



WALKTHROUGH QUESTIE



1. Inleiding	2
2. Definities en typische begrippen op kweetet.be.....	3
3. Handige tips om te weten voor jouw speurder eraan begint	8
4. Inleidingsschermen – tutorial	9
5. Act 1: Het dorp	11
6. Act 2: Het land	46
7. Act 3: De rand	69
8. Act 4: Ridder Pendulum	100
9. Act 5: Het kasteel van Monchateau	135
10. Extra's op Kweetet.be	173
_A) verborgen items voor topspeurders	173
_B) achievements + kleine geheimpjes van kweetet.be	173
_C) activiteiten in de rand	174
11. De balans tussen spelen en oefenen.....	177
12. Tot slot.....	178

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 we jullie toch graag laten deelnemen aan de Kweetet-beleving, 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 begeleider volwassene helemaal mee bent en elk detail van het verhaal kan opzoeken. Kortom, dit document helpt jou als volwassene om 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 is zó 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 ervoor 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 begeleider 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 IN PLAATS VAN DE OPLOSSING LETTERLIJK TE VERKLAPPEN.

ZELF SPEUREN IS NAMELIJK KEILEUK 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 typisch een video zijn waarin iemand het spel speelt en de kijker kan volgen; kan een geschreven uitleg zijn die beknopt enkele stappen beschrijft, kan een gedetailleerde beschrijving met screenshots zijn. Dient als ultiem redmiddel voor wanneer de speler vastzit 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 en bij een nieuwe **AVATAR** 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** en door vrij te oefenen in **REPETITIA**. 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. Typisch zijn in totaal tussen de 3.000 en 5.000 kwetons nodig om 1 verhaal uit te spelen, het is dus nodig om regelmatig te oefenen.

KLEEDKAMER: plaats in **INITIA** waar een kind zijn/haar persoonlijke **AVATAR** naar eigen smaak kan aanpassen. Huidskleur en meisje/jongen-keuze aanpassen is gratis; kleren, kapsels, schoenen en accessoires zijn te betalen met **KWETONS**.

LEERLING-SPEURDER: Kweetet.be is een speurdersschool. Elk kind krijgt een eigen **AVATAR**, die een **LEERLING-SPEURDER** op de school moet voorstellen. Gedurende de zes jaar dat een kind op Kweetet.be terecht kan (van 1^e t.e.m. 6^e leerjaar in het basisonderwijs) wordt de **LEERLING-SPEURDER** uitgedaagd met een groot geheimzinnig verhaal. Via **MISSIES/QUESTS**, die in het **AVONTURENBOEK** staan, beleeft het kind spannende avonturen en groeit zijn **AVATAR** uit tot een volwaardige speurder.

QUEST/MISSIE: een opdracht die een **LEERLING-SPEURDER** moet voltooien van een van de gamepersonages. 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 het einde voorzien zijn van een **TIMELOCK/TIJD SLOT**. Op vooraf vastgelegde tijdstippen in het schooljaar worden die ontgrendeld oftewel **UNLOCKED**.

TIMELOCK/TIJD SLOT: om te vermijden dat leerlingen te snel door het verhaal van Kweetet.be zouden geraken en bijvoorbeeld in de herfstvakantie al door het verhaal zouden zijn, hebben we als makers van Kweetet.be in samenspraak met de bevraagde leerkrachten het verhaal opgedeeld in 5 hoofdstukken of **ACTS**. Op het einde van elke act wordt een **TIJD SLOT** ingebouwd, die na 1 week wegvalt of afgekocht kan worden met kwetons door de leerling. Voor de speurders is zo'n **TIJD SLOT** steeds vermomd als een te verzamelen **VOORWERP / ITEM** dat bijvoorbeeld uit voorraad is in de winkel van Esmeralda, een bepaald brouwsel dat nog moet inkoken, een bepaald personage dat niet bereid is een item te geven, wachten tot het begint te regenen... m.a.w. gebeurtenissen die door de makers van Kweetet.be zijn vastgelegd binnen het spel. Ze zijn in de **WALKTHROUGH** telkens omschreven als **TIJD SLOT WAARSCHUWING**.

VOORWERP / ITEM: in de gamewereld kan de **AVATAR** voorwerpen oprapen of kopen met **KWETONS**. Die verschijnen daarna in de **RUGZAK** van de speler, de knop bovenaan links in beeld. Deze voorwerpen zijn doorgaans onmisbaar om bepaalde **QUESTS / MISSIES** te kunnen voltooien. Sommige zijn optioneel of nutteloos. Sommige zijn vestimentaire beloningen, die uit de **RUGZAK** verdwijnen en in de **KLEEDKAMER** zullen verschijnen als die door de **AVATAR** wordt bezocht. De **VOORWERPEN / ITEMS** die nodig zijn voor een **QUEST / MISSIE** kunnen via **ICONEN** gebruikt worden in de gameomgeving.

RUGZAK: verzamelplaats voor alle **VOORWERPEN / ITEMS** die de speler heeft gekregen, gekocht en/of opgeraapt in de wereld van Kweetet.be. Altijd raadpleegbaar en organiseerbaar. Als men op een **ICOON** klikt, opent de **RUGZAK** om de avatar het juiste **VOORWERP / ITEM** te laten kiezen dat nodig is om voortgang te maken in zijn **QUEST / MISSIE**.

ICOON: wanneer de speler een **VOORWERP / ITEM** kan gebruiken in de wereld, wordt dat aangegeven met een zwevend icoon boven een personage of plaats waar het gebruikt moet worden. In de verhalen voor de lagere leerjaren zal bv. boven een waterpomp 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 en de gieter zal in de rugzak "blinken". Bij de verhalen voor de hogere leerjaren zal bij wijze van uitdaging niet meer visueel weergegeven worden welk object nodig is en zal in de rugzak het juiste voorwerp/item niet blinken.

INITIA: de startkamer op Kweetet.be. Na het inloggen komt een kind altijd hier terecht met zijn **AVATAR**. 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 schildersezels en alle **ACHIEVEMENTS** in de **TROFEEKAST** kunnen bewonderen.

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

ACHIEVEMENT: te behalen trofee of gamebeloning 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. de eerste keer een kleertje kopen is een achievement. Al 10 oefeningen gemaakt is een achievement. Al 15 keer een gesprekje opgestart met een gamepersonage 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 is een speurdersschool, die elk jaar het centrale punt vormt van het gameverhaal. De speurdersschool zelf is een lange ronde gang met vaste **KAMERS** die in elk leerjaar terugkeren en waarin de leerling-speurder met zijn avatar kan rondlopen. Bv. **REPETTIA**, **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 tot de **BUITENWERELDEN** van Kweetet.be.

BUITENWERELDEN: in de gang van de speurdersschool 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**, **AQUARIE** en **PLANETAPIE** blijven voor eerstejaars dicht. Iemand uit het tweede leerjaar krijgt toegang tot **BOOMENIE**, iemand uit het derde tot **QUESTIE** etc...

LAADSCHERM: omdat Kweetet.be een online beleving is, wordt het spel ingeladen 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 die je gebruikt, de sterkte van de pc (RAM), de grafische kaart van jouw pc, de eerste keer dat iemand speelt, een update die de makers hebben klaargezet... kan dat laden sneller of trager duren. Eens een kamer of locatie gespeeld is, zit een groot deel van het spel in de **CACHE** van de pc lokaal opgeslagen 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. Bij de downloadbare versie wordt het in de gamemap opgeslagen i.p.v. in de cache.

REPETTIA: de oefeningenkamer. Hier staat dezelfde machine met tv-schermen die ook in Initia zichtbaar is. Een scherm toont de huistaken van de juf/meester. De andere schermen zijn er per vak/methode van die Keure. Per methode van die Keure vinden de leerlingen een hele resem oefeningen 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 nu al meer dan 70.000 oefeningen in de database. Voor ouders is er daarom een zoekfunctie om te weten waar welke 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 hele klas of gedifferentieerd per leerling of groep leerlingen klaar te zetten. Deze verschijnen dan op de taken-tv's in deze kamer en in **INITIA**.

ARCADIA: lunaparkachtige kamer waar kinderen op de gameconsoles enkele leuke en veilige korte mini-games kunnen spelen met hun verdiende kwetons. Deze spelletjes zijn ook beschikbaar via de app SPEELet Lite die te downloaden is op iPad en Android-tablets.

MINI-GAME: kort entertainmentspelletje waarmee je een **HIGHSCORE** kan behalen na het betalen van enkele **KWETONS**. De prijs per spel kan 0, 1 of 5 kwetons zijn.

HIGHSCORE: de hoogste score die een speler behaalt bij het spelen van een mini-game in Arcadia of in de SPEELet Lite app voor tablets. Bij de highscores kan een speler zijn eigen score vergelijken met de hoogst behaalde scores van kinderen uit zijn klas en school én met de beste scores van alle kinderen die Kweetet spelen.

REFECTORIUM: de refter van de school. Hier woont de kok **HAP HAMSTER** en zal de speler een **VOORRAADKAMER** terugvinden die waardevolle **VOORWERPEN/ITEMS** bevat. Er is ook een plaats 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 en je hebt dus een zaklamp nodig om er iets te zien.

EDUCA: De speler zal het gamepersonage **OCULIENTJE** hier stevast terugvinden als gastvrouw.

SOMNIA: de slaapvertrekken op de Kweetet-school. 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).

SPROOKJESRIDDER: zit in **SOMNIA** en leest tegen betaling van **KWETONS** bekende en minder bekende sprookjes voor.

BIBLIA: de bibliotheek van de Kweetet-school. **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**. Sommige boeken bevatten dus hints.

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

SECRETIA: geheime plaats op de Kweetet-school, 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). Bij de verhalen voor de hogere leerjaren komt robot **MONOCLE** je hier vangen.

DR. KOSMON: doktor Kosmon is de directeur van de speurdersschool. Het klassieke type van een zeer verstrooide professor.

MADAME G: leerkracht op de Kweetet-school, rechterhand van **DOKTOR KOSMON** en uitvindster in bijberoep. Ze ontfermt zich over haar "lieverds", de leerling-speurders op school. Ze vond o.a. de **TELEPOLSER** uit en maakte de robots **MONOCLE** en **OCULIENTJE**.

MONOCLE: robot die op de Kweetet-school 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. Zijn zwakke punt is Oculientje...

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

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

HAP HAMSTER: beestig goede kok in **REFECTORIUM**. Houdt van taarten. Heeft in de diverse verhalen heel wat familie rondlopen: Hop Hamster heeft een kroeg in Questië, Schip Hamster is visser in Vernië, ...

TELEPOLSER: draagbaar toestel dat elke leerling-speurder om de pols heeft, de mix tussen een gps, kaartlezer 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**, **REPETTIA** en **EDUCA**. Te activeren door op de rechterbovenhoek te klikken die op elk scherm verschijnt (knop met kaart erbij). Wanneer een speler in de Kweetet-school is, zal hij/zij ook de paarse knop kunnen gebruiken om snel naar de laatst gebruikte **STRUISVOGELTAXI** in 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 **GAMEPERSONAGES**. Bij gamepersonages 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).

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 Kweetet-school, zal de speler verschijnen op het taxipunt dat hij/zij het laatst heeft bezocht.

DIALOOG: door op een **GAMEPERSONAGE** te klikken dat in de wereld rondloopt, 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** kunnen ontdekken, activeren en 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 het andere. Deze kan niet herhaald worden en wordt dus maar eenmalig afgespeeld. Vanaf het tweede verhaal (Boomenië) is er ook een intro-cutscene die "wat is er vroeger al gebeurd op kweetet.be" uitlegt.

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 eerste 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 interageer je met je omgeving? ... **JOUW KIND KAN ZE ALTIJD OPNIEUW BEKIJKEN VIA DE KNOP INSTELLINGEN RECHTS 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 gameverhaal 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 opengezet. Per onvoltooide opdracht of missie kan jouw kind doorklikken om een beschrijving te zien en eventueel hints te kopen. Wanneer een speler alle hints heeft gekocht, weet hij in principe hoe hij de missie moet uitvoeren. Het avonturenboek sluit je met het rode kruis.

TIP4:

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

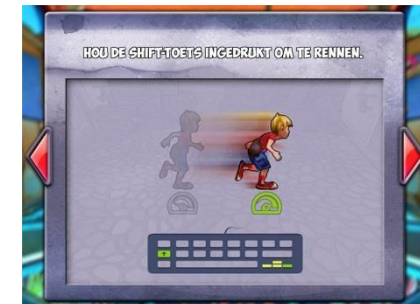
4. INLEIDINGSSCHERMEN – TUTORIAL



Loop met de pijltjestoetsen (of zqsd).



Spring met de spatiebalk.



Hou shift + pijlen ingedrukt om te rennen.



Klik een plaats aan in de wereld en zoek de kortste weg.



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



Dit is de telepolser. Hij toont de avatar 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 Kweetet-school. Hij brengt de speler naar Questië, naar het laatste taxipunt dat hij/zij gebruikte.



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



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



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



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



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



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



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



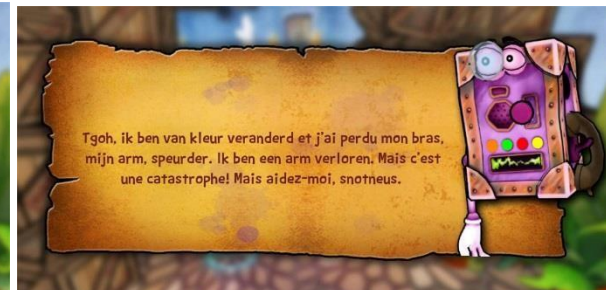
Aan de slag nu! Loop rond, praat en begin aan het avontuur!

5. ACT 1: HET DORP

- 1) Bekijk de intro met een korte samenvatting van wat er tot op heden allemaal is gebeurd in de Kweetet-school.
- 2) Welkom terug voor het derde spannende avontuur! Vorig schooljaar verklapte Madame Q aan de speler dat de grote Kweetet-boom eigenlijk een raket is die naar Planetapië moet afreizen. Maar de Kwiet zag dat er nog motoronderdelen ontbraken. Deze info werd uiteraard herhaald in de beginnende cut-scène, zodat ook nieuwe leerling-speurders mee zijn met het verhaal.
- 3) Merk op dat Speurneus in Initia staat en direct begint te praten over de motoronderdelen van de raket. Open de telepolser en merk op dat Kosmon en Monocle in de gang zijn en je allebei iets willen vertellen. Ga er snel heen.



- 4) Open de deur naar de gang en zoek Monocle. Praat ermee. Merk op dat hij helemaal paars is geworden én 1 arm kwijt is. Oei oei oei...



- 5) De arme Monocle heeft te veel Lieflangcocktail gedronken. Om hem zijn normale kleur terug te geven moet je **Gummigel** maken. Je krijgt het recept mee in de rugzak. Zijn arm ligt ergens in de school of Questië. Om te weten welke arm de juiste is, moet je de blauwdruk vinden, die slingert ergens rond.



- 6) De missie “**HELP MONOCLE**” is nu actief in het avonturenboek.



- 7) Er zijn een heleboel armen te vinden in de wereld, maar slechts 1 zal passen. Om te weten welke arm van Monocle is, heb je een blauwdruk nodig. De eerste arm hebben we al opgeraapt aan de kisten in de gang. Door erop te klikken zit die in je rugzak. Door er nog eens op te klikken, kan je in detail zien dat deze arm 3 gekleurde draden heeft.



- 8) Loop verder door de gang naar Kosmon en praat ook daarmee, want op de telepolser stond een vraagteken, wat wil zeggen dat hij ook een missie heeft voor je. Hij staat aan de ingang van Questië.



- 9) Hij herinnert je aan zijn belofte van vorig jaar: dat je je eigen draakje krijgt. Het ei staat uit te broeden in de kleedkamer. En natuurlijk vertelt hij je ook nog eens dat jouw missie voor dit jaar is om de motoronderdelen van de raket te verzamelen.



- 10) Die missie, "**HERSTEL DE RAKET**", is nu ook actief in je avonturenboek en in je rugzak zit een lijst met de 10 onderdelen die je moet zoeken. Merk ook op dat de poort naar Questië nu open is.



11) Optioneel: Ga eventueel al eens kijken in de Kleedkamer naar je drakenei dat staat uit te broeden:



12) Je kan nu best beginnen met het doorzoeken van de kamers in de Kweetet-school (voor je begint met het doorzoeken van Questie) om

- de 10 motoronderdelen te vinden
- de juiste arm voor Monocle te vinden
- de blauwdruk van de arm te vinden zodat je weet welke arm de juiste is (dat zal je zien aan de kleuren van de bedrading)
- de ingrediënten voor de gummigel bijeen te zoeken.

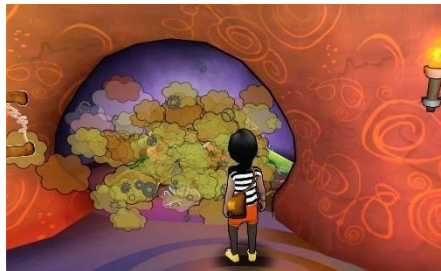
13) Merk op dat Madame Q op de telepolser nu ook een “?” heeft. Ga ook daar eerst even langs om een extra missie te ontvangen. Madame Q staat in haar bureau (zoek de juiste deur in de gang) aan de PIN-codemachine.



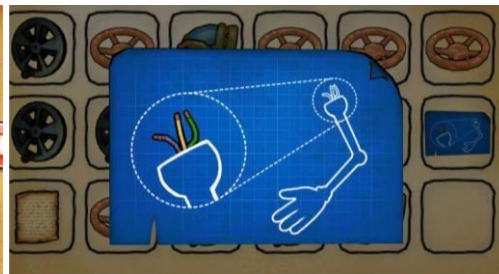
- 14) Madame Q zet je meteen aan het werk, ze wil dat je de oude troep opruimt die in een hoekje van haar bureau ligt. Er zit iets belangrijks onder verstoppt. Er is nu een nieuwe missie actief in je avonturenboek: “**MAAK MADAME Q BLIJ**”.



- 15) Ga naar het hoekje vol troep en klik erop. Let op, er komt heel wat stof vrij!



- 16) Merk op dat je rugzak nu vol oude rommel zit. Maar je vond ook nog iets anders terug! De blauwdruk van Monocles arm, getekend door Madame Q! Natuurlijk, zij is de uitvindster van deze robot... Merk op dat de arm die je nodig hebt voor Monocle een **groene draad**, een **gele draad** en een **blauw/rood gestreepte draad** moet hebben.



- 17) Nu de troep in je rugzak zit, wordt duidelijk wat Madame Q bedoelde met “er zit iets belangrijks onder”...

Behalve de blauwdruk zat er ook een geheime doorgang verstopt onder de rommel! Benieuwd waar die ons naartoe brengt? Klik op het ventiel en je komt terecht in de motorkamer van de raket (de Kweetet-boom is een raket om naar Planetapië te gaan, dat ben je vorig schooljaar te weten gekomen). Hier zal je dus alle 10 motoronderdelen naartoe moeten brengen wanneer je ze gevonden hebt in Questië.



- 18) Klik op het rode kruis om de motorkamer terug te verlaten. Hé, je bent niet meer in het bureau van Madame Q? Waar dan wel? Kijk goed rond, je kent deze kamer goed hoor... Het is de zijkamer in het bureau van Kosmon!

Vorig jaar hing hier nog een bordje “verboden toegang”! Nu weet je waarom. Goed gespeurd leerling-speurder!



- 19) Merk op dat hier ook nog een arm ligt die van Monocle zou kunnen zijn. Klik erop en bekijk ze in detail in je rugzak. Komen de kleuren van de draden overeen met die van Monocle? Nee, helaas niet. Verder speuren dus...



- 20) Kijk goed rond of je nog iets anders kan zien (motoronderdeel, arm, ingrediënt gummigel) voor je de kamer van Kosmon verlaat.
Ja! Daar ligt **gigel** op de trap. Klik erop om het in je rugzak te stoppen. Er staat op het recept voor Gummigel nu 1 ingrediënt afgevinkt.



- 21) Ergens in deze kamer ligt ook een zaklamp, raap die zeker op, je weet maar nooit wanneer het plots donker wordt... Kijk in je rugzak of de batterijen van de zaklamp groen of rood staan. Indien rood, zeker onderweg ergens opladen bij Monocle of een van zijn laadstations (kamer Q of Repetitia).



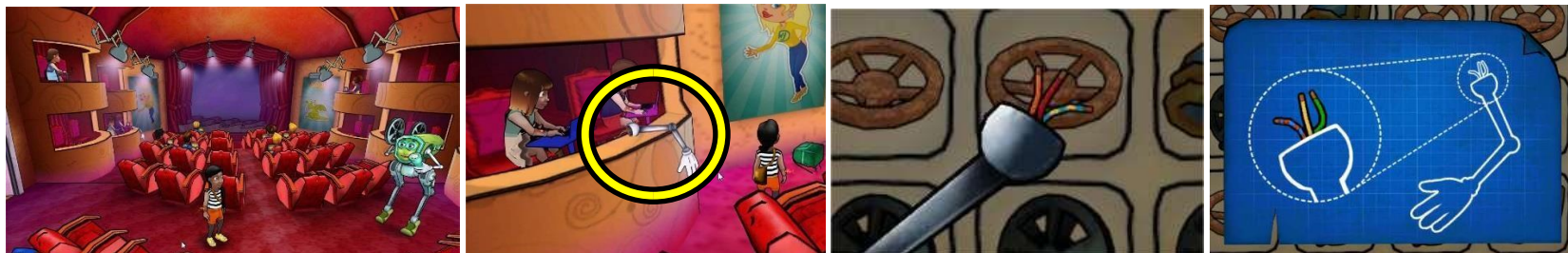
22) Verlaat de kamer van Kosmon, wandel i.p.v. de telepolser te gebruiken en verken eerst alle kamers op zoek naar andere ingrediënten voor de gummigel, de armen en motoronderdelen, of gebruik direct de paarse knop op je telepolser om naar buiten te gaan.

23) In de kamer **Discotheca** ligt ook nog een derde arm naast de trap. Raap hem op (vergeet ook niet om even te dansen -shake it!) en controleer de kleuren van de draden in de rugzak. Komen ze overeen met de blauwdruk? Nee, helaas ook niet.



24) In de kamer **Biblia** is voorlopig niets te vinden, ook in het **toilet** tegenover de poort van Questie ligt niets interessants om op te rapen.

