



WALKTHROUGH BOOMENIË



1. INLEIDING	2
2. DEFINITIES EN TYPISCHE BEGRIPPEN OP KWEETET.BE	3
3. HANDIGE TIPS OM TE WETEN VOOR JOUW SPEURDER ERAAN BEGINT	8
4. ACT 1: DE DROOM	9
5. ACT 2: NACHTMERRIE	40
6. ACT 3: OP WEG	67
7. ACT 4: SOS SPEURNEUS	101
8. ACT 5: BROUWEN EN FEESTJE BOUWEN	138
9. EXTRA'S OP KWEETET.BE	157
A) VERBORGEN ITEMS VOOR TOPSPEURDERS	157
B) ACHIEVEMENTS = KLEINE GEHEIMPJES VAN KWEETET.BE	158
C) ACTIVITEITEN IN DE RAND	158
1. DE BALANS TUSSEN SPELEN EN OEFENEN	161
2. TOT SLOT	162

1. INLEIDING

In deze “walkthrough” of gids kan je als ouder (of leerkracht) stap voor stap meevolgen wat jouw kind allemaal beleeft in de wonderlijke gamewereld van Kweetet.be. Welke avonturen beleeft het? Welke opdrachten krijgt het? Hoe zitten puzzels en zoektochten in elkaar? Hoe moet jouw kind probleemoplossend denken en op welke wijze wordt het uitgedaagd door het spel? Als volwassene kun je met een zelfgemaakt kindprofiel de game ook zelf spelen indien gewenst, maar wij begrijpen dat niet elke ouder of leerkracht daar zin en/of tijd voor heeft. Niettemin willen jullie toch graag laten deelnemen aan de Kweetetbeleving, zodat je kan meepraten met jouw kleine speler.

Deze beschrijvende gids verklaart daarom niet alleen enkele belangrijke en typische gamebegrippen, maar beschrijft letterlijk stap voor stap het volledige gameverhaal, inclusief foto's, zodat je als begeleidende volwassene helemaal mee bent en elk detail van het verhaal kan opzoeken. Kortom, dit document helpt jou als volwassene om een het antwoord te vinden op elke vraag die de kinderen stellen wanneer ze “vastzitten” in het verhaal, zonder dat je hiervoor het verhaal zelf gespeeld moet hebben. Handig!

De game zó is opgebouwd en bedacht dat de kinderen uitgedaagd worden om zelf probleemoplossend te denken, met vallen en opstaan, door nog eens te proberen en steeds zelfstandig de juiste oplossing te vinden. Zo hebben wij gezorgd dat kinderen kunnen “praten” met de gamepersonages om tips te krijgen én hebben we hints in hun avonturenboek gestopt met voldoende info om elke opdracht zelfstandig te voltooien. De hints leiden elk kind dus letterlijk naar de oplossing, als ze dat willen. Toch kan het voorvallen dat een speler de hulp nodig heeft van een begeleidende volwassene. Met behulp van deze walkthrough kan je hen als ouder en/of leerkracht steeds terug op de goede weg zetten met een kleine of grote tip.



**GOUDEN TIP
VAN MADAME Q**

UITERAARD IS HET NIET DE BEDOELING OM KINDEREN DEZE GIDS TE LATEN LEZEN, DAT ZOU HET SPELPLEZIER VAN DE KINDEREN EN DE INTRINSIEKE MOTIVATIE DIE DE GAME MET ZICH MEEBRENGT WEGNEMEN.

DENK DAAROM ALTIJD AAN HET SPELPLEZIER VAN DE KINDEREN EN WIJS HEN OP WEG MET EEN HINT IPV DE OPLOSSING LETTERLIJK TE VERKLAPPEN.

ZELF SPEUREN IS NAMELIJK KEI LEUK OP KWEETET.BE!

2. DEFINITIES EN TYPISCHE BEGRIPPEN OP KWEETET.BE

WALKTHROUGH: een beschrijvende gids die typisch stap voor stap alle **QUESTS/MISSIES** van de game uitlegt. Kan video zijn of geschreven uitleg. Dient als ultiem redmiddel voor wanneer de speler vast zit in een game en niet meer weet hoe hij/zij verder moet in het verhaal.

AVATAR: virtuele versie van de speler in een game. In Kweetet.be kiest het kind zelf of het een jongen of meisje is en kan het zichzelf voortdurend veranderen oftewel “pimpen”. Een speler kan de avatar dus helemaal aanpassen naar zijn/haar eigen voorkeur (kapsel, huidskleur, kledij, rugzak, schoenen, ...) en doet dat in de **KLEEDKAMER** in **INITIA**. Deze aanpassingen kosten een bepaald bedrag **KWETONS**, met uitzondering van geslacht en huidskleur.

KWETON: een virtueel betaalmiddel op Kweetet.be. Startbedrag op 1 september is 50 kwetons. Alle andere kwetons moeten bijverdiend worden door oefeningen te maken op Kweetet.be. Dit kan op 3 manieren: door huiswerk te maken dat de juf/meester klaarzet op de tv in **INITIA**, door vrij te oefenen in **REPETITIA** nadat papa/mama een thuisabonnement aanschafte en door Webjuf lessen te voltooien in **EDUCA**. De game wordt zo uitgebalanceerd dat wie elke week enkele taken tot een goed einde brengt, zeker voldoende **KWETONS** heeft om het volledige verhaal uit te spelen.

KLEEDKAMER: plaats in **INITIA** waar een kind zijn/haar persoonlijke **AVATAR** naar eigen smaak kan aanpassen.

LEERLING-SPEURDER: Kweetet.be is een speurderschool. Elk kind krijgt een eigen **AVATAR**, die een **LEERLING-SPEURDER** op de school moet voorstellen. Gedurende de zes jaar dat een kind op Kweetet.be terecht kan (van 1^e tem 6^e leerjaar in het basisonderwijs) wordt de **LEERLING-SPEURDER** uitgedaagd met **MISSIES/QUESTS**, om zo veel mogelijke verschillende avonturen te beleven en uit te groeien tot een volwaardige speurder.

QUEST/MISSIE: een opdracht die een **LEERLING-SPEURDER** moet voltooien van een van de game personages. Elke missie wordt bijgehouden in het **AVONTURENBOEK**.

AVONTURENBOEK: bevat alle **MISSIES/QUESTS** én de bijbehorende hints, opgedeeld per **ACT**. Steeds raadpleegbaar via de knop onderaan links in beeld.

ACT: een hoofdstuk in het gameverhaal. Elk verhaal bevat 5 hoofdstukken die op vooraf vastgelegde tijdstippen in het schooljaar worden ontgrendeld oftewel **UNLOCKED**.

TIMELOCK/TIJD SLOT: om te vermijden dat leerlingen te snel door het verhaal van Kweetet.be zouden geraken, hebben we als makers van Kweetet.be het verhaal opgedeeld in 5 hoofdstukken of **ACTS**. Op het einde van elke act wordt een **TIJD SLOT** ingebouwd, dat op een vooraf vastgelegd tijdstip gedurende het schooljaar wegvalt. Zo gaat Act 1 open op de eerste dag van het schooljaar. Act 2 ergens eind september/begin oktober, Act 3 ongeveer rond december, Act 4 eind februari en Act 5 april. Dit kan afhankelijk van het leerjaar en van hoe de schoolvakanties vallen elk schooljaar door ons worden verschoven en is niet bindend. Voor de speurders is zo’n **TIJD SLOT** vermomd als een te verzamelen voorwerp of **ITEM** dat uit voorraad is in de winkel, dit kan zijn dat het kind moet wachten tot een bepaald personage bereid is een item te geven, tot het begint te regenen... maw gebeurtenissen die door de makers van Kweetet.be zijn vastgelegd. Ze zijn in de **WALKTHROUGH** telkens omschreven als

TIJD SLOT WAARSCHUWING.

ITEM: in de gamewereld kan het kind voorwerpen oprapen. Die verschijnen daarna in de **RUGZAK** van de speler, bovenaan links in beeld. Deze voorwerpen zijn doorgaans onmisbaar om bepaalde **QUESTS/MISSIES** te kunnen voltooien. Sommigen zijn optioneel en zelfs nutteloos. Sommigen zijn leuke beloningen (zoals bvb nieuwe kleren voor de **AVATAR**)

RUGZAK: verzamelplaats voor alle **ITEMS** die de speler heeft gekregen, gekocht en/of opgeraapt in de wereld van Kweetet.be.

USE ICON: wanneer de speler een **ITEM** kan gebruiken in de wereld, wordt dat aangegeven met een icoon boven een personage of plaats. Bv. boven een waterpomp zal een rondje met de afbeelding van een gieter verschijnen, zo weet het kind dat de gieter die in zijn/haar rugzak zit daar gebruikt kan worden.

INITIA: de startkamer op Kweetet.be. Na het inloggen komt een kind altijd hier terecht. In deze kamer zal de speler o.a. alle huiswerktaken vinden die door de juf/meester zijn opgegeven (op de paarse tv), kunnen kleuren bij de schildersezal, en alle **ACHIEVEMENTS** in de **TROFEEKAST** kunnen bewonderen.

TROFEEKAST: een kast die in de kamer **INITIA** staat, op het middelste verdiep van de trap. Het is een verzamelplaats voor alle nog te behalen en reeds behaalde **ACHIEVEMENTS** in de wereld van Kweetet.be.

ACHIEVEMENT: soort van trofee of beloning die de speler kan “**UNLOCKEN**” door voortgang te maken in de wereld van Kweetet.be. Er worden beloningen uitgedeeld die gerelateerd zijn aan de oefeningen, alsook gelinkt zijn aan het verhaal. Bv. eerste keer een kleertje kopen is een achievement. Al 10 oefeningen gemaakt is een achievement. Al 15 keer een gesprekje opgestart met een game personage is een achievement. Trofeeën die nog op slot zitten, lossen al iets van hun geheim door de afbeelding en cryptische hints wanneer de speler erop klikt. Verderop in dit document worden ze allemaal op een rij gezet.

UNLOCKEN: een nieuw stuk van het spel ontgrendelen of iets nieuws openzetten in de game door goed te spelen.

KAMERS: Kweetet.be bestaat o.a. uit de speurdersschool, die elk jaar het centrale punt vormt van het gameverhaal. De speurdersschool is een lange ronde gang met vaste **KAMERS** die in elk leerjaar terugkeren en waar de leerling-speurder met zijn avatar in kan rondlopen. Bv. **REPETITIA**, **ARCADIA**, **KLASLOKAAL**, **REFECTORIUM**, bureau Kosmon, bureau Madame Q, **EDUCA**, **INITIA**, **SOMNIA**, **BIBLIA**, **DISCOTHECA**, **SECRETIA**, ... Daarnaast is er in de gang ook een deur die toegang geeft naar de buitenwereld.

BUITENWERELDEN: Kweetet.be bestaat uit de speurdersschool die bestaat uit enkele vaste kamers die verbonden zijn door een ronde gang. In die gang zijn ook deuren naar de werelden en verhalen. **DIERIE** is de wereld voor het eerste leerjaar en deze deur zal dus geopend worden, de deuren naar **BOOMENIE**, **QUESTIE**, **VERNIE**, **ACQUARIE** en **PLANETAPIE** blijven voor eerstejaars dicht.

LAADSCHERM: omdat Kweetet.be een online beleving is in de browser, laadt het spel in met tussenfasen. Wanneer de **AVATAR** van de ene **KAMER** naar de andere kamer loopt, ziet de speler even een laadscherm. Afhankelijk van de internetverbinding, de browser, de sterkte van de pc (RAM), de grafische kaart van de pc, de eerste keer dat iemand speelt ... kan dat laden sneller of trager duren. Eens gespeeld zit een groot deel van het spel in de **CACHE** van de pc en zal het de volgende keer sneller gaan.

CACHE: plaats op een pc waar gegevens van websites die men vaak bezoekt bijgehouden worden om websites sneller te laten werken. Zo hoeft niet elke keer alle data gedownload te worden en gaat de surfbeleving sneller.

REPETITIA: de oefeningenkamer. Kinderen die via mama/papa geen thuisabonnement hebben, kunnen hier van elke methode de eerste oefeningen uitproberen, de rest zit op slot. Wie wel een thuisabonnement heeft, zal hier per methode van die Keure een hele resem oefeningen vinden die gerangschikt staan volgens de hoofdstukken en lessen in het boek van het kind, zodat ze vrij kunnen oefenen en **KWETONS** kunnen verdienen op eigen tempo. In totaal zitten meer dan 50.000 oefeningen in de database. Voor ouders is er daarom een zoekfunctie om te weten waar welk oefening zich bevindt. Leerkrachten met een schoolabonnement vinden dit volledige aanbod ook terug om er wekelijks huistaken uit te kiezen en op maat van de ganse klas of gedifferentieerd per leerling of groep leerlingen klaar te zetten. Deze verschijnen dan wel op de tv in Initia, niet in **REPETITIA**!

ARCADIA: kamer waar kinderen op consoles enkele leuke en veilige korte mini-games op kunnen spelen.

REFECTORIUM: de refter van de school. Hier woont de kok **HAP HAMSTER** en zal de speler een **VOORRAADKAMER** terugvinden die waardevolle **ITEMS** bevat. Er is ook een plek om taarten en broodjes te bakken, cocktails te maken, ...

VOORRAADKAMER: onderdeel van **REFECTORIUM** waar o.a. eten en drank ligt opgeslagen. Het is er erg donker.

EDUCA: de kamer waar de speler de **WEBJUF** terug zal vinden. De leerstof en herhalingslessen die men op de website www.webjuf.be kan vinden, zijn hier ook in deze kamer beschikbaar en geïntegreerd. Demo's zijn beschikbaar voor wie geen thuisabonnement heeft. Kinderen die via thuis wel een jaar- of maandabonnement op Kweetet.be hebben kunnen hier van het volledige aanbod proeven en zullen geen slotjes zien staan. De speler zal het game personage **OCULIENTJE** hier stevast terugvinden als gastvrouw.

SOMNIA: de slaapvertrekken op de Kweetetschool. Hier vinden leerling-speurders o.a. de sprookjesridder. Hij leest in ruil voor **KWETONS** sprookjes voor. Deze kamer bevat ook enkele geheimen (tip: laat de speler zijn/haar bed zoeken).

BIBLIA: de bibliotheek van de Kweetetschool. **LEERLING-SPEURDERS** worden tijdens het verhaal aangespoord om door alle boeken te bladeren om zo meer te weten te komen over het gameverhaal of hun **MISSIES/QUESTS**.

DISCOTHECA: hier kunnen **LEERLING-SPEURDERS** komen dansen.

SECRETIA: geheime plaats op de Kweetetschool, ondergrondse kelders die nogal goed op een doolhof lijken. Per wereld worden de doolhoven ingewikkelder. **LEERLING-SPEURDERS** mogen hier eigenlijk niet komen, omdat ze zouden kunnen verdwalen in dit kerkerdoolhof. Gelukkig kunnen ze altijd snel ontsnappen als het te spannend is of ze de uitgang niet vinden (met de rode knop).

DOKTOR KOSMON: directeur van de speurderschool. Het klassieke type van een verstrooide professor.

MADAME Q: leerkracht op de Kweetetschool, rechterhand van **DOKTOR KOSMON** en uitvindster in bijberoep. Ze ontfermt zich over haar “lieverds”, de leerlingen op school. Ze vond o.a. de **TELEPOLSER** uit en maakte de robots **MONOCLE** en **OCULIENTJE**.

MONOCLE: robot die op de Kweetetschool woont en altijd wel ergens op zoek is naar ongehoorzame **LEERLING-SPEURDERS** die hij op het matje kan roepen. Beetje een pietje precies. Toch bevat hij zeer waardevolle info en zal de speler regelmatig met hem moeten praten.

OCULIENTJE: lieve robot die op de school woont, meer bepaald in **EDUCA**, bij de **WEBJUF**.

SPEURNEUS: oudere leerling-speurder op de Kweetetschool. Staat de **AVATAR** bij met raad en daad. Zal naarmate de verhalen vorderen een steeds belangrijker game personage worden voor de speler.

HAP HAMSTER: beestig goede kok in **REFECTORIUM**.

TELEPOLSER: draagbaar toestel dat elke leerling-speurder om de pols heeft, de mix tussen een gps en een traceertoestel. Hiermee kan een leerling-speurder zich op elk moment **TELEPORTEREN** (verdwijnen op een plaats en verschijnen op een andere) naar de drie belangrijkste educatieve kamers op de school: **INITIA**, **REPETITIA** en **EDUCA**. Te activeren door op de rechterbovenhoek te klikken die op elk scherm verschijnt (knop met kaart erbij). Wanneer een speler in de Kweetetschool is, zal hij/zij ook de paarse knop kunnen gebruiken om snel naar de buitenwereld te gaan. De telepolser toont ook steeds de plattegrond van waar de speler op dat ogenblik is in de wereld én toont de locatie van alle **GAME PERSONAGES**. Bij game personages die de speler iets te vertellen hebben (**MISSIES/QUESTS**) zal een vraagteken of uitroepteken staan.

TELEPORTEREN: verdwijnen op één plaats en verschijnen op een andere in de wereld van Kweetet.be. Kan met behulp van 4 knoppen op de **TELEPOLSER**, die steeds actief is via de kaart (bovenaan rechts in beeld) én door op de pols van de avatar te klikken.

STRUISVOGELTAXI: eens in de buitenwereld kan een **AVATAR** zich snel verplaatsen door een taxirit met een struisvogel. Die brengen de speler steeds naar een ander taxipunt, zonder dat hij/zij daarvoor lang moet rondlopen in de wereld. Wanneer een speler de paarse teleporteerknop gebruikt die actief is binnen de Kweetetschool, zal de speler verschijnen op het taxipunt dat hij/zij het laatst heeft bezocht.

DIALOOG: door op een **GAME PERSONAGE** te klikken, kan de speler ermee praten. Dit noemen we een **DIALOOG**. Hierbij krijgt de speurder vaak meerdere opties om te antwoorden. Afhankelijk van welke tak de speler kiest, krijgt hij/zij soms andere informatie om door het verhaal te kunnen geraken. Indien nog niet alle info werd ontdekt, blijft een dialoog actief. Het is dus noodzakelijk voor kinderen om hun avatar vaak met alle personages te laten praten zodat ze het verhaal en al hun **MISSIES/QUESTS** te kunnen voltooien. Je kan zien of iemand belangrijke info heeft door met je **TELEPOLSER** te zoeken naar uitroeptekens en vraagtekens op de plattegrond.

CUTSCENE/ANIMATIEFILMPJE: tussen twee **ACTS** door is er een korte animatie die meer uitleg geeft over de verhaallijn en dient als overgang van het ene deel van de wereld naar de andere. Deze kan niet herhaald worden en wordt dus maar eenmalig afgespeeld.

DIERIE: het verhaal dat voorafging aan Boomenië, en gelinkt is aan het eerste leerjaar. Indien jouw kind dit niet speelde, geen paniek. Aan het begin van Boomenië worden de belangrijkste dingen herhaald, geïntegreerd in het verhaal.

3. HANDIGE TIPS OM TE WETEN VOOR JOUW SPEURDER ERAAN BEGINT

TIP1:

Wanneer een speler met zijn avatar voor de eerste maal inlogt, wil hij/zij snel aan het verhaal beginnen. Begeleid jouw kind de allereerste keer door te wijzen op de **INLEIDINGSSCHERMEN** die de allereerste keer tevoorschijn komen. LAAT JE KIND DEZE SCHERMEN GOED BEKIJKEN! Ze zijn belangrijk om kennis te maken met de knoppen en besturing en speelwijze van Kweetet.be. Hoe wandel je rond op kweetet.be? Hoe loop je sneller? Hoe spring je? Hoe praat je? Hoe interageren je met je omgeving? ... **JOUW KIND KAN ZE ALTIJD OPNIEUW BEKIJKEN VIA DE KNOP INSTELLINGEN LINKS ONDERAAN HET SCHERM.**

We lijsten ze op in punt 4 van deze gids!

TIP2:

Bovenaan links in beeld vindt de speler zijn **RUGZAK**, daar zitten alle items in die hij/zij nodig heeft om missies op te lossen. De speler kan deze rugzak steeds openen en de verzamelde items bekijken. Items kunnen beter bekeken worden door er in de rugzak nog eens op te klikken. De rugzak sluit men steeds met het rode kruis. Items die echt nodig zijn voor de voortgang in het game verhaal kunnen niet weggegooid worden in de vuilnisbak (= bescherming).

TIP3:

Onderaan links in beeld vindt de speler zijn **AVONTURENBOEK**, daarin staan alle missies en opdrachten beschreven die jouw kind moet volbrengen tijdens het verhaal. Merk op dat er 5 hoofdstukken zijn die gespreid over het schooljaar worden opgezet. Per onvoltooide opdracht of missie kan jouw kind doorklikken om een beschrijving te zien en eventueel hints te kopen. Wanneer een speler alle hints heeft gekocht, weet hij in principe hoe hij de missie moet uitvoeren. Het avonturenboek sluit je met het rode kruis.

TIP4:

Bovenaan rechts in beeld vindt de speler de **TELEPOLSER**. Die toont niet alleen de plattegrond van de omgeving waar de speler zich begeeft, maar de telepolser toont ook welke personages iets willen vertellen (uitroeptekens), toont wie een opdracht/missie voor de speler heeft (vraagtekens), toont waar de hoofdpersonages zijn, laat de speler snel reizen naar o.a. de educatieve plaatsen op Kweetet.be ...

4. INLEIDINGSCHERMEN – TUTORIAL



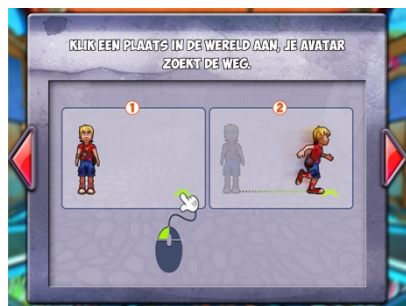
Loop met de pijltoetsen (of zqsd).



Spring met de spatiebalk.



Hou shift + pijlen ingedrukt om te rennen.



Klik een plaats aan in de wereld en de avatar zoekt de kortste weg.



Pas in de instellingen de effecten, de muziek of beeldkwaliteit aan.



Dit is de telepolser. Hij toont de plattegrond van Kweetet zodat de speler steeds weet waar hij/zij is.



Ga snel terug naar start met deze knop.



Ga snel naar de oefeningen met deze knop.



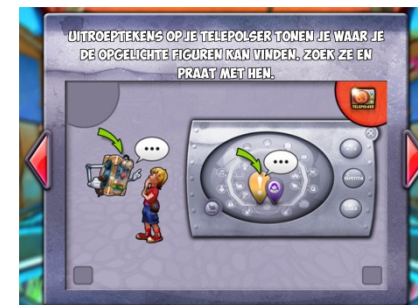
Ga snel naar Webjuf met deze knop.



Deze knop is actief binnen de Kweetetschool. Hij brengt de speler naar Boomenië, naar het laatste taxi punt dat hij/zij gebruikte.



Opgelichte figuren kan de speler aanspreken. Klik erop en praat ermee om meer te weten over de missies en opdrachten.



Op de kaart staan uitroepetekens. Weet dat de speler daarheen kan om pratende figuren te ontmoeten en missies af te werken.



Deze knop opent het avonturenboek. Vraagtekens moet de speler ontsluiten door met personages te praten.



Klik op een foto om meer over de missie te weten. Klik op hints als de speler niet weet hoe de missie moet.



Sommige voorwerpen kan de speler oprapen. Ze blinken en komen in de rugzak.



Een icoon boven een figuur wil zeggen dat die figuur iets van de speler wil. Klik erop, de rugzak opent en kies een item.



Oefen en verdien kwetons. Die gebruikt een kind om items te kopen en het verhaal uit te spelen of om te kleuren, spelen, kleren, ...



Aan de slag nu! Loop rond, praat en begin aan het avontuur!

5. ACT 1: DE DROOM

- 1) Welkom op de Kweetetschool, waar jouw kind klaar is om een nieuw avontuur te beleven. Jouw kleine leerling-speurder begint de game (net zoals bij Dierië vorig schooljaar) in de startkamer van Kweetet: Initia. Ook dit schooljaar beginnen we door het avonturenboek links onderaan te openen op zoek naar opdrachten. Merk op dat er nog geen enkele missie actief is in ons eerste hoofdstuk **"DE DROOM"**. Dat kan jouw kind ook herkennen doordat er nog geen rode bolletjes bij staan met een nummers erop.



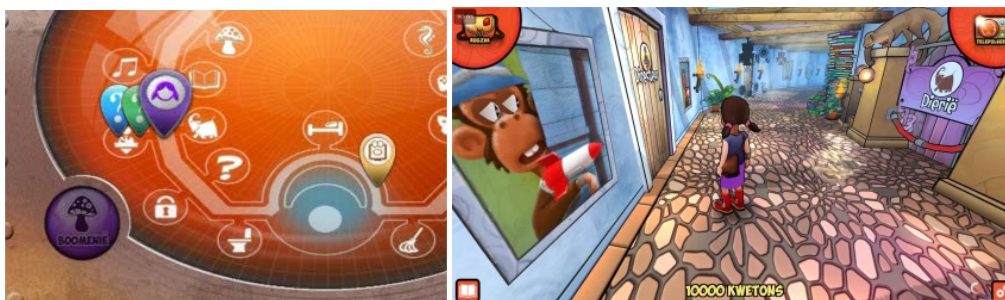
- 2) Begin met de knoppen op het scherm te verkennen. Merk ook op dat de rugzak (knop bovenaan links) al van bij de start van het spel twee items bevat! Het diploma van het verhaal Dierië én een miniscoop. Dat laatste is een uitvinding van Madame Q, die de speurder kan gebruiken om heel klein te worden. Spelers die vorig jaar Dierië speelden weten dat al/nog. Voor wie dit item nieuw is: klik erop en lees in de beschrijving van het voorwerp dat het toestel dient om klein te worden en met kleine wezens te praten.



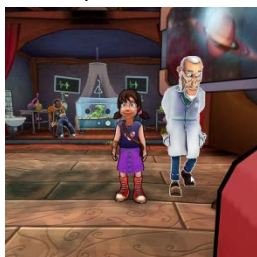
- 3) Sluit het avonturenboek met de rode knop en open de telepolser (rechts bovenaan in beeld). Op deze plattegrond kan de speler altijd zien of er ergens iemand is die hem iets wil vertellen. Vraagtekens, daar kan de speler een nieuwe opdracht halen. Uitroepetekens, daar weet de speler dat hij een opdracht of missie moet voltooien of bijkomende info kan krijgen van een personage. Op de telepolser staan bij de start van het verhaal al twee vraagtekens. Net zoals in Dierië vorig schooljaar is de blauwe pin Dr. Kosmon en de turquoise pin Speurneus.



- 4) Sluit de telepolser en ga Speurneus en Dr. Kosmon zoeken. We zien op de kaart dat we best de deur links naar de gang nemen en dan de derde deur binnengaan (het bureau van de directeur). Ga naar binnen door op de deur te klikken.



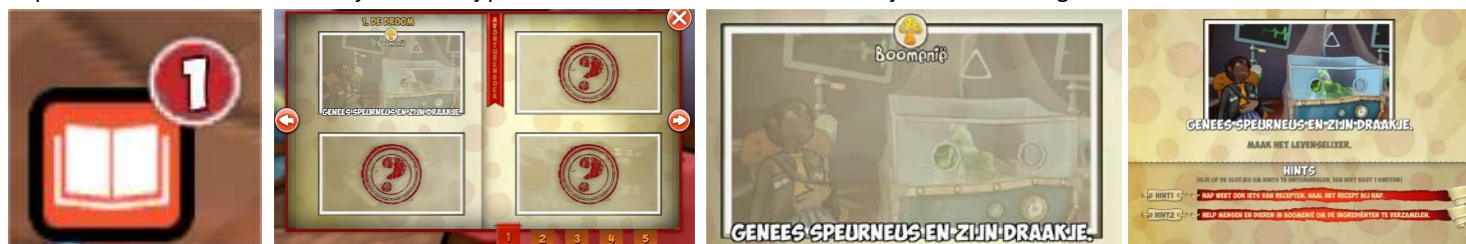
- 5) Loop naar Dr. Kosmon, die ijsbeert door de kamer. Als de speurder goed kijkt, merkt hij/zij op dat Dr. Kosmon een witte rand heeft. Dit wil zeggen dat wanneer jouw kind erop zal klikken, interactie mogelijk is en een dialoog zal worden opgestart. Klik dus op Dr. Kosmon.



- 6) Kosmon vraagt of de speler klaar is voor een nieuw schooljaar aan de Kweetetschool. De avatar zegt natuurlijk ja! Kosmon heeft helaas ook minder goed nieuws: Speurneus en zijn draakje zijn erg ziek en er is maar 1 medicijn om hen te helpen: het levenselixir. Dr. Kosmon vraagt of jij hem wil helpen om alle ingrediënten te verzamelen. Als jouw speler ja zegt, dan moet hij eerst het recept voor het levenselixir zoeken van Kosmon.



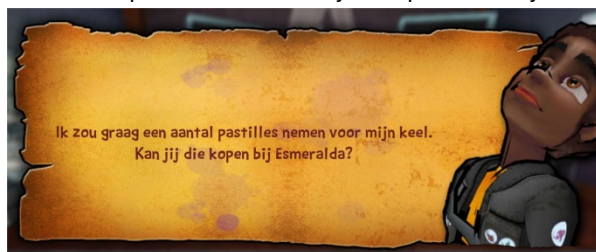
- 7) Merk nu op dat onderaan links op het scherm er een rode bol staat bij je avonturenboek. Klik op het avonturenboek en blader naar de eerste bladzijde van hoofdstuk 1 "de droom". De missie "**GENEES SPEURNEUS EN ZIJN DRAAKJE**" is nu actief in het avonturenboek. De speler kan op de missie klikken om hints te kopen die meer in detail beschrijven wat hij precies moet doen. Kwetons verdienen je door oefeningen te maken.



- 8) Sluit het avonturenboek. In deze kamer zit Speurneus. Ook hij had op de telepolser een vraagteken, wat wil zeggen dat hij een opdracht voor de speler heeft. Merk op dat ook hij een witte rand heeft, waardoor de speler ermee kan praten. Loop naar Speurneus in de ziekenboeg en klik erop.



- 9) Speurneus vertelt je ook dat hij zich niet lekker voelt, niet weet wat hij heeft maar dat het levenselixer hem kan redden. Jouw avatar vertelt dat je dat al wist van Dr. Kosmon en vraagt of er nog iets anders is dat hij nodig heeft. Speurneus wil graag wat keelpastilles voor zijn keel, en vraagt of je die wil kopen bij Esmeralda. Vanaf dat ogenblik heb je een 2^e opdracht/missie in je avonturenboek. Het nummer in de rode bol verspringt naar 2 en een *use icon* met keelpastilles verschijnt boven het hoofd van Speurneus. Zo weet jouw speler dat hij naar die plek terug moet om de pastilles af te geven.



