



# WALKTHROUGH DIERË



<b>1. INLEIDING</b>	2
<b>2. DEFINITIES EN TYPISCHE BEGRIPPEN OP KWEETET.BE</b>	3
<b>3. HANDIGE TIPS OM TE WETEN VOOR JOUW SPEURDER ERAAN BEGINT</b>	8
<b>4. INLEIDINGSCHERMEN – TUTORIAL</b>	9
<b>5. ACT 1: HONGERIGE APEN</b>	11
<b>6. ACT 2: FOPJESLAND</b>	30
<b>7. ACT 3: FEESTJE BOUWEN</b>	48
<b>8. ACT 4: DE MYSTERIEUZE STEEN</b>	81
<b>9. ACT 5: HET VERLATEN APENPALEIS</b>	115
<b>10. EXTRA'S OP KWEETET.BE</b>	131
<b>A) VERBORGEN ITEMS VOOR TOPSPEURDERS</b>	131
<b>B) ACHIEVEMENTS = DE VERSTOPTE BELONINGEN OP KWEETET.BE</b>	132
<b>C) ACTIVITEITEN IN DE RAND</b>	140
<b>11. DE BALANS TUSSEN SPELEN EN OEFENEN</b>	143
<b>12. TOT SLOT</b>	144

## 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<sup>e</sup> tem 6<sup>e</sup> 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](http://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.

### 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 (uitroepteken), toont wie een opdracht/missie voor de speler heeft (vraagteken), toont waar de hoofdpersonages zijn, laat de speler snel reizen naar o.a. de educatieve plaatsen op Kweetet.be ...



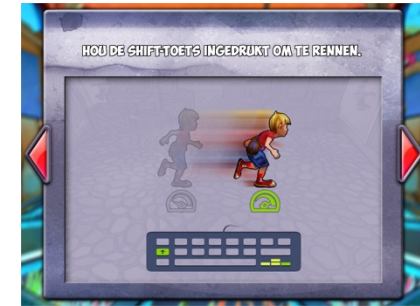
# 4. INLEIDINGSCHERMEN – TUTORIAL



Loop met de pijltjestoetsen (of qzsd).



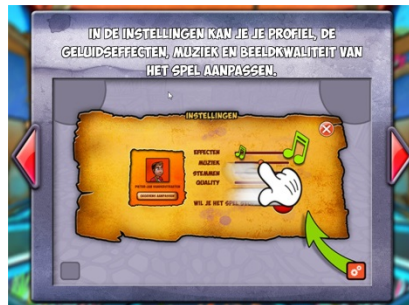
Spring met de spatiebalk.



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.



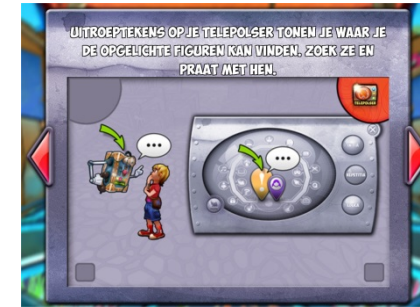
Ga snel naar Webjuf met deze knop.



Deze knop is actief binnen de Kweetetschool. Hij brengt de speler naar Dierïë, naar de laatste taxi die 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 uitroeptekens. Weet dat de speler daarheen moet om pratende figuren te ontmoeten en missies af te werken.



Deze knop opent het avonturenboek. Vraagtekens moet men nog 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 voltooid moet.



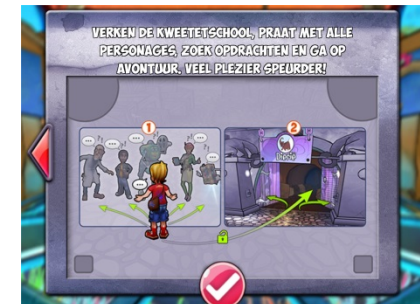
Sommige voorwerpen kan de speler oprapen. Ze blinken en komen in de rugzak.



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



Oefen en verdien kwetons. Gebruik ze om items te kopen en het verhaal uit te spelen of om te kleuren, spelen, kleren, ...



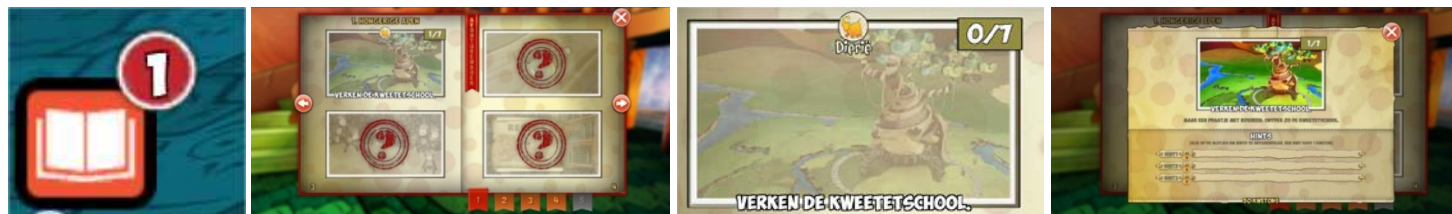
Aan de slag nu! Loop rond, praat en begin aan het avontuur!

## 5. ACT 1: HONGERIGE APEN

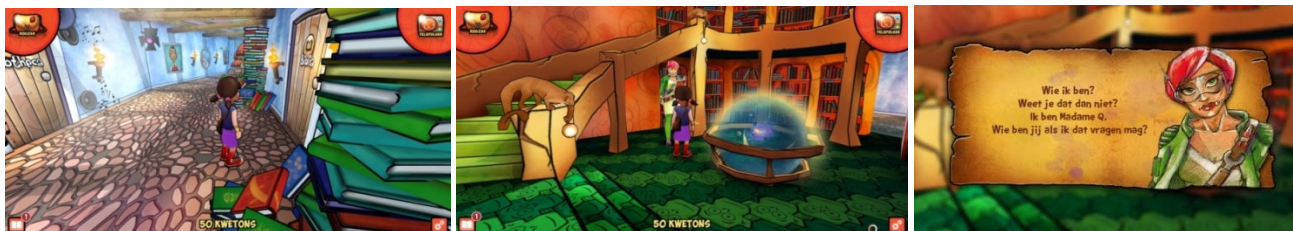
- 1) De speler is ingelogd op Kweetet.be en komt toe in Initia. Verken de kamer door erin rond te lopen en verken ook alle knoppen in beeld. Klik om te beginnen met het verhaal op het avonturenboek. Dat is het icoon links onderaan in beeld, merk op dat alle missies nog kaartjes met vraagtekens zijn.
- 2) Klik het avonturenboek dicht en open nu op de telepolser bovenaan rechts in beeld om de plattegrond van de school te zien. Madame Q (roze pin) staat actief met een boodschap voor de speler, dat herken je aan het “!”-teken. Er is ook een ander personage dat een “!”-teken heeft. De speurder kan hen vinden door de kamers op te zoeken via de gang van de Kweetetschool. Begin bij Madame Q die in Biblia is, klik daarom de telepolser dicht en zoek haar op.



- 3) Van zodra de speler in de gang van de Kweetetschool is, krijgt hij/zij een boodschap “**JE KREEG EEN NIEUWE MISSIE**”. De speler heeft nu 1 actieve missie, daarom staat nu plots boven het icoon van het avonturenboek een rode bol met het cijfer 1. Open het avonturenboek en merk op dat de eerste opdracht “**VERKEN DE KWEETETSCHOOL 0/7**” is. Klik op de opdracht en lees/luister goed. De speler moet een praatje maken met alle personages uit de school. Heeft de speler hints nodig? Dan kan de speurder die kopen door op een slotje te duwen. Elke hint kost 1 kweton, er zijn doorgaans 2 tot 5 hints beschikbaar per opdracht.



- 4) De speurder loopt nu met de avatar door de gang van de school naar de deur van Biblia op zoek naar Madame Q. Ga naar binnen. Praat met Madame Q door op haar te klikken. Merk op in het avonturenboek bij de missies dat de voortgang van deze missie veranderde naar 1/7. De missie is pas voltooid als er 7/7 staat.



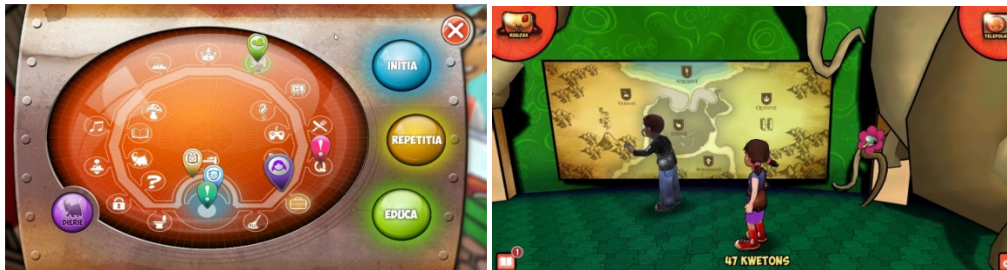
- 5) Loop vervolgens door in de gang tot aan de deur die de speurder naar Repetitia brengt, want daar was op de kaart nog een uitroepteken te zien. Volgens de telepolsler (turquoise pin) staat Speurneus immers daar. Praat met Speurneus. De missie is nu 2/7 voltooid.



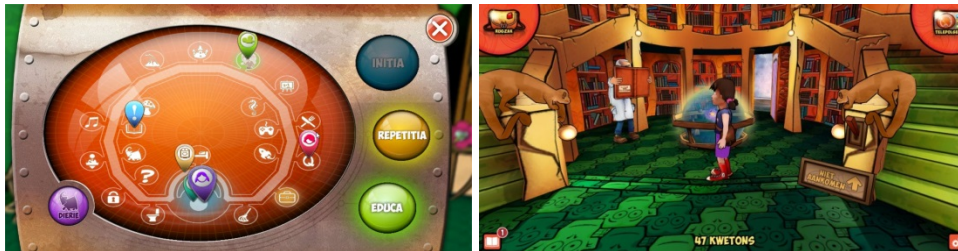
- 6) Op de telepolsler stond ook dat Madame Q nu in haar bureau is en opnieuw iets wil vertellen. Klik de telepolsler dicht en loop naar haar bureau. Maak opnieuw een praatje met haar. Let op, Madame Q is druk bezig en kan overal in de kamer zijn (beneden, boven, ...). De missie is nu 3/7 voltooid.



- 7) Klik opnieuw op de telepolsler. Merk op dat Speurneus nu in Initia is en aanspreekbaar is. Dat herkent een speurder trouwens steeds aan de witte rand die oplicht rond een personage. Klik de telepolsler dicht en loop naar Initia. Merk op dat er ook gebruik kan gemaakt worden van de teleporteerknoppen om snel naar Initia, Educa of Repetitia te gaan. Maak opnieuw een praatje met Speurneus. Hij staat de plattegrond van Kweetet te onderzoeken met een vergrootglas. Hij vertelt over hoe de speurder kwetons kan verdienen, wat missies en trofeeën zijn ... De missie is nu 4/7 voltooid.



- 8) De telepolser gidst de speurder nu opnieuw naar Biblia, waar opnieuw een personage staat met een uitroepteken. Ditmaal is het de blauwe pin = Dr. Kosmon. Navigeer de avatar naar Biblia en zoek Dr. Kosmon op. Praat ertegen en loop terug de gang in. De missie is nu 5/7 voltooid.



- 9) In de gang staan nu twee personages actief, ofwel komt de speurder ze vanzelf tegen, want het is vlakbij Biblia, ofwel geeft de telepolser het aan. Daarop is te zien dat het opnieuw gaat om de blauwe pin (Kosmon) maar ook om een gele pin (Monocle) vlakbij Dr. Kosmon staat met een boodschap. Ze staan duidelijk tegen elkaar te praten. Ga luistervinken en klik op hen om iets te vertellen. Na het gesprek zal Kosmon zichzelf weg teleporteren en vliegt Monocle verder door de gangen.



- 10) In het avonturenboek staat de missie nu bijna voltooid met een tussenstand van 6/7. De speurder moet dus nog een laatste personage vinden. Kijk op de telepolser en merk op dat de groene pin nu actief staat. Dit is de pin van Oculientje, ook een robot. De speurder kan haar vinden in de kamer Educa. Loop met de avatar of gebruik de teleportatieknop (groen) om sneller naar Oculientje te gaan. Klik op Oculientje, maak kennis met haar en babbel even over de Webjuf. Loop daarna terug naar de gang.



- 11) Proficiat, de eerste missie “**VERKEN DE KWEETETSCHOOL**” uit het avonturenboek van de speurder is tot een goed einde gebracht! Merk op dat boven het icoon van het avonturenboek (linksonder in beeld) nu geen rode bol meer staat met een 1 erboven, maar leeg is. Dat wil zeggen dat de speurder geen actieve missies meer heeft en op zoek moet naar een nieuwe opdracht. Wanneer er doorgedrukt wordt op het avonturenboek zal de speurder ook merken dat de missie volledig ingekleurd is. De speler kan niet meer doorklikken naar de hints.



- 12) In de gang hoort de speurder nu een oproep door de luidsprekers. Madame Q roept de speurder op om zo snel mogelijk naar haar bureau te komen. Merk op dat wanneer de telepolser open staat, de roze pin van Madame Q zich inderdaad in haar bureau bevindt én dat er een vraagteken in staat. Een vraagteken wil zeggen dat er een nieuwe missie of opdracht voor de speurder klaar staat om geactiveerd te worden. Ga er zo snel mogelijk naartoe om een nieuwe missie te ontvangen.



- 13) Bezoek Madame Q in haar bureau. Ze staat de speurder op te wachten onder haar appelboom. Ze vertelt de speurder dat ze een klus voor hem heeft. De apen van Dierië hebben honger en de speurder moet hen voederen. Madame Q weet niet precies wat apen graag lusten, dat moet de speler zelf zien te vinden. De speurder krijgt ook een verrekijker van Madame Q, waar goed voor moet gezorgd worden. Madame Q vraagt om de verrekijker terug te brengen als de speurder hem niet langer nodig heeft. Deze verrekijker zal vanaf dat ogenblik in de rugzak van de speler zitten.



- 14) Onderaan in beeld verschijnt nu alweer een banner met de boodschap “**JE KREEG EEN NIEUWE MISSIE**”. Dat zal elke keer het geval zijn als de speler een nieuwe opdracht krijgt in het game verhaal. Merk op dat het avonturenboek nu een rode bol aangeeft met het cijfer 2. Dat wil zeggen dat er 2 missies actief zijn, want de speler moet niet enkel de apen voederen, hij moet te weten komen wat apen graag lusten. Klik op het avonturenboek om meer details te kennen over de missies die Madame Q gaf. Merk op dat bij de missie “**VOEDER DE APEN**” een label staat met 0/3. Dit geeft aan dat de apen wellicht 3 dingen willen krijgen om te eten en de missie dus uit 3 delen zal bestaan. Er is ook een missie “**ZOEK UIT WAT APEN LUSTEN**”. Zo lang deze missies niet voltooid zijn, kan de speler erop doorklikken om hints te kopen.



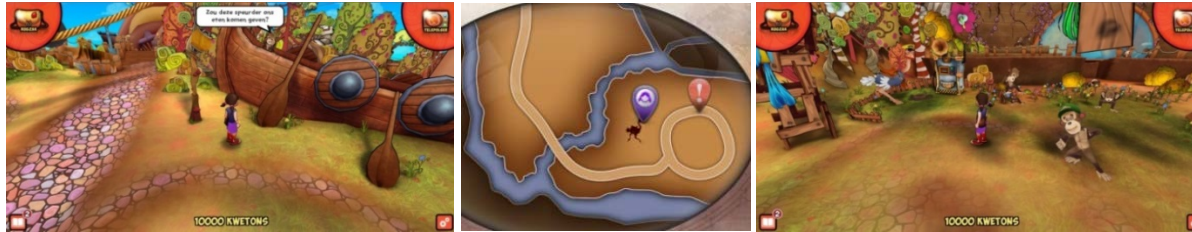
- 15) **WE GAAN NU NAAR BUITEN!** Doe dit door via de gang van Kweetetschool de poort naar Dierië te nemen OF door de paarse knop te gebruiken op de telepolser. **TIP:** laat de speler rondlopen en moedig hem/haar om overal op te klikken: ga met dieren praten, raap voorwerpen op, kortom interageren met de omgeving, want er valt heel wat te ontdekken voor jonge speurders. Hoe meer ze aanklikken, hoe meer ze te weten komen! Verkennen is dus de boodschap.



- 16) Madame Q gaf geen verdere hints mee waar de speurder een recept kan vinden. De beste optie is dus om de apen van Dierië te vragen wat ze graag lusten. Klik buiten de telepolser open en merk op dat deze buiten de Kweetetschool een andere plattegrond toont dan binnen de school. De paarse knop kan de speler buiten niet gebruiken, die staat uit. Net zoals binnen ziet de speler de locatie van zijn avatar. De kaart kan men verslepen met de muis. Klik de telepolser terug dicht.



- 17) Loop verder rond met de avatar en klik apen aan om mee te praten. Merk op dat de meesten ongelukkig zijn en ze vertellen dat ze honger hebben. Ze rekenen er duidelijk op dat de speler hen komt voederen. Loop verder tot aan de apenplaats, voor het raam van het bureau van Madame Q. Hier leven ook papegaaien. Praat met Apie Smulpapier, die kan de speler herkennen aan zijn groene pet en de witte oplichtende rand rond hem. Op de telepolser staat hij ook aangegeven met een rode pin met uitroepteken. Apie Smulpapier geeft niet echt een duidelijk antwoord op de vraag wat ze graag lusten en zegt dat speurders dit best zelf kunnen uitzoeken.



- 18) Loop terug naar de ingang van de Kweetetschool of gebruik de struisvogeltaxi. Struisvogeltaxi's staan her en der in de wereld om de speler snel van de ene naar de andere plaats te brengen. Dit lukt natuurlijk pas van zodra de speler minstens twee taxipunten heeft gevonden in de wereld, want op de kaart zijn enkel die taxi's zichtbaar van gebieden die de speler eerst te voet heeft verkend. Klik dus op de struisvogel, klik dan op de kaart op de taxivogel die het dichtst bij de kweetetboom staat en zie hoe de struisvogel de avatar snel door Dierië brengt. (TIP: de speurder kan zichzelf ook altijd teleporteren naar Initia, Educa of Repetitia in de school.)

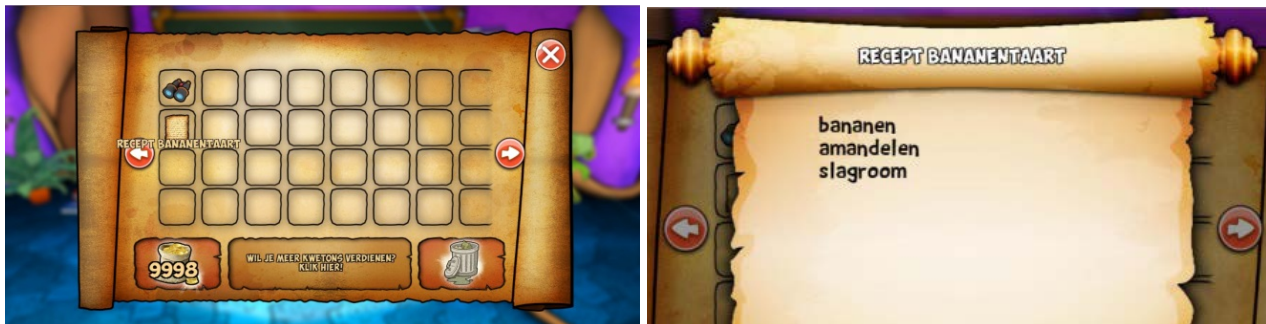


- 19) De speler moet op zoek naar iemand in de school die meer weet over wat apen lusten. Zouden Oculientje, Monocle, Speurneus, Dr. Kosmon of Madame Q meer weten? Zou er ergens een recept verstopt liggen? Laat de speurder met alle game personages praten en kom te weten wie meer weet over wat apen lusten. De speler kan in het avonturenboek ook onmiddellijk een hint kopen bij de missie (= 1 kweton). Die leiden de avatar naar het klaslokaal waar de speler met Dr. Kosmon kan praten. Zoals gewoonlijk is de professor wat verstrooid, maar uiteindelijk komt de speurder toch te weten wat apen graag lusten => **BANANENTAART**.





- 20) Apen lusten dus graag bananentaart. Niet zomaar taart met bananen, maar met nootjes en slagroom. Dat leest de speler op het recept dat hij/zij van Dr. Kosmon kreeg en die nu in de rugzak zit. Klik daarom de rugzak open. Klik op het recept om het te lezen. Er staan drie ingrediënten op die de speler nodig zal hebben: bananen, slagroom en amandelen. Klik nogmaals op het recept om het te sluiten. Klik daarna op het rode kruisje om de rugzak terug te sluiten. De speurder moet dus op zoek naar deze drie ingrediënten én naar een plek om taarten te bakken (een plaats met een oven?).



- 21) De missie **“ZOEK UIT WAT APEN LUSTEN”** is nu voltooid. In het avonturenboek staat deze nu in volle kleuren. Dat zal elke keer het geval zijn als er een missie is voltooid. Vanaf nu kan de speler niet meer op de missie doorklikken omdat hints kopen zinloos is.



- 22) Er werden na het gesprek met Dr. Kosmon ook drie nieuwe missies in het avonturenboek “unlocked”. Het aantal te voltooien missies staat nu in totaal op 4 als jouw kind exact deze volgorde speelde. Het kan ook zijn dat er een andere volgorde werd gevolgd en het aantal actieve missies dus afwijkt van onze ideaal beschreven stappen. De extra missies zijn **“BAK BANANENTAART”**, **“ZORG DAT JE TAART KAN BAKKEN”** en **“ZOEK BANANEN EN AMANDELEN (UIT 2 DELEN)”**. Klik erop in het avonturenboek om meer te weten te komen. Uiteraard kan de speler alweer hints kopen als hij/zij echt niet verder raakt in de speurtocht.



- 23) Verlaat het klaslokaal. De speler is nu terug in de gang van de Kweetetschool. Kosmon vertelde al dat de speurder een oven nodig heeft om taart te bakken. In de Kweetetschool is er een keuken, het is de moeite waard om te kijken of daar een oven staat waar men een bananentaart kan bakken! Loop door de gang en zoek de kamer die **REFECTORIUM** heet.



- 24) Loop Refectorium binnen. In deze refter met keuken + voorraadkamer ziet de speler ook een hoekje waar er taart kan gebakken worden. Loop naar de taartbakhoek en merk op dat deze nog op slot zit. De avatar vraagt zich luidop af of de hamster de sleutel heeft van dit slot?



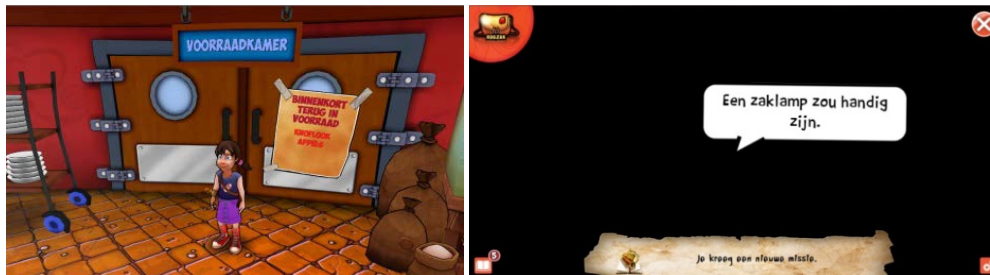
- 25) Zoek de hamster in Refectorium en praat ermee. Hap Hamster is chef-kok van de Kweetetschool en staat dus te bakken/koken/ ... in de keuken. Hap Hamster wil de speler wel helpen, maar niet zomaar. Hap lust ook graag taart, de speler mag dus taarten bakken voor de apen in ruil voor enkele taarten. MAAR LET OP: de speurder moet goed met Hap Hamster onderhandelen over het aantal taarten. Kies dus wijs!



- 26) De missie "**ZORG DAT JE TAART KAN BAKKEN**" is nu voltooid. De speurder kreeg opnieuw een extra missie in zijn avonturenboek: "**GEEF TAARTEN AAN HAP HAMPSTER (0/X)**". Merk op dat het cijfer X dat hierbij staat kan variëren door de keuzes tijdens de onderhandelingen van de speler met Hap. Bij sommige speurders zal Hap 1 taart willen, maar het kunnen er even goed 8 zijn! In het geval van ons screenshot zijn het er 4. Hap is niet kieskeurig en eet allerhande soorten taart. Aan de slag!



- 27) Probeer ook te weten te komen bij Hap Hamster waar de bananen en amandelen gevonden kunnen worden voor de missies "**BAK BANANENTAART**" en "**ZOEK BANANEN EN AMANDELEN (UIT 2 DELEN).**" De chef-kok moet meer weten. Praat daarom nog eens met Hap Hamster door nog eens op hem te klikken en kom te weten dat de bananen in de voorraadkamer liggen en Esmeralda de zigeunerin amandelen verkoopt in haar winkel (de woonwagen die buiten staat).
- 28) Loop naar de voorraadkamer in Refectorium. Merk op dat de speurder er niets ziet, want in de voorraadkamer is het helemaal donker. De speler heeft een zaklamp nodig.



- 29) De speler heeft dus eerst een zaklamp nodig om meer te kunnen zien in de voorraadkamer. De missie "**ZOEK EEN ZAKLAMP**" is nu ontsloten en actief gezet in het avonturenboek. Als de speler de acties uit dit stappenplan letterlijk volgde, heeft hij nu in totaal 5 actieve missies. Onthoud dat jouw speler mogelijks in een andere volgorde speelde en deze zaklamp zelf al eerder had gevonden.



- 30) Verlaat Refectorium. De speurder staat terug in de gang van de Kweetetschool. Klik de telepolser open. Merk op dat er twee rode pins met uitroepstekens actief staan boven de kamer Refectorium. Ook op deze manier wordt de speurder herinnerd dat er in die kamer nog een en ander te doen valt.



- 31) Loop rond door de school en **doorzoek alle kamers**. Laat de speler en zoeken tot hij de zaklamp heeft gevonden.

**TIP: Items die speurders kunnen oprapen herkent men aan hun witte gloed (zie ook tutorial stap 4). Door erop te klikken komen ze in de rugzak terecht.**

→ Heeft de speler niets gevonden? Laat hem het avonturenboek openen. Merk op dat de foto van de missie **“ZOEK EEN ZAKLAMP”** in het avonturenboek al kan verklappen wat de verstopplek is door hints te kopen. De zaklamp ligt tussen andere vreemde objecten. Doet de afbeelding nog steeds geen belletje rinkelen? Klik de missie verder open. Koop de hints bij de missie **“ZOEK EEN ZAKLAMP”**. De hints brengen de avatar naar het bureau van Dr. Kosmon.



- 32) Loop het bureau van Dr. Kosmon binnen. De zaklamp ligt helemaal vooraan in beeld op de tafel.



- 33) Klik op de zaklamp. Deze verdwijnt van de tafel en zit nu in de rugzak. Klik de rugzak open. Klik op de zaklamp. Lees dat de zaklamp op batterijen werkt. Merk op dat er gekleurde streepjes onder de zaklamp staan die aangeven hoe ver de batterijen opgeladen zijn. Momenteel ziet de speler twee streepjes (oranje/rood). Dat wil zeggen dat de zaklamp bijna leeg is en niet lang meer zal werken.



- 34) De missie **“ZOEK EEN ZAKLAMP”** is nu voltooid. Er staan nu 4 actieve missies in het avonturenboek.