25) Loop verder naar de kamer **Educa**, waar wel een vierde arm ligt. Raap op en vergelijk de kleuren van de draden in de arm met de blauwdruk. Nope, alweer niet de goede arm gevonden!



- 26) We speuren verder. De volgende kamer die we tegenkomen is het **Klaslokaal**. Ga naar binnen en kijk goed rond. Ja, aan het schoolbord vooraan in de klas ligt een vijfde arm. Raap op en controleer de draden. Helaas voor de speurder is dit weer niet de goede arm.



- 27) Verlaat het klaslokaal en zoek verder in de volgende twee kamers: **Arcadia & Refectorium** (jouw speurder kan dit natuurlijk in een andere volgorde doen, hou daar rekening mee!). **Arcadia** bevat voorlopig geen items om op te rapen. Je kan er natuurlijk wel spelletjes spelen of de lunaparkmachine uitproberen om knuffels te vangen. Maar onthoud, niet elke poging lukt, net zoals in een echt lunapark...

- 28) Misschien hebben we meer geluk in de kamer **Refectorium**? Ja! Bij het taartbakspel steekt een zesde arm uit de zak meel. Helaas is het alweer niet de arm van Monocle als we die van dicht bekijken in de rugzak en vergelijken met de blauwdruk.

(optioneel: Je kan ook de voorraadkamer al eens doorzoeken als je dat wil op zoek naar items die je kan oprapen in de rugzak, maar dan moet je de zaklamp al in de rugzak hebben én die moet opgeladen zijn, anders is het er te donker om iets te zien. Indien ja, lees dan al eens stap 33!!!)



- 29) Onze speurder heeft nog niet-opgeladen batterijen in haar zaklamp. Verlaat Refectorium en ga naar de volgende kamer in de gang van de Kweetet-school. We zijn terug in de **kamer van Madame Q**. Laad nu dus eerst de zaklamp op, zodat deze opnieuw een volle batterij heeft. Dit doe je door bij het laadstation van Monocle te gaan staan en op het icoon te klikken. De rugzak opent, je selecteert de zaklamp en daarna heeft die terug een volle batterij (dit kan je ook doen in de kamer Repetitia, waar ook zo'n laadstation hangt).



- 30) Praat nu nog eens goed met Madame Q. Vertel haar over de geheime tunnel die je vond onder het ventiel. Madame Q zegt dat het de motorkamer van de raket is. Ze vertelt echter ook dat je niet met die rommel in je rugzak moet blijven rondlopen. Je moet vuilniszakken kopen bij Esmeralda en dan de volle zakken in een container gooien in Questië om de missie te voltooien.



(Merk op dat je zelf al had gemerkt dat de missie "**MAAK MADAME Q BLIJ**" nog niet voltooid stond na het opruimen van de troep. Door het avonturenboek te openen en een hint te kopen had je ook al kunnen weten dat je bij Esmeralda vuilniszakken nodig had.)



- 31) Ga verder door de gang op speurtocht voor je de Kweetet-school verlaat en naar de wereld van Questië trekt met de avatar. Nog enkele kamers te gaan! Eerstvolgende drie kamers zijn **Repetitia**, de **bezemkast** en de kamer **Somnia** (boven aan de trappen), maar hier kan je voorlopig geen nuttige voorwerpen vinden (geen armen, geen ingrediënt voor de gummigel, geen motoronderdeel). Je kan wel om uit te rusten even een sprookje beluisteren bij de Ridder...
- 32) Ga nog even kijken in **Initia**. Bij de schildersezal zal je een ingrediënt vinden voor de **Gummigel**: een pot **kleurstof**. Die staat nu ook afgevinkt op het recept in de rugzak.



- 33) Keer nu je zaklamp is opgeladen zeker ook terug om de voorraadkamer te controleren. De witstof zit goed verstopt tussen de wijnflessen. Speuren maar! Enkel de springsproet moet je nog vinden.



- 34) Zo, de leerling-speurder doorzocht de hele school en vond
- de toegang naar de geheime motorkamer
 - 3 van de 4 ingrediënten voor de **gummigel**
 - 6 foutieve armen voor Monocle

- 35) Tijd om naar Questië te reizen om de zoektocht naar 10 motoronderdelen voor de raket verder te zetten!

Ga te voet naar de ingang (want de paarse knop op je telepolser werkt pas als je al minstens 1 keer in Questië bent geweest). Loop de ophaalbrug over en verken de eerste scène “**Het dorp**”.

Waarom hangt hier zo’n roze mist trouwens, zo zien we bijna niets...



- 36) Open de telepolser om een overzicht van “het dorp” te zien. Er valt heel wat nieuw gebied te verkennen. Je zal ook zien dat er een vraagteken staat helemaal rechts bovenaan. Kies zelf of jouw speurder eerst op vrije verkenning gaat op zoek naar motoronderdelen, gummigel-ingrediënten en armen voor Monocle door met de verschillende dorpelingen te praten, of dat je direct richting vraagteken loopt. Dat maakt eigenlijk weinig verschil voor de voortgang van het verhaal, want je moet met iedereen eens gepraat hebben.



- 37) Onze voorbeeldavatar loopt eerst richting het vraagteken helemaal boven rechts. Ze ontmoet er **Marcus de molenaar**. Praat met Marcus en ontdek dat het hem niet voor de wind gaat, hij heeft een groot probleem door de roze mist (net als alle andere dorpingen trouwens).



- 38) Marcus wil jou een motoronderdeel geven als je hem helpt om zijn kapotte molen te herstellen, zodat hij de dorpingen van hun honger kan bevrijden. Daarvoor heeft hij sterk touw nodig, dat je alleen bij Madame Q kan vinden. Ga akkoord dat je dat voor hem gaat halen in ruil voor een motoronderdeel. Merk op dat boven Marcus nu een icoon zweeft van een touw, zo weet de avatar later nog wat ze moet brengen!



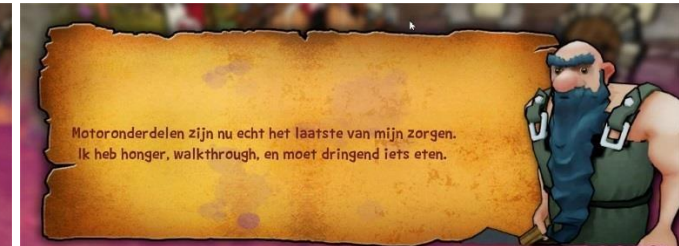
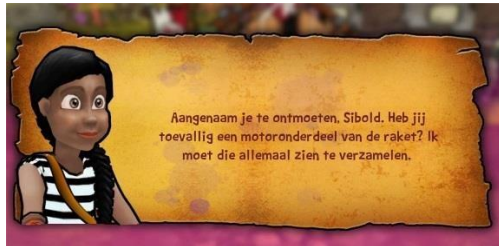
- 39) Er zijn nu twee nieuwe missies actief: **"HELP MARCUS 0/2"** en **"LOS HET MYSTERIE VAN QUESTIE OP"**. Let op, indien je eerst tegen de andere dorpingen praatte, is de quest van het mysterie al actief. Je kan alweer hints kopen via het avonturenboek, zoals steeds.



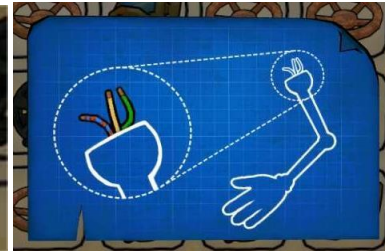
- 40) De avatar kan nu eerst het touw van Marcus zoeken of “Het dorp” verder verkennen. Onze avatar doet dat laatste, omdat die zo ook langs de winkel van Esmeralda kan lopen en hopelijk ergens de juiste arm van Monocle zal vinden. Neem de taxi naar het startpunt van Questie of loop terug naar de loopbrug met fontein.



- 41) Schuin rechts voor je (dicht bij de struisvogeltaxi) staat **Sibold de smid**, die het altijd erg druk heeft. Wanneer je Sibold naar een motoronderdeel vraagt, geeft hij aan dat dat het laatste van zijn zorgen is. Hij heeft grote honger. Belof te helpen.



- 42) Merk op dat in de vuurkorf van Sibold een zevende arm ligt. Raap hem op en vergelijk in de rugzak met de blauwdruk van Monocle. Helaas pindakaas.



- 43) Links naast Sibold woont **Kobus de klokkenluider**, die heeft momenteel niet echt veel te vertellen, dus je zal pas later te weten komen dat zijn naam Kobus de klokkenluider is. Naast de klokkenluider woont **Stefano de schoenmaker**. Praat met hem.



- 44) Ook Stefano de schoenmaker heeft grote honger. Hij zegt dat al het eten en de gewassen kapot zijn door de roze mist. Beloof te helpen om dat mysterie van de roze mist op te lossen.



- 45) Indien je nog niet met Marcus de molenaar praatte, krijg je nu de missie "**LOS HET MYSTERIE VAN QUESTIE OP**" (je kan dit ook krijgen door eerst met iemand anders over de roze mist te praten als je deze volgorde niet volgt).



- 46) **NIEUW!** Merk op dat hier en daar in Questië tonnen staan. Als deze een witte rand hebben en een beetje “gloeien”, dan kan je erop klikken om de inhoud te bekijken. Je kan de inhoud van de volledige ton in je rugzak stoppen. Soms zit hier rommel in, soms heel waardevolle spullen. Je zal dus nog beter moeten speuren dan in Dierië en Boomenië het geval was!



- 47) Zoek verder in **Het dorp**. Als we Stefano's huis verlaten en **nog meer naar links lopen**, zien we de **kleurmolen** van Questië. Speurders die de vorige verhalen al speelden, kennen het mechanisme om verf te mengen. Slimme speurders gaan aan de slag om nu al van elke kleur enkele potten mee te nemen in de rugzak, zodat ze later niet elke keer naar hier moeten terugkeren als ze gekleurde verf nodig hebben...



- 48) Loop door, want uiterst rechts naast de kleurmolen ligt een grote steen die de avatar kan oprapen (let op: dat kan alleen als de missie “**HELP MARCUS**” al actief is!).



- 49) Keer terug door naar rechts te lopen. Tussen Stefano de schoenmaker en de kleurmolen staat een lift. Gebruik die door ervoor te staan en op de hendel te klikken. Het mechanisme treedt vanzelf in actie.



- 50) Je staat nu voor de winkel van Esmeralda. Klik op de winkel om het aanbod te zien. Zorg dat je genoeg kwetons bij je hebt (= door veel oefeningen te maken).



- 51) Koop eventueel ook al de **Springsproet**, dit is een ingrediënt voor de gummigel om Monocle terug zijn normale kleur te geven.



- 52) De speler heeft nu alle 4 de ingrediënten om Gummigel te maken voor Monocle. Open de rugzak en combineer de 4 ingrediënten door ze op elkaar te slepen. Je hebt nu 1 nieuw voorwerp: gummigel! *Merk op dat per ingrediënt de paarse vulling van de spuit steeds voller wordt.*



- 53) Koop nu je bij Esmeralda bent ook nog een **vuilniszak**. Merk op dat er in 1 vuilniszak 10 voorwerpen rommel kunnen, dus tel het aantal items in de rugzak die weg moeten om de missie “**MAAK MADAME Q Blij**” te voltooien. Wie goed kan tellen, ziet dat er 20 stukken oude rommel weg te gooien zijn. **Je zal dus een tweede vuilniszak moeten kopen!**



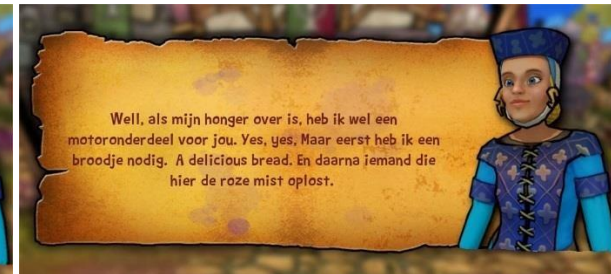
- 54) Open nu de rugzak en sleep de rommel naar je vuilniszakken. Per item gaat de teller van 0/10 t.e.m. 10/10, waarbij de vuilniszak plots vol zit. Sluit de rugzak en ga verder op verkenning.



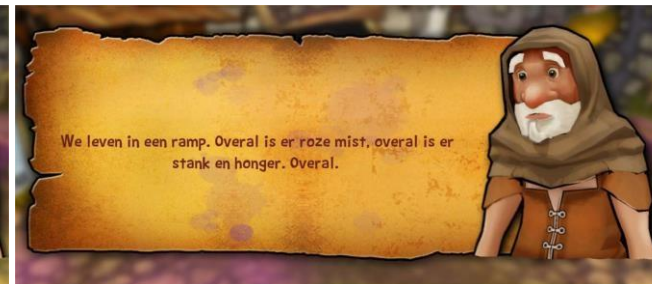
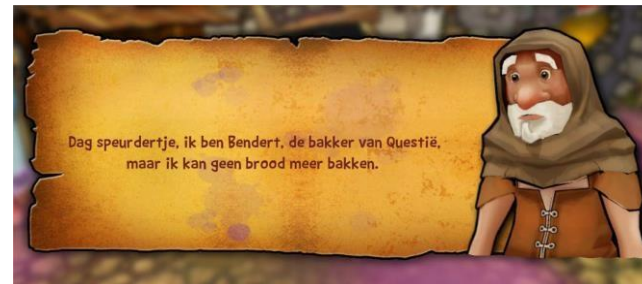
- 55) Merk op dat in het kraampje links naast Esmeralda's winkel nog een achtste arm ligt. Raap deze op en vergelijk in de rugzak met de blauwdruk. **JAAAA! Dit is de goede arm!** Monocle zal zoo blij zijn! Je kan nu eerst terugkeren naar Monocle met de arm en de gummigel, maar onze speurder verkent Questië eerst nog wat verder tot ze met alle dorpelingen heeft gepraat. Jouw speurder kan dit natuurlijk in een andere volgorde doen.



- 56) Loop nu verder de trappen op (vergeet niet de ton leeg te maken voor de trap) en ga op bezoek bij **Clea de kleermaakster** van Questië. Praat met haar. Ook zij heeft grote honger. Als je helpt en haar brood brengt, heeft ze wel een motoronderdeel voor je.



- 57) Rechts achter Clea woont **Bendert de bakker**. Ook met hem kan je een praatje slaan. Hij kan geen brood bakken door de mist, want al het meel is op (maar dat wist je al door met Marcus te praten natuurlijk).



- 58) Praat eventueel nog eens met Bendert zodat je ook kan vragen of hij een motoronderdeel heeft. Bendert heeft geen motoronderdeel voor je, maar hij weet wel dat de andere dorpingen er misschien hebben. Als je helpt met de honger en mist, zullen ze die zeker willen afgeven.



- 59) Activeer ook zeker het taxipunt naast Bendert de bakker, zodat je later sneller in het dorp kan navigeren tussen de taxipunten i.p.v. alles te voet af te leggen.



- 60) Loop nu op de "eerste verdieping" van het dorp verder naar rechts en bezoek het café. **Hop Hamster**, de neef van Hap, heeft momenteel nog niet veel te vertellen, hij is druk aan het afwassen. Doorzoek de tonnen. Merk op dat in de hoek een standbeeld staat van Spybond.



- 61) Voor je nu terugkeert naar de Kweetet-school moet je nog de volle vuilniszakken weggoaien. De container staat aan het taxipunt bij Marcus de Molenaar. Gebruik het mechanisme van het icoon om de zakken weg te gooien. De missie “**MAAK MADAME Q BLIJ**” is nu voltooid!



- 62) Je hebt nu elk hoekje in “Het dorp” van Questie afgespurd. Keer dus nu terug naar de Kweetet-school om
- de juiste arm aan Monocle te geven
 - de gummigel aan Monocle te geven
 - het touw voor Marcus de molenaar te vragen aan Madame Q.

- 63) Ga op zoek naar Madame Q en vraag het touw. Je krijgt het direct *(alleen als je de vuilniszakken al hebt weggegooid, anders niet!)*.



- 64) Ga nu op zoek naar Monocle om de juiste nieuwe arm af te geven. Onthoud welke arm in je rugzak de juiste draden had. Monocle is erg blij met de nieuwe arm.



- 65) Klik nu nogmaals op het icoon boven Monocle en selecteer de gummigel in de rugzak. Monocle krijgt zijn gewone kleur terug en is genezen. De missie “**HELP MONOCLE**” is nu voltooid.



- 66) Keer terug naar het dorp in Questie om het touw aan Marcus te geven. Doe dat door te wandelen of door de paarse knop te gebruiken op de telepolser. Geef het touw af door op het icoon te klikken en in de rugzak het touw te selecteren.



- 67) De molen op de achtergrond heeft nu weer touwen gekregen. Marcus vraagt nu om naar een goede maalsteen te zoeken en het icoon boven zijn hoofd is gewijzigd. Onze speurder heeft die al bij zich en kan die direct afgeven, zo niet, dan moet je die nog zoeken en oprapen (*heb je de volgorde anders gedaan? niet erg: de maalsteen ligt uiterst links van de kleurmolen in het dorp, ga er snel om*).



- 68) Nu de maalsteen ook in de molen ligt, kan die weer werken. De missie "**HELP MARCUS**" is nu voltooid. Om de honger van de dorpingen sneller te stillen, vraagt Marcus aan de speurder om ook 7 meelzakken te kopen bij Esmeralda.



- 69) De missie "**HAAL MEELZAKKEN 0/7**" is nu actief.



- 70) Keer terug naar Esmeralda met genoeg Kwetons op zak voor 7 zakken (= veel oefeningen maken!).



- 71) Keer zodra je de 7 meelzakken hebt gekocht terug naar Marcus de molenaar om alles af te geven met behulp van het icoon. Marcus vult ze onmiddellijk met meel en vraagt om de volle zakken terug te brengen naar Bendert, zodat hij snel brood kan bakken voor de dorpingen. Hij geeft de speurder als dank en zoals beloofd een motoronderdeel. De missie “**HAAL MEELZAKKEN 7/7**” is nu voltooid.



- 72) In de rugzak zit nu een **PISTON** (motoronderdeel) en de volle meelzakken.



- 73) Keer snel terug naar Bendert de bakker met het meel, zodat hij brood kan bakken voor de hongerige dorpingen. Dit gaat weer via een icoon.



- 74) Bendert voelt zich nog zo zwak, dat hij jouw hulp vraagt om het gebakken brood rond te brengen. Hij geeft je een lijst die je in je rugzak kan openen en lezen. De namen van alle dorpelingen staan erop.



- 75) Er start een animatie/cut-scène waarin je ziet hoe Bendert aan de slag gaat om brood te bakken met het meel van Marcus. Maar o wee, er loopt iets fout, de oven ontploft en alle broden vliegen overal in het rond. Nee hé, alles loopt fout hier...



- 76) Na de cut-scène praat Bendert direct weer met de speurder. Hij geeft je als opdracht alle broden te gaan zoeken en afgeven.



77) De missie “**RED HET DORP VAN HONGER 0/7**” is nu actief.



78) De 7 broden die Bendert had gebakken en die wegvlogen door de ontploffing kan je hier vinden:

- vlak voor het huis van Bendert tegen de stenen
- aan de lantaarnpaal bij het kraampje links van Esmeralda
- aan de rand van het water onder de brug van de kleurmolen
- onder een tafel aan de tavernen bij Hop Hamster
- in een mand bij het kraam met het gooispel
- tussen de kantelen van de uiterst rechtse trap
- aan een vuurkorf bij de meest zuidelijke taxi aan de ingang van de Kweetet-school



- 79) De 7 broden zitten nu in de rugzak, net als de lijst van dorpelingen die honger hebben. Ga ze rondbrengen naar Marcus, Theo, Stefano, Clea, Sibold, Hop en Kobus. Tip: elk brood ligt in de buurt van een dorpeling, zo hoeft de avatar niet alles 2 keer af te lopen.

En onthoud: de telepolser kan je de weg tonen als je die kwijt bent! Op elk uitroepteken moet je zeker eens langslopen met de avatar.



- 80) Sibold, Stefano, Hop en Marcus zijn blij met het brood en doen rustig verder met wat ze bezig waren.



- 81) Bij **Theo de Tollenaar** krijg je naast een kennismakend gesprek ook een **extra missie**. De brug naar het volgende stuk van Questië is kapot. Theo grapt nog dat je hiervoor 3.000 kwetons moet betalen, maar dat is gelukkig niet waar (oef, want dat zou betekenen: veeeeeeel oefeningen maken!). Volgens Theo weet Sibold hoe je dat moet herstellen. In je avonturenboek is nu de missie actief: **"HERSTEL DE SLAGBOOM"**.



- 82) Ga eerst verder met het rondbrengen van brood. Van Clea de kleermaakster krijg je het beloofde motoronderdeel! Er zit nu een **CILINDER** in je rugzak.



- 83) **Kobus de klokkenluider** is ook blij met het brood, maar geeft de speler ook een nieuwe missie: je moet zijn klok herstellen. Hij heeft geen motoronderdeel om te ruilen en zet de speurder zwaar onder druk. Erg vriendelijk kan je hem niet noemen, maar hop hop een speurder moet doen wat een speurder moet doen, dus snel naar Sibold om de kapotte klok te helpen herstellen. Een smid moet dat toch kunnen?



- 84) De missie "**RED HET DORP VAN DE HONGER 1/7**" is nu voltooid omdat je alle broden hebt afgegeven. Maar door het rondbrengen kreeg je 2 nieuwe missies: "**HERSTEL DE KLOK**" en "**HERSTEL DE SLAGBOOM**" zijn nu actief.



- 85) Voor deze twee nieuwe missies moet je bij **Sibold de smid** zijn, keer dus terug naar Sibold met de kapotte klok. Sibold vraagt waaraan hij het bezoek te danken heeft. Vertel hem over de twee herstelmissies: de klok van Kobus de klokkenluider en de slagboom van Theo de tollenaar.



- 86) Sibold de smid wil je wel helpen, maar hij heeft **genoeg oud ijzer nodig** om de klok en de slagboom te herstellen. De speurder vraagt uiteraard waar hij oud ijzer kan vinden, de smid vertelt dat een goede speurder met goede ogen dat wel zal vinden.



- 87) Merk op dat je nu een extra missie kreeg: **"HELP SIBOLD OPNIEUW AAN HET WERK (0/6)"**. Je zal dus zes stukken oud ijzer naar de smid moeten brengen. Boven Sibold staat nu een icoon met oud ijzer erop.



