het verhaal.

Als je deze handleiding leest, hou er dan ook rekening mee dat de missies (quests) door elkaar kunnen lopen. Daarom adviseren we dat je het ganse document even doorneemt als je ergens vast zit in het spel.

Nog steeds geen oplossing voor je probleem? Stuur gerust een e-mail naar onze helpdesk. We helpen je graag verder (maar probeer altijd eerst zelf te zoeken).

Hoofdstuk 1: De diepzee

Missie: De eerste Klankschijf

Nadat je met Polpo hebt gepraat, moet je de Klankschijf beluisteren die je van hem hebt gekregen. Hiervoor heb je uiteraard een walkman nodig, deze kan je vinden in de Omnimaat. Daarna moet je het toestel nog opladen bij Madame Q. En dan kan je naar **NAVIGATIA** (= bij de directeur, achter de schuifdeur) gaan waar je de Walkman in het tapedeck legt.



Missie: De verloren leerlingen

De twee dolfijnen, Flip en Flop, zijn 2 van hun leerlingen kwijtgeraakt tijdens het zwemmen. De 2 leerlingen zitten in een grot verstopt (zie kaart hieronder voor de exacte locatie). Nadat je de Zeeleeuw en het Zeepaard hebt gevonden, durven ze niet uit de grot komen omdat ze bang zijn van de Zeeanemonen. Zoek de 10 Zeeanemonen (zie witte cirkels hieronder) en pak ze op. Ga terug naar het Zeepaard en de Zeeleeuw en toon dat je ze hebt verzameld.



Locatie verloren
leerlingen

Missie: Het grote gevaar

De Veiligheid vertrouwt het metalen wrak niet, hij wil dat je alle zandhoopjes gaat onderzoeken met de Perikelenverklikker. Er zijn in totaal 6 zandhoopjes. De voorwerpen die je vindt in de zandhoopjes zijn niet zo belangrijk als de Schatkist! Neem deze zeker mee naar het [MARIENE LABO](#). Geef de kist aan Najade en open ze.

Missie: Er hangt iets in de lucht

Haal het Luchtdicht Pak uit [NAVIGATIA](#) (= achter de schuifdeur bij de directeur) en breng dit pak naar Speurneus. Het Luchtdicht Pak is het pak met het lichtblauw icoontje erop. Het is te vinden in [ETCETERA](#).

Hoofdstuk 2: De wereldberg

Missie: Een allesvernietigende storm

De vogel Kweet vertelt dat de storm storingen veroorzaakt. Hij vraagt je om de storm te stoppen. Ga praten met Polpo, hij heeft een idee wat je kan doen. Ga daarna naar Speurneus die staat te wachten in [DISCOTHECA](#). Speurneus zal je daar de Omgekeerde Regendans leren (de volgorde is rood, oranje, groen, paars, geel). Ga daarna naar het topje van de Wereldberg en dans er de Omgekeerde Regendans. Door jou is de storm helemaal omgeslagen, het zonnetje schijnt weer! Als je teruggaat naar Kweet zal hij je bedanken.

Missie: De vloek van Ondine

Nadat je hebt gepraat met Balthasar vertelt hij je dat hij de vloek van Ondine heeft gekregen door Hydira. Hierdoor kan Balthasar niet meer slapen. Als hij in slaapt valt, stopt hij met ademen. Hij is hierdoor zo moe dat hij slaap nodig heeft! Jammer genoeg kan je deze vloek niet opheffen, dat kan alleen Hydira zelf. Ga naar Polpo, hij zal je raad geven in ruil voor een Prulletje (Prulletjes kan je overal vinden). Hij zegt dat je 5 Oxibellen nodig hebt. Die kan je krijgen bij een walvis. Flip & Flop zullen je hiermee helpen. Om de 5 Oxibellen te verkrijgen, moet je wel een minigame spelen bij hen.

