
Walkthrough Vernië

Inleiding:

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

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

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

Hoofdstuk 1: Het Moeras

Missie: Vind de was terug

Alfie is al haar was kwijt. Jij zult haar dus moeten helpen met het terugvinden van haar vuile was. Haar vuile was ligt overal verspreid in het Moeras (tip: kijk zeker ook eens in de ton bij Speurneus). Nadat je Alfie al haar vuile kleren bezorgd hebt, wil ze die natuurlijk proper krijgen. Ga daarvoor het wasmiddel Sash halen in de Omnimaat en geef dit dan aan Alfie.



Missie: Tranen van geluk

Nadat je Morag hebt geholpen met haar toverstaf heeft ze krokodillentranen nodig. Ga langs bij de krokodil in het moeras en kijk wat hij ervoor wil. De krokodil kan niet zomaar tranen laten, daarvoor moet hij supergelukkig zijn. Om het dier gelukkig te maken, moet je een mand zoeken voor de eieren in de Kweetet-school (deze zal je vinden in [SOMNIA](#)). Nadat je de mand afgegeven hebt aan de krokodil is hij nog niet gelukkig genoeg om tranen te laten. Je zult nog een Schubbenschrobber moeten halen die je kunt vinden in de bezemkast. Nadat je ook deze hebt afgegeven, is de krokodil supergelukkig en kan hij eindelijk traantjes laten. Als laatste heb je nog een pipet nodig om de tranen op te vangen. Haal deze bij Esmeralda.



Missie: Maak een Sushitaart voor Yuki

Nadat je Yuki 10 vitaminen hebt bezorgd, heeft ze ook een sushitaart nodig!

Voor de sushitaart heb je zalm, rijst, wasabi en vis nodig. De rijst kan je kopen bij Esmeralda, de wasabi kan je kopen in de Omnimaat en de vis kan je vangen in een visvijver. Om de vis te vangen heb je een vishengel nodig. Die kan je maken met een stok, visdraad en aas.

De stok ligt dichtbij de taxi, de visdraad kan je kopen in de Omnimaat en het aas vind je dichtbij de Omnimaat. Daarna kan je de vishengel maken door de voorwerpen op elkaar te slepen in je rugzak.

Als je dat allemaal hebt gedaan, ben je klaar om te vissen en kan je naar een visvijver gaan.

Nadat je de vis hebt gevangen, kan je naar het **"REFECTORIUM"** gaan om de taart te bakken!



Missie: Lok de Schip Hamsters

Speurneus vraagt of je de juiste ingrediënten kunt halen om wierook te maken waarmee hij het schip met hamsters wil lokken. Daarvoor heb je een aantal dingen nodig: een kaneelstokje, houtskool, een roos en een jasmijn. Het kaneelstokje krijg je al van Speurneus, houtskool kan je kopen in de Omnimaat en een roos en jasmijn moet je zelf laten groeien. Koop een gieter bij Esmeralda en vul hem bij een waterpomp. Gebruik de gieter op perkjes waar bloemen kunnen groeien. Op elk perkje groeit een soort bloem. Je zult dus moeten zoeken tot je de juiste plekjes vindt waar rozen en jasmijnen groeien. Nadat je alle ingrediënten hebt verzameld, moet je ze samenvoegen in de rugzak (dat doe je door te slepen). Sleep de houtskool naar het kaneelstokje, voeg er de roos aan toe en als laatste de jasmijn. Wanneer je dit allemaal hebt gedaan, kan je de wierook afleveren aan Speurneus!

Hoofdstuk 2: Het verlaten lavadorp

Missie: Help Melvin

Melvin is bang om weer te verdwalen en heeft daarom jouw hulp nodig! Hij vraagt je om een Minitelepolser te halen (een soort kaart), zodat hij niet meer kan verdwalen. Ga praten met **MADAME Q**, zij zal je meer uitleg geven. Madame Q wil de Minitelepolser geven als jij appelmoes maakt voor haar! Appelmoes maak je met suiker, boter en 4 appels. De suiker kan je kopen bij Esmeralda, de boter bij de Omnimaat en de appels kan je halen in de voorraadkast van het **REFECTORIUM**. Maar daarvoor moet je eerst je zaklamp opladen, dit kan je doen bij Madame Q. Als laatste ga je met alle ingrediënten naar Hap de hamster. Die zal de appelmoes voor jou maken. Geef dan de appelmoes aan Madame Q en ontvang de Minitelepolser!



Missie: Help Droedeldruid Delton

Droedeldruid Delton zou graag willen dat je hem jonger maakt. Hij is bang dat, als hij ouder wordt, hij de geschiedenis van Vernië zal vergeten. Ga langs in **BIBLIA** en doorzoek alle boeken tot je de juiste spreuk gevonden hebt om hem jonger te maken. Ga daarna op zoek naar Morag, ze zal je namelijk helpen met de spreuk.

Nadat het duidelijk niet lukt om Droedeldruid Delton jonger te maken, vraagt hij je om 5 stenen Obsidiaan te verzamelen zodat hij meer krachten heeft. Vul je gieter met water, ga naar een lavastroompje en giet er water op, zo verkrijg je Obsidiaan. Om bij het lavastroompje te komen, moet je op de tonnen klikken bij de vogeltjes, rechts van de grote vogel Verna.