88) De zes stukken oud ijzer vind je hier:

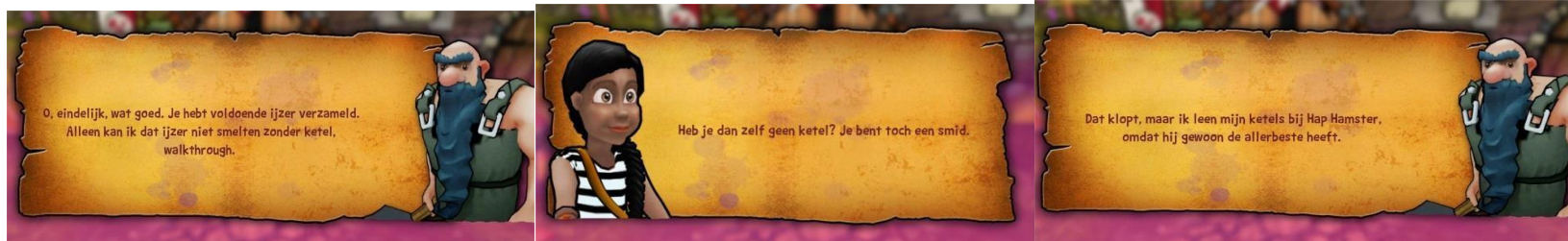
- a. Vijf stukken oud ijzer zitten **verstoppt in de verschillende tonnen** die her en der aanklikbaar zijn in het dorp. Als je speurder ze dus bij de eerste verkenronde al allemaal aanklikte, zullen al 5 stukken ijzer in de rugzak zitten. Geef ze af. Sibold vraagt meer ijzer.



- b. Het zesde stuk ijzer **krijg je van Bendert de bakker** als beloning dat je hem hielp met het brood rond te brengen. Ga dus op bezoek om het te krijgen.



89) Geef ook het laatste stuk oud ijzer af aan Sibold. Hij is blij, maar heeft nu eerst nog een ketel van Hap Hamster uit het Refectorium nodig. Die ketels zijn gewoon de allerbeste in Kweetet-land.



- 90) De speler heeft nu een nieuwe missie gekregen: “**ZOEK EEN KETEL**” en boven Sibold de smid is een icoon gekomen met een ketel erop.



- 91) Keer dus terug naar de Kweetet-school om Hap Hamster te bezoeken in het Refectorium. Wandel, gebruik taxi's of je telepolser. Uiteraard wil Hap Hamster eerst een taart in ruil voor de ketel. Die ontploft ooit nog eens een keer...



- 92) Je kreeg een nieuwe misse: “**MAAK EEN TAART**” en boven Hap zweeft nu een taarticoon.



93) Speurders die ooit al taarten bakten in Dierië en Boomenië weten normaal gezien hoe dit bakproces verloopt. We herhalen het nog even voor de nieuwe spelers:

- a. Ga naar het taartbakspel in het Refectorium en klik op het bord “Bak een taart”.



- b. Selecteer een taartvorm naar keuze, versier de taart in de volgende stappen met fruit dat in je rugzak zit of met de standaardversieringen in het mini-game. Ben je klaar, druk dan op “klaar” en daarna op “ja”.



- c. Vergeet vooral niet om de taart mee te nemen in je rugzak door erop te klikken.



- 94) Keer terug naar Hap Hamster om de taart af te geven. Doe dat door op het icoon te klikken en de taart in je rugzak te selecteren. Hap is blij met de taart, maar wil nu ook nog een cocktail. De avatar is een beetje boos, want dat was niet de afspraak. Maar Hap belooft plechtig dat hij je daarna de ketel geeft. Boven Hap staat nu een ander icoon.



- 95) In het avonturenboek is de missie “**MAAK EEN TAART**” nu voltooid, maar kwam er een nieuwe bij: “**MAAK EEN COCKTAIL**”.



- 96) Gelukkig moet je niet ver lopen, in het Refectorium is namelijk ook de mini-game te vinden waar je cocktails kan maken. Klik op het bord “Maak een drankje” naast de voorraadkamer en volg alweer de stappen. **Vergeet niet om de cocktail mee te nemen in je rugzak door erop te klikken!**



- 97) Keer terug naar Hap om de cocktail af te geven via het icoon, je krijgt Sibolds ketel (zit nu in de rugzak). De missie “**MAAK EEN COCKTAIL**” is nu klaar.



- 98) Merk op in je avonturenboek dat alle missies voor de eerste act “unlocked” zijn, er zijn geen grijze vakken met vraagtekens meer in het eerste hoofdstuk “Het dorp”. Keer terug naar het dorp van Questie om Sibold te bezoeken. Geef hem de ketel af. De missie “**ZOEK EEN KETEL**” is nu voltooid.



LET OP = TIMELOCK MOGELIJK = zolang de eerste timelock actief is, zal Sibold nog druk aan het werk zijn en moet je speler wachten tot het oud ijzer smelt en de smid zijn werk kan voorbereiden. Dit duurt 7 dagen. Heb je een zeer ongeduldige speurder? Dan kan je hem of haar aanmanen om extra veel oefeningen te maken en de kwetons te gebruiken om het tijdslot af te kopen en direct verder te spelen. Elke dag wordt de afkoopsom iets goedkoper. Indien het tijdslot al voorbij is (bv. de speler komt pas in januari aan dit punt), dan zal er een cut-scène starten met Oculientje om je naar het tweede deel van Questie door te laten.



- 99) Na 1 week wachten kan je Sibold vragen of hij klaar is. De cut-scène start op en Oculientje vertelt dat Sibold de klok van Kobus herstelt en de slagboom maakt zodat jij door kan naar het tweede deel. Oculientje waarschuwt natuurlijk ook dat je moet blijven uitkijken voor de roze mist.



- 100) Na de cut-scène staat de speler in “Het land”. Dat is het tweede deel van Questie (Act 2). Merk op dat er in het avonturenboek 2 missies voltooid zijn in het eerste hoofdstuk: “**HERSTEL DE KLOK**” en “**HERSTEL DE SLAGBOOM**”. De twee andere hoofdmissies (10 motoronderdelen zoeken en het mysterie van de roze mist in Questie oplossen) zullen pas op het einde van dit verhaal (in Act 5) afgewerkt kunnen worden.



6. ACT 2: HET LAND

101) Welkom op “Het land”. De speler merkt direct op dat we hier op een soort van boerderij zijn terechtgekomen. Nog steeds hangt overal roze mist.



102) Open het avonturenboek en merk op dat er 12 opdrachten zullen zijn in dit gedeelte (3 pagina's met elk 4 missies).

103) Open de telepolser en merk op dat er direct 3 vraagtekens te zien zijn. Ga op zoek naar de personages die je een nieuwe missie willen geven, wie weet hebben ze wel een motoronderdeel gevonden? Sluit de telepolser en merk op dat de koe vlak naast je “blinkt” en dat achter de koeien een meisje staat dat blinkt. Dat zullen vast en zeker de twee vraagtekens zijn vlak bij je.



- 104) Ga naar de twee koeien aan de ingang van Het land en klik erop. De koe stelt zichzelf voor als **Koe Klara**. Ze heeft een probleem, haar melk is door de stinkende mist lichtroze geworden. Ze zegt ook dat ze je niet kan helpen met een motoronderdeel. Ze heeft een **Theetox**-drankje (soort wondermiddel) nodig om haar melk terug normaal te maken.



- 105) Koe Klara geeft de speler een recept mee met daarop een lijst ingrediënten: **citroen, komkommer, munt en een kaneelstokje**. Ze vertelt je waar je die dingen moet zoeken: **bij Clea en Esmeralda, in de voorraadkamer van het Refectorium en in Questië**. Boven Klara is nu een icoon verschenen met een cocktail erop.



- 106) In het avonturenboek is de missie “**HELP KOE KLARA**” actief geworden.



- 107) Onze speurder heeft nu de keuze om eerst de ingrediënten voor de Theetox te zoeken of om eerst wat verder het land te verkennen. Onze speurder kiest voor het tweede. Jouw speurder kan gerust een andere volgorde hebben gekozen, hou daar rekening mee.

- 108) Ga naar het meisje achter de koeien. Praat ermee. Het is Magdel en ook zij heeft een groot probleem: ze liet het hek van de weide open staan en nu zijn alle dieren ontsnapt. Ze vraagt de speurder om te helpen. Je krijgt een nieuwe missie in je avonturenboek: “**VIND DE WEGGELOPEN DIEREN**”.



- 109) Als je beslist om Magdel te helpen, start het mini-game “**DE HANDIGE HERDER**” op.
Win je het spel en word je niet tot driemaal toe geraakt door de muizen, dan zijn de dieren terug. Verlies je het spel (game over), dan kan je nog eens proberen.



- 110) Als je het spel hebt gewonnen, zijn de dieren terug in de wei en is de missie “**VIND DE WEGGELOPEN DIEREN**” voltooid in het avonturenboek.



- 111) Ga verder op verkenning. Merk op dat de varkens (links naast Magdel en voor koe Klara) ook iets willen vertellen (voorwaarde = dat je Magdel al hielp met de dieren!). Het varken met de muzieknoden heet Schubert en is niet zo gelukkig. Hij wil even roze zijn als de roze mist omdat een knalroze varken nu eenmaal veel schattiger is dan een lichtroze varken.



- 112) Je hebt nu een extra missie gekregen: “**HELP SCHUBERT**”. Om dat te doen moet je rode verf en witstof mengen met elkaar. Indien je nog geen rode verf in de rugzak hebt zitten, moet je naar het kleurenmengspel in het dorp, uiterst links. **Indien je wel al rode verf in de rugzak hebt zitten, kan je die stap overslaan.** Witstof heb je ook al nodig gehad voor de gummigel van Monocle en ligt in de voorraadkamer van het Refectorium, dat halen we straks.



- 113) Activeer zeker ook de taxi uiterst links in dit gedeelte van Questie (tip: er staat er ook een uiterst rechts naast het weiland van Magdel!). Vergeet ook niet om alle tonnen met een witte rand goed te doorzoeken, wie weet vind je een ingrediënt voor de Theetox van Koe Klara, of witstof voor Schubert of een motoronderdeel van de raket?



- 114) Verken het gebied “Het land” nog wat verder. Merk op dat er een groot landbouwstuk in het midden ligt, dat helemaal onder onkruid staat, dichtbij een waterpomp. Je hebt nog geen gieter, dus je kan hier nog niets mee doen (de gieter is wel al te koop bij Esmeralda, zie verder).



- 115) Wat is dat voor ding daar achteraan? Een soort luchtballon? Een zeppelin? Verken verder: er loopt ook een pad over een brug naar een berg. Loop tot boven om te zien wie daar is. Op de telepolser staat hier namelijk een vraagteken voor een nieuwe missie.



- 116) Heron is de baas van “Het land” en de vader van Magdel. Hij heeft een motoronderdeel voor de speler, maar wil dat pas geven als je voor hem hebt gewerkt. De roze mist heeft al zijn gewassen kapotgemaakt en hij wil dat de avatar het land helpt bezaaien. Door hem te helpen, kan Heron zelf verder werken aan de zeppelin. Die is nodig om naar de overkant van Questië te geraken, want daar wonen volgens Heron een kluizenaar en een heks die meer weten over de roze mist en een oplossing kunnen uitwerken! Aan de slag dus, speurder!



- 117) Er zijn nu 2 nieuwe missies actief in het avonturenboek van de speler: **“HELP HERON”** en **“REIS MET DE ZEPPELIN”**. Om Heron te helpen, moet de speler eerst een hark halen uit de bezemkast in de Kweetet-school. Maar in de Kweetet-school hebben we ook nog een citroen nodig voor de Theetox voor Klara én witstof voor de roze verf voor Schubert. Onze speler keert te voet terug richting Kweetet-school, maar gaat eerst naar het dorp omdat hij zo nog langs Clea en Esmeralda kan voor de andere ingrediënten van de Theetox. We leggen in de volgende stappen uit waar je allemaal moet zoeken.

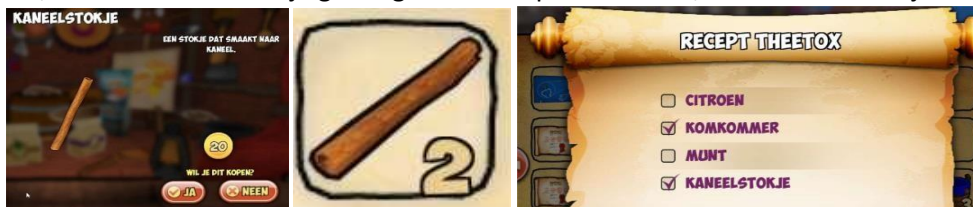


118) THEETOX-ingredienten ophalen (deel 1)

- a. Ga naar Clea de kleermaakster in het dorp en praat met haar. Krijg een **komkommer** gratis en voor niets.



- b. Ga door naar Esmeralda, die woont links van Clea, de trappen af. Koop 1 **kaneelstokje**, merk op dat je meer kaneelstokjes kan kopen als je wil/kan. Hiervoor moet je genoeg kwetons op zak hebben, indien niet moet je eerst genoeg taken maken/oefenen.



- c. Munt zal je ergens in Questië zelf moeten kweken. Hiervoor zal de avatar een perkje moeten zoeken en het moeten doen groeien met water.

Wie al de verhalen van Dierië en Boomenië speelde, kent dat mechanisme, omdat er in die avonturen ook al missies waren waarbij je o.a. zonnebloemen en aardbeien moest kweken. Die speurders weten ook al dat ze een **gieter** nodig zullen hebben om dat te doen. Nu je bij Esmeralda bent, koop je die dus best al (als je kwetons hebt), want straks bij Heron heb je hem ook nodig. Ga oefenen of taken maken als dat niet zo is of kom hier later voor terug.



- d. Reis verder naar de Kweetet-school, naar de voorraadkamer in het Refectorium om de citroenen op te rapen.



- 119) Nu je in de voorraadkamer bent, raap je het best ook de **witstof** op om de roze verf te kunnen mengen voor het varken Schubert.



- 120) Open je rugzak, combineer de witstof met de rode verf en merk op dat je nu roze verf bij je hebt. Als je meer potten rode verf in de rugzak hebt, is er nu gewoon 1 minder. De witstof is verdwenen.



=> na slepen =>

- 121) Ga zeker langs in de bezemkast, klik op de deur en neem de hark voor Heron mee in je rugzak.



- 122) Keer nu terug naar Questie. Ga eerst langs bij Schubert. Geef de roze verf af. Schubert is weer gelukkig, de missie **"HELP SCHUBERT"** is nu af in het avonturenboek van de speler.



- 123) Reis dieper het land in naar Heron om de hark af te geven. Onderweg vul je de gekochte gieter aan de waterpomp. Klik op het icoon, selecteer de lege gieter, wacht de animatie af van het vullen en bekijk je mooie volle gieter in de rugzak.



124) THEETOX-ingredienten ophalen (deel 2)

Vanaf nu kan je perkjes begieten met water om er plantjes uit te doen groeien. Elk perkje moet je 3 keer begieten tot het volgroeid is en je het kan plukken. In de rugzak zit nu munt. *Eenzelfde perkje kan doorgaans maar 1 keer per dag groeien! De perkjes die **munt** bevatten staan o.a. in "Het dorp" naast het ballengooikraam en in "Het land" naast de taxi.*



125) Je hebt nu alle ingrediënten voor de Theetox in de rugzak. Keer dus terug naar het **Refectorium**. Start de mini-game op door te klikken op het bord "Maak een drankje". Mix het drankje met de juiste ingrediënten, vergeet het niet mee te nemen in je rugzak door erop te klikken.



126) Keer nu terug naar Koe Klara en gebruik het icoon om de Theetox af te geven.



- 127) Klara vraagt nu om Krachtvoer te maken, zodat ze helemaal terug op krachten kan komen. Ze zegt dat je voer kan vinden bij Esmeralda en kracht bij Sibold. Er verschijnt een nieuw icoon boven Koe Klara, zo weet de avatar al hoe krachtvoer eruitziet.



- 128) Merk op dat in het avonturenboek de missie **"HELP KOE KLARA"** nu voltooid is en dat er een nieuwe missie, **"MAAK KRACHTVOER"**, actief werd.



- 129) Zorg dat je genoeg kwetons op zak hebt voor deze stap (= eerst veel oefeningen maken!). Ga naar de winkel van Esmeralda en koop er wat voer. Ga het afgeven bij Sibold de smid.



- 130) Loop naar Sibold en vraag of hij je kracht kan geven voor het krachtvoer van Koe Klara. Sibold zegt dat ijzer alles ijzersterk maakt. Je krijgt nu een nieuwe missie: “**VERZAMEL OUD IJZER 0/4**”.



- 131) Je hebt dus opnieuw oud ijzer nodig, er verschijnt een icoon boven Sibold de smid om je daaraan te herinneren. Je hebt vier stukken nodig ditmaal, dat zagen we in het avonturenboek. Alle vier de stukken oud ijzer kan je vinden in de verschillende tonnen die op het land staan (er staat er ook een bij Heron en zijn zeppelin!). Als de speurder die al had leeggeplunderd bij de eerdere ontdekkingstocht heeft hij ze dus mogelijk al allemaal in de rugzak zitten. Zo niet, dan moet je die nog even zoeken.



- 132) Geef het ijzer af aan Sibold op de gekende manier met het icoon. De missie “**VERZAMEL OUD IJZER**” is afgewerkt en Sibold geeft je in ruil wat kracht mee in de rugzak.



- 133) Open nu de rugzak en sleep de kracht op het voer. Zo krijg je **krachtvoer**.



- 134) Keer terug met het krachtvoer naar Klara. Geef het af. In het avonturenboek is de missie "**MAAK KRACHTVOER**" geslaagd. Van Klara krijg je niets in ruil.



- 135) Loop nu verder naar Heron met de hark op zak en praat met Heron. De avatar krijgt 2 nieuwe missies na dit gesprek: "**RUIM HET VELD OP**" en "**GOOI HET ONKRUID WEG**". Heron wil dus dat je zijn land bewerkt terwijl hij aan de zeppelin werkt. Hij geeft nog als tip mee dat je het best ook voldoende vuilniszakken bij je hebt om al het onkruid weg te gooien in de containers.



- 136) Loop de berg weer af en ga naar het veldje vol onkruid (met de vogelverschrikker en de waterpomp). Gebruik de hark uit je rugzak om het onkruid te wieden door op de voorste rij onkruid te klikken (die is wit aan de rand geworden). Je kan meerdere hoopjes onkruid tegelijk wieden. Aan de slag speurder!



- 137) Als het veld helemaal leeg is, zit de rugzak helemaal vol onkruid en is de missie “**RUIM HET VELD OP**” geslaagd in het avonturenboek.



- 138) Open de rugzak en tel het onkruid dat erin zit. Ga langs bij de winkel van Esmeralda om genoeg vuilniszakken te kopen om al het onkruid weg te doen. Let op, je moet hiervoor genoeg kwetons op zak hebben (= genoeg oefeningen hebben gemaakt!). Vergis je ook niet, want bij Esmeralda zijn ook nog steeds meelzakken te koop!



- 139) Open nu je rugzak en sleep al het onkruid naar de vuilniszakken. Elke vuilniszak heeft plaats voor 10 voorwerpen. Je hebt er dus zeker 3 nodig om al het onkruid te kunnen weggooien. Als alles weg is, loop je naar een van de containers (er staat er een bij het taxipunt van Marcus de Molenaar en een langs het veld dat je net hebt gewied). Als de 3 zakken weg zijn, is de missie “**GOOI HET ONKRUID WEG**” geslaagd.



- 140) Keer terug naar Heron om hem te vertellen dat je klaar bent met je opdracht. Hij staat immers klaar met de volgende stap, dat zie je aan het vraagteken op de telepolserkaart.



- 141) Heron vertelt je dat je nu het best zaden gaat kopen. Hij geeft je een **zaailijstje** mee met daarop alle groenten. **Voor elke groente heb je 5 zakjes met zaden nodig.** Heron vertelt er ook bij dat je zaden kan vinden bij Esmeralda, bij Marcus de molenaar, bij Bendert de bakker en bij Hap Hamster.

Je hebt nu ook alweer een nieuwe missie in je avonturenboek zitten: “**VERZAMEL ZAADJES**”.

Let op: je moet alweer voldoende kwetons hebben (= genoeg oefeningen gemaakt hebben) om verder te kunnen na deze stap.



- 142) Onze avatar gaat eerst langs bij de winkel van Esmeralda. Ze koopt er preizaad en witloofzaad (DOE DAT 5 KEER!). Let op, op het zaailijstje is dit pas afgevinkt als je 5 zakjes van elk kocht! Op het zaailijstje zijn nu al 2 soorten groentezaad afgevinkt.



- 143) We gaan verder naar Bendert de bakker, die woont vlakbij Esmeralda. Bendert wil je het zaad geven in ruil voor 30 kwetons. Als je voldoende kwetons hebt, kan je de zaden kopen, zo niet, dan zal je eerst oefeningen moeten maken. Als je de zaden kocht, zitten er in de rugzak nu ook 5 zakjes aardappelzaad en is op het zaailijstje een extra lijn afgevinkt.



- 144) Ga door naar Marcus de Molenaar. Ook hij heeft zaad op voorraad liggen en wil hier 30 kwetons voor. Opnieuw zal de speler dus genoeg kwetons op zak moeten hebben om door te gaan met het verhaal. Zo niet, dan moet de speler eerst voldoende oefeningen maken. Als je de zaden kocht, zitten er in de rugzak nu ook 5 zakjes maïszaad en is op het zaailijstje een extra lijn afgevinkt.



- 145) Keer nu terug naar de Kweetet-school en bezoek Hap Hamster in het Refectorium, die heeft de erwtenzaadjes liggen. Gebruik je telepolser of de taxi's om sneller te reizen. Hap wil je de zaadjes geven voor 10 kwetons OF voor het bakken van 1 taart. De speler mag zelf kiezen. In ruil krijg je de 5 zakjes erwtenzaad.



- 146) De missie "**VERZAMEL ZAADJES**" is nu compleet in het avonturenboek. Alle zaadjes zitten in de rugzak.



- 147) Keer nu terug met alle zaadjes op zak naar Heron en de zeppelin. Praat met Heron om de volgende instructies te krijgen.