- 10) De missie **“HAAL KEELPASTILLES VOOR SPEURNEUS”** is nu actief in het avonturenboek van de speler. Zoals altijd kunnen hints aangekocht worden. Merk op dat op de telepolser de vraagtekens bij Kosmon en Speurneus zijn verdwenen. Omdat je nog iets moet terugbrengen naar Speurneus staat bij hem nog een uitroepteken.



- 11) Vanaf dit ogenblik zijn de deuren naar de wereld BOOMENIE in de gang open gegaan en kan jouw speler de buitenwereld verkennen. De speler heeft nu de keuze of hij eerst de pastilles voor Speurneus zal halen, of dat hij eerst het recept voor het levenselexir zal gaan zoeken. In deze walkthrough kiezen we voor dat laatste, maar het kan even goed omgekeerd of door elkaar!
- 12) Loop naar de gang en doorzoek de kamer Biblia. Klik op de boekenkasten en zoek het recept. In Biblia zal de speler geen recept vinden.



- 13) Loop verder door de gang en ga naar Refectorium. Praat met de kok Hap Hamster.



- 14) Hap Hamster bevestigt dat het recept in zijn bezit is. Hij vond het in de voorraadkamer tussen bananenschillen. Hij wil het echter niet zomaar aan de speler geven. In ruil vraagt Hap een snoepjestaart. Hij zegt erbij dat snoepjes te vinden zijn in Arcadia.



- 15) Er is nu een nieuwe missie actief in het avonturenboek van de speler: **"HONGERIGE HAP"**. In totaal zijn nu 3 missies actief. Boven Hap is nu een use icon verschenen met daarop een taart.



- 16) Verlaat Refectorium en steek de gang over naar de kamer Arcadia, om de snoepjes voor Hap zijn snoepjestaart te gaan halen. In het midden van deze kamer staat een machine. Aan de hendel trekken kost kwetons. Niet elke keer dat de hendel wordt overgehaald komt er iets uit de machine, net zoals in een lunapark. Er zit ook meer in de machine dan enkel snoep (knuffels), dus soms kan deze stap enkele pogingen vergen. Raap de snoep op door erop te klikken. Deze zit nu in de rugzak van de speler.



- 17) Keer nu terug naar Refectorium. Hap wil een snoepjestaart en in de refter kan je o.a. taart bakken, brood bakken en cocktails maken. Loop naar de taartbakhoek en klik op het bord "taart bakken". De mini-game start. Volg de stappen van de mini-game om de snoepjestaart te maken. Bij stap 2 verschijnen items uit de rugzak die bruikbaar zijn om taart te versieren. Als de speler dus geen snoep heeft opgeraapt in Arcadia, zal deze stap leeg zijn.



- 18) Bij de derde en laatste stap in de taartbakgame kan de speler zijn taart nog verder versieren met o.a. vuurwerk, slagroom, ... Druk als de taart klaar is op “klaar”. De taartbakgame wordt nu gesloten en de avatar staat terug in Refectorium.

VERGEET NIET OM DE TAART MEE TE NEMEN! Klik erop zodat hij in de rugzak komt te zitten.



- 19) Ga nu naar Hap Hamster om de snoepjestaart af te geven. Klik op het icoon boven Hap. De rugzak van de speler opent automatisch en de taart trilt een beetje. Klik op de taart om hem af te geven. Let op, indien de speler een taart bakte zonder snoepjes, zal Hap deze niet willen aanvaarden!



- 20) De missie “**HONGERIGE HAP**” is nu geslaagd in het avonturenboek van de speler. Het plaatje van de missie is nu gekleurd en de speler kan niet langer klikken naar de hints. Ook de rode bol bij het avonturenboek zal nu 1 missie minder aanduiden. Er zijn nu 2 ipv 3 missies actief.



- 21) In de rugzak van de speler zit nu het recept voor het levenselixir. De speler zal in Boomenië zeven ingrediënten moeten zien te verzamelen om naar Dr. Kosmon te brengen en Speurneus te kunnen genezen: **EEN MAGENTA PADDENSTOEL, 5 VERGEET-ME-NOOITJES, ELFENSTOF, 13 KLAVERTJES VIER, 2 REDEBLADEREN, 20 ZILVERSNIPPERS EN EEKHOORNBROOD.**



- 22) Nu we het recept hebben gevonden, gaan we de speler in Boomenië sturen, op zoek naar de ingrediënten, naar Esmeralda voor keelpastilles, ... Loop dus terug naar de gang en ga door de deur naar Boomenië. De avatar is nu uit de Kweetetschool in de wereld van Boomenië.



- 23) Wanneer de speler nu op de kaart (telepolser) klikt, zal hij zien dat de plattegrond nu anders is dan in de Kweetetschool. Merk ook meteen op dat er enkele missies op de speler staan te wachten (vraagtekens op de kaart). Op die plaatsen zal de speler nieuwe opdrachten krijgen.



- 24) Loop naar de struisvogel. Dit is een taxipunt. Taxi's brengen je snel van de ene naar de andere plaats in Boomenië. Reizen tussen twee taxipunten kan pas als je een tweede taxipunt hebt gevonden. Wanneer je klikt op deze taxi krijg je de plattegrond van Boomenië te zien. Zo ziet de speler weer enkele grote te ontdekken stukken wereld plus ziet hij de andere taxipunten waarnaar hij snel kan reizen. Echter, momenteel kan hij nog niet voorbij het eerste stukje op verkenning of reizen met de taxi naar andere oorden. Sluit de kaart daarom weer.



- 25) Loop een beetje verder naar rechts, het brugje over. Daar staat een woonwagen. Speurders die Dierië al speelden vorig schooljaar, zullen weten dat dit de winkel van Esmeralda is. Esmeralda is zigeunerin en verkoopt zeldzame voorwerpen die speurders nodig hebben op hun missies. Maar ditmaal lijkt de winkel gesloten. Als de avatar op de woonwagen klikt, dan schudt hij een beetje. Esmeralda slaapt nog en wordt niet wakker.



- 26) Merk op dat de speler momenteel niet ver op verkenning kan door de begroeiing in dit stuk Boomenië. Er vliegt wel een zwerm vlinders. Wie weet kunnen zij de speler helpen? Klik op de vlinderzwerm om een praatje te maken en meer te weten over de gesloten woonwagen.



- 27) De vlinders vertellen de speurder dat Esmeralda zich heeft overslapen. Ze geven als opdracht mee aan de speurder om een megafoon te lenen bij Dr. Kosmon. Ze leggen ook uit aan de speurder wat een megafoon is, iets om luid te praten zodat de snurkende Esmeralda gewekt kan worden.



- 28) Keer dus terug naar de Kweetetschool om een megafoon te zoeken. Terugkeren kan op verschillende manieren: ofwel loopt de speler terug naar de ingang, ofwel opent de speler de telepolser om een van de drie knoppen te gebruiken. Initia = teleporteren naar de startkamer, Repetitia = naar oefenkamer, Educa = naar de webjuf kamer. Via de gang kan de speler naar het bureau van Dr. Kosmon gaan om de megafoon op te rapen. Dat kan door erop te klikken. Na het klikken verdwijnt de megafoon uit de kamer en zit hij in de rugzak van de speler. **TIP: RAAP OOK DE ZAKLAMP OP DIE IN DEZE KAMER LIGT (VOORAAN OP DE TAFEL TUSSEN ENKELE PAPIEREN).** Deze stap kan later ook nog.



- 29) In de rugzak van de speler zitten nu ook een megafoon en een zaklamp. Merk op dat de zaklamp geen batterij heeft / platte batterijen heeft. Als de speler die zal willen gebruiken, zal die eerst opgeladen moeten worden. Spelers die Dierië al uitspeelden zullen weten hoe, voor nieuwe spelers leggen we dit verder uit.



- 30) Keer terug naar Boomenië met de megafoon op zak. Ook dit kan op verschillende manieren. Ofwel gaat de speler te voet door de gang en de deur (trage manier), ofwel gebruikt hij de telepolser (snelle manier). Nu we het eerste taxipunt van Boomenië hebben ontdekt, is de paarse knop op de telepolser namelijk geactiveerd als we in de Kweetetschool zijn. Door op deze knop te klikken zal de avatar zich altijd direct naar Boomenië teleporteren vanop welke plek in de Kweetetschool hij ook is. En dit steeds naar het laatst bezochte taxipunt in Boomenië.



- 31) Ga terug naar Esmeralda haar woonwagen (wandelen of gebruik de paarse knop). Klik op het use icon met de megafoon erop die nu op de woonwagen is verschenen. Het gekende mechanisme uit Dierië is weer van toepassing: de rugzak van de speler opent automatisch en de megafoon (het item dat van toepassing is) trilt een beetje. Er wordt gevraagd **“WELK VOORWERP WIL JE GEBRUIKEN?”** Klik op de megafoon. De avatar schreeuwt Esmeralda wakker. Ze is de speurder heel dankbaar.



- 32) De speurder is nog steeds op zoek naar de keelpastilles voor Speurneus en vraagt aan Esmeralda of die te koop zijn. Esmeralda zegt van wel, maar wil dat de speurder eerst een wekker voor haar gaat zoeken in de Kweetetschool omdat ze zich anders morgen weer zal overslapen. Ze wil een wekker die 7 uur aanwijst. In het avonturenboek is nu een nieuwe missie actief **“DE SCHONE SLAAPSTER”**. Boven Esmeralda verschijnt nu een nieuwe use icon, een met wekkers.



- 33) De avatar keert nu best terug naar de Kweetetschool (teleporteren of wandelen). De speler moet de verschillende kamers doorzoeken om alle wekkers op te rapen. Er zijn er in totaal 5 wekkers te verzamelen en die zal de speler vinden in de volgende kamers:

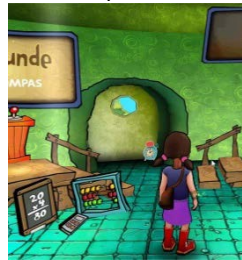
Educa



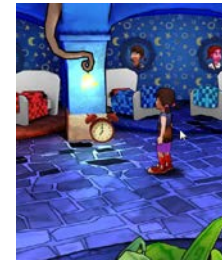
Klaslokaal



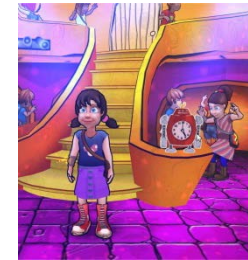
Repetitia



Somnia



Discotheca



- 34) Als de speler alle wekkers heeft gevonden, dan zitten er 5 wekkers in de rugzak. Net zoals de opgeraapte zaklamp hebben sommige wekkers platte batterijen. Esmeralda wilde de wekker zoeken die 7 uur aanwijst. Dat is in dit geval de rode wekker met de twee bellen en platte batterij.



→ wekker 7 uur



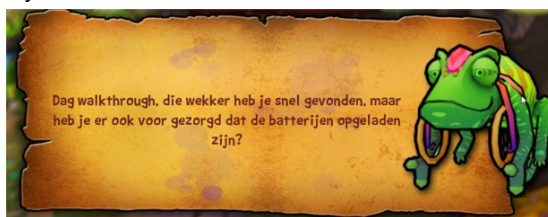
- 35) Keer terug naar Esmeralda om de wekker af te geven. Wandel of gebruik de paarse knop pop de telepolser. Klik op de use icon met wekkers die boven Esmeralda staat. De rugzak zal openen en alle wekkers trillen.



- a. Wanneer de speler de verkeerde wekker aanklikt, zal Esmeralda herhalen dat ze de wekker wil die 7 uur aanwijst.



- b. Wanneer de speler de juiste wekker aanklikt, maar deze heeft nog een platte batterij, dan zal Esmeralda aan de sleper vragen om hem eerst op te laden bij Monocle.

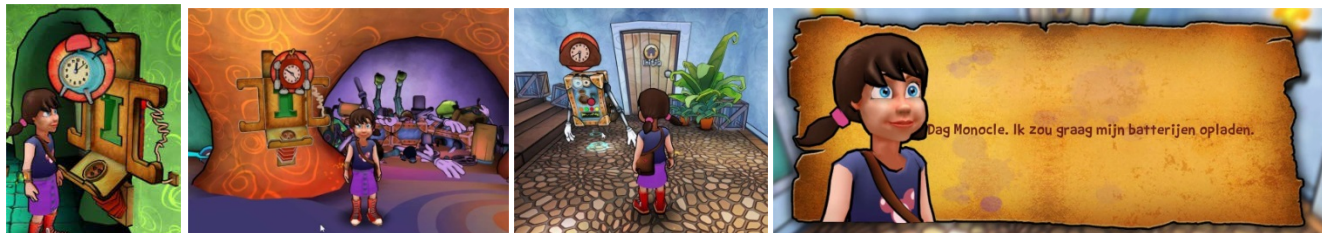


- 36) De speler moet dus op zoek naar Monocle om de batterij op te laden. Gebruik de telepolser om hem te lokaliseren. Speurders die vorig schooljaar het verhaal van Dierïë speelden, herkennen wellicht het mechanisme van batterijen opladen en zullen instinctief deze vorige stap overslaan en de batterij al opladen bij Monocle of een van Monocles laadstations uit de Kweetetschool.

Tip: meestal bevinden de personages in de Kweetetschool en niet in de wereld van Boomenië, tenzij het uitdrukkelijk in het verhaal anders staat vermeld.

- 37) Terug naar de Kweetetschool om Monocle te vinden. Om batterijen van voorwerpen op te laden, kan je het aan Monocle geven, of een van de laadstations van Monocle gebruiken die in de Kweetetschool hangen (want Monocle moet zich natuurlijk zelf ook af en toe eens opladen).

- Er is een laadstation voor Monocle in de kamer Repetitia
- Er is een laadstation voor Monocle in de kamer van Madame Q
- Monocle vliegt meestal door de gang van de Kweetetschool



- 38) Klik op het *use icon* boven Monocle of het laadstation. De rugzak opent en vraagt welk voorwerp de speurder wil gebruiken. Alle items in de rugzak die op batterijen werken trillen. Dus: alle 5 wekkers én de zaklamp. Laad ze op door erop te klikken. De speler moet dat doen voor elk apparaat dat hij wil opladen, dus ook voor de zaklamp als de speler die eerder al opraapte. Open nu de rugzak en merk op dat de batterijen van de toestellen die de speurder heeft opgeladen, terug vol groene streepjes staan.



- 39) De speurder kan nu met de opgeladen wekker die 7 uur aanwijst terugkeren naar Esmeralda's winkel. Geef de opgeladen wekker af. Let op, indien de speler alweer de foute wekker afgeeft, zal Esmeralda opnieuw herhalen dat ze de wekker wenst die 7 uur aanwijst. Als de speler dit goed doet, is de missie "**DE SCHONE SLAAPSTER**" voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 40) Nu kan de speler eindelijk keelpastilles kopen voor Speurneus. Klik op de winkel van Esmeralda. De keelpastilles liggen op de stoel. Klik erop om meer details te zien. De speler kan nu zien hoeveel de keelpastilles kosten. Indien jouw kind niet voldoende kwetons op zak heeft, zal hij/zij eerst oefeningen moeten maken om meer kwetons te verdienen. Klik op JA om ze te kopen, ze zitten daarna in de rugzak.



- 41) Keer nu terug naar het bureau van Dr. Kosmon om de keelpastilles aan Speurneus af te geven. Doe dat alweer door het icoon te gebruiken dat boven Speurneus hangt en de pastilles aan te klikken in de rugzak. Speurneus bedankt de speurder en noemt hem een topvriend. De missie **"HAAL KEELPASTILLES VOOR SPEURNEUS"** is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 42) Merk op dat het icoon boven Speurneus onmiddellijk wijzigt. In plaats van keelpastilles staat er nu een afbeelding van een flesje: het levenselixir. De speler vertelt Speurneus dat hij nu verder op zoek gaat naar ingrediënten voor het levenselixir. Speurneus geeft de speurder nog een voorwerp mee: tinkeltouw. Dat is touw dat heel erg sterk is. In de rugzak is nu een extra item te vinden.



- 43) Keer nu terug naar Boomenië, want er is slechts 1 lopende opdracht meer: alle ingrediënten zoeken voor het elixer. Dat moest van Dr. Kosmon in Boomenië gebeuren. Op de telepolser binnen in de Kweetetschool zijn ook geen vraagtekens meer te zien, dus hier valt voorlopig geen voortgang te maken. Laat de speurder dus terug naar buiten gaan (gebruik de paarse knop of wandel naar de deur van Boomenië). De speler zal opmerken dat een deel van de begroeiing weg is en het pad werd vrijgemaakt. Ga dus op verkenning in het nieuwe vrijgespeelde stuk wereld.



- 44) De speler heeft nu erg veel “verken- en spuurwerk” te doen in dit nieuwe gedeelte, en kan dat in gelijk welke volgorde doen. We sommen alle opties op.
- De speurder kan helemaal links in beeld naar het hoopje afval lopen, waar een bord “Kobolden” staat. Merk op dat de speurder zich hiervoor klein zal moeten maken met de miniscope die al in zijn rugzak zit. Voor wie Dierië speelde een gekende uitvinding van Madame Q om de avatar klein te maken en met kleine wezens te kunnen praten of in kleine werelden rond te wandelen.



- b. De speurder kan ook naar de bijenkorf lopen die voor de paarse boom ligt. Daar staat een bord "Elfenhoogte". Om daar te geraken, zal de speler eerst met de bijen moeten praten die voor de trap in de weg liggen. Ook hiervoor moet de speler zich klein maken met de miniscoop.



- c. De speler ziet tussen a en b ook het tweede taxipunt liggen. Door daarop te klikken kan de speurder reizen tussen beide taxipunten.

- d. Aan de waterval zit een kikker waarmee de speurder kan praten. Wie weet kan die meer vertellen over de ingrediënten voor het levenselixer?
- e. Over de brug rechts in beeld kan de speler ook doorwandelen naar een ander deel “Curon” dat al open is. Daar zal de speler o.a. de droommachine en de boself Napea terugvinden.



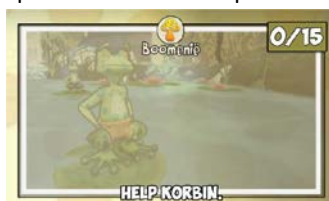
De stappen die hierop volgen zijn slechts een voorbeeld van volgorde. Jouw kind kan hier gerust andere stappen hebben gevolgd, stappen door elkaar genomen hebben en dus wel of niet al bepaalde items verzamelen of missies activeren voor of na ons voorbeeld. Hou daar rekening mee als je als begeleider wil helpen.

- 45) Wij adviseren steeds om taxipunten zo snel mogelijk te activeren, omdat dit de speurder kan helpen om sneller door het spel te navigeren. Onthou dat de paarse knop op de telepolser die actief is binnen de Kweetetschool de speurder naar het laatst bezochte taxipunt brengt in Boomenië.

- 46) In dit voorbeeld gaan wij eerst met de kikker praten. De kikker stelt zich voor als Korbin, een verre neef van Kwak de Kikker (die de kinderen kennen van het kikkerorkest in Dierië). Korbin woont aan de waterval van Duizend Jaar Eeuwigheid, die het hele bos van water voorziet. Maar Korbin heeft een groot probleem. Hij wil graag een droom in de droommachine stoppen, maar kan zich zijn dromen nooit herinneren. Hij vraagt de speler om voor hem **“VERGEET-ME-NOOITJES”** te plukken zodat hij zijn dromen nooit meer zal vergeten. De speler wil dat zeker doen voor Korbin (WANT DAT IS OOK EEN INGREDIENT VOOR HET ELIXER!).



- 47) De missie **“HELP KORBIN 0/15”** werd nu geactiveerd in het avonturenboek van de speler. De term 0/15 wijst erop dat het om een verzamelmissie gaat en de speurder 15 voorwerpen moet brengen. De bloemen moeten nog bloeien, dus zullen Korbin en de speler nog even geduld moeten hebben tot het tijd is.



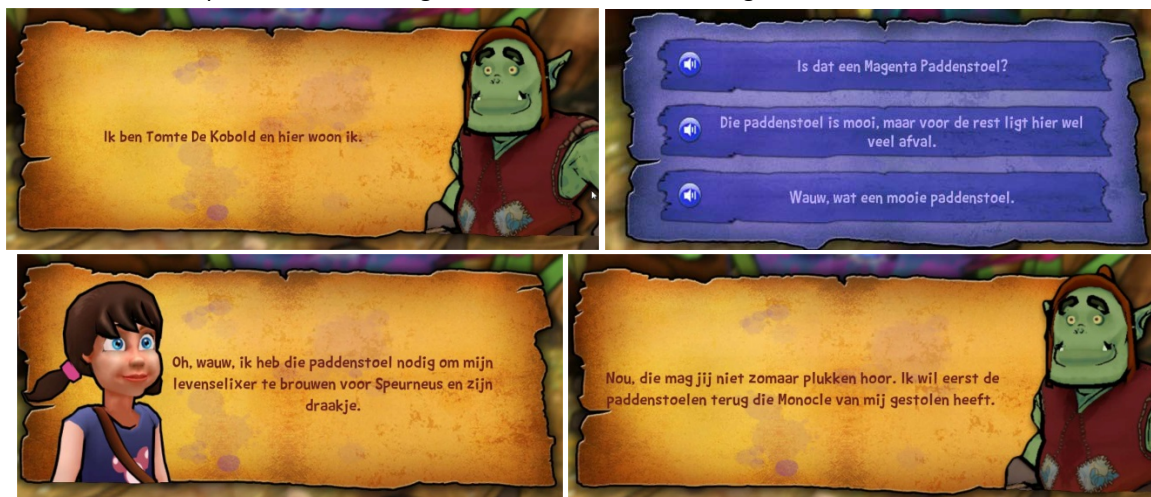
- 48) Onze voorbeeldspeurder gaat nu eerst de Kobolden kolonie verkennen, op zoek naar meer ingrediënten voor het levenselixer dat Speurneus en zijn draakje kunnen redden. Loop met de speurder naar de hoop afval links in beeld en klik erop. De avatar van de speler zegt dat hij iets nodig heeft om klein te worden. Klik op de *use icon* met de miniscoop (gekke lamphoed). De rugzak opent en vraagt welk voorwerp de speler wil gebruiken. Klik op de miniscoop. De avatar wordt nu kleiner en kan binnen in de hoop met afval. De speurder zal opmerken dat het er heel erg vies is. Groene dampen van vervuiling zijn overal.



- 49) Klik de telepolser open om de plattegrond te zien van dit mini stukje wereld: Kobolden kolonie. Merk op dat ergens iemand staat met een opdracht (vraagteken) en loop er naar toe. De speler kan onderweg gerust tegen de wezens praten om meer over hen te weten te komen. Terwijl de avatar op weg is naar het vraagteken, ziet hij in de verte al een **magenta paddenstoel** opduiken. Dat is nog een **ingrediënt voor het levenselixir**. Loop erheen en praat tegen het wezen dat voor de paddenstoel staat. Probeer de paddenstoel van hem te krijgen.



- 50) Het mannetje stelt zichzelf voor als **Tomte De Kobold**. Hij beaamt dat het om een magenta paddenstoel gaat, maar dat de speler die niet zomaar mag plukken. Hij wil eerst in ruil de paddenstoelen terug die Monocle van hem heeft gestolen. Komt Monocle hier ook met een miniscoop?



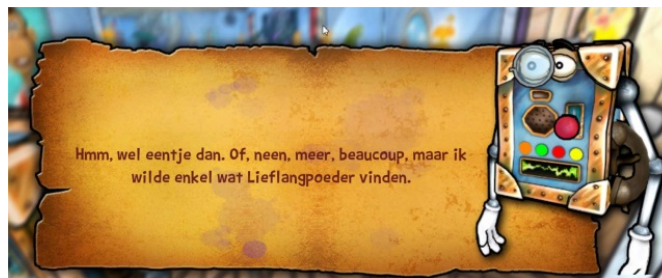
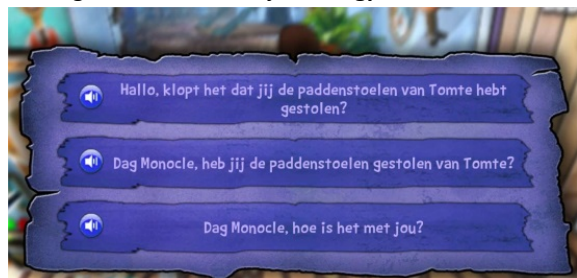
- 51) De missie “**VIND DE MAGENTA PADDENSTOEL**” is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



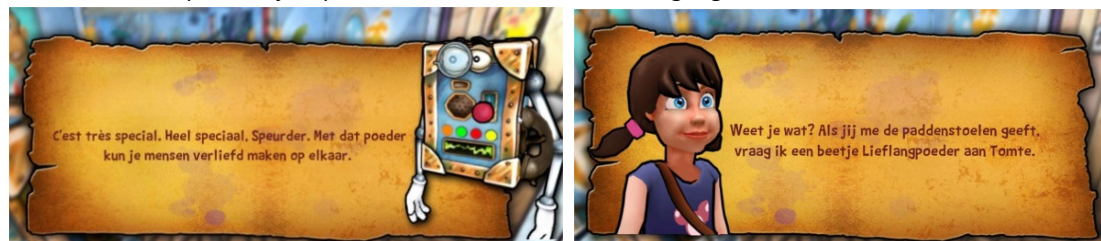
- 52) Een nieuwe missie “**MAAK TOMTE BLIJ 0/7**” is ook actief. Dat laatste wil zeggen dat de speurder zeven paddenstoelen zal moeten zoeken.



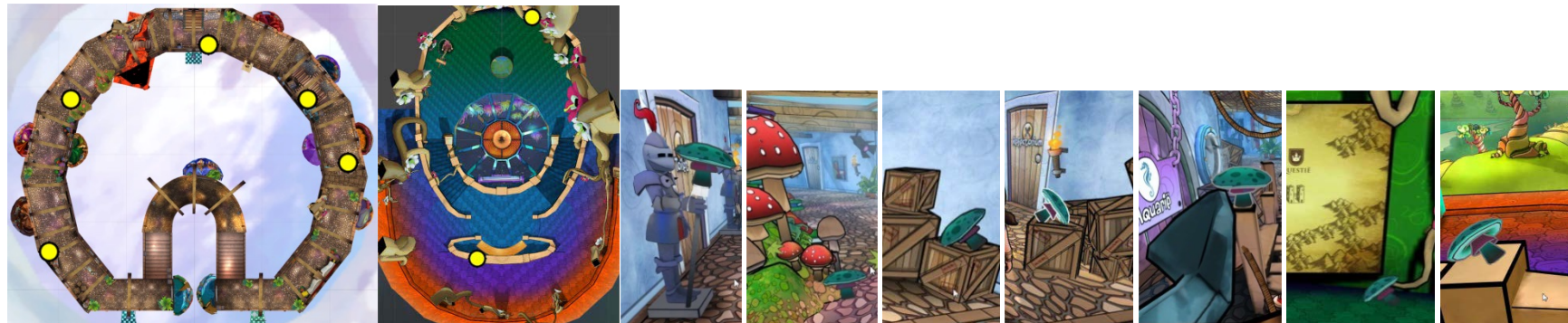
- 53) Laat de speurder terugkeren naar de Kweetetschool (gebruik telepolser of wandel helemaal terug de kolonie uit, door Boomenië naar de ingang van de Kweetetschool en door de gang.) om Monocle de robot te zoeken. Hij vliegt zoals meestal door de gang van de Kweetetschool. Probeer te weten te komen of de beschuldigingen van Tomte De Kobold kloppen. Monocle ontkent eerst, maar geeft al snel toe dat hij etoch wel een paddenstoel heeft gestolen omdat hij **Lieflangpoeder** wilde vinden.



- 54) **Lieflangpoeder** is een poeder dat gebruikt kan worden om iemand verliefd te maken. Monocle wilde het gebruiken om de robot Oculientje helemaal stapelgek van hem te maken. De speurder belooft om een beetje poeder aan Tomte De Kobold te vragen als Monocle alle paddenstoelen aan hem terug geeft. Monocle is akkoord en verklaart dat hij de paddenstoelen in Initia en in de gang van de Kweetetschool heeft verstopt.



- 55) Hier alvast de kaart met de diverse locaties én 7 afbeeldingen die de speurder kunnen helpen om de paddenstoelen te vinden.



- 56) De missie “**MAAK TOMTE BLIJ**” is nu voltooid in het avonturenboek van de speler. In de rugzak van de speler zitten nu 7 paddenstoelen. Er is maar 1 prentje, maar het getal 7 duidt aan dat dit voorwerp er 7 keer in zit.



- 57) De speler kreeg nu ook een nieuwe missie in zijn avonturenboek: **"BRENG DE PADDENSTOELEN TERUG"**.



- 58) Laat de speler dus terugkeren naar de Kobolden kolonie om de paddenstoelen die Monocle had gestolen af te geven aan Tomte de Kobold.

Klik op het *use icon* van de paddenstoelen die boven Tomte De Kobold staat, de rugzak opent, selecteer de paddenstoelen.

Tomte is blij, maar vertelt de speurder dat hij de magenta paddenstoel niet zo maar krijgt. Het is zijn huis, dus wil hij eerst een ander huis.



- 59) De speurder zegt dat hij dat begrijpt, maar wil natuurlijk weten welk soort huis Tomte graag wil. Tomte vertelt dat hij dat zijn droomhuis bij Napea in de droommachine heeft gepost. In het avonturenboek van de speurder is de missie **"BRENG DE PADDENSTOELEN TERUG"** nu voltooid. De missie **"VRAAG TOMTES DROOM OP"** is nu geactiveerd.



- 60) Verlaat de Kobolden kolonie en ga op zoek naar Napea en de droommachine. Napea staat ergens in Curon, bij de droommachine. Dat deel heeft onze speurder in dit stappenplan nog niet bezocht. Denk eraan dat de telepolser jouw kind steeds kan helpen. Wijs erop dat uitroeptekens en vraagtekens de weg wijzen. Als de speler Curon is binnengekomen, staat er een hele rij dieren bij de droommachine, te wachten om een droom achter te laten of op te vragen bij Napea, de boself.



- 61) OPTIONEEL: Merk op dat in Cúron de speler enkele wegversperringen tegenkomt. Door afvalhoppen kan de speler nog niet doorlopen naar andere stukken wereld. Het zijn er, behalve de grot die versperd is met stenen, vier. We sommen ze even op.