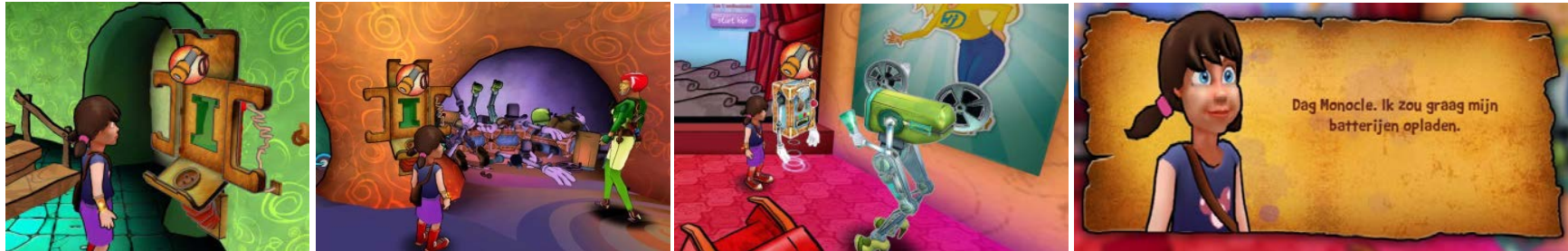


- 35) Keer terug naar Refectorium, naar de voorraadkamer. Met de zaklamp in de rugzak (gaat vanzelf) kan de speler nu wel iets zien in de voorraadkamer. Navigeer de muis over het scherm om te zoeken tussen de voorraad van Hap Hamster naar de bananen. Ze zitten goed verstopt!



36) Indien de speler te lang moet zoeken, zullen de batterijen van de zaklamp leeg zijn. In dat geval komt er een nieuwe missie in het avonturenboek actief: **“LAAD JE BATTERIJ OP”**. Er zijn twee manieren om batterijen op te laden. Denk na! Wie vliegt er rond in de school? Wie moet zelf ook af en toe opgeladen worden? Juist! Geef de zaklamp aan Monocle of zoek één van de laadstations voor deze robot die her en der in de school aan de muur hangen (in Repetitia en Madame Q haar bureau). De laadstations kan men herkennen aan hun witte gloed + aan het use icon met een zaklamp die erboven hangt. Klik op het use icon. De rugzak gaat vanzelf open. Klik nu op de zaklamp (trilt een beetje om aan te duiden dat dit het geschikte item is om te selecteren).

→ **ONTHOU: Deze mechaniek van gebruiken van use icons in combinatie met de rugzak komt vanaf nu overal voor in het spel!**



37) Door dit te doen, is de missie **“LAAD JE BATTERIJ OP”** voltooid. De batterijen van de zaklamp zijn nu terug helemaal opgeladen en de speler ziet terug alle streepjes (groen) als hij in de rugzak de zaklamp aanklikt. De speurder kan terug in de donkere voorraadkamer zoeken naar items.



38) Ga terug naar de voorraadkamer. Zoek. Klik op de bananen. Klik nu op het icoon met het handje om ze in de rugzak te stoppen.



- 39) Als de speurder goed heeft gezocht in de voorraad van Hap Hamster, heeft hij 2 bananen gevonden. Klik de rugzak open om dat te controleren. De speler ziet nu dat in zijn rugzak 2 bananen zitten. (Wanneer een speurder 2 bananen heeft gevonden zal er maar 1 vakje bananen te zien zijn met een 2 erbij geschreven)

**TIP: de speurder kan de rugzak organiseren door items van plek te wisselen.** Sluit de rugzak met het rode kruis.



- 40) Nu nog op zoek naar amandelnootjes. Die liggen niet in de voorraadkamer, maar zijn te koop bij Esmeralda. Esmeralda is een zigeunerin die rondtrekt met haar woonwagen vol koopwaar. Ze is gespecialiseerd in net die voorwerpen die speurders nodig hebben in hun speurtochten. De speler zal haar her en der in de wereld van Dierië terugvinden. Ga dus naar buiten (te voet of met de paarse knop op de telepolser) en zoek haar op. Ze staat ergens bij de apen.



- 41) Loop naar de woonwagen en klik erop. Zoek de amandelnootjes en klik ze aan. De vraag komt “**WIL JE DIT KOPEN?**”, en klik op JA. Indien de speler niet genoeg kwetons heeft, zal hij/zij de nootjes niet kunnen kopen en eerst moeten oefenen. **Merk op dat al het koopwaar bij Esmeralda duur is en veel tot heel veel kwetons kost. De speler zal dus altijd goed moeten oefenen voor hij/zij genoeg kwetons heeft om te spenderen.**



- 42) Als de speurder nootjes heeft gekocht bij Esmeralda, dan zitten deze in de rugzak. Als de speler deze aankoop twee keer heeft gedaan (telkens voor het aangeduide bedrag kwetons) dan zal ook hier in de rugzak een afbeelding verschijnen met een getal 2 erbij. Klik de rugzak open om dat te controleren.



- 43) Nu zitten in de rugzak zowel de bananen als de amandelen, dus de missie “**BANANEN EN AMANDELNOOTJES**” is nu voltooid. In het avonturenboek staan nu nog 3 actieve missies.



- 44) Keer terug naar de taartbakhoek in Refectorium, want we kunnen nu eindelijk taart bakken voor de apen. Klik op het bord “**BAK EEN TAART**” om het taartenspel te openen. Begin met de taarten die de speurder beloofde aan Hap Hamster. Kies eerst de taartvorm, kies daarna lekker fruit uit de rugzak en/of kies wat versiering zoals kaarsen, slagroom en vuurwerk. Druk op klaar en dan op JA wanneer je taart klaar is.



**LET OP: de speler heeft de bananen/amandelnootjes nog nodig voor de apentaart! Wanneer ze op zijn moet de speler terug naar de voorraadkamer en/of naar Esmeralda om een nieuwe lading te halen/kopen. Maar komt de speurder te vaak, dan is de voorraad mogelijks op en moet men wachten vooraleer er een nieuwe lading wordt geleverd! Gebruik ze dus goed en versier er niet de taarten voor HAP mee ...**



- 45) Er staat nu een taart klaar op de schotel bij het bakspel. **Vergeet niet om op de taart te klikken zodat de taart in de rugzak komt.** Klik op de rugzak om te controleren of de taart erin zit.



- 46) Laat de speurder zoveel taarten bakken als hij beloofde aan Hap. Stop ze allemaal in de rugzak. Denk eraan, Hap lust allerlei taarten en is niet kieskeurig over wat de speler erop legt.

- 47) Klaar met bakken? Breng het aantal beloofde taarten naar de kleine chef-kok. Merk (net als bij de zaklamp opladen opdracht) op dat er een icoon boven zijn hoofd staat. Klik erop en de rugzak opent. Alle items die in aanmerking komen trillen. Onze voorbeeldspeurder bakte 4 taarten voor hap, omdat hij dat zo had afgesproken.



- 48) Wanneer alle beloofde taarten (in dit geval 4, bij jouw speurder mogelijks 1 tot 8) werden afgegeven is de missie **“GEEF TAARTEN AAN HAP HAMSTER”** voltooid in het avonturenboek.



- 49) Tijd om de bananentaart te bakken voor de apen. Volgens het recept heeft de speurder drie ingrediënten nodig: bananen, amandelnootjes én slagroom. De slagroom ligt niet in de voorraadkamer, en zit ook niet in de rugzak. Als de speler daarnet goed heeft opgelet, zag hij dat slagroom altijd aanwezig is in het taartspel bij de derde stap **“VERSIER JE TAART”**. **Let op: volg het recept dat in de rugzak zit nauwgezet, want apen zijn heel kieskeurig!**



- 50) Vergeet alweer niet om de taart in de rugzak te stoppen. Dat doet een speler door erop te klikken. Doet hij dat niet dan moet hij de taart later nog eens bakken!
- 51) De missie **“BAK BANANENTAART”** is nu voltooid in het avonturenboek. Er is nog 1 actieve missie en dat is **“VOEDER DE APEN”**. Ga dus snel naar Apie Smulpapier in Dierë om de bananentaart af te geven! Wandel of gebruik de paarse knop op de telespeler, die brengt je naar de laatste gebruikte taxi.



- 52) Boven Apie Smulpapier staat een taarticoon. Klik erop. De rugzak gaat vanzelf open. Alle items die in aanmerking komen om af te geven staan te trillen. De rugzak vraagt “welk voorwerp wil je gebruiken?”. Als er dus meer dan één taart in de rugzak zit van de speurder, zullen ze allemaal trillen. Kies de correcte taart en klik erop.



- 53) **LET OP:** indien het recept voor bananentaart niet exact gevolgd werd door de speurder slaan Apie en zijn vrienden in paniek. Na het dialoog zullen de apen de taart weggooiden en blijft de missie staan op status 0/3.



- 54) Wanneer er een goede bananentaart werd gebakken, exact volgens het recept van Dr. Kosmon, zijn Apie Smulpapie en zijn vrienden wel tevreden! De speurder krijgt als beloning zelfs een echte taartheid! Kijk in de rugzak om de taartheid te bewonderen. Wil de speurder deze hoed opzetten? Loop dan naar Initia naar de kleedkamer en selecteer de hoed bij de "+" knop. Vanaf een bezoek aan de kleedkamer zit de hoed niet meer in de rugzak.



- 55) Hmm. De missie **"VOEDER DE APEN"** is nog niet afgewerkt in het avonturenboek. Apie Smulpapie en zijn vrienden hebben nog steeds honger. Klik op het avonturenboek en zie dat er nog maar 1/3<sup>e</sup> van de missie werd voltooid. De apen willen dus graag nóg twee bananentaarten krijgen van de speurder.



- 56) Keer terug naar Refectorium, start de taartgame op en bak nog twee extra bananentaarten volgens het recept van Dr. Kosmon.
- Zijn de bananen en amandelnootjes in de rugzak op? Ga terug langs in de voorraadkamer en Esmeralda om nieuwe te halen/kopen.
  - Is de zaklamp leeg en is de voorraadkamer weer donker? Lees dan even enkele stappen terug hoe dat probleem kan opgelost worden.
  - Indien de nootjes uitverkocht zijn bij Esmeralda, dan zal de speurder moeten wachten tot er een nieuwe levering komt.

### 57) **TIJDSLOT WAARSCHUWING:**

Afhankelijk van het moment in het schooljaar dat een speurder aan dit punt is geraakt, zullen de nootjes lang of kort uit voorraad zijn bij Esmeralda. Indien een speurder dus heel snel Act 1 uitspeelde, kan het best zijn dat hij/zij een poos moet wachten tot Act 2 wordt opgezet en de nieuwe nootjes arriveren. Doorgaans gaat act 2 open eind september/begin oktober. Komt de speurder later op het schooljaar aan deze stap, dan zijn de nootjes direct voorradig en te koop, waardoor de speler niets merkt van het tijdslot.



- 58) Eens de speler de twee resterende bananentaarten op zak heeft, kan hij/zij terugkeren naar Apie Smulpapier en zijn vrienden in Dierië. Geef de twee laatste bananentaarten af en de laatste actieve missie "**VOEDER DE APEN**" is voltooid met 3/3. De missie is nu geslaagd en ingekleurd in het avonturenboek.



59) Indien de speurder hiermee klaar is, is niet alleen de laatste actieve missie afgelopen, maar werd Act 1 uitgespeeld door de speler en zal er een animatiefilmpje starten om over te gaan naar Act 2. Laat jouw kleine speurder goed opletten, want deze film kan men achteraf niet nog eens herhalen of afspelen. In dit overgangsmoment...

- Stelen de apen de verrekijker die de speurder van Madame Q kreeg en nog moet terugbrengen. Deze is nu weg uit de rugzak.
- Vertellen de apen dat ze de verrekijker pas terug willen geven als de speurder hen helpt om een foto terug te brengen. Dit wil zeggen dat de missie **"BRENG DE VERREKIJKER TERUG"** voorlopig niet voltooid kan worden door de speurder tot de foto van de apen terug is (=einde act 5)!
- Vertellen de apen ook dat op die foto dierbare familie staat die ze al lang niet meer hebben gezien.
- Komt de speurder te weten dat de foto die de apen zoeken in stukjes is gescheurd door ruzie en de stukjes nu overal kunnen liggen in Dierië. Ze hebben maar één stukje meer over en dat krijgt de speurder pas als hij de apen wil helpen zoeken (= verplicht).
- Krijgt de speurder de tip mee dat hij zeker in het verlaten apenpaleis moet zoeken. Later volgt meer info over dat paleis.



60) De apen maken vervolgens de versperde weg vrij aan de brug (vlakbij de ingang van de Kweetetschool, naast de bijenkorf) zodat de speurder door kan naar het tweede deel van Dierië (= Act 2 Fopjesland) om het avontuur te vervolledigen.



## 6. ACT 2: FOPJESLAND

- 61) Net na de animatiefilm/cutscene, als de speurder de apen heeft uitgezwaaid aan de overkant van de brug, komt de speler een stokstaartje tegen die hem/haar welkom heet in deel 2 van Dierië: Fopjesland. De stokstaartjes vertellen de ganse dag door mopjes, halen grappen en grollen uit met de dieren, tot iedereen zijn ergernis. Daarom noemen de dieren hen de *fopstaartjes*. Dus ja, je kan het al raden, de speurder zal straks veel werk hebben om een paar misgelopen grappen terug recht te zetten! Zin om zelf te lachen? Overal staan stokstaartjes klaar met een groot arsenaal aan flauwe moppen. Klikken maar!



- 62) In het avonturenboek is nu een nieuw deel vrijgespeeld: Fopjesland. Het getal 2 staat niet langer grijs maar oranje/rood. Als de speurder bladert ziet hij/zij dat er 11 nieuwe missies staan te wachten om "unlocked" te worden. Ze staan net zoals aan het begin van Act 1 grijs met een vraagteken erop. Om te weten wat te doen, zal de speurder met de dieren moeten praten om de opdrachten en missies te ontsluiten.



- 63) Merk ook op dat in het avonturenboek nog steeds twee missies uit Act 1 onvoltooid zijn. Het gaat om **“BRENG DE VERREKIJKER TERUG”** en **“VIND ALLE STUKJES VAN DE FOTO (0/14)”**. Hiermee weet de speler dat hij/zij 14 stukjes zal moeten vinden die overal in Dierë verstopt liggen. Deze missies zijn zopas vrijgespeeld en zullen over langere tijd in het game verhaal blijven lopen. Want de verrekijker zal pas teruggegeven kunnen worden aan Madame Q als de volledige foto terecht is. En gezien de laatste stukjes foto in het apenpaleis liggen (= Act 5), is het dus normaal dat de speurder deze twee missies pas op het einde van het schooljaar kan voltooien. Ze vormen met andere woorden de rode draad van dit verhaal. Op het einde komt de speurder ook te weten waarom die foto zo belangrijk is voor de apen!



- 64) In Fopjesland komt de speler al direct het eerste stukje van de verloren apenfoto tegen. Het ligt vlak voor Kosmon en de twee gorilla's. Klik erop en het komt in de rugzak te zitten.



- 65) Ga naar Dr. Kosmon en praat met hem. Kom te weten dat mevrouw gorilla (Gusta) boos is op haar man Gust. Die laatste is zijn trouwring kwijtgeraakt door toedoen van een grap van de fopstaartjes. Beloof om te helpen zoeken naar de trouwring. Waar zouden de fopstaartjes Gust zijn ring hebben verstopt?



- 66) Er zijn nu onmiddellijk twee nieuwe missies actief in het avonturenboek: **“GEEF DE TROUWRING TERUG”** en **“VIND DE TROUWRING VAN GUST”**, wat het totaal op 4 actieve missies brengt. Merk ook op dat vanaf nu boven Gusta een icoon staat met daarop een trouwring.



- 67) Ga met alle andere dieren praten en vraag hen of ze de ring van Gusta hebben gezien. Niemand van de dieren weet precies waar de ring is, *behalve de slangen*. Door de hints van deze missie met kwetons te kopen in het avonturenboek komt de speurder ook sneller te weten dat de slangen weten meer over de ring.

- 68) Zoek de slangen op en ga met hen praten. Ze wonen helemaal links onderaan deel 2 van Dierië, voorbij de trap met de uilen.

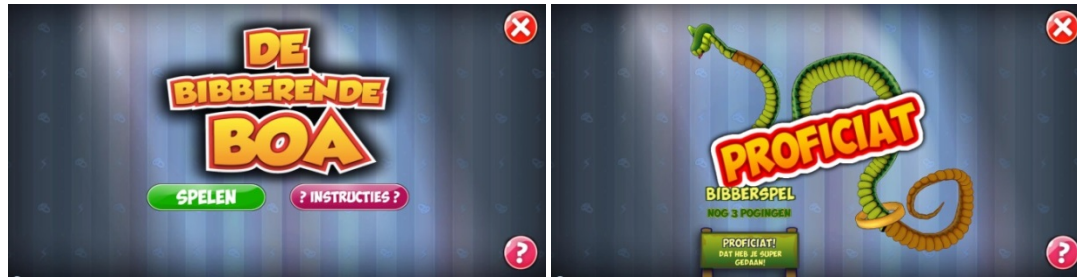


- 69) De missie **“VIND DE TROUWRING”** is nu voltooid. Maar de speler heeft de ring nog niet in zijn/haar bezit. De slang vertelt dat de ring rond het lijf hangt van Sjarel, haar vriend, maar Sjarel slaapt. Maak Sjarel niet wakker, dus wees voorzichtig. Dit is meteen een nieuwe missie **“VERLOS SJAREL VAN DE RING”**.





- 70) Klik op Sjarel de slang. Er start een mini-game: “**DE BIBBERENDE BOA**”. Doel is om de ring over het lichaam van Sjarel te schuiven zonder zijn lijf te raken. De speurder heeft 3 pogingen en dan wordt Sjarel wakker. In dat geval is het “game over” en moet de speurder enkele tellen wachten tot Sjarel opnieuw slaapt om nog eens te proberen. **TIP: Dit mini-game kan zoveel gespeeld worden door de speurder als die zelf wil, zelfs na het terugkrijgen van de ring. Steeds bij Sjarel de slang op te starten.**



- 71) Indien succesvol, dan is de missie “**VERLOS SJAREL VAN DE RING**” vanaf nu voltooid. De ring van Gust zit dan in de rugzak van de speurder.



- 72) Merk op dat bij de slangen aan de trap een tweede stukje van de foto van de apen ligt! Klik erop en stop het verdwijnt in de rugzak. In de rugzak zitten nu al 2 stukken van de apenfoto. Sleep beide stukken op elkaar om er weer een echte foto van te maken. De twee stukken foto zijn nu verdwenen en vormen een nieuw item in de rugzak van de speurder: de apenfoto (dit kan later ook nog!). Klik erop om te zien hoe de foto er nu uit ziet. Elk stukje van de foto die de speurder vanaf nu nog zal vinden, kan in de rugzak op deze apenfoto geslept worden tot de foto volledig is. Dit kan later ook nog.



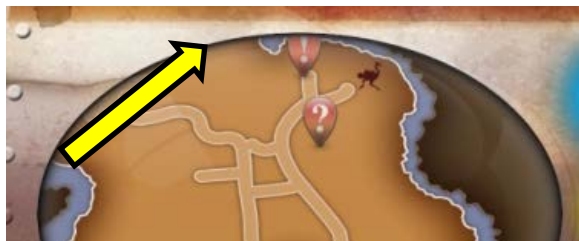
- 73) Zo, tijd om de ring terug te brengen naar Gust en Gusta. Klik op het icoon boven Gust/Gusta. De rugzak gaat vanzelf open. Selecteer de ring. Gust en Gusta zijn kei blij en vertellen de leerling-speurder het nieuws dat binnenkort een babydraak geboren zal worden in Dierië. Ze vragen de speler ook of hij/zij al een cadeau heeft voor de babyborrel. Ze geven als tip mee dat Esmeralda heel wat in de aanbieding heeft in haar woonwagen.



- 74) De missie **“GEEF DE TROUWING TERUG”** is nu voltooid in het avonturenboek. Er zijn nu ook twee nieuwe missies actief: **“KOOP EEN CADEAU”** en **“GEEF EEN CADEAU”**.



- 75) Zoek Esmeralda in Act 2. Gebruik hiervoor de telepolser. Verschuif de kaart over de plattegrond van deel 2 om te zien waar Esmeralda zit. Ze zal aangeduid staan als een rode pin met ofwel een uitroepteken ofwel een vraagteken. Haar woonwagen staat ergens helemaal bovenaan deel 2 van Dierië. Praat met haar. **LET OP:** op de kaart zie je dat Esmeralda haar woonwagen vlak langs een struisvogeltaxi staat, maar doordat de speurder dat deel nog niet te voet verkende, kan de taxi nog niet gebruikt worden en moet de speurder eerst op verkenning! **TIP: De speler kan uiteraard ook teruggaan naar het eerste deel en daar Esmeralda bezoeken.**



- 76) De speurder heeft Esmeralda en haar woonwagen bereikt. Loop tot bij de woonwagen en klik erop. Merk op dat in haar woonwagen weer allerlei voorwerpen te koop zijn. Esmeralda heeft o.a. een gieter in de aanbieding (tenzij de speler die al in act 1 kocht). Dit voorwerp zal de speler later zeker nodig hebben tijdens zijn missies in Dierië, maar het is niet nodig om dit nu al te kopen. Dat kan later nog altijd. **LET OP: De spullen bij Esmeralda zijn vaak erg duur. Jouw kind zal dus altijd eerst veel moeten oefenen om genoeg kwetons te verdienen om items te kopen en verder te kunnen met het verhaal.**



- 77) Klik op Esmeralda om met haar te praten en ontvang een geboortelijst met allemaal cadeautjes erop. Deze zit nu in de rugzak en kan bekeken worden.



- 78) Esmeralda weet niet meer welk dier welk cadeautje al heeft gekocht, en uiteraard wil ze niet dat de speurder een cadeau zou kopen dat een van de dieren al reserveerde voor baby draak. De speler zal dus eerst bij alle dieren moeten vragen welk cadeau zij kochten. Een nieuwe missie "**ZOEK EEN CADEAU (0/11)**" is nu actief in het avonturenboek. Aangezien er 12 cadeautjes op de geboortelijst staan en er 11 dieren in het tweede deel van Dierië wonen, bestaat deze missie uit 11 delen. Op het einde zal er nog 1 cadeautje niet afgevinkt op de lijst staan, dat zal het geschenkje zijn dat jouw kind bij Esmeralda moet kopen.



79) Ga nu met alle dieren praten en vraag hen welk cadeau zij kochten voor baby draak. Na elk gesprek is er op de geboortelijst een item afgevinkt. De speler moet gaan praten met deze 11 dieren: **de gorilla's, de krokodillen, de leeuwen, de neushoorns, de paarden, de slangen, de struisvogels, de nijlpaarden, de beren, de uilen en de zebra's**. De volgorde waarin de speler met de dieren gaat praten is niet belangrijk. In dit stappenplan leggen we de meest optimale en korte weg uit. Wanneer jouw kind zelf al babbelde met dieren, kan het zijn dat hij/zij bepaalde items wel al in zijn rugzak had zitten voor het met dier X of Y praatte. Dat is niet erg, maar zorgt mogelijk voor kleine verschillen met de beschrijving hierna. Hou daar als begeleidende volwassene rekening mee.

**LET OP: Twee dieren zullen de speurder niet onmiddellijk vertellen wat hun cadeau is: de nijlpaarden en de beren.** Ze hebben namelijk andere zorgen. Door toedoen van de fopstaartjes zitten ze in de problemen. De speurder zal hen eerst moeten helpen voor deze dieren hun cadeautje willen verklappen.

80) Aangezien we nu nog steeds bij Esmeralda staan, komt onze voorbeeldspeurder (loop terug naar het zuiden) het eerst de nijlpaarden tegen op zoek naar de 11 dieren. Op de telepolser staat hier ook een pin met vraagteken, wat wil zeggen dat de speurder een extra missie zal krijgen. Klik op het nijlpaard. Praat met het nijlpaard. Het nijlpaard zoekt Neel, een van zijn vrienden. Neel is spoorloos verdwenen en de speurder moet hem helpen vinden. Het enige dat het nijlpaard weet is dat Neel op zoek ging naar de oma van zijn oma van zijn oma. Daarna heeft hij hem niet meer gezien. Neel denkt dat dat een echt paard was die aan de Nijl woonde, dat is het enige wat het nijlpaard kan vertellen. Je krijgt hierdoor een nieuwe missie in je avonturenboek: **"ZOEK NEEL"**. Als dat maar weer geen mislukt fopstaartgrapje is ...



81) Vlak naast de nijlpaarden wonen de krokodillen. Loop op het pad met houten planken en praat met de krokodil. Hij vertelt dat babydraak met hen in bad mag. Als de speurder nu op de geboortelijst kijkt in de rugzak, staat het cadeautje *badspeeltje* afgevinkt.



- 82) Merk ook op dat er naast de krokodil op het einde van de houten planken het derde stukje van de verscheurde apenfoto ligt. De speurder heeft nu al drie stukjes gevonden. Klik erop zodat het in de rugzak komt. Sleep ook het derde stukje ook naar de apenfoto, zodat het bij de anderen gekleefd wordt.



- 83) Ga nu op zoek naar het volgende dier. Loop over de houten planken zuidwaarts (richting de camera, pijl naar beneden) en loop onder de tunnel door. Je ziet nu de neushoorns. Praat tegen de neushoorn. De neushoorn vertelt je dat hun cadeau iets is dat niet te warm en niet te koud is. Op de geboortelijst is de *thermometer* nu ook afgevinkt.



- 84) Loop door naar het volgende dier. Dat zijn de beren. Ze zitten rechts van de neushoorns. Praat tegen de beer die aan het uitgedoofde vuur zit. De beer is ongelukkig want hij heeft het koud. De fopstaartjes hebben zijn vuur uitgemaakt. Hij vraagt de speurder om zijn vuur terug aan te steken. Hiervoor zijn vuurstenen nodig. Pas daarna wil hij aan de speurder vertellen welk cadeau hij heeft gekocht voor baby draak. De beer verklapt wel dat er de vuurstenen liggen in de toren aan het doolhof. In het avonturenboek staan nu twee nieuwe missies actief: "**HAAL VUURSTENEN**" en "**MAAK VUUR VOOR DE BEREN**".



85) Loop terug richting het noorden langs de krokodillen en nijlpaarden. In plaats van door te lopen naar Esmeralda, moet de speurder de houten trap oplopen. Hij komt nu bij de ingang van een doolhof met in het midden een toren. Volgens de beer liggen daar vuurstenen. Ga het doolhof binnen.

**Let op voor de verschillende valkuilen.** Of misschien ook weer niet... Gebruik de laatste valkuil als springveer door erop te staan.



86) Klik op de vuurstenen. Ze zitten nu in de rugzak. De missie **“HAAL VUURSTENEN”** is nu voltooid. Spring daarna van de toren en loop het doolhof terug uit.



87) Loop terug de houten trap af en keer terug tot bij de beren. Klik op het icoon met de vuurstenen boven het vuur. De rugzak van speurder gaat hierdoor vanzelf open en de vuurstenen trillen. Klik op de vuurstenen om het vuur aan te steken. De beren zijn nu terug blij. De missie **“MAAK VUUR VOOR DE BEREN”** is nu voltooid in het avonturenboek. Merk op dat de vuurstenen in de rugzak blijven zitten. Deze komen later mogelijks nog van pas.



88) Praat nu nog eens met de beren door erop te klikken. Vraag hen nu opnieuw welk cadeau ze kochten voor baby draak.

De beer vertelt de speurder nu welk cadeau ze kochten. Het spreekt volgens deze dieren vanzelf dat ze zichzelf cadeau doen. De beer vindt het een prachtig geschenk! Op de geboortelijst is nu de *knuffelbeer* afgevinkt.