- 148) Je kreeg nu een nieuwe missie: **“ZAAI EN OOGST DE GEWASSEN”**.



- 149) Keer terug naar het veld om aan de slag te gaan. Gebruik de icoontjes om het juiste zaad te planten in de juiste rij van het veld. Op elke plaats waar je zaadjes plantte, verschijnt nu een plantperkje. Ga door tot het hele veld vol plantperkjes staat.



- 150) Als alles vol staat op het veld, zal je merken dat de eerste rij perkjes een witte rand krijgt en “gloeit”. Deze perkjes kan je nu begieten met water. Zorg dat je gieter eerst vol is voor je hieraan begint. Elk perkje moet net zoals anders 3 maal water krijgen voor het geoogst kan worden.



- 151) Merk op dat de planten groter en groter worden bij elke gietbeurt. Na drie keer begieten kan je het gewas oogsten door erop te klikken. Werk rij per rij af tot heel het veld begroeid en geoogst werd.



- 152) De missie “**ZAAI EN OOGST DE GEWASSEN**” is nu voltooid. In de rugzak zitten van elk soort groente nu 5 stuks.



- 153) Keer terug naar Heron om alle groenten af te geven via het icoon boven zijn hoofd. Merk op dat bij elk gewas dat je afgeeft de lege bakken met groenten onder het zeppelinplatform vol worden.



- 154) Er is nu nog 1 missie om te ontdekken en voltooien in dit hoofdstuk. Kijk op de telepolser om te zien waar er nog ergens een vraagteken staat. Bij Hop Hamster is nog iets te doen, ga erheen en praat met Hop.



- 155) Klik op Hop Hamster en praat ermee. Hij wil dat je het standbeeld van Spybond herstelt. Een van de handen is er namelijk afgevallen.



- 156) Je kreeg een nieuwe missie: "**HELP HOP HAMSTER**".



- 157) Ga op zoek naar de vermiste hand van het standbeeld. De speler kan die vinden in de buurt van de paarden, naast het kleurenmolenspel, op het dak van de stal. Klik erop en de hand zit in de rugzak.



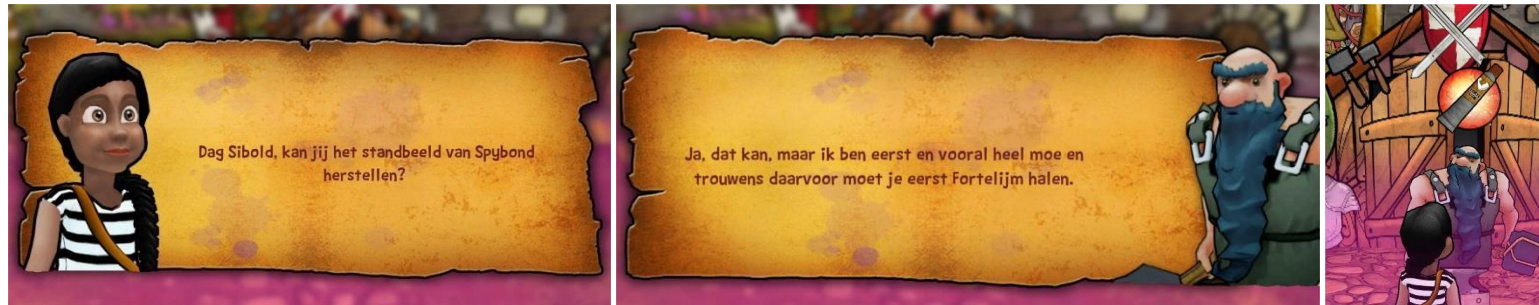
- 158) Keer terug naar Hop om de hand af te geven. Doe dat via het icoon. Hop is blij met de hand, maar rekent ook nog op de speurder voor de volgende stap: de hand er terug op kleven. Als enige tip heeft hij nog dat je goed moet kijken naar de hand van Spybond voor je hem er terug aan kleeft, omdat er iets in verstopt zit.



- 159) Vanaf nu is er aan het standbeeld een icoon verschenen. Enkel de hand afgeven lukt niet. Je hebt dus iets anders nodig om de hand eraan vast te maken.



- 160) Wie zou je daarbij kunnen helpen? Een smid misschien? Kijk op de telepolser, Sibold heeft inderdaad een uitroepteken boven zich, ga er even langs.



- 161) Ga naar Esmeralda om **Fortelijm** te kopen (als dat nog niet zou zijn gebeurd, want die lijm is al even te koop). Zorg uiteraard dat je genoeg kwetons hebt om deze stap te kunnen voltooien. Ga anders eerst oefeningen maken tot je genoeg kwetons hebt.



- 162) Keer terug naar Sibold met de hand en de Fortelijm. Hij geeft je nu de hand terug vol sterke lijm eraan.



- 163) Het standbeeld heeft terug een hand, de missie “**HELP HOP HAMSTER**” is geslaagd. Als beloning krijg je van Hop Hamster een motoronderdeel: “**Vliegwiel en alternator**”. Dat is onderdeel 3/10.



- 164) Uit de hand van het standbeeld is ook een pincode gekomen. Waar zou die voor dienen?



- 165) Alle missies uit Act 2, “Het land”, zijn nu voltooid, behalve reizen met de zeppelin. Ga naar Heron, hij is bijna klaar met sleutelen aan de zeppelin, nog even geduld speurder.

TIJDSLOT MOGELIJK: door de vorige stap is de timelock van act 2 naar act 3 geactiveerd. Deze duurt 7 dagen en kan door de speler elke dag aan een bepaalde som afgekocht worden met kwetons om sneller door te gaan naar het volgende stuk van het spel. Hiervoor moeten dus veel oefeningen gemaakt worden. *Let op: dag 7 = 700 kwetons, dag 6 = 600 kwetons etc... Na dag 7 is de timelock vanzelf voorbij, 1 week wachten is dus de goedkoopste optie.*



7. ACT 3: DE RAND

166) Na de afkoopsom te hebben betaald of na het wachten tot de timelock voorbij is, is Heron klaar met de zeppelin.



167) Heron beloont de speler met een motoronderdeel voor al zijn harde werk op het land en voor het wachten tot de zeppelin klaar was. In de rugzak zit nu een **"carburator"**, het vierde stuk van de 10 motoronderdelen.



168) Heron zegt dat je het best ook nog even een bezoek brengt aan Speurneus voor je vertrekt met de zeppelin, omdat hij meer weet over de roze mist.



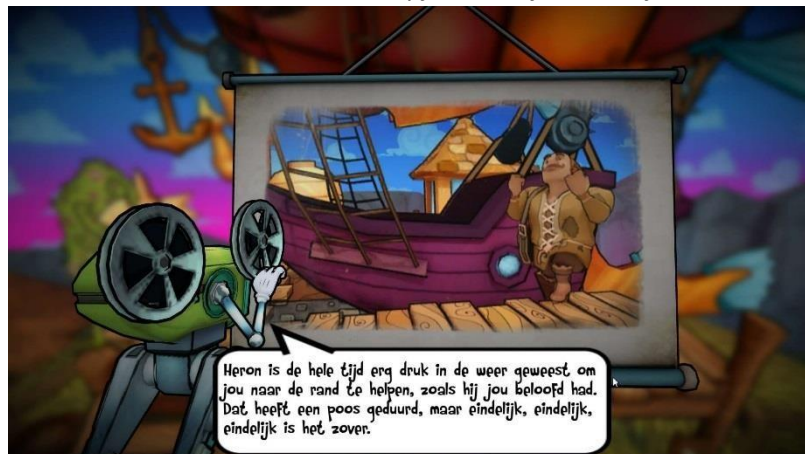
169) Teleporteer naar de Kweetet-school en zoek Speurneus op via de telepolser. Speurneus is de turquoise pin, hij staat in Initia aan de kaart van Kweetet. Praat met hem. Hij wil je nog meegeven dat de roze mist ergens uit een kasteel komt, diep verstopt in Questie. Daarna stuurt hij je terug naar Heron.



170) Gebruik de parse knop op de telepolser en de taxi om snel terug bij Heron te geraken. Eindelijk klaar voor de verre reis met de zeppelin, whoohoo!



171) Er start een animatiefilmpje waarbij Oculientje weer het een en ander vertelt.



172) Na dit filmpje kom je aan met de zeppelin in Act 3, “De rand”. Gebruik de zeppelin opnieuw om naar “Het land” te reizen of gebruik de taxi om snel heen en weer te pendelen. De missie “**REIS MET DE ZEPPELIN**” is ook voltooid, er staat geen enkele missie meer open uit hoofdstuk 2.



173) Klik op het avonturenboek en onthoud dat er 12 nieuwe missies te ontdekken zijn in hoofdstuk 3. Klik op de telepolser en merk op dat er nu al 3 vraagtekens te zien zijn op de kaart. Je kan dus direct 3 nieuwe missies ontsluiten/activeren. Aan de slag speurder!



174) Onze speurder staat zeer dicht bij het onderste vraagteken, loop iets naar het zuiden en merk op dat er een geit staat met een wel heel lange sik. Klik erop. Het is Geit Gies.



- 175) Geit Gies klaagt dat zijn sik maar blijft groeien en veel te lang wordt. Hij vraagt je hulp. Op je vraag hoe je hem daarmee kan helpen, antwoordt hij dat je een Sikkenschaar dient te halen.



- 176) Onze speurder heeft nu een nieuwe missie gekregen, "**HELP GEIT GIES**", en boven Gies is nu een icoon van een schaar verschenen.



- 177) We vermoeden al dat we voor de schaar bij Esmeralda zullen moeten zijn. Maar een speurder is geen speurder als die al niet nieuwsgierig is naar de 2 andere vraagtekens in zijn buurt. Dus eerst nog even naar het noorden vooraleer we de winkelwagen opzoeken. Ja, en op de struisvogeltaxi klikken, zodat we later snel naar dit punt kunnen terugkeren.



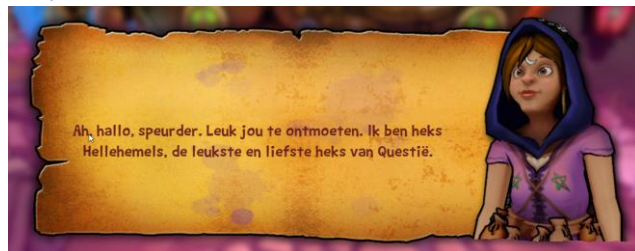
178) Als we links helemaal naar boven wandelen, dan botsen we al vlug op een nieuwe slagboom. Geen spoor van Theo de Tollenaar echter. Wel een bordje waarop staat “Sorry, ik ben gaan kamperen in de Ardennen”. Huh?



179) Op naar het volgende vraagteken op de telepolser. We zijn al benieuwd wie we nog zullen ontmoeten in de Rand. Wat een vreemd huisje. Het lijkt wel van chocolade gemaakt te zijn. En ervoor staat een vrouw te roeren in een grote ketel. Tenminste, zo lijkt het. De grote lepel lijkt vanzelf te roeren onder de magische handbewegingen van de vrouw. Hier willen we meer over weten.



180) De vrouw stelt zich voor als heks Hellehemels, “de leukste en liefste heks van Questië”.



181) Als onze speurder haar vraagt wat ze aan het doen is, antwoordt ze dat ze op zoek is naar iets dat de roze mist kan doen verdwijnen. Aha! Dat is ook nog 1 van onze openstaande missies uit Act 1. Interessant!



182) De heks vraagt onze speurder om hulp. Ze heeft nog een aantal ingrediënten nodig voor haar brouwsel Olok Ispopper. Natuurlijk wil je haar daarbij helpen.



183) In je rugzak vind je nu het recept terug. Je kreeg een nieuwe missie: **"HELP HEKS HELLEHEMELS"**.



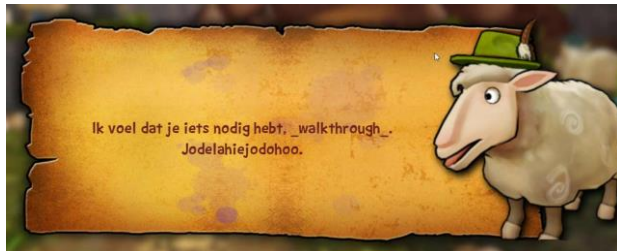
184) De telepolser wenkt ons naar het oosten. We lopen over een brugje en passeren enkele kikkers. Die hebben momenteel nog niet zoveel te vertellen.



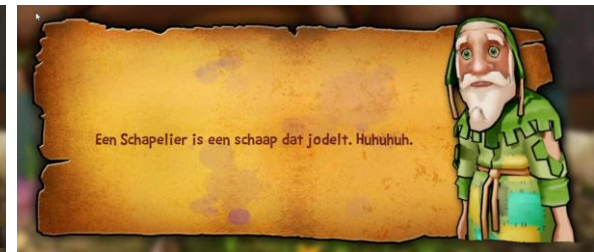
185) Aan het eind van een pad vinden we enkele schapen en een zonderlinge oudere man die voor zijn hut staat te jammeren. Wat zou hier aan de hand zijn?



186) Maar eerst even een babbeltje slaan met dat vreemde schaap met een groen hoedje op. Oh! Dit moet Schapelieren zijn, van het ingrediëntenlijstje van heks Hellehemels. Kwijl van Schapelieren is 1 van de 7 zaken die je moet vinden. Kwijl blah. Maar het is voor een goed doel. Schapelieren geeft het kwijl graag af en wenst je veel geluk. Dit ingrediënt is nu afgevinkt op je lijstje.



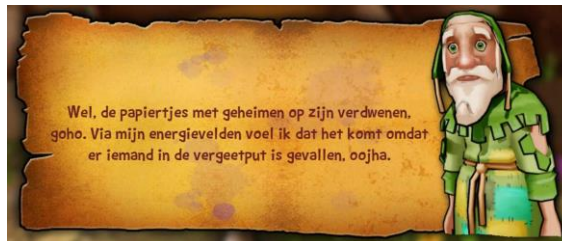
187) En nu even praten met die zonderling. Hij stelt zich voor als Zarek, de blinde kluisenaar van Questië. En hij heeft een probleempje. Eén van zijn schapeliëren is verdwenen! Een schapeliër, zo legt hij uit, is een schaap dat jodelt.



188) Natuurlijk beloof je hem te helpen. Een nieuwe missie staat nu open, wordt aangegeven. Het is de missie "**HELP ZAREK**". Je kan die echter nog niet meteen gaan bekijken, want onmiddellijk start een mini-game op, "De Handige Herder". Via dit spelletje zal je Zarek kunnen helpen met zijn verloren jodelschaap.



189) Gelukt! En als beloning krijg je een **uitlaat** in de rugzak, 1 van de motoronderdelen die je moet zoeken. Goed zo! Praat nog eens met Zarek, want hij heeft nog een taak voor jou. Zijn Schapeliër is nu wel terug, maar hij is ook zijn geheime papieren verloren. Dat zou te maken hebben met iemand die in de vergeetput gevallen is. Huh?



190) Een nieuwe missie, “**VIND DE VERLOREN PAPIEREN**”, staat nu actief. Boven Zarek is een icoontje te zien met een van die geheime papieren. Zo weet je al hoe zo’n papier eruitziet.



191) Je speurder heeft nu een aantal missies open in Act 3: de geheime papieren, dan moet je ook Geit Gies nog helpen, Heks Hellehemels en er is ook nog het recept voor dat brouwsel Olok Ispopper. Aan het werk dus.

192) Onze speurder besluit eerst Geit Gies te helpen. Op naar Esmeralda dus voor de Sikkenschaar. Met de struisvogeltaxi gaat dat supersnel. De schaar is best wel duur, dus flink veel oefeningen maken is de boodschap.



193) Nu de schaar in onze rugzak zit, herinneren we ons dat ook Esmeralda op het lijstje staat met de ingrediënten voor het brouwsel. Met het speeksel van Esmeralda hebben we nu al 2 van de 7 ingrediënten in ons bezit. Juij!

194) Nu we hier toch in het dorp zijn, kunnen we evengoed de ronde doen voor de ingrediënten. Clea geeft een vingernagel, van Stefano krijgen we schoensmeer, Kobus gaat na wat vragen akkoord met het vreemde verzoek om een haarpluk en Marcus doneert met enige tegenzin wat oorsmeer.



195) Nu hebben we enkel nog wat snot nodig van Koe Klara. Die passeren we toch op weg naar Geit Gies.

196) Nu hebben we alle ingrediënten verzameld voor het brouwsel Olok Ispopper. Snel naar de lieve heks ermee!



197) Eén voor één geeft onze speurder de ingrediënten af aan Heks Hellehemels. Ze is blij en beloont de speurder met een **brandstoftank**, ook op het lijstje van de motoronderdelen. Joepie!



198) De missie “**HELP HEKS HELLEHEMELS**” is nu voltooid, de missie “**MAAK OLOK ISPOPPER**” nog niet. Op het lijstje van de motoronderdelen staat nog niets afgevinkt, dit zal pas gebeuren eens de onderdelen afgegeven zijn in de motorkamer.



199) En nu? Nog maar even praten met Heks Hellehemels. Ze vraagt onze speurder of die Gies al geholpen heeft. Oei, da's waar, we waren onderweg naar Geit Gies. Een tweede keer vraagt ze of we Zarek al geholpen hebben met zijn geheime papieren. Juist, die missie moeten we ook nog tot een goed einde brengen. We laten de heks verder werken aan haar brouwsel en gaan op pad.



200) Het is niet ver naar Gies. Onderweg roven we nog snel even een oplichtende ton leeg.



201) Gies is superblij dat de speurder hem van de veel te lange sik afgeholpen heeft.



202) O, maar wat gebeurt daar? Meteen is die lange sik er terug! De sik groeit terug, jammert Gies. En hij vraagt de speurder om alsjeblieft raad te vragen bij Speurneus. Genoteerd!



203) Maar eerst even op zoek naar die geheime papieren om ook Zarek een beetje steun te geven. En wat was dat weer met die vergeetput? We zien in ons avonturenboek dat we 8 papieren moeten vinden.



204) Je speurder kan ze hier vinden:

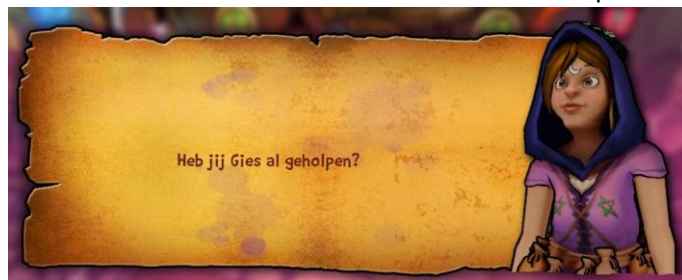
- links van Heks Hellehemels
- in de grot van Zarek, op het tafeltje
- rechts van de vergeetput (die hebben we gevonden via het padje rechts van Geit Gies)
- op het Land, links van de gewassen en de vogelverschrikker
- vooraan het maïsveld
- rechts van Heron bij zijn zeppelin, in het gras
- in het Dorp, links van Sibold de smid
- en – wellicht de moeilijkste om te vinden – links van Clea in de voorste houten driehoek.



205) Snel naar Zarek. Hij is blij dat hij eindelijk zijn geheime papieren terug heeft. De missie “**VIND DE VERLOREN PAPIEREN**” staat nu op voltooid.



206) Eerst nog even naast de deur langs bij Heks Hellehemels om te kijken hoe het staat met haar brouwsel tegen de roze mist die het dorp zo in de ban houdt. De lieve Heks wil echter dat onze speurder eerst verder kijkt voor Geit Gies.



207) Juist. We moesten raad vragen aan Speurneus. Met de telepolser zijn we zo terug in Initia. Op dit moment zijn we de vergeetput even – haha – vergeten, maar het kan zijn dat jouw speurder die al nader bekeken heeft.



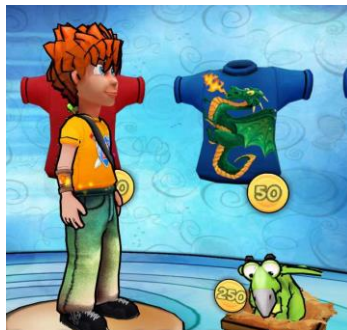
208) Oh. Madame Q staat onze speurder op te wachten in Initia. Heuglijk nieuws! Je draakje is geboren! Maar euh, Madame Q vertelt er wel nog even bij dat je zal moeten betalen voor je draakje.



209) Een nieuwe missie, "**KOOP JE DRAAKJE**", staat nu actief in je avonturenboek. Je kan al zien dat je draakje 250 kwetons zal kosten. Hm, misschien beter nog wat oefeningen maken om kwetons bij te verdienen.



210) We haasten ons naar de kleedkamer in Initia om ons pasgeboren draakje te kunnen bewonderen. En natuurlijk geven we er graag kwetons voor.



211) Hé, waar zijn we nu beland met ons draakje? Oh, dit is een hoekje in het klaslokaal van de speurdersschool.



212) Madame Q heeft nog iets te vertellen. “Een draakje heeft natuurlijk zorgen nodig”, zegt ze. En ze geeft meteen mee wat je moet bijeenhalen voor het draakje. Het is heel wat: drakenzaagsel van Esmeralda, twee knuffels uit Arcadia en wat vuurspuwstimulerende dropjes van bij bakker Bendert. Oh en de batterijen van het muziekdoosje moeten opgeladen worden, zegt ze de tweede keer.



213) Gelukkig geeft Madame Q nog een lijstje mee als geheugensteuntje. Het lijstje “Verzorging draakje” zit nu in de rugzak en de missie “**VERZORG JE DRAAKJE**” staat actief.



214) We nemen alvast het muziekdootje mee dat links van het draakje op een ton staat. Dat kunnen we straks opladen bij Monocle, bij Madame Q of in Repetitia.

215) Oh! Daar staat Speurneus bij het schoolbord. Dat treft, we hebben raad nodig van hem voor het probleem van Geit Gies.



216) Speurneus vraagt onze speurder hoe het gaat met de avonturen in Questie. Wel, we hebben onze handen vol. Maar geen tijd om uit te weiden.

217) We vragen Speurneus meteen naar Geit Gies. Om het groeien van de sik te stoppen, moet onze speurder de geit een Droedelbad geven. Een wat? Je moet het bad bij de geit vullen met water en dan de kikkertjes vragen naar Droedeltjes, zegt hij.