Uiterst rechts in Cúron naar “Het pad van pracht en Praal”.



Uiterst recht beneden in Cúron naar “Niemandland van de Nachtmerries”.



Bovenaan de trappen naast Droommachine.



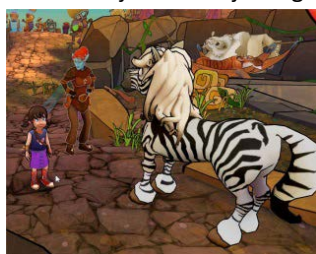
Links van de droommachine in Cúron naar “Het Slot van Spybond”



- 62) Merk op dat in dit gedeelte een taxi staat, klik er eens op om hem te activeren zodat je hem later kan gebruiken om sneller naar Cúron te gaan. Er zijn nu al 3 taxipunten actief: begin Boomenië aan de winkel van Esmeralda, tussen de Elfenhoogte en de Koboldenkolonie, en nu in Cúron.



- 63) Napea staat naast de droommachine, vlak voor de zebra. Ze heeft een witte rand en dus kan de speler met haar praten. Klik dus op Napea en vraag Tomtes droom op om te weten in welk soort huis hij wil wonen. Napea vertelt de speurder dat men niet zomaar een droom van iemand anders mag opvragen. De speurder moet eerst bewijzen dat hij een goede dromenbewaarder kan zijn.



- 64) Als de avatar belooft om het te proberen, start er een mini-game: “de dartele dromenvanger”. Speel het spel en toon dat je de goede en slechte dromen (witte en zwarte schaapjes) uit elkaar kan houden en Tomte een mooie droom kan bezorgen. Als het lukt om 20 witte schapen bij Tomtes bed te krijgen en de zwarte schapen kan weghouden van zijn bed, ben je een goede dromenvanger. De speler kan dit mini-game zoveel opnieuw proberen tot het lukt door met Napea te praten.



- 65) Als het gelukt is om de mini-game te winnen, verklaapt Napea aan de speler dat Tomte stiekem droomt om in een honingjacuzzi te wonen. Zelf weet Napea de boself niet waar de speler zo iets kan vinden, maar ze stuurt de speurder terug naar Tomte om dat uit te zoeken.



- 66) De speurder moet dus terugkeren naar Tomte in de Kobolden kolonie om te vertellen dat hij weet wat zijn droomhuis is. Tomte weet een lege honingjacuzzi staan: in de bijenkorf van de Luie Bijen. Om erin te kunnen wonen, moet de honingjacuzzi gevuld worden met honing van de Bezige Bijen, omdat de Luie Bijen zo lui zijn dat ze zelf niet voldoende honing maken.



- 67) In het avonturenboek is nu de missie **"VRAAG TOMTES DROOM OP"** voltooid. Een nieuwe missie **"VUL DE HONINGJACUZZI VAN TOMTE"** is nu actief.



- 68) In de Kobolden kolonie staat inderdaad een vervallen bijenkorf. Ga naar binnen. De avatar van de speler is al klein, dus hoeft hij geen miniscoop op te zetten, die staat al op de avatar zijn hoofd. Ga naar binnen en merk op dat alle bijen liggen te luieren. De honingjacuzzi waar Tomte graag wil wonen, ligt er inderdaad maar vervallen bij ...



- 69) Verlaat de bijenkorf van de Luie Bijen en verlaat daarna ook de Kobolden kolonie. Laat de speurder zoeken naar de bijenkorf van de Bezige Bijen. Dat is de korf die voor de trappen van de paarse boom ligt, aan de voet van de elfenhoogte. Laat de speurder naar binnen gaan door de miniscoop te gebruiken.



- 70) Praat tegen de bijenkoningin van de Bezige Bijen. De speurder heeft meerdere opties over wat hij kan vragen. De Bezige bijen hebben het veel te druk om zich bezig te houden met ingrediënten te zoeken voor het levenselixer. Daar kunnen ze de speler niet meer helpen.



- 71) De speler vertelt dus best dat hij op zoek is naar honing voor Tomtes honingjacuzzi. Daar heeft de Bezige Bijenkoningin nog nooit van gehoord. Ze wil best wel honing meegeven voor Tomte De Kobold, maar alleen als de speurder haar eerst helpt. Door het grote gewicht van alle honing, is de korf naar beneden gevallen. De koningin wil dat de speler Gigaballonnen koopt bij Esmeralda, die haar korf terug kunnen opheffen.



- 72) Verlaat de bijenkorf. De missie **“HERSTEL DE BIJENKORF”** is nu actief in het avonturenboek. Merk op dat er nu een *use icon* van Gigaballonnen aan de korf staat. Zo weet de speurder hoe die eruitzien.



- 73) Laat de speler naar Esmeralda en haar woonwagen aan de start van Boomenië gaan, vlakbij de ingang van de Kweetetschool en vraag haar om Gigaballonnen te kopen. **TIMELOCK WAARSCHUWING!** Zolang het eerste tijdsslot actief is, zijn de ballonnen niet in voorraad en zal Esmeralda vertellen dat de ballonnen uit voorraad zijn. Indien de speler pas aan deze stap is gekomen nadat het tijdsslot al voorbij is, dan zijn de ballonnen direct te koop.
- 74) Op dit ogenblik heeft jouw kind alles gedaan wat er in het verhaal van ACT 1: de droom te beleven valt zo lang de **TIMELOCK** actief is. Er zijn op het einde van dit hoofdstuk dus nog 4 actieve missies waar de speurder voorlopig nog niet mee kan verder doen. Er zijn op dat ogenblik geen nieuwe missie meer te ontgrendelen in het eerste hoofdstuk van het avonturenboek.
- **“HERSTEL DE BIJENKORF”**: dit kan pas als de timelock naar ACT2 voorbij is en de ballonnen te koop zijn.
 - **“VUL DE HONINGJACUZZI VAN TOMTE”**: dit kan pas als je honing krijgt van de Bezige Bijen, en dat kan op zijn beurt pas als de bijenkorf is gemaakt.
 - **“HELP KORBIN O/15”**: dit kan de speler pas doen als de Vergeet-me-nooitjes (een ingrediënt voor het elixer) bloeien later in het verhaal.
 - **“GENEES SPEURNEUS EN ZIJN DRAAKJE”**: deze missie loopt door over het hele verhaal en zal pas op het einde van ACT 5 opgelost kunnen worden. De speler moet alle ingrediënten zoeken, vinden en daarna het levenselixer brouwen. Het laatste ingrediënt zal pas op het einde vindbaar zijn.



- 75) **TIJDSLOT VOORBIJ!** Wanneer de Gigaballonnen beschikbaar zijn bij Esmeralda kan de speler deze in haar winkel kopen. Het tijdsslot staat ingesteld dat dit eind september/begin oktober zal zijn. **Let op, net zoals altijd zijn de spullen die bij Esmeralda te koop zijn erg duur, dus de speler zal hier veel voor moeten oefenen en veel kwetons moeten verdienen!** In afwachting van het tijdsslot dat nog moet openen, kan de speurder dus sparen. (Maar bv ook mini-games spelen, kleuren, sprookjes luisteren, zie verder 9c...)



- 76) Nu de Gigaballonnen in de rugzak van de speurder zitten, kan de speler terugkeren naar de bijenkorf van de Bezige Bijen. Activeer de Gigaballonnen met behulp van het use icon. Gebruik het gekende mechanisme: klikken op het icoon, de rugzak die opent, het juiste voorwerp selecteren.



77) Direct erna start een eerste animatiefilm van Oculientje. Deze film maakt naar het tweede hoofdstuk “**ACT 2: NACHTMERRIE**”

Oculientje vertelt dat de bezige bijen zo blij zijn dat de speurder hen heeft geholpen hun bijenkorf terug omhoog te hangen met de Gigaballonnen, dat ze honing geven, waarmee de avatar de jacuzzi voor Tomte kon gaan vullen. Nu dat achter de rug is, kan de speler terug verder doen in het volgende stuk van het verhaal en zijn enkele missies in het avonturenboek voltooid (zie verder).



6. ACT 2: NACHTMERRIE

- 78) De missies “**HERSTEL DE BIJENKORF**” en “**VUL DE HONINGJACUZZI VAN TOMTE**” zijn onmiddellijk na het afspelen van animatie/tussenfilm voltooid in het avonturenboek van de speurder. Jouw kind hoeft niets meer te ondernemen voor deze missies omdat de oplossing in de animatiefilm zat.



- 79) Merk op dat de bijenkorf van de Bezige Bijen nu inderdaad terug in de lucht hangt. De weg is nu vrij naar de elfenhoogte (in de paarse boom).



- 80) Merk ook op dat in het avonturenboek bij Act 2 nu weer negen nieuwe te verzamelen missies staan die de speler moet zien te activeren door met personages te praten en veel te speuren. Opnieuw, jouw kind heeft nu veel keuzes om de diverse missies te ontsluiten. De volgorde van het ontsluiten van opdrachten en stukken verhaallijn zijn inwisselbaar. Er zijn dus mogelijk verschillen in de speelvolgorde van jouw kind tov die van onze voorbeeldspeurder. **DE GETOONDE VOLGORDE IN DEZE WALKTHROUGH HIERONDER IS NIET BINDEND, MAAR EERDER EEN SUGGESTIE OM SNEL EN VLOT DOOR DE ACT TE KUNNEN SPELEN.**



- 81) Merk tot slot op dat er aan de start van Act 2 ook nog 2 missies actief zijn uit Act 1. Het is heel normaal dat jouw kind die nog niet kon voltooien, omdat
- “**HELP KORBIN 0/15**”: de vergeet-me-nooitjes die geplukt moeten worden voor Korbin groeien nog niet.
 - “**GENEES SPEURNEUS EN ZIJN DRAAKJE**”: om Speurneus te genezen moet jouw kind alle ingrediënten op de lijst verzamelen en de laatste zal pas op het einde van het verhaal gevonden worden.
- 82) Doordat de bijenkorf van de Bezige Bijen nu terug in de lucht hangt en dat de plaats is waar de avatar van jouw kind was na de animatiefilm, is de weg vrij naar de Elfenhoogte. Loop de trappen op om er een kijkje te nemen en ga naar binnen. Bovenaan de trappen heeft jouw kind de miniscoop terug nodig om binnen te geraken, want elfjes zijn erg klein! De verkleinde versie van de avatar komt terecht in een dorpje hoog in de boom, waar elfjes in paddenstoelenhuisjes wonen.



- 83) Klik op het elfje dat voor de paddenstoelenhuisjes staat, om ermee te praten. Haar naam is Melia en ze is erg verdrietig. Nadat Melia heeft uitgelegd dat de speler zich in de Elfenhoogte bevindt, legt ze ook uit waarom ze zo droevig klinkt. Melia is de oudste van 11 elfenzusjes, maar ze is haar 10 elfenzusjes kwijtgeraakt in Boomenië en vraagt de speler om hen te helpen zoeken en ze allemaal terug te brengen naar de Elfenhoogte. De speurder zegt dat hij/zij Melia zal helpen. Wie weet krijgt jouw kind in ruil wat **elfenstof** voor het recept van het **levenselixer**?



- 84) Er is nu een nieuwe missie actief in het avonturenboek van de speler “**VIND DE ELFENZUSJES TERUG 0/10**”. Merk ook op dat in de Elfenhoogte nu boven elk huisje een icoon is verschenen met daarop het gezicht van een van de verdwenen elfenzusjes. De speler zal de elfjes hier dus moeten komen afzetten aan hun huisje als hij/zij ze heeft teruggevonden. Let op: deze verzamelmis­sie loopt over heel het verhaal van Boomenië door. Jouw kind zal de laatste zusjes pas vinden in Act 5. Bijgevolg is Elfenstof een van de laatste te vinden ingrediënten. Verlaat de Elfenhoogte door op het rode kruis bovenaan in beeld te klikken.



- 85) Tijdens de animatiefilm was te zien dat de honingjacuzzi voor Tomte klaar is. De speurder is dicht bij de Koboldenkolonie (ligt naast de Elfenhoogte). De speurder kan nu best eerst Tomte De Kobold nog eens opzoeken en verwittigen dat hij kan verhuizen. Wie weet mag je nu wel de **Magenta Paddenstoel** plukken? (Ingrediënt voor je recept!). Gebruik de miniscope terug om naar binnen te gaan in de afvalhoop, klik de telepolser open, en merk dat er een vraagteken staat op de plek van de magenta paddenstoel. Loop erheen.



- 86) Klik op Tomte de Kobold, het mannetje die voor de Magenta Paddenstoel staat om te vragen of je de paddenstoel nu eindelijk mag plukken. Je hebt namelijk gedaan wat hij vroeg: een nieuw huis zoeken die aan zijn droom voldoet!



- 87) Tomte zegt echter dat de speler dat niet zomaar kan doen. De speler heeft eerst een **Plukpluim** nodig om de Magenta paddenstoel veilig te kunnen plukken. Zonder Plukpluim komt er te veel Lieflangpoeder vrij, een speciale stof waarvan een heel klein beetje al genoeg is om iemand verliefd te maken. Tomte stuurt de speler langs bij Esmeralda om een Plukpluim te kopen.



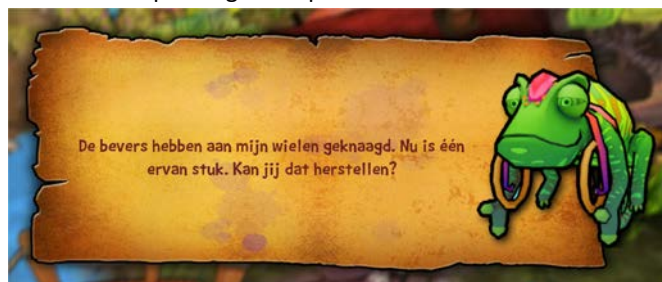
- 88) Een nieuwe missie is nu actief geworden in het avonturenboek: **"PLUK DE MAGENTA PADDENSTOEL"**. Er is nu ook een icoon met een Plukpluim verschenen boven de deur van de Magenta Paddenstoel.



- 89) Verlaat de kobolden kolonie en zoek Esmeralda op om de plukpluim te kopen. Ga te voet of gebruik de taxi die net achter de koboldenkolonie staat. Oei! Wat is er met de winkel van Esmeralda gebeurd? Die is omgevallen? Ga snel met Esmeralda praten om het te weten te komen, ze zit op het afgebroken wiel dat voor haar winkel ligt.



- 90) Esmeralda vertelt dat de bevers aan haar winkel hebben geknaagd en de woonwagen daarom is omvergefallen. Ze vraagt of de speler dit wil herstellen. Dat zal moeten, want anders kan de speler niet verder met het verhaal. Waar zal de speler anders de Plukpluim kunnen kopen waarmee hij/zij de Magenta Paddenstoel voor het recept veilig moet plukken?



- 91) Esmeralda zegt dat de speler **Opklimmus** moet zoeken, een plant die groeit in Boomenië. Als Opklimmus samengebracht wordt met Tinkeltouw, wordt dat ijzersterk **Takkentouw** waarmee het wiel hersteld kan worden. Jouw kind heeft in zijn rugzak wel al Tinkeltouw zitten, dat kreeg het van Speurneus mee!



- 92) Een nieuwe missie is nu actief in het avonturenboek: "**HERSTEL DE WINKEL VAN ESMERALDA**". Er zijn nu bij onze voorbeeldspeurder 5 actieve missies, dat kan bij jouw kind anders zijn als het in een andere volgorde met personages sprak. Merk op dat er vanaf nu ook een icoon boven Esmeralda staat met Takkentouw erop.



- 93) **Opklimmus** groeit overal in Boomenië. De speurder kan het vinden op diverse plaatsen: zoek zeker aan de waterval van Duizend Jaar Eeuwigheid, in de Koboldenkolonie en in in Cúron. Hieronder alvast een spiekkaart en afbeeldingen die je kind kunnen helpen in de zoektocht. De speler kan Opklimmus plukken door erop te klikken en het zo in de rugzak te stoppen.



- 94) Open na het plukken de rugzak. Er zit nu Tinkeltouw in (gekregen van Speurneus) én ook Opklimmus. Afhankelijk van hoeveel planten jouw kind plukte, zal er een ander nummer bij staan. Bij onze voorbeeldspeler staan er 5 omdat de avatar ze allemaal plukte. In principe is 1 plant voldoende om Takkentouw te maken. Sleep de opklimmus op het tinkeltouw (of omgekeerd) in de rugzak. Er ontstaat nu **Takkentouw** en het aantal planten Opklimmus is met eentje geminderd.



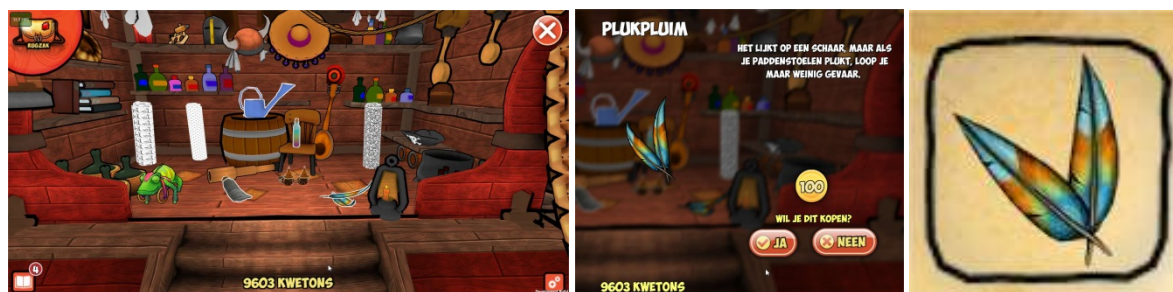
- 95) Keer nu terug naar Esmeralda om de winkel te herstellen. Klik op het icoon boven Esmeralda, de rugzak opent en vraagt welk voorwerp de speler wil gebruiken. Het zal **Takkentouw** nu trillen. Klik erop en bemerk dat de winkel van Esmeralda terug recht staat.



- 96) De missie "**HERSTEL DE WINKEL VAN ESMERALDA**" is nu afgewerkt.



- 97) Klik nogmaals op de winkel van Esmeralda op de Plukpluim te kopen waarmee de speurder veilig de Magenta Paddenstoel kan plukken. Merk op, net zoals altijd zijn voorwerpen die bij Esmeralda te koop zijn erg duur. Jouw kind zal dus mogelijks eerst veel moeten oefenen om voldoende kwetons te verdienen! Er zijn ook nog andere voorwerpen te koop bij Esmeralda, die laat onze voorbeeldspeurder voorlopig liggen. Na aankoop zit de Plukpluim in de rugzak van jouw kind.



- 98) Keer met de Plukpluim op zak terug naar de Koboldenkolonie om de Magenta paddenstoel te plukken bij Tomte.

De speler heeft zoals steeds de miniscoop nodig om zichzelf kleiner te maken en in de afvalhoop binnen te geraken. Klik op het icoon met de Plukpluim die boven het deurtje staat van de Magenta Paddenstoel. De rugzak opent en de Plukpluim die erin zit staat te trillen. Klik erop. Tomte vertelt nu tegen de speler dat hij/zij de Magenta Paddenstoel eindelijk mag plukken. Maar alleen als de speler ook wat Lieflangpoeder uit de paddenstoel naar Monocle zal brengen.



- 99) De speler vraagt aan Tomte of hij dat wel zeker is, gezien Monocle zijn andere paddenstoelen had gestolen. Tomte maakt er geen probleem van, gezien Monocle zich excuseerde en alle paddenstoelen netjes teruggaf.



- 100) Ga akkoord en merk op dat de Magenta paddenstoel is verdwenen uit de kolonie en nu in de rugzak van de speler zit.

Eindelijk! Het eerste ingrediënt voor het levenselixir is gevonden!

Ook de missie "**PLUK DE MAGENTA PADDENSTOEL**" is nu afgewerkt in het avonturenboek van de speler.



- 101) In de rugzak van de speler zit nu een Magenta Paddenstoel én een potje met wat Lieflangpoeder. Op het recept is Magenta Paddenstoel nu afgevinkt op de lijst.

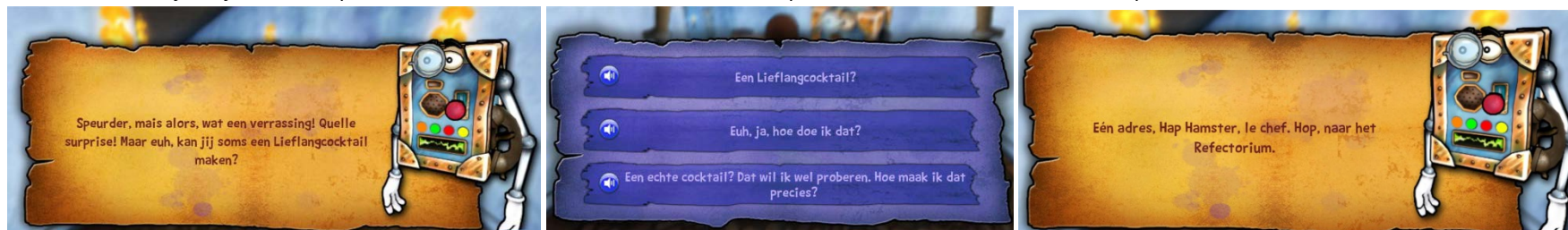


- 102) De speurder keert nu best terug naar de Kweetetschool om Monocle te gaan zoeken. Die wilde graag een beetje Lieflangpoeder om Oculientje nog meer verliefd te maken. Monocle zweeft zoals steeds ergens door de gangen van de Kweetetschool. Wandel terug naar de ingang van de school, of gebruik een taxi tot aan de ingang van de Kweetetschool. Of gebruik een van de knoppen op de telepolser om bv sneller naar de school terug te keren.

- 103) Open de telepolser om te zien waar Monocle is, die zweeft meestal door de gang van de school. Merk op dat er een vraagteken op zijn pin staat, hij heeft een nieuwe missie voor de speler.



- 104) Klik op Monocle om ermee te praten. Monocle vraagt de speler om met het Lieflangpoeder een **Lieflangcocktail** te maken voor hem en Oculientje, zodat ze nog verliefder zullen zijn. Hij stuurt de speler door naar het Refectorium voor het recept, naar de échte chef der chefs: Hap Hamster.



- 105) De missie “**MAAK EEN LIEFLANGCOCKTAIL**” is nu actief in het avonturenboek. Merk op dat boven Monocle nu een icoon staat met een **Lieflangcocktail** erop.



- 106) Op naar Refectorium dus naar Hap Hamster. Klik op Hap, praat ermee en vraag het recept.



- 107) Het recept zit nu in de rugzak. Klik op het recept om te kijken welke ingrediënten nodig zijn om de cocktail te maken: **Lieflangpoeder**, **ijsblokjes** en **passievrucht**. Ze staan alle drie al afgevinkt, wat wil zeggen dat de speurder alles heeft om de cocktail te kunnen maken. Merk op: Lieflangpoeder zit al in de rugzak van de speler, ijsblokjes en passievrucht zijn altijd beschikbaar in het “maak een drankje”-mini-game van Refectorium.



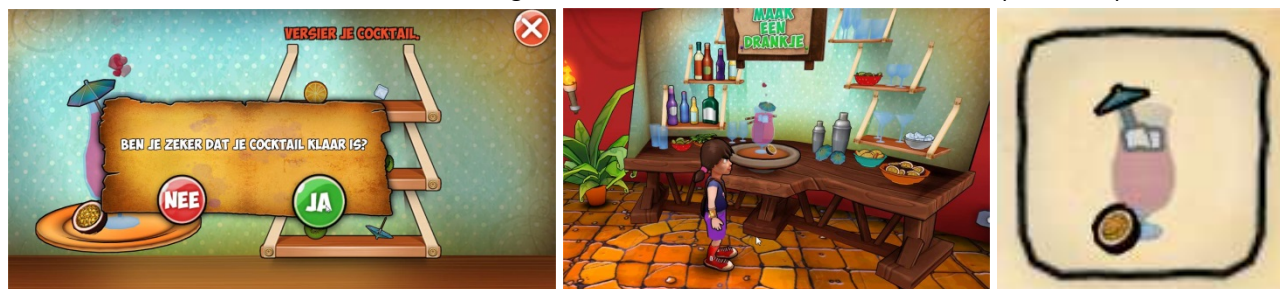
- 108) Net zoals de speurder taarten kan bakken in de refter (Refectorium) van de school, kan hij/zij er ook cocktails en drankjes maken. Klik op het bordje “Maak een drankje” en merk op dat de mini-game start.



- 109) Kies in de eerste stap het soort glas. In de tweede stap kan de speler sapjes kiezen om toe te voegen, gebruik uiteraard het **Lieflangpoeder**. Versier in de derde stap het brouwsel met o.a. passievrucht en ijsblokjes, zoals op het recept vermeld staat. Doe eventueel nog een parapluutje in het glas om het geheel af te werken.



- 110) Is de **Lieflangcocktail** klaar, klik dan op klaar en op **JA**. De speler staat nu terug in het Refectorium voor de plek waar de drankjes gemaakt kunnen worden. **Vergeet niet (net zoals bij de taartgame) om het drankje mee te nemen door erop te klikken**. In de rugzak van de speler zit nu het drankje dat **Lieflangcocktail** heet. De missie “**MAAK EEN LIEFLANGCOCKTAIL**” is nog niet voltooid in het avonturenboek van de speler, de speler moet de cocktail eerst nog afgeven aan Monocle!



- 111) Verlaat Refectorium dus en keer terug naar Monocle om het drankje af te geven. Net zoals steeds zweeft Monocle door de gang. Gebruik het ondertussen gekende mechanisme: klik op het icoon, de rugzak opent en vraagt een voorwerp te selecteren, de bruikbare voorwerpen trillen. Klik op de **Lieflangcocktail** om af te geven. Monocle is er heel erg blij mee en wil het direct aan Oculientje gaan vertellen. De missie "**MAAK EEN LIEFLANGCOCKTAIL**" is nu wel voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 112) Op dit moment heeft de speler nog twee belangrijke missie lopen:

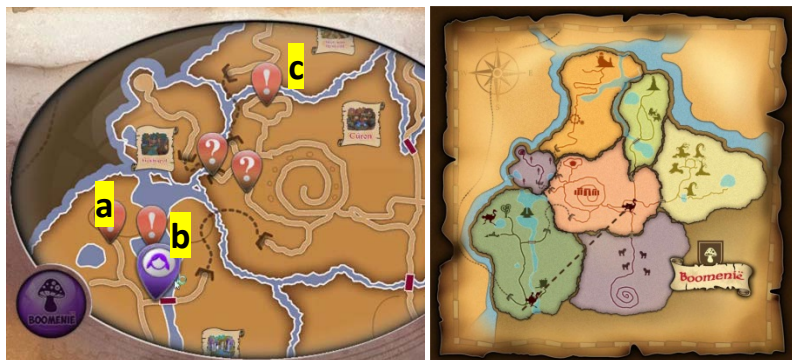
- **Alle ingrediënten voor het levenselixir om Speurneus te redden.**
- **Alle elfenzusjes terugbrengen naar de Elfenhoogte.**

Beide zijn op te lossen in Boomenië. Keer dus terug naar de buitenwereld. Doe dat sneller door via de gang de deur te zoeken of gebruik de paarse knop op de telepolser om naar het laatst gebruikte taxipunt terug te keren.

- 113) Klik de telepolser open: er zijn 2 nieuwe vraagtekens te zien (vraagteken is nieuwe missie). Er zijn ook 3 uitroepetekens te zien, dat zijn lopende missies:

- a) aan de Elfenhoogte (vind alle zusjes terug)
- b) bij de kikker Korbin aan de waterval (vergeet-me-nooitjes plukken die nog niet bloeien)
- c) uiterste noorden van Cúron (aan de machine die het levenselixir zal maken (als de speler alle ingrediënten heeft)

Op naar de 2 vraagtekens, wat wil zeggen dat twee personages nieuwe opdrachten hebben in Cúron.



- 114) Onze voorbeeldspeurder gaat eerst op bezoek bij de dieren aan de Geluksgrot. Klik erop en praat. Ze stellen zich voor als Tarcis en Castor, de bevers van Boomenië.



- 115) Tarcis en Castor zeggen dat de speler in de Geluksgrot **klavertjes vier** kan vinden. Die heeft de speler nodig voor het **levenselixer**! Vraag dus zeker aan de bever hoe je in de Geluksgrot kan geraken, want de doorgang is versperd met grote rotsen.



- 116) Ga akkoord en de mini-game “**DE ROLLENDE ROTSSEN**” zal opstarten. De speler moet de rotsblokken omvergooien om de doorgang naar de Geluksgrot vrij te maken. Doe dit tot alle rotsen verdwenen zijn en de doorgang open is. TIP: mik naar de rode stenen, want die ontploffen en doen meerdere stenen tegelijk weg. Als het niet vanaf de eerste keer lukt, kan de speler opnieuw met de bevers praten tot de mini-game wordt gewonnen.



117) De missie “**VERZAMEL 13 KLAVERTJES VIER**” is nu actief gezet in het avonturenboek van de speler. Ook de rotsen zijn nu voorgoed weg en de Geluksgrot is open.



118) Nadat de mini-game “**DE ROLLENDE ROTSSEN**” succesvol is afgerond, staat de speler binnen in de Geluksgrot. Tarcis en Castor vertellen de speler nog dat het zeker nodig is om de batterijen van jouw zaklamp op te laden.

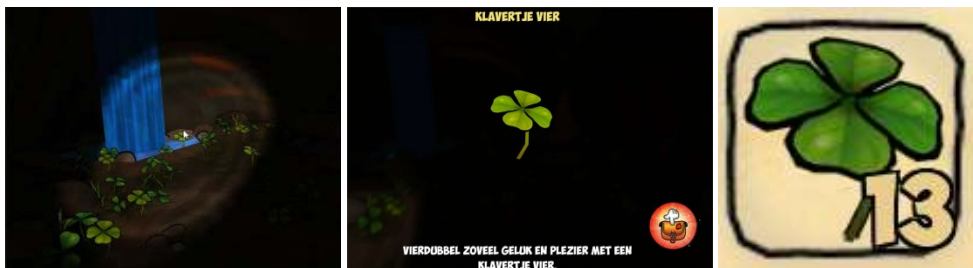
- Heb je nog geen zaklamp, speel dan eens goed rond in de kamer van Dr. Kosmon!
- Heb je wel al een zaklamp in de rugzak, maar de batterijen zijn plat, dan zal je ze eerst moeten opladen. (zie eerdere stappen beschreven bij Act 1 om de wekker voor Esmeralda op te laden – bij Monocle of een oplaadpunt van Monocle in de school)
- Heb je een opgeladen zaklamp in de rugzak, dan zal de avatar antwoorden dat dit al in orde is.