89) De speurder moet nu niet enkel alle andere dieren die hij onderweg tegenkomt vragen naar hun cadeau, maar ook of controleren ze Neel het nijlpaard hebben gezien. De volgorde waarin de speurder de dieren bezoekt is niet belangrijk. Weet dat

- De zebra zal zeggen "Zo wordt babydraakjes billenvacht weer lekker zalig zacht." – waarna op de geboortelijst **BABYZALF** afgevinkt zal worden.
- Het paard zal vertellen "Wat denk je speurder, het is echt niet moeilijk" – waarna op de geboortelijst **HOBBELPAARD** afgevinkt zal worden.
- De uil zal verklappen "Dat hij niet graag in het donker slaapt" – waarna op de geboortelijst **NACHTLAMPJE** afgevinkt zal worden.
- De slang zal sissen "Zzeker, ik mag er niet mee ssschudden of ik maak Sssjarel wakker" – waarna op de geboortelijst **RAMMELAAR** afgevinkt zal worden.
- De struisvogel zal zeggen "Wij zouden er graag onze kop in willen stoppen" – waarna op de geboortelijst de **ZANDBAK** afgevinkt zal worden.
- De gorilla's Gust en Gusta vertellen je "Dat baby draak iets krijgt om minder te huilen, omdat het geluid zo vreselijk is" – waarna op de geboortelijst ook de **FOPSPEN** afgevinkt zal worden.
- De leeuw zal het belang van tandjes aanhalen omdat leeuwen graag bijten. – waarna op de geboortelijst de **BIJTRING** afgevinkt zal worden.

90) Om het nijlpaard te helpen Neel te zoeken en het laatste cadeau te kennen, moet de speurder eraan denken dat Neel dacht dat de oma van de oma van zijn oma een echt paard was dat kon zwemmen in de Nijl. Ga dus zeker met de paarden en/of de zebra's praten over Neel. In deze walkthrough loopt de voorbeeldspeurder eerst langs de berengrotten en daalt hij de trap af (westelijke/middelste maakt geen verschil) tot bij de zebra's. Praat met de zebra.



- 91) De zebra vertelt dat hij Neel heeft gezien en dat Neel de Nijl zocht. De Nijl is een rivier ver weg in Afrika, legt de zebra uit. De speurder vraagt of Neel dacht daar de oma van zijn oma van zijn oma te vinden. De zebra zegt dat Neel dat inderdaad echt denkt. De speurder vraagt daarna of hij nu helemaal naar Afrika moet om Neel te vinden, maar volgens de zebra moet het antwoord zo ver niet gezocht worden. Maar meer wil de zebra niet vertellen.

Als de speurder naar het cadeau voor babydraak vraagt, komt hij te weten dat de zebra's aan baby draak zijn billen hebben gedacht. Ze kochten babyzalf. Op de geboortelijst is *babyzalf* nu ook afgevinkt.



- 92) Loop verder naar het oosten (pijlen naar links). De eerste dieren die de speurder nu tegenkomt zijn de paarden. Praat tegen het paard dat wit oplicht. Vraag welk cadeau de paarden kochten. Het paard zegt "Wat denk je speurder, het is echt niet moeilijk". Net als de beren hebben ze zichzelf cadeau gedaan, want op de geboortelijst is *hobbelpaard* nu ook afgevinkt.

- 93) Vraag vervolgens aan het paard ook of hij Neel heeft gezien. Ook het paard heeft Neel gezien, maar vond het maar een rare snuiter omdat Neel dacht dat ze familie waren. Hij vertelt ook dat hij Neel niet meer heeft gezien na hun praatje. Hij kan wel vertellen dat hij Neel na hun praatje naar het grote houten paard zag lopen. Als de speurder doorvraagt, vertelt het paard dat het een soort clubhuis is van de fopstaartjes. Hij waarschuwt dat de speurder moet opletten voor de fopstaartjes en hun fopjes en dat hij daarom zelf nooit in de buurt komt van het clubhuis!





- 94) Ga het clubhuis (groot houten paard) wat beter onderzoeken en loop terug naar de zebra's. Kijk erg goed. Kijk dichterbij het raam! Daar beweegt iets, het is Neel! Klik op het clubhuis om met Neel te praten. Neel zit opgesloten en wil eruit, hij zit klem. De fopstaartjes op hun beurt willen dan weer erg dringend in het clubhuis geraken, omdat hun moppenboek daar ligt en ze dringend nieuwe moppen willen vertellen.



- 95) Vraag zowel aan Neel als aan de fopstaartjes wat hun probleem is en probeer hen allebei te helpen door bemiddeling. Blijkbaar kunnen de fopstaartjes niet zomaar de deur openen, omdat ze daarvoor tandwielen nodig hebben en die hebben verstopt. Alleen hebben ze zichzelf ditmaal gefopt, want ze zijn vergeten waar ze de 4 tandwielen precies hebben verstopt. Help hen zoeken, zodat Neel bevrijd kan worden en de fopstaartjes terug in hun clubhuis kunnen.



- 96) De missie "ZOEK NEEL" is nu geslaagd. Vergeet niet om straks aan zijn vrienden het goede nieuws te vertellen. Pas dan zal je hun cadeau kennen. De speurder kreeg ook 2 nieuwe missies: "BEVRIJD NEEL" en "ZOEK ALLE TANDWIELEN (0/4)".



- 97) In het stuk bij de zebra's en de paarden zal de speurder 2 van de 4 tandwielen vinden. Het blauwe tandwiel ligt bij de zebra's, helemaal in het westen, tussen de trap naar de beren en de kapotte brug naar Act3. Het rode tandwiel ligt bij de paarden. Het ligt verstopt naast de middelste trap die de speurder naar de beren brengt. Klik op een tandwiel om het in de rugzak te stoppen.



- 98) Loop verder naar het oosten (naar rechts), tot aan de trap met de uilen, die naar de slangen leidt. Praat met de uil. De uil haat slapen in het donker. Op de geboortelijst is vanaf nu *nachtlampje* ook afgevinkt. Doordat we Neel al hebben gevonden zullen de andere dieren nu enkel nog aanspreekbaar zijn over het cadeau. Praatte de speurder met de uilen voordat hij Neel vond, zullen ze ook vertellen dat ze Neel niet hebben gezien.



- 99) Daal de trap af naar de slangen. Klik op de vriendin van Sjarel (want bij Sjarel zal de mini-game de bibberende boa heropgestart worden, zie stap 66, de fopstaartjes hebben namelijk weer iets rond zijn nek gehangen terwijl hij sliep). De slang vertelt de speurder dat hun cadeau wel eens zoveel lawaai zou kunnen maken dat Sjarel ervan wakker wordt. Op de lijst staat nu de *rammelaar* afgevinkt.



100) Loop terug de trap op langs de uilen tot bij de paarden. Neem nu de meest oostelijke trap tot bij Gust, Gusta en de struisvogels. Praat tegen de struisvogel en vraag naar hun cadeau. De struisvogel zegt dat ze haar kop graag in het cadeau zou willen steken. *Zandbak* is nu afgevinkt op de geboortelijst in de speurder zijn rugzak.



101) De speurder is nu vlak bij Gust en Gusta. Praat met de gorilla's en vraag naar hun cadeautje. De Gorilla's vinden het geluid van huilende draakjes verschrikkelijk. Veel te luid. Daarom kochten ze iets om de baby minder te doen huilen. Op de geboortelijst ziet de speurder dat ze een *fopspeen* bedoelen.



102) Loop verder in westelijke richting (naar links), tot aan de trap naar de beren en loop verder naar het noorden (pijl omhoog) over de brug langs de waterval. De speurder is nu op bezoek bij de leeuwen. Klik op de leeuw en vraag naar het cadeau. De leeuw zal de speurder vertellen dat leeuwen tanden erg belangrijk vinden. Kijk op de geboortelijst in de rugzak en merk op dat nu ook de *bijtring* is aangevinkt.



103) Naast de leeuwen ligt bovendien het derde tandwiel (geel). Klik erop en stop het in je rugzak. Nog maar één tandwiel te gaan!



104) Loop verder naar het noorden tot bij de nijlpaarden. Het zijn de laatste dieren waar de speurder het cadeau nog niet van kent. Praat met het nijlpaard en vertel dat Neel werd gevonden! Het nijlpaard zal daar zo blij om zijn dat hij eindelijk wil vertellen wat hun cadeau is. De nijpaarden dachten “nooit meer rillen met de blote billen” en kochten een *badjas* voor baby draak.



105) De missie “**ZOEK EEN CADEAU**” is nu voltooid. Nu zal de speler eindelijk weten welk cadeau hij/zij zelf moet kopen bij Esmeralda. Open de rugzak en klik op de geboortelijst. Merk op dat er 11 van de 12 cadeaus afgevinkt zijn en het resterende cadeau de ovenwanten zijn. **TIJD OM TERUG TE KEREN NAAR ESMERALDA EN OVENWANTEN TE BESTELLEN!**



- 106) Sluit de rugzak en trek verder naar het noorden (pijl omhoog) om Esmeralda haar winkel te bezoeken en de bestelling voor ovenwanten te plaatsen. Op weg naar Esmeralda zal de speurder het vierde en laatste tandwiel (groen) vinden. Het lag al de ganse tijd in de vijver waar de speurder er niet bij kon. Nu heeft het vissende fopstaartje het er eindelijk uitgevist! Raap het op en stop het in de rugzak. Er zitten nu 4 tandwielen in.

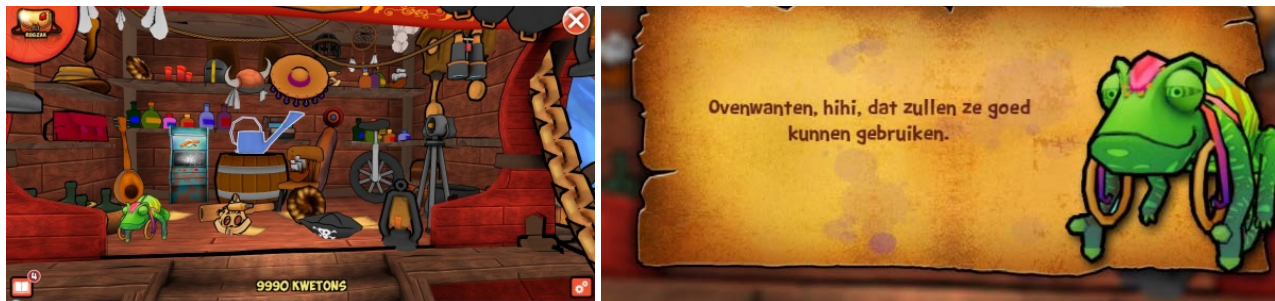


- 107) De missie “VIND ALLE TANDWIELEN” is nu voltooid in het avonturenboek.



- 108) Klik op de winkel van Esmeralda. Praat tegen Esmeralda en vraag of er ovenwanten zijn. Esmeralda zal de ovenwanten bestellen.

**TIJDSLOT WAARSCHUWING** : afhankelijk van het tijdstip gedurende het schooljaar dat jouw kind aan dit punt in het verhaal is geraakt, zullen de ovenwanten ofwel op zich laten wachten ofwel direct beschikbaar zijn. Uitleg over tijdslotjes vind je bij definities en begrippen.



- 109) Let op: ovenwanten zijn net als alle andere items bij Esmeralda erg duur, de speurder moet er veel voor oefenen! Eens het **TIJDSLOT** niet meer actief is, de speurder genoeg kwetons heeft én hij de ovenwanten kocht, zitten de ovenwanten in de rugzak en is de missie “**KOOP EEN CADEAU**” voltooid.



- 110) Nu staan er nog twee actieve missies in Act 1 die nog niet direct opgelost kunnen worden (verrekijker terugbrengen + fotostukjes zoeken) + twee actieve missies in Act 2 (de speurder moet Neel nog bevrijden uit het clubhuis nu hij alle tandwielen heeft gevonden én het cadeau afgeven aan babydraak).

- 111) Wandel terug naar het clubhuis of gebruik de struisvogeltaxi naast Esmeralda om er sneller te geraken. Voor het houten paard staat een vreemde machine die wit oplicht. Erboven hangt een icoon met daarop de tandwielen. Klik op het icoon en de rugzak opent vanzelf. De vier tandwielen trillen. Kies er een. Merk op dat het mechanisme begint te bewegen en de poort een klein beetje open gaat. Herhaal tot alle tandwielen in het tandwielmechanisme zitten en de poort helemaal open gaat. Hoera, de speurder heeft Neel bevrijd. Neel stapt uit het houten paard!



- 112) De missie “**BEVRIJD NEEL**” is nu geslaagd en ingekleurd in het avonturenboek van de speurder.



113) Neel staat nu voor het clubhuis. Praat er nog eens tegen. Neel bedankt de speurder voor de hulp.

De speurder vraagt vervolgens aan Neel of hij nu meer te weten is gekomen over de oma van zijn oma van zijn oma.

Neel beseft dat paarden en nijlpaarden toch wel andere dieren zijn, en bovendien is de Nijl toch wel veel te ver weg om op bezoek te gaan.

De speurder vertelt aan Neel dat er iets verderop in Dierië ook wel een rivier is.

Neel vindt dat een leuk idee en zegt dat als wanneer de speurder hem eens nodig heeft, de speurder daar altijd kan terugvinden. Neel gaat op pad.

**(TIP = Neel zal aan de kapotte brug staan die naar act 3 leidt, ten zuiden van de zebra's)**



114) Klik op Neel wanneer hij aan de brug staat. Hij is de “gatekeeper” of “poortwachter” die je niet zal doorlaten zo lang de speurder niet alle opdrachten voltooide die mogelijk zijn om te voltooien. Maw als de speurder nog niet alle fotostukken vond, zal Neel de speurder erop wijzen dat dit nog moet gebeuren.

- Zo lang het **TIJDSLOT** van de ovenwanten actief is, zal Neel als **POORTWACHTER** fungeren en de speurder vragen of hij al alle missies heeft voltooid. In ons geval zal hij aan de speurder blijven vragen of hij het cadeautje voor babydraak al in zijn rugzak heeft zitten. Zo lang dat item niet werd gekocht bij Esmeralda, wil Neel de speurder met niets anders helpen.

- Van zodra het **TIJDSLOT** weg is en de ovenwanten werden gekocht, zal een animatiefilm/cutscene starten waarin Neel de speurder naar de overkant van de rivier brengt.

115) Vanaf dan begint Act3: Feestje bouwen.

116) Merk op dat de speurder op het einde van Act 2 sowieso nog drie actieve missies heeft. Dat is normaal. Deze missies kunnen op dit ogenblik van het verhaal onmogelijk voltooid worden. Het gaat over de langlopende missies uit Act 1 die eerder werden beschreven (“**BRENG VERREKLJKER TERUG**” en “**VERZAMEL ALLE FOTOSTUKKEN**”) én over de missie “**GEEF CADEAU**”. Aangezien de babydraak nog geboren moet worden en de speurder nog nergens een mama of papa draak tegenkwam, kan hij het nog niet afgeven.

## 7. ACT 3: FEESTJE BOUWEN

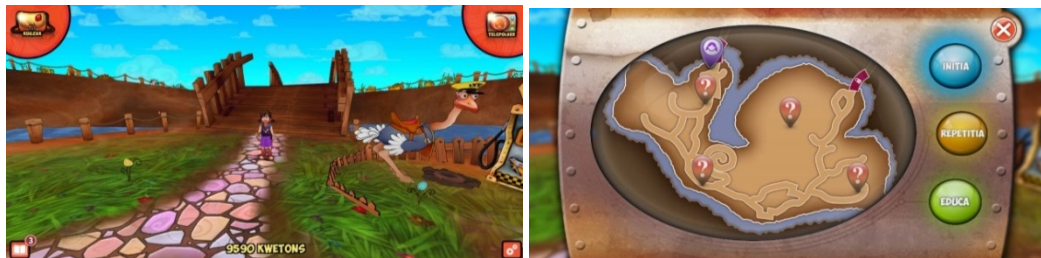
117) Klik op Neel. De speurder vraagt of Neel hem naar de andere kant wil brengen = start van de animatiefilm.

118) Neel het nijlpaard springt van de kapotte brug het water in (Voor de oma van zijn oma van zijn oma! En voor de speurder!). De avatar van de speler springt erachter aan. Neel brengt de speurder veilig en wel naar de andere kant van de rivier, waar enkele flamingo's de speurder staan op te wachten. De speurder wuift de fopstaartjes van fopjesland uit.





- 119) De speurder is nu aangekomen in het derde deel van Dierië (Act 3). Klik op de telepolser om een eerste idee te hebben van de grootte van dit gedeelte. Merk op dat er al zeker 4 personages / dieren op de speurder zitten te wachten om hem een nieuwe missie te geven. Dat herkent de speurder aan de rode pin met het vraagteken. Klik de telepolser terug dicht en klik het avonturenboek open. Merk op dat deel 3 is opgezet en niet langer grijs is. Er staan alweer **14 NIEUWE MISSIES** op de speurder te wachten. Net zoals in Act 2 zal de speurder moeten praten met de dieren die hij tegenkomt om de nieuwe opdrachten te ontsluiten.



- 120) Loop in zuidelijke richting (naar de camera toe, pijl naar beneden) en daal de houten trap af. Enkele flamingo's staan de speurder op te wachten en praten vanzelf zonder dat de speurder hoeft te klikken. Deze dialoog is dus verplicht voor de speurder verder kan. De flamingo's zijn blij met een speurder, al zijn ze heel wat serieuzer dan de fopstaartjes. Al snel blijkt dat ze het erg druk hebben met de voorbereidingen van de babyborrel. Ze willen de speurder meteen aan het werk zetten en vragen of hij weet hoe taarten gebakken worden. Ze sturen de speurder naar de feesttent, waar blijkbaar recepten liggen voor enkele babyborreltaarten. Daarna marcheren de flamingo's weg. *Druk, druk, druk!*



- 121) De speurder kreeg direct al twee nieuwe missies in zijn avonturenboek: **"BAK TAARTEN VOOR HET FEEST (0/5)"** en **"HAAL DE RECEPTEN"**.



122) Loop naar de feesttent. Die ligt helemaal aan de andere kant van Act 3 (zie screenshot telepolser). De eerste keer moet de speurder dat dus te voet doen, daarna kan het ook sneller via de dichtstbijzijnde struisvogeltaxi.



123) Loop de feesttent binnen. Merk op dat links Madame Q staat naast een tafel onder een televisiescherm met daarop een boodschap over cadeaus. Rechts staat dan weer een flamingo naast een tafel onder een scherm met een boodschap over taarten.



124) Onze voorbeeldspeurder loopt eerst naar Madame Q en praat tegen haar. Q vertelt de speurder dat nog niet alle dieren hun cadeaus hebben afgegeven voor baby draak. Ze geeft de speurder een lijst mee met de dieren die ontbreken. Ze zegt ook dat de speurder zijn eigen cadeautje niet mag vergeten! Klik de rugzak open om de lijst terug te vinden. Merk op dat de naam van de speurder ook op de lijst staat (= de speler zijn cadeau => ovenwanten).



125) De speurder kreeg nu een nieuwe missie in zijn avonturenboek, namelijk **"VERZAMEL ALLE GESCHENKEN (0/6)"**. Hierdoor weet de speurder dat er 6 cadeaus moeten afgegeven worden. De speler zijn/haar eigen cadeau (=de ovenwanten) en dat van 5 andere dieren.



126) Merk op dat Madame Q nog steeds actief staat. De speurder kan dus nog eens tegen haar praten. Ze heeft namelijk nog een extra missie voor de speurder in petto! De kikkers moeten optreden in de tent op het feest voor baby draak, maar ze zijn al hun instrumenten kwijt. Ze vraagt de speurder of die de kikkers wil helpen met zoeken. *Zonder instrumenten geen muziek, en zonder muziek geen feest!* In het avonturenboek komt nu een extra missie open te staan: **"ZOEK DE INSTRUMENTEN (0/8)"**. Dit is alweer een aanwijzing dat er 8 instrumenten gezocht zullen moeten worden.



127) Loop naar de andere tafel in de feesttent en praat tegen de flamingo. Hij zegt dat de recepten op tafel liggen. Raap ze op. Ze zitten nu in de rugzak. Open de rugzak en merk op dat er 5 nieuwe recepten in zitten voor 5 verschillende taarten: **VUURPEPERTAART, SLIJMTAART, TOVERTAART, APPELTAART en BABYTAART.**



128) De missie **“HAAL DE RECEPTEN”** is nu voltooid. De speurder kreeg er ook een nieuwe bij: **“VERZAMEL ALLE INGREDIËNTEN (0/7)”**. Hierdoor weet de speurder al dat er 7 ingrediënten gezocht moeten worden. In totaal heeft onze speurder 7 openstaande opdrachten in zijn avonturenboek. Jouw speurder kan in een andere volgorde dieren aangesproken hebben waardoor dit aantal anders is. Hou daar rekening mee. De hints bij de opdrachten kunnen helpen als de speurder niet weet waar hij moet beginnen zoeken om missies op te lossen.



129) Loop de tent uit. Vanaf nu kan de speurder verschillende dingen doen: **DE 3 VERSCHILLENDE ZOEK- EN VERZAMELOPDRACHTEN KUNNEN DOOR ELKAAR LOPEN**. De volgorde is niet echt van groot belang. In deze walkthrough begint onze voorbeeldspeurder met de ingrediënten en de taarten, gaat hij/zij daarna op zoek naar de instrumenten en de cadeautjes. Maar weet als begeleidende volwassene dat jouw kind een andere volgorde kan kiezen of alles doorheen kan doen. Er zijn dus mogelijks kleine volgorde verschillen met de beschrijving hieronder. Hou daar rekening mee als je jouw kind wil helpen.

130) **INGREDIËNTEN VERZAMELEN:** De ingrediënten voor de 5 taarten zijn de volgende: **TOVERBALLEN, DRAKENSLIJM, AARDBEIEN, ZONNEBLOEMEN, APPELS, KNOFLOOK** en **VUURPEPERS**. Deze liggen (uiteeraard) her en der in Dierië verstopt. Jouw speurder kan ze ofwel eerst allemaal verzamelen en dan pas taarten bakken, ofwel taart per taart. Bakken kan in Refectorium zoals beschreven in Act 1 voor de bananentaart van de apen. De gebakken taarten zal de speurder in de feesttent moeten zetten. De stappen om alle ingrediënten te vinden zijn als volgt:

- **TOVERBALLEN:** Helemaal ten noorden van de tent in Act 3 staan twee machines. Een toverbalmachine en het orakel (= een machine met kaartjes die de toekomst kan voorspellen zie verder). De machine met de toverballen is de bruine machine links. LET OP: wanneer je op een van deze machines klikt, krijgt de speurder de een vraag of hij wil betalen met kwetons. De speurder zal dus veel moeten oefenen om veel toverballen te kunnen kopen. Merk op dat hoe meer toverballen de speurder koopt, hoe hoger het nummertje dat naast de toverbal verschijnt in zijn rugzak. Om de taart te bakken heeft de speurder normaalgezien genoeg met 1 toverbal. Meer mag altijd, want later zal de speler ook nog toverballen nodig hebben. Eens de speurder naar de taartbakgame gaat in Refectorium zal een toverbal te zien zijn op de taartplank bij de stap versiering van de taarten.



- **DRAKENSLIJM:** Het drakenslijm zal de speurder moeten kopen bij Esmeralda. Het is een ingrediënt dat de speler daar steeds zal terugvinden. Het is wel erg kostbaar en dus zal jouw kind ook weer eerst moeten oefenen voor het de nodige kwetons heeft om dit item te kopen. Esmeralda is in Act 3 te vinden in de buurt van de feesttent tussen de andere feestkraampjes. Klik op het slijm, klik op JA en het slijm komt in de rugzak terecht. Eens de speurder naar de taartbakgame gaat in Refectorium zal het slijm ook te zien zijn op de taartplank bij de stap kies iets uit je rugzak.



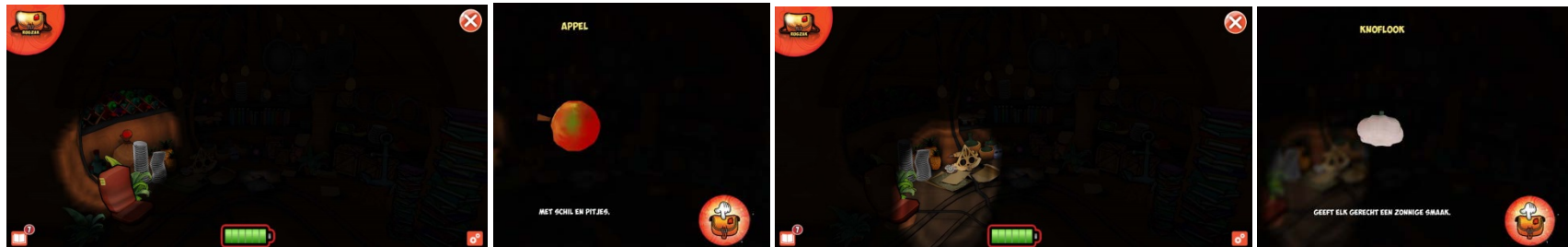
- **AARDBEIEN** en **ZONNEBLOEMEN:** aardbeien en zonnebloemen groeien overal (gratis) in Kweetet. De speurder moet enkel het juiste plantperkje vinden en die plant genoeg water geven. Indien de speurder dit nog niet eerder deed: koop eerst bij Esmeralda de gieter (ook dit is een duur item waar de speurder mogelijks eerst lang voor moet oefenen – reeds te koop vanaf Act 1). Met de gieter loopt de speurder naar één van de waterpompen die overal in Dierë staan. Doe water in de gieter door op het icoon met een gieter te klikken die boven de pomp verschijnt. Zoek dan een perkje om water te geven. Na drie keer gieten is een plant volgroeid en kan de speurder plukken/oogsten door erop te klikken.

**HANDIGE TUINIERTIPS voor wie planten wil begieten:**

- o *Na 3 keer gieten is de gieter leeg en kan/moet de gieter terug bijgevuld worden aan de waterpomp.*
- o *Op voorhand ziet een speurder niet welk soort plant hij/zij water geeft of doet groeien! Veel proberen en volharden is de hier de boodschap!*
- o *Op het perkje waar een plant zopas werd geoogst, kan niet onmiddellijk een nieuwe plant groeien. Wacht een dag en het lukt weer wel!*



- **APPELS** en **KNOFLOOK**: deze twee ingrediënten liggen verstopt in de voorraadkamer van Refectorium en zijn dus gratis te verzamelen door de speurder. Zorg dus opnieuw dat de zaklamp is opgeladen om iets te zien. Dit is een gekend mechanisme uit Act 1 toen de speurder bananen nodig had. De appels en knoflook zullen in de taartbakgame op de plank verschijnen eens ze in de rugzak zitten van de speurder. (Tip: bij Madame Q staat ook een appelboom!)



- **VUURPEPERS**: ook deze liggen in Refectorium. Echter, in de voorraadkamer zal de speurder ze niet vinden. Praat met Hap Hamster en vraag waar er vuurpepers te vinden zijn. Hap Hamster zal de speurder een vuurpeper geven. Deze zitten daarna direct in de rugzak en zullen bij het bakken van taarten in Refectorium in het taartspel verschijnen op de voorraadplanken.



- 131) Indien de speurder alle stappen tot een goed einde bracht, is de missie "**VERZAMEL INGREDIËNTEN**" geslaagd in het avonturenboek en kan de speurder alle taarten beginnen bakken. Zoals gezegd, het kan ook taart per taart als er al voldoende ingrediënten zijn.



### 132) TAARTEN BAKKEN

aangezien onze voorbeeldspeurder na het verzamelen van alle ingrediënten geëindigd is in Refectorium en hij/zij alle ingrediënten in de rugzak heeft zitten, kan hij/zij beginnen met het bakken van de taarten. **Let goed op dat de recepten precies worden gevolgd!** Laat de speurder dus eerst goed in de rugzak kijken naar het recept. De basis van de taart maakt namelijk geen verschil, wel wat de speurder erop legt!

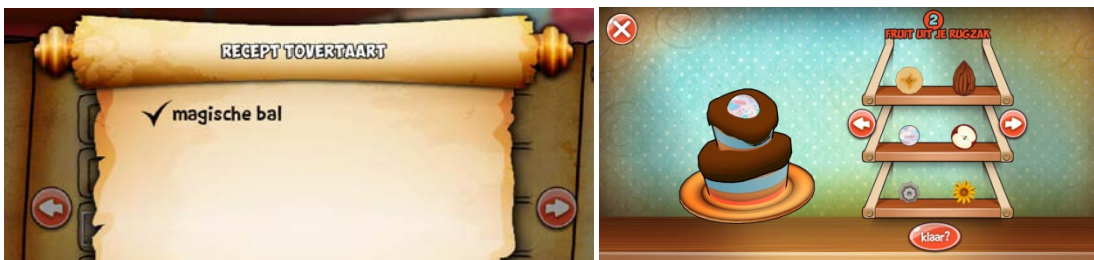
- **VUURPEPERTAART:** Klik in de rugzak op het juiste recept. Lees dat er **vuurpeper** en **knoflook** vereist zijn. Open de taartbakgame. Kies een bodem (vrij), versier met vuurpeper en knoflook en sla de taart op of zet er nog wat kaarsen bij. Druk op klaar/ja. **Vergeet niet om de taart in de rugzak te stoppen!**



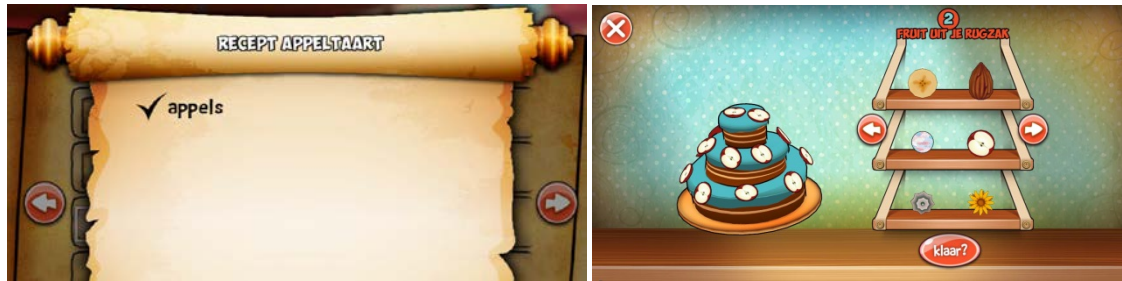
- **SLIJMTAART:** Klik in de rugzak op het juiste recept. Lees dat er **aardbeien** en **drakenslijm** op de taart moeten. Open de taartbakgame. Kies een bodem (vrij), versier met aardbeien en drakenslijm, sla de taart op of zet er nog wat kaarsen bij. Klik op klaar/ja. **Vergeet niet om de taart in de rugzak te stoppen!**



- **TOVERTAART:** Klik in de rugzak op het juiste recept. Lees dat er **toverballen** op de taart moeten. Open de taartbakgame. Kies een bodem (vrij), versier met een magische toverbal, sla de taart op of zet er nog wat kaarsen bij. Klik op klaar/ja. **Vergeet niet om de taart in de rugzak te stoppen!**



- **APPELTAART:** Klik in de rugzak op het juiste recept. Lees dat er **appels** op de taart moeten liggen. Open de taartbakgame. Kies een bodem (vrij), versier met appels, sla de taart op of zet er nog wat kaarsen bij. Klik op klaar/ja. **Vergeet niet om de taart in de rugzak te stoppen!**

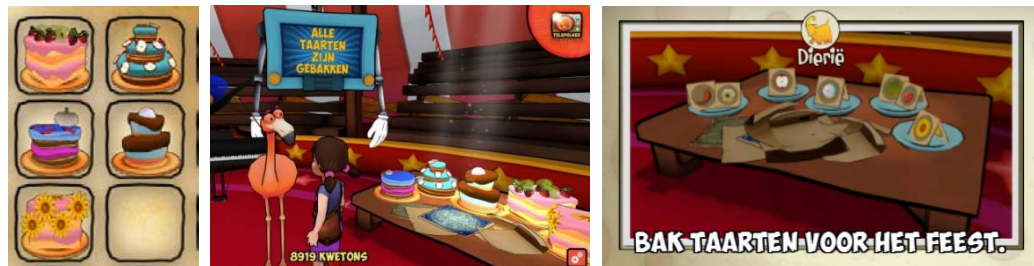


- **BABYTAART:** Open de rugzak en klik op het juiste recept. Lees dat er **zonnebloemen** op de taart moeten. Open de taartbakgame. Kies een bodem (vrij), versier met zonnebloemen, sla de taart op of zet er nog wat kaarsen bij. Klik op klaar/ja. **Vergeet niet om de taart in de rugzak te stoppen!**



133) Alle taarten zijn nu gebakken! Ze zitten allemaal in de rugzak van de speurder. De missie “**BAK TAARTEN VOOR HET FEEST**” is pas af als ze in de feesttent worden afgegeven aan de flamingo. Keer dus terug naar Act 3 (wandeland, met de paarse knop, met de taxi’s ... ), loop de feesttent binnen en geef de taarten af. Doe dit door op de taarticoon te klikken boven de flamingo. Het scherm telt mee af tot de vijf juiste taarten op tafel werden gezet.

Merk op dat de taarten op de tafel staan nu.





134) **CADEAUS EN INSTRUMENTEN**: Madame Q gaf de speurder ook een lijst met dieren die nog hun cadeautje af moesten te geven. En ze gaf de speurder ook de opdracht om alle instrumenten van de kikkers te zoeken. In deze walkthrough gaat onze voorbeeldspeurder alle dieren aanspreken over beide missies. Weet dat jouw kind ook een andere volgorde kan volgen die mogelijks afwijkt van deze gids, en dit al deed tijdens het verzamelen van ingrediënten voor de taarten. In deze gids tonen we het ideale pad om deze missie tot een goed einde te brengen.

135) Op de lijst voor cadeaus in de rugzak van de speurder staan de volgende vijf dieren: **KROKODIL, PANDA, TIJGER, NIJLPAARD** en **KANGOEROE**. Uiteraard ook de speurder zijn/haar eigen naam (de ovenwanten zijn de speurder zijn geschenk, zie einde Act 2).



136) De volgende acht dieren hebben **INSTRUMENTEN** van de kikkers: **KANGOEROE, NIJLPAARD, TIJGER, EZEL, PANDA, KROKODIL, PAUW** en **EENHOORN**. Niet alle dieren zullen het instrument zomaar willen afgeven. Net zoals voorheen zullen sommigen dieren eerst willen dat de speurder hen helpt met een of ander probleem, zullen ze de speurder een opdracht geven of iets in ruil eisen. In volgende stappen moet jouw kind dus altijd proberen om een instrument te krijgen.

137) *(DEZE STAP = OPTIONEEL. Dit is geen missie, maar geeft wel een tip mee over het verhaal) Loop de tent terug uit. Het eerste dier dat de speurder onderweg van de feesttent tegen het lijf loopt is de arend. Die staat niet op de lijst voor mogelijke cadeaus, maar heeft mogelijks wel een instrument? Loop dus even naar boven in het arends nest om met hem een praatje te maken. De arend speelt erg mooi op de piano. Maar de arend is ook een beetje teleurgesteld dat hij niet mag optreden op de babyborrel. Zorg ervoor dat hij dat wel mag doen (= OPTIONEEL = geen missie in het avonturenboek!). Wanneer de speurder de marcherende flamingo's ergens in Dierië tegen het lijf loopt, vraagt hij hen of de Arend mag optreden. Ze zeggen dat het goed is als hij zich gedraagt. Wanneer de speurder dit nieuws gaat vertellen aan de arend, geeft hij nog een tip voor hem: koop een regenboogbril!*



138) Merk op dat rechts in beeld naast het arendsnest, voor het springkasteel, er een vierde stukje van de apenfoto ligt. Loop verder naar het springkasteel toe en raap het stukje op. Sleep het op de rest van de apenfoto die in de rugzak zit. Indien de speler dat wil, kan hij/zij ook fijn springen op het springkasteel.



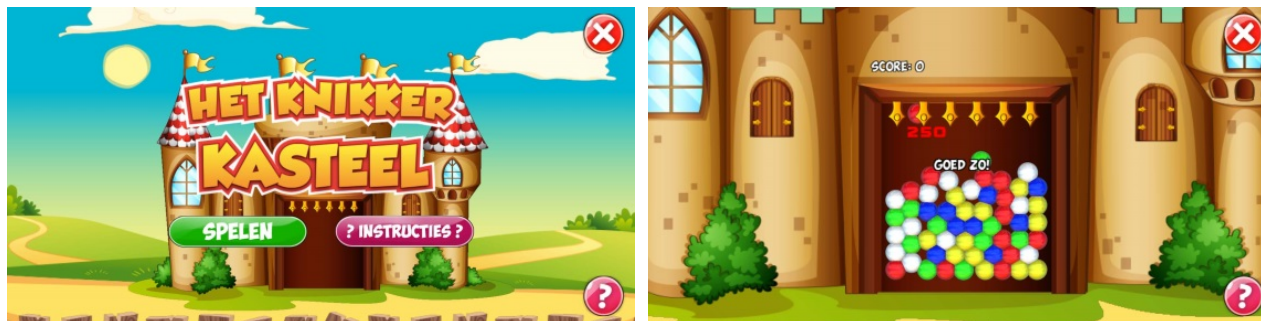
139) Loop terug naar beneden via het arendsnest en dan verder naar het zuiden. Doorkruis het trainingsgebied van de flamingo's. Ze hebben niets interessant te vertellen. Volg de pijlen tot bij de kikkers (naar het oosten). Merk op dat aan het einde van het houten pad over het moeras een vijfde stukje van de apenfoto ligt. Raap het op en sleep het in de rugzak op de rest van de apenfoto. Praat daarna tegen de kikkers. Mocht de speurder de missie "ZOEK DE INSTRUMENTEN" nog niet van Madame Q hebben gekregen, dan wordt ze nu actief na dit praatje met de kikkers. De speler belooft de kikkers dat hij/zij zal helpen om hun instrumenten terug te brengen. Alle instrumenten moeten in de kist van de kikkers gestopt worden! Dat kan door op het icoon te klikken dat boven de kist in het moeras staat.



140) Loop terug het moeras uit (westelijke richting) en volg de pijlen naar de kangoeroes (voor de houten trappen). De kangoeroes staan op de lijst met cadeautjes én hebben duidelijk een van de instrumenten van de kikkers vast. De speurder moet hen dus twee dingen vragen! Vraag of ze de didgeridoo willen teruggeven. De kangoeroes dagen de speurder uit om eerst met hen te knikkeren, want ze willen enkel onderhandelen met een knikkerkampioen. Wanneer de speurder doorvraagt naar het cadeau zullen ze het afgeven zonder verdere voorwaarden. In de rugzak zit nu alvast een ingepakt geschenkje.



141) Om de didgeridoo terug te krijgen van de kangoeroes, moet de speurder dus akkoord gaan om het knikkerspel te spelen. Ze willen het instrument enkel afgeven aan een knikkerkampioen. De missie **“WORD KNIKKERKAMPIOEN”** is nu actief in het avonturenboek. Kampioen worden doet de speurder door meer dan 5000 punten te behalen in de mini-game **“HET KNIKKERKASTEEL”**. Pas daarna geven de kangoeroes het instrument van de kikkers terug. Dit spel kan daarna blijvend gespeeld worden voor de lol.



142) De missie **“WORD KNIKKERKAMPIOEN”** is nu voltooid in het avonturenboek van de speurder. De speurder moet nu nog eens met de kangoeroes praten om te vertellen dat hij knikkerkampioen is. Nu krijgt de speurder het instrument wel terug. In de rugzak zit nu een didgeridoo.



143) Loop nu naar boven de trappen op om de nijlpaarden en de tijgers te bezoeken.

Bedoeling is hen allebei naar een instrument van de kikkers te vragen én naar hun cadeau voor de babydraak, want ze staan op de lijst van Madame Q.

- Indien de speurder de trap neemt voor de kangoeroes, dan komt hij eerst bij de tijgers terecht.

- Via de trap achter de kangoeroes komt hij eerst bij de nijlpaarden.

- 144) Onze speurder gaat eerst naar de nijlpaarden. Ze spelen op een tuba. Vraag aan de nijlpaarden of ze al een cadeautje hebben voor baby draak. Dat blijkt zo te zijn. De speurder krijgt het zonder veel gedoe mee. Het cadeau zit in de rugzak. MAAR: het cadeau moet het wel nog worden ingepakt. Er worden hierdoor twee nieuwe missies “**MAAK GESCHENKPAPIER**” en “**PAK GESCHENKEN IN (0/4)**” ontgrendeld in het avonturenboek van de speurder. Het nijlpaard geeft nog een tip: de schilderzezel weet waarschijnlijk meer over hoe en waar de speurder geschenkpapier kan vinden of maken.



- 145) Vraag daarna aan het nijlpaard of je de tuba van de kikkers terugkrijgt. Het nijlpaard geeft ook de tuba zonder problemen terug aan de speurder. Nu zit er in de rugzak een pluche nijlpaard voor babydraak die de speurder nog moet inpakken met zelfgemaakt geschenkpapier. Ook de tuba voor de kikkers zit in de rugzak.



- 146) Loop nu verder naar het westen (links) richting de tijger en haar jongen. Vraag de tijger naar het cadeautje voor baby draak. De tijger zal het cadeau direct met plezier afgeven en is zelfs erg blij dat de speurder het naar de tent wil brengen voor haar. Het cadeau van de tijger is ook al ingepakt.



147) Klik daarna nog eens op de tijger om haar te vragen naar het instrument van de kikkerband (een contrabas). De tijger speelt zelf niet op de contrabas, maar hoopt dat haar kleintjes ervan in slaap vallen. De tijger wil het dus enkel afgeven als de speurder in ruil voor de contrabas een muziekdoosje brengt. Er komt nu een nieuwe missie **“HAAL MUZIEKDOOSJE”** actief in het avonturenboek. De tijger verklaart dat er een muziekdoosje bij de sprookjesridder ligt in Somnia.



148) Gebruik de telepolser of taxi om naar de Kweetetschool terug te keren. Loop naar de gang van de Kweetetschool, zoek de trap en loop naar boven. Klik op de deur van Somnia. Zoek de sprookjesridder en zoek het kleine muziekdoosje. Het muziekdoosje ligt op het gele kussen naast de speurders die luisteren naar een sprookje. Klik op het muziekdoosje en het verdwijnt in de rugzak. *LEUKE SPEELTIP: Luister eventueel naar een sprookje bij de ridder (betalen met kwetons).*



149) Keer nu met het muziekdoosje op zak terug naar de tijgers in Dierië. Gebruik de parse knop op de telepolser om snel naar de laatst gebruikte taxi in Dierië te gaan, en dus snel naar het eiland van Act 3 terug te kezen. Merk op dat boven de tijger een icoon is verschenen met een muziekdoosje. Klik erop: de rugzak van de speurder opent vanzelf en het muziekdoosje staat te trillen. Kik op het muziekdoosje. In ruil krijgt de speurder nu de contrabas. De tijger is tevreden en haar kleintjes slapen eindelijk. In de rugzak zit nu een contrabas en de missie **“HAAL MUZIEKDOOSJE”** is voltooid in het avonturenboek van de speler.



150) Onze voorbeeldspeurder heeft in zijn rugzak nu al drie van de acht instrumenten (een tuba, de contrabas en de didgeridoo) en vier van de zes cadeaus (twee ingepakt, twee niet ingepakt: een pluche nijlpaard en je eigen ovenwanten). Voor die allemaal teruggebracht worden naar de feesttent zoekt onze voorbeeldspeurder eerst de rest nog. Dat hoeft niet, zoals eerder gezegd kan hier ook alles door elkaar gezocht worden door de speurders en al afgegeven worden bij de kikkers en in de tent.



151) Loop verder naar het westelijke deel van Act 3, terug richting Act 2. Verlaat de woonplek van de tijgers en daal de trap links in beeld af naar de pauwen. De pauwen staan niet op de lijst van Madame Q met dieren die nog een cadeau moeten geven. De pauw speelt wel droevige muziek op een klarinet. Praat tegen de pauw die wit oplicht om de klarinet terug te vragen. De pauw is droevig omdat één van hun vrienden zijn kleuren kwijt is. De speurder zal de pauw dus eerst moeten helpen.



152) De pauw vertelt de speurder dat ze alles probeerden om de grijze pauw zijn kleuren terug te doen krijgen. De gekste middeltjes eerst, maar niets hielp. Het enige dat ze nog niet probeerden is regenboogverf. Beloof de pauw te helpen met de regenboogverf zodat de grijze pauw terug kleur kan krijgen. Alleen weet de struisvogel niet wat regenboogverf is, hoe de speurder dat moet maken of waar het te vinden is. Ze hebben enkel gehoord over regenboogverf van de schildersezal, die daar altijd over praat. Misschien weet de ezel dus meer? De missies "**MAAK REGENBOOGVERF**" en "**VERF DE PAUW**" zijn nu actief in het avonturenboek. Hints kunnen zoals steeds via het boek geactiveerd worden met kwetons.



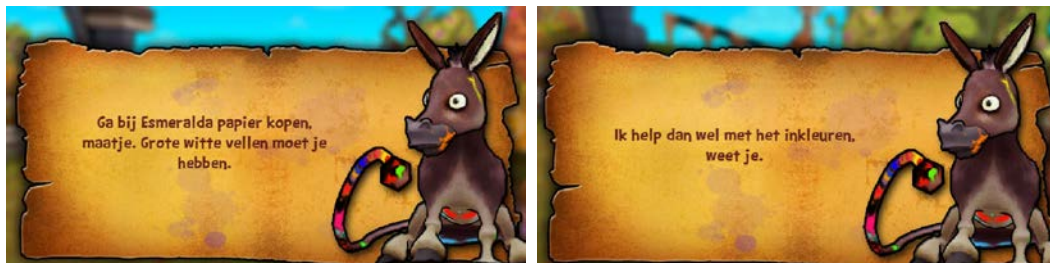
153) Net achter de pauwen wonen de ezels. Volgens de pauw wist de ezel meer over regenboogverf. Praat tegen de ezel door erop te klikken en merk op dat hij inderdaad al snel begint te praten over de wonderen van **regenboogverf**. De ezel zegt dat regenboogverf te vinden is aan de voet van een regenboog. Helaas regent het bijna nooit in Dierië. Maar als het regent gaat hij steeds op zoek naar de regenboog en de regenboogverf. Wederom jammer genoeg heeft de ezel nog nooit een pot regenboogverf gevonden. Daar wordt de speurder dus niet veel wijzer van.



154) Als de speurder goed kijkt, ziet hij dat een van de ezels op een instrument kauwt: een triangel. Klik dus nog eens op de ezel om te vragen naar het instrument. De ezel geeft het instrument direct terug. In de rugzak zit nu ook een triangel. De speurder heeft nu vier van de acht instrumenten gevonden. Nog vier te gaan.



155) Volgens het nijlpaard wist de ezel ook meer over **geschenkpapier** voor de cadeaus. Vraag de ezel dus ook zeker naar het geschenkpapier. De ezel zal vertellen dat de speurder geschenkpapier kan kopen bij Esmeralda. Volgens de ezel zijn daar grote witte vellen papier nodig. Hij belooft ook dat inkleuren achteraf kan bij hem.



156) Ga de vellen kopen bij Esmeralda (in het kraampje aan de feesttent – terug naar het westen). Gebruik de taxi of ga te voet. Koop inpakpapier. De speurder heeft in totaal (zie ook avonturenboek) vier rollen papier nodig: 1 voor het cadeau van de nijlpaarden, 1 voor het cadeau van de krokodil, 1 voor die van de panda's en 1 voor zijn eigen cadeau (de ovenwanten). De rollen geschenkpapier zijn al te koop van bij het begin van Act 3, mogelijks kocht jullie speler er dus al en zitten ze al in de rugzak. Zoals alle items bij Esmeralda moet jouw kind eerst genoeg kwetons hebben om het papier te kunnen kopen, het zal dus mogelijks eerst weer veel moeten oefenen. Esmeralda heeft vijf rollen met diverse patronen, de speurder kan kiezen welke vier hij/zij het mooiste vindt.



157) Keer terug naar de ezel met de rollen papier in de rugzak. Klik op de ezel. Laat de speurder vertellen dat hij/zij graag geschenkpapier wil maken. De ezel antwoordt dat dat kan, maar ipv de speurder te helpen, begint de ezel alweer over zijn obsessie: de mysterieuze regenboogverf. De ezel vertelt aan de speurder dat hij nu probeert om zelf regenboogverf te maken, maar dat hij daarvoor nog paarse verf mist. De ezel geeft de speurder dus een **extra opdracht**: de speurder moet voor hem paarse verf halen, pas dan wil hij de speurder helpen met het geschenkpapier. De speurder zegt dat paarse verf maken moet lukken met de **kleurmolen** bij de krokodil. Vanaf dat ogenblik verschijnt boven de ezel een icoon met een pot paarse verf. De speurder heeft er een nieuwe missie in zijn avonturenboek bij: **“MAAK PAARSE VERF”**. Het totale aantal actieve missies van onze voorbeeldspeurder staat nu op 10!





158) De 3 meest dringende dingen die de speurder nu nog moet doen zijn

- Nog vier instrumenten vinden,
- De laatste twee cadeaus ophalen bij de panda en bij de krokodil,
- Paarse verf maken bij kleurmolen van de krokodil om daarna geschenkpapier te kleuren en cadeaus in te pakken.

159) Op weg naar de krokodil en zijn kleurmolen, komt de speurder ook de panda's tegen. Deze dieren staan ook op de lijst met cadeaus van Madame Q. De panda speelt op een panfluit, dus de panda heeft ook een instrument van de kikkers. Twee goede redenen om tegen de panda te praten en te vragen naar het cadeau én het instrument. Vraag eerst naar het cadeau. De speurder krijgt het onmiddellijk. De panda was vergeten dat hij het nog moest afgeven en had het ook nog niet ingepakt. In de rugzak zit nu een pluuche panda die nog ingepakt moet worden.



160) Klik nog eens op de panda en vraag nu naar de panfluit. De panda wil de panfluit niet zomaar aan de speurder teruggeven. Hij wil dat de speurder eerst de pronostiek invult en raadt of baby draak die geboren moet worden een jongen of een meisje zal zijn. Ook wil hij dat de speurder een gokje doet over het kleur van de baby! De missie "**RADEN BIJ DE PANDA'S**" is nu actief in het avonturenboek.



161) Loop tot bij de rest van de panda's en vul de pronostiek in. Kies een kleur en duid aan of de baby een jongen of meisje zal worden.

De missie "RADEN BIJ DE PANDA'S" is nu voltooid in het avonturenboek. Merk op dat het aantal aangegeven weken dat de speurder kan deelnemen op de pronostiek staat. Dit heeft weer te maken met het **TIJDSLOT** die op deze Act staat. Wanneer de teller op 0 staat, is babydraak al geboren en is het **TIJDSLOT** op Act 4 niet meer actief. Voor de rest heeft het geen effect op de pronostiek.



162) Keer terug naar de panda en vraag nu nog eens naar de panfluit. Ditmaal krijgt de speurder de panfluit wel terug. In de rugzak van de speurder zitten nu vijf instrumenten en vijf cadeaus.

163) Merk op dat tussen de panda's en de ezels iets raars aan de hand is! Op de pijlen staat eenhoorn... maar die is nergens te zien. De speurder hoort duidelijk gehinnik maar ziet niemand ... Er zweeft wel een hoorn in de lucht die de speurder niet kan pakken ... Hmm... En op het grote paneel met nieuws staat ook iets over die gekke bril die te koop is bij Esmeralda. De arend (zie optionele stap eerder beschreven) had het ook al over die bril ... Vreemd vreemd.... Straks wordt dat vast iets duidelijker voor de speurder!



164) Loop nu eerst verder naar de krokodil. Die woont iets noordelijker in Act 3 (noordelijk lopen - pijl omhoog). Merk op dat achter de kleurmolen, bovenaan de trappen het zesde stukje apenfoto ligt. Het is het laatste stukje in dit gedeelte van Dierië. Loop de trap op en raap het op. Het verdwijnt nu in de rugzak. Open de rugzak en sleep het op de apenfoto. In totaal is de missie nu voor 6/14 voltooid.



165) Sluit de rugzak, loop de trap terug af en praat tegen de krokodil. Vraag zowel het instrument terug als het cadeau voor baby draak. De krokodil geeft het instrument zonder problemen terug en geeft de speurder ook zijn cadeautje voor baby draak: een pluche krokodil. Ook dit cadeau is nog niet ingepakt.



166) In de rugzak van de speurder zitten nu zes cadeaus en zes instrumenten. Alle cadeaus zijn nu gevonden, maar we hebben nog geen geschenkpapier. Daarvoor moeten we eerst paarse verf brengen naar de ezel. Er zijn nog twee instrumenten te kort.



167) Merk op dat de vijver waar de krokodil in woont een kleurmolen is. Hiermee kan de speurder paarse verf maken! Klik op het bord om het kleurenmengspel te activeren. Klik op een van de emmers met de drie basiskleuren. Het geselecteerde kleur doet de vijver van kleur veranderen. Speel met de kleuren rood, geel en blauw om alle kleuren van de regenboog te maken. Merk op dat per kleur die de speurder maakt er een pot gekleurde verf naast de vijver komt te staan.



168) Maak paarse verf door rood en blauw te mengen met elkaar. Klik daarna op de emmer paarse verf, ze verdwijnt in de rugzak. Sluit het kleurmolenspel met het rode kruis bovenaan. **Tip: je kind kan hier al een voorraad aanleggen, want wie weet is straks nog meer verf nodig?**



169) Keer terug naar de ezel (naar het zuiden). Klik op het icoon met paarse verf boven de ezel. De rugzak opent vanzelf en de verf trilt. Klik op de emmer paarse verf in de rugzak. Vanaf nu is de missie "**MAAK PAARSE VERF**" voltooid.



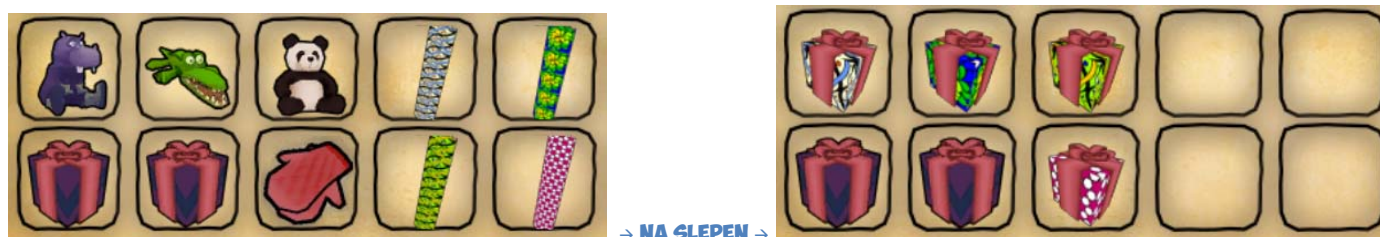
170) Er verschijnt nu onmiddellijk een ander icoon op het hoofd van de ezel: de ezel wil de speurder nu wel helpen met het maken van geschenkpapier. Klik op het icoon met de rollen papier, de rugzak opent, kies een van de trillende rollen wit geschenkpapier die eerder bij Esmeralda werden gekocht door de speurder. Het kleurspel van de ezel opent en de speurder kan beginnen kleuren. Gebruik je favoriete kleuren, gebruik een spuitbus/vlakvulling, selecteer de pendikte, ... Klaar? Sluit het kleurspel met het rode kruis. In de rugzak zit nu een gekleurde rol geschenkpapier. Herhaal deze actie voor alle vier de rollen geschenkpapier. De speurder nog wijzigingen toebrengen zo lang hij de rol niet gebruikt heeft om een cadeau in te pakken.