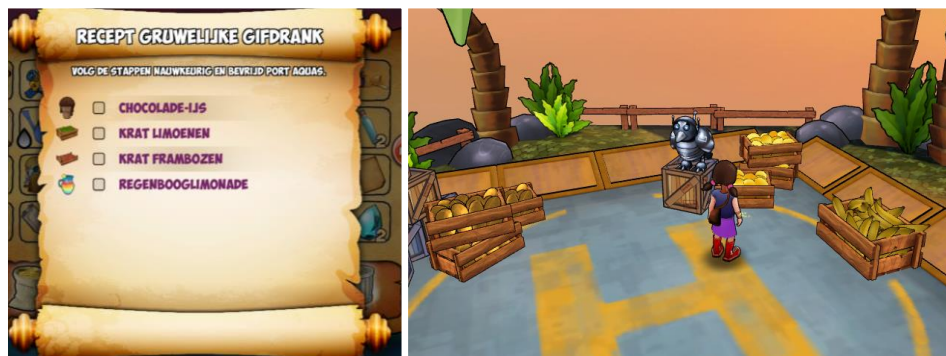
Missie: Proper water voor de Japanse Onsen

Sibold zit graag en vaak in het water tijdens de vakantie. Maar dat kan nu niet meer omdat het water erg stinkt en vuil is. Je kreeg een recept mee, maak hiermee een tegengif. Je hebt een staaltje water nodig, een Nachtsmijn, Leliestof en Nooitgedachtzuur. Het staaltje water haal je op aan de waterval bij de bever. Hiervoor heb je een Proefbuisje nodig, dat je kan kopen in de Omnimaat. Een Nachtsmijn vind je onder een stolp in de tuin van Hydira. Het Nooitgedachtzuur kan je vinden op een plank in de tuin van Hydira. Leliestof moet je vragen aan Veilgeit, hij zal je vertellen waar je het kan vinden. Als laatste moet je het tegengif maken in het [MARIENE LABO](#).

Hoofdstuk 3: Port Aquas

Missie: Een vrij Port Aquas

Hydira heeft heel Port Aquas versteend en jij moet dit oplossen! Onderzoek het water van de fontein. Neem met je Proefbuis (koop een nieuw buisje in de Omnimaat) een staaltje water en onderzoek het in het [MARIENE LABO](#). Analyseer het staaltje in de Kuurkweker. Als antwoord krijg je een leeg blad, dat begrijp je natuurlijk niet. Vraag Najade om hulp. Polpo vertelt dat je een Gruwelijk Gifdrankje moet maken. Zoek het recept (te vinden in de grot van Hydira, praat met Steenvis voor meer informatie). Voor het Gifdrankje heb je Chocolade-ijs, een Krat Limoenen, een Krat Frambozen en Regenbooglimonade nodig. Een Krat Limoenen en een Krat Frambozen kan je kopen bij Kwat. De Regenbooglimonade kan je vinden bij Hippië Hamster. Je moet alle kleuren van de regenboog halen en ze daarna samenvoegen in je rugzak (op elkaar slepen). Als laatste kan je het Chocolade-ijs halen bij Hap Hamster in het [REFECTORIUM](#). Hap Hamster zal ook het Gifdrankje maken voor je.



Missie: Actieplan voor de Calypso Bar

De Calypso Bar bevalt de bevolking van Port Aquas niet echt. Ondervraag de mensen die er wonen, zodat je weet wat de Bar moet veranderen! Nu je weet wat de problemen zijn, kan je echt een plan gaan uitvoeren! Vraag als eerste de Kikkerband om op te treden bij de Calypso Bar. Koop daarna een Onderwaterkoffiezetapparaat bij Esmeralda. Ga dan naar de Omnimaat en koop een Hogedrukreiniger en Zakdoeken. Ga als laatste naar Kwat en koop er Aardappelen. Breng vervolgens al deze spullen naar de Calypso Bar.