119) Loop verder de grot binnen. Ga rechtdoor naar het diepste stuk van de grot, waar het donker is (volg de bordjes met de blauwe pijlen, die de weg wijzen dat de speler nog verder kan dan wat zichtbaar is). Klik op het zwarte vlak om naar binnen te gaan. Schijn met de zaklamp om meer te zien.



- 120) Schijn met de zaklamp in de grot en merk op dat het er vol staat met klavertjes, maar niet alle klavertjes zijn klavertjes vier! Pluk alleen de klavertjes vier. Verlaat de grot door op het rode kruis te duwen. Open dan de rugzak, er zitten nu normaalgezien 13 klavertjes vier in. Heeft jouw avatar er geen 13 in de rugzak, dan moet het nog eens heel goed zoeken in de grot. Plukken kan door op de knop te duwen “stop in rugzak” rechtsonder. Let op, terwijl je de zaklamp gebruikt, loopt de batterij leeg. Duurt het te lang, dan zal je de zaklamp eerst nog eens moeten opladen.



- 121) De missie “**VERZAMEL 13 KLAVERTJES VIER**” is nu voltooid. De speler heeft nu al twee van de ingrediënten gevonden voor het levenselixir: de **Magenta Paddenstoel** en **13 klavertjes vier**.



- 122) Merk ook op dat er twee verloren gelopen elfenzusjes in de grot te vinden zijn (zie plattegrond/kaart hieronder). Klik erop om hen op te rapen. Ze zitten nu in de rugzak van de speler. Het ene elfje heet Junia en het andere heet Lillibith.



- 123) Verlaat de Geluksgrot. Op de telepolser staat nu nog een vraagteken voor nog een extra opdracht. Kijk goed rond, het is ergens in de buurt van de droommachine. Ga erheen en merk op dat Napea een witte rand heeft. Klik op Napea en praat tegen haar.



- 124) De speler vraagt Napea of zij nog een extra ingrediënt weet liggen voor het levenselixir. Napea zegt van niet, maar verklapt de speler dat er een boek in Biblia is, waar de speler zeker nog meer info in zal vinden over een ingrediënt.



- 125) Teleporteer dus de school (of wandel / gebruik taxi's), bezoek de bibliotheek van de Kweetetschool (kamer Biblia) en blader door de verschillende boeken. Klik zeker ook het boek **"IN DE HOORN"** aan en open het. Lees de tekst. Dit boek bevat een heel belangrijke tip! **Om het ingrediënt 20 Zilverknippers te vinden, moet de speler dus op zoek naar een eenhoorn.** Want in de hoorn zitten zilverknippers verstopt.



- 126) De nieuwe missie “**VIND 20 ZILVERSNIPPERS**” is nu actief in het avonturenboek van de speler. De speler kan zoals steeds hints kopen via het avonturenboek, om te weten waar die eenhoorn is en hoe men die kan vinden. Verlaat de bibliotheek terug en keer terug naar Boomenië.



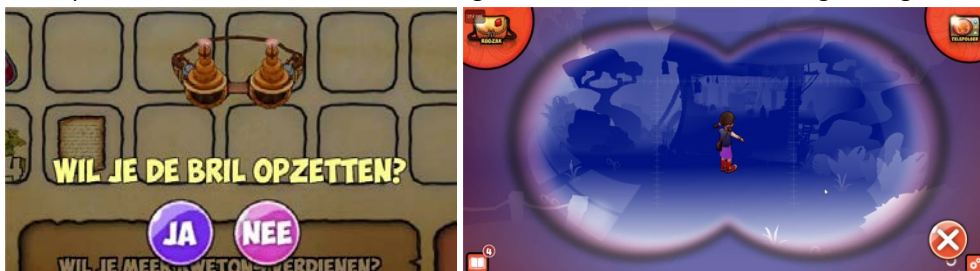
- 127) Kinderen die vorig jaar Dierië al speelden en daar de eenhoorn al zijn tegengekomen in Act 4, weten nog dat eenhoorns onzichtbare wezens zijn die pas gevonden kunnen worden met een **Regenboogbril** op je hoofd. Speurders die voor de eerste maal kennis maken met de wereld van Kweetet.be, moeten dit nog ontdekken. Kinderen die pas voor de eerste keer spelen, zullen dat ontdekken via de hints in het avonturenboek of via de winkel van Esmeralda, bij de beschrijving van het koopwaar.



- 128) De Regenboogbril is te koop via de winkel van Esmeralda. Ga naar Esmeralda en koop de speciale Regenboogbril. Dit voorwerp is net zoals andere koopwaar erg duur. Jouw kind zal dus mogelijks dus eerst een tijdje moeten oefenen voor het genoeg kwetons heeft om voorbij deze stap te gaan en deze missie te voltooien.



- 129) Nu de Regenboogbril in de rugzak van de speler zit, kan deze opgezet worden (enkel wanneer de speler in Boomenië is!). De bril werkt niet in de Kweetetschool zelf. De regenboogbril kan opgezet worden door de rugzak open te klikken, op de Regenboogbril te klikken en bij de vraag “Wil je de bril opzetten?” op JA te klikken. Merk op dat de wereld er nu anders uitziet, gefilterd in de kleuren van de regenboog. Klik op het rode kruis om de bril terug af te zetten.



- 130) Loop rond in Boomenië met de bril op en doorzoek goed de wereld om de eenhoorn te vinden. TIP: De eenhoorn staat ergens in Cúron in de buurt van een trap.



- 131) Praat tegen de eenhoorn. Het is een blij weerzien na jullie eerste ontmoeting in Dierië. Vraag de eenhoorn naar de **20 zilversnippers**. Vraag of het klopt dat eenhoorns die hebben in hun hoorn. De eenhoorn zegt dat hij inderdaad 20 zilversnippers heeft, maar eerst wil dat de speler hem zichtbaar maakt.



- 132) De avatar zegt dat de eenhoorn toch al gezien kan worden met een regenboogbril op? Dat is waar, zegt de eenhoorn, maar zolang hij onzichtbaar is, kan hij zijn droom niet in de droommachine van Napea posten en zal zijn droom dus ook niet uitkomen. Beloof dus om de eenhoorn te helpen zichtbaar te worden en vraag hoe dat moet. De eenhoorn vertelt dat dit kan met behulp van **Spectrumparfum**, dat de speler bij Esmeralda moet kopen.



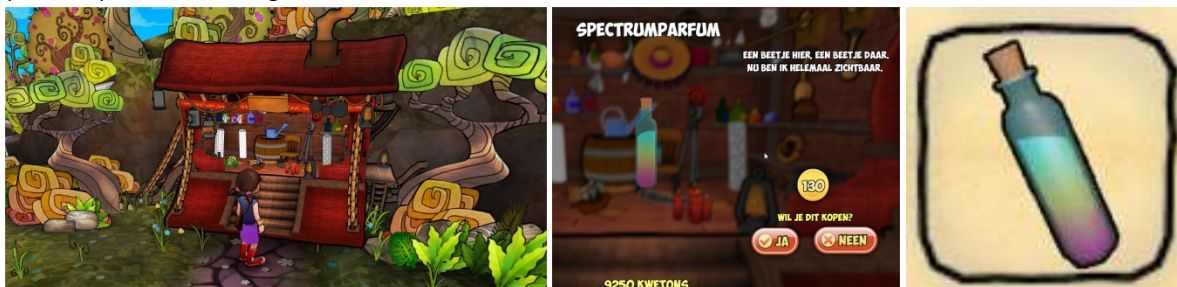
- 133) De missie "**MAAK DE EENHOORN ZICHTBAAR**" is nu actief in het avonturenboek van de speler.



- 134) Er is nu ook een icoon verschenen boven het hoofd van de eenhoorn. Natuurlijk ziet de speler dat alleen wanneer hij/zij de regenboogbril op heeft.



- 135) **Spectrumparfum** is te koop bij Elsméralda. Zoek haar dus op aan de ingang van de Kweetetschool. Deze is net zoals andere items erg duur. Jouw kind zal dus mogelijks dus eerst moeten oefenen voor het genoeg kwetons heeft om voorbij deze stap te gaan en deze missie te voltooien. Na de aankoop zit het flesje met Spectrumparfum in de rugzak van de avatar.



- 136) Keer nu terug naar de eenhoorn bovenaan de trap in Cúron. Zet de regenboogbril terug op om het parfum af te kunnen geven aan de onzichtbare eenhoorn. Doe dat door het gekende mechanisme: klik op het icoon, de rugzak opent, klik op de trillende spectrumparfum. De eenhoorn is nu zichtbaar.



- 137) Vraag nu nogmaals of je de 20 zilversnippersmag hebben door op de eenhoorn te klikken en ermee te praten. De eenhoorn geeft ze nu zonder probleem af. In de rugzak zit nu het derde ingrediënt voor het levenselixir: **een potje met 20 zilversnippers**.

Als de avatar de regenboogbril afzet, is de eenhoorn nu zichtbaar.



- 138) De missies “**MAAK DE EENHOORN ZICHTBAAR**” en “**VIND ZILVERSNIPPERS**” zijn nu voltooid in het avonturenboek.



- 139) Er zijn nog 3 missies actief in het avonturenboek, maar de speler kan ze nog niet vervullen op dit punt in het verhaal. Korbin kan nog niet geholpen worden omdat de vergeet-me-nooitjes (bloemen) nog niet bloeien. De speler heeft nu wel al 3/7 ingrediënten verzameld voor het levenselixir én heeft al 2/10 elfjes.



- 140) OPTIONEEL: de speler kan de elfjes al gaan afgeven bij Melia op de Elfenhoogte en kan de 3 gevonden ingrediënten al in de pruttelpot gaan stoppen (staat in de buurt van de droommachine bij Napea – in het noorden) om het levenselexir te brouwen. Om dit te doen moet de speler op het icoon klikken en het gekende mechanisme volgen. Zo lang de ingrediënten in de rugzak zitten, zijn ze op het recept in de rugzak niet afgevinkt. Onze voorbeeldspeurder zal wachten om de pruttelpot te activeren tot alle ingrediënten verzameld zijn. Ook de elfjes zal onze speler nog even bijhouden.

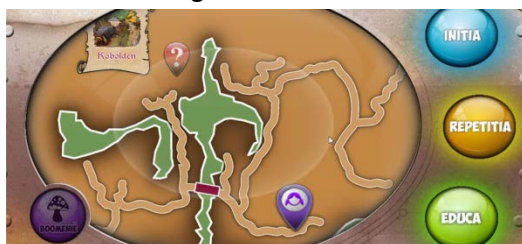


141) Klik het avonturenboek open en blader erdoor. Merk op dat er zijn nog 2 te ontdekken missies zijn die de speler moet vrijspelen in Act 2.



142) Om te vinden wie of waar die 2 missies te vinden zijn, opent de speler best terug de telepolser op zoek naar extra missies via aangeduide vraagtekens, of door op verkenning te gaan en tegen iedereen te praten.

- **Er staat ook een vraagteken aan de Koboldenkolonie**, dus ook daarbinnen moet nog iets gebeuren.
- **Er staat een vraagteken aan de droommachine**, dus Napea heeft vast iets nieuws te vertellen.



143) Onze speurder keert eerst terug naar de Koboldenkolonie. Ga binnen in de afvalhoop met behulp van de miniscoop en bekijk de telepolser opnieuw. Het vraagteken staat ergens ter hoogte van de bijenkorf van de Luie Bijen, dus wellicht heeft Tomte nog iets dat hij wil vragen. Loop dus naar de bijenkorf van de Luie Bijen. Ga naar binnen. Praat met Tomte. Oei, Tomte heeft duidelijk ergens pijn!



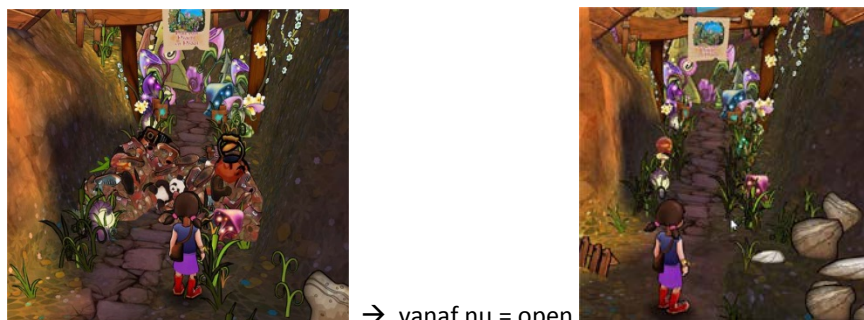
- 144) Tomte is gestoken door een Luie Bij en heeft veel pijn. Volgens Tomte is Appelmelk een uitstekend medicijn tegen pijn. Hij stuurt de speler naar de Boskoeien Gala en Roho. Tomte zegt de speler dat die op het **"PAD VAN PRACHT EN PRAAL"** te vinden zijn. Verlaat de bijenkorf en de Kobolden kolonie.



- 145) De missie **"VERZORG DE BIJENSTEЕК VAN TOMTE"** is nu actief in het avonturenboek van de speler. Zoals steeds kunnen er hints gekocht worden door de speler.



- 146) Speurders die Boomenië al erg goed verkenden, zullen **"HET PAD VAN PRACHT EN PRAAL"** al zeker ergens zijn tegengekomen! In Cúron zijn op dit ogenblik vier doorgangen afgezet door afvalbergen. Eentje ervan is het befaamde pad waar Tomte je naartoe stuurt. Ga dus nog eens extra goed rondneuzen in Cúron. Keer dus terug naar Cúron, loop voorbij de droommachine naar rechts, onder de trap door tot voorbij de struisvogeltaxi. De speler zal terechtkomen op het Pad van Pracht en Praal (het noordelijke pad).



- 147) Ga binnen op het mooie Pad van Pracht en Praal.



- 148) Loop diep genoeg het pad op. De speler komt o.a. volgende elementen tegen: een nieuw taxipunt (activeer dat zeker, zo kan je later sneller naar hier terugkeren!), een geheimzinnige toren achter slot en grendel (wie zou daar wonen?), een ezel die aan het schilderen is (die kennen we nog!) ... en twee boskoeien.



- 149) Klik op de boskoe die een witte rand heeft en praat ermee. Deze boskoe stelt zich voor als Gala en haar vriendin Roho. Ze geven geen gewone melk, maar Appelmelk. Maar Gala kan je die niet zomaar geven, ze vraagt een tube om de Appelmelkzalf in te doen en stuurt de speler eerst naar Esmeralda. Er is nu een icoon boven Gala verschenen.



- 150) Gebruik de taxi aan de voet van de toren om snel terug te keren naar de winkel van Esmeralda. Klik de winkel van Esmeralda open en bekijk de tube. Die kost alweer wat kwetons. Hiervoor moet jouw kind dus mogelijks eerst weer een oefenen. Koop daarna de tube.



- 151) Keer met de tube in de rugzak terug naar Gala. Gebruik de taxi om dat sneller te doen. Klik op het icoon om de tube af te geven. Er zit vanaf nu **Appelmelk** in de rugzak van de speler. Gala en Roho vragen wel nog waarom de speler eigen Appelmelk nodig heeft. Vertel dat dit voor Tomte zijn bijensteek is.



- 152) Merk op dat vlak voor de boskoeien, achter de waterpomp, nog een elfenzusje verstopt zit. Klik erop en ze zit nu ook in de rugzak van de speler. Haar naam is Floortje.



- 153) Open de rugzak. Merk op dat de gewone tube nu veranderd is in een tube Appelmelk.



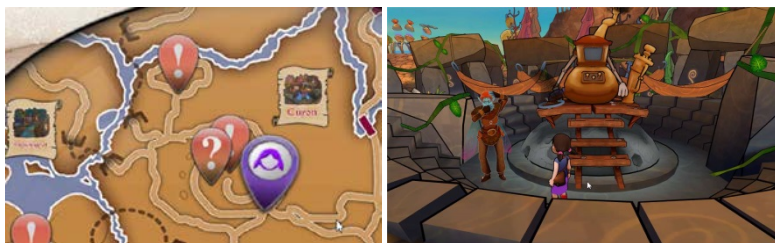
- 154) Keer terug naar de Koboldenkolonie met de Appelmelk op zak. Bezoek Tomte in de bijenkorf van de Luie Bijen en geef de Appelmelk af. Doe dat door het gekende mechanisme met het icoon. Tomte is heel erg tevreden nu.



- 155) De missie "**VERZORG DE BIJENSTEEK VAN TOMTE**" is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 156) Er is nu nog slechts één onbekende missie in het avonturenboek Act 2. Kijk op de telepolser. Napea heeft een nieuwe opdracht voor de speler, want er staat een vraagteken bij haar. Zoek haar op in Cúron aan de droommachine en praat met haar, ze lijkt te huilen of in paniek te zijn.



- 157) Napea vertelt dat de droommachine kapot is omdat de maanstenen zijn verdwenen. Ze vraagt om te helpen zoeken. Napea geeft als tip mee dat de speler de maanstenen kan vinden met behulp van een Lunaloep. Die is te koop bij Esmeralda.



- 158) De missie **“ZOEK DE MAANSTENEN”** is nu actief in het avonturenboek van de speler. Zoals de speler kan zien aan de tegel in het avonturenboek, zijn we op zoek naar 6 maanstenen. Deze zullen overal verstopt liggen in Boomenië, jouw kind kan ze dus niet direct allemaal tegelijk vinden en zal moeten zoeken met behulp van de Lunaloep.



- 159) Ga zoals Napea zei naar de winkel van Esmeralda. **TIJDSLOT WAARSCHUWING:** Indien jouw kind op dit moment van het spel de winkel bezoekt terwijl het tijdslot actief is, dan zal de **Lunaloep** nog niet te vinden zijn in de winkel van Esmeralda. Indien jouw kind aan dit punt van het verhaal komt nadat het tijdslot al open staat, zal de Lunaloep direct te koop zijn. Meer info over de bestaansreden van de tijdslotjes kan je als ouder of leerkracht vinden bij begrippen en definities.

- a. **TIJDSLOT ACTIEF** : Merk op dat de **Lunaloep** niet in de winkel ligt. Vraag Esmeralda naar de een Lunaloep. Ze vraagt een beetje geduld te hebben. Ondertussen kan de speler al veel oefenen en kwetons sparen, want ook de Lunaloep kost veel kwetons!



- b. **TIJDSLOT WEG:** het voorwerp Lunaloep ligt in de winkel.



7. ACT 3: OP WEG

- 160) Na het kopen van de **Lunaloep** start een dialoog met Esmeralda samen met een animatiefilmpje waarbij Oculientje vertelt over de Lunaloep, over de droom van de eenhoorn (nu iedereen hem kan zien kan hij eindelijk ook een vriendinnetje hebben!) en natuurlijk ook over Monocle op wie ze een beetje verliefd is.



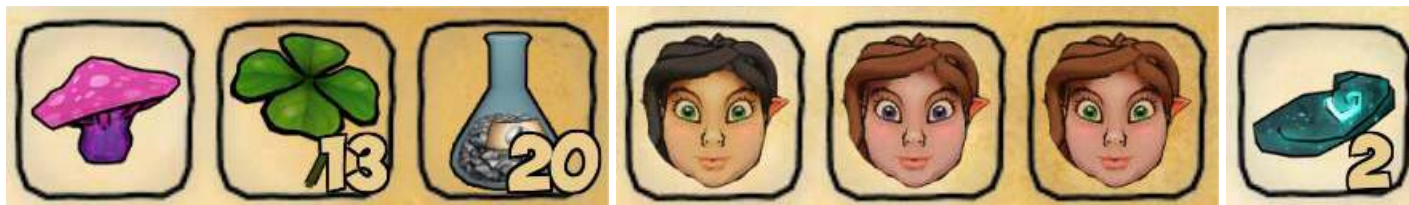
- 161) **MERK OP:** na de film zitten er al twee maanstenen in de rugzak van de speler! Er moeten dus nog slechts 4 van de 6 maanstenen gevonden worden. Die 4 maanstenen zal de speurder in het verhaal zelf moeten zoeken met zijn zopas aangekochte Lunaloep. Weet dat de speler hints in het avonturenboek kan kopen om te weten waar het moet zoeken: in "de Weide van Wijsheid" en in "de Ruïne van Spybond". Deze beide locaties moet de speurder nog ontdekken.



162) Op dit ogenblik zijn niet alle missies die actief staan onder het hoofdstuk “**DE DROOM**” (=Act 1) en “**DE NACHTMERRIE**” (=Act 2) voltooid.

Het is normaal dat de volgende opdrachten nog niet voltooid of volledig zijn. We overlopen ze:

- a. **GENEES SPEURNEUS EN ZIJN DRAAKJE**: op het einde van Act 2 heeft een speurder normaal drie ingrediënten verzameld in zijn/haar rugzak: 1 magenta paddenstoel, 13 klavertjes vier en 20 zilversnippers. Die moeten in de machine in Cúron gestopt worden om het levenselixir te brouwen, maar onze voorbeeldspeurder zal wachten tot alle ingrediënten in zijn rugzak zitten.
- b. **BRENG ALLE ELFENZUSJES TERUG**: De speler kan er maximaal op dit moment in het verhaal al 3/10 gevonden hebben. Jouw kind kan ze desgewenst al gaan afgeven bij Melia op de Elfenhoogte. Onze voorbeeldspeurder zal wachten tot ze allemaal in de rugzak zitten.
- c. **HELP KORBIN**: De gevraagde Vergeet-me-nooitjes bloeien nog steeds niet, dus de speler kan ze ook nog niet plukken voor Korbin.
- d. **VIND DE MAANSTENEN**: 4/6 maanstenen kunnen pas later in het verhaal opgeraapt worden. De twee die in de rugzak zitten kunnen door de speler al in de droommachine gestopt worden bij Napea. Onze voorbeeldspeurder wacht hiermee tot alle 6 maanstenen gevonden zijn.



163) Er staan ook zeven nieuwe te ontdekken missies te wachten in het avonturenboek van de speler bij “**ACT 3: OP WEG**”.

164) Merk ook op dat er twee nieuwe zones van de wereld toegankelijk zijn voor de speler: a) “Weide van Wijsheid” en b) “Niemandland van Nachtmerries”.

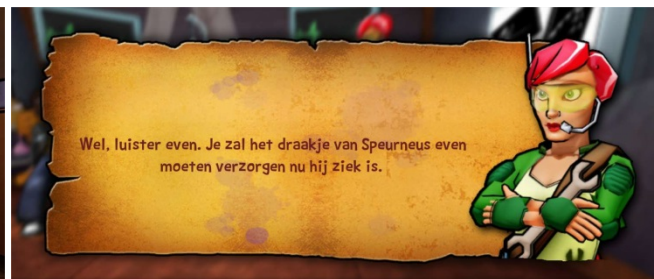
Op de kaart gaat het over de gebieden a en b. In deze twee gebieden staan trouwens ook twee nieuwe vraagtekens lezen we op de telepolser, dwz personages die iets willen vragen of de speler een nieuwe opdracht/missie willen geven.



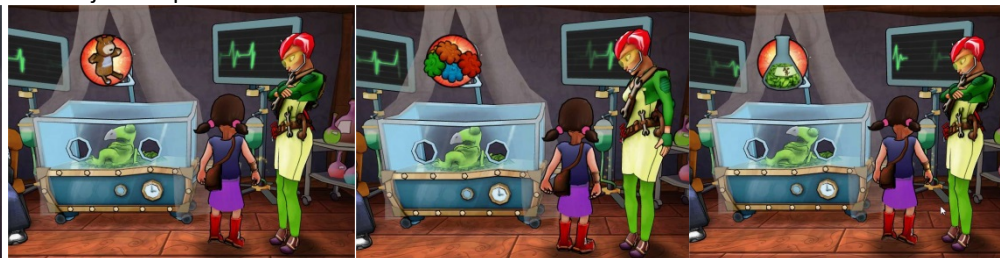
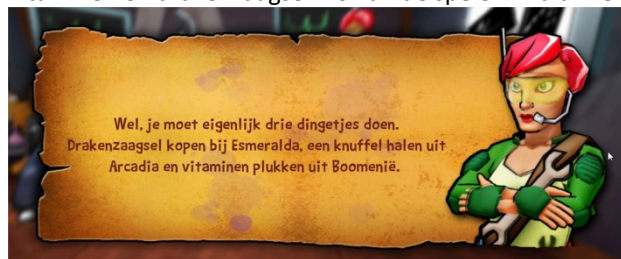
- 165) Ook in de Kweetetschool is er een extra vraagteken verschenen in het bureau van de directeur. Het is de roze pin, dat is Madame Q. Wanneer de speler terug in de gang rondloopt, zal er ook een audioboodschap afgespeeld worden door de luidsprekers die de speler zegt dat hij/zij naar het bureau van de directeur moet gaan.



- 166) Onze voorbeeldspeurder hoort de boodschap en gaat nu eerst in de school een kijkje nemen bij het lokaal van de directeur. Loop door de gang tot aan het bureau van Kosmon, ga naar binnen en praat tegen Madame Q. Madame Q wil dat de speler helpt om het draakje van Speurneus te verzorgen, nu hij dat zelf niet kan door zijn mysterieuze ziekte.



- 167) Om draakjes te verzorgen moet de speler drie voorwerpen verzamelen: **vitaminen**, een **pluchen knuffeltje** en **drakenzaagsel**. Dat laatste moet je kopen bij Esmeralda zegt Madame Q. Na de dialoog verschijnt een icoon boven het draakje dat wisselt van afbeelding: een knuffel (Beer, Mol, Pistache en/of Vanille), vitamines en drakenzaagsel. Zo kan de speler kind al zien waar hij naar op zoek moet.



- 168) Na de dialoog is er een nieuwe missie actief in het avonturenboek van de speler: **"VERZORG HET DRAAKJE VAN SPEURNEUS 0/3"**.

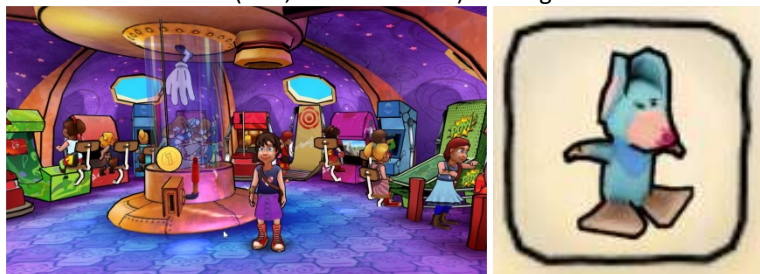


- 169) Er zit in de rugzak van de speler nu ook een verzorgingslijstje om de speler eraan te herinneren wat nodig is. Madame Q vertelde al dat het drakenzaagsel gekocht moet worden, de speler weet ondertussen ook al dat knuffels gevangen kunnen worden met de lunaparkmachine in de kamer Arcadia. De vitaminen zullen ergens in Boomenië te vinden zijn, daar zal de speler naar op zoek moeten gaan. Onze speler gaat eerst naar Arcadia, gezien dat het dichtste bij is.

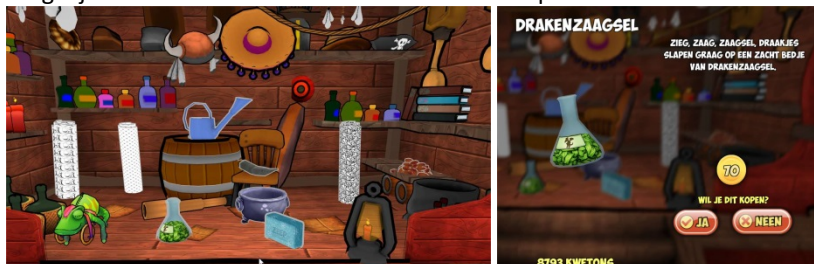


- 170) *Let op: de speler gebruikte de machine in Arcadia eerder in het verhaal ook al om de snoepjes voor Hap Hamster zijn snoepjestaart te kopen. Het kan dus zijn dat bij die poging al een knuffel uit de machine kwam, waardoor er ondertussen in de rugzak al een knuffel kan zitten, dan is deze stap niet nodig!*

Onze speurder heeft nog geen knuffel in de rugzak zitten. Hij verlaat daarom nu eerst het bureau om in Arcadia een knuffel uit de lunaparkmachine te vangen. Net zoals in een echt lunapark is de kans om een knuffel te vangen niet 100%. Het kan zijn dat de speler dus enkele malen moet proberen om iets te vangen. Elke poging kost 1 kweton. Normaal is de kans 1 op 3 om iets uit de machine te vangen. Onze speurder vangt een Pistache knuffel, raap die op en hij komt in de rugzak. Een van de andere 3 knuffels (Mol, Beer of Vanille) is ook goed.



- 171) Onze voorbeeldspeurder wil graag eerst alle objecten verzamelen voor ze naar het draakje gebracht worden (jouw kind kan ze ook 1 voor 1 afgeven als het dat wil). Ga naar buiten in Boomenië tot bij Esmeralda om het drakenzaagsel te kopen. Let op: net zoals alle andere koopwaar is drakenzaagsel duur en moet jouw kind mogelijks eerst wat oefenen om dit te kunnen kopen.



- 172) Er zitten nu al twee van de drie gezochte voorwerpen van het verzorgingslijstje in de rugzak van de speler. Als jouw kind dit wil, kan het beide al gaan afgeven.



- 173) De vitamines zal de speler moeten zoeken in Boomenië. Onze voorbeeldspeler zal nu eerst op verkenning gaan naar de twee nieuw opgezette stukken wereld in Boomenië, om er te gaan praten met de personages die nieuwe opdrachten hebben. Ondertussen kijkt de avatar goed uit of er ergens vitamientjes staan, of maanstenen en elfjes bijvoorbeeld. Loop richting Cúron.

- 174) Onze speler gaat eerst naar **"NIEMANDSLAND VAN NACHTMERRIES"**, een van de nieuwe gebieden die open is gegaan, daar valt waarschijnlijk weer vanalles te speuren en ontdekken. Dat ligt rechts onder aan de taxi in Cúron, onder de ingang naar **"HET PAD VAN PRACHT EN PRAAL"**



→ De wereld was dicht:



→ De versperring is weg. Loop er naar binnen ...

- 175) Merk op dat wanneer de speler deze scène binnenloopt, er een taxipunt is. Vergeet niet om deze te activeren, zodat je snel naar deze plek kan terugkeren.



- 176) Loop verder het **Niemandland van Nachtmerries** binnen. Merk op dat het hier altijd nacht is. Links van het hoefijzerpad staat een paars paard in beeld. Het heeft een witte oplichtende rand. Ga ermee praten. Het paard stelt zichzelf voor als een nachtmerrie (merrie die 's nachts leeft). Ze zegt dat ze een probleem heeft. Ze is bang van haar eigen nachtmerries en wil dat de speler haar helpt. Naar het schijnt is Appelmelk heel erg helend, niet alleen voor bijensteken, maar zowat voor alles. Beloof de nachtmerries dat je Appelmelk zal halen bij Roho en Gala, de boskoeien.