218) Gelukkig geeft Speurneus nog een lijstje mee voor het maken van het Droedelbad.



219) De missies "**MAAK EEN DROEDELBADJE**" en "**VERZAMEL 10 LELIES**" staan nu actief in je avonturenboek. Eén van de items die je nodig hebt voor het bad zijn immers lelies.



220) Onze speurder beslist om eerst het babydraakje te verzorgen. Jouw speurder kan dit natuurlijk anders aanpakken en eerst kijken voor Geit Gies en het brouwsel van de lieve Heks.

221) Aha, daar is de deur van Madame Q. Kunnen we even binnenspringen om het muziekdoosje op te laden. Onze zaklamp is nog volledig opgeladen, dus die mag in de rugzak blijven.



222) Nu naar Arcadia voor de knuffelbeer en -mol. Via de lunaparkmachine geeft je speurder 1 kweton uit per beurt. Het kan een poosje duren vooraleer zowel de beer als de mol gegraaid kunnen worden. Succes!



223) Het drakenzaagsel halen we bij Esmeralda. En bakker Bendert wil de dropjes wel geven, maar die krijg je ook niet zomaar voor niets. Opnieuw moet je in je kwetonbundel tasten. Je speurder krijgt de keuze: ofwel meteen betalen, ofwel nog wat wachten. Onze speurder koopt de dropjes meteen aan.



224) Alle elementen op het lijstje voor de verzorging van de babydraak staan nu afgevinkt. Snel terug naar het klaslokaal! Het draakje staat al te popelen. Je geeft de knuffels, dropjes, het drakenzaagsel en muziekdoosje af. Madame Q is onder de indruk. De missie “**VERZORG JE DRAAKJE**” staat nu op voltooid.



225) Tijd voor de sik van Geit Gies en het Droedelbad. Gies is al ongeduldig en vraagt hoe het staat met het bad.



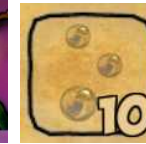
226) Laat ons beginnen met het vullen van het bad, denkt onze speurder. Oei, de gieter is leeg. Die moet eerst gevuld worden dus. Aha, nabij de grot van Zarek is er een waterpomp. Hm, en die perkjes aan de waterpomp lichten op. Zou speurder hier de lelies kunnen kweken?



227) Onderweg naar het bad komt onze speurder de kikker met de doedelzak tegen. Juist, die kan helpen met de droedels voor het bad. De kikker wil graag helpen. Wat hij vast heeft, is trouwens geen doedelzak, maar een dRoedelzak. Dat houdt steek. Er zitten nu 10 droedeltjes in de rugzak.



Natuurlijk, speurder. Met onze droedelzak produceren wij
zonder probleem Droedeltjes!



228) Na het vullen van het bad levert speurder ook de droedeltjes af. Geit Gies is blij. Boven het bad verschijnt nu een icoontje van een lelie.



Fantastisch, speurder, mijn Droedelbad ziet er steeds
beter uit.



229) Terug naar de perkjes bij Zarek. Even drie keer begieten en... ja!!! Een lelie! Speurder had er al 1 in de rugzak, ergens gevonden in een ton. Nu dus 2. Er moeten dus nog 8 lelies gekweekt worden. Vergeet ze telkens niet te plukken.



230) Er zijn 5 perkjes. Na elk perkje moet onze speurder de gieter opnieuw vullen. Eens de 5 perkjes “geoogst” werden, moet de speurder 24 uur wachten vooraleer de perkjes opnieuw gekweekt kunnen worden. Jammer, maar zo kan speurder nog wat kwetons verdienen door oefeningen te maken in de Trainer.



231) Eindelijk kunnen ook de resterende lelies gekweekt worden nabij de grot van Zarek.



232) Snel naar Geit Gies ermee! Gies is blij met het bad en geniet van de droedels en de lelies.



- 233) Hij vraagt onze speurder om nog eens zijn sik af te knippen met de Sikkenschaar. Dat doen we natuurlijk met veel plezier.



- 234) Gelukt! Gies is heel blij met zijn nieuwe "sikkencoupe". De missie "**HELP GEIT GIES**" staat nu voltooid in het avonturenboek.



- 235) We hebben nu nog 1 onvoltooide missie, "**MAAK OLOK ISPOPPER**", en 3 verborgen missies, die moet onze speurder dus nog ontdekken in deze Act. Jouw speurder kan natuurlijk een andere volgorde gekozen hebben. Nu we eraan denken, we hebben eigenlijk die vergeetput nog niet nader onderzocht.

- 236) Straks, eerst nog eens Heks Hellehemels opzoeken en kijken hoe het staat met haar brouwsel. Maar de lieve heks wil nog geen woord kwijt over het brouwsel. Ze vraagt de speurder of het probleem met de vergeetput al opgelost is. Eerst even daar gaan kijken dus.



237) Als we de telepolser openen, dan zien we een vraagteken staan. Dat zal onze vergeetput zijn. Die licht op als we naderen, dus hier valt zeker iets te beleven.



238) Oei! Daar moet iemand ingetuimeld zijn, want er weerklinkt hulpgeroep vanuit de put. O jeetje, hopelijk heeft die persoon zich niet bezeerd. “Hallooo, wie zit daar in de put?”, vraagt onze speurder. De persoon stelt zich voor als Liesje, prinses van Questië. Amai! Een prinses! Ze was zo nieuwsgierig naar geheimen dat ze in de put gevallen is. Ja, Zarek had daarover al iets gezegd toen hij speurder vroeg te helpen zoeken naar de verdwenen geheime papieren.



239) Onze bezorgde speurder vraagt Liesje of ze zich bezeerd heeft. Een beetje, zegt ze, en ze vraagt speurder haar uit de put te helpen. Er moet een ton gezocht worden ergens in Questië en bij Dr. Kosmon dient een nieuw touw gehaald te worden. De missie “**RED DE PRINSES**” staat nu actief.



240) Zoef, onze speurder is al onderweg naar Dr. Kosmon. Gevonden! Het touw ligt op het bureau. Snel in de rugzak en terug naar Questië.



241) Er zijn veel tonnen daar, dus die zoektocht zal misschien een tijdje duren. Onze speurder begint in de Rand, bij Geit Gies. Nope, geen ton daar. Misschien bij de slagboom van de Tollenaar? Nope, ook daar niet. Er staat een ton op de hoek van het padje naar Heks Hellehemels, maar die is het niet. Even kijken bij Zarek. Nee, geen ton. Of wacht, misschien ook eens checken binnen zijn grot. Dat vindt Zarek vast niet erg. Jaaaaa daar staat die ton! In de rugzak ermee en meteen naar ons prinsesje.



242) Hm onze ton wordt niet aanvaard. Ah juist, we moeten die eerst combineren met ons touw van Dr. Kosmon. In de rugzak slepen we touw naar ton. Nu hebben we een ton met touw. Die combinatie klopt wel voor de vergeetput.



243) De prinses is gered! Ze bedankt speurder hiervoor. Speurder maant haar aan de volgende keer wat voorzichtiger te zijn. De missie “**RED DE PRINSES**” staat nu op voltooid.



244) Maar er is nog iets. De prinses is haar mooiste kroontje kwijt. Ocharme. Ligt het nog in de put misschien?, polst speurder. Maar de prinses is zeker van niet. Het moet ergens in de buurt te vinden zijn. Wanneer onze speurder haar vraagt waarom hij haar eigenlijk zou moeten helpen met haar kroontje, antwoordt ze dat alleen hierna de speurder verder kan naar het kasteel. Een kasteel! Welk kasteel? “Het kasteel waar ik woon en uiteindelijk ook koningin zal worden”, antwoordt de prinses. Ha ja, natuurlijk, een prinses hoort in een kasteel.



245) De missie “**HELP DE PRINSES**” staat nu actief. In afwachting zet de prinses zich op de ton om even uit te blazen. Boven haar hangt nu een icoontje met een kroon.



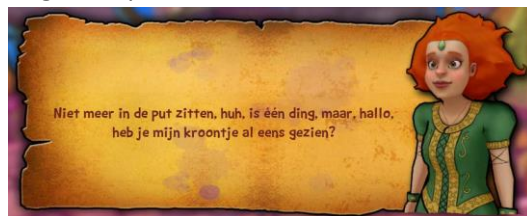
246) Op pad! Het kroontje zal wel ergens in de Rand te vinden zijn zeker? In ieder geval niet in de buurt van de vergeetput, en ook niet bij Geit Gies. Misschien bij Zarek? Nee, ook niet. Bij Heks Hellehemels dan? Hm, blijkbaar niet. Of, wacht even. Schittert daar niet iets kleins? Helemaal op het eind van het muurtje links. Juist, dat is ons kroontje. Nu ja, het kroontje van de prinses. In de rugzak zit nu een “kapotte kroon”. Als dat maar goed komt.



247) De prinses is heel blij met haar kroontje. “Een prinses zonder kroon is geen echte prinses”, zegt ze. De missie “**HELP DE PRINSES**” staat nu op voltooid in het avonturenboek.

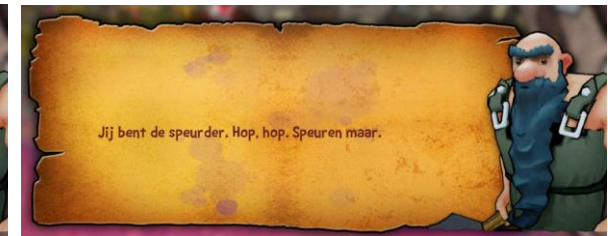
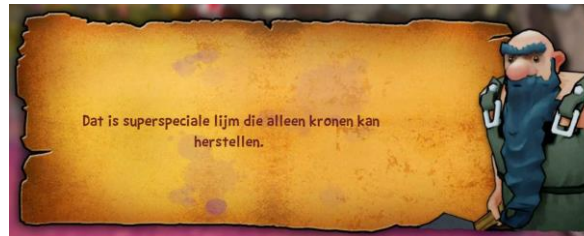
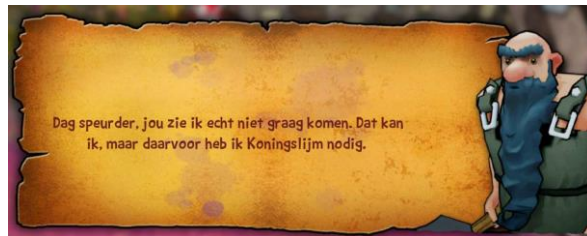


248) Maar de prinses is blijkbaar nog niet uitgepraat. Ze verwijst naar haar kapotte kroontje en vraagt onze speurder natuurlijk of die daarbij wil helpen. Prinsessen kunnen veeleisend zijn. Wanneer speurder haar vraagt of ze dat niet zelf kan herstellen, antwoordt ze dat een prinses die dingen niet zelf doet. Oei, een beetje op haar tenen getrapt? De prinses raadt aan hulp te vragen aan Sibold de smid. Arme Sibold, die moet toch echt alles en nog wat oplossen. Een nieuwe missie staat nu actief: “**HERSTEL DE KROON**”.



249) En hierna kunnen we dan eindelijk nieuws krijgen over het brouwsel Olok Ispopper van de lieve heks. De roze mist waart nog altijd rond en dat moet ook weleens opgelost geraken.

250) Via de struisvogeltaxi zoeven we richting Sibold in het dorp. Speurder vraagt hem meteen of hij het kroontje van de prinses kan herstellen. Sibold sputtert een beetje tegen, maar zegt dan dat hij Koningslijm nodig zal hebben om het kroontje te kunnen herstellen. Koningslijm? “Dat is superspeciale lijm die alleen kronen kan herstellen”, legt Sibold uit. Op de vraag waar die Koningslijm dan wel te vinden is, reageert Sibold een beetje kribbig: “Jij bent de speurder”.



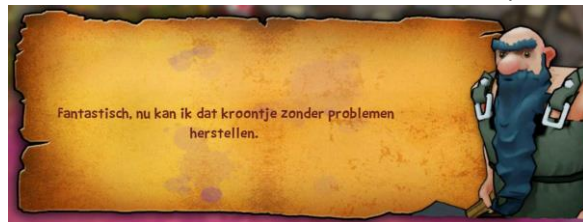
251) Fijn. Dan gaan we eerst even piepen bij de winkelwagen van Esmeralda, zien of zij die lijm verkoopt. Want die zal vast niet zomaar voor niets weggegeven worden, zulke superspeciale lijm. Boven Sibold is nu een icoon te zien van een lijmtube.



252) Het is niet ver wandelen naar Esmeralda. Even de lift nemen en hopla. En jawel, rechts ligt daar een tube. De Koningslijm is niet eens zo duur.

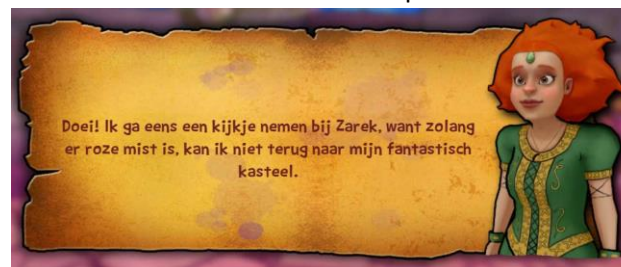


- 253) Sibold vindt het fantastisch dat speurder de lijm al gevonden heeft. Nu kan hij aan de slag.



- 254) Meteen na deze dialoog zit het herstelde kroontje in de rugzak van de speurder. Het is tijd om het prinsesje op te zoeken.

- 255) Liesje het prinsesje is heel erg blij met haar herstelde kroontje. Ze geeft nog even mee dat ze Zarek een bezoekje zal brengen, want wegens de roze mist kan ze niet terug naar haar kasteel. De missie "**HERSTEL DE KROON**" staat nu op voltooid.



- 256) Er staat nog 1 missie open in Act 3: "**MAAK OLOK ISPOPPER**". Onze speurder gaat eens navraag doen bij Heks Hellehemels. Hey ho, goed nieuws: het brouwsel is eindelijk klaar! En Theo de Tollenaar is terug van zijn lange reizen!



257) Er start een filmpje dat de overgang vormt van Act 3 naar Act 4. In dat filmpje is te zien hoe het brouwsel de roze mist doet verdwijnen, tenminste toch een beetje. En nu Theo terug is, kan hij de slagboom voor je speurder openen naar het volgende deel van Questie. Het kasteel wenkt!



8. ACT 4: RIDDER PENDULUM

258) Je bevindt je nu aan de andere kant van de brug. Er verschijnt een melding dat een deeltje van de roze mist werd bestreden met Olok Ispopper. Jammer, dus nog niet volledig opgelost.



259) Maar goed, tijd om dit nieuwe stuk van Questië te ontdekken. Hm, die boom ziet er vertrouwd uit. Eerst eens kijken wat er in die oplichtende ton te vinden is. Een **koppelingsplaat**. Goed zo.

260) En ook even de struisvogeltaxi "activeren" zodat die later gebruikt kan worden om hier snel naartoe te komen. Daar staat Theo de Tollenaar aan de slagboom bij de brug naar het kasteel. Die is echt overal te vinden, die Theo.

261) Er is een vraagteken te vinden op de telepolser, onze speurder zal dat eerst eens bekijken. Een toren. Wentelende trappen leiden naar boven. Een commandopost, zo lijkt. Op een scherm kan speurder Madame Q zien rondlopen. Verder veel boeken, een oplaadmachine voor de zaklamp, een tv-scherm met printer. O, en een rondfladderend wezentje. Komt ook bekend voor.



262) Het wezentje stelt zich voor als Kwoet. Kwoet heeft onze speurder iets belangrijks te vragen. Hij wil dat speurder Monocle naar de toren lokt omdat hij de speurder iets belangrijks wil tonen. Ja maar hoe doe je dat, Monocle naar hier lokken? Je moet dat doen met een Monocktail, een speciale cocktail, zo zegt Kwoet.



263) En hij geeft meteen ook het recept mee. De ingrediënten voor de Monocktail zijn:

- * Kusjes van Oculientje
- * Komkommer
- * Kaneelstokje



264) De missie “**HELP KWOET**” staat nu actief. Kwoet wil niks lossen over waar je de ingrediënten kan vinden. Onze speurder denkt bij de komkommer en het kaneelstokje onmiddellijk aan ofwel de winkelwagen van Esmeralda, ofwel de voorraadkamer in de Kweetet-school.

265) Eerst even langs bij Esmeralda. En jawel hoor, zowel de komkommer als het kaneelstokje is bij haar te vinden. Super!



266) En nu zoef zoef naar Oculientje voor die kusjes. Oculientje vinden we terug in Educa, ook rechtstreeks te bereiken via de telepolser. Oculientje gaat onmiddellijk akkoord om wat kusjes te geven. “Mijn kussen koester ik speciaal voor Monocle”, luidt het. Hoe romantisch!



267) Een sappig kusje van Oculientje vind je nu in je rugzak terug.



268) Waar maak je een cocktail? In het Refectorium natuurlijk. Onderweg komen we Monocle tegen in de gang. Boven hem is het icoontje te zien van een cocktail.



269) In het Refectorium gaan we naar de tafel met het bord “Maak een drankje”. We kiezen een cocktailglas en vullen het eerst met de kusjes van Oculientje, daarna met wat drank uit de flessen. Hierna kunnen we verder gaan en ook een schijfje komkommer en een kaneelstokje toevoegen. Klaar! Vergeet zeker niet de cocktail aan te klikken om die in je rugzak te stoppen.



270) Onze speurder is nu klaar om Monocle te lokken naar de toren van Kwoet en geeft hem de Monocktail. De missie “**HELP KWOET**” staat nu op voltooid en Monocle wordt meteen geteleporteerd.



271) Tijd voor onze speurder om ook naar de toren te reizen. Benieuwd wat Kwoet te vertellen en tonen heeft. Voor de toren staat nog een ton op te lichten. Ook die snel even roven en dan naar boven. En jawel hoor, daar bij Kwoet zweeft Monocle rond. Even horen wat hij te zeggen heeft...



272) Monocle is verbouwereerd en weet niet waar hij zich bevindt. Kwoet onderbreekt en zegt dat onze speurder goed werk heeft geleverd. Nu kan hij de belangrijke informatie tonen die in Monocle verborgen zit. Monocle kalmeert en is fier dat hij belangrijk geacht wordt. “Er zit meer in deze ordinaatuer dan je zou denken”, vertelt hij trots.



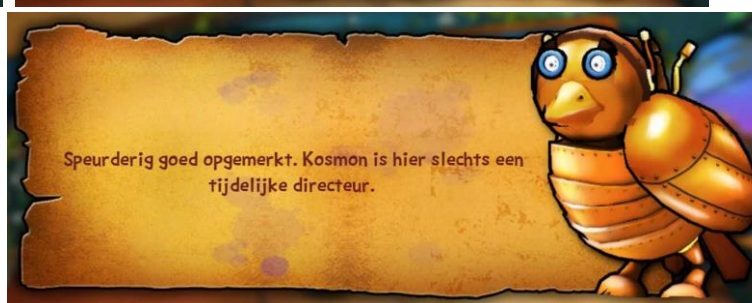
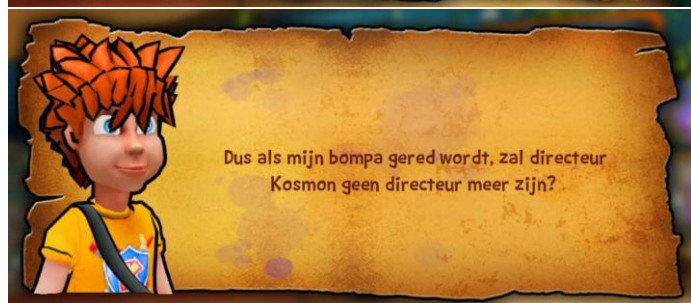
273) Er volgt een filmpje. Hm. Een foto van Spybond samen met een jonge Kosmon. Die moet lang geleden genomen zijn! Op een andere foto doet Spybond een mededeling via de intercom. Interessant. En op een derde foto opnieuw de beide heren, dit keer lijkt Spybond een Pinnenpin in zijn handen te hebben.



274) Opdat onze speurder deze informatie niet zou vergeten, print Kwoet de foto's af. Vergeet ze niet in de rugzak te stoppen, speurder!



275) Kwoet vertelt onze speurder dat Spybond en Dr. Kosmon goede vrienden zijn. Blijkbaar kennen beiden elkaar van toen Spybond nog directeur was van de Kweetet-school. Speurder stelt een interessante vraag: "Dus als mijn bompapa gered wordt, zal directeur Kosmon geen directeur meer zijn?". Kwoet bevestigt dat Kosmon maar een tijdelijke directeur is.



276) Kwoet heeft nog een vraagje. Hij mist nog een aantal hendels. Kan speurder die vinden? Kwoet heeft die nodig voor de missie naar Planetapië. De missie "**HERSTEL HET KOMPAS**" staat nu actief. Blijkbaar dient onze speurder 4 hendels te vinden in of rond het kasteel. Boven Kwoet hangt nu een icoontje van een hendel.



277) Vooraleer we het kasteel gaan verkennen, slaan we nog even rechtsaf als we uit de toren van Kwoet komen. Daar is een pad waar we nog niet geweest zijn. Op het einde ervan vindt onze speurder een springkasteel. Joepie! Via de spatiebalk springen we erop en hop! hop! hop!



278) Als we uitgesprongen zijn, ledigen we nog snel even de ton die ervoor staat. Hm. Nog een **koppelingsplaat**.



279) De verkouden lijkende boom heeft momenteel nog niets te zeggen.

280) Theo de Tollenaar laat ons zonder problemen passeren en we lopen de brug over van het kasteel van Monchateau.



281) Als we de telepolser bekijken, dan zien we 2 vraagtekens, 1 rechts boven, naast het kasteel, en 1 links, in een gebouwtje met de afbeelding van een draak. Onze speurder beslist eerst daar eens te gaan neuzen.



282) In een ton net voor de trap naar beneden vinden we iets dat lijkt op een wijzer. Interessant.



283) Er komt van die roze mist uit de diepte. Brrr. Oei. Als de speurder halfweg de trap is, komt hij/zij opeens terug naar boven gelopen. Er verschijnt een tekstballon: “Bah, wat een ondraaglijke stank! Met een Neusknijper op mijn neus kan ik vast wel naar binnen”. Die zullen we dan eerst moeten vinden. Zou Esmeralda dergelijke Neusknijper verkopen?



284) Straks. Eerst eens dat andere vraagteken op de telepolser onderzoeken. We botsen op een heuse Ridder, die zowat van het ene been op het andere springt. Een ontredde Ridder. Wat zou hier aan de hand zijn?



285) Zijn naam is Ridder Pendulum. Hij is wat van streek omdat hij zijn dierbaar klokje kwijt is. En of speurder alsjeblieft wil helpen?

286) De missie “**HELP RIDDER PENDULUM**” staat nu actief. Er zijn 4 onderdelen: 2 wijzers, de klok en dan dient er dus nog een derde iets voor mekaar gebracht te worden.

287) In de eetzaal van het kasteel vinden we een oplichtende ton – aha! – hier is de klok die we nodig hadden voor Ridder Pendulum. Vergeet ze niet in de rugzak te stoppen via het icoontje. Nu nog de tweede wijzer vinden...



288) Links in de eetzaal vinden we nog een paar tonnen waar wat in zit. Neen, een paar bloemen, knoflook, een banaan... Geen wijzer. Ook in de andere zalen worden we niets wijzer.

289) De eerste wijzer vonden we in een ton links van het kasteel. Misschien eens rechts van het kasteel kijken? Jaaa, één van de tonnen bij de kraampjes bevat de tweede wijzer. Super! En de ridder staat vlakbij.



290) De ridder vraagt meteen naar zijn dierbaarste klokje. We geven het graag af. Ridder is superblij. Maar hij merkt terecht op dat een wekker zonder wijzers niets waard is. Kan de speurder die soms vinden?



291) Die heeft de speurder natuurlijk al gevonden. Hij geeft ook de wijzers 1 voor 1 met plezier af. De missie komt hierdoor op 3/4. Wat zou de vierde actie zijn?



292) De ridder heeft nog 1 gunst te vragen. In ruil voor alle hulp zal hij de speurder hierna meer vertellen over Planetapië. O leuk! En het gaat om erg waardevolle informatie, zo voegt de ridder eraan toe. Dat belooft!



293) De laatste gunst is het goed zetten van de klok. In Questië is het 20 voor 4 en de ridder vraagt dat onze speurder de wijzers juist zet. Tuurlijk wil speurder dat wel even doen. Een andere keuzemogelijkheid voor onze speurder is om te zeggen dat die het later zal doen wegens momenteel geen tijd.



294) Stemt speurder in, dan verschijnt de klok in het groot op het scherm en kunnen de wijzers goed gezet worden. De missie “**HELP RIDDER PENDULUM**” is nu af.



295) De ridder is heel blij. En nu wil onze speurder natuurlijk meer weten over Planetapië. Hé? De ridder zegt dat ze denken dat de tijd stilstaat op Planetapië. Hoe kan dat nu? De ridder zegt dat het daarom belangrijk is dat de raket zo snel mogelijk hersteld wordt zodat speurder & co het daar zelf kunnen gaan onderzoeken.



296) Met plezier geeft de ridder daarom een motoronderdeel aan onze speurder, een **luchtfilter**. Er zitten nu al 7 motoronderdelen in de rugzak en 2 koppelingsplaten.



297) Wat ook zal helpen is het kompas van Kwoet te herstellen. Die missie staat nog open. Speurder dient 4 hendels te vinden in en rond het kasteel. Die 4 hendels bevinden zich hier:

- Links van het kasteel, in de rioolput bij de muur
- Rechts van het kasteel, op het fonteintje
- In een tas op een tafel in de eetzaal
- In de troonzaal, op de duikershelm van een ridder.



298) We verlaten het kasteel en keren terug naar de toren van Kwoet om de hendels te bezorgen. Kwoet dankt onze speurder van harte. De missie "**HERSTEL HET KOMPAS**" staat nu op voltooid.



299) Er staat nog heel wat werk voor de boeg in Act 4, want er zijn nog 9 missies te ontdekken.

300) En nu Kwoet blijkbaar nog wat te vertellen heeft, zullen we allicht 1 daarvan nu al te weten komen. Kwoet zegt dat er nog één belangrijk element ontbreekt: een Pinnenpin! Er zit er al 1 in de rugzak. De tweede zit verborgen, ergens in een kluis in het kasteel. Dat is een opgave!



301) Onze speurder wil toch wel eens weten wat dat eigenlijk is, een Pinnenpin. Een soort van vijs, legt Kwoet uit. Je hebt altijd twee Pinnenpinnen nodig voor alles echt allemaal werkt.



302) Oké dan. Terug naar het kasteel om die kluis te zoeken. Er staan nu twee nieuwe missies actief: "**VIND DE TWEEDE PINNENPIN**" en "**VERVOLLEDIG KWOET'S CONTROLEPANEEL**". Voor dat controlepaneel zijn namelijk de 2 Pinnenpinnen nodig.



303) In de troonzaal vinden we niets dat op een kluis lijkt, dito voor de eetzaal. En in de ridderzaal is er alleen maar die haard. En al die portretten.

304) Hm... Wacht even. Zou het? Ja! Als we een van die portretten aanklikken, dan gaat die open als een deurtje. En binnenin is telkens iets verscholen, grappige tafereeltjes soms: een muis die een boek leest, een rat op het toilet, een uil met boeken... Zou achter een van die holtes dé kluis te vinden zijn?



305) Yes! Meer naar rechts in de ridderzaal, achter een schilderij van een boogschutter, hield de kluis zich verborgen! Maar die gaat nog niet open. Eens ontmaskerd, komt er links van de kluis een terminal uit de muur geschoven! Die heeft een pincode nodig. Hmm... en we hebben die in de rugzak. Een poosje geleden al gevonden in de hand van het standbeeld van Spybond.



306) We plukken snel de tablet met de pincode uit onze rugzak en geven die aan de terminal. En ja hoor: de kluis gaat open. In de kluis: onze tweede Pinnenpin. Yippie!



307) De missie “**VIND DE TWEEDE PINNENPIN**” is nu voltooid. We stoppen de pin in onze rugzak en reppen ons naar Kwoet.

308) Kwoet vindt dat we de Pinnenpin heel snel gevonden hebben. Als dank krijgt onze speurder nog een motoronderdeel mee, namelijk **twee kleppen**. We zijn bijna rond met onze motoronderdelen!



309) De missie “**VERVOLLEDIG KWOETS CONTROLEPANEEL**” is nu ook voltooid.

310) Nu is het tijd om die kelder verder te onderzoeken die op de telepolser het logo van een draak heeft. Eerst hebben we de neusknijper nodig, want zonder raken we daar niet binnen. Op naar Esmeralda. En jawel, links op een plankje in de winkelwagen ligt een neusknijper. Snel kopen en dan terug naar het kasteel.



311) Onze speurder probeert de neusknijper alvast eens uit. Haha, dat ziet er grappig uit.



312) Nu kunnen we wel de grot of kelder in. Hm, hier ligt precies wel veel goud. Aan het eind van de gang vinden we de Draak, liggend op een berg van goud. Draak ziet er nogal sip uit.



313) Even praten met de arme draak. En die stank! Wat is hier aan de hand? De draak stelt zich voor als Joris en vertelt dat hij heel erg ziek is. Speurder vraagt Joris waarom hij de hele tijd scheten laat. Maar Joris is veel te zwak om nu iets te kunnen vertellen. Hij wil eerst een belegd broodje. Speurder gaat meteen akkoord, zo heeft hij een excuus om weg te raken uit die kelder.



314) Een nieuwe missie, **"VOEDER DE DRAAK"**, staat nu actief.



315) Een belegd broodje, daarvoor moeten we in het Refectorium zijn.



316) Joris de Draak heeft niet verduidelijkt wat hij op zijn broodje wenst, dus kiezen we zelf maar. We beleggen het broodje met wat ham, kaas, sla en tomaat. Dat zal wel volstaan, zeker? En dan nog wat amandelnoten. O, en een sausje natuurlijk. Het broodje is klaar. Vergeet niet het nog in de rugzak te stoppen!



317) Snel terug naar Joris de Draak. Oh juist, eerst de neusknipper opzetten. Onze speurder geeft met plezier het broodje af aan Joris, maar wil na het nuttigen ervan wel meer te horen krijgen van de draak.



318) De missie "**VOEDER DE DRAAK**" staat nu op voltooid.



319) Eindelijk wil de draak wat meer informatie kwijt. Wat hij gaat vertellen is uiterst belangrijk, zo zegt hij. Toen Joris al dat goud gevonden had in het kasteel was hij onmiddellijk verkocht. Maar toen werd hij ziek en kreeg hij goudkoorts. Goudkoorts? Ja, goudkoorts. En daardoor voelt hij zich nu niet lekker en moet hij voortdurend roze scheten laten. Vandaar dus die hardnekkige roze mist in het dorp! Amai, dat moeten wel heel veel scheten zijn. Onze speurder leeft mee met de draak en biedt hulp aan. De draak zegt dat er een boek zou liggen in Biblia waarin meer informatie te vinden is.



320) Er staat nu een nieuwe missie actief: **"GENEES DE DRAAK VAN GOUDKOORTS"**.



321) Speurder kijkt door heel wat boeken. Eindelijk, als laatste boek rechts in de kasten onderaan, leest hij de titel "Goudkoorts: de oplossingen", een boek door Lisa Taverna.



322) Snel openen! Eén oplossing is er niet, staat er geschreven. Clea kan Teentopjes maken, Magdel een Groentebadje en Heks Hellehemels een Koudecape. Wat is me dat allemaal! “Wie vraagt, die vindt. Zo is het dat elke goede oplossing begint”, staat er nog bij. Fijn dan. Weer flink wat speurwerk voor de boeg. Maar zo heeft speurder het natuurlijk graag.



323) Hierna staan er maar liefst 4 nieuwe missies actief: “**MAAK TEENTOPJES**”, “**MAAK EEN KOUDECAPE**”, “**MAAK EEN GROENTEBADJE**” en “**KRIJG HULP VAN SPEURNEUS**”.



324) Magdel, zo herinneren we ons, is het meisje op het Land dat we hielpen met de missie “**VIND DE WEGGELOPEN DIEREN**”.

325) We openen even onze telepolser en merken dat er een uitroepteken staat in Arcadia.



326) Dat treft! Speurneus staat bij de lunaparkmachine. Die hadden we nodig om hulp te vragen bij het genezen van de draak.



327) Maar Speurneus blijkt niet echt op de hoogte te zijn. Hij moet het nog even opzoeken in zijn notities, legt hij uit. En zoef, hij verdwijnt. Dat zal voor later zijn dus.

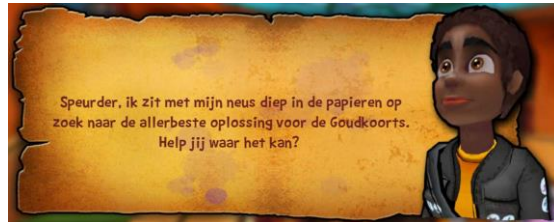


328) Voor we vertrekken naar Questië checken we nog even de telepolser. Nu staat er een uitroepteken in Biblia. Even gaan kijken.

329) Speurneus is nu daar, door boeken aan het snuffelen. Zou hij al iets meer te vertellen hebben over de goudkoorts van de draak?



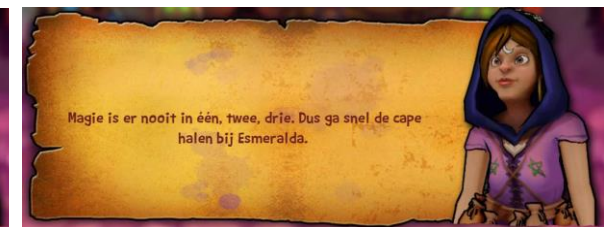
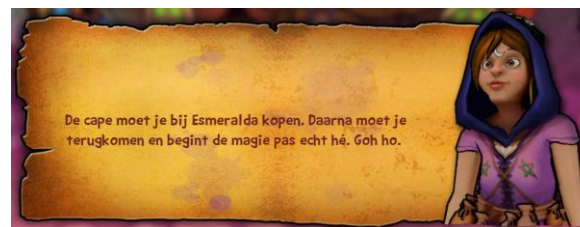
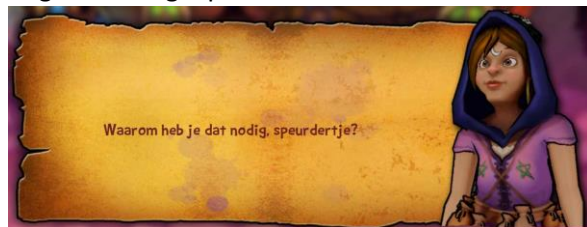
330) Speurneus is druk bezig een oplossing te zoeken. Hij vraagt onze speurder om te helpen waar het kan. Natuurlijk dat! Hij vraagt speurder of die al met de heks gesproken heeft. Euh nog niet. In volgende dialogen zal Speurneus vragen of je al met Clea en Magdel gesproken hebt. Ook verwijst hij je naar Heron.



331) Veel mensen te spreken dus. Op naar Questië.

332) Eerst even langs bij Heks Hellehemels. Zij kan ons helpen met die Koudecape voor draak Joris.

333) Speurder vraagt haar naar die cape. Heks vraagt: waarom heb je dat nodig? Speurder legt uit dat het is om de draak te kunnen genezen en eindelijk verlost te raken van die roze mist. Heks zegt dat speurdertje de cape bij Esmeralda dient te kopen en dan naar haar te brengen. En “dan begint de magie pas echt”. Goh ho.



334) Boven de heks zweeft nu een icoontje van een cape.



335) Snel naar de winkelwagen! Die cape is best wel duur. Maar het is allemaal voor een goede zaak.



336) Op de terugweg passeren we Clea. Die hebben we ook nodig. Voor de missie van de Teentopjes.



337) Clea bevestigt dat je voor Teentopjes bij haar aan het goede adres bent. Maar ze vreest dat ze er nog niet genoeg heeft. Ze heeft meer bloemen nodig, "more flowers". Waar zijn die te vinden? In Questië, *dear*. Maar Questië is groot.



338) Een nieuwe missie, “**VERZAMEL TEENTOPBLOEMEN**”, is nu actief. We zien dat we er 10 moeten zoeken.



339) Boven Clea zweeft nu een icoontje van zo’n bloem. Zo weten we tenminste hoe die dingen eruitzien.



340) De 10 Teentopbloemen zijn hier terug te vinden:

DORP

- rechts van Bendert de Bakker, voor de boompjes
- bij Marcus de Molenaar

LAND

- links van de 1ste taxi, helemaal links
- links van de taxi, helemaal rechts

RAND

- rechts van de vergeetput
- links van Theo de Tollenaar

RIDDER PENDULUM

- bij het springkasteel (helemaal links)
- rechts voor Theo de Tollenaar, net voor de ingang tot het kasteel

KASTEEL

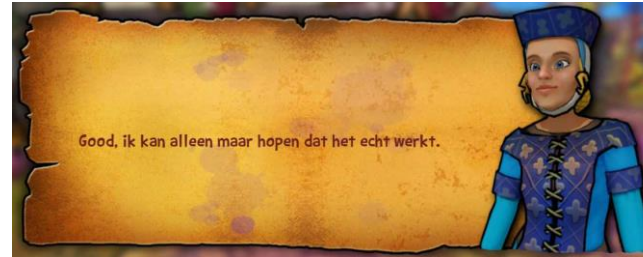
- achter Ridder Pendulum, tegen de muur
- links van het kasteel, bij de paarden



341) Speurder heeft nu 10 Teentopbloemen in de rugzak. De missie toont nog steeds 0/10, omdat die nog afgegeven dienen te worden aan Clea. Zij moet die bloemen omtoveren tot Teentopjes.



342) Na het afgeven van de bloemen meldt Clea al meteen dat de Teentopjes klaar zijn. Dat is supersnel! Speurder wil er meteen mee naar de draak. Clea wenst onze speurder geluk en hoopt dat de Teentopjes een verschil zullen maken. De missie "**VERZAMEL TEENTOPBLOEMEN**" is nu voltooid.



343) Er zitten nu 4 Teentopjes in de rugzak.



344) Boven de draak zweeft nu afwisselend een icoontje van een Teentopje en van een cape. Nog geen icoontje met een groentebadje te bespeuren. Da's waar, met die cape moeten we straks nog langs bij de heks voor wat van haar magie.



345) Speurder geeft met plezier de Teentopjes af aan Joris de draak.

346) Er start een filmpje op, waarin we leren dat Joris dankbaar is voor de 4 Teentopjes. Hij trekt er aan elke teen een aan. Ze ruiken nog lekker ook. Met de Teentopjes aan probeert Joris nu van de berg goud af te komen. Het lijkt zelfs te lukken. Hoera! Zou dit dan de oplossing zijn voor zijn probleem? Helaas. Halfweg de berg goud moet Joris het opgeven. Te zwak, te ziek. Hij is teleurgesteld. Hij dacht echt dat het zou lukken. Jammer. Er zal iets anders geprobeerd moeten worden.



347) De missies "**VERZAMEL TEENTOPBLOEMEN**" en "**MAAK TEENTOPJES**" staan nu op voltooid.

348) Nu naar Heks Hellehemels met die cape. Want dat zou een Koudecape moeten worden. Benieuwd hoe de heks dit voor mekaar zal krijgen.

349) Speurder geeft de cape aan de heks. Ze spreekt wat toverwoordjes uit en hup! het is een Koudecape geworden. Breng die nu maar snel naar de draak, zegt de heks.



350) De cape zit nu in de rugzak en de missie “**MAAK EEN KOUDECAPE**” staat op voltooid.



351) De draak is blij met de cape. Er start opnieuw een filmpje op. Joris trekt de ijskoude cape aan. Hij krijgt er direct rillingen van. Dat zit goed! Voorzichtig waagt hij zijn eerste stapjes van de berg goud. Zou dit de oplossing zijn? Maar opnieuw voelt Joris zich plots ontzettend slecht. Hij kan niet meer verder. De goudkoorts is nog te sterk aanwezig. Speurder zal verder moeten speuren naar een oplossing.



352) Voor het Groentebadje moeten we bij Magdel zijn. We vinden haar terug bij de weide.



353) Magdel geeft onze speurder een recept. Groenten zullen natuurlijk nodig zijn. Die kan onze speurder kweken op het veld van Heron. En bij Esmeralda kunnen we een ketel kopen, om de groenten in te doen, voegt ze er nog aan toe.



354) We bekijken even het recept: maïs, prei, aardappel, witloof en erwten. Ja, dat kennen we ondertussen al.



355) Snel naar Esmeralda voor die ketel. Hm, best wel veel kwetons voor een ketel.



356) Zaadjes hoeven we niet meer te zoeken of te kopen, het veld is immers al oogstklaar sinds onze vorige inspanningen daar.

357) Op het veld geven we water aan elk van de 5 gewassen, telkens 1 perkje per gewas. We vergeten niet elke groente mooi in de rugzak te stoppen.



358) Terug bij Joris geven we 1 voor 1 de groenten af bij de ketel die voor Joris staat.



359) Joris is blij, maar zegt dat hij natuurlijk niet zal passen in dat Groentebadje. Ook hiervoor dient dus een oplossing gevonden te worden. Joris stelt voor dat een borstel gebruikt wordt om hem te wassen en vraagt onze speurder om die te halen.



360) Er is nu een icoontje van een badborstel verschenen boven Joris de draak.



361) Onze speurder koopt de hints aan voor de missie “**MAAK EEN GROENTEBADJE**”, want hij heeft geen idee waar die badborstel te zoeken.



362) Hint 3 raadt onze speurder aan om zeker goed te kijken rond de vergeetput. En jawel hoor, in de emmer voor de vergeetput staat een borstel. Speurder steekt die snel in de rugzak en rept zich terug naar Joris de draak. Alles is nu klaar voor het groentebadje.



363) Er start een derde filmpje op. Joris wast zich enthousiast met het groentebadje. Het doet hem heel goed en hij voelt zich steeds gezonder. Hij bundelt alle krachten en stapt teen voor teen van de berg goud. Maar weer gaat het mis. Joris voelt zich zwaar worden, té zwaar. Ontgoocheld geeft hij op. Hij is nog té ziek.



364) Over naar de volgende poging dan maar. Amai, dit is een moeilijke bevalling precies. De missie “**MAAK EEN GROENTEBADJE**” staat nu op voltooid.

365) Er staan nu nog 2 missies onvoltooid in Act 4: “**GENEES DE DRAAK VAN GOUDKOORTS**” en “**KRIJG HULP VAN SPEURNEUS**”. Speurder beslist om dit laatste maar meteen te doen.

366) Via de telepolser zoekt hij direct terug naar de Kweetet-school, naar Biblia. Daar vraagt onze speurder aan Speurneus of die al een uitweg gevonden heeft. “Het is een delicate kwestie”, zegt die. “Zelf zal ik nooit Goudkoorts krijgen, want ik ben geen draak”, voegt hij er nog aan toe. Tja, Speurneus, dat helpt ons niet echt verder.



LET OP = TIMELOCK MOGELIJK = zolang de timelock actief is, zal Speurneus nog op zoek zijn naar een oplossing voor de goudkoorts van Joris de draak. Dit duurt 7 dagen. Heb je een zeer ongeduldige speurder? Dan kan je hem of haar aanmanen om extra veel oefeningen te maken en de kwetons te gebruiken om het tijdslot af te kopen en direct verder te spelen. Elke dag wordt de afkoopsom iets goedkoper. Indien het tijdslot al voorbij is, dan zal er een cut-scène starten met Oculientje om je naar het vijfde en laatste deel van Questië door te laten.



367) Onze speurder heeft veel geoefend en dus veel kwetons bijgespaard. Geen zin om te wachten. Speurder doneert de 700 kwetons om de timelock te doen verdwijnen.

368) Meteen verschijnt de melding: "Speurneus heeft een nieuwe manier gevonden om de draak te genezen!" Jippie! Dat is goed nieuws!



369) Onze speurder maakt zowaar een vreugdedansje.

370) Een vierde filmpje wordt vertoond. Er wordt verteld dat Speurneus eindelijk, na lang zoeken, een oplossing heeft gevonden voor de goudkoorts. Denkt hij toch. De oplossing bestaat uit meerdere stappen die nauwkeurig uitgevoerd dienen te worden door onze speurder. Iedereen rekt nu op jou, speurder!



371) De missie "**KRIJG HULP VAN SPEURNEUS**" staat nu op voltooid.



9. ACT 5: HET KASTEEL VAN MONCHATEAU

372) Speurneus is nu klaar om zijn oplossing uit de doeken te doen. Eerst moet onze speurder Kwakzalf halen bij Zarek. Speurder is een beetje sceptisch, ondertussen is er namelijk al zo veel mislukt. Speurneus is zeker van zijn stuk: het zal werken. De oplossing bestaat uit verschillende stapjes, zegt hij. Hoeveel dan wel? vraagt onze speurder. Twee grote stappen, antwoordt Speurneus. Eerst: de Kwakzalf halen. Speurder vraagt waartoe die zalf dan wel zal dienen. “Die smeer je aan de poep van de draak”, zegt Speurneus. Heh? Jawel, zegt Speurneus, dat is de eerste stap.



373) De eerste missie van Act 5 staat nu actief in het avonturenboek: “**HELP SPEURNEUS**”. Die bestaat inderdaad uit 2 onderdelen, zien we.



374) Op naar Zarek voor die Kwakzalf.



375) Zarek wil die zalf wel geven, maar heeft eerst zelf een verzoekje. Hij is zijn blindenstok kwijt. Oei, dat ziet er niet goed uit! Onze speurder wil gerust die stok zoeken.



376) De missie “**VIND DE BLINDENSTOK VAN ZAREK**” staat nu actief in het avonturenboek. Zarek geeft alvast een blauwdruk mee van de stok. Dat zal helpen bij het zoeken. Speurder zal namelijk een aantal blindenstokken vinden in Questië, maar slechts 1 ervan is de juiste. De blauwdruk zit nu in de rugzak van onze ijverige speurder.

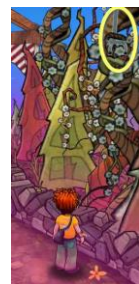


377) Boven Zarek zweeft nu een icoontje waar alle blindenstokken die te vinden zijn 1 na 1 afgebeeld worden.



378) Voor de speurders die gewoon álle blindenstokken (5) willen vinden, die kunnen hier terecht:

- Bij Heks Hellehemels
- Rechts van de vergeetput, tegen het muurtje
- Bij Zarek, vooraan het grasperkje in het midden
- Nabij de slagboom, rechts, hoog in een boom (springen via de spatiebalk!)
- De juiste is te vinden in de voederbak van Geit Gies.



- 379) We geven de juiste blindenstok af aan Zarek. Zarek is heel erg blij. Met plezier geeft hij de Kwakzalf aan onze speurder.



- 380) Onze speurder vindt de Kwakzalf nu terug in de rugzak.



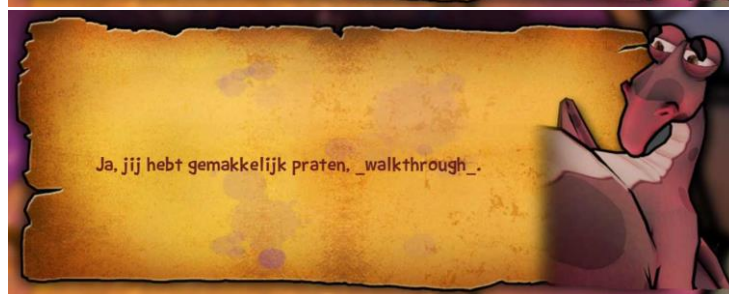
- 381) De missie "**VIND DE BLINDENSTOK VAN ZAREK**" staat nu op voltooid.



382) Snel met de Kwakzalf naar Joris de draak!



383) De draak is alle goede bedoelingen en pogingen al een beetje moe, blijkbaar. “Wat kom je nu weer uittesten op mij?”, vraagt hij aan onze speurder. Speurder stelt hem gerust. Speurneus weet heus wel wat hij doet. Zie je wel dat Joris het allemaal een beetje beu is? “Jij hebt makkelijk praten”, zegt hij tegen onze speurder.



384) Opnieuw begint een filmpje, afgespeeld door Oculientje. Joris smeert (gelukkig!) zichzelf in met de zalf. Wat ruikt dat al lekker! Joris glimlacht. Hij voelt zich al beter. Dit lijkt te werken! Echt! Het einde van een lange goudkoortslijdensweg is in zicht.

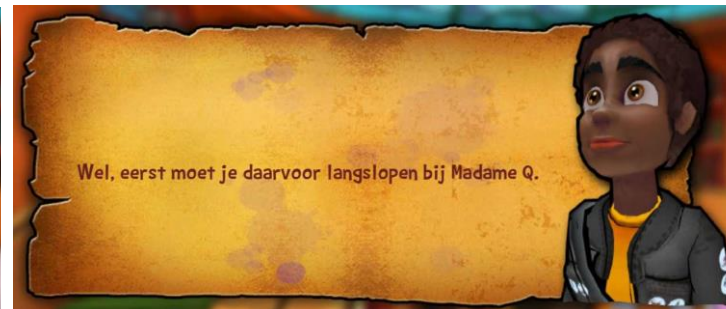


385) We praten nog eens met de draak. Voor het eerst sinds lang voelt hij zich een beetje beter, zegt hij. Tof! De Kwakzalf helpt dus echt!



386) En nu naar Biblia, naar Speurneus. Spannend!

387) Het is tijd voor de tweede stap van de oplossing, zegt Speurneus. Yup yup. De goudkoorts zal pas volledig opgelost zijn als speurder een brandvrije pleister tot bij de draak krijgt. Heh? Ja, Speurneus weet dat het een beetje raar klinkt, maar hiermee zal de draak echt volledig genezen worden. Voor de pleister zelf moet je bij Madame Q zijn, zegt Speurneus.

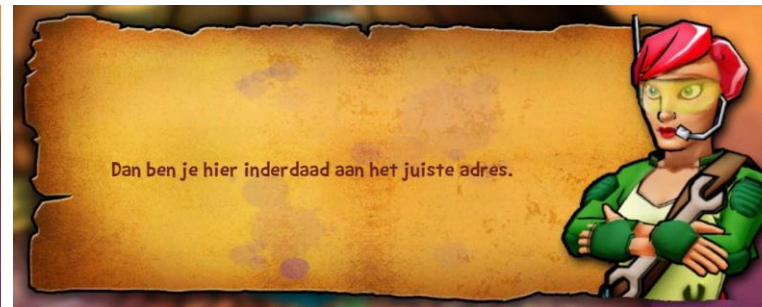


388) Onze speurder praat nog eens met Speurneus en vraagt hem dit keer waar zo'n pleister eigenlijk voor dient. "Met zo'n pleister op zijn poep zal de draak geen scheetjes meer laten", is het antwoord. Ach zo. Oké dan.



389) Op naar Madame Q. We vinden haar boven terug, bij de telescoop.

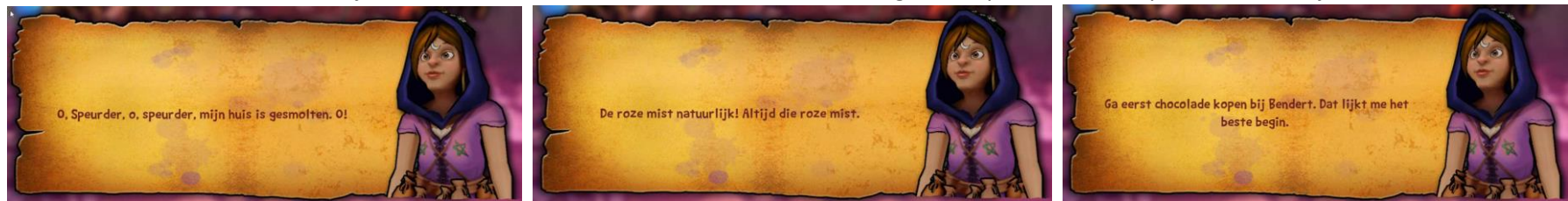
390) Speurder vertelt haar de reden van het bezoekje. Madame Q geeft speurder graag de pleister. Maar om die brandvrij te maken, moet je bij heks Hellehemels zijn, zegt ze. Zoveel werk voor een kleine pleister, zucht onze speurder. Madame Q herinnert speurder eraan dat dit wel het ultieme middel is om de draak te redden en dit nooit te vergeten.



- 391) De pleister zit nu veilig in de rugzak. Snel naar heks Hellehemels ermee.



- 392) Oei, er is blijkbaar iets aan de hand bij de heks. Ze is helemaal overstuur. “Mijn huis is gesmolten!”, jammert ze. Gesmolten? Hoe kan dat nou? Het is weer die roze mist blijkbaar die de boosdoener is. Heks Hellehemels vraagt onze speurder om hulp voor haar huisje.

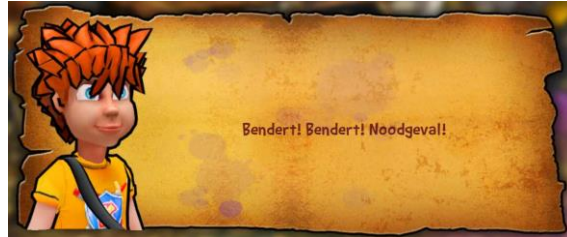


- 393) Een nieuwe missie staat nu actief: “**HELP DE HEKS**”. Boven de heks zweeft een icoontje met chocolade. Lekkerrrr!



- 394) Eerst moet onze speurder chocolade kopen bij Bendert de bakker.

395) Speurder vertelt Bendert dat er een noodgeval is. Bendert vraagt de speurder om te kalmeren en hem te vertellen wat er dan wel aan de hand is. Onze speurder vertelt dat het huis van de heks deels gesmolten is en dat hij dringend chocolade nodig heeft. Bendert heeft chocolade, maar dat zal de speurder 50 kwetons kosten. Dat is natuurlijk geen probleem, het gaat hier immers om een noodgeval.



396) De chocolade zit nu in de rugzak.



397) Snel terug naar heks Hellehemels. Ze is heel erg blij. Straks zal haar huisje weer helemaal hersteld zijn.



398) Fijn. Dat is ook weer opgelost. Nu we hier toch zijn, we kunnen haar vragen om die pleister brandvrij te maken, zodat we ermee naar Joris de draak kunnen.

399) Oei, maar de missie van het gesmolten huis is nog niet helemaal voltooid. De heks vraagt om de chocolade te versterken met Kahatsjie en Vanjewelste cement. Grappige namen. Waar zijn die dan wel te vinden? Het cement bij Esmeralda en de Kathatsjie natuurlijk bij Snap Verkouden, legt de heks uit. Kathatsjie is supersterk snot waarmee je alles kunt herstellen, voegt ze er nog aan toe.



400) Boven de heks hangt nu een icoontje van een cementemmer.



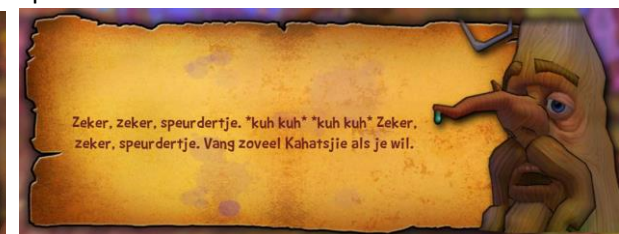
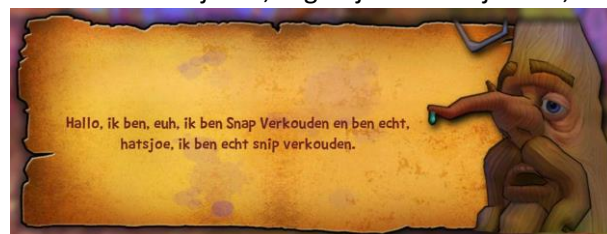
401) Onze speurder koopt het Vanjewelste cement bij Esmeralda.



402) Snap Verkouden... We herinneren ons nog Snip Verkouden van vorig schooljaar, in Boomenië. Snap zal wel die verkouden boom zijn zeker, nabij de toren van Kwoet?



403) Snap Verkouden meldt dat hij euh snipverkouden is. Speurder vraagt naar een beetje Kahatsjie. Snap heeft daar geen problemen mee. Vang maar zoveel als je wil, zegt hij. Een beetje blèh, maar we willen heks Hellehemels natuurlijk wel helpen.



404) Er hangt nu een icoontje van een ketel bij Snap Verkouden.



405) Kahatsjie kunnen we vangen via het Snottebelspel, dat we nog kennen van Boomenië. Maar eerst moeten we die ketel kopen bij Esmeralda.



406) Als we het keteltje afgeven bij Snap Verkouden, dan start het spel op.



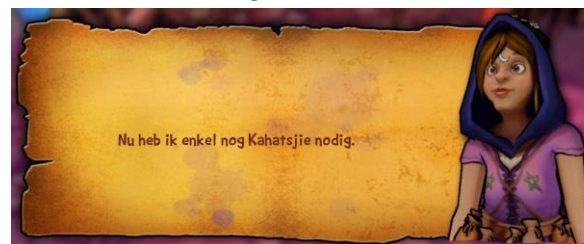
407) Wanneer alle 4 de keteltjes volledig gevuld zijn met het juiste snot, dan hebben we gewonnen.



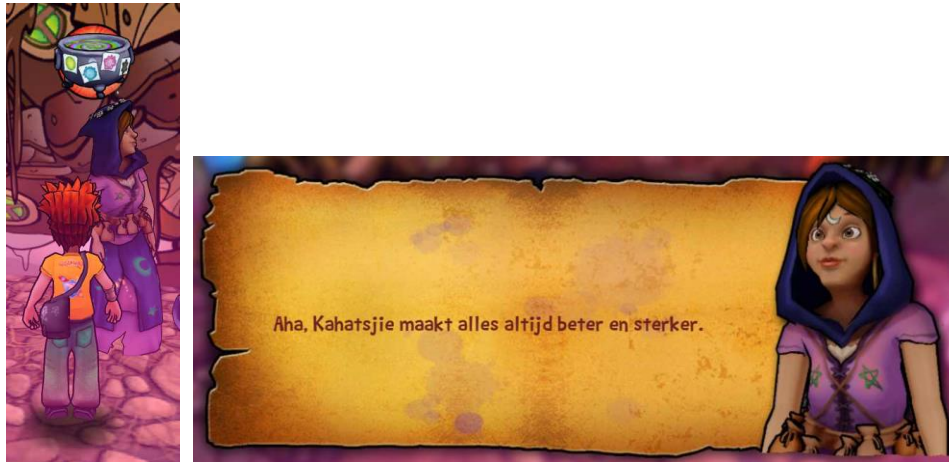
408) Joepie! We hebben nu Kathatsjie in onze rugzak.



409) We geven snel het cement af bij de heks. Het komt allemaal wel goed.



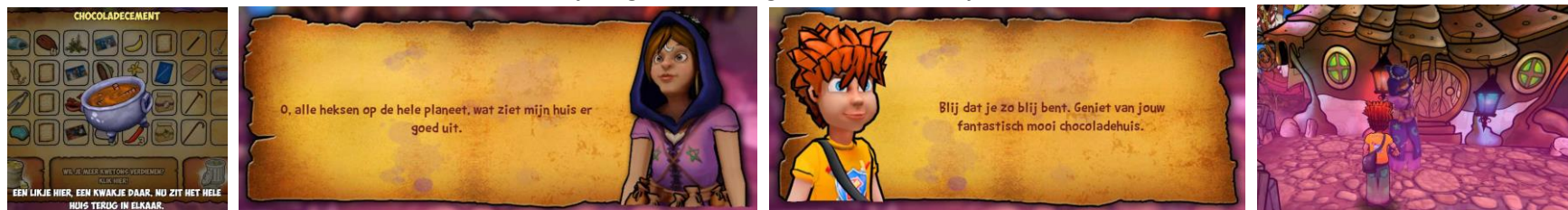
410) Hierna geven we het Kahatsjie-snot af.



411) Hm. Dit is blijkbaar niet voldoende om de missie afgesloten te krijgen. We zien ook dat heks Hellehemels ons nog iets te vertellen heeft. Even luisteren dus. Aha. Het was gewoon even afwachten tot het mengsel klaar was. Blij informeert de heks onze speurder dat het Chocoladecement klaar is. Ze vraagt speurder haar huisje te herstellen met het cement, hierna zal ze je “voor langer dan een eeuw” dankbaar zijn. Amai dat is lang. Oké dan.



412) De ketel met het chocoladecement zit nu in je rugzak. Even afgeven aan het huisje en... klaar is Kees!



413) De missie “**HELP DE HEKS**” staat nu op voltooid.



414) Oh! En nu die pleister nog. Wat heeft onze speurder toch veel te doen!

415) De heks maakt die met plezier brandvrij. Ze is ook superblij dat je haar zo goed geholpen hebt. Speurder bloost ervan. “Flammare, flammere, flammore, flam”. De heks spreekt een paar toverwoorden uit. Et voilà, de pleister is brandvrij.



416) De brandvrije pleister zit nu in de rugzak van onze speurder.



- 417) Snel naar Joris de draak. Zou dit... dan... eindelijk, eindelijk de oplossing kunnen betekenen voor de Goudkoorts en dus ook voor die roze mist die het dorp en iedereen zo in de ban heeft gehouden?



- 418) Joris is blij onze speurder te zien. Hm, dat betekent dat hij zich toch echt al beter voelt sinds de Kwakzalf. Snel de brandvrije pleister afgeven. Joris vindt het een beetje raar, dat zo'n pleister zou kunnen helpen. Maar er is al nog wat meer raars gebeurd de afgelopen tijd. Na te horen dat zowel heks Hellehemels als Madame Q eraan meegeholpen hebben, voelt Joris zich meer gerust.



- 419) Na het afgeven van de brandvrije pleister start er een nieuw filmpje op. We zien hoe de pleister een echt wondermiddel is. In een mum van tijd voelt Joris zich weer zo gezond als een vis.



420) Hoog tijd voor de draak om een luchtje te gaan scheppen. Joris laat de berg goud voor wat hij is.



421) Questië is eindelijk verlost van de stinkende roze mist. De bewoners zijn opgelucht. Ze dansen en zingen en bouwen een groot feest.

422) Hierdoor komen maar liefst 3 missies op voltooid te staan: "**HELP SPEURNEUS**", "**GENEES DE DRAAK VAN GOUDKOOFTS**" en natuurlijk ook die oude missie die al begon in Act 1: "**LAAT DE ROZE MIST VERDWIJNEN**". Schitterend!



423) Er staat nu nog 1 missie actief die niet voltooid is, ook sinds Act 1: "**HERSTEL DE RAKET**". Het aantal onderdelen staat op 0/10, maar we hebben al een flink pak onderdelen verzameld in de rugzak die wachten om afgegeven te worden aan de machine.



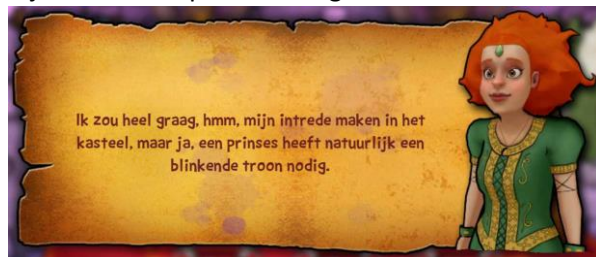
424) Maar in Act 5 zijn er nog 6 missies die ontdekt moeten worden. Aan de slag, speurder! We zijn er bijna!

425) Tijdens de zoektocht naar de blindenstok van Zarek hadden we opgemerkt dat prinses Liesje ons iets te vertellen had in de troonzaal van het kasteel. Daar gaan we nu dus naartoe.

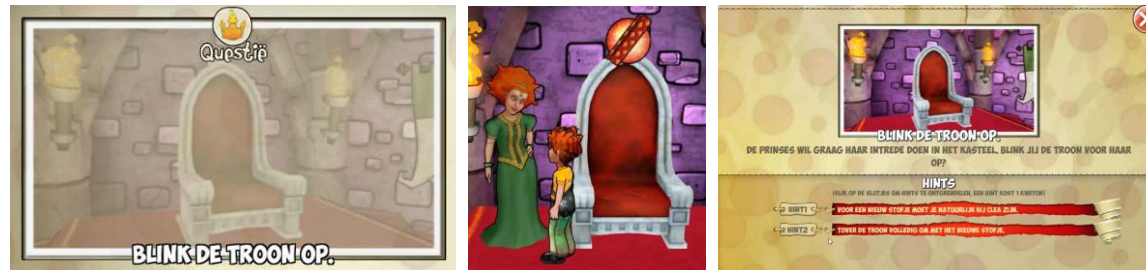
426) De prinses staat naast de troon. Wat zou er aan de hand zijn?



427) Ze vertelt dat ze heel graag haar intrede zou doen in het kasteel, maar ja, een prinses heeft een blinkende troon nodig natuurlijk. Inderdaad, de troon in de troonzaal ziet er niet echt schitterend uit. Die heeft gewoon een nieuw stofje nodig, vertelt de prinses. Dat stofje kan speurder vinden bij Clea. Onze speurder mag zelf kiezen. Leuk.



428) Een nieuwe missie, "**BLINK DE TROON OP**", staat nu actief in het avonturenboek. Boven de troon zweeft een icoontje van een rol stof.



429) Clea heeft inderdaad stof in voorraad, maar daar dient voor betaald te worden. Aha. Daar heeft de prinses niets over gezegd natuurlijk. Onze speurder betaalt zonder morren. 50 kwetons gaan van het saldo af voor de stof.



430) In de rugzak vindt speurder nu een rol stof terug.



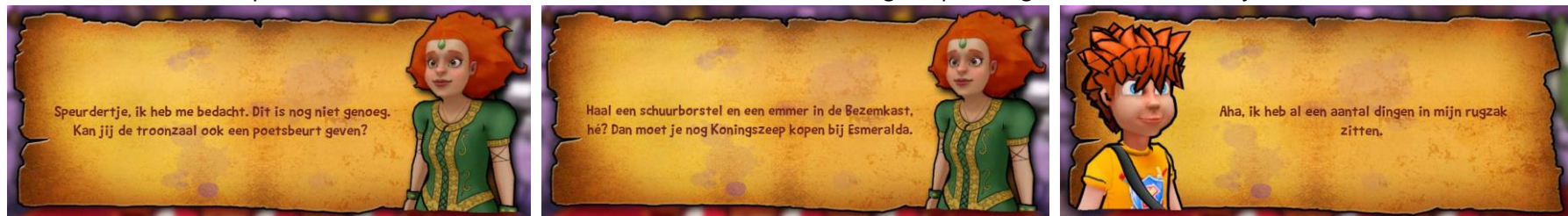
- 431) Snel naar de troonzaal. Prinses Liesje is blij en zegt dat de speurder dat goed gedaan heeft. De troon blinkt nu weer netjes.