Missie: Een nieuw thuis voor de Sneeuwapen

Sibold zal je alleen helpen met het herstellen van het schip als jij ervoor zorgt dat de Sneeuwapen weg zijn. Uiteraard willen deze dieren niet zomaar weg. Ze willen een beschutting waar ze veilig zitten. Help de Sneeuwapen aan een nieuwe iglo. Je weet niet met welk materiaal je dit kan maken. Met ijs zou het onmiddellijk smelten. Praat met de vogels (Papegaaiduikers) beneden (zie Telepolser). Ze vertellen je dat de Stokstaartjes weggedreven zijn van het strand. Je moet ze dus helpen om aan land te geraken! Haal een stuk Touw uit de Omnimaat en praat nog eens met de vogel. Je zal een minigame moeten voltooien. Hierna krijg je Plastic van hen. Dit kan je gebruiken om de iglo te maken! Het Plastic moet je eerst recyclen. Vraag hierbij Speurneus om hulp, je kan hem vinden in [ETCETERA](#). Hij heeft daarvoor een Plasticsnurker en een Plasticplatknijper nodig. Die kan je kopen in de Omnimaat. Ga daarna terug naar Speurneus en geef de juiste materialen af.



Hoofdstuk 4: De IJswereld

Missie: Houd de dief

Selma heeft last van dieven die haar eten stelen. Zoek in de voorraadkasten van Selma (de ronde houten deurtjes). In één van de kasten zitten Micky en Kwicky, die haar Chocoladetaart opeten. Ze willen het niet teruggeven omdat ze zelf te weinig eten hebben. Haal Noten uit de Omnimaat en koop Fruit bij Norman. Geef Micky en Kwicky de Noten en Fruit in ruil voor de Chocoladetaart. Bezorg de taart aan Selma. Het kan zijn dat je hierna geen missie meer hebt. Verder zie je wel een eilandje met twee ijsberen. Probeer op de wandelende ijsbeer te klikken.



Hoofdstuk 5: De muziekdoos

Missie: Zuiver de IJsrivier

De IJsrivier is plots helemaal bruin, de Sneeuwmannen hebben je hulp nodig. Onderzoek het water met een Proefbuisje. Dit kan je kopen in de Omnimaat. Ga daarna naar het [MARIENE LABO](#) en steek het

in de Kuurkweker. Vraag aan Najade wat de Kuurkweker zegt: het is Chemisch Afval dat je moet opruimen. Ga om 5 Tonnen bij Norman. Hij heeft ze niet liggen en moet ze halen. Ga daarna eerst terug naar de Kweetet-school en kijk of je met personages kan praten. Ga dan terug naar Norman. Die is ondertussen terug met de Tonnen. Ga met de 5 Tonnen naar Port Aquas en ruim het Chemisch Afval op. Bezorg de Tonnen met het Chemisch Afval terug aan Norman. Hij zal die voor je wegbrengen.

Missie: De kleine draak ontvoerd

Hydira heeft jouw klein Draakje ontvoerd. Ze heeft een handlanger op de berg en die moet je vinden! Vraag meer informatie aan de Panda. Solange (de slang) is de handlanger van Hydira, ga ernaartoe. Praat met alle andere dieren op je Telepolser en bezoek dan Solange. Ze heeft je Draakje gestolen. Je hebt informatie nodig over slangen. Normaal zou je naar Polpo gaan, maar die weet niets over slangen. Ga naar **BIBLIA** in de Kweetet-school en zoek het boek: "Slangen vangen door Anna Konda". Koop een Deken in de Omnimaat en gooi die over Solange!



Missie: Waar is Polpo

Als je alle 7 prulletjes hebt gevonden, ligt het laatste prulletje achter een struik dicht bij Polpo zelf (zie afbeelding). **Belangrijk:** merk op dat je de missie "De Neefjes en Nichtjes van Antwan" ook uitgespeeld moet hebben vooraleer het achtste prulletje er zal liggen!