Missie: Verwarm Verna's nest

De kolen van Verna zijn nog koud. Ze heeft een Blaasbalg nodig om de kolen aan te steken! Ga eens langs bij Madame Q, misschien kan zij je wel helpen! Madame Q zegt dat de Blaasbalg kapot is. Om die te herstellen heeft ze 4 vijzen nodig. Die vijzen liggen in verschillende tonnen in het lavadorp. Ga terug naar Madame Q met de 4 vijzen, in ruil zal je de Blaasbalg ontvangen. Als laatste moet je de Blaasbalg nog aan Verna bezorgen.

Hoofdstuk 3: Ondergronds ontdekken

Missie: Vind jouw symbool

Er zijn 4 onderdelen nodig om een pincode te hebben. Als allereerste starten we met het symbool. Bij Esmeralda dien je een speciale camera te kopen (een Ultraviolet fototoestel). Ga daarna op zoek naar

symbolen. Die zitten overal verstopt. Als je een symbool vindt, neem je er een foto van met je camera. Eens je veel foto's van symbolen hebt in je rugzak, ga je terug naar Madame Q en steek je het symbool dat je wenst als pincode in de machine.



Missie: Vind jouw kleur

Praat met Monocle, hij zal je vertellen dat je een eigen kleur kan halen bij de kleurmolen. Ga erheen en kies een kleur dat je wil gebruiken voor je pincode. Ga daarna terug naar **MADAME Q** en plaats je kleur in de pincodemachine.



Missie: Krijg jouw cijfer

Om een cijfer te bemachtigen, moet je naar **ARCADIA** gaan in de Kweetet-school. Daar ontmoet je Oculientje. Zij zal je vertellen wat je precies moet doen voor een cijfer! Nadat je een cijfer gevangen hebt, kan je ook dit invoeren bij **MADAME Q**.



Missie: Krijg jouw letter

Als allerlaatste moet je nog een letter krijgen. Ga praten met **DIRECTEUR KOSMON**. Hij zal je vertellen dat je naar Sibold moet (de persoon in de jacuzzi). Praat met Sibold. Eerst wil hij je niet helpen. Trek de kurk uit het zwembad, zodat het zwembad leegloopt. Hierna zal hij je wel willen helpen. In ruil moet je hem helpen met het herstellen van zijn zwembad. Om een letter te maken, heeft hij 4 stukken oud ijzer nodig. Die liggen allemaal in de buurt van het zwembad. Daarna kan je terug naar Sibold gaan en zal hij jouw letter in orde brengen. Let op, je hebt ovenwanten nodig omdat de letter nog gloeiend heet is! Vergeet die dus niet te kopen bij Esmeralda. Daarna kan je terug naar **MADAME Q** en moet je de letter toevoegen in de pincodemachine. Nu heb je eindelijk je eigen pincode en kan je Aras bevrijden!

Missie: Maak de raket los

Door de crash zit de raket vast in de grond, Aras heeft je hulp nodig. Eerst heb je Gigaballonnen nodig. Die kan je kopen bij Esmeralda. Door de Gigaballonnen ligt de raket perfect om een hefboom te maken. Oogst 5 Vlamboestokken en zoek touw in de Kweetet-school (dit vind je in het bureau van de directeur). Steek daarna alle Vlamboestokken onder de raket en bind dat samen met het touw.

Missie: Help Alfons en Albert

Alfons en Albert hebben een oplossing gevonden zodat jij de vulkaan kan laten stromen. Je moet namelijk een stevige dam maken, zodat de lava het dorp niet zal verwoesten. Verzamel eerst 10 stenen, deze liggen overal in Vernië verspreid. Neem zeker ook eens een kijkje in de grot van Droedeldruid Delton! Nadat je de 10 stenen hebt afgegeven, moet je nog 2 Vlamboestokken verzamelen (Vlamboe oogst je op het juiste aardeperkje). Nadat je de Vlamboe hebt afgegeven, hebben ze alleen nog 5 **GEBAKKEN LIJMSTENEN** nodig. Als je alle lijmstenen gevonden hebt, ga je naar Verna. Ze wil je lijmstenen maar bakken als je voor haar een Vuurpepertaart maakt. Om Vuurpepertaart te bakken, heb je knoflook en Vuurpeper nodig. Vuurpeper kan je kopen in de Omnimaat en knoflook kan je vinden in de **VOORRAADKAST** van het **REFECTORIUM**.



Missie: Vind de laatste twee Klankschijven

Deze missie kan je pas voltooien als je in de vulkaan zelf bent. Om de laatste 2 Klankschijven te ontvangen, moet je de Vulkama's helpen.

Hoofdstuk 4: De staking

Missie: Bemachtig een vuurbestendig pak

Nu het Luchtkasteel van Aballon eindelijk klaar is, heb jij alleen nog maar een vuurbestendig pak nodig om naar de vulkaan te kunnen gaan! Een vuurbestendig pak kan je vinden bij **DIRECTEUR KOSMONO**. MAAR let op, bij directeur Kosmon liggen er namelijk 3 pakken die zeer goed op elkaar lijken. Je hebt het pak nodig met het vuursymbool. Je kan dit symbool enkel zien door foto's te nemen met je ultraviolet fototoestel. Als je dat hebt gedaan, kan je het pak afgeven aan **MADAME Q.** Zij zal je dan meenemen naar een oefenterrein. Daar kan je jezelf testen, zodat je helemaal klaar bent om naar de vulkaan te gaan. Na de vuurproef ga je terug naar Aballon en toon je hem het vuurbestendig pak.



Missie: Maak een lavacocktail

De Vulkama's vragen je om een lavacocktail te maken. Ga naar het **REFECTORIUM** in de Kweetet-school en maak de cocktail. Het maakt niet uit welk drankje je kiest, maar er moet wel een sinaasappