

Walkthrough Planetapië

Inleiding:

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

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

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

Hoofdstuk 1: Een vreemde planeet

Missie: Vind jouw sleutel tot Etcetera

Je zit eindelijk in het laatste jaar en je mag dus in Etcetera! Eerst moet je jezelf weer bewijzen aan Madame Q. Je moet zelf de sleutel zoeken van de geheime kamer aan de hand van raadseltjes. Als eerste tip krijg je: "Nergens anders in de Kweetet-raket vind je zoveel schaapjes", ga dus naar **SOMNIA**! Daar zul je een kaart vinden die je leidt naar **NAVIGATIA**, waar je een Rebus zal vinden. Los deze Rebus op, dan zie je dat je naar **DISCOTHECA** moet gaan! Daar vind je het laatste raadseltje. Dit brengt je naar het **KLASLOKAAL**. Daar zal je eindelijk de sleutel vinden voor **ETCETERA**. Voor je de sleutel in de rugzak kan stoppen, dienen alle raadseltjes zich in je rugzak te bevinden. Klik die dus telkens aan!



Missie: Maak een Droommachine

Je hebt verschillende onderdelen nodig om een Droommachine te maken. Hendels vind je rechts naast de Taxi. Een scherm vind je waar Sara stond. Een Schouw vind je beneden op één van de caravans. Een Bed ligt in een van die caravans. Een Sjiekenbak moet je kopen bij Jimmy, die man daar beneden bij de caravans. Een Pomp vind je bij de bever Bettina en als laatste kan je Bouten kopen in de Omnimaat! Als je dat allemaal hebt verzameld, kan je de Droommachine maken. Daarna zal je ook 5 personages nodig hebben die willen slapen in je Droommachine. Vraag het aan iedereen die er rondloopt. Vergeet Rudy niet, hij zit in de Kweetet-school.

Hoofdstuk 2: De confrontatie

Missie: Maak een cocktail voor Denzel

Denzel de ezel heeft een beetje dorst en wil een lekkere Cocktail. Haal Appelen bij de Lama. Ga daarna Selder halen in de serre van de **KWISTET**-school (waar Elov de bloemen water aan het geven was). Sinaasappelen zijn er al, die moet je niet halen. Maak het drankje in het **REFECTORIUM**.



Hoofdstuk 3: Een groene toekomst

Missie: Verlos Rudy

Rudy was zeer nieuwsgierig naar de Telepolser, maar misschien iets te veel... Hij heeft de Telepolser ingeslikt en wordt nu telkens vanzelf verplaatst naar willekeurige locaties! Help de Telepolser uit Rudy te halen. Dit kan je doen door een ontwerp te maken in **ETCETERA**. Volg het plan stap voor stap en bouw een Wasilangostraler in Etcetera. Koop een Tuinslang in de Omnimaat. Haal een Spuitpistool bij Esmeralda. Pluk 5 Wasilango's. Zoek een X-glas in **ETCETERA** en een Tank kan je vinden in het Droomlabo. Nadat je de Wasilangostraler gemaakt hebt, moet je op zoek gaan naar Rudy (zie kaart, Telepolser). Jammer genoeg verdwijnt Rudy weer en kan je hem niet meteen helpen. Nadat je de missie "Vind de Tijdreismachine" voltooid hebt, zal je Rudy verder kunnen helpen.

Missie: Wakker het Prilvuur aan

Het Prilvuur is langzaam aan het doven, het is dus dringend tijd dat we het vuur aanwakkeren! Een Blaasbalg kan je kopen bij Esmeralda, maar die helpt jammer genoeg niet. Ga praten met Hector de Hamster in Jangwa. Ga dan naar Madame Q. Je vindt haar in het bureau van Spybond. Daar moet je een recept zoeken. Nadat je het recept gevonden hebt, kan je beginnen met Eldur te maken. Verzamel daarvoor 2x Wasilango's en 6x Kijani. Kijani vind je bij Kosmon, die zich op zijn troon bevindt in de **KWISTET**-school. Doe daarna alles in een vijzel, deze is te vinden in **ETCETERA** (zie afbeelding).



Missie: Vind de Tijdreismachine

Als je eindelijk in Jismondi bent beland door de Droomsporen te volgen, kan je met de Waanbril duidelijk iets zien bij het reuzenrad. Klik erop. Het is de Tijdreismachine!



Hoofdstuk 4: In tijdsnood

Missie: Vernietig de Tijdreismachine

Toen je in Metsa was, had je een Blaudruk gevonden van de Tijdreismachine. Geef die aan Madame Q. Verzamel het Notitieboekje dat in het bureau van Kosmon ligt (in de [KWISTET](#)-school). Ga daarna praten met Elov. Je moet eerst de missie "Vind de steen met Prilvuur" voltooien. Praat daarna opnieuw met Madame Q. Ze heeft de juiste Schroevendraaier nodig en die vind je in de Omnimaat. De Omnimaat bevindt zich op Ndots Koloni.

Missie: Maak een podium

De muizen willen graag een nieuwe act uitvoeren, maar daar hebben ze bepaalde spullen voor nodig. Help jij hen om aan die spullen te geraken? Je krijgt een lijstje mee met de voorwerpen die je moet verzamelen. Ga eerst naar Lucky de leeuw en haal Vuur bij hem op. Twijgen kan je krijgen bij Freya (in Metsa). Katoenen doeken en rode Gordijnen kan je kopen bij Esmeralda. Als laatste kan je een Podium vragen aan de 2 Nijlpaarden. Geef daarna al je spullen af aan de Muizen.



Missie: Doe een uitvinding

Dit is een missie die al bij hoofdstuk 1 staat, maar je kan hem pas voltooien in hoofdstuk 4. Maak een flesje Eldur. Dit doe je door 6x Kijani en 2x Wasilango's samen te voegen. Ga daarna een Timer halen, die vind je in de tent van Morten (het kleine witte klokje). Pluk 5 Wasilango's. Haal Vijzen uit de Omnimaat. Als laatste koop je een IJzeren Kist en een Boormachine bij Esmeralda. Met al deze materialen ga je terug naar **ETCETERA** en maak je een eigen uitvinding in het atelier!