- 177) In het avonturenboek is nu een nieuwe opdracht actief: **"HELP DE NACHTMERRIES"**. Zoals steeds kunnen hints aangekocht worden door jouw kind, die de stappen beschrijven die nodig zijn om de missie op te lossen.



178) Verlaat het **Niemandslan van Nachtmerries** terug. Onze speurder is nu heel dicht bij de boskoeien (**Pad van pracht en praal**). Ga hen eerst opzoeken om Appelmelk te vragen.

179) Van zodra je het Pad van pracht en praal bewandelt, valt iets op. Overal groeien blauwe bloemen, die wit glimmen. Het zijn ... de **Vergeet-me-nooitjes** voor Korbin (én ingrediënt voor het levenselixir). Zoek goed en pluk ze allemaal! De speler kan in totaal **21 Vergeet-me-nooitjes** plukken. Merk op dat ze in de rugzak van de avatar zitten na het plukken. Korbin wilde graag 15 bloemen, voor het levenselixir heeft de speurder er 5 nodig.



180) Op het **Pad van pracht en praal** staat ook nog een verloren elfenzusje. Het is Lotta. Raap haar zeker op en stop haar in de rugzak. Er zitten nu al 4/10 elfjes in de rugzak. Nog zes te gaan!



181) Wandel door naar de boskoeien Gala en Roho. Ze staan op de heuvel. Praat ertegen. De speurder vraagt aan Gala en Roho of ze wat Appelmelk hebben. Echter, de boskoeien willen de Appelmelk ditmaal niet geven. Ze willen graag 30 kwetons per melkbeurt! Maar dat is niet het ergste: ze beweren ook volledig uitgemolken te zijn. Ze vragen geduld van de speler en zeggen dat speler later moet terugkomen als er wel weer melk is. De missie "**HELP DE NACHTMERRIES**" kan momenteel dus nog niet voltooid worden!



- 182) Op de terugweg naar Cúron zal de speler ook Napea zien staan op het Pad van Pracht en Praal. Ze lijkt zich zorgen te maken om iets en heeft een witte rand. Wat zou er nu weer aan de hand zijn? Klik op haar en praat met haar. Napea vertelt dat iemand het Pad van Pracht en Praal heeft bevuild. Alles ligt vol rottende bananenschillen. Ze geeft de speler de opdracht om vuilniszakken te kopen bij Esmeralda zodat het pad weer helemaal schoon gemaakt kan worden.



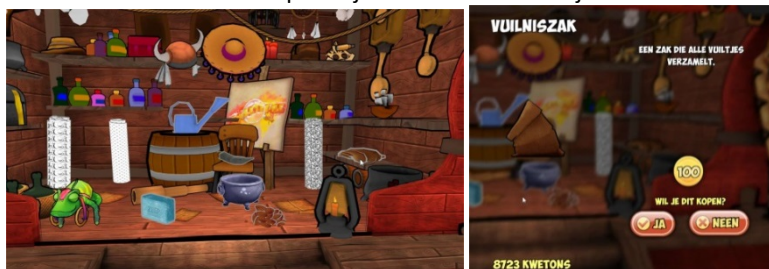
- 183) De missie **"RUIM HET PAD VAN PRACHT EN PRAAL OP"** is nu actief in het avonturenboek.



- 184) De speler kan nu kiezen: ofwel eerst de vuilniszakken gaan kopen bij Esmeralda, of alvast alle bananenschillen oprapen en in de rugzak stoppen, want na de dialoog kregen ze al een witte rand. Onze voorbeeldspeurder ruimt eerst alles op. Loop dus nogmaals helemaal het Pad van Pracht en Praal door en raap alle bananenschillen op. Bij het openen van de rugzak ziet de speler nu een heleboel vakjes gevuld met afval. Snel naar Esmeralda!



- 185) Neem de taxi van Cúron naar Esmeralda. Koop een vuilniszak. Let op: jouw kind moet mogelijks eerst wat oefenen voor het dit voorwerp kan kopen, want zoals steeds kosten de voorwerpen bij Esmeralda behoorlijk wat kwetons!



- 186) Open na de aankoop van de vuilniszak jouw avatars rugzak. Sleep elke bananenschil in de vuilniszak tot de zak vol zit en alle bananenschillen weg zijn. De speler merkt al snel op dat hij met 1 vuilniszak niet genoeg heeft! Elke vuilniszak kan 10 voorwerpen bevatten, dat ziet men aan de teller. Er is dus een tweede vuilniszak nodig om alle vieze bananenschillen in op te bergen. Koop dus nogmaals een vuilniszak bij Esmeralda, open de rugzak en sleep de resterende schillen naar de tweede zak tot ook deze vol zit.



- 187) De missie is nog steeds niet voltooid. Om dat te doen, moeten de zakken nog weggegooid worden bij het afval. Zoek dus de plek in Boomenië waar je bruine vuilniszakken kan weggooien. Tip: Cúron, bij de taxi ... Klik op het icoon, selecteer een trillende zak, en gooi hem weg (doe 2 maal, voor elke volle zak 1 keer)



- 188) De missie **"RUIM HET PAD VAN PRACHT EN PRAAL OP"** is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 189) Keer terug naar de waterval, praat met Korbin en verras hem: je hebt de vergeet-me-nooitjes eindelijk gevonden. Korbin is blij. Er is na de dialoog een icoon boven Korbin verschenen. Klik erop en geef de vergeet-me-nooitjes af.

Korbin is blij dat hij eindelijk mooi kan dromen en zijn droom achteraf zal kunnen herinneren.



- 190) De missie **"HELP KORBIN"** is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 191) Tijd om op zoek te gaan naar de vitamines voor het draakje en de andere elfjes/ingrediënten.

Er is een stukje wereld die we nog moeten verkennen, mogelijks vinden we daar meer. Het is toegankelijk dicht bij de taxi van Curon, dus we gaan daar in de buurt zoeken naar de ingang.



- 192) Loop de trap op naast het taxipunt van Cúron, daar waar de eenhoorn staat. Merk op dat de vuilnishoop die hier eerder de weg versperde bovenaan de trap is verdwenen.



→ de weg is dicht

→ open



- 193) Loop door over de houten brug en ga binnen in de “Weide van Wijsheid”.



- 194) Eens je binnen bent, staat er direct weer een taxipunt.

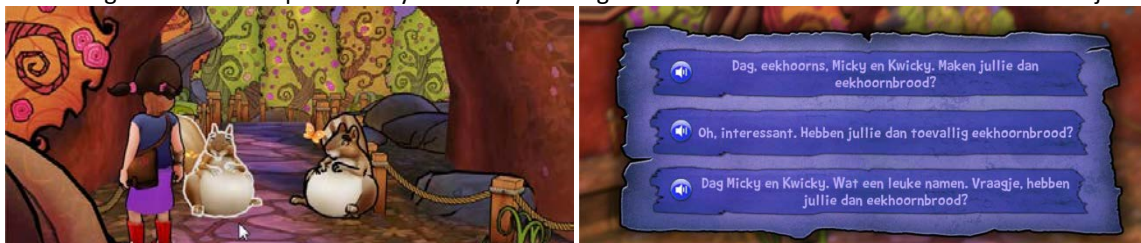
Je ziet ook rechts in beeld twee dieren zitten, én er blinkt uiterst rechts ook iets in het gras... We zijn op het juiste speurspoor van de vitaminen!



- 195) Loop naar rechts en klik op de bloemen die staan te blinken. Het zijn geen normale bloemen... Ze verdwijnen in de rugzak nadat de speler erop klikte. Open de rugzak en merk ok dat het **de vitaminen voor het draakje** zijn!



- 196) Je hebt nu alle benodigdheden om het draakje te verzorgen. Voor we terugkeren naar de school om het af te geven, praten we eerst tegen de eekhoorns die de weg versperren. Ze stellen zichzelf voor als Micky en Kwicky. De speler vraagt de eekhoorns of ze toevallig geen eekhoornbrood hebben, want dat is een ingrediënt voor het levenselixier. Micky en Kwicky hebben dat zeker, maar willen dat de speler hen eerst helpt om hun schommel te herstellen. Doordat de eekhoorns te dik zijn, zijn ze erdoor gevallen. Merk op dat Micky en Kwicky de weg blokkeren naar de rest van de Weide van Wijsheid, je moet hen eerst helpen voor je verder kan.



- 197) Om de schommel te herstellen, moet de speler **Kahatsjoe** vangen bij Snip Verkouden, de boom die vlakbij de eekhoorns staat. De avatar belooft om dat te doen. Kahatsjoe is een heel sterk middelje dat alles kan herstellen. Na het gesprek met de eekhoorns verschijnt er een ketel aan de boom waar eerst de schommel van de eekhoorns aan hing.



- 198) De missie "**HELP MICKY EN KWICKY**" is nu actief in het avonturenboek.



- 199) Loop naar rechts over het riviertjes op de stenen om bij de boom Snip Verkouden te komen. Merk op dat er naast Snip nog een verloren elfjezusje staat! Klik erop en raap haar op. Ze zit nu in de rugzak, het is elfenzusje Nilou.



- 200) Praat vervolgens tegen de boom Snip verkouden en vraag of je wat **Kahatsjoe** mag hebben. Snip wil dat graag geven, maar de speler moet het opvangen met een keteltje. Keteltjes zijn te koop bij Esmeralda.



- 201) Keer dus terug naar Esmeralda om het keteltje te kopen, gebruik eventueel de taxi om sneller terug te keren. Eens het keteltje werd gekocht zit het in de rugzak.
Let op: voorwerpen bij Esmeralda kosten zoals steeds kwetons, jouw kind zal dus mogelijks eerst moeten oefenen om verder te kunnen in de game.



- 202) Nu onze speler zo dicht terug bij de school is zal onze voorbeeldspeurder eerst het draakje van Speurneus verzorgen in de kamer van de directeur, want in de rugzak zit nu alles wat we nodig hebben: **vitaminen, een knuffel en drakenzaagsel**. Loop tot aan het draakje en klik op het icoon. De rugzak opent en de drie voorwerpen blinken. Geef iets af en Madame Q zal elke keer iets zeggen om de leerling-speurder te bedanken.



- 203) Als de speler alles heeft afgegeven is de missie "**VERZORG HET DRAAKJE VAN SPEURNEUS**" in het avonturenboek geslaagd.
Merk ook op dat er nu een knuffeltje bij het draakje ligt! Schattig!



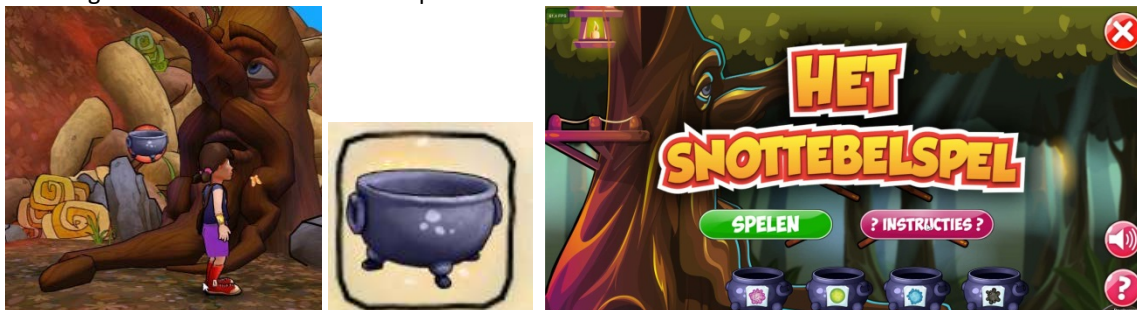
- 204) Praat ook nog eens tegen Speurneus (tip: op de telepolser staat hij met een vraagteken = nieuwe missie!). Hij vindt ziek zijn maar saai en vraagt aan de speler of hij toevallig in Boomenië al de geheime papieren van Spybond is tegengekomen. De avatar zegt van niet, maar is nu wel heel erg nieuwsgierig. Spybond is de bompa van de avatar en dus wil de speler wel heel erg snel weten wat die geheimen precies zijn...



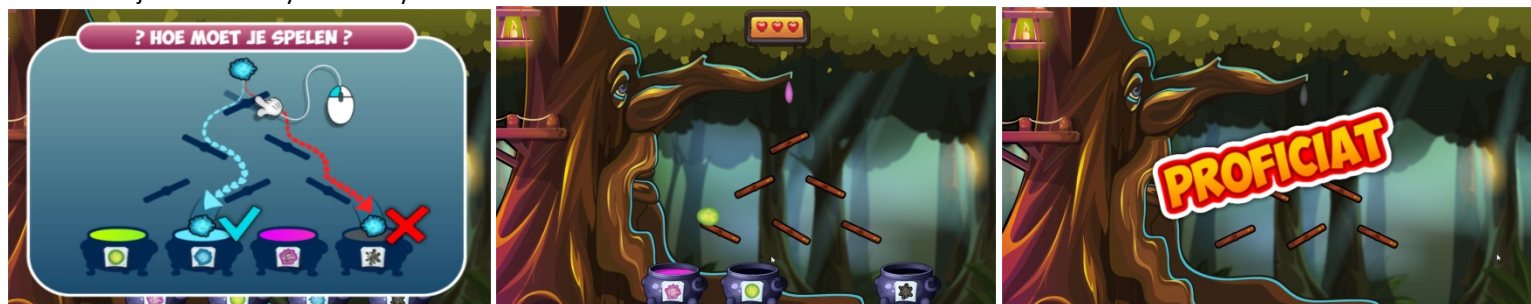
- 205) Er is nu een nieuwe missie actief in het avonturenboek: "**VIND DE GEHEIME PAPIEREN VAN SPYBOND (0/3)**". Dit wil zeggen dat de speler 3 papieren zal moeten vinden in de wereld van Boomenië.



- 206) Keer terug naar buiten, naar Snip Verkouden met het keteltje op zak. Gebruik de paarse knop de telepolser om naar het laatste taxipunt te gaan dat werd gebruikt, en neem daarna een taxi om sneller naar de Weide van Wijsheid te gaan. Klik op het icoon met het keteltje en selecteer daarna het trillende keteltje om bij Snip om de mini-game **HET SNOTTEBELSPEL** op te starten.



- 207) Speel het spel. De speler moet proberen om de gekleurde Kahatsjoe snottebellen van Snip Verkouden in de juiste kleurketels op te vangen. Als alle ketels vol zitten, is de Kahatsjoe voor Micky en Kwicky klaar.



- 208) Als de speler het Snottebelspel tot een goed einde bracht, zit er in de rugzak een keteltje gevuld met Kahatsjoe.



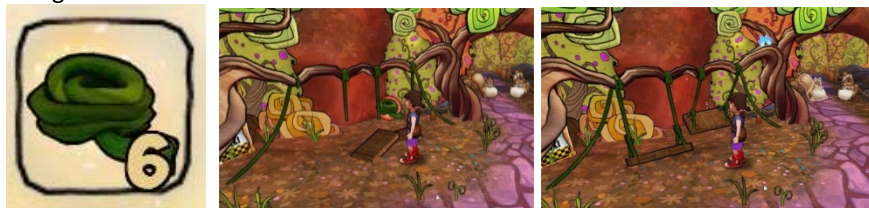
- 209) Ga terug naar de boom waar de kapotte schommel van Micky en Kwicky staat en klik op het icoon met de Kahatsjoe. De rugzak opent en de ketel met Kahatsjoe trilt. Klik erop en merk dat de boom terug heel is: **de afgebroken tak is gelijmd!** De eekhoorns danken de speler, maar geven nog een extra opdracht. Om de schommel helemaal te herstellen zijn er nog 6 lianen nodig. Liaan is een slingerplant die groeit in Niemandslaan van Nachtmerries zegt Micky. Beloof om die te zoeken, en merk op dat na de dialoog het icoon aan de boom is gewijzigd in een icoon met lianen.



- 210) Neem de taxi naar het Niemandsland om de 6 lianen te zoeken. De eerste liaan groeit achter de taxi, er groeien twee lianen aan de stenen bogen, de vierde liaan groeit rond een stenen paard aan het pad naar het doolhof. De vijfde liaan groeit uiterst rechts in het doolhof. De zesde liaan groeit rond het houten paard aan de waterpoel. Pluk ze alle 6 en keer terug met de taxi naar de eekhoorns in de Weide van Wijsheid.



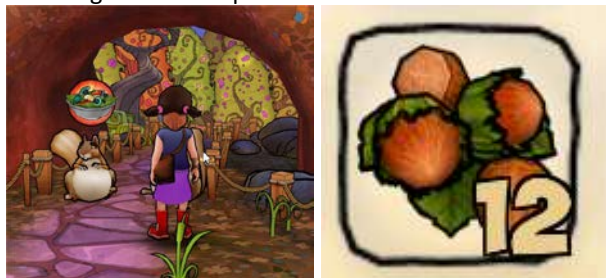
- 211) Keer terug naar de schommel, klik op het icoon, de rugzak opent. Selecteer de 6 lianen die trillen in de rugzak en geef ze af. Merk op dat de speler deze actie zes keer moet uitvoeren. Per keer dat de speler een liaan afgeeft, wordt de liaan aan de boom gehangen en zie je steeds meer schommel verschijnen, tot de schommel terug werkt!



- 212) Micky en Kwicky kijken toe vanop een afstand, maar nu de schommel compleet is, hebben ze weer iets te vertellen. Ga erheen en praat. Micky en Kwicky zijn erg tevreden dat je hun schommel herstelde. Ze vragen de speler om nog 1 klein ding voor hen te doen voor ze je helpen met het eekhoornbrood. Omdat ze zo dik zijn, willen ze hun noten graag omwisselen voor een gezonde koboldensalade. In de rugzak zitten nu hazelnoten, die de speler naar Tomte moet brengen in ruil voor een gezond slaatje.



- 213) In de rugzak van de speler zitten nu noten. En er is een nieuw icoon verschenen boven Micky en Kwicki.



- 214) Neem de taxi naar de Elfenhoogte/Koboldenkolonie. Ga de Koboldenkolonie binnen en bezoek Tomte in de bijenkorf van de Luie Bijen om de salade te vragen.



- 215) Klik op het icoon van de hazelnoten dat boven Tomte zweeft. Tomte vraagt wat de speler wat hij komt doen. Vertel over Micky en Kwicki en vraag naar de gezonde salade. Tomte vindt het ook een goed plan, en geeft zonder verder problemen de kom salade in ruil voor de hazelnoten.



- 216) In de rugzak zit nu een kom koboldensalade. Verlaat de bijenkorf en de koboldenkolonie en neem de taxi naar de eekhoorns. Klik op het icoon van de salade en geef het af. In ruil krijg je het recept voor het eekhoornbrood! Nu is de speler eindelijk weer een stapje dichterbij een extra ingrediënt voor het levenselixer!



- 217) Micky en Kwicky stappen nu naar de schommel en schommelen er op los! Met zoveel beweging en een gezond dieet zullen ze snel vermageren! De missie "**HELP MICKY EN KWICKY**" werd nu eindelijk voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 218) Open de rugzak om het **recept voor eekhoornbrood** te lezen. Bakken kan men in Refectorium doen. Er zijn vier ingrediënten nodig, waarvan de speler er al 2 moet zoeken: amandelnootjes en rozijnen. De andere twee (kaas en sla) zitten altijd in het broodjesbakspel.



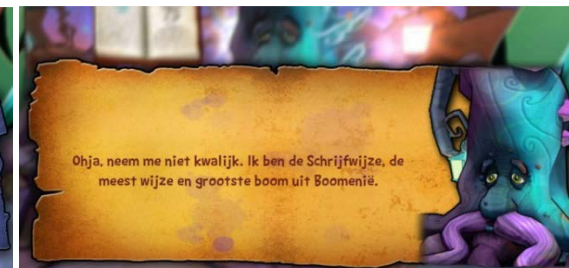
- 219) De speler kan nu kiezen om eerst naar Refectorium te gaan om de ingrediënten te zoeken en het eekhoornbrood te bakken, of hij kan de Weide van Wijsheid verder verkennen, nu Micky en Kwicky de weg niet langer versperren. Onze voorbeeldspeurder zal de scène eerst verder verkennen. Loop door de boog waar Micky en Kwicky eerst zaten op weg naar het nieuwe stuk. Hier staan 4 wijze bomen te filosoferen.



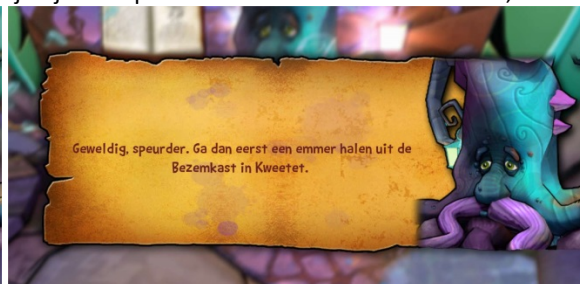
- 220) Loop rond en kijk goed, want er zijn 2 elfjenzusjes te vinden tussen de boomstammen van deze wijze bomen: Zoë en Milly. Klik erop en raap ze op. Onze avatar vond nu al 7 elfjes terug! Nog maar 3 te gaan.



- 221) Als de speler op de wijze bomen klikt, dan klagen ze over de bevers, die vaak aan hun stammen knagen. Oei foei, eerst bij Esmeralda en nu hier. Foei Tarcis en Castor! Ga naar de boom die schrijft met een veer en een witte rand heeft. Klik erop en praat ermee. Hijs telt zichzelf voor als **Schrijfwijze**, de oudste, grootste en meest wijze boom van heel Boomenië.



- 222) Praat verder met de Schrijfwijze over de bevers en vraag ook naar de sofa die in het midden van de bomen staat. Het blijkt de sofa te zijn van Spybond, jouw bomp. Toen hij nog niet vast zat op Planetapië, kwam hij vaak met de bomen filosoferen. Schrijfwijze vraagt de speler om de sofa van Spybond op te poetsen, gezien het jouw bomp is. Om dit te doen, stuurt Schrijfwijze de speler eerst naar de Kweetetschool, om een emmer te zoeken in de bezemkast.



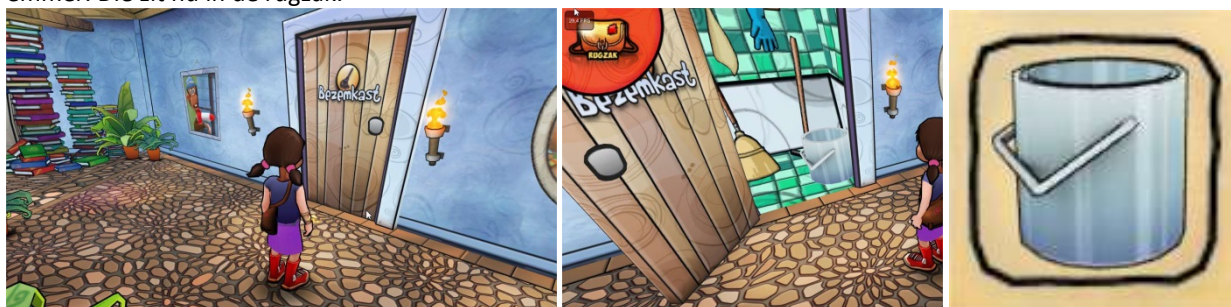
- 223) Er staat nu een emmer icoon aan de wortels van Schrijfwijze. In het avonturenboek is nu ook een nieuwe missie actief "**MAAK DE SOFA VAN SPYBOND PROPER.**"



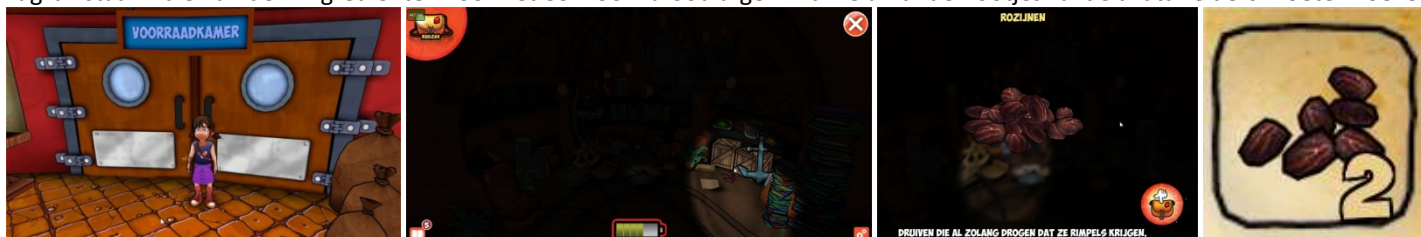
- 224) Merk op dat bij de sofa papieren liggen. Een ervan heeft een wit oplichtende rand. Klik op het papiertje met de maansteen erop getekend. De speler kan die oprapen. Dat is een van de geheime papieren van Spybond. Nog 2 te gaan!



- 225) Keer terug naar de Kweetetschool. Teleporteer naar Initia en dan de deur rechts in beeld nemen is de snelste weg naar de bezemkast. Open de deur en klik op de emmer. Die zit nu in de rugzak.



- 226) Loop even door naar Refectorium, want nu de speler terug op de school is, kan hij ook op zoek naar de laatste 2 ingrediënten om het eekhoornbrood te bakken voor het levenselixir. Hap Hamster is druk bezig en heeft geen tijd voor de speurder, de speler kan hem dus niet vragen waar de amandelnootjes en rozijnen zijn. Kijk even in de voorraadkamer (zorg dat de zaklamp is opgeladen!): er zijn geen amandelnootjes te vinden, maar wel rozijnen. Raap ze op. Op het recept in de rugzak staan nu 3 van de 4 ingrediënten voor het eekhoornbrood afgevinkt. De amandelnootjes zal de avatar elders moeten zoeken.



- 227) Keer met de paarse knop op de telepolser terug naar de laatst gebruikte taxi (Weide van Wijsheid), om de emmer af te geven bij Schrijfwijze. Doe dat door het ondertussen gekende mechanisme door op het emmer icoon te klikken. Schrijfwijze zegt dat de speler ook winterzeep nodig hebt, die te vinden is bij Esmeralda. Het icoon is nu veranderd in een winterzeep icoon.



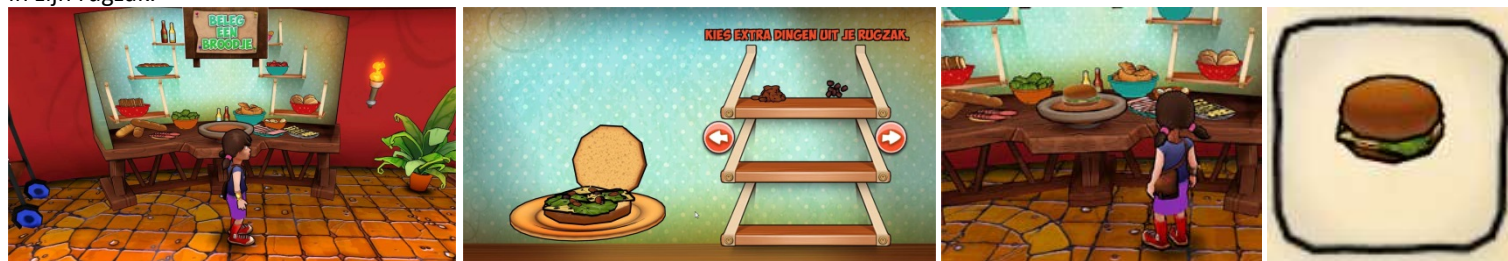
- 228) Keer terug naar Esmeralda om de zeep te kopen. Ga te voet of gebruik de taxi om dat sneller te doen. Let op, zoals gewoonlijk kosten voorwerpen bij Esmeralda kwetons en moet jouw kind dus mogelijks eerst oefenen.



- 229) Merk op dat Esmeralda ook amandelnoten verkoopt, die de speler volgens het recept nodig hebt om later het eekhoornbrood te kunnen bakken. Koop dus ook de noten. De speler kan zoveel noten kopen als hij wenst, maar normaal heeft de speler genoeg met 1 stapeltje om het eekhoornbrood te kunnen bakken. In de rugzak staan nu alle ingrediënten afgevinkt op het recept.



- 230) De speler kan nu kiezen: ofwel het brood bakken, ofwel naar Schrijfwijze terugkeren met de Winterzeep. Onze speler zal eerst bakken. Keer terug naar Refectorium. Klik op het bordje "bak een brood" en volg de stappen. Zorg dat alle gevraagde ingrediënten van het recept erop liggen. Klik op klaar en dan op JA om het bakken te vervolledigen. Vergeet niet om op het broodje te klikken. Nu zit het in de rugzak. Joepie! Alweer een ingrediënt klaar voor het levenselixir. Jouw speler kan kiezen om het al direct in de pruttelpot te gaan stoppen, onze voorbeeldspeurder zal wachten tot hij alle ingrediënten heeft verzameld in zijn rugzak.



- 231) Onze avatar keert nu terug naar de Schrijfwijze in de Weide van Wijsheid. Geef de Winterzeep af via het icoon bij Schrijfwijze. Hij vraagt de speler om ook water te halen, want poetsen lukt niet zonder water!



- 232) In de Weide van Wijsheid aan de schommel van de eekhoorns staat een waterpomp. Ga er naar toe om de emmer te vullen. Gebruik hiervoor het gekende mechanisme: klik op het icoon, de rugzak opent, selecteer de emmer. Er zit nu in de rugzak een volle emmer en winterzeep.



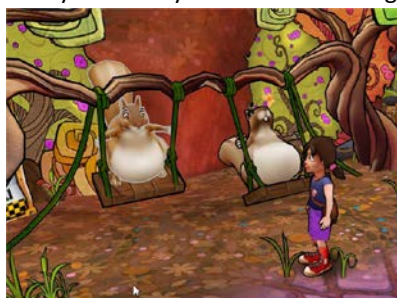
- 233) Keer terug naar Schrijfwijze en geef de volle emmer af via het icoon. Schrijfwijze bedankt de speler en stelt voor dat de eekhoorns helpen met hun grote staart om de sofa op te blinken. Gezien ze veel willen bewegen om af te vallen is dat een perfect plan! De emmer en de zeep staan nu voor de sofa van Spybond.



234) De emmer en de zeep staan nu voor de sofa van Spybond.



235) Keer terug naar de schommelde eekhoorns om hen te vragen of ze de sofa willen helpen poetsen. Micky en Kwickly willen dat heel erg graag doen voor de speler en vertrekken richting Schrijfwijze.