- 432) De missie "**BLINK DE TROON OP**" is nu af.



- 433) De prinses heeft onze speurder blijkbaar nog iets te vertellen. Ze vraagt om de troonzaal ook nog een poetsbeurt te geven. Een schuurborstel en een emmer kan de speurder halen uit de bezemkast in de Kweetet-school. Koningszeep dient gekocht te worden bij Esmeralda.



- 434) Een nieuwe missie staat nu actief: **"POETS DE TROONZAAL"**. Boven de prinses zweeft een icoontje met een emmer water.



- 435) In de bezemkast staan inderdaad een emmer en een schuurborstel. De emmer dient duidelijk nog gevuld te worden met water.



- 436) En nu hop naar Esmeralda voor die Koningszeep. Als die maar niet al te veel kwetons kost. Hm, 50 kwetons, dat valt nog mee voor een stuk Koningszeep.



437) Bij terugkeer in het kasteel vraagt prinses Liesje of speurder alles heeft om de troonzaal op te blinken. Jawel, paraat en alle materiaal aanwezig, prinsesje.



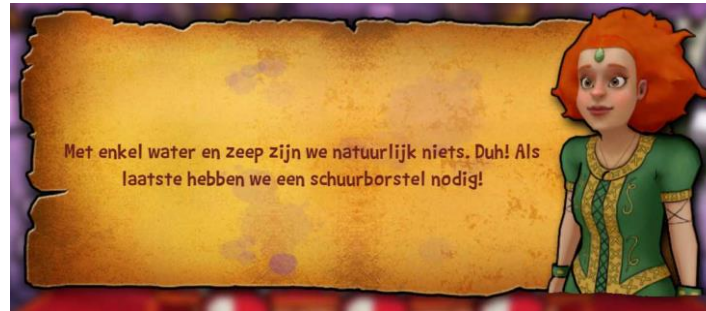
438) Oei, onze speurder is vergeten de emmer te vullen met water. Rap even naar buiten. Rechts van het kasteel is er een pomp. Meteen ook even de gieter vullen. Je weet maar nooit.



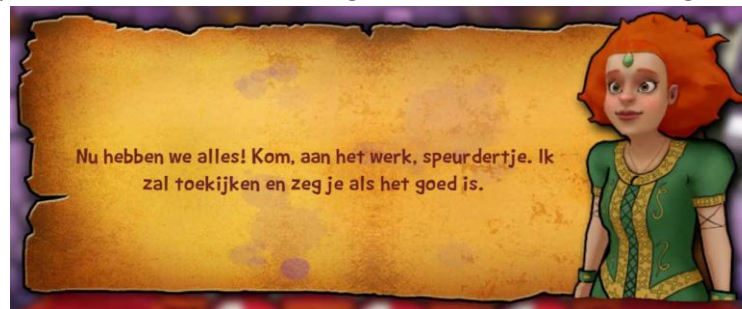
439) We geven de emmer water af aan de prinses. Ze vraagt naar de Koningszeep. Hey ho, die hebben we ook al mee. Er verschijnt nu een icoon van een stuk zeep boven de prinses.



440) We kunnen nu ook de Koningszeep afgeven.



441) En nu is de schuurborstel aan de beurt. Ook die hebben we, ijverig als we zijn, al klaar zitten in de rugzak. Via het icoontje van de schuurborstel boven de prinses kunnen we ook die afgeven. Dat zal het dan zo ongeveer zijn zeker?



442) Prinses Liesje zet onze speurder aan het werk. Zij zal toekijken en zeggen als het goed is. Hé? En Liesje zal helemaal niet helpen? Maar daar reageert het prinsesje wijselijk – of koninklijk? – niet op. Oké, boodschap ontvangen. Aan de slag dan maar.



443) In de troonzaal liggen 6 plekken vuil verspreid, de ene al groter dan de andere. Als de speurder erop klikt, dan worden ze netjes weggeschrobd.



444) Ziezo, dat ziet er al heel wat beter uit. De missie **“POETS DE TROONZAAL”** staat nu op voltooid.

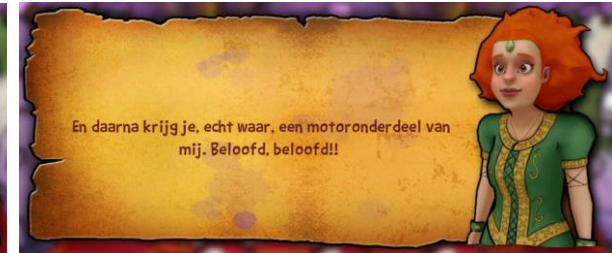


445) We hebben nu nog 4 nieuwe missies te ontdekken. En er ontbreekt nog steeds 1 motoronderdeel voor de zeer belangrijke missie uit Act 1, **“HERSTEL DE RAKET”**.

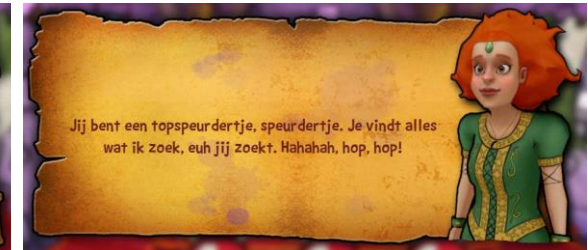
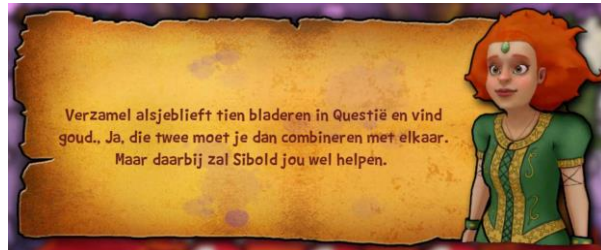
446) Zou prinses Liesje nu eindelijk tevreden zijn met de geboden hulp door onze speurder? Ze is in ieder geval heel blij en dankbaar.



447) Oei, er is toch nog iets. Ze vraagt onze speurder om nog bladgoud te maken voor haar troon. Zoveel werk heeft speurder al verricht voor het prinsesje! Oh ho, prinsesje belooft om hierna een motoronderdeel te geven aan speurder. Dit kunnen en mogen we niet afslaan.



448) Maar euh, hoe maken we dat bladgoud eigenlijk voor die troon? Je moet tien bladeren vinden in Questië, legt Liesje uit. En die moet je dan combineren met goud om bladgoud te maken. Dat goud moet je dus ook ergens op de kop kunnen tikken. Sibold kan helpen bij het samenstellen. Sibold... het was maar een kwestie van tijd voor die ook weer maar eens te hulp geroepen zou worden. Waar zou speurder dat goud dan wel kunnen vinden? Maar prinses Liesje geeft geen kik. "Jij bent de speurder", zegt ze. Op pad dan maar.



449) Twee nieuwe missies staan nu actief: "**VERZAMEL 10 BLADEREN**" en "**MAAK BLADGOLD**". We zien in het avonturenboek meteen ook hoe zo'n blad eruitziet. Zal het wat makkelijker maken om te zoeken straks.



450) Boven de troon hangt nu een icoontje van bladgoud.

451) De 10 bladeren om later tot bladgoud om te vormen, kunnen hier gevonden worden in Questië:

DORP

- helemaal links over de brug aan de kleurenmolens
- links van het blikkenspiel

LAND

- helemaal links, bij de kruiwagen
- onderaan de bomen, boven de varkensweide
- in een groentebak bij de zeppelin

RAND

- net voor de overstap naar de vergeetput (links)
- rechts van de vergeetput
- bij Zarek, rechts voor de trappen

KASTEEL

- rechts van de boom Snap Verkouden
- links voor de toren van Kwoet, aan het water.



- 452) Zo zien de gevonden bladeren eruit:



- 453) Nu we alle bladeren gevonden hebben, trekken we ermee naar goeie ouwe smid Sibold.

- 454) Sibold kan daar inderdaad bij helpen, maar alleen als onze speurder ook het goud bezorgt. Woopsie, dit waren we even vergeten. We moeten nog goud vinden om bladgoud te kunnen maken van die bladeren!



- 455) Boven Sibold is nu een icoontje terug te vinden met een klomp goud in.



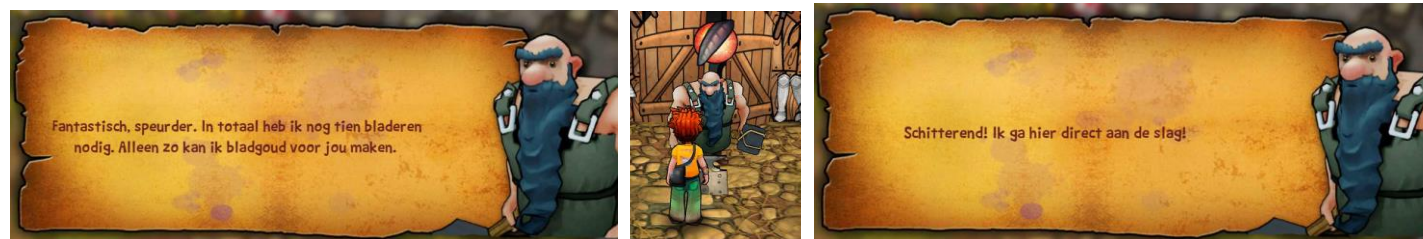
456) Even denken... goud... We zouden een paar hints kunnen kopen in het avonturenboek, maar dit wil onze speurder zelf uitpluizen. Waar zouden we goud kunnen vinden in Questië...? Oh maar natuurlijk! We hebben toch Joris de draak genezen van GOUDkoorts? En lag die niet ziek op een berg goud in die kelder? Daar is superveel goud te vinden! Vlug naar ginder.

457) We hebben nu al een poosje geen neusknipper meer nodig om af te dalen in de drakenspelonk. Dat is handig. En waar zou Joris de draak eigenlijk uithangen?

458) Onderaan het groentebadje lichten 2 goudklompen op. Laat ons die eens proberen. Jawel, ze zitten in onze rugzak! Goh wat is dat zwaar.



459) Met de 2 goudklompen reizen we terug naar Sibold. We geven eerst het goud af en daarna de bladeren. Span-nend!



460) Sibold gaat als een gek tekeer op zijn aambeeld. Even wachten en dan... jaaa! Het bladgoud voor de prinses is klaar!



- 461) Het bladgoud zit nu in de rugzak van onze superspeurder.



- 462) Snel naar prinses Liesje. Met het bladgoud op haar troon voelt Liesje zich nu helemaal klaar om koningin te worden.



- 463) Als waardering voor al het werk door de speurder geeft ze een motoronderdeel mee, een **bougie**. Tof! Zouden we nu eigenlijk alle motoronderdelen hebben?



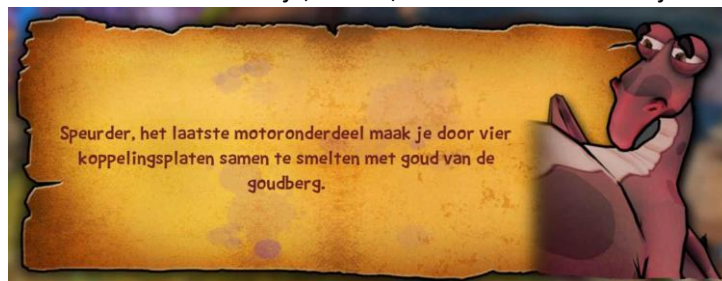
464) Interessant: er zijn nog steeds 2 missies die we moeten ontdekken. Even kijken op de telepolser voor hulp hiermee. We zijn net het kasteel uitgewandeld. Rechts van ons is er een vraagteken. Dat moeten we even gaan bekijken.



465) Aha! Daar is Joris! Oei, die kijkt nogal sip. Toch weer niet ziek?



466) Ah neen. Hij heeft informatie voor onze speurder over het laatste motoronderdeel! Tof! Vier koppelingsplaten zouden samengesmolten dienen te worden met goud van de goudberg. Ja die berg kennen we ondertussen al. Maar hoe doen we dat, die platen samensmelten? Sibold, zegt Joris de draak. Natuurlijk, Sibold, de man voor alle klusjes. Respect!



467) De laatste 2 missies staan nu actief: “**MAAK HET LAATSTE MOTORONDERDEEL**” en “**ZOEK DE VIER KIESWIELEN**”. Kieswielen of koppelingsplaten dus.



468) Twee van de vier kieswielen heeft speurder ondertussen allicht al gevonden in de oplichtende tonnen in Questie. De overige twee zijn hier te vinden:

- Naast Theo de Tollenaar, net voor de slagboom naar het kasteel
- Rechts van de ton, net voor de toren van Kwoet

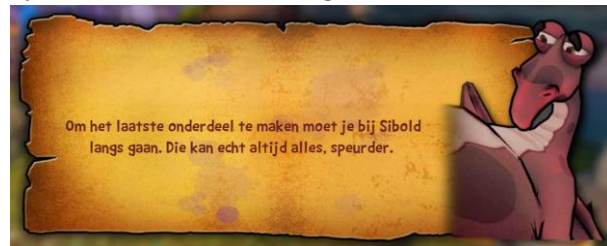


469) De 4 koppelingsplaten zitten nu in de rugzak.



470) Drie missies dienen nu nog voltooid te worden: het laatste motoronderdeel, de vier koppelingsplaten (missie pas voltooid na het afgeven ervan) en het herstellen van de raket natuurlijk. Komaan, speurder!

471) Maar hoe kan speurder die koppelingsplaten nu samensmelten met goud? Nog even polsen bij Joris de draak. Ah juist, Sibold natuurlijk. Speurder was dit even vergeten: Sibold is de man voor alle werk.



472) Snel naar Sibold. Die kan en wil gerust helpen, maar hij vraagt naar de vier koppelingsplaten én naar goud. Dat goud waren we alweer even vergeten. Maar geen nood, we hebben nog een klomp in de rugzak. Voor het bladgoud had Sibold er maar 1 nodig, dus we hebben er nog 1 over van ons bezoekje aan de drakenkelder.



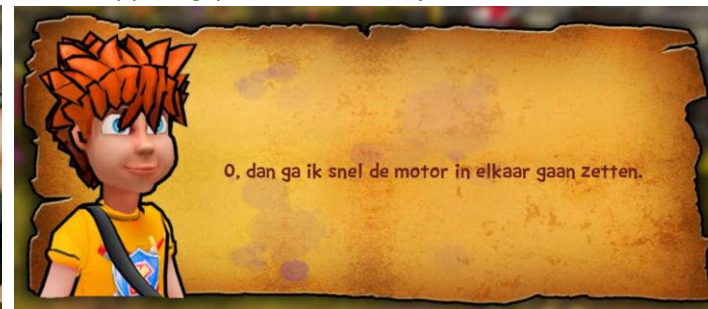
473) Boven Sibold hangt nu een icoontje met een goudklomp. We geven dus eerst ons goud af aan hem. Nu is het icoontje veranderd naar een afbeelding van de koppelingsplaten. Die geven we graag aan Sibold. Hij gaat meteen aan de slag. Juij!



- 474) De missie “**ZOEK DE VIER KIESWIELEN**” is nu voltooid.



- 475) Even polsen of Sibold al klaar is met het samensmelten van de 4 koppelingsplaten. Hoera! Hij is klaar!



- 476) In de rugzak zitten nu niet langer 4 koppelingsplaten, maar een koppeling.



477) De missie “**MAAK HET LAATSTE MOTORONDERDEEL**” staat nu ook op voltooid. Nu enkel nog “**HERSTEL DE RAKET**”. We zijn er bijna!

478) We kunnen kiezen tussen de kamer van Madame Q en die van de directeur. Beide hebben immers een toegang tot de motorkamer van de raket. Zowel Madame Q als Dr. Kosmon staan al klaar te wachten in de motorkamer, in blijde verwachting ongetwijfeld. “Vergeet de motor niet zelf in elkaar te puzzelen in de motorkamer”, zegt Madame Q. Oei, als dat maar niet te ingewikkeld is.



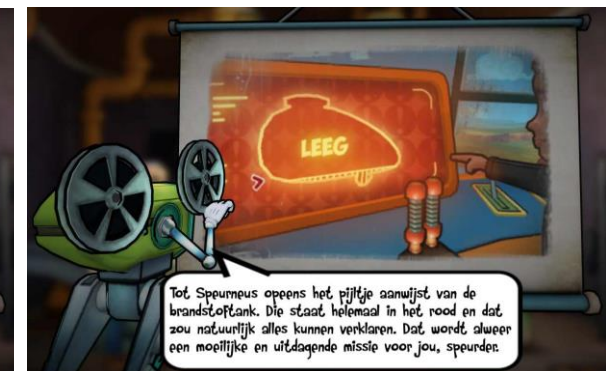
479) Eén voor één geven we de motoronderdelen af aan de machine, 10 stuks in totaal. Elk onderdeel krijgt zijn juiste plaats op de motor.



480) Een laatste filmpje start op. Wauw! Alles werkt. De motor pruttelt. Madame Q is heel blij. Ze denkt dat alles nu echt klaar is om te vertrekken. En directeur Kosmon is heel erg trots op onze speurder. Ook bij de Kwoet ziet alles er goed uit. Hij heeft er vertrouwen in. Deze keer is het zover. Puik werk, speurder!



481) “Het wordt een lange vlucht”, benadrukt Madame Q. “En vergeet niet dat de tijd eigenlijk stilstaat op Planetapië!”. Een flinke uitdaging, maar dat zijn zorgen voor later. En plotseling... valt de motor stil. Huh? Wat is er aan de hand? Tot Speurneus het pijltje aanwijst van de brandstoftank. Die staat helemaal in het rood. Oei. Dat wordt alweer een moeilijke en uitdagende missie voor onze speurder!



482) De missie “**HERSTEL DE RAKET**” is nu eindelijk ook volbracht. Maar eerst uitblazen en een feestje bouwen. Madame Q feliciteert onze speurder met het derde speurdersrapport. Flink gedaan!

- 483) En opeens bevinden we ons in de feestzaal van het kasteel, waar iedereen lustig aan het dansen is. Party time!!



484) Madame Q maakt van de gelegenheid gebruik om het rapport te overhandigen aan onze speurder. Ze is heel erg trots. Speurder bloost ervan.



485) In de rugzak zit nu het derde rapport van onze speurder. Proficiat!!



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



TIP VAN MADAME Q

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

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

10. EXTRA'S OP KWEETET.BE

A) VERBORGEN ITEMS VOOR TOPSPEURDERS

In Questië hebben wij ditmaal geen verborgen items verstopt. Je kan bij Esmeralda wel enkele kledingstukken voor je avatar bekijken.

B) ACHIEVEMENTS + KLEINE GEHEIMPJES VAN KWEETET.BE

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

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



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 Questië. Dit voor kinderen wie dergelijke lange speurtocht niet aanspreekt, niet zelfstandig door het verhaal geraken, net heel snel door het verhaal raken en moeten wachten op het tijdslot of gewoon nood hebben aan wat afwisseling of kort entertainment om kwetons mee op te doen. Een opsomming van alle activiteiten en waar ze te vinden:

- 1) In **Somnia** kan een speurder **sprookjes laten voorlezen** door de Sprookjesridder. Elk sprookje kost kwetons.



- 2) In **Biblia** kan de speurder **neuzen door boeken** op zoek naar extra achtergrondinfo over het verhaal.



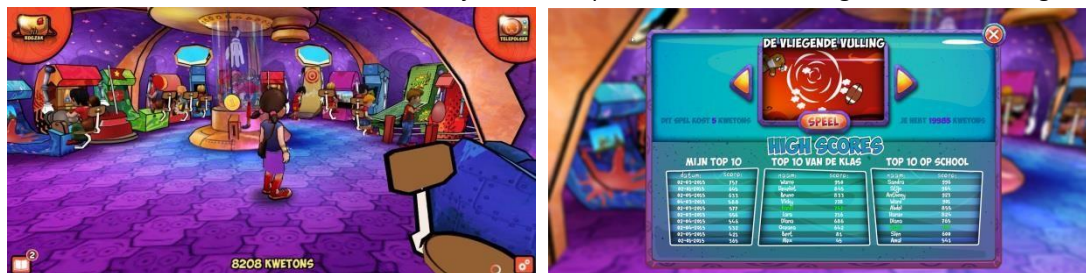
- 3) In **Initia** kan de speurder zijn **avatar pimpen**. Klik op de rode pijl en je zakt naar beneden in de kleedkamer. Hier kan een speurder kiezen of ze een mannelijke of vrouwelijke avatar willen, kunnen ze broeken, T-shirts, rokken, rugzakken, haartooi, huidskleur, schoenen, accessoires, ... kopen met hun kwetons. **Let op: om de huidskleur of het geslacht van je avatar te veranderen, hoef je geen kwetons te betalen.**



- 4) In **Initia** kan de speurder het **kleurplaten spel** opstarten bij de **schildersezal**. Kleurplaten zijn ook te downloaden en af te printen via www.kweetet.be/kleurplaten. Via onze Facebook-pagina doen we vaak wedstrijden met kleurplaten. Volg ons en wie weet wint jouw speurder de volgende keer iets met zijn teken- en kleurkunsten...



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



- 6) Her en der verspreid over de werelden zijn sommige **mini-games** uit Arcadia geïntegreerd. Ook deze blijven na het uitspelen van het verhaal beschikbaar (kost geen kwetons).



- 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 UITSPLEN ALS HET NIET VOLDOENDE KWETONS HEEFT VERZAMELD**. En kwetons verdienen kan enkel door veel (huis)taken te maken op [kweetet.be/trainer](https://www.kweetet.be/trainer). Meer info en de verschillende formules zijn te vinden op onze website via <https://www.kweetet.be/scholen>.

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

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

Leerkrachten en ouders kunnen van alle gemaakte huistaken de pogingen en scores raadplegen via hun tools (na inloggen). Ouders en leerkrachten zien scores op 100, en niet enkel de vertaling naar de gamesterren en kwetons (zoals de kinderen het ervaren).

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

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

12. TOT SLOT

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

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



NOG VRAGEN? MAIL ONS!
HELP@KWEETET.BE