171) De missie **“MAAK GESCHENKPAPIER IS NU VOLTOOID”** in het avonturenboek.



172) Tijd om de geschenken in te pakken. Open de rugzak. Sleep een rol gekleurd papier op een niet ingepakt cadeau. De speurder heeft nu een ingepakt geschenkje in zijn rugzak. Herhaal de sleepactie voor alle vier de geschenkjes (ook voor de ovenwanten!). Er zitten nu zes ingepakte geschenken in de rugzak en geen geschenkpapier meer.



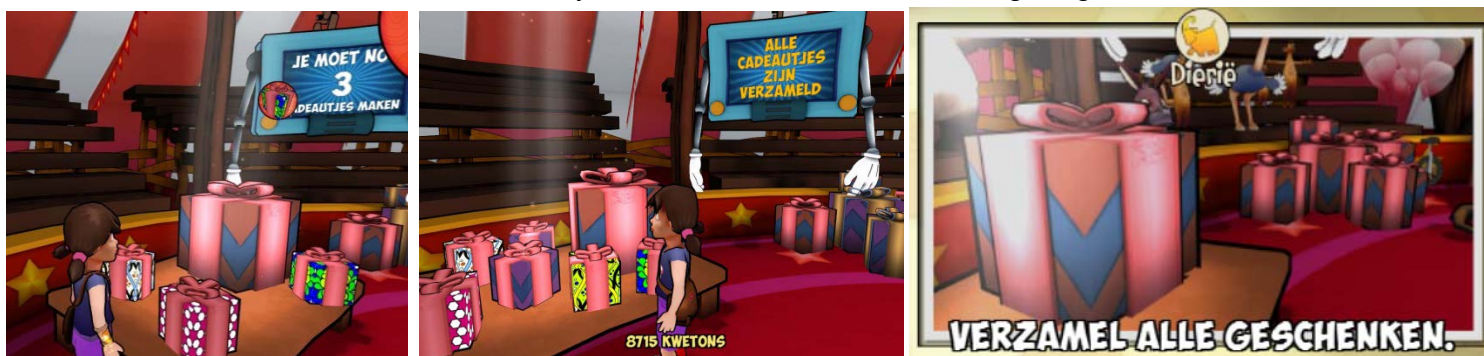
173) De missie **“PAK GESCHENKEN IN”** is nu ook voltooid in het avonturenboek.



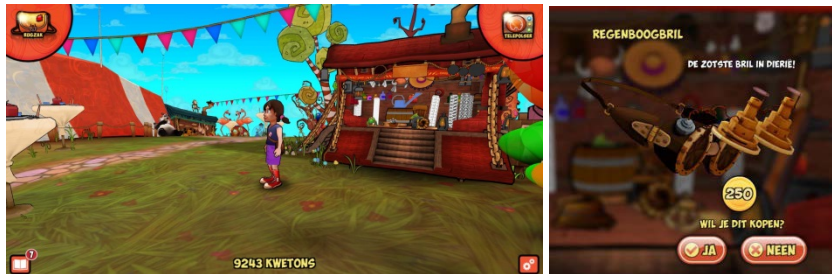
174) Sluit de rugzak. Loop naar de feesttent (of gebruik een taxi), ga naar binnen en loop tot aan de tafel en de televisie waar de zes cadeaus moet afgeven worden bij Madame Q.



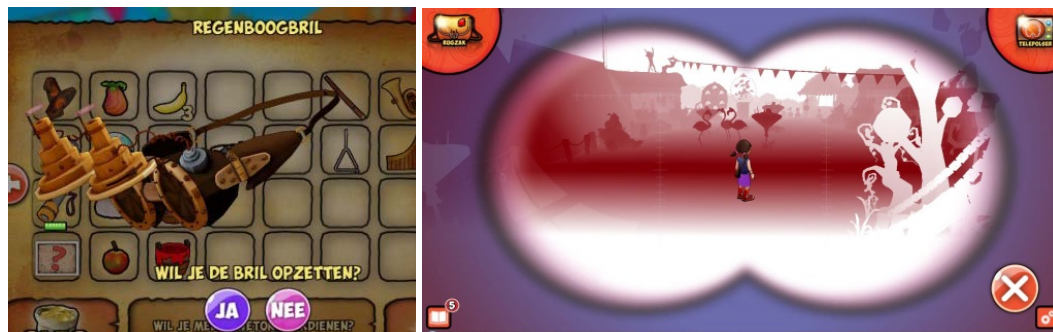
175) Klik op het icoon met cadeaus boven de tafel. De rugzak gaat vanzelf open. De ingepakte cadeaus trillen. Klik op één van de ingepakte cadeaus. Het geselecteerde cadeau wordt nu op de tafel gelegd. Herhaal dat tot alle cadeaus zijn afgegeven. Merk op dat het scherm mee aftelt én in het avonturenboek bij de missie **“VERZAMEL ALLE GESCHENKEN (0/6)”** de 0/6 ook aangepast wordt naar 1/6, 2/6 ... per afgegeven cadeau. Wanneer de speurder alle cadeaus op tafel heeft gelegd is de missie **“VERZAMEL ALLE GESCHENKEN”** voltooid in zijn avonturenboek en is ook deze missie geslaagd.



- 176) Nu heeft de speurder nog vijf actieve missies lopen, waarvan twee langlopende uit voorbije acts waar hij/zij voorlopig nog altijd niet mee verder kan doen (verrekijker terugbrengen en alle stukjes van de apenfoto zoeken). Alles uit Act 2 is afgewerkt, in Act 3 hebben we nog drie missies actief: de pauw verven, regenboogverf maken en de instrumenten zoeken/terugbrengen:
- De speurder heeft alle dieren gevraagd naar hun instrument, maar van twee dieren kreeg de speurder nog niets: de pauw wil pas de klarinet afgeven als de grijze pauw zijn kleuren terug heeft en daar is regenboogverf voor nodig; en de hoorn van de onzichtbare eenhoorn zweeft door de lucht en kunnen we niet pakken. De speurder zal de hoorn beleefd moeten terugvragen maar daarvoor moet hij de eenhoorn eerst kunnen zien ...
  - Om regenboogverf te maken, kan de ezel niet helpen. Misschien moet de speurder toch eens terugdenken aan de tip die de arend gaf en de tip die we lazen op het bord bij de panda's. De sleutel tot de regenboogverf ligt dus vast en zeker ook bij **DIE GEKKE REGENBOOGBRIL!**
- 177) Loop naar Esmeralda en koop dus de **REGENBOOGBRIL**. De speurder zal alweer eerst moeten oefenen om dit dure voorwerp te kunnen kopen, want zoals alle koopwaar bij deze rondreizende zigeunerin, is de bril niet goedkoop.



- 178) De regenboogbril zit nu in de rugzak van de speurder. Als de speurder erop klikt, krijgt hij/zij de vraag **“WIL JE DE BRIL OPZETTEN?”** met als keuze ja en nee. Wanneer de speurder hier JA op klikt, ziet de wereld er plots anders uit. De vormen van dingen zijn vager, alles krijgt andere kleuren en de kleuren veranderen. Zet de bril af door op het rode kruis te drukken. Let op, deze bril werkt enkel in Dierië, niet binnen in de Kweetetschool.



179) Loop nu terug naar de plaats tussen de ezels en de panda's, waar de eenhoorn woont. Er staat hier een pijl met eenhoorn erop, er zweeft een hoorn in de lucht, er staat reclame voor de regenboogbril en er zijn paardengeluiden en gehinnik te horen. Zet de regenboogbril op: doe dat door op de rugzak te klikken, dan op de bril en dan op ja. WAUW! De speurder ziet de onzichtbare eenhoorn nu wel staan. Praat ertegen.



180) De speurder is blij om de eenhoorn eindelijk te zien. Die eenhoorn weet zeker en vast meer over regenboogverf! Praat met eenhoorn en krijg meer info over regenboogverf. De eenhoorn stuurt de speurder naar het orakel bij de feesttent en zegt dat de speurder een paars kaartje moet krijgen in een woonwagen. De missie **"HET PAARSE ORAKELKAARTJE"** is nu actief in het avonturenboek van de speurder.



181) Praat nog eens met de eenhoorn en vraag naar het instrument van de kikkers. De eenhoorn geeft de hoorn direct terug, die zit vanaf nu ook in de rugzak (**eenhoorn met een hoorn**, had je die woordspeling opgemerkt?)





182) Zet de regenboogbril af. Om het paarse kaartje te vinden, keert de speurder best terug naar de buurt van de feesttent en de woonwagens. Zoek het **orakel**, het is de machine naast de toverballenmachine (glazen bol met rondvliegende kaartjes). Elk kaartje bij het orakel voorspelt de toekomst van de speurder. Klik op de machine. PAS OP: Elk kaartje kost kwetons! Jouw kind zal hier alweer veel moeten voor oefenen. Blijf kaartjes aan het orakel vragen tot er een paars kaartje uit de machine komt. Het kaartje komt in de rugzak terecht, klik erop om het te lezen. **LET OP: er zijn bepaalde voorwaarden die – indien voldaan – een hogere kans bieden om het paarse kaartje sneller te krijgen: alle cadeaus en taarten naar feesttent gebracht, al 7/8 instrumenten (met uitzondering van de klarinet) teruggebracht naar de kikkers!**



183) Als de speurder het paarse kaartje heeft gekregen, klikt hij/zij erop in zijn rugzak. Het kaartje zegt dat het geluksgetal van de speurder vijf is en dat de speurder de eenhoorn moet opzoeken **VAN ZODRA HET REGENT** in Dierië. De missie "**HET PAARSE ORAKELKAARTJE**" is nu voltooid in het avonturenboek.



184) Loop met het paarse kaartje op zak terug naar de eenhoorn om meer te weten over wanneer het zal regenen. Zet de regenboogbril terug op om de onzichtbare eenhoorn te kunnen zien en ermee te kunnen praten. De eenhoorn zegt tegen de speurder dat hij/zij de uitverkorene is die regenboogverf met hem mag maken omdat hij/zij het paarse kaartje kreeg van het orakel. Om regenboogverf te maken, moet de speurder inderdaad onmiddellijk terugkomen naar de eenhoorn van zodra het regent. De eenhoorn verklaart ook dat de speurder ervoor moet zorgen dat de speurder evenveel toverballen in zijn bezit moet hebben in zijn rugzak als het geluksgetal op zijn kaartje. Dat zijn vijf toverballen.



185) Kijk in de rugzak hoeveel toverballen er nog in zitten. Loop terug naar de toverballenmachine (naast het orakel) en koop genoeg toverballen bij tot er vijf in de rugzak zitten (zie ook de beschrijving in Act 3 over ingrediënten voor de taart verzamelen). Toverballen kosten veel kwetons. Jouw kind moet dus alweer eerst veel gaan oefenen voor het deze stap kan uitvoeren en het verhaal kan verderzetten.



### 186) **REGENEN: WANNEER GEBEURT DAT PRECIES?**

Het regent niet vaak in Dierië. Sommige kinderen zijn erg ongeduldig en zullen vaak vragen aan hun leerkracht of ouders **“WANNEER REGENT HET NU EINDELIJK EENS?”**

Wel, het regent pas in Dierië als er door de speurder aan de volgende **VIER VOORWAARDEN** is voldaan!

- de speurder moet met de eenhoorn gepraat hebben over het paarse kaartje en over regen.
- alle ingepakte cadeaus (6 stuks) moeten al naar de feesttent gebracht zijn door de speurder.
- alle babyborrel taarten (5 stuks) moeten gebakken zijn en naar de feesttent gebracht zijn door de speurder.
- alle instrumenten, behalve de klarinet van de pauw (7 stuks) moeten al in de muziekkoffer bij de kikkers zitten.

187) Die laatste voorwaarde is door onze voorbeeldspeurder nog niet voldaan.

Loop dus naar de kikkers in het moeras om de 7 verzamelde instrumenten die in de rugzak zitten af te geven. Het gaat om de **DIGERIDOO**, de **TUBA**, de **CONTRABAS**, de **HOORN**, de **TRIANGEL**, de **PANFLUIT** en de **DOEDELZAK**. Dat doet de speurder door het ondertussen gekende mechanisme: klik op het icoon boven de instrumentenkoffer. De rugzak opent. De instrumenten trillen in de rugzak. De speurder klikt op een instrument. Per instrument dat de speurder afgeeft zal in zijn avonturenboek bij de missie de 0/8 vermeerderen met 1/8 tem 7/8 én zal de muziekkoffer van de kikkers iets voller geraken. Het achtste en laatste instrument is de klarinet van de pauwen en die krijgt de speurder pas als hij/zij regenboogverf naar de grijze pauw heeft gebracht.



188) Bij het afgeven van het zevende instrument zijn alle voorwaarden voor onze voorbeeldspeurder voldaan en begint het te regenen in Dierië!

Onthou dat voorgaande stappen bij jouw kind gerust in een andere volgorde kunnen voorvallen.

**HET REGENT IN ELK GEVAL PAS ALS ALLE VOORWAARDEN BIJ STAP 186 ZIJN VOLDAAN.**



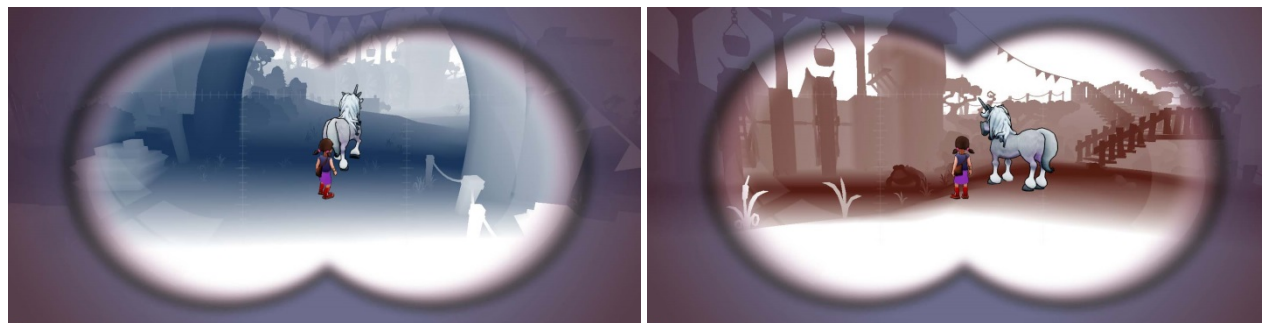
189) Het regent nu echt overal in Dierië! Wat ziet die normaal o zo kleurrijke wereld er plots zo somber uit ...



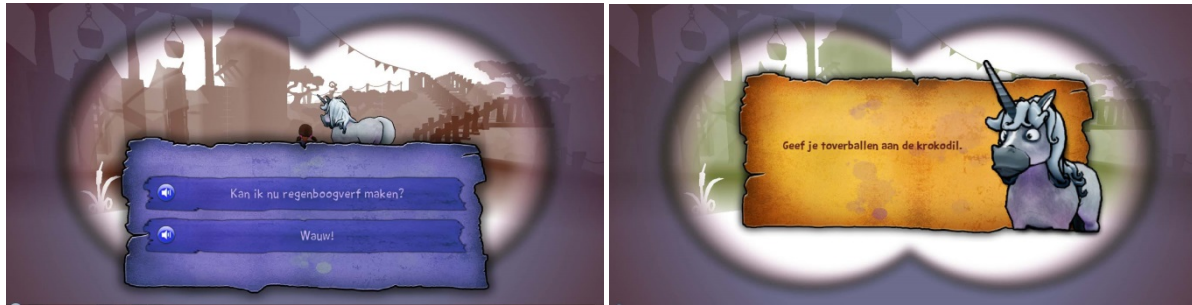
190) Keer snel naar de eenhoorn terug nu het regent én er vijf toverballen in de rugzak zitten. Zet de regenboogbril terug op. Praat tegen de eenhoorn. De eenhoorn zegt dat de speurder nu klaar is om regenboogverf met hem te gaan maken. Hij neemt de speurder mee naar de voet van de regenboog. Ga akkoord.



191) Er start nu een kort intermezzo (animatiefilmpje/cutscène) waarin de eenhoorn vraagt de speurder te volgen. De speurder hoeft hier niets aan te klikken, zijn/haar avatar loopt vanzelf achter de eenhoorn aan tot aan de plaats van de regenboog.



192) Merk op dat de eenhoorn de speurder naar de krokodil aan de kleurmolen heeft gebracht. De speurder vraagt aan de eenhoorn of hij nu regenboogverf mag maken. De eenhoorn antwoordt de speurder dat hij zijn vijf toverballen moet afgeven. *Dit gaat automatisch, de rugzak opent deze keer niet en de speurder moet de toverballen niet zelf aanvinken.* De speurder neemt afscheid van de wijze eenhoorn, zou die zich op een keer nog eens tonen? Of nooit meer?



193) De regenboogbril is nu vanzelf afgezet. Het stopt iets laten met regenen en een mooie regenboog verschijnt aan de vijver van de krokodil. Aan het einde van regenboog staat nu inderdaad een pot met regenboogverf. De ezel had dan toch gelijk! Wauw! Klik op de pot met regenboogverf. Deze zit nu in de rugzak.



194) De missie **“MAAK REGENBOOGVERF”** is nu eindelijk af in het avonturenboek van de speurder.



- 195) Ga snel terug naar de grijze pauw. LET OP: als de speurder te dicht komt, valt hij/zij door het luik in het doolhof. Indien dat zo is, probeer gewoon opnieuw ... 😊  
 Merk op dat er een icoon voor de grijze pauw staat met regenboogverf. Klik erop en selecteer daarna de verf in de vanzelf geopende rugzak.  
 De pauw is nu geverfd in alle kleuren van de regenboog. Hij is er enorm trots op en pronkt met zijn vers gekleurde veren!



- 196) De missie “**VERF DE PAUW**” is nu ook voltooid.



- 197) Keer terug naar de pauw die de klarinet heeft en krijg het laatste instrument van de kikkers terug.  
 De klarinet zit nu ook in de rugzak van de speurder.



198) Ga de klarinet (= laatste instrument) ook afgeven in de koffer van de kikkers van het moeras. Doe dat alweer door op het icoon te klikken boven de instrumentenkoffer en in de rugzak op de klarinet te klikken. De missie “**ZOEK DE INSTRUMENTEN**” is daarna ook voltooid in het avonturenboek van de speurder.



199) Alle missies in Act 3 zijn nu afgewerkt. De twee langlopende uit Act 1 blijven uiteraard openstaan zoals eerder al vermeld werd (verrekijker terugbrengen en foto stukjes zoeken voor de apen).

200) Ga naar de flamingo's aan de brug (naast de toverballenmachine en het orakel) en vraag of om over te steken. **TIJDSLOT WAARSCHUWING:** Indien de baby draak al is geboren zal dat onmiddellijk mogen van de flamingo's. Indien niet, zullen ze de speler vertellen dat hij/zij moeten wachten op de geboorte van baby draak. Net zoals Neel op einde Act 2 zijn ze poortwachters die de speler eraan herinneren dat mogelijks nog niet alle missies werden voltooid of nog niet alle puzzelstukken werden gevonden. Een indicatie over de tijdstippen van het schooljaar waarop de diverse Acts open gaan, zie eerder bij definities en begrippen.



201) Van zodra de flamingo de speurder doorlaat naar het vierde deel (= **TIJDSLOT** niet meer actief) start het animatiefilmpje waarin er feest wordt gevierd in de tent. Maar oh oh, baby draak laat een "vuurboertje" en de fopstaartjes staan in brand. Gelukkig zijn er lama's die helpen blussen. Eikes, met spuug, zo vies (en zo grappig!). Daarna barst het feest echt los. Neem afscheid van de dieren uit Act 3 en zet de speurtocht naar de apenfoto en het apenpaleis verder in het vierde deel.





## 8. ACT 4: DE MYSTERIEUZE STEEN

202) Welkom in het vierde deel van Dierië: de mysterieuze steen! Merk op dat in het avonturenboek terug een nieuw hoofdstuk werd geopend. Er staan **14 NIEUWE MISSIES** op de speurder te wachten. Net zoals voorheen, zullen die pas geleidelijk aan open gaan door met de dieren te praten. Merk ook op: de speurder is nog steeds op zoek naar de apenfoto stukjes en naar het verlaten apenpaleis.



203) De speurder komt onmiddellijk terecht bij de drakenfamilie. Let op: of baby draak een jongen of meisje is en welke kleur de baby kreeg, kan elk schooljaar variëren. Het hangt af van de keuzes die alle kinderen samen maakten bij het invullen van de pronostiek van de panda's. In het jaar dat deze gids werd gemaakt werd baby draak als een roze meisje geboren! Praat tegen mama draak. Ze is erg blij met de ovenwanten! Maar ze vraagt of de speurder nog iets voor haar wilt doen: doopsuikers aan de dieren uitdelen.



204) Er is nu een nieuwe missie actief "**VERDEEL DRAKENDOOPSUIKER (0/12)**".



205) In de rugzak zal de speurder nu een lijst met 12 dieren vinden die doopsuikers moeten krijgen. Het zijn de **MIERENETER, LAMA, PAPEGAAI, KAMEEL, PINGUIN, IJSBEER, UIL, LEEUW, LUIPAARD, CONDOR, memo (=OLIFANT) en de MUIS**. De speurder kreeg slechts zes doopsuikerzakjes van mama draak, terwijl hij er twaalf moet uitdelen. Als ze op zijn, zal de speurder terug bij mama draak nieuwe zakjes moeten ophalen. **DE VOLGORDE WAARIN DE SPELER DE DOOPSUIKER UITDEELT SPEELT GEEN BELANG**. Net zoals voorheen zullen sommige dieren blij zijn met hun doopsuiker, anderen zullen niet geïnteresseerd zijn of de speurder een bijkomende opdracht geven, iets in ruil willen ... Dat zal nieuwe missies activeren in het avonturenboek. De volgorde waarop onze speurder in deze walkthrough dieren bezoekt is dus niet bindend, maar een leidraad tot ideale weg. Onthou enkel dat de olifant en muizen sowieso pas op het einde aan bod komen!



206) Papa draak heeft op het einde van de dialoog over doopsuiker ook nog een boodschap voor de speurder. De draken verkopen hun muispantoffels ... Klik erop. Merk op dat ze erg duur zijn! De speurder heeft ze later in het verhaal zeker nodig, maar hoeft ze nu nog niet te kopen. Onze speurder klikt dus voorlopig op NEEN.



207) Merk op dat vlak langs de draken een riviertje de grot instroomt. Ga via de rivier naar binnen. Loop helemaal tot aan de deur. Merk op dat de deur op slot zit. De speurder kan de deur niet openen. Er is een sleutel nodig. Zou daar een drakenschat kunnen liggen?



208) Verlaat de grot. De speurder is terug bij de draken. Ga op zoek naar de dieren om doopsuiker uit te delen. Onthoud dat deze 12 dieren bezocht moeten worden: **LAMA, PAPEGAAI, MIERENETER, KAMEEL, PINGUIN, IJSBEER, UIL, LEEUW, LUIPAARD, CONDOR, OLIFANT en MUIS.**

209) Onze speurder loopt eerst in oostelijke richting (naar rechts) en ontmoet als eerste dieren de lama's. Ze staan in de bloemenweide. Merk op dat veel dieren muispantoffels dragen, ook de lama. Wat gek! Praat tegen de lama. Hij vertelt dat hij nog maar net één van de laatste muispantoffels kon bemachtigen, ze zijn allemaal uitverkocht. Daarna staat de lama niet meer in dialoog, maar zegt hij zomaar dingen over iemand die Memo heet: "dat Memo niet mag merken dat ze boos op hem zijn" Wie zou dat zijn die Memo?



210) Boven de lama hangt een **icoon** met doopsuiker. Klik erop. De rugzak van de speurder gaat open. De doopsuiker trilt. Klik erop. De lama is er blij mee.



211) Ook in Act 4 zullen opnieuw enkele stukjes van de verscheurde apenfoto te vinden zijn. Het zevende stukje ligt verstopt in deze bloemenweide van de lama's. Loop naar het zuiden door de bloemenweide tot onder de stenen brug met ZOO erop. Eronder ligt een stukje van de apenfoto. Klik erop, het komt in de rugzak terecht. Open de rugzak en sleep het stukje op de apenfoto.



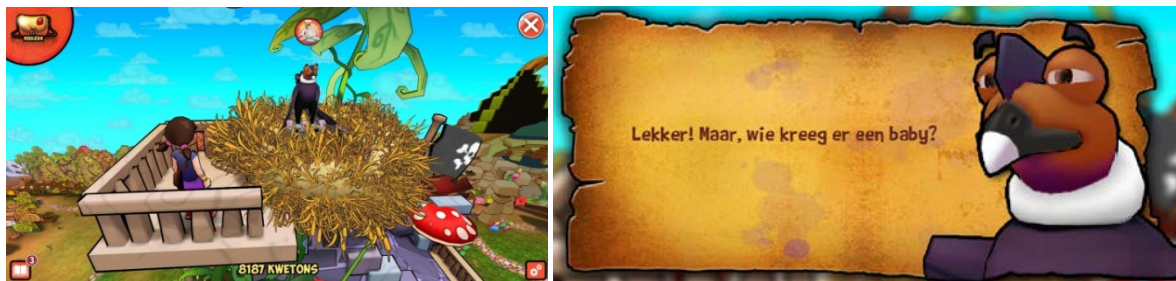
212) Keer terug naar het noorden (pijl omhoog). Het volgende dier is een erg onrustige olifant. Hij ijsbeert heen en weer als een gek. Klik op het icoon van de doopsuiker boven hem. De rugzak opent. Selecteer de doopsuiker. De olifant heeft geen zin in doopsuiker en geeft telkens een ander excuus aan de speurder. Zoals bijvoorbeeld "Niet nu, ik moet hard rennen", "Later!" enzovoorts. Hij stelt zich wel voor als Memo. Dat is dus die vervelende Memo waar de lama's het over hadden! We laten Memo dus duidelijk beter even met rust.



213) Vlak achter Memo en de andere olifanten staat een paarse toren waaraan paddenstoelen groeien. Er staat een pijl naar boven met "condor" erop. De condor staat op onze lijst, we brengen hem een bezoekje. Loop naar de deur. Klik erop. De avatar van de speurder zal naar boven springen.



214) Bovenaan zit Karel de condor in zijn nest. Klik op het icoon met doopsuiker boven zijn hoofd. Klik op de doopsuiker in de rugzak. Karel lust wel wat doopsuiker.



215) Klik nog eens op Karel. Praat ermee. Het gesprek gaat nu over het verlaten apenpaleis. Volgens de condor kan hij het vanuit zijn nest zien. Maar hij mag er niet overheen vliegen. Het is één groot mysterie zegt hij. De speurder vertelt aan Karel dat hij/zij erheen moet van de apen. Karel zal vertellen dat de speurder een verrekijker moet nemen.