- 236) Ondertussen kan de speler naar maanstenen zoeken met de Lunaloep die in de rugzak zit. De speler kreeg al 2/6 maanstenen na de animatiefilm van Act2 naar Act3. De andere 4 moest de speurder zelf zoeken. In Boomenië vond de speler normaalgezien geen stenen in Cúron, geen in Niemandsland van Nachtmerries, geen op het pad van Pracht en Praal... Er liggen wel twee maanstenen verstopt in de Weide van Wijsheid ... Zet dus snel de Lunaloep op en zoek goed in de buurt van de bomen. TIP: er ligt een maansteen bij Snip Verkouden en er ligt er ook een bij de wijze bomen.



- 237) In de rugzak zitten nu in totaal 4 maanstenen. De speler kan die al gaan afgeven in de droommachine, of net zoals onze voorbeeldspeurder nog even wachten tot ze alle 6 zijn gevonden.



- 238) Ondertussen zijn de eekhoorns tot bij de sofa van Spybond geraakt en hebben ze goed kunnen poetsen. Klik op Micky om ermee te praten. Micky is klaar met poetsen en gaat er weer vandoor, verder schommelen met Kwickly.



- 239) De missie “**MAAK DE SOFA PROPER**” is nu voltooid in het avonturenboek.



- 240) Praat nog eens tegen Schrijfwijze. Hij is blij met de blinkende sofa. Net als speler wil vertrekken om zijn speurtocht naar ingrediënten voor het levenselixer verder te zetten, vraagt de Schrijfwijze nog een ogenblikje.



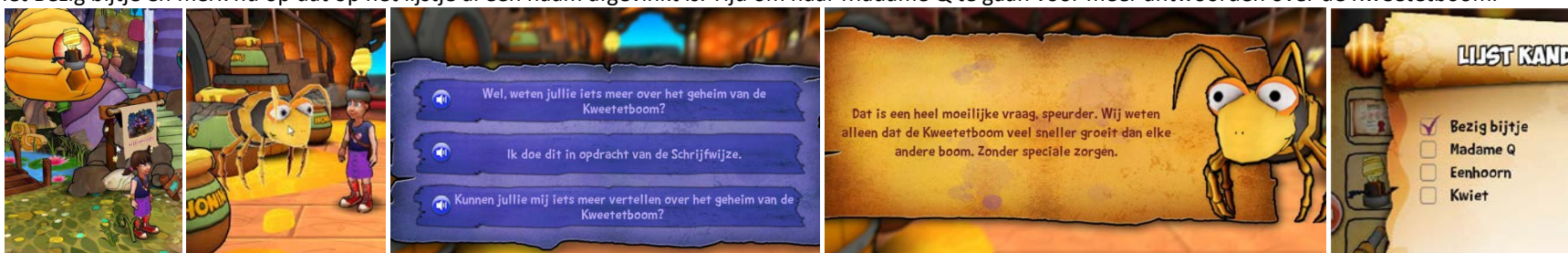
- 241) Hij is bezig een boek aan het schrijven over “Het geheim van de Kweetetboom” en roept de hulp van de speler in om enkele Boomeniërs te interviewen. De speler krijgt een lijst mee met 4 namen erop, met wie hij een gesprekje moet voeren om het geheim te helpen ontdekken. Beloof dat je wil helpen en ga op weg. Schrijfwijze vraagt wel om zeker terug te keren met de antwoorden!



- 242) De missies “**ONTCIJFER HET GEHEIM**” is nu actief. Er zit nu ook een nieuwe lijst in de rugzak met daarop 4 namen van personages die de speler moet bezoeken van Schrijfwijze, om hen meer te vragen over de Kweetetboom en een geheim. De speler moet op zoek naar een **Bezig bijtje**, naar **Madame Q**, naar de **eenhoorn**, naar de **Kwiet**. De speler kent drie van hen al van vroeger in het verhaal. De Kwiet is iemand die de speler nog nooit heeft ontmoet. Wat een gekke naam...



- 243) Loop het lijstje af. Ga dus eerst langs bij het Bezig bijtje en stel wat vragen. Het Bezig bijtje kan de speler enkel vertellen dat de Kweetetboom veel sneller groeit dan andere bomen, zonder speciale zorgen. En ook dat Madame Q er vaak rondhangt. Wat vreemd, er precies toch echt iets aan de hand met die Kweetetboom. Bedank het Bezig bijtje en merk nu op dat op het lijstje al één naam afgevinkt is. Tijd om naar Madame Q te gaan voor meer antwoorden over de Kweetetboom.



- 244) Ga nu langs bij Madame Q en stel haar ook wat vragen. Teleporteer naar de school en kijk op de telepolser waar Madame Q is. Ze is in haar bureau. Loop erheen en praat met haar. Madame Q wil de speler helemaal niets vertellen over het geheim.



- 245) Zoek vervolgens de eenhoorn op en stel hem ook wat vragen. Wel handig dat die eenhoorn nu voor iedereen zichtbaar is en we die regenboogbril niet op moeten hebben ... Maar ook de eenhoorn weet de speler niet veel te vertellen over de Kweetetboom. Enkel dat hij nooit zijn bladeren verliest en veel sneller groeit.



- 246) Hmm, en die Kwiet, die zijn we nog niet tegengekomen.
We hebben alle stukken wereld doorlopen, maar de Kwiet nergens gevonden.
We zullen hem dus wellicht pas vinden in Act4 of verder?
Zou het kunnen dat hij zich achter deze versperring verstoppt?



- 247) **Op dit ogenblik zijn alle missies geactiveerd in het boek van Act1 tem Act3.**

Er lopen in totaal nog 6 actieve missies die de speler moet afwerken. Sommigen kunnen op dit ogenblik nog niet afgewerkt, andere mogelijks wel.
We sommen ze even allemaal op om een overzicht te krijgen wat de speler nog kan/moet doen:

- ELIXER:** de speurder vond er al 5/7 ingrediënten: de zilversnippers, de magenta paddenstoel, de vergeet-me-nooitjes, de klavertjes vier en het eekhoornbrood.
- ELFENZUSJES TERUGBRENGEN NAAR MELIA:** de speurder vond al 7/10 zusjes terug. We vonden nergens meer nieuwe zusjes. Die zullen pas in Act4+5 kunnen gevonden worden, nog even geduld. Hopelijk krijgen we in ruil wat elfenstof voor het levenselixer.

- c. **MAANSTENEN OM DE DROOMMACHINE TE HERSTELLEN**: de avatar vond al 4/6 maanstenen. De andere twee vinden we pas later in het verhaal.
- d. **INTERVIEW OVER DE KWEETETBOOM**: de speler moest van Schrijfwijze aan 4 Boomeniërs vragen te stellen voor het boek van Schrijfwijze: een Bezig bijtje, Madame Q, de eenhoorn. Alleen hebben we de Kwiet (wie is dat toch?) nergens gevonden. Die vinden we wellicht pas in Act 4 of 5.
- e. **GEHEIME PAPIEREN SPYBOND**: de avatar vond al 1 papier in de Weide van Wijsheid, maar zocht nog niet op andere plaatsen, hij kan de 2 andere papieren zeker nog zeker vinden. Onze speurder keek nog niet overal. Die papieren moeten we ook nog zoeken/vinden.
- f. **HELP DE NACHTMERRIES**: Die wilden graag wat Appelmelk, maar de boskoeien vroegen geduld omdat de melk op was, misschien kunnen we daar nog eens kijken (= **TIJDSLOT** Act 4).

248) Er zijn slechts twee missies die de speler nog verder kan onderzoeken.

Laat de speler dus eerst nog eens goed zoeken in Boomenië naar de twee resterende geheime papieren.

- a. De eerste vonden we al aan de blinkende sofa van Spybond.
- b. In de Geluksgrot ligt het derde en laatste geheime papier. Klik erop en raap ze op.
- c. Op het Pad van Pracht en Praal ligt er een aan de voeten van Napea. Klik erop en raap ze op.



249) Er zitten nu in de rugzak drie geheime papieren.

De missie "**VIND DE GEHEIME PAPIEREN VAN SPYBOND**" is nu voltooid in het avonturenboek.



250) Loop, nu de avatar toch op het Pad van Pracht en Praal is, nog eens naar Gala en Roho de boskoeien om nog eens Appelmelk te vragen.

- a. **INDIEN TIJDSLOT NOG ACTIEF:** De Appelmelk is nog altijd niet in voorraad, maar de boskoeien zeggen dat de speler wel al een tube kan kopen om de Appelmelk in op te bergen later.



Koop dus zeker bij Esmeralda een tube en zorg dat die al in de rugzak zit voor wanneer het tijdslot weggaat. Meer info over tijdslotjes en het nut ervan lees je als ouder of leerkracht vooraan in deze gids.



- 251) **TIJDSLOT IS WEL AL VOORBIJ:** Indien de speler bij de boskoeien komt op een ogenblik dat het tijdslot al opgeheven is, dan zullen de boskoeien Gala en Roho wel Appelmelk willen geven als de speler de tube op zak heeft. Heeft de speler die nog niet, dan zal die ook gekocht moeten worden bij Esmeralda.



- 252) Er start nu een animatie, Oculientje is weer aan het woord ... Maar oei, Speurneus is verdwenen? Help!



- 253) Wanneer de avatar nu de nachtmerries bezoekt, is alles peis en vree. Ze hebben af en toe nog wel eens last van nachtmerries, maar dat is zeer normaal. De Appelmelk heeft wonderen verricht. De missies "**HELP DE NACHTMERRIES**" is nu voltooid in het avonturenboek.



- 254) Merk op dat wanneer de animatie afgelopen is, de poort aan de geheimzinnige gouden toren plots open staat. Loop naar binnen om te verkennen.



- 255) Binnen in de toren ziet de speler een soort machinekamer, met een vreemde robot vogel ...
Op de klokken staan drie namen: Aarde, Luna en Planetapië en op een van de monitors zie je het bureau van Madame Q?
Aha! Hier komt de speler vast meer te weten van al die geheimen...



- 256) Klik op de vreemde vogel. Hij lijkt een beetje op Snorduif (wie Dierië uitspeelde zal zich de zingende Snorduif uit het verlaten apenpaleis vast nog wel herinneren!)
De vreemde vogel stelt zich voor als Kwiet. Kwiet? Stond die niet op het lijstje van Schrijfwijze om te interviewen over het geheim van de Kweetetboom? Ja natuurlijk! Eindelijk!



- 257) Kwiet wil niets verklappen over het geheim. Jammer. Maar in de rugzak van de avatar is de lijst met kandidaten voor het interview nu wel volledig afgevinkt. Tijd om terug te keren naar Schrijfwijze en hem te vertellen wat je te weten kwam.



- 258) Verlaat de toren van de Kwiet en neem de taxi naar de Weide van Wijsheid om Schrijfwijze te bezoeken. Vertel hem dat je niet veel te weten bent gekomen. Schrijfwijze begrijpt dat niemand echt veel meer wilde vertellen, maar bedankt je toch voor alle moeite die je hebt gedaan.



- 259) De missie "**ONTGIFTER HET GEHEIM**" is nu voltooid in het avonturenboek. Alle missies uit Act3 zijn nu af.



8. ACT 4: SOS SPEURNEUS

- 260) Tijd om de nieuwe missies te ontdekken, want de drie openstaande missies kan de avatar op dit ogenblik nog niet voltooien (elfjes, levenselixer en maanstenen).
- 261) Keer terug naar de Kweetetschool om Madame Q of Kosmon te zoeken. Als Oculientje gelijk had en Speurneus echt verdwenen is, dan kunnen zij de avatar vast wat meer vertellen! Teleporteer, gebruik een taxi of wandel.
Open de telepolser en merk op dat Madame Q en Kosmon in het bureau van Kosmon zijn.



- 262) Ga naar het bureau en praat tegen Kosmon. Speurneus is weggelopen en niemand weet waarheen of waarom. Maar omdat hij nog altijd erg ziek is, kan hij iedereen besmetten. Hij moet zo snel mogelijk teruggebracht worden. Beloof om te helpen.



- 263) De missie "**VIND SPEURNEUS EN BRENG HEM TERUG**" is nu actief in het avonturenboek.



264) Doorzoek de school en merk op dat je Speurneus niet zal vinden (de telepolser toont zijn pin niet meer).
Keer dus terug naar Boomenië om Speurneus te zoeken.

265) Merk op dat wanneer je terug in Boomenië komt er op de telepolser 3 nieuwe vraagtekens staan: een in de buurt van Esmeralda, een bij de droommachine (Napea?) en een in de Weide van Wijsheid. Tijd dus om daar eens op bezoek te gaan en nieuwe missies te krijgen.



266) Als de speurder zijn telepolser dichtklikt, merkt hij direct op dat het water van de rivier niet meer stroomt. Alles is opgedroogd, ook bij de waterval... Hoe raar! Wat zou er aan de hand zijn?



267) Onze avatar gaat op zoek naar het vraagteken in de buurt van de ingang van de Kweetetschool naar Boomenië. Er is niemand. Ga dus naar de winkel van Esmeralda, klik op haar winkel, daarna op Esmeralda zelf. Ze blinkt en wil de speler dus iets vertellen.



- 268) Esmeralda is blij je te zien, want er is zopas iets geeks gebeurd. Ze is haar oorring kwijt, een erfstuk van haar moeder. Esmeralda heeft een vermoeden dat de bevers Tarcis en Castor er voor iets tussenzitten. Beloof haar te helpen en de bevers een bezoek te brengen.



- 269) In het avonturenboek is nu een nieuwe missie actief **“VIND DE OORRING TERUG”**. Boven Esmeralda is een icoon verschenen met een oorring.



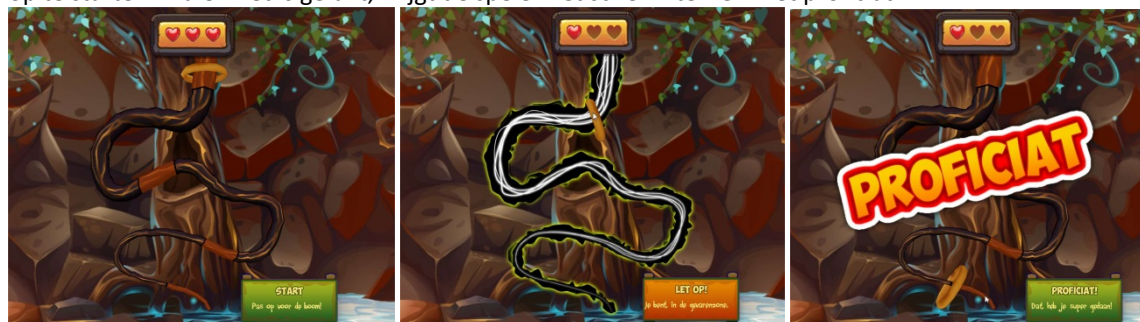
- 270) Bezoek Tarcis en Castor bij de geluksgrout om te vragen naar de oorring van Esmeralda. Tarcis geeft toe dat hij met de oorring speelde en die nu is vastgeraakt in een tak. De speler wordt een beetje boos op de bevers en zegt hen dat ze de volgende keer wel moeten vragen aan Esmeralda of ze met haar spullen mogen spelen. De bevers verontschuldigen zich en beloven voortaan flink te zijn.



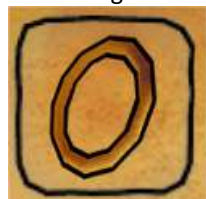
- 271) De bevers vertellen aan de avatar dat hij/zij de ooring zelf uit ed boom kan halen, zolang de speler maar geen tak raakt. Het mini-game “**DE ONVINDBARE OORRING**” start op. Klik op de instructies om te zien wat je moet doen. Klik op spelen om de ooring terug te winnen.



- 272) De speler heeft 3 pogingen om de ring veilig van de tak te halen. Indien het mislukt moet de speler nogmaals tegen tarcis en castor praten om de mini-game terug op te starten. Indien het is gelukt, krijgt de speler het scherm te zien met proficiat.



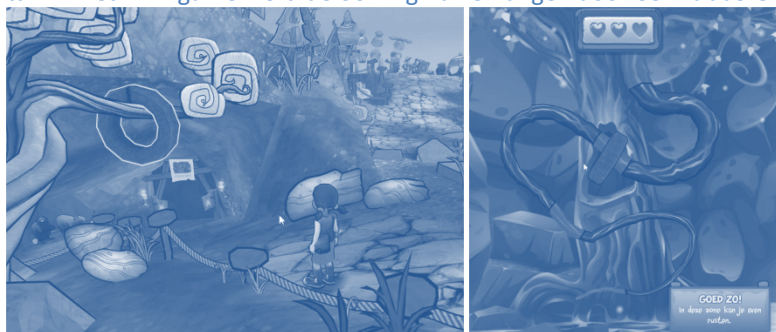
- 273) De ooring zit nu in de rugzak van de speler.



- 274) Keer terug naar Esmeralda om de ooring terug te geven. Gebruik hiervoor het gekende mechanisme (use icon – rugzak – afgeven). De missie “**VIND DE OORRING TERUG**” is nu voltooid. Esmeralda is erg blij en wenst je veel succes in je verdere speurtocht.



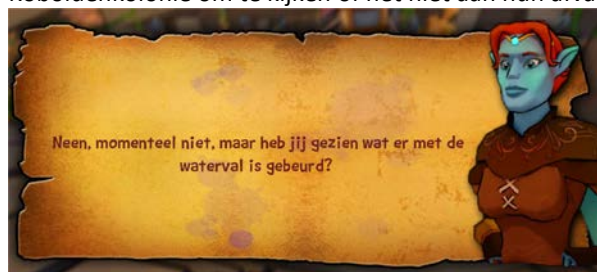
- 275) OPTIONEEL: Merk op dat je het spel de onvindbare ooring nog opnieuw kan spelen. In de boom bij Tarcis en Castor hangt vanaf nu een rubberen autoband rond de tak. In het mini-game werd de ooring nu vervangen door een rubberen autoband.



- 276) Op zoek naar het tweede vraagteken op de kaart vinden we Napea bij de droommachine. Klik op haar om te praten. Vraag of ze nog een ingrediënt heeft voor het elixer.



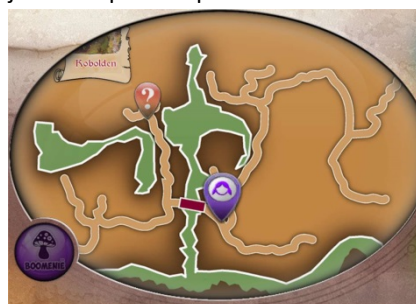
- 277) Napea heeft geen ingrediënt meer voor je, maar vraagt of je al hebt gemerkt dat het water van de waterval niet meer stroomt. Ze stuurt je op pas naar Tomte in de Koboldenkolonie om te kijken of het niet aan hun afval ligt. Beloof Napea dat je dit voor haar zal doen.



- 278) De missie "**LAAT DE WATERVAL OPNIEUW STROMEN**" is nu actief in het avonturenboek.



- 279) Ga naar de Koboldenkolonie en bezoek Tomte. Gebruik de miniscoop om kleiner te worden en binnen te geraken. Merk op dat er een vraagteken bij Tomte staat als je de telepolser opent in de Koboldenkolonie. Hij staat ditmaal voor de bijenkorf van de Luie Bijen. Klik op hem om te praten en vraag naar de waterval.



- 280) Tomte zegt dat de kobolden te veel afval hebben en dat het water daarom niet meer stroomt. Vraag wat je kan doen.



- 281) Tomte zegt dat je afvalzakken moet kopen bij Esmeralda en dat je het afval goed moet sorteren.



- 282) Er is een nieuwe missie in het avonturenboek actief geworden: **"RUIM HET AFVAL OP"**.



- 283) Verlaat de Koboldenkolonie en ga naar Esmeralda's winkel (dit kan later ook nog als de speler nog niet genoeg kwetons heeft). Klik op de winkel en merk op dat er twee soorten vuilniszakken te koop zijn: blauwe pmd zakken en bruine zakken voor restafval. Merk op dat deze voorwerpen zoals steeds erg veel kwetons kosten en jouw speurder eerst moet oefenen voor hij/zij dit kan kopen.



- 284) Eens gekocht zitten in de rugzak van de speler 2 soorten vuilniszakken.



- 285) Keer terug naar de waterval. Merk op dat al het afval nu wit oplicht. Klik op het afval en stop het in de rugzak tot niets meer overblijft.



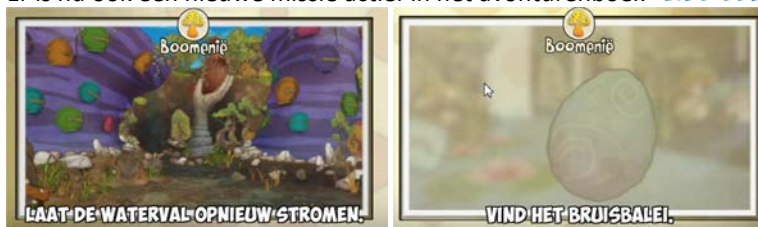
- 286) Merk op dat het water terug begint te stromen als het laatste afval is opgeraapt. Maar het water ziet bruin en troebel!



- 287) Korbin de kikker geeft je de opdracht om daar iets aan te doen. Volgens hem weten de struisvogels raad en kunnen ze dit oplossen met een bruisbalei. Als de avatar vraagt wat een bruisbalei precies is, zegt Korbin dat je daarvoor bij de struisvogels zelf moet zijn.



- 288) De missie "**LAAT DE WATERVAL OPNIEUW STROMEN**" is nu voltooid. Er is nu ook een nieuwe missie actief in het avonturenboek "**VIND EEN BRUISBALEI**".



- 289) In de rugzak van de speler zit nu natuurlijk veel afval. Sleep het juiste soort afval naar de juiste zak. Bananenschillen en ander restafval hoort in de bruine zak. Kartonnen brikjes, lege flessen en blikjes horen in de pmd-zak. Heb je nog geen vuilniszakken gekocht, dan doe je dat nu best wel, anders zit je rugzak helemaal vol afval en dat is niet zo handig. Merk op tijdens het opruimen dat je alweer meer dan 1 afvalzak nodig zal hebben. Koop er dus 1 blauwe of 1 bruine zak bij indien nodig (kijk eerst van wat je nog afval over hebt).



- 290) Eens al het afval opgeruimd is, moeten de volle en halflege zakken nog weggegooid worden in de containers die in Boomenië staan. Pas dan is de missie **“RUIM HET AFVAL OP”** voltooid in het avonturenboek van de speler. De containers staan in Cúron. Gebruik de iconen om al je volle en halfvolle zakken af te geven.



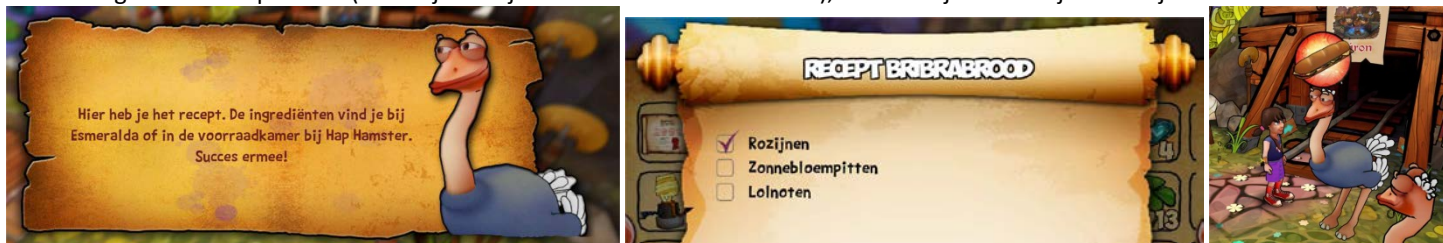
- 291) De missie **“RUIM HET AFVAL OP”** is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 292) Onze speler kan nu ofwel eerst op zoek gaan naar struisvogels voor meer info over het bruisbalei, ofwel doorgaan naar de Weide van Wijsheid om te zien wat die extra missie nog is die de bomen hebben. We kiezen ervoor om eerst de openstaande missie af te werken en met de struisvogels te praten. De struisvogels staan aan de waterval, vlak voor de doorgang naar Cúron. Wanneer de avatar hen vraagt naar een bruisbalei, zeggen ze dat ze daarvoor eerst bribrabrood nodig hebben.



- 293) Ze geven de speler een recept mee met daarop 3 ingrediënten die te vinden zijn bij Hap in de voorraadkamer van Refectorium en bij Esmeralda: **rozijnen, lolnoten en zonnebloempitten**. Er verschijnt een nieuw icoon boven de struisvogels met daarop een afbeelding van een belegd bribrabrood. Indien een van de ingrediënten al in de rugzak van de speler zit (bv restjes rozijnen van het eekhoornbrood), kan het zijn dat de lijst al vinkjes bevat.



- 294) Ga dan naar Esmeralda en koop de zonnebloempitten en lolnoten.
 Let op 1: zoals steeds kosten deze voorwerpen kwetons en zal de speler mogelijks eerst moeten oefenen en taken maken voor dit gekocht kan worden.
 Let op 2: verwar de lolnoten niet met de amandelnoten!



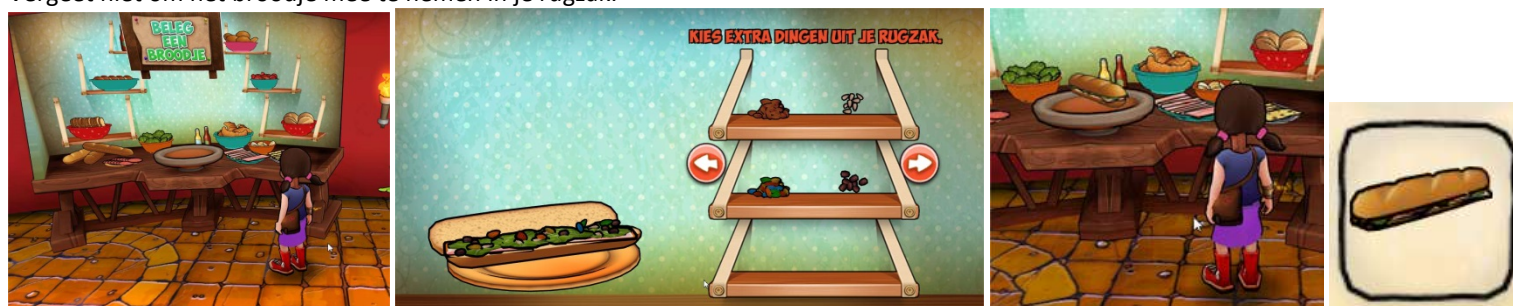
- 295) Ga nu naar Refectorium en bezoek de voorraadkamer om rozijnen te halen. Zorg dat de batterijen van je zaklamp voldoende opgeladen zijn bij Monocle of aan een van zijn oplaadpunten bij Madame Q of in Repetitia, anders zal jouw speler niets kunnen zien. Deze stap kan je overslaan als er nog rozijnen in je rugzak zitten!



- 296) In de rugzak zitten nu alle ingrediënten van het recept. Op het recept is alles nu afgevinkt. De speler kan nu een bribrabrood bakken.



- 297) De speler is al in Refectorium aanwezig, ga naar het boordbakspel en klik erop. Volg alle stappen volg zeker het recept. Vergeet niet om het broodje mee te nemen in je rugzak.



- 298) Keer terug naar de struisvogels en geef het bribrabrood dat je bakte af via het icoon. Indien de speler meer dan 1 brood in de rugzak heeft zitten, moet de speler goed opletten dat hij het juiste brood afgeeft, want ze zullen allemaal trillen in de rugzak.



- 299) De struisvogels vertellen de speler dat ze nu even het bruisbalei moeten uitbroeden, maar dat dit niet zo heel erg lang duurt.

TIJDSLOT WAARSCHUWING: zo lang het tijdslot van Act4 actief is, zal de struisvogel nog geen bruisbalei leggen. De speler kan wel alle andere missies van dit hoofdstuk eerst ontdekken en afwerken.



- 300) Terwijl we wachten tot de struisvogels het bruisbalei klaar hebben, gaat de avatar verder op zoek naar avontuur. We moeten nog elfenzusjes en maanstenen zoeken, nog ingrediënten voor het elixer, Speurneus is verdwenen en in de Weide van Wijsheid staat nog een vraagteken op de kaart. We beginnen daar. Bezoek Schrijfwijze, hij heeft iets te vertellen.



- 301) Schrijfwijze vertelt de speler dat de bevers voor problemen blijven zorgen: ze knagen maar verder aan de stammen van de wijze oude bomen. Schrijfwijze vraagt de speler om te helpen door een knaagpaal te maken. Dat is een beetje zoals een krabpaal voor katten, dan knagen ze aan de paal in plaats van aan de stammen van Blato, Aristameles en Aristotak.



- 302) Schrijfwijze geeft een afbeelding (blauwdruk) mee van een tak die precies goed zou zijn. Eens je die hebt gevonden, zal Schrijfwijze de volgende stap uitleggen.



- 303) De speler kreeg nu een nieuwe misse "**MAAK EEN KNAAGPAAL**". Bij Schrijfwijze is nu een icoon zichtbaar.



- 304) Overal in Boomenië liggen losse takken. Door deze missie te activeren kan de speler ze plots allemaal oprapen. Doorzoek dus goed alle plaatsen en raap de takken allemaal op.



- 305) Vergelijk ze daarna goed in de rugzak met de afbeelding op de blauwdruk. Welke is precies dezelfde? Juist, de tak die de avatar vond in het Niemandslan van Nachtmerries is de perfecte tak die Schrijfwijze nodig heeft voor de knaagpaal. Keer terug naar Schrijfwijze en geef de tak af door het gekende mechanisme met het icoon en de rugzak. Merk op dat alle takken trillen. Kies dus de juiste tak!



- 306) Als de speler de juiste tak afgeeft, dan zal Schrijfwijze de volgende stap uitleggen. Hij wil dat je Vanjewelste cement koopt bij Esmeralda en een ton zoekt die verstopt ligt in Boomenië. Door die te combineren in de rugzak zal je een stevig onderstel krijgen waar je de tak in kan stoppen.



- 307) Onze speurder heeft in de zoektocht naar vanalles en nog wat een ton zien liggen in het Niemandsland van Nachtmerries. Ga daarheen en raap de ton op. In de rugzak zit nu een ton.



- 308) Ga nu naar de winkel van Esmeralda om het Vanjewelstecement te kopen. Net zoals steeds is dit een voorwerp die behoorlijk wat kwetons kost. Jouw speurder zal dus misschien eerst wat taken en oefeningen moeten maken voor hij verder kan spelen.



- 309) In de rugzak zit nu alles wat de speler nodig heeft om de knaagpaal te maken. Open de rugzak en sleep het Vanjewelstecement en de ton op elkaar. Je krijgt nu een stevig onderstel: een ton gevuld met cement.