216) Vertel aan de condor dat jouw verrekijker werd gestolen door de apen. Condor toont daarna het verlaten paleis met zijn verrekijker. Een animatiefilmpje/cutscene start met **ZEER BELANGRIJKE UITLEG OVER HET APENPALEIS:**

- dat hij er niet meer over durft te vliegen omdat er een gek gouden ding met snorretje achter hem aan kwam vliegen (geen vogel!),
- over de ingang van vroeger die is ingestort,
- over de papegaaien die er al wonen sedert het apenpaleis nog open was en dat hij hun gekwetter niet verstaat,
- over de mysterieuze steen of M-steen die de enige nog bruikbare toegang blokkeert ...
- over dat hij niet weet wie die steen er heeft gelegd, maar hij weet wel dat wie hem kan wegdoen, binnen kan in het apenpaleis!

Maar hij vertelt de speurder ook dat om bij de steen te geraken, men eerst voorbij Boris de ijsbeer moet. Die norske ijsbeer blokkeert de weg voor alle speurders en er zijn er maar weinigen die weten hoe ze er voorbij kunnen. Hij waarschuwt de speurder voor deze beer. Na dit filmpje springt de avatar van de speurder vanzelf terug naar beneden. Klim gerust terug naar boven om het filmpje nog eens op te starten!



217) De speurder kreeg nu ook een nieuwe missie: **“VERPLAATS DE IJSBEER”** is nu actief in het avonturenboek.



218) Loop verder naar rechts in oostelijke richting. Ga de brug over naar de papegaaien en de winkel van Esmeralda. Merk op dat dit de ingestorte ingang is van het verlaten apenpaleis die de condor zonet toonde aan de speurder. Klik op het icoon met doopsuiker boven de papegaai. De rugzak opent en de doopsuiker trilt. Klik erop. De papegaai is zeer blij met de doopsuikers.



219) Merk op dat bij de papegaaien een sleutel op de grond ligt. Raap deze op. De sleutel zit nu in de rugzak van de speurder. Op de beschrijving staat dat deze sleutel toegang zal geven tot de drakenschat in de drakengrot. De missie **“VIND DE DRAKENSLEUTEL”** is nu actief in het avonturenboek.



220) Ga ook even kijken in de winkel van Esmeralda. Zo te zien heeft ze op dit ogenblik geen nieuwe koopwaar bij. Praat tegen haar. Vraag of ze nog muispantoffels verkoopt waar de dieren zo gek op zijn. Esmeralda vertelt dat ze zo populair zijn dat ze snel waren uitverkocht. Ze belooft reclame op te hangen aan haar winkel als de nieuwe lading muispantoffels binnen is.



221) Verlaat de papegaaien en keer terug in westelijke richting over het brugje, langs de toren van Karel condor en langs Memo. Memo wil nog steeds niets van doopsuikers weten. Ga verder naar het noorden (pijl omhoog). Nu komt de speurder miereneters tegen. Geef doopsuiker af. De miereneter is er erg blij mee. Daarna heeft hij voorlopig niet veel te vertellen. In de rugzak staan op de lijst nu al vier dieren afgevinkt. Er zijn nog maar twee zakjes doopsuiker over.



222) Naast de miereneters wonen de muizen. Klik op de muis die aan de ingang zit van het muizendorpje. Ze zegt tegen de speurder dat hij/zij veel te groot is. Als de speurder kleiner zou zijn, wil ze wel praten. Voorlopig zal het dus niet lukken om doopsuiker af te geven. Er staat inderdaad ook nog geen icoon met doopsuiker boven de muizen.





223) Merk op dat achter de muizen een stukje van de apenfoto ligt. Loop verder richting de struisvogeltaxi, loop de trapjes op. Het ligt vlak voor een waterpompje. Klik erop, open de rugzak en sleep het op de rest van de apenfoto. Merk op dat er nu al 8/14 stukjes gevonden zijn. De apen zullen straks erg blij zijn!



224) Loop nu verder naar het westen. Passeer langs de slapende uilen. Loop dan nog wat meer naar het westen, richting de kamelen. Merk op dat vlak voor de kamelen nog andere uilen op een tak zitten te slapen. Merk op dat deze uilen een wekker hebben.



225) Loop eerst even binnen bij de kamelen, die hadden ook nog doopsuiker te goed. Klik op het icoon van de doopsuikers en geef een zakje af. De kamelen zijn er blij mee. De speurder heeft nu nog maar 1 zakje over.



226) Klik nog eens op de kameel. Hij vindt het vreemd dat de speurder geen muispantoffels draagt, heeft iets grappigs te vertellen over de leeuw, wat de speurder zelf niet grappig vindt. Wat een roddelbeest is dat! De kameel geeft de speurder tot slot nog de gouden tip mee om veel naar de uilen te gaan, omdat deze dieren veel weten over de andere dieren! **Onthou: wanneer jouw kind vast zit = praat met de uilen!**

227) Verlaat de kamelen, want ze hebben nu niets meer te vertellen. Bezoek de uilen die op de tak voor de kamelen zitten te slapen, vlak langs de leeuw. Merk op dat er een wekker naast de uilen staat. Klik op de wekker. De uilen schrikken wakker. Er staat nu een icoon met doopsuiker boven hun hoofd. Klik erop en geef de laatste doopsuikers uit de rugzak aan hen af. Alle zakjes in de rugzak zijn nu op.



### 228) BELANGRIJKE INFO!

**UILEN ZIJN NACHTDIEREN. DAT WIL ZEGGEN DAT ZE 'S NACHTS WAKKER ZIJN EN OVERDAG SLAPEN. DOORDAT ZE WAKKER ZIJN WANNEER DE ANDERE DIEREN SLAPEN, HOREN ZE DE DIEREN HEN DROMEN. DAT WIL DUS ZEGGEN DAT DE UILEN HEEL VEEL GEHEIMEN KENNEN OVER DE ANDERE DIEREN. GEEF AL TIP MEE AAN JOUW SPEURDERS DAT WANNEER ZE "VAST" ZITTEN, ZE TERUGKOMEN OM MET DE UILEN TE PRATEN!!!**

Klik dus nog eens op de wekker om de uilen nogmaals wakker te maken. Klik daarna op de uil.

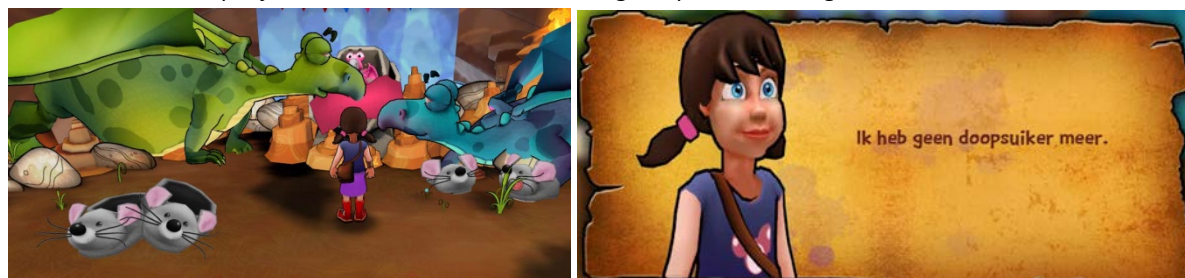
- De uil hoorde dat de leeuw vannacht weer slechte dromen had. Zo droomde hij over paarse manen terwijl zijn manen grijs zijn ...
- De uil zag ook een speurder rondlopen met een licht op zijn hoofd. Die speurder was heel erg klein. De uil vermoedt dat het weer over een nieuwe uitvinding van Madame Q gaat. Vraag er wat dieper op door. De uil zegt dat de speurder dat aan Madame Q zelf moet vragen. In het avonturenboek staat nu een nieuwe missie **"HAAL EEN MINISCOOP"** actief.



229) Teleporteer naar de Kweetetschool. Kijk op de telepolser waar Madame Q is. Ze zit in haar bureau. Ga erheen, zoek haar en praat tegen haar. Merk op dat zelfs Madame Q muispantoffels draagt! Vraag Madame Q naar de miniscoop. De speurder vertelt haar dat hij iets nodig heeft om tegen kleine dieren te kunnen praten. Madame Q stopt de miniscoop in de rugzak. De missie "HAAL EEN MINISCOOP" is nu voltooid in het avonturenboek.



230) Keer terug naar het vierde deel van Dierië (wandel, taxi, parse knop op de telepolser). Om dat snel te doen neemt een speurder best een struisvogeltaxi. Maak eerst een tussenstop bij de draken om een nieuwe lading doopsuiker te vragen.



231) Mama draak roept papa draak wakker, maar die is erg kortaf. Vraag of er iets scheelt. Mama draak zegt van niet. Ze zegt dat papa draak gewoon een beetje knorrig is. Papa geeft de speurder zes extra zakjes. In de rugzak zitten nu terug zes zakjes doopsuiker.



232) Keer nu terug naar de plaats van de kamelen, de uilen en de leeuw. Daar deelde de speurder namelijk zijn/haar laatste zakjes uit. De leeuw moet zijn doopsuiker nog krijgen. Klik op het icoon boven de leeuw. Geef doopsuiker af. De leeuw brabbelt vanalles over puree met worteltjes. Had hij dan toch een enge droom zoals de kamelen en uilen al vertelden?



233) Klik nog eens op de grijze verwarde leeuw om te zien of je kan helpen. De koning van de dieren maakt zich duidelijk zorgen. Iedereen droomt zo naar de laatste tijd. Hij vraagt de speurder om de dieren te helpen. Help de leeuw en beloof dat je zijn manen gaat verven. Kies zelf een kleur. Maar wat de speler ook kiest, de leeuw wil graag paars, want dat is koninklijker!



234) Er is nu een nieuwe missie in het avonturenboek actief: "VERF DE KONING". Boven de leeuw staat nu een icoon met paarse verf.



235) Indien de speurder geen pot met paarse verf meer in de rugzak heeft zitten, keert hij/zij best terug naar het begin van Act 3 van Dierië (wandelen/taxi), naar de kleurmolen bij de krokodil. Start de kleurmolen op en maak paarse verf. Hoe een speurder dat best doet is een gekend mechanisme uit Act 3 die eerder werd beschreven in deze gids. Vergeet de potten verf niet in de rugzak mee te nemen!



236) Keer daarna terug naar de koning der dieren met paarse verf. Klik op het icoon boven de leeuw en selecteer de paarse verf in de rugzak. De leeuw is nu paars en tevreden.



237) De missie "VERF DE KONING" is nu geslaagd.



238) Ga nu terug naar het noorden (pijl omhoog). We gaan op zoek naar Boris de ijsbeer en naar de pinguïns. Die staan nog op onze lijst om doopsuikers af te geven. Loop voorbij de uilen, miereneters en kamelen en zie dat het in de verte sneeuwt.



239) **OPTIONEEL:** speel het sneeuwballen goospel door op het bord te klikken naast de brug.



240) Loop door naar de pinguïns die naast Speurneus staan langs de glijbaan. Er verschijnt een icoon met doopsuiker boven hun hoofden. Klik erop, selecteer een zakje doopsuiker uit de rugzak en geef het af. De pinguïns vragen wie een baby kreeg, maar zijn er wel blij mee.



241) De pinguïn blijft “blinken”. Klik er dus nog eens op, hij heeft vast en zeker nog iets te vertellen. De pinguïns praten over hun mooie omgeving met glijbanen: dat ze vaak botsen, maar het wel leuk is om zo te glijden, glijden, glijden. Ze kunnen best tegen een stootje. De pinguïns praten hun bek voorbij en zeggen iets over het apenpaleis en bedenken zich dan snel. Maar de speurde hoorde het. Vraag erop door. Als de pinguïns de speurder afwijzen, is het een kwestie van te volharden in de boosheid en door te zetten. Praat tot de pinguïns je meer verklappen.



242) Blijf dus klikken op de pinguïns tot ze meer verklappen over het verlaten apenpaleis. De speurder komt al snel te weten dat de pinguïns – hoewel ze er niet mogen komen – toch een manier hebben gevonden om er vaak op bezoek te gaan: ze duiken en zwemmen. Helaas kan de avatar van de speurder niet zwemmen. De speurder zal dus een andere manier moeten vinden om voorbij Boris de ijsbeer en de M-steen te geraken.



243) Verlaat de pinguïns en loop verder naar het oosten. Vlak langs de pinguïns ligt Boris de ijsbeer. Hij verspert de weg naar de M-steen, net zoals de condor verklapte. Boven Boris staat een icoon met doopsuiker. Klik erop en probeer de doopsuiker af te geven. De beer lust graag zoetigheid en accepteert de doopsuiker.



- 244) Klik nu nog eens op Boris. Probeer een manier te vinden om voorbij de beer te geraken. Boris zegt tegen de speurder dat hij niet door mag.
- Dat de speurder net doopsuiker gaf is voor de norske beer geen reden om hem door te laten. Hij antwoordt met “Ja, en?” en gaat verder slapen.
  - Als de speurder zegt dat hij naar het apenpaleis moet is de beer weer erg kortaf “Niet langs hier”.
  - Als de speurder vraagt waarom zegt de beer “Omdat ik het zeg”.



- 245) Er moet een manier zijn om de beer te overtuigen toch door te mogen. Herinner de speurder eraan dat de uilen veel geheimen kennen over de dieren! Stuur de speurder naar de uilen om ermee praten. De uil hoorde de ijsbeer in zijn slaap brabbelen over honing. Vraag aan de uil of het iets zou uitmaken als Boris honing krijgt. De uil vertelt dat de speurder dat gerust eens kan uitproberen. Er is nu een nieuwe missie actief in het avonturenboek: **“GEEF DE IJSBEER HONING”**.

**Tip: door hints te kopen in het avonturenboek komt een speurder ook te weten dat er honing nodig is om Boris te verplaatsen.**



- 246) Boven Boris de ijsbeer hangt vanaf nu een icoon met honing erop.





247) OK, even logisch nadenken. In refectorium en de voorraadkamer ligt geen honing, ook Hap heeft er geen.

De speurder loopt rond in een dierentuin. Welke dieren maken honing? Bijen natuurlijk!

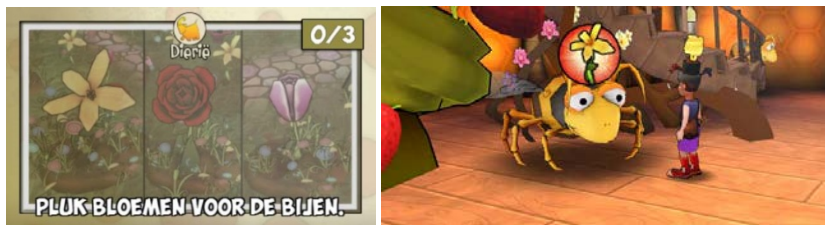
Verder denken: waar in Dierië heeft de speurder al bijen gezien? Inderdaad, hij/ook wandelt er elke keer weer langs, al sinds zijn/haar eerste voetstappen in dit verhaal. Neem de taxi naar het begin van Act 1, aan de uitgang van de Kweetetschool.



248) Merk op dat de speurder klein moet zijn om de bijenkorf binnen te gaan en met de bezige bijen te kunnen praten. Doordat de speurder al de miniscoop van Madame Q op zak heeft, staat het icoon van de miniscoop actief. Klik erop, de rugzak opent, klik op de miniscoop en de speurder kan binnen in de bijenkorf. Loop tot aan de koningin van de Bezige bijtjes en vraag haar om honing. De koningin vertelt dat de speurder in ruil eerst drie verschillende bloemen moet brengen.



249) Een nieuwe missie is nu actief in het avonturenboek van de speurder: **"PLUK BLOEMEN VOOR DE BIJEN 0/3"**. Er staat nu ook een icoon met bloemen bij de koningin van de bezige bijen. Merk op dat de speurder inderdaad drie verschillende soorten zal moeten vinden en plukken.



250) Verlaat de bijenkorf en keer terug naar het Act 4 van Dierië. De speurder kan een struisvogeltaxi gebruiken om dat sneller te doen. Herinnert de speurder nog dat de lama's in een bloemenweide wonen? Keer dus terug naar de lama's. Laat de speurder op zoek gaan naar een waterpomp om zijn gieter te vullen. De speurder kan dan verschillende perkjes begieten (=gekend mechanisme) tot hij drie verschillende soorten bloemen kan plukken. Ook elders in Act 4 kan de speler bloemenperkjes vinden.



251) Wanneer de speurder drie verschillende bloemen plukte, zitten deze in zijn/haar rugzak en kan de speurder terugkeren naar de bijenkorf van de Bezige bijen.



252) Gebruik eventueel terug een struisvogeltaxi om sneller terug te keren naar de bijenkorf. Gebruik opnieuw de miniscope om kleiner te worden en in de bijenkorf te kunnen. Ga naar de koningin en klik op het icoon met de bloem erop. Geef een van de drie bloemen af. De koningin bedankt de speurder. Herhaal dit tot alle drie de bloemen werden afgegeven. De koningin geeft nu een pot honing in ruil. In de rugzak zit nu een pot honing.



253) De missie “**PLUK BLOEMEN VOOR DE BIJEN**” is nu voltooid in het avonturenboek van de speurder.



254) Keer nu terug naar Boris de ijsbeer om de honing af te geven in het noorden van Act 4. Gebruik eventueel een taxi om er sneller te geraken. Klik op het icoon boven Boris de ijsbeer, selecteer de trillende pot honing in de rugzak en geef de honing af. Boris gelooft zijn eigen ogen niet. De speurder vertelt dat het zelfs verse bloemenhoning is en dat hij/zij heel erg graag alle dieren wil helpen.



255) Wanneer Boris de ijsbeer hoort dat deze speurder graag dieren helpt, wil hij iets vertellen. Hij voelt zich zo vreselijk eenzaam en alleen. Als de speurder vraagt om samen iets leuks te doen, wil Boris niet, omdat speurders altijd weer vertrekken achteraf. Als de speurder vraagt naar andere ijsberen, antwoordt Boris dat hij de enige ijsbeer van Dierë is. Vertel Boris dat er wel bruine beren in Dierë wonen. Daar wordt Boris helemaal opgewonden van.



256) Boris vertelt verder. Hij verklaart dat hij erg graag een bruine beer wil zijn. Daar weet de speurder wel wat op. De speurder stelt de beer voor om bruine verf te halen en Boris te verven. Daar is Boris erg blij mee. Boven Boris staat nu een icoon met bruine verf. Er is ook een nieuwe missie actief in het avonturenboek van de speurder: **"VERF DE IJSBEER"**. De missie **"GEEF DE IJSBEER HONING"** is vanaf nu voltooid.



257) Indien er geen bruine verf in de rugzak zit van de speurder (mogelijks als overschot van eerdere missies verf de koning of geef paarse verf aan de ezel in de voorbije acts), dan keert de speurder best terug naar het begin van Act 3: de kleurmolen om bruine verf te maken. Bruin kan gemengd worden door geel, blauw en rood door elkaar in de vijver te gieten. Klik op de pot bruine verf en stop het in de rugzak. Indien er wel bruine verf in de rugzak van de speurder zit, dan kan dit meteen.



258) Keer terug naar Boris. Klik op het icoon boven Boris, selecteer bruine verf uit de rugzak en verander Boris van ijsbeer naar bruine beer. Hij is er zoooooo blij mee dat hij rechtstaat en wegwandelt om een beetje verder te gaan zitten. De speurder kan nu eindelijk door naar de M-steen! Goed gedaan!



259) Er zijn nu twee missies voltooid in het avonturenboek: **“VERPLAATS DE IJSBEER”** en **“VERF DE IJSBEER”**.



260) Merk op dat op de plaats waar de geveerde Boris zich nu heeft neergezet om een beetje te rusten (voor de M-steen die de toegang naar het apenpaleis verspert) ook het negende stukje van de verscheurde apenfoto ligt. Klik erop en het verdwijnt in de rugzak van de speurder. Open de rugzak en sleep het stuk op de apenfoto. De missie is nu voor 9/14 voltooid. Verder zijn er geen stukjes foto meer verstopt in dit gedeelte van Dierië.



261) Loop nu naar de M-steen en klik erop. De avatar zegt dat hij/zij dit niet alleen kan verschuiven. In zijn avonturenboek staat nu een nieuwe missie actief: **“VERSCHUIF DE M-STEEN”**. Zoals gewoonlijk kan een speurder tips kopen via zijn avonturenboek. De kans bestaat dat jullie speurder deze missie activeerde bij de uilen door er tips te gaan vragen!



262) Er zijn ook nog steeds drie dieren die doopsuiker moeten krijgen: de muizen, het luipaard en de olifant Memo.

- Ondertussen hebben we een miniscoop dus kunnen we met de muizen praten.
- We kunnen bij de uilen een geheim te weten komen over het luipaard.
- We kunnen nog eens proberen om met Memo te praten.

263) Bezoek eerst de muizen. Merk op dat er nu een icoon boven hen staat met daarop de gekende miniscoop om kleiner te kunnen worden. Klik erop, de rugzak opent en de miniscoop trilt. De miniscoop staat nu op het hoofd van de speurder en de speurder wordt kleiner. De muis vraagt of de speurder het standbeeld van hun held al heeft gezien. Het is Pistache en hij mist Vanille. De speurder zegt dat hij wel al eens een pluche knuffel van Vanille heeft gezien op Kweetet. Een nieuwe missie "**VANILLE VOOR DE MUIZEN**" is nu actief in het avonturenboek.



264) De speurder kan dus nog steeds geen doopsuiker afgeven aan de muizen zolang hij geen knuffel brengt.

265) Ga dus terug naar de Kweetetschool, naar de kamer Arcadia (speelkamer). Daar staat in het midden een machine met knuffels en een grijparm, zoals in een lunapark of op de kermis. Om de knuffel eruit te krijgen, moet de speurder kwetons in de machine steken. Let op: niet bij elke poging komt er een knuffel uit. Laat de speurder net zo lang proberen tot er een knuffel van Vanille uit de machine komt. Raap de knuffel op door erop te klikken. De pluche knuffel zit nu in de rugzak.



266) De pluche knuffel(s) zit(ten) nu in de rugzak van de speurder. De knuffels die de speurder niet nodig heeft kunnen eventueel in de vuilnisbak geslept worden.



267) Keer nu terug naar de muizen op de knuffel af te geven in Act 4 van Dierië. Gebruik eventueel de paarse teleporter knop en/of een struisvogeltaxi om sneller te gaan dan wandelen. In plaats van een miniscoop staat er nu een icoon met een Vanille knuffel erop. Klik erop, de rugzak opent, selecteer de pluchen muis en geef de knuffel af. Merk op dat de speurder vanzelf kleiner wordt. De opdracht **“VANILLE VOOR DE MUIZEN”** is nu compleet. De knuffel staat naast het standbeeld van Pistache.



268) Vanaf nu kan de speurder wel op het icoon voor doopsuiker klikken bij de muizen. Klik erop en probeer de doopsuiker eindelijk af te geven aan deze dieren. De muizen zijn er blij mee!



269) Loop nog even langs de olifant Memo. Misschien wil hij nu wel al doopsuiker? Denk eraan: de uilen verklapten dat de olifant bang is van muizen. Helaas wil Memo de olifant nog steeds geen doopsuiker van de speurder. Klik op Memo om ertegen te praten. Nu de speurder zijn geheim kent, kan hij Memo misschien helpen. Vraag waarom hij de ganse tijd rondrent. Memo vertelt eerst alweer een excuus: hij moet trainen, het is goed voor zijn gezondheid ... Hmm....



270) Memo wil dus nog steeds niets vertellen over de echte reden dat hij rondrent als een gek. Ga nog eens naar de uilen. Wie weet kennen ze nog een geheim over Memo. Maak de uil wakker met de wekker. Ze hoorden memo dromen over muizen. Memo is niet alleen bang van muizen, hij vreest dat ze in zijn slurf zouden kruipen. Dat is het dus!



271) Terug naar Memo! Praat. Vertel dat de uilen hem hoorden dromen over muizen. Memo schrikt ervan en bekent dat het zijn geheim is. Belof te helpen, want dat is wat speurders doen.





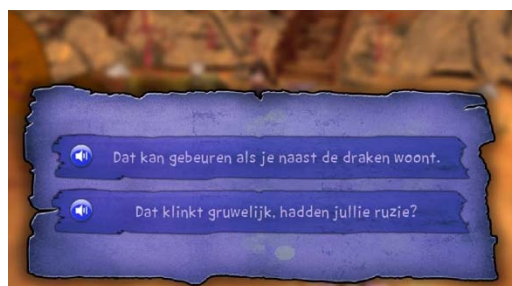
272) Er is nu een nieuwe missie actief in het avonturenboek: “**VERLOS MEMO**”. Koop eventueel de hints om te weten wat de speurder moet doen.



273) Er is nu nog één dier waar onze voorbeeldspeurder nog geen doopsuiker aan probeerde te geven: het luipaard. Het luipaard woont tussen de leeuw en de draken. Klik op het icoon met doopsuiker boven het hoofd van het luipaard. Het luipaard wil wel doopsuiker. Hij zegt dat de draken iets goed te maken hebben ...



274) Klik nog eens op het luipaard en vraag door naar wat de draken goed te maken hebben. Het luipaard zegt dat hij via koning leeuw veel goeds over de speurder hoorde. Vraag of het luipaard hulp nodig heeft met iets. Blijkbaar hebben de draken (zijn burens) per ongeluk alles platgebrand, nu voelt het luipaard zich zo bekeken. De speurder wil graag een huis bouwen, maar dat wil het luipaard niet. Hij wil dat alles terug mooi groeit en bloeit zoals voorheen, dan kan hij zich terug verstoppen. Daar weet de speurder wel een oplossing voor: begieten!



275) De missie **“PLANTEN VOOR HET LUIPAARD”** is nu actief in het avonturenboek. Zoals gewoonlijk kan de speurder hints kopen om te weten wat hij/zij moet doen om de missie te voltooien.



276) Boven het luipaard is nu een icoon verschenen met een gieter. Zorg dat de gieter in je rugzak gevuld wordt met water aan een van de waterpompen in Dierië. Keer daarna terug naar het luipaard om zijn leefruimte te begieten. Doe dat zo lang het gietericoon actief is boven het luipaard. Per keer dat de speurder water giet, groeien er nieuwe planten, steeds meer, tot alles terug vol staat.



277) De missie **“PLANTEN VOOR HET LUIPAARD”** is nu voltooid in het avonturenboek van de speurder. Praat nog eens met het luipaard. Hij is erg tevreden en vertelt de speurder iets over schutkleuren en camouflage. Hij geeft de speurder een tip: probeer de olifant te verven in de kleuren van zijn omgeving, zodat de muizen hem niet meer vinden. Een nieuwe missie is nu actief in het avonturenboek van de speurder: **“CAMOUFLEER MEMO”**.



278) Vanaf nu is er wel een icoon actief boven Memo zijn hoofd: een verfpot! De speler kan nu Memo camoufleren zodat Memo net als het luipaard helemaal opgaat in zijn omgeving. Zo hoeft Memo niet langer bang te zijn van de muizen, want ze kunnen hem dan niet meer zo gemakkelijk zien. Kijk goed naar het kleur van de verfpot die boven Memo hangt. Indien de speurder dat kleur niet op zak heeft, moet de speurder eerst terug naar het begin van het derde deel om verf te halen bij de kleurmolen van de krokodil. Dat mechanisme werd ondertussen al verschillende malen gebruikt. Van zodra jouw kind de juiste verf heeft (in het geval van onze voorbeeldspeurder is dat groen) kan Memo gecamoufleerd worden. Klik op het verfpot icoon, selecteer het juiste potje in de rugzak en klik erop.



279) Memo weet niet waarom de speurder hem zopas heeft volgekliederd met verf. De speurder legt uit aan Memo dat hij nu net zoals het luipaard schutkleuren heeft/gecamoufleerd is zodat de muizen hem niet meer zo gemakkelijk kunnen zien. Nu vindt Memo het wel ok.



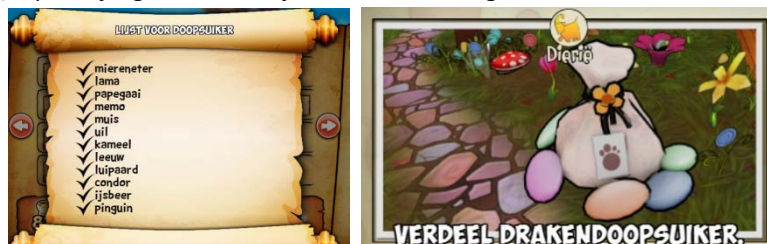
280) De missies "VERLOS MEMO" en "CAMOUFLEER MEMO" zijn nu voltooid in het avonturenboek van de speurder.



281) Vanaf nu kan de speurder doopsuiker afgeven aan de olifant. EINDELIJK! Klik op het icoon met doopsuiker en geef het laatste zakje uit de rugzak. Memo vertelt de speurder dat sinds hij werd gecamoufleerd, er geen enkele muis in zijn buurt te vinden was. Memo bedankt de speurder. Memo wil nu eindelijk wel doopsuikers.



282) Op de lijst geschenken zijn nu alle dieren afgevinkt. De missie **“VERDEEL DRAKENDOOPSUIKER (12/12)”** is daarmee ook voltooid in het avonturenboek.



283) Keer snel terug naar de draken om het goede nieuws te vertellen. Mama draak is erg blij je te zien, want ze heeft een probleem. Papa draak is de sleutel van de drakenschat in de grot kwijtgeraakt. Indien de speurder de sleutel van de schat al heeft gevonden bij de papegaaien, zal de speurder vertellen dat hij/zij er een heeft gevonden en stuurt mama draak je naar de grot. **LET OP:** Indien de speurder de sleutel nog niet had gevonden, komt de missie **“VIND DE DRAKENSLEUTEL”** nu pas actief in het avonturenboek.



284) Onze voorbeeldspeurder vond de sleutel al en heeft hem in zijn/haar rugzak zitten. Loop de drakengrot binnen en gebruik de sleutel op de deur.



285) Wauw! Muispantoffels! Klik erop en ze verdwijnen in de rugzak van de speurder.



286) De missie "VIND DE DRAKENSLEUTEL" is nu voltooid in het avonturenboek van de speurder.



287) De speurder heeft nu nog slechts één openstaande missie in dit gedeelte van Dierië: **“VERPLAATS DE M-STEEN”**. Welk dier is sterk genoeg om dat te doen? Juist ja, Memo. Praat nog eens met de geverfde olifant en vraag of hij de steen voor jou wil verplaatsen. Memo wil graag, maar is toch nog steeds bang voor de muizen. Om naar de M-steen te lopen, moet hij immers voorbij de muizen passeren. De speurder belooft dat hij met de muizen zal praten.



288) De missie **“VERSTOP DE MUIZEN”** is nu actief in het avonturenboek van de speurder.



289) Ga naar de muizen en praat ertegen. Gebruik terug de miniscope om klein te worden. Vraag aan de muizen of ze willen helpen. De speurder moet aan de muizen uitleggen dat hij/zij Memo nodig heeft om de M-steen te verplaatsen maar dat Memo schrik van hen heeft. Vraag of ze zich willen verstoppen. De muizen willen dat enkel doen als Memo twee paar muispantoffels draagt en niet meer zo'n kabaal maakt door rond te rennen en op de grond te stampen, want daar zijn zij bang van.



290) De muispantoffels bij Esmeralda zijn wegens groot succes allemaal op **TIJDSLOT WAARSCHUWING**). Als de speler pas later op het schooljaar aan deze stap komt zijn de pantoffels er wel al.



291) Mogelijks vond de speurder er al als de drakenschat voltooid was. Ook de draken verkopen hun paar. Loop dus terug naar de draken en koop het paar muispantoffels over. Let op: dit is een duur item en jouw kind zal er mogelijks weer eerst voor moeten oefenen!



292) Er zitten nu in de rugzak van de speurder twee paar muispantoffels. Als de speurder goed oplet, merkt hij al verschil tussen beide soorten. Wanneer de speurder de items in de rugzak verder open klikt, zit er ook een verschil in de beschrijving.



293) Sluit de rugzak en laat de speurder terug naar Memo gaan. Klik op het icoon van de muispantoffels dat boven zijn hoofd hangt. Selecteer het paar af dat de speurder bij de draken kocht. Memo heeft nu al aan de twee voorste poten pantoffels aan. Maar dat is niet genoeg, zijn achterpoten moeten ook pantoffels krijgen.



294) Klik opnieuw op het icoon boven Memo zijn hoofd om het tweede paar af te geven dat in de rugzak van de speurder zit. Dit tweede paar (uit de drakenschat) pantoffels blijkt niet te passen bij Memo. Het zijn erg kleine pantoffels. Die zijn dus niet voor Memo, maar zijn voor de speurder zelf! Dat had de speurder dus eigenlijk al kunnen weten door het verschillende icoon, waarop de poot van de olifant was afgebeeld én doordat de kleine muispantoffels niet trillen in de rugzak.

295) De speurder moet dus toch naar Esmeralda om het ontbrekende tweede paar muispantoffels te kopen in de maat van Memo.

**TIJDSLOT WAARSCHUWING:** Zo lang de pantoffels voor Memo niet in voorraad zijn, is het tijdslot voor Act 5 actief en zal Esmeralda vertellen dat ze in bestelling zijn. Pas wanneer het vastgelegde tijdstip is gepasseerd, zullen er terug muispantoffels beschikbaar zijn bij Esmeralda. De speurder herkent dat ook aan de posters doorheen Dierië. Voor spelers die pas laat aan dit stuk gameverhaal komen, zullen de pantoffels direct te koop zijn.



\*Voor een ruwe inschatting van de ontsluiting van de diverse acts, zie het deel begrippen en definities. Voor dit item zal vermoedelijk in april/mei open gaan. Van zodra het **TIJDSLOT** niet meer actief is, kan de speurder onmiddellijk de muispantoffels bestellen en kopen bij Esmeralda. Let op: dit is alweer een duur item en jouw kind zal er mogelijk veel voor moeten oefenen.



296) Keer terug naar Memo en klik nogmaals op het icoon van de muispantoffels. De speurder geeft het tweede paar muispantoffels af die hij/zij bij Esmeralda kocht. Nu heeft Memo aan alle zijn poten muispantoffels en vertrekt hij naar de M-steen te verplaatsen. De missie **“VERSTOP DE MUIZEN”** is nu voltooid in het avonturenboek.



297) Memo stapt nu richting de M-steen maar schrikt toch van de muizen. De speurder wordt kwaad op de muizen. Ze hadden beloofd om zich te verstoppen.



298) Uit de dialoog blijkt dat de muizen zelf bang zijn van veel dieren, maar niet van Memo. Ze willen dat ze op zijn rug mogen, zodat Memo hen kan beschermen. Memo twijfelt maar probeert het toch. Het kriebelt wel een beetje...



299) Memo stapt nu verder naar de M-steen met de muizen op zijn rug. Hij passeert langs de pinguïns tot bij de M-steen en langs Boris de beer. Klik op de M-steen om het animatiefilmpje te starten dat de speurder naar het vijfde en laatste deel van Dierrië zal brengen. Let op: indien de speler nog niet alle puzzelstukken vond, zal Memo nog niet willen (poortwachter!)



300) Start van de cutscène/animatiefilm. Memo duwt met al zijn kracht de M-steen omver. De muizen moedigen hem aan, maar o wee, daar worden ze bijna geplet door de weggrollende M-steen. Gelukkig konden ze die nog net ontwijken. Memo zal dat vast niet opzettelijk hebben gedaan, toch? De speurder bedankt de dieren van het 4e deel, wuift hen uit en zet de tocht verder naar het verlaten apenpaleis.



## 9. ACT 5: HET VERLATEN APENPALEIS

- 301) Welkom in het laatste deel van Dierië. Niet elke speurder heeft het doorzettingsvermogen om zo ver in het verhaal te geraken. Jouw kind heeft nu al heel veel oefeningen gemaakt en voldoende kwetons gespaard om zo ver te geraken. Moedig jouw kind dus zeker aan om verder te doen voor het einde van de zomervakantie! De ontknoping is nabij en op 1 september start een nieuw verhaal. Hop hop...
- 302) In het avonturenboek is nu het laatste en vijfde hoofdstuk geopend, met daarin **ZES NIEUWE MISSIES** die de speurder moet zien te ontsluiten en voltooien. De missie "**VERSCHUIF DE M-STEEN**" is nu ook voltooid.



- 303) Merk op dat de sfeer in dit verboden en verlaten stuk helemaal anders aanvoelt dan voorheen. Veel mysterieuzer. Niemand (behalve de pinguïns) zijn er sedert erg lang geweest. En eigenlijk mag de speurder hier ook niet komen ... De te volgen weg is ook niet meteen duidelijk. Overal groeien planten, liggen rotsblokken van het oude apenpaleis ... Maar nu niet opgeven speurder!
- 304) Praat om te beginnen tegen de vreemde vliegende wezens. Het lijken wel robotbijen. Het zijn BIJNAATJES! Het opperbijnaatje vertelt de speurder meer over de fontein en de bloemen en dat ze hebben in nectar van rode bloemen.



305) Vanaf dan is er een nieuwe missie actief in het avonturenboek van de speurder: **"HELP DE BIJNAATJES"**. Er is nu ook een icoon actief boven de fontein.



306) Indien de speler geen verfpotten met rode verf meer in zijn/haar rugzak heeft zitten, zal hij/zij terug moeten reizen naar begin van hoofdstuk 3, bij de kleurmolen van de krokodil om nieuwe verf te maken in de gewenste kleur. Reis eventueel met de taxi om dat sneller te doen. Wandelen kan natuurlijk ook.



307) Keer met de rode verf in de rugzak terug naar Act 5 en ga voor de fontein staan. Klik op het icoon met de rode verf. Selecteer de juiste pot verf in de rugzak. De fontein zal onmiddellijk van kleur veranderen en de planten komen in beweging. Ze buigen hun takken om, ze krijgen bloemen in de kleur van de fontein en een doorgang verschijnt. Het opperbijnaatje bedankt de speurder voor de nectar en vliegt weg.



308) De missie “**HELP DE BIJNAATJES**” is nu voltooid in het avonturenboek van de speurder.



309) Loop verder met de avatar dieper in het vijfde deel. Even later is de weg weer toe. Er staat alweer een fontein in de weg. Praat met het opperbijnaatje. Ze wil een dat de speler weer verf gaat halen om de bloemen te doen groeien zodat ze nectar hebben. Ditmaal in een andere kleur: paars. De missie “**VUL DE MAAGJES VAN DE BIJNAATJES**” is nu actief in het avonturenboek.



310) Herhaal de vorige stappen. Hou er rekening mee dat de speurder opnieuw verf moet halen als hij/zij er geen in de rugzak heeft. Opnieuw zal de fontein veranderen van kleur (paars ditmaal) en zullen de wilde planten hun takken ombuigen. Ze krijgen ook weer bloemen in de kleur van de fontein (ditmaal paars ipv rood) en een nieuwe doorgang verschijnt. Het opperbijnaatje bedankt de speurder opnieuw voor de nectar en vliegt weg.



311) De missie “**VUL DE MAAGJES VAN DE BIJNAATJES**” is nu voltooid in het avonturenboek.



312) De weg naar het apenpaleis is een echte jungle. Iemand wil duidelijk niet dat hier indringers of leerling-speurders komen... Weer komt de speurder voorbij een wegversperring. Weer moet de speurder de vorige stappen herhalen: praat tegen het opperbijnaatje, haal verf in de juiste kleur (blauw), verf de fontein. Opnieuw zal de fontein veranderen van kleur en zullen de wilde planten hun takken ombuigen. Ze krijgen ook weer bloemen in de kleur van de fontein (ditmaal blauw) en een nieuwe doorgang verschijnt.



313) Het opperbijnaatje bedankt de speurder een laatste keer voor de nectar en vliegt weg. De missie “**MAAK DE BIJNAATJES BLIJ**” die in het avonturenboek van de speurder verscheen is hierdoor voltooid en eindelijk is de weg nu volledig vrij naar het apenpaleis.



314) Het opperbijnaatje vertelt aan de speurder dat hij/zij niet zomaar naar het apenpaleis kan. De speler heeft daarvoor een PIN-code nodig. Meer wil het opperbijnaatje niet vertellen over PIN-codes. Het opperbijnaatje verklapt wel dat de speurder het misschien best kan vragen aan de andere Q-dieren. Q-dieren, zijn dat dieren van Madame Q? De speurder kreeg in de laatste dialoog nog een extra missie van het opperbijnaatje **"VIND DE PINCODE"**.



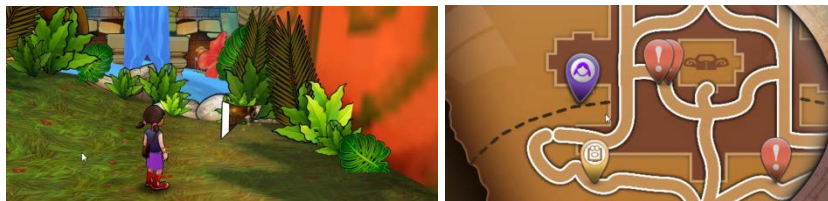
315) Vanaf nu kan de speurder volop rondlopen in de verboden zone van Dierië. Verken de verboden zone door rond te lopen met de avatar. Laat de speurder ook zeker af en toe de telepolser openklikken om te controleren hoe diep hij/zij in verboden zone is doorgedrongen. Merk op dat op de telepolser op bepaalde plaatsen rode pinnen staan met uitroepetekens. Daar kan de speurder praten met Q-dieren.



316) Er ligt een stukje van de apenfoto aan de enige taxi in Act 5. Pas het gekende mechanisme toe om het puzzelstukje op te rapen en in de rugzak op de foto te slepen.



- 317) Er ligt nog een stukje van de apenfoto helemaal links onderaan aan de gebouwen van het verlaten apenpaleis. Loop voorbij Monocle om het te vinden. Pas het gekende mechanisme toe om het puzzelstukje op te rapen en in de rugzak op de foto te slepen.



- 318) Alle robotdieren in deze verboden zone zijn door Madame Q gemaakt. Ze heten Q-dieren. Zo zal jouw speler zeker een ontmoeting hebben met het **NIJLSCHAAP**, de **KOEKOEDIL**, de **FLAPOORZWONDEN** en de **SNORDUIF**. De volgorde waarop de speurder met deze robotdieren gaat praten is van geen belang, maar weet dat de snorduif pas zal stoppen met rondvliegen en klaar zal zijn om met de speler te praten als de speurder al sprak tegen de koekoedil, het nijlschaap en het flapoorzwondje. Alle dieren vertellen de speurder iets meer over het verlaten apenpaleis. Bezoek dus alle plaatsen waar een rood uitroepteken op de telepolser staat om al deze dieren te ontmoeten en vraag hen naar de PIN-code.

- De **NIJLSCHAPEN** vertellen aan de speurder dat ze gemaakt werden door Madame Q. Ze vertellen ook een deel van de geschiedenis van de Kweetetschool. Ze zeggen dat Madame Q vroeger ook een leerling aan de Kweetetschool was.



- De **FLAPOORZWONDJES** vertellen ook dat ze gemaakt werden door Madame Q. En ze sturen de speurder door naar de snorduif ivm de PIN-code.





- Van de **KOEKOEDILLEN** wordt de speurder ook niet veel wijzer. Merk de speurder op dat wanneer hij bij de koekoedil is, hij de snorduif kan zien rondvliegen.



O, wie we daar hebben. Hallo, ik ben de Koekoedil.

Ja zeker, zoek naar Snorduif. Volg het speciaal gezang. O, o, pinguinalarm, pinguinalarm.

- 319) Zoek nu de **SNORDUIF** op. Praat ertegen. De snorduif wil niets vertellen over PIN-codes en het verlaten apenpaleis, maar zegt de speurder dat er wel iets anders is waar hij over wil praten. Blijkt dat hij in het grootste geheim al jaren een document moet bewaken voor Madame Q, maar niemand van de Q-dieren kan het lezen. De snorduif vraagt jouw hulp.



Verlaten apensalon? Dat is verboden terrein, walkthrough, daarmee kan ik je niet helpen. Maar er is wel iets anders.

Op bevel van Madame Q bewaak ik een papier. Top secret, speurder. Ssst.

Geen idee. Niemand in de verboden zone kan lezen. Kan jij me misschien helpen?

- 320) De snorduif blijkt al die ganse tijd het diploma van Madame Q te bewaken. Getekend door directeur Spybond!



## DIPLOMA

Geslaagd in het studiejaar aan de speurderschool Kweeetot met feestelijke gelukwensen van de jury. De leerling, Madame Q, voor de vakken uitvindkunde, robotica, PIN-codeleer en de taalvakken Gorillaans en Baviaans. Het vak uitvindkunde moet nog verder bestudeerd worden. Onderwerp van de eindproef: reizen in tijd en ruimte met de telepaliser.

GETEKEND  
DIRECTEUR SPYBOND

*Spybond*



Wauw, wat een eeeeer ik bewaar het diploma van Madame Q.

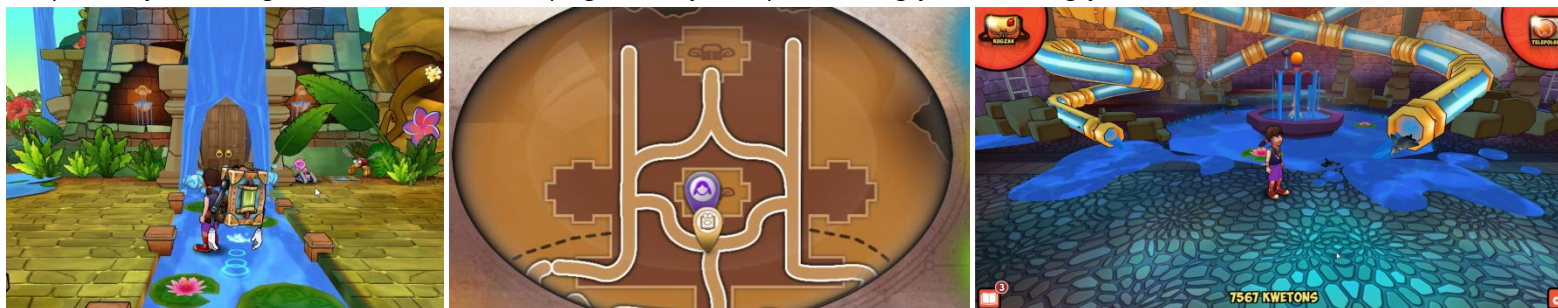
321) Vraag door naar Spybond. Snorduif lost niets, maar draagt de speurder op om zijn verrekijker boven te halen. Vertel dat de apen die hebben. De Snorduif stopt de dialoog onmiddellijk en gaat door met zingen. Vanaf nu volgt Monocle jou overal. Hij heeft gemerkt dat de speurder in de verboden zone zit. Oei oei, als dat maar goed komt.



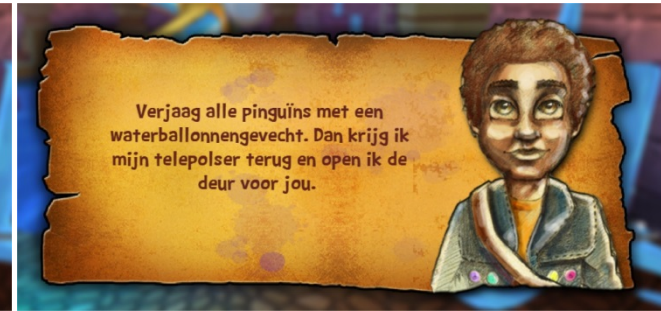
322) Wanneer de speurder bij de snorduif is (hoog in het paleis) en hij/zij kijkt naar beneden, merkt hij/zij nog een puzzelstukje op. Loop naar beneden en raap het op. Pas het gekende mechanisme toe om het stukje op de rest van de apenfoto te slepen. De apenfoto is bijna volledig, nog slechts één stuk te gaan!



323) Ga de deur van het eerste paleis binnen (vlak langs de nijschappen – zie telepolser afbeelding). Het paleis blijkt een omgebouwd badhuis voor de pinguïns te zijn. Ze spelen er en glijden door de glijbanen.



324) Merk op dat uiterst rechts in het badhuis Speurneus staat te verkleumen van de kou. Praat met hem. De pinguïns blijken zijn telepolser te hebben gestolen. De speurder wil Speurneus wel helpen, maar heeft een voorwaarde. Speurneus moet helpen om de PIN-code te vinden voor het verlaten apensalon. Speurneus gaat akkoord en zegt dat de speurder de pinguïns moet verslaan in een spelletje waterballonnen.



325) De missie "HELP SPEURNEUS" is nu actief in het avonturenboek.



326) Wanneer de speler nu terug naar het midden van de pinguïn hun speelruimte loopt, is er een bord verschenen met daarop "VERSLA DE PINGUÏNS". Als de speler erop klikt, zegt de hij/zij "Oei, waar zijn mijn waterballonnen?" De speurder heeft dus waterballonnen nodig om verder te kunnen in het verhaal.



327) Waar kan een speurder dingen kopen die hij/zij nergens kan vinden in de wereld? Juist! In Esmeralda's winkel. Zoek Esmeralda's wagon in Act 5 en koop waterballonnen (ze staat aan de taxi van Act 5 – naar rechts). Let op, de speler kan meer dan een zak kopen indien nodig. Ze zitten nu in de rugzak. Dit is alweer een item waar jouw kind mogelijks eerst wat voor moet oefenen om kwetons te verdienen.



328) Laat de speler met de waterballonnen in de rugzak terugkeren naar het badhuis en het mini-game "Versla de pinguïns" opstarten door op het bord te klikken. De speurder moet 25 pinguïns raken en zorgen dat hij/zij zelf geen levens verliest. Indien de speler **game over** te zien krijgt en niet is gelukt in de opdracht (de speurder mag zelf slechts drie keer geraakt worden), dan kan de speler natuurlijk nog eens proberen. Indien er 25 pinguïns werden geraakt, verschijnt proficiat op het scherm. Indien de waterballonnen op zijn, moet een extra zak bij Esmeralda gekocht worden.



329) Wanneer de mini-game wordt uitgespeeld door de speurder is de missie "HELP SPEURNEUS" voltooid in het avonturenboek. Ga naar Speurneus en praat nog eens met hem. Hij zal zoals beloofd helpen met de pincode om in het verlaten apenpaleis te geraken dat op slot zit. Na de dialoog verdwijnt Speurneus. Maar naar waar? **Tip: de speurder kan dit spel achteraf blijven herspelen.**



330) Nu is het tijd om naar de ingang van het verlaten apensalon te gaan waar de speurder tot nu toe niet binnen kon. Speurneus staat daar al op de speurder te wachten. Klik op het toestel zodat Speurneus zijn PIN-code kan intoetsen. De deuren gaan open en de speurder kan nu eindelijk binnen. Speurneus teleporteert zichzelf alweer naar zijn volgende missie.



331) De missie **"VIND DE PINCODE"** is nu voltooid in het avonturenboek van de speurder.



332) Spannend! Jouw kind is nu echt al heel erg ver geraakt. Snel naar binnen nu. Wauw, het ligt er hier echt verlaten bij. En zoveel sporen naar de apen die hier ooit woonden. De speurder ziet aan de overkant van het water de plek waar de apen vroeger woonden. Er zweeft zelfs het allerlaatste stuk van de apenfoto! Wauw, ziet de speurder dat goed? Is dat Madame Q toen ze klein was en nog op de speurderschool zat?



333) Om aan de overkant te geraken, moet de speurder eerst praten tegen de pinguïn. De pinguïn legt uit dat de speurder moet helpen om het apensalon terug waterdicht te maken.



334) De missie **“MAAK HET APENSALON WATERVRIJ”** is nu actief in het avonturenboek van de speurder.



335) Er verschijnt ook een bordje in het midden van het apensalon. Op het bordje staat een boodschap: herstel het lek. Klik erop om de mini-game **“DE LEKKENDE LEIDING”** te starten. **TIP: deze mini-game kan later zoveel opnieuw gespeeld worden als de speurder zelf wil.**



336) Wanneer de mini-game werd gewonnen, is de missie **“MAAK HET APENSALON WATERVRIJ”** voltooid in het avonturenboek van jouw speurder en zal het water weglopen.



337) De speurder kan nu oversteken om het allerlaatste stukje van de verdwenen apenfoto op te rapen. Indien al alle andere stukjes werden opgeraapt zoals in de stappen hierboven beschreven, zal de missie **“VIND ALLE STUKJES VAN DE FOTO”** voltooid zijn in het avonturenboek van de speurder (Act 1). EINDELIJK!

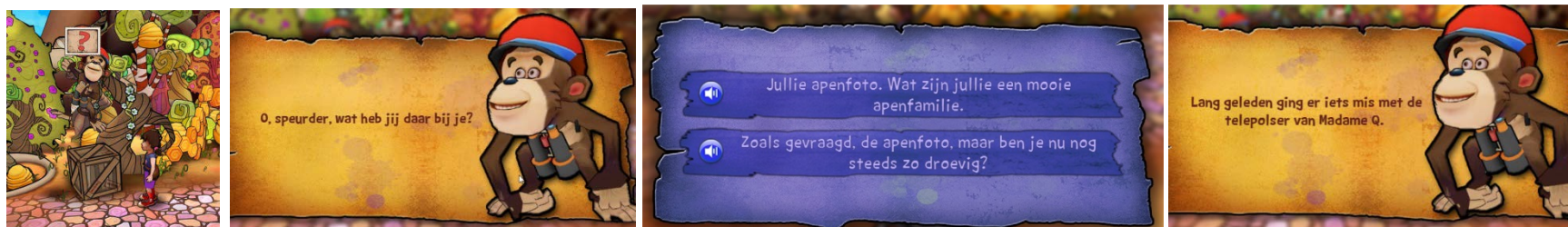


338) Er is nu nog maar één openstaande opdracht te voltooien. Je moet de verrekijker van Madame Q nog terugbrengen. Die hebben de apen afgenomen tot de speler de foto terugbrengt. Laat de speler dus terugkeren om de apenfoto om te ruilen bij Apie Smulpapier en zijn vrienden die in Act 1 wonen, dicht bij de ingang van de speurdersschool. Vooruit met de geit, jouw speurder is er nu bijna!

339) Oei, de speurder is betrapt! Madame Q staat aan het verlaten apenpaleis. Ze vraagt niet alleen wat de speurder in de verboden zone doet, maar ze vraagt ook haar verrekijker terug, want ze heeft die dringend nodig. Q teleporteert zich daarna en verdwijnt weer. Oef, dat was op het nippertje, hopelijk is ze niet al te kwaad nu.



340) Ga terug naar de apen om de foto af te geven. Gebruik hiervoor de taxi of telepolser. **INDIEN DE SPEURDER NOG NIET ALLE PUZZELSTUKJES COMBINEERDE IN DE RUGZAK DOOR ZE OP ELKAAR TE SLEPEN, DAN MOET DAT NU WEL GEBEUREN.** Klik daarna op het icoon met de apenfoto die boven Apie hangt. De rugzak opent. Klik op de apenfoto en geef hem af. In ruil krijgt de speurder de verrekijker terug. Maar de apen zijn nog steeds ongelukkig. Ze vertellen dat er iets (lang geleden) is fout gelopen met een telepolser. Verdacht mysterieus alweer. Maar ze weigeren meer te verklappen en moedigen de speurder aan om nu snel de verrekijker naar Madame Q terug te brengen.



341) In de rugzak van de speurder zit nu terug een verrekijker.

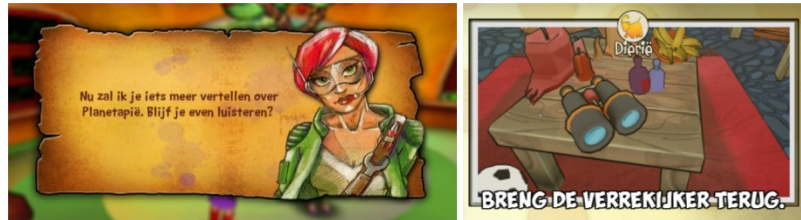


342) Loop terug naar de speurderschool en zoek Madame Q. Ze zit in haar bureau. Klik op het icoon boven haar hoofd, selecteer de verrekijker in de rugzak en geef hem af. Madame Q is niet erg kwaad dat het zo lang heeft geduurd vooraleer de speurder de verrekijker terugbracht. Ze is zelfs trots omdat de speler zo hard zijn/haar best heeft gedaan dit jaar!





343) Madame Q legt de speler een en ander uit over haar verleden als leerling op de speurdersschool van Kweetet.be ... en verklaapt iets over Planetapië! De allerlaatste missie in het avonturenboek van de speurder **“BRENG DE VERREKIJKER TERUG”** is voltooid doordat de speler de verrekiijker teruggaf aan Madame Q. Alle missies in het avonturenboek van de speler zijn nu volbracht.

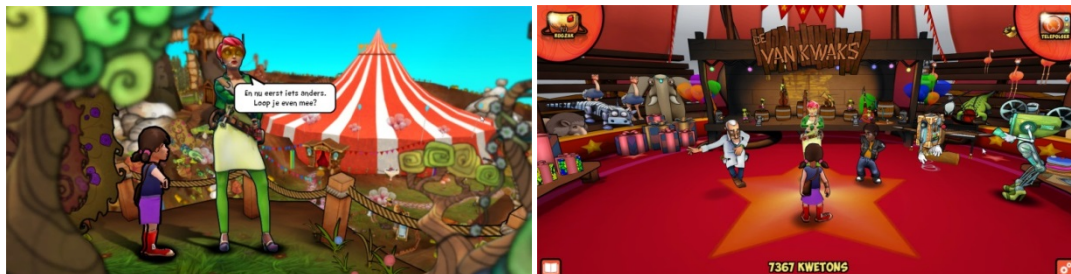


344) Er start een cutsçène/animatiefilm waarin Madame Q de speler een en ander verklaapt. Kijk en luister aandacht en goed, het verklaart wel een en ander. Ze vertelt dat ze zelf ooit een leerling aan de speurdersschool was, en dat ze in haar laatste jaar de telepolser heeft uitgevonden. Ze experimenteerde volop met dieren om ze van de ene naar de andere plaats te teleporteren, maar op een dag liep het mis. Per ongeluk verdwenen de apen en het duurde even voor men ze had teruggevonden. Ze leven nu op een planeet ver weg, die Planetapië heet. Al 20 jaar probeert Madame Q met de hulp van Dr. Kosmon om de apen terug te halen. Tevergeefs tot op heden, maar Madame Q is er zeker van dat met het talent van jonge speurders zoals jouw kind, het zeker zal lukken.



345) Maar dat is een verhaal voor een andere keer ... misschien komt jouw kind volgend schooljaar al meer te weten tijdens het verhaal van Boomenië?

Madame Q heeft nog een verrassing in petto en neemt de speler mee naar de feesttent van Act 4. Daar zijn alle dieren en personages van Kweetet samengekomen om te dansen. Speciaal voor jouw speurder! WAUW. Geniet er maar even van en dans lekker mee.



346) Merk op dat Madame Q precies nog iets wil vertellen, ze heeft een witte rand. Klik op haar. Ze overhandigt ... **HET RAPPORT** van de speurder! BRAVO!



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

 <p><b>TIP VAN MADAME Q</b></p>	<p><b>DE SPEURDER HEEFT HET VERHAAL VAN DIERIE UITGESPEELD MAAR KAN NOG EEN HELEBOEL LEUKE DINGEN DOEN IN AFWACHTING VAN DE START VAN <b>BOOMENIE</b>, HET VERHAAL DAT 1 SEPTEMBER BIJ AANVANG VAN EEN NIEUW LEERJAAR TERUG VAN START GAAT:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>BLIJVEN OEFENEN</b></li><li>• <b>ALLE MINI-GAMES HERSPELEN EN HIGH-SCORES VERBREKEN</b></li><li>• <b>KLEREN KOPEN</b></li><li>• <b>KLEURPLATEN MAKEN IN INITIA</b></li><li>• <b>SPROOKJES BELUISTEREN IN SOMNIA</b></li><li>• <b>ALLE ACHIEVEMENTS PROBEREN TE BEHALEN IN DE TROFEKAST</b></li><li>• ...</li></ul>
--	---

## 10. EXTRA'S OP KWEETET.BE

### A) VERBORGEN ITEMS VOOR TOPSPEURDERS

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

De vijf 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 Act1 kan je een **INDIANA JONES- HOED** vinden.



In Act2 ligt een grappige **LOLBROEK** verstopt.



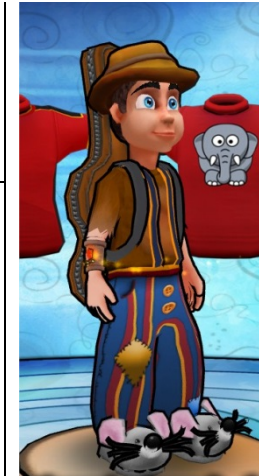
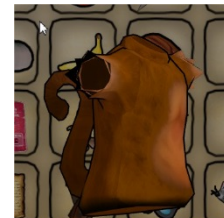
In Act3, een plek die draait om muziek, kan je de **GITAARRUGZAK** vinden.



Act4 heeft dan weer iets anders in petto. Net zoals de hype onder de dieren, kan jouw speurder ook zijn eigen **MUISPANTOFFELS** vinden.

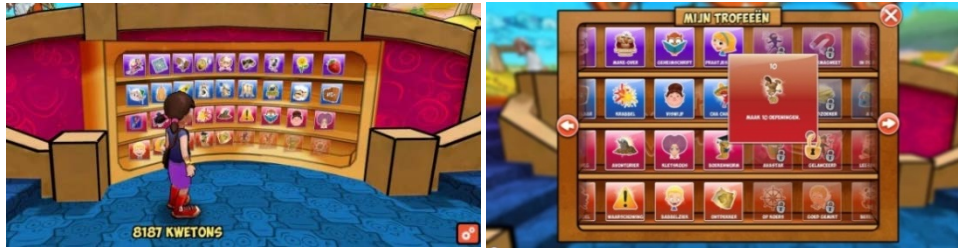


In Act5 ligt dan weer een cool **T-SHIRT MET APENSTAART** verstopt in het apenpaleis.








## B) ACHIEVEMENTS = DE VERSTOPTE BELONINGEN OP 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 kind een *achievement* / trofee krijgen voor iets dat hij/zij deed of ontdekte zoals “Proficiat je kocht je eerste kledingstuk”, “Toppie, je hebt al 5 dialogen opgestart”, “Je speelde je eerste mini-game” ... Laat jouw kind dus overal in Kweetet.be op alles klikken wat los zit en vast hangt, wie weet ontdekt het zo enkele verborgen locaties en verstopte plekje zoals de bezemkast, het toilet, het huisje van Mol en Beer, enzovoorts enzoverder. Door veel huiswerk te maken + oefeningen te maken in Repetitia (te unlocken met een maand/jaar/zomerabonnement) ontsluit het kind er ook een heel deel.











Dit zijn alle trofeeën die te behalen zijn in Dierië (alfabetisch gerangschikt).

<b>10</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler 10 oefeningen maken.
<b>50</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler 50 oefeningen maken.
<b>100</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler 100 oefeningen maken.
<b>250</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler 250 oefeningen maken.
<b>1000</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler 1000 oefeningen maken.

<b>AARDBEI</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler aardbeien plukken in Dierië. Tip: een gieter en goede speurneus helpen!
<b>ABC</b>		Kan jouw kind uit het eerste leerjaar al wat lezen en schrijven? Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de aanvankelijke leesmethode MOL EN BEER hebben gemaakt in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 1 ster over alle oefeningen heen.
<b>APENVOERDER</b>		Om deze trofee te ontsluiten, moet de speler het eerste deel (act 1) van Dierië uitspelen.
<b>AVASTAR</b>		Deze trofee vergt doorzettingsvermogen. Als jouw speurder vijf dagen op rij op Kweetet.be oefent of speelt (inloggen is voldoende), wordt de avatar een echte avaSTAR!
<b>AVONTURIER</b>		Indien jouw speurder een doolhof heeft gevonden en er vanzelf is uitgeraakt zonder het rode kruis te gebruiken, dan krijgt hij/zij deze trofee.
<b>BABELZIEK</b>		Wanneer de leerling-speurder met vijf game personages (mensen of dieren) heeft gepraat in de Kweetetschool of in Dierië, dan zal hij/zij de trofee babbelziek unlocken.
<b>BAKKER</b>		Wanneer de speler één taart heeft gebakken in Refectorium bij Hap Hamster, dan krijgt hij/zij deze bakker trofee.
<b>BEESTENBOEL</b>		In de gang van de Kweetetschool is een deur naar Dierië. En ergens op de grond daar in de buurt, zit een glimmende tegel. Als jouw kind die heeft ontdekt, krijgt het deze beloning.
<b>BEREGOED</b>		Gerelateerd aan “abc” en “leesbeest”. Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen in Repetitia op de tv van MOL EN BEER gemaakt hebben én een gemiddelde score hebben behaald van 3 sterren over alle oefeningen heen.
<b>BINNENWEG</b>		Met de telepolser is het mogelijk om een binnenweg te nemen en jezelf te teleporteren naar een andere plaats. Doe dat minstens een keer om deze trofee te krijgen als beloning.
<b>BOEKENWURM</b>		Jouw speurder moet drie boeken in Biblia gelezen hebben (geopend) om deze trofee te krijgen.

<b>CEREMONIEMEESTER</b>		Om deze trofee te ontsluiten, moet de speurder het derde deel (Act 3) van Dierië uitspelen.
<b>CHACHACHA</b>		Wanneer de speurder Discotheca heeft bezocht en op een van de danstegels is gaan staan, krijgt hij/zij deze trofee.
<b>COUPE PISTACHE</b>		In Arcadia staat een machine vol knuffels. Net zoals in het lunapark. Als het jouw kind lukt om er een knuffel van Pistache uit te vissen, krijgt het deze trofee als beloning.
<b>DIER</b>		Om deze trofee te ontsluiten, moet de speurder het vijfde en laatste deel (Act 5) van het verhaal van Dierië uitspelen
<b>DOLLE RIT</b>		Biep biep. Wanneer jouw kind voor de eerste keer een struisvogeltaxi gebruikte om snel van de ene plek naar de andere te reizen in de wereld van Dierië, dan ontsluit het deze trofee.
<b>DOOLVAL</b>		Kijk uit waar jouw avatar loopt! Of niet. Want als je op een valluik trapt die hem/haar naar een ondergronds doolhof meeneemt, dan krijgt de speurder ook deze trofee in de kast.
<b>DOORZETTER</b>		Wanneer je een oefening drie keer maakt (bv om meer sterren te krijgen), dan krijg je deze trofee.
<b>EERSTE STAPJES</b>		Deze trofee komt in de kast van jouw kind nadat het zijn/haar eerste oefening op Kweetet maakte. Nu de rest nog!
<b>FASHIONISTA</b>		Is jouw speurder mee met de laatste modetrends? Gebruik je kwetons om er een eerste kledingstuk mee te kopen en verdien deze trofee.
<b>FLORIST</b>		Overall in Dierië kan je aan de slag met je gieter om planten te doen groeien. Oogst 20 bloemen, stukken fruit zoals een echte tuinier en verdien de trofee "florist".
<b>FOPSTAARTJES GETEMD</b>		Om deze trofee te ontsluiten, moet de speurder het tweede deel (Act 2) van het verhaal van Dierië uitspelen.
<b>GEHEIMSCHRIFT</b>		Sommige boeken in Biblia bevatten hints. Als jouw kind de eerste keer een hint in een boek heeft opgesnord, krijgt het deze beloning.

<b>GELANCEERD</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de rekenmethode KATAPULT gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 1 ster over alle oefeningen heen.
<b>GOED GEMIKT</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de rekenmethode KATAPULT gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 2 sterren over alle oefeningen heen. Vervolg op "gelanceerd".
<b>GOUDZOEKER</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de rekenmethode KOMPAS gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 3 sterren over alle oefeningen heen. Vervolg op "op koers" en "zilvermagneet".
<b>HATTRICK</b>		Slaagt jouw kind erin om drie taken op rij 3 sterren te verdienen? Ja? Dan scoort het een hattrick. Bravo!
<b>HEERSER VAN DE WERELD</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van wereldoriëntatie MUNDO gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 3 sterren over alle oefeningen heen. Vervolg op "verkenner" en "wereldreiziger".
<b>HOU DE STRATEN VEILIG</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van verkeer VIAMUNDO gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 1 ster over alle oefeningen heen.
<b>HUISWERK</b>		Maak de eerste taak die je van de juf of meester kreeg op het scherm in Initia. Deze trofee wacht op jou.
<b>IJDELTUIT</b>		Staat jouw avatar ook zo graag voor de spiegel? Deze trofee krijg jouw speler als zijn/haar avatar langer dan 30 minuten in de kleedkamer van Initia doorbracht.
<b>IN DE ROOS</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de rekenmethode KATAPULT gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 3 sterren over alle oefeningen heen. Vervolg op "gelanceerd" en "goed gemikt".
<b>IRRITANT</b>		Vind jij dat ook zo lastig als men je blijft lastigvallen? Wanneer jouw speurder 10 keer na elkaar iemand in de wereld aanklikt die niet in dialoogmodus staat, dan verdien je deze irritante trofee.
<b>KALEBAS</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler een kalebas plukken in Dierië. Tip: een gieter vol water én een goede speurneus helpen!

<b>KLEINSTE KAMER</b>		Bezoek een toilet in de Kweetetschool. Ja, dat is echt de kleinste kamer die er is.
<b>KLETSKOUS</b>		Wanneer jouw speurder met 10 karakters (mensen of dieren) heeft gepraat in de Kweetetschool of in Dierië, dan zal hij de trofee babbelziek verdienen. Vervolg op "babbelziek".
<b>KRABBEL</b>		Bezoek zeker de schildersezels en breng je verf en kwasten mee. Kleur 1 tekening in en verdien deze trofee.
<b>KRAK</b>		Lukt het jouw speurder om een raadsel op te lossen in de ruimte? Bezoek Arcadia, start het mini-game "ruimteraadsel" en puzzel er op los. Wie weet verdient jouw avatar deze "krak"trofee.
<b>LEESBEEST</b>		Gerelateerd aan "abc". Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de methode aanvankelijk lezen MOL EN BEER in Repetitia gemaakt hebben én een gemiddelde score behalen van 2 sterren over alle oefeningen heen.
<b>LICHT</b>		Her en der in Dierië staan lantaarnpalen. Ze zijn uit. Steek er 20 aan, laat het licht overal schijnen en verdien deze trofee.
<b>LIJNTJES</b>		Bezoek zeker de schildersezels en breng je verf en kwasten mee. Kleur 10 tekeningen in en verdien deze trofee. Vervolg op "krabbel".
<b>LUISTERAAR</b>		Zoek de sprookjesridder op en luister naar een van zijn verhalen om deze trofee te behalen.
<b>LUNAPARK</b>		Speel alle mini-games die er te vinden zijn in Arcadia om de lunapark trofee te ontgrendelen.
<b>MAKE-OVER</b>		Heeft jouw speurder er al voor gezorgd dat zijn avatar er anders uit ziet? Kapsel, huidskleur, jongen en meisje? Doe dit en de trofee make-over is helemaal van jou.
<b>MIDAS</b>		Koning Midas kleurde alles goud wat hij aanraakte. Ken je dat verhaal? Deze trofee is de allermoeilijkste om te behalen op Kweetet. Misschien wel bijna onmogelijk. Maar de aanhouder wint. Maak alle oefeningen die er in Repetitia te vinden zijn en scoor overal 3 sterren op! Dan ben jij net zoals koning Midas.
<b>MIDDEN AARDE</b>		In de gang van de Kweetetschool is een deur naar Vernië. En ergens op de grond daar in de buurt, zit een glimmende tegel. Als jouw kind die heeft ontdekt, krijgt het deze beloning.



<b>MINIBEWONERS</b>		Ergens in de gang is een klein deurtje erg goed verstopt. Kan jij het vinden en openen? En wie zou daar wonen? TIP: je moet mogelijk wel eerst wat dozen verplaatsen!
<b>NATTIGHEID</b>		In de gang van de Kweetetschool is een deur naar Aquarië. En ergens op de grond daar in de buurt, zit een glimmende tegel. Als jouw kind die heeft ontdekt, krijgt het deze beloning.
<b>OEFENING</b>		Deze trofee is voor jou als je jouw allereerste oefening maakt met 3 sterren. Whoowhoow, op naar "Midas"!
<b>OP KOERS</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de rekenmethode KOMPAS gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 1 ster over alle oefeningen heen.
<b>OPGERUIMD</b>		Vind de bezemkast en verdien de opgeruimd trofee!
<b>PICASSO</b>		Bezoek zeker de schildersezal en breng je verf en kwasten mee. Kleur 50 tekeningen in en verdien deze trofee. Vervolg op "krabbel" en "lijntjes".
<b>POMPOEN</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler een pompoen plukken in Dierië. Tip: een gieter vol water én een goede speurneus helpen!
<b>POLITIEAGENT</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van verkeer VIAMUNDO gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 3 sterren over alle oefeningen heen.
<b>PRAATJESMAKER</b>		Na de allereerste keer dat je een dialoog opstartte met een karakter uit de wereld van Kweetet, zal je deze beloning krijgen.
<b>P-TJONG</b>		Kijk uit waar je avatar loopt! Of niet. Want als je speler op een valluik trapt die hem met een reuze springveer naar hogere sferen brengt, dan krijgt de speurder ook deze trofee in zijn/haar kast.
<b>PUZZELMANIA</b>		Slaagt jouw speurder erin in alle puzzels uit de mini-game "ruimteraadsels" op te lossen? Ja? Dan is pochen voor een keer toegestaan.
<b>RUIMTEVAARDER</b>		In de gang van de Kweetetschool is een deur naar Planetapië. En ergens op de grond daar in de buurt, zit een glimmende tegel. Als jouw kind die heeft ontdekt, krijgt het deze beloning.

<b>SCHILD EN VRIEND</b>		In de gang van de Kweetetschool is een deur naar Questië. En ergens op de grond daar in de buurt, zit een glimmende tegel. Als jouw kind die heeft ontdekt, krijgt hij deze beloning.
<b>SHOPAHOLIC</b>		Koop 10 kledingstukken om deze trofee te ontsluiten.
<b>SHOPPER</b>		Bezoek Esmeralda, koop iets van haar prachtige koopwaren en krijg deze trofee.
<b>SPEELVOGEL</b>		Speel 1 mini-game in Arcadia om deze trofee te verdienen.
<b>SPRINTER</b>		Niet lopen in de gang? Negeer dat bordje maar. Laat je avatar heel de gang rondlopen (niet stappen!) door de shittoets in te houden en zet een recordtijd neer.
<b>SPROOKJESFIGUUR</b>		Als jouw kind meer dan 10 sprookjes heeft beluisterd bij de sprookjesridder, dan krijgt het deze trofee als beloning.
<b>STEENEZEL</b>		Secretia is verboden terrein. Slaagt jouw speler erin om dat twee keer te negeren? Dan is hij/zij een koppige steenezel!
<b>STEENSCHUIVER</b>		Om deze trofee te ontsluiten, moet de speurder het vierde (Act 4) van het verhaal van Dierië uitspelen.
<b>STER OP DE DANSVLOER</b>		Als je langer dan 5 minuten danst in Discotheca, ben je een ster op de dansvloer.
<b>STERRENKIJKER</b>		Kan jij het hologram van het sterrenstelsel tevoorschijn halen? Misschien moet je daar wel een bord niet aanraken voor negeren. Tip: ergens in de buurt van een grote glazen bol ...
<b>STRIJKGEWAS</b>		In de gang van de Kweetetschool is een deur naar Boomenië. En ergens op de grond daar in de buurt, zit een glimmende tegel. Als jouw kind die heeft ontdekt, krijgt het deze beloning.
<b>SUPER BAKKER</b>		Je mag jezelf een super bakker noemen als je minstens 10 taarten bakte in Refectorium. Mmmm ...

<b>VERKENNER</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van wereldoriëntatie MUNDO gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 1 ster over alle oefeningen heen.
<b>VERKEER REGELEN</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van verkeer VIAMUNDO gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 2 sterren over alle oefeningen heen.
<b>VERREKIJKER</b>		Krijg de verrekijker van Madame Q en dan zal je deze trofee krijgen.
<b>VERZAMELAAR</b>		Van zodra er twee dozijn items in je rugzak zitten, verdien je deze trofee in jouw kast.
<b>VISWIJF</b>		Je kan babbelziek zijn, praatjesmaker zijn, zelfs kletskaus, maar verdien je ook om een viswijf genoemd te worden? Start 15 dialogen op om deze te verdienen.
<b>VLINDERTJES</b>		Kijk uit waar je avatar loopt! Of niet. Want als je speler op een valluik trapt zouden er wel eens vlinders uit kunnen ontsnappen. Ontdek zo'n speciale valkuil, dan krijgt de speurder ook deze trofee in de kast.
<b>VLOTTE SPELER</b>		In het avonturenboek kan een speler als zijn missies vinden... en hints kopen. Koop er minimum 10 aan om deze trofee te ontsluiten.
<b>WAARSCHUWING</b>		Secretia is verboden terrein voor speurders. Maar speurders zijn nu eenmaal nieuwsgierig. Ga toch naar binnen om deze trofee te verdienen.
<b>WERELDREIZIGER</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van wereldoriëntatie MUNDO gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 2 sterren over alle oefeningen heen.
<b>ZAKLAMP</b>		Breng licht in de duisternis en gebruik je zaklamp op meer te zien. Handig op donkere plekjes zoals bv de donkere voorraadkamer.
<b>ZILVERMAGNEET</b>		Om deze trofee te behalen moet jouw kind alle oefeningen op de tv van de rekenmethode KOMPAS gemaakt hebben in Repetitia én een gemiddelde score hebben behaald van 2 sterren over alle oefeningen heen. Vervolg op "op koers".
<b>ZONNEBLOEM</b>		Om deze trofee te krijgen, moet de speler een zonnebloem plukken in Dierië. Tip: een gieter vol water én een goede speurneus helpen!

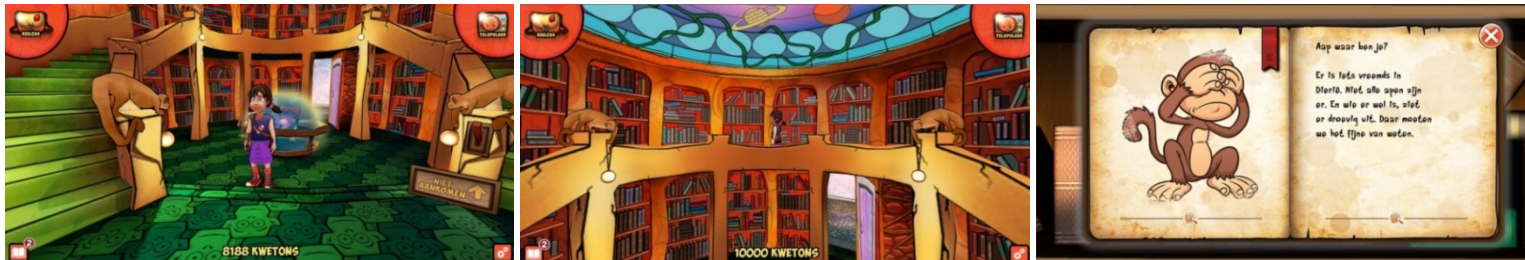
## C) ACTIVITEITEN IN DE RAND

Op Kweetet.be kan een kind ook dingen ontdekken en beleven die niet gelinkt zijn aan de grote verhaallijn van Dierië. Dit voor kinderen wie dergelijke lange speurtocht niet aanspreekt, niet door het verhaal geraken of nood hebben aan wat afwisseling of kort entertainment om zijn kwetons mee op te doen. Een opsomming van al deze 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 zak naar beneden in de kledkamer. 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](http://www.kweetet.be/kleurplaten). Via onze facebookpagina 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 5 kwetons. Een mini-game is steeds beperkt in de tijd. Sommige games waarbij je 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. Bv in Dierië vindt jouw speurder het knikkerkasteel bij de kangoeroes in Act 3. Of nieuwe mini-games zoals de bibberende boa in Act 2 en de blinkende blikjes in Act 3. Ook deze blijven na het uitspelen van het verhaal beschikbaar (kost geen kwetons).



- 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 (=light versie zonde rgameverhaal). Vrij oefenen waar en wanneer je wil kan als ouder ook door volledige toegang te ontsluiten via een thuisabonnement. Dan wordt ook de Webjuf ontsloten. Meer info is te vinden op onze website via [www.kweetet.be/prijzen](http://www.kweetet.be/prijzen).

Op het ogenblik van schrijven van deze walkthrough bevat Kweetet.be reeds meer dan 50.000 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 en handboeken 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. Ook als ouder kan je door het aanbod bladeren als je ingelogd bent als ouder.

Per taak die klaargezet wordt op Kweetet.be, kan een kind 0, 10, 20 of maximaal 30 kwetons verdienen, gelinkt aan de verdiende 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 huistaak en dus zijn scores kan verbeteren (voor een huistaak op school is dat 2 weken, voor een thuisabonnement onbeperkt zo lang het abonnement loopt). Kinderen die via thuis ook een abonnement hebben, kunnen zoveel oefenen als ze willen, wanneer ze maar willen. Op school zijn ze afhankelijk van de hoeveelheid taken die de leerkracht klaarzet.

Leerkrachten en ouders kunnen van alle gemaakte huistaken de pogingen en scores raadplegen via hun tools (na inloggen op respectievelijk leerkracht en ouder accounts). Ouders die een thuisabonnement voor hun kind hebben ontsloten kunnen ook meevolgen welke vrije oefeningen hun kind maakt, los van de school. 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 balancering 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 *en cours de route* 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, ... Er zijn ongeveer in totaal zo'n 3500 kwetons nodig om een verhaal uit te spelen. Dit evenwicht wordt continu gemonitord. Hierdoor zal schooljaar na schooljaar gekeken worden hoe duur bepaalde items in de wereld en verhaallijn geprijsd worden. **HIERDOOR 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 inloggen. Ze bevatten heel wat instructiefilmpjes en handleidingen. Voor bijkomende vragen waar je het antwoord niet op terug vond in deze walkthrough, kan je als ouder of leerkracht steeds contact opnemen met een educatief adviseur van jouw regio of mailen naar onze helpdesk: [help@kweetet.be](mailto:help@kweetet.be)

We wensen jou, je kinderen en alle kweetetspeurders in de klas heel veel speur- en oefenplezier toe!  
Het Kweetet-team



**NOG VRAGEN? MAIL ONS!**  
**HELP@KWEETET.BE**

*Laatst gewijzigd in september 2015*