- 310) Tijd om de knaagpaal af te werken. Laat de rugzak open staan en sleep nu ook de juiste tak in het onderstel.



- 311) Keer nu terug naar de Weide van Wijsheid en geef de afgewerkte knaagpaal af aan Schrijfwijze. Hij vertelt aan de speler dat het heel erg leuk zou zijn als dit cadeau voor de bevers ook netjes ingepakt zou zijn in cadeaupapier. Hij stuurt je naar de Schildersezel en daarna naar de bevers.



- 312) De missie "**PAK DE KNAAGPAAL IN**" is nu actief in het avonturenboek van de speler.



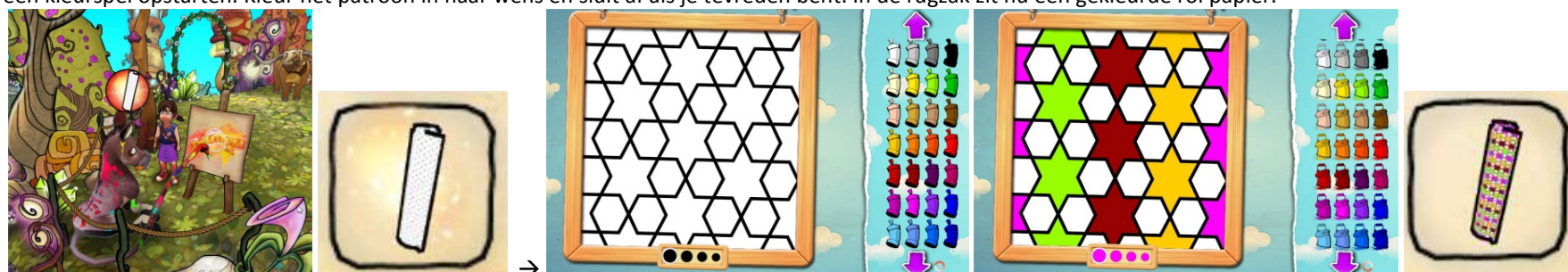
- 313) De speler bezoekt nu best de Schildersezel. Die staat in Boomenië bij de boskoeien ergens op het Pad van Pracht en Praal. Praat met de ezel en vraag of je iets kan inkleuren. De Schildersezel zal antwoorden dat dit kan als je papier hebt in je rugzak. Papier om in te kleuren kan je kopen bij Esmeralda.



- 314) Indien jouw avatar al papier heeft gekocht kan hij direct al geschenkpapier inkleuren. Indien niet, zoals onze voorbeeldspeurder, dan moeten we nog even langs Esmeralda haar winkel lopen. Let op: papier kost kwetons, dus jouw speler zal mogelijks eerst moeten oefenen/taken maken om verder te kunnen in het spel.



- 315) Keer nu terug naar de Schildersezels aan het Pad van Pracht en Praal. Klik op het icoon met papier. De rugzak opent en selecteer het cadeaupapier dat je kocht. Er zal een kleurspel opstarten. Kleur het patroon in naar wens en sluit af als je tevreden bent. In de rugzak zit nu een gekleurde rol papier.



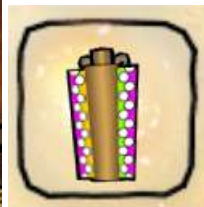
- 316) Open nu de rugzak. Sleep het cadeaupapier op de knaagpaal om het in te pakken als geschenkje voor Tarcis en castor, de bevers. In de rugzak zit nu een cadeau: de ingepakte knaagpaal.



- 317) De missie **"PAK DE KNAAGPAAL IN"** is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 318) Ga nu snel naar de ingang van de Geluksgrot in Cúron om Tarcis en Castor op te zoeken. Gebruik het icoon boven hun hoofd om het cadeau af te geven. De bevers zijn heel blij met het mooie cadeau en beloven niet meer aan de stammen van de bomen te knagen. Maar ze vragen wel nog 1 ding: of je de knaagpaal een beetje water kan geven.



- 319) De knaagpaal staat nu tussen de ingang naar de grot en de versperde ingang naar het slot van Spybond. Er staat een icoon boven van een volle gieter.



- 320) Indien er nog geen gieter in de rugzak van jouw speler zit, dan zal je die eerst moeten kopen bij Esmeralda. Let op: voorwerpen bij Esmeralda zijn erg duur, mogelijks moet jouw kind dus eerst heel wat oefeningen maken voor het verder kan spelen.



- 321) Keer met de gieter op zak terug en ga op zoek naar de dichtstbijzijnde pomp. Klik op het icoon met de gieter boven de pomp en de gieter zal gevuld worden met water.



- 322) Ga nu terug met de volle gieter naar de knaagpaal. De bever zit al aardig te knagen aan de knaagpaal. Klik op het icoon van de gieter om de knaagpaal water te geven. De bever is nu heel erg tevreden! De missie “**MAAK EEN KNAAGPAAL**” is nu eindelijk geslaagd in het avonturenboek van de speler.



323) Onze avatar heeft nu nog 5 openstaande missies over alle Acts heen, en nog 3 te ontdekken missies in Act 4

- a. **LEVENSELIXER**: nog niet alle ingrediënten zijn gevonden
- b. **ELFJES**: nog niet alle zusjes zijn gevonden, dus we krijgen nog geen elfenstof
- c. **MAANSTENEN**: hier hebben we er ook nog 2 te kort voor we de droommachine kunnen herstellen
- d. **VIND DE ZIEKE SPEURNEUS**: we zijn nog niemand tegengekomen met meer info
- e. **BRUISBALEI**: de struisvogels zijn nog aan het broeden = **TIJDSLOT WAARSCHUWING!**

324) Op onze telepolser staat momenteel nog 1 vraagteken: ergens ter hoogte van Pad van Pracht en Praal, bij de toren van de Kwiet. Laten we daar eerst verder speuren, wie weet wil Kwiet ons wat vertellen over een van de missies die nog af moeten. Ga naar de toren en klik op Kwiet om ermee te praten.



325) Kwiet heeft een levensbelangrijke missie voor jou. Een van de hendels in het instrumentenpaneel zit vast en hij wil dat je olie gaat halen bij Madame Q. De missie "**OLIE DE HENDELS VOOR KWIET**" is nu actief in het avonturenboek en boven kwiet is een icoon verschenen met een doosje smeerolie erop.



- 326) Teleporteer naar de Kweetetschool en kijk op de telepolser waar Madame Q is. Ze is in het bureau van Kosmon. Ga naar binnen en vraag haar beleefd wat olie voor de Kwiet. Madame Q vraagt de speler wat Kwiet je allemaal vertelde en is blij te horen dat Kwiet al zijn geheimen heeft bewaard. Je krijgt een doosje smeerolie van haar, dat nu in de rugzak zit.



- 327) Gebruik de paarse knop op de telepolser om snel terug te keren naar het laatste taxipunt dat je gebruikte in Boomenië en ga snel terug naar de Kwiettoren. Gebruik het gekende mechanisme om de smeerolie af te geven. Kwiet is heel blij met de olie, nu werkt alles weer naar behoren.



- 328) De missie Kwiet "**OLIE DE HENDELS VOOR KWIENT**" is nu voltooid in het avonturenboek.



- 329) De Kwiet vraagt je nu ook nog iets extra. Hij zou graag ook wat stembandolie van de speler krijgen om zich optimaal voor te bereiden op zijn zangduel tegen Snorduif. Hij wijst je op weg naar de Weide van Wijsheid, naar de oude boom Blato.



- 330) De missie "**HAAL STEMBANDOLIE VOOR KWIENT**" is nu actief en boven Kwiet hangt een nieuw icoon.



- 331) Verlaat de toren van Kwiet en gebruik de taxi om snel naar Blato te reizen. De oude boom staat in de Weide van Wijsheid. Het is de boom die uiterst links in beeld staat. Klik erop en vraag om stembandolie. Blato geeft de olie onmiddellijk.



- 332) In de rugzak van de speler zit nu stembandolie.



- 333) Keer terug naar Kwiet om de olie af te geven. Doe dat door op het icoon te klikken en de stembandolie te sleecteren in de rugzak. Kwiet is erg blij.



- 334) De missie "**HAAL STEMBANDOLIE VOOR KWIET**" is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.



- 335) Nu deze missie voltooid is, is er een nieuw vraagteken verschenen op de kaart van de telepolser. Wacht eens even, dat is een stukje Boomenië waar we tot voor kort niet binnen konden... het Slot van Spybond!



- 336) Keer dus snel terug naar Cúron. Merk op dat het afval dat de weg blokkeerde is nu inderdaad verdwenen. De weg naar het Slot van Spybond is eindelijk vrij! HOERA!



voor:



→ na:



- 337) Ga naar binnen in het Slot van Spybond.



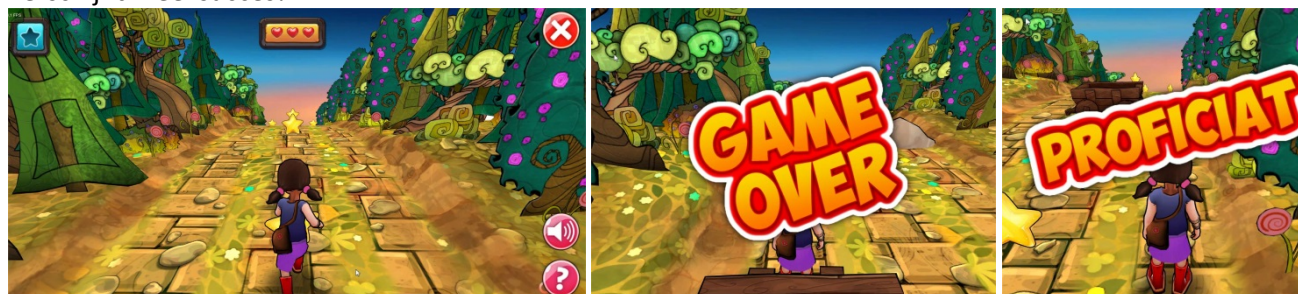
- 338) Merk op dat er een taxipunt is, vergeet niet die te activeren zodat je sneller naar dit gedeelte kan terugkeren. Merk op dat om bij het echte Slot te geraken, je over een draaiende versperring moet geraken. Loop hierover en een mini-game “**DE ONEINDIGE OMWEG**” zal opstarten.



- 339) Om aan de overkant te geraken, moet de speurder dit mini-game winnen door 50 sterren te vangen en de obstakels te vermijden. De speler heeft 3 levens en kan navigeren met de pijltjestoetsen. Springen kan door spatie te duwen. Probeer de ster vol te krijgen.



- 340) Indien het niet lukt, krijg je het game over scherm en kan de speler dit mini-game opnieuw opstarten tot het wel lukt en de boodschap Proficiat verschijnt. Veel succes!



- 341) Nu het de speler is gelukt het mini-game uit te spelen kan hij eindelijk het slot zien. Merk op dat er een taxipunt is. Als jouw avatar niet elke keer het oneindige omweg spel wil spelen om aan het Slot te geraken, activeer dan zeker dit taxipunt, zodat je hier de volgende keer snel kan geraken.



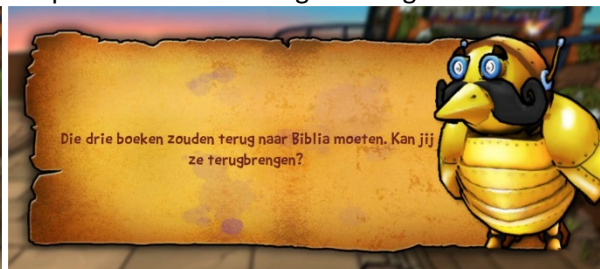
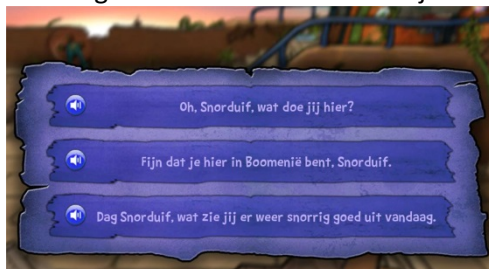
- 342) Loop door om het Slot te verkennen. Ga de trappen op en loop onder de doorgang. Merk op dat Snorduif er zit en iets te vertellen heeft.



- 343) Merk ook op dat er een elfenzusje van Melia in het Slot zit. Helaas zit ze in de toren en kan de avatar er niet bij. De speler zal later moeten terugkomen...



- 344) Klik op Snorduif en praat met hem. Hij is blij je terug te zien in Boomenië (de speler maakte al kennis met Snorduif in Dierë). Hij bereidt zich voor op het zangduel met Kwiet en wil dat je hem helpt om 3 boeken terug te brengen naar Biblia. Zo kan hij ondertussen verder oefenen met zingen.



- 345) In het avonturenboek is nu de laatste missie van Act4 actief geworden: **“BRENG DE VERLOREN BOEKEN TERUG”**. De boeken liggen alle 3 in de toren. Raap ze alle drie op.



- 346) In de rugzak zitten nu de 3 verloren boeken die terugmoeten naar Biblia.



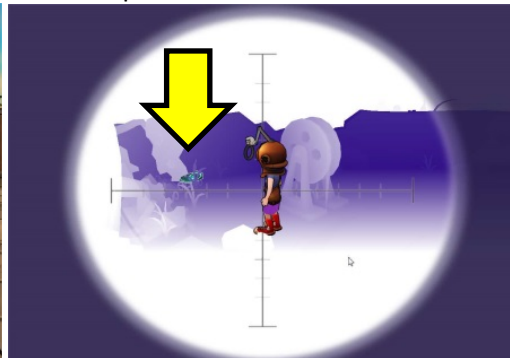
- 347) Zorg dat je de boeken ook zeker eens opent via je rugzak en grondig leest. Er staat inderdaad wel een en ander in die de speurder wijzer kunnen maken ... Over maanstenen, pincodes en reizen door tijd en ruimte...



348) Als hier elfjes zijn, liggen hier misschien ook de laatste 2 maanstenen verstoppt?

Doe dus snel de lunaloep uit je rugzak aan en verken het gebied in en rond het Slot van Spybond op zoek naar maanstenen.

a. De voorlaatste maansteen ligt hier in de toren verstoppt:



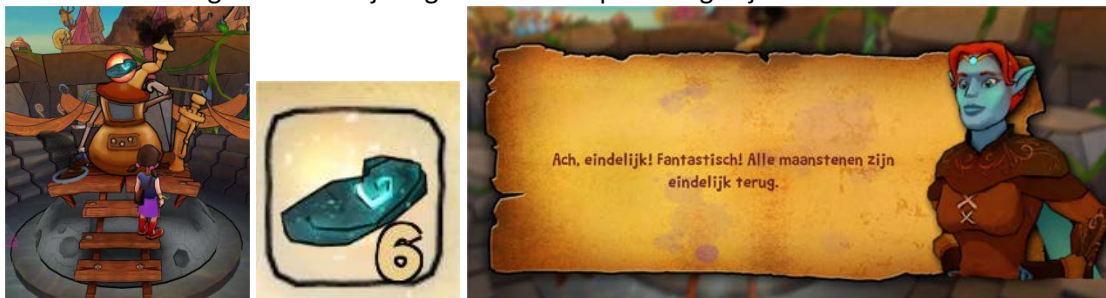
b. En de laatste maansteen ligt aan het begin, bij de eerste taxi in het Slot van Spybond:



349) In de rugzak van de speler zitten nu alle maanstenen. Let op: het kan zijn dat jouw kind al 4 maanstenen in de droommachine stopte, in dat geval zullen er maar 2 meer in zijn rugzak zitten ipv 6.



- 350) De speler kan nu kiezen of hij teleporteert naar de Kweetetschool om in Biblia de drie verloren boeken af te geven, of dat hij eerst langs Napea op bezoek gaat om de maanstenen in de droommachine te stoppen. Onze speler gaat eerst langs Napea, want de droommachine is al lang genoeg kapot. Ga naar Cúron en wandel de trappen van de droommachine naar boven. Klik op het icoon om alle maanstenen af te geven. Doe dit voor elke maansteen tot er geen meer in je rugzak zitten. Napea is erg blij.



- 351) De speler is ook blij, want nu de droommachine weer werkt, zullen eindelijk alle dieren van Dierië terugkeren naar Boomenië.



- 352) De missie "**ZOEK DE VERDWENEN MAANSTENEN**" is nu ook voltooid.



353) Op naar Biblia. Madame Q staat de speler al op te wachten. Klik op het icoon boven Madame Q en geef de boeken af.



354) Als alle boeken afgegeven zijn, vraagt Madame Q de speler waar die boeken vandaan komen? Vertel dat je ze via Snorduif hebt gevonden. Madame Q zal doorvragen of Snorduif nog andere geheime info doorspeelde. De missie "**BRENG DE VERDWENEN BOEKEN TERUG**" is nu afgewerkt.



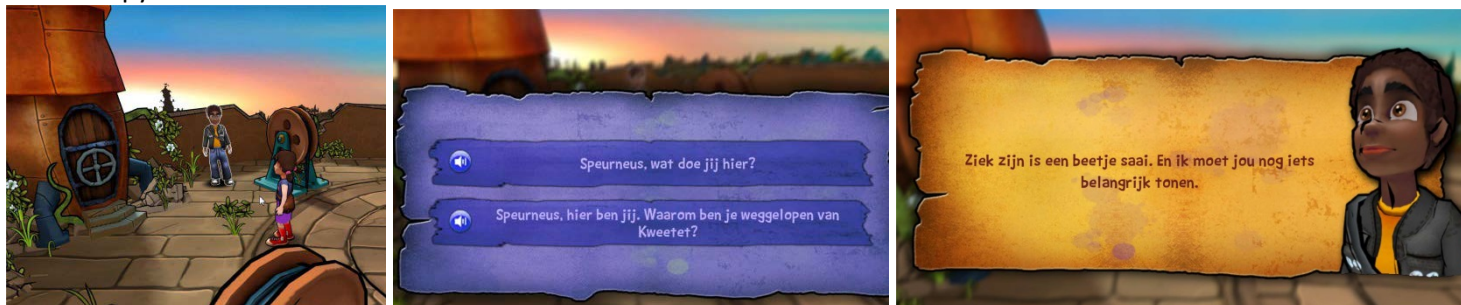
355) Tijd om nog eens te kijken welke missies de speler nog moet afwerken voor we terugkeren naar Snorduif (want die had de avatar gevraagd om terug te komen). Er zijn geen missies meer die de speler nog moet ontsluiten in dit hoofdstuk, en er zijn in totaal nog 4 lopende opdrachten.

- a. **LEVENSELIXER** = nog niet alle ingrediënten beschikbaar om te beginnen brouwen
- b. **ELFENZUSJES** = nog niet alle zusjes zijn gevonden
- c. **BRUISBALEI** = de struisvogels moeten deze nog leggen = **TIJDSLOT WAARSCHUWING**
- d. **SPEURNEUS** is zoek

- 356) Open de telepolser en kijk nog eens goed rond op zoek naar Speurneus. Gevonden! Zijn turkooizen pin staat ergens aan het Slot van Spybond! Eindelijk! En net goed, want Snorduif had gevraagd om ook nog eens terug te keren. Reis met jouw avatar naar het Slot en gebruik een taxi.



- 357) Loop naar het slot de trappen op en praat met SPEurneus. Hij si weggelopen omdat ziek zijn saai is en hij de speler nog iets cools wilde tonen in het Slot van Spybond.



- 358) De speler vraagt door, want zijn nieuwsgierigheid is geprikkeld. Speurneus toont wat hij met zijn PIN-code kan doen in het Slot van Spybond ...



- 359) Spannend, Speurneus loopt naar het torentje. Klik erop om een animatie te starten.



- 360) Het dak van de toren opent en er komt een PIN-code machine uit. Net dezelfde als Speurneus al gebruikte in Dierië om het verlaten apenpaleis te openen. En net zoals de afbeelding in dat geheimzinnige en belangrijke boek van Snorduif en Madame Q. Speurneus tikt zijn code in en er komt een standbeeld uit het Slot tevoorschijn. Wauw, dat is een standbeeld van jouw Bomp, van SPybond! Daarna klapt er nog een trap open.



- 361) Ga even op verkenning en loop de trap op. Er staat een telescoop. Kijk erdoor en merk een vreemd ruimtestation op. Er ligt een bedje in. Hmm... wat zou dat nu weer betekenen? Is dat hoe je reist door ruimte en tijd zoals in dat boek?



- 362) Merk ook op dat het deurtje naar de toren waarin dat het achtste elfenzusje zat opgesloten is opengegaan. Ga naar binnen en raap het elfje op. In de rugzak zal je zien dat het zusje Sofia is.



- 363) Je hebt nu in totaal al 8 elfenzusjes van Melia in je rugzak zitten.



- 364) Klik de rugzak terug toe en merk op dat er nog een vreemd voorwerp in de toren ligt. Het lijkt wat op een toverstafje. In de rugzak merk je op dat het een **Pinnenpin** is, de sleutel tot het grote mysterie dat nog niet gekend is. Amai dat klinkt alweer erg geheimzinnig en spannend. Goed bijhouden speurder!



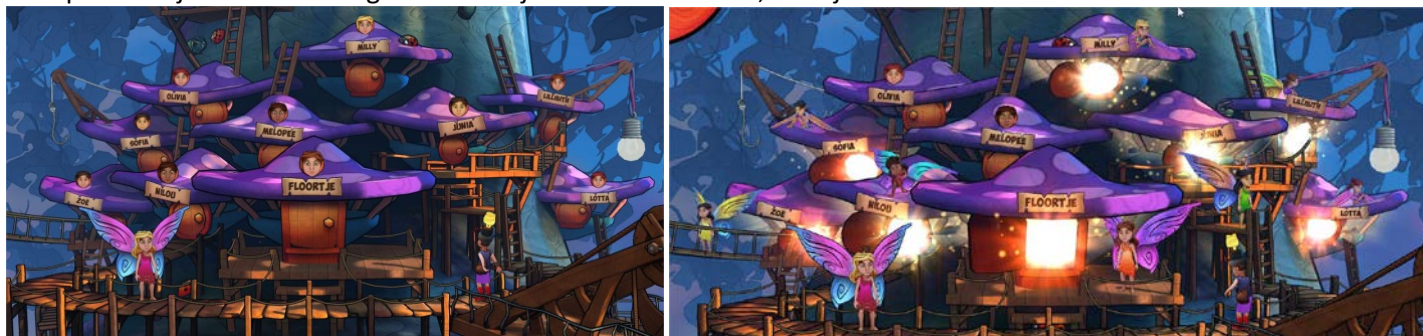
365) Verlaat de toren en keer terug naar buiten. Speurneus is duidelijk moe en nog erg ziek.

Hij moest even gaan zitten en heeft wel een witte rand. Klik op hem en praat nogmaals met hem. Vertel Speurneus dat hij nu echt wel terug moet keren naar de Kweetetschool, want hij is te ziek om rond te lopen. Speurneus wil nog even uitrusten.



366) Laat Speurneus achter en keer terug naar de Kweetetschool en keer terug. Nu de speler 8 elfenzusjes op zak heeft, is het hoog tijd om Melia blij te maken in de Elfenhoogte. Gebruik de miniscoop om binnen te geraken. Klik op een icoon van een elfje boven een van de paddenstoelenhuisjes om het elfenzusje veilig terug thuis te brengen. Het gekende mechanisme start. De rugzak zal openen en alle 8 elfjes zullen trillen. Kies het juiste elfje dat bij dit huisje hoort. Herhaal tot alle 8 elfjes in de rugzak terug thuis zijn. Wauw, zo mooi!

Let op: Indien jouw avatar elk gevonden elfje reeds thuisbracht, zal hij dit alleen voor Sofia moeten doen



367) In het avonturenboek kan je zien dat de speler inderdaad al **8/10** elfjes terugbracht. Nog 2 te gaan.



368) De speler zal nu moeten wachten tot de struisvogels hun Bruisbalei hebben uitgebroed (**TIJDSLOT WAARSCHUWING**), en het vijfde en laatste hoofdstuk opengaat.

369) Zolang het **TIJDSLOT** actief is, zullen de struisvogels zeggen “dat het broeden niet zo lang meer duurt. Meer info over de reden van Tijdslotjes kan je lezen bij definities en begrippen. Eens het **TIJDSLOT** gedeactiveerd is, zal de struisvogel het bruisbalei afgeven aan de speler. Ga naar de struisvogel en klik erop. Het grote moment is aangebroken, het bruisbalei is klaar.



370) Gooi het in de waterval. Doe dit door naar de kikkers te stappen en op het icoon bruisbalei te klikken. Het water wordt weer schoon.



371) In het avonturenboek is de missie “**VIND HET BRUISBALEI**” nu is afgewerkt. Al het water is weer schoon!



- 372) Keer nu terug naar het Slot van Spybond, want Speurneus moet nu echt wel terugkeren naar de Kweetetschool. De telepolser van de speler toont een vraagteken op de pin van Speurneus. Gebruik de taxi's om snel in het Slot te geraken. Klik op Speurneus, hij is terug op krachten gekomen. Hij bedankt de speler en is klaar om terug te keren naar de Kweetetschool.



- 373) Nadat je met Speurneus praatte start de cutscene op met Oculientje.



- 374) De missie "**VIND SPEURNEUS EN BRENG HEM TERUG**" is nu voltooid in het avonturenboek van de speler.

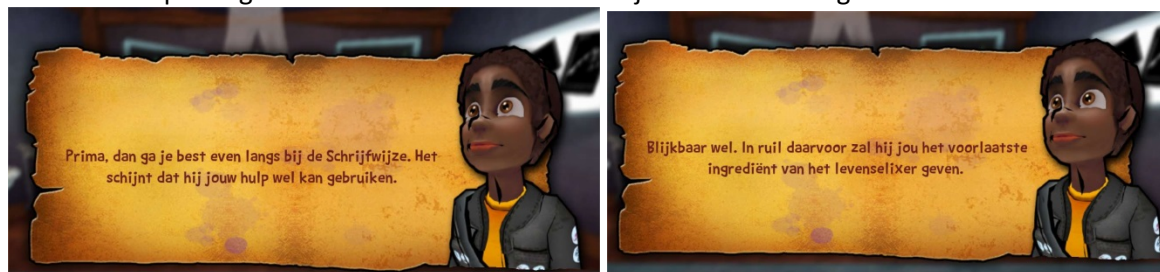


9. ACT 5: BROUWEN EN FEESTJE BOUWEN

- 375) Merk op dat jouw avatar nu samen met Speurneus terug in het bureau van Doktor Kosmon staat. Ga naar Speurneus en praat er nog eens mee. Speurneus vraagt de speler of hij nog eens op ziekenbezoek zal komen. De speler wil dat zeker doen.



- 376) Speurneus herinnert de speler er ook nog even aan dat hij kan genezen door het levenselixer te drinken, maar dat de speler nog 2 ingrediënten mist: redebladeren en elfenstof. Hij zegt de speler dat Schrijfwijze in de Weide van Wijsheid vast wel kan helpen met redebladeren, maar dat hij eerst nog 1 keer de hulp nodig heeft van de avatar. Beloof dat je er direct heen gaat.



- 377) De eerste missie uit het laatste hoofdstuk van het avonturenboek "**HELP DE SCHRIJFWIJZE**" werd nu geactiveerd.



- 378) Gebruik de paarse knop op de telepolser om naar Boomenië te gaan en neem de taxi naar Weide van Wijsheid (of wandel als je graag van het mooie landschap geniet). Klik op de Schrijfwijze en praat ermee. Schrijfwijze heeft last van de Kobolden, die uit hun kolonie zijn gekomen om Redebladeren te stelen. Ze denken dat ze er slimmer van worden.



- 379) De Schrijfwijze vertelt dat de speler ook Redebladeren zal krijgen voor zijn elixer in ruil voor het verjagen van de Kobolden. Schrijfwijze zegt de speler dat hij wel zijn miniscoop zal moeten opzetten, omdat de kobolden nu eenmaal klein zijn en je die anders niet kan zien.



- 380) Ga naar de sofa van Spybond in het midden van de Weide tussen de Wijze bomen (Jeweetwel, die sofa die Micky en Kwicky voor je hebben gepoetst) en klik op het icoon van de miniscoop om je kleiner te maken.



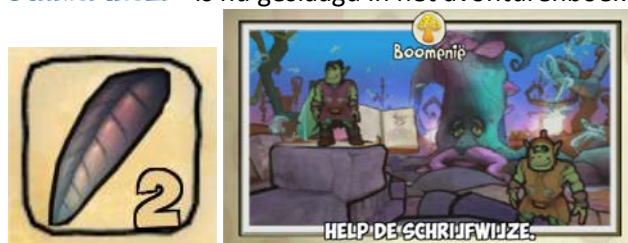
- 381) De speler is kleiner geworden en staat nu op de sofa. Er start een mini-game op waarin je de Kobolden moet weggagen door stukken zeep naar ze te gooien. Maar let op, de Kobolden proberen de avatar te raken met modder en vuil. Als ze de speler 3 maal raken, is het game over en wordt de speler weer groter. Hij kan dan nog eens proberen tot het wel lukt. Als de speurder 20 Kobolden met zeep kan raken, is de missie geslaagd en zal het mini-game gewonnen worden.



- 382) De speler is nu weer groot en het icoon met de miniscoop boven de sofa is verdwenen als de missie is geslaagd. (Zoniet probeer tot het lukt om de mini-game te winnen). Keer terug naar Schrijfwijze en praat ermee. Schrijfwijze is blij en geeft een compliment!



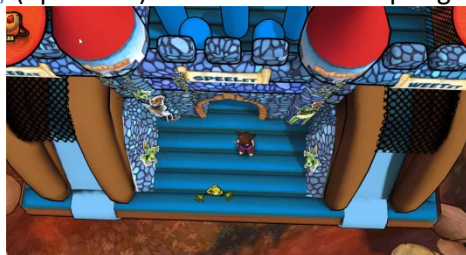
- 383) De speler krijgt 2 Redebladeren van Schrijfwijze voor het levenselixir. In de rugzak zitten nu bijna alle ingrediënten! De missie "**HELP DE SCHRIJFWIJZE**" is nu geslaagd in het avonturenboek van de speler.



- 384) Wanneer je Schrijfwijze verlaat, merk dan op dat naast Snip Verkouden het slotje weg is en de doorgang vrij is gekomen. Loop door om de zone te verkennen en merk op dat er een heleboel dieren uit Dierië verzameld zijn, klaar voor een feest? Tuurlijk, die zijn natuurlijk blij dat de droommachine terug werkt en zijn teruggekeerd naar Boomenië.



- 385) (optioneel) Ga zeker ook eens springen op het springkasteel!



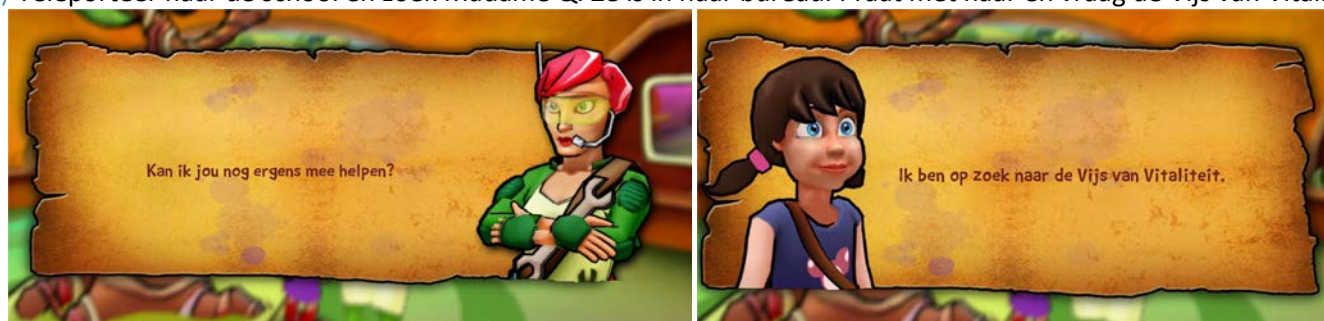
- 386) Verlaat de Weide van Wijsheid en ga op zoek naar extra missies en naar het laatste ingrediënt voor het elixer: de elfenstof. Bekijk de telepolser. Kwiet heeft een vraagteken en wil wellicht iets vertellen. Ga erheen. Kwiet zijn kompas is stuk en vraagt om een Vijs van Vitaliteit. Die zou de speler bij Madame Q moeten vinden.



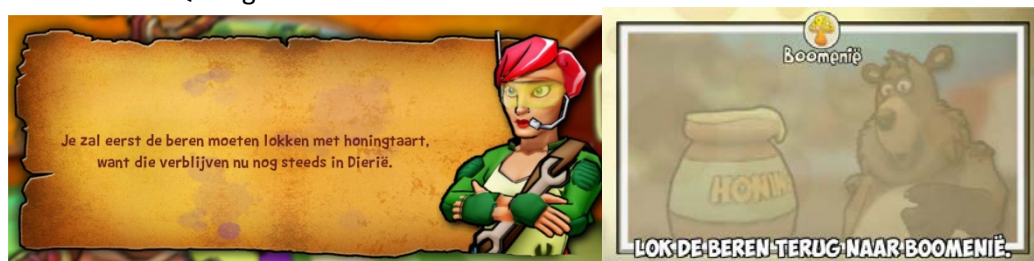
- 387) Beloof Kwiet dat je die zal halen. Er verschijnt een icoon boven Kwiet zijn hoofd. In het avonturenboek is nu een nieuwe missie actief in het laatste hoofdstuk van het avonturenboek: **"HELP DE KWIET"**.



- 388) Teleporteer naar de school en zoek Madame Q. Ze is in haar bureau. Praat met haar en vraag de Vijs van Vitaliteit.



- 389) Madame Q wil je die wel geven, maar pas als je haar eerst helpt om Honingtaart te bakken voor de beren van Dierië. Ze willen niet vanzelf naar Boomenië terugkeren nu de droommachine terug werkt. Beloof te helpen. Er is een extra missie actief: **"LOK DE BEREN TERUG NAAR BOOMENIE"** actief. Boven Q hangt nu een taarticoon.



- 390) Open je rugzak en open het recept voor honingtaart, zodat je alle ingrediënten kan zien: slagroom (is al in de taartgame voorzien), rozijnen en honing. Rozijnen liggen in de voorraadkamer van Hap Hamster in Refectorium. Honing kan je wellicht vinden bij de Bezige Bijen.



- 391) Ga op bezoek bij de Bezige Bijen. Die willen wel honing maken, maar daarvoor moet de speurder 3 bloemen brengen die in Boomenië bloeien: roos, lelie en tulp. Natuurlijk, dat moest in Dierë ook al en ook voor de missie van Tomtes honingjaccuzi. En natuurlijk zal de speler ook weer een honingpot moeten kopen bij Esmeralda.



- 392) Vul je gieter en ga op zoek naar bloemenperkjes om te begieten.



- 393) Er is een bloemenperkje in Cúron waar je een lelie kan kweken, een bij Snip verkouden vind je een roos, en het tulpenperkje staat in de buurt van Esmeralda haar winkeltje. Vergeet de bloemen niet te plukken + je gieter na elke 3 gietbeurten te vullen.



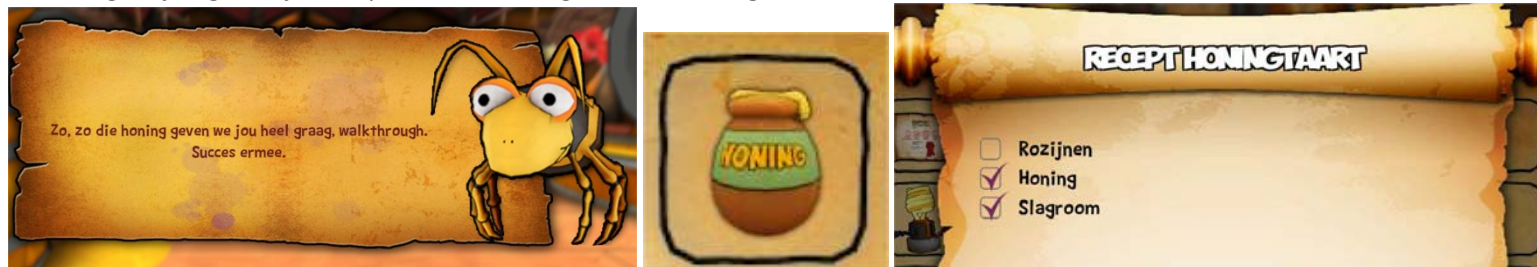
- 394) Ga nu naar Esmeralda en koop een honingpot. Let op: zoals steeds is het mogelijk dat jouw speurder hier eerst voor moet gaan oefenen.



- 395) In de rugzak van de speler zitten nu alle ingrediënten om honing te maken bij de Bezige Bijen. Keer dus terug en geef alles af.



396) De Bezige Bijen geven je met plezier de honing voor de honingtaart.



397) Keer dus terug naar de Kweetetschool en ga naar Refectorium. Zorg dat de batterijen van jouw zaklamp opgeladen zijn voor je naar de voorraadkamer trekt om de rozijnen te zoeken. Er zitten nu 2 rozijnenhoopjes in de rugzak en de lijst ingrediënten is compleet.



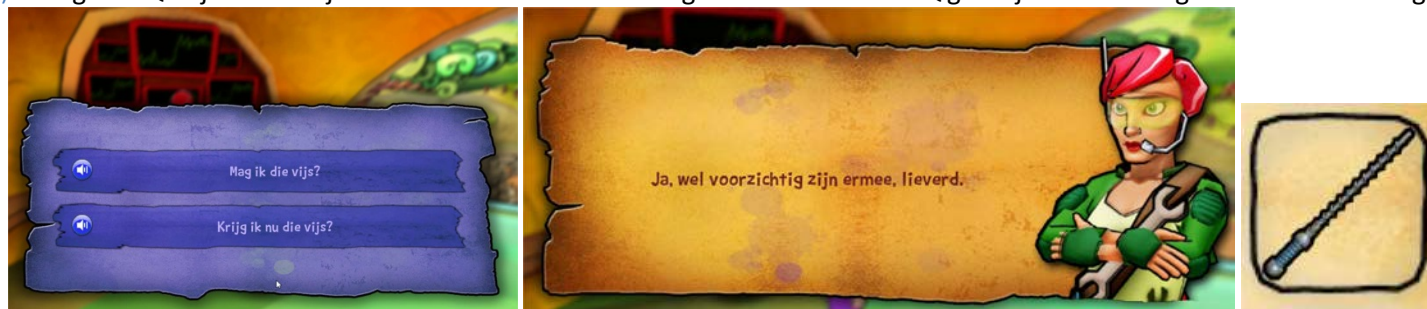
398) Open de taartbakgame en bak een honingtaart met de juiste ingrediënten: rozijnen, honing en slagroom. Vergeet niet om de taart op te rapen en in jouw rugzak te stoppen als je klaar bent met bakken. In de rugzak zit nu een honingtaart.



399) Keer terug naar Madame Q om de honingtaart af te geven voor de beren. De missie “**LOK DE BEREN TERUG NAAR BOOMENIË**” is nu voltooid.



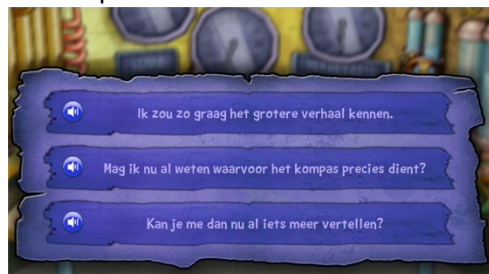
400) Vraag aan Q of je nu de Vijs van Vitaliteit voor Kwiet mag hebben. Madame Q geeft je die en vraagt er heel voorzichtig mee te zijn.



401) Met de Vijs van Vitaliteit op zak, kan je nu terug naar Boomenië om de Kwiet te helpen met zijn kapot kompas. Ga dus naar buiten en neem de taxi naar het pad van pracht en praal en loop de toren binnen. Klik op het icoon boven Kwiet en geef de Vijs van Vitaliteit af.



- 402) Vraag Kwiet nogmaals waarvoor het kompas precies dient, want al die geheimen en moeten wachten op antwoorden is wel niet zo fijn. Kwiet zegt de speurder dat hij niet zo lang meer zal moeten wachten, en Madame Q ten gepaste tijde wel antwoorden zal geven over het Kompas en Planetapië.



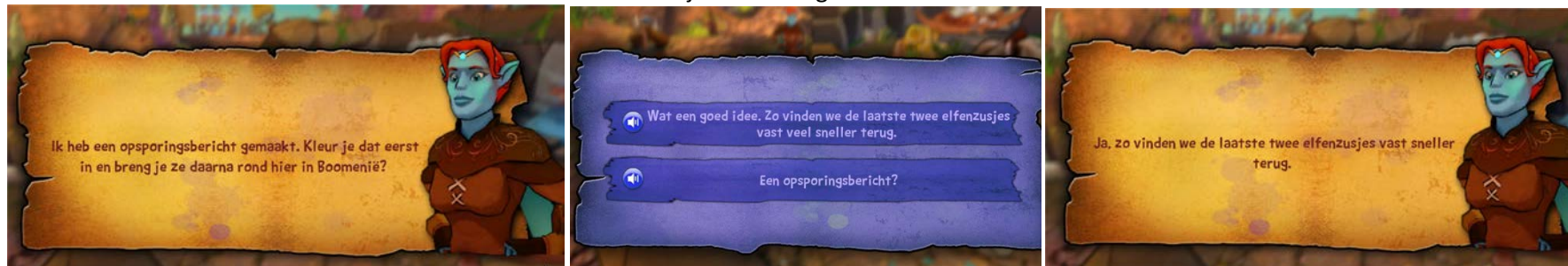
- 403) De missie "**HELP DE KWIET**" is voltooid.



- 404) Verlaat de Kwiet toren en open je avonturenboek. Merk op dat we bijna alle missies van Boomenië hebben voltooid. Volhouden speurder! We zijn er bijna. We moeten enkel nog de laatste zusjes vinden van Melia, zodat we elfenstof krijgen en het elixer voor Speurneus kunnen brouwen. Ga te rade bij Napea, wellicht weet zij meer ...



- 405) Napea heeft een geweldig idee: ze heeft een opsporingsbericht gemaakt voor Melia's zusjes. Ze vraagt de speler om het opsporingsbericht in te kleuren en rond te delen in Boomenië. Zo vinden we de elfenzusjes vast terug!



- 406) In de rugzak zitten nu 8 posters die ingekleurd moeten bij de Schildersezel van het Pad van Pracht en Praal, en ook een lijst waar en aan wie de opsporingsberichten afgegeven moeten worden.



- 407) In het avonturenboek is een nieuwe missie actief "**VERSPREID OPSPORINGSBERICHTEN 0/8**".



- 408) Ga snel naar het Pad van Pracht en Praal om de Schildersezel te bezoeken. Klik op het icoon boven zijn hoofd en selecteer in de rugzak een van de opsporingsberichten die je wenst in te kleuren.



- 409) Sluit het kleurspel af als je tevreden bent. In de rugzak zit nu 1 gekleurd bericht en 7 blanco's. Herhaal deze stappen dus 8 keer tot alle opsporingsberichten gekleurd zijn in de rugzak.



- 410) Begin dan met het verspreiden ervan. Gebruik hiervoor de lijst die je van Napea kreeg. Onze speurder begint bij de boskoeien, gezien die vlak langs de Schildersezel staan. Klik op het icoon boven de boskoe, selecteer een opsporingsbericht in de rugzak en praat met de boskoe. Gala en Roho hangen het graag uit. Jouw tekening hangt nu aan het bord naast hen. Op de lijst in de rugzak is 1 vinkje bijgekomen.



411) Herhaal de acties voor de anderen op de lijst. De volgorde maakt niet uit. Onze voorbeeldspeurder gaat eerst naar Snip Verkouden.



412) Herhaal de acties om het opsporingsbericht van Olivia en Melopee af te geven bij Korbin.



413) Herhaal ook bij Melia in de Elfenhoogte. Die is erg blij met deze actie.



414) Doe dit nogmaals bij de Bezige Bijen. Ook daar hangen ze het opsporingsbericht voor Melia's zusjes graag op.



415) Verlaat de bijenkorf en ga de Koboldenkolonie binnen. Bezoek er eerst Tomte en daarna de Luie Bijen.



416) En ga dan de korf van de Luie Bijen binnen om het voorlaatste bericht uit te delen.



- 417) Nog maar 1 opsporingsbericht die uitgedeeld en opgehangen moet. Rep je dus uit de Koboldenkolonie om Esmeralda te bezoeken. Vraag ook haar om het bericht op te hangen door via het icoon het laatste bericht in je rugzak te selecteren.



- 418) De missie “**VERSPREID OPSPORINGSBERICHTEN**” is nu voltooid op 8/8 in het avonturenboek van de speler. Hopelijk helpt het om Olivia en Melopee terug te vinden. Waar zouden die toch verstopt zitten?



- 419) Verken nogmaals Boomenië op zoek naar Olivia en Melopee. Kijk zeker eens extra goed in de buurt van de taxi in het Pad van Pracht en Praal.



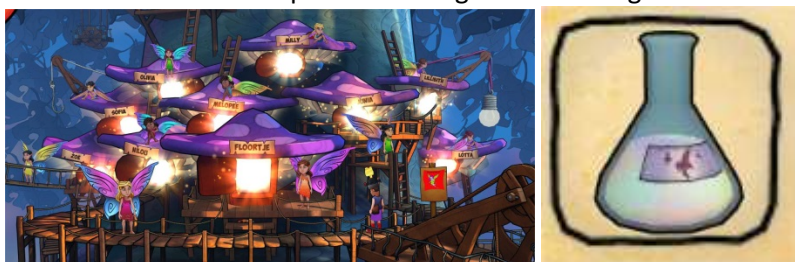
- 420) Klik op de twee elfjes. Een dialoog start. Olivia en Melopee waren zo bang van hun nachtmerries dat ze zich verborgen hielden. Troost hen en beloof hen thuis te brengen. In de rugzak zitten nu de laatste twee elfjes.



- 421) Keer terug naar de Elfenhoogte. Wat zal Melia gelukkig zijn dat al haar zusjes terug thuis zijn. Zoek het juiste huis voor de laatste twee elfjes. Als de speler hiermee klaar is, begint Melia blij te praten.



- 422) Iedereen is weer thuis op de Elfenhoogte en in de rugzak zit nu elfenstof, het allerlaatste ingrediënt voor het levenselixer.



423) De missie “**VIND DE ELFENZUSJES**” is voltooid in het avonturenboek van de speler. Er is nu nog maar 1 openstaande missie: Speurneus genezen!



424) Alle ingrediënten op het recept zitten in de rugzak. Nu kunnen we eindelijk Speurneus en zijn draakje genezen! Snel naar de Pruttelpot in Cúron om te brouwen. (Het kan dat jouw avatar al elke keer gevonden ingrediënten in de machine heeft gedaan, in dat geval moet hier enkel nog de laatste stap van gebeuren).



425) Napea staat aan de machine. Ze vraagt de speurder of hij al alles in het Pruttelpotding deed om het elixer te brouwen.



- 426) Tijd dus om te brouwen. Klik op het icoon dat verspringt en alle ingrediënten toont. Klik erop, de rugzak opent. Kies een van de ingrediënten en geef het af. Het Pruttelpotding begint te werken en op het bord naast de machine staat aangeduid wat de speler al in de machine deed. Ook in de rugzak zijn nu ingrediënten afgevinkt. Herhaal tot alle ingrediënten in het brouwsel zitten. Let op, tussen elk ingrediënt moet het Pruttelpotding even zijn animatie afwerken, merk op hoe elk onderdeel afzonderlijk in actie komt.



- 427) Praat nu nog eens tegen Napea. Let op: zo lang jouw speler niet alle quests heeft voltooid, zal Napea vragen om die eerst af te werken. Als alle andere missies af zijn en enkel nog “genees speurneus en zijn draakje” open staat, zal ze vragen even geduld te hebben tot het brouwsel klaar is. Het brouwsel moet een nachtje trekken voor het klaar is. Keer dus morgen terug.



- 428) Het levenselixer is klaar en zit in je rugzak!
Volgt

429) Keer terug naar de Kweetetschool om het af te geven aan Speurneus en zijn draakje. De laatste missie is nu ook voltooid in jouw avonturenboek.

Volgt

430) Er start een animatiefilm/cutscene ... waarbij Madame Q en Kosmon weer een tipje van de sluier lichten, je jouw Boomenië diploma krijgt en het feest van het geredde bos en de teruggekeerde dieren kan beginnen.

Volgt

431) Tot in september in Questië beste speurders, voor een nieuw avontuur.

EINDE VAN HET VERHAAL – TOT DE VOLGENDE KEER ... IN QUESTIE!



**TIP VAN
MADAME Q**

DE SPEURDER HEEFT HET VERHAAL VAN DIERIE UITGESPEELD MAAR KAN NOG EEN HELEBOEL LEUKE DINGEN DOEN IN AFWACHTING VAN DE START VAN **QUESTIE**, HET VERHAAL DAT 1 SEPTEMBER BIJ AANVANG VAN EEN NIEUW LEERJAAR TERUG VAN START GAAT:

- BLIJVEN OEFENEN
- ALLE MINI-GAMES OPNIEUW SPELEN EN DE HIGH-SCORES VERBREKEN (OOK DIE VAN JE KLASGENOTEN!)
- ALLE KLEREN KOPEN IN DE KLEEDKAMER
- VEEL KLEURPLATEN MAKEN IN INITIA
- SPROOKJES BELUISTEREN IN SOMNIA
- ALLE ACHIEVEMENTS PROBEREN TE BEHALEN IN DE TROFEEKAST
- GEHEIME VOORWERPEN VINDEN
- ...

10. EXTRA'S OP KWEETET.BE

A) VERBORGEN ITEMS VOOR TOPSPEURDERS

In elk deel van Boomenië hebben wij een verborgen item verstopt. Deze verborgen voorwerpen zijn niet gelinkt zijn aan een missie of je avonturenboek. Het kan dus zijn dat je speurder Boomenië heeft uitgespeeld en al zijn missies zijn voltooid, maar hij toch niet alle verborgen geheimen heeft ontdekt.

De 5 verborgen voorwerpen zijn allemaal kledingstukken voor de avatar. Eens een speurder ze heeft gevonden en opgeraapt, verschijnen ze zoals steeds in de rugzak. Daar blijven ze zitten tot de avatar de kleedkamer in Initia binnenloopt. Vanaf dan zijn de kledingstukken een deel van de garderobe en zijn ze verdwenen uit de rugzak. De speurder kan ze nu allemaal aandoen, whoohoow!

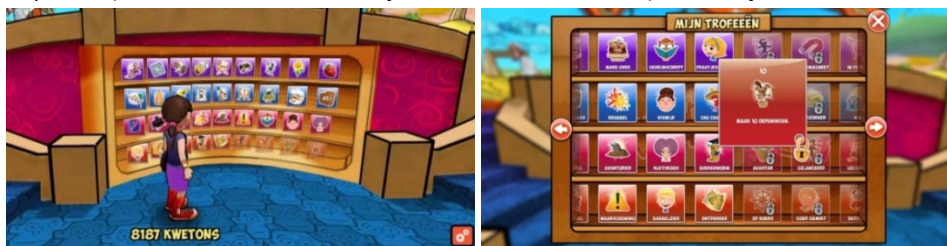
We verklappen in deze gids niet waar precies deze geheime items verstopt liggen. Echte topspeurder moeten deze items verdienen door elk hoekje en kantje uit te pluizen. We verklappen wel welke items gevonden kunnen worden!

In de buurt van oude knarren kan je deze PADDENSTOLENHOED vinden.	Tuut tuut, ergens ligt een TAXIPET verstopt.	Als je goed speurt in de kleinste oorden, vind je zeker ook schattige ELFENSCHOENTJES	Ergens heel hoog en droog op een hoge toren kan men ook een SPYBOND T-SHIRT vinden ...	Wie heel goed speurt in alle uithoeken, viochtig en droog, zal deze mooie DRAKENBROEK vinden.	GA MET DE GEVONDEN KLEDINGSTUKKEN NAAR DE KLEEDKAMER EN PAS ALLES! VET COOL!
					

B) ACHIEVEMENTS + KLEINE GEHEIMPJES VAN KWEETET.BE

In **Initia** staat op het middenniveau van de trap een **TROFEEKAST**. Hierin staan alle te behalen en behaalde **GAME ACHIEVEMENTS**. Die zijn niet altijd gerelateerd aan het gameverhaal maar ook aan het oefengedeelte.

Zo kan een *achievement* of trofee zijn “Maak 100 oefeningen” of een beloningskaart voor iets dat je deed/ontdekte zoals “Proficiat je kocht je eerste kledingstuk”, “Toppie, je hebt al 5 kamers bezocht”, “Je liep op een vlindervalkuil” ... Laat jouw speurder dus overal in Kweetet.be op alles klikken wat los zit en vast hangt, wie weet ontdek je zo enkele verborgen locaties, enkele verstopte plekjes, ... zoals de bezemkast, het toilet, het huisje van Mol en Beer, enzovoorts enzoverder. Door oefeningen te maken in Repetitia (ontsluit met een maand/jaar/zomerabbonnement) ontsluit je er ook een heel deel. Er zijn in totaal in Boomenië **xxx** aantal achievements te behalen!



C) ACTIVITEITEN IN DE RAND

Op Kweetet.be kan een kind ook dingen ontdekken en beleven die niet gelinkt zijn aan de grote verhaallijn van Boomenië. Dit voor kinderen wie dergelijke lange speurtocht niet aanspreekt, niet zelfstandig door het verhaal geraken, net heel snel door het verhaal raken en moeten wachten op het tijdsslot of gewoon nood hebben aan wat afwisseling of kort entertainment om kwetons mee op te doen. Een opsomming van alle activiteiten en waar ze te vinden:

- 1) In **SOMNIA** kan een speurder **SPROOKJES LATEN VOORLEZEN** door de Sprookjes ridder. Elk sprookje kost kwetons.



- 2) In **BIBLIA** kan de speurder **NEUZEN DOOR BOEKEN** op zoek naar extra achtergrondinfo over het verhaal.



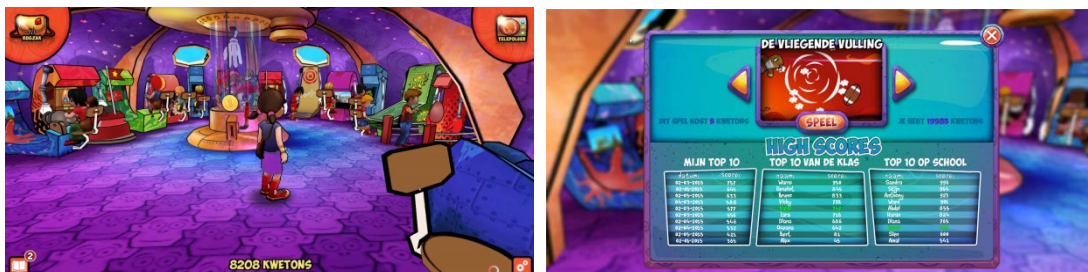
- 3) In **INITIA** kan de speurder zijn **AVATAR PIMPEN**. Klik op de rode pijl en je zakt naar beneden in de kleedkamer. Hier kan een speurder kiezen of ze een mannelijke of vrouwelijke avatar willen, kunnen ze broeken, T-shirts, rokken, rugzakken, haartooi, huidskleur, schoenen, accessoires, ... kopen met hun kwetons. **LET OP: OM DE HUIDSKLEUR OF GESLACHT VAN JE AVATAR TE VERANDEREN HOEF JE GEEN KWETONS TE BETALEN.**



- 4) In **INITIA** kan de speurder het **KLEURPLATENSPEL** opstarten bij de **SCHILDERSEZEL**. Elke kleurplaat kost kwetons. Kleurplaten zijn ook te downloaden en af te printen via www.kweetet.be/kleurplaten. Via onze facebook doen we vaak wedstrijden met kleurplaten. Volg ons en wie weet wint jouw speurder de volgende keer iets met zijn teken en kleurkunsten...



- 5) In **ARCADIA** kan een speurder **MINI-GAMES SPELEN**. Een mini-game opstarten kost de speurder doorgaans 5 à 10 kwetons. Een mini-game is steeds beperkt in de tijd. Sommige mini-games waarbij men een score kan behalen, houden de persoonlijke high-score bij van jouw speurder bij in een top 10. Is jouw speurder bovendien verbonden met een schoolaccount, dan zijn ook de top 10 scores van de klasgenoten én schoolgenoten zichtbaar.



- 6) Her en der verspreid over de werelden zijn sommige **MINI-GAMES** uit Arcadia geïntegreerd. Ook deze blijven na het uitspelen van het verhaal beschikbaar (kost geen kwetons). *(de screenshots zijn nog van Dierië, update volgt later voor Boomenië)*



- 7) In **DISCOTHECA** kan een speurder **DANSEN** (kost geen kwetons).



- 8) In **SECRETIA** kan een speurder door een **DOOLHOF** lopen (kost geen kwetons)



11. DE BALANS TUSSEN SPELEN EN OEFENEN

Uiteraard is alle spelbeleving van het verhaal die in bovenstaande stappen vermeld wordt, een belangrijke motiverende laag voor kinderen om heel veel te gaan oefenen op Kweetet.be. Zoals uit bovenstaande punten wellicht duidelijk is geworden, **KAN EEN KIND DE VERHAALLIJN NOOIT HELEMAAL UITSPELEN ALS HET NIET VOLDOENDE KWETONS HEEFT VERZAMELT**. En kwetons verdienen kan enkel door veel (huis)taken te maken op kweetet.be en kweetet.be/trainer. Vrij oefenen kan als ouder ook door volledige toegang te ontsluiten via een abonnement. Meer info en de verschillende formules zijn te vinden op onze website via www.kweetet.be/prijzen.

Op het ogenblik van schrijven van deze walkthrough bevat Kweetet.be reeds meer dan 60.000 oefeningen, verdeeld over alle leerjaren (van 1 tot 6) en over alle leergebieden van het lager onderwijs: wiskunde, taal, spelling, wereldoriëntatie, Frans, verkeer, ... Het aanbod is gebaseerd op de didactische keuzes die in de methodes van die Keure worden gebruikt, het aanbod volgt onze handleidingen voor leerkrachten en de werkboeken die jouw kind in de klas gebruikt, maar de taken kunnen dankzij de duidelijke zoekfilters ook methodeonafhankelijk ingezet worden door leerkrachten, zorgprofessionals en zelfs ouders die de uitgaven van die Keure niet kennen.

Per taak die klaargezet wordt op Kweetet.be, kan een kind 0, 10, 20 of (maximaal) 30 kwetons verdienen, gelinkt aan 0, 1, 2 of 3 sterren. Kinderen zien dus nooit echte "punten". Dit om hen te motiveren oefeningen opnieuw te maken tot ze perfect zijn. Zeer belangrijk om te weten is dat een kind klaargezette oefeningen kan opnieuw maken zolang het toegang heeft tot een taak en dus zijn scores kan verbeteren. Kinderen die via thuis ook een abonnement hebben, kunnen zoveel oefenen als ze willen, wanneer ze maar willen.

Leerkrachten en ouders kunnen van alle gemaakte huistaken de pogingen en scores raadplegen via hun tools (na inloggen). Ouders met een abonnement kunnen ook meevolgen welke vrije oefeningen hun kind maken. Ouders en leerkrachten zien scores op 100, en niet enkel de vertaling naar de game sterren en kwetons (zoals de kinderen het ervaren).

In elke wereld en verhaallijn spenderen wij veel tijd aan een goede balancerings van de te kopen items in de wereld en het aantal oefeningen dat moet worden gemaakt om alles uit te kunnen spelen. Dat wordt nauwgezet gekozen en indien nodig aangepast. Dat doen wij o.a. op basis van aantal oefeningen in de database, op basis van gemiddeld aantal klaargezette en gemaakte taken per kind in een schooljaar, ...

Dit evenwicht wordt continu gemonitord. Hierdoor zal schooljaar na schooljaar gekeken worden hoe duur bepaalde items in de wereld en verhaallijn geprijsd worden en **IS HET MOGELIJK DAT DE PRIJZEN VAN GAME ITEMS AFWIJKEN VAN DE SCREENSHOTS ZOALS HIERBOVEN BESCHREVEN**. Enkel op die manier “werkt” Kweetet.be als motiverende laag. Te dure items demotiveren, te goedkope zorgen ervoor dat het spel te snel wordt uitgespeeld en te veel tijd naar spelen gaat in plaats van naar oefenen.

12. TOT SLOT

Voor veel gestelde vragen en hun antwoorden: bekijk de FAQ's op de website of onze help na het inloggen als ouder of leerkracht. Ze bevatten heel wat instructiefilmpjes en handleidingen. Voor bijkomende vragen kan je als ouder of leerkracht steeds contact opnemen met een educatief adviseur van jouw regio of mailen naar onze helpdesk: help@kweetet.be

We wensen jou, je kind(eren) en alle speurders in de Kweetetklassen heel veel speur- en oefenplezier toe dit schooljaar!
Het Kweetet-team



NOG VRAGEN? MAIL ONS!
HELP@KWEETET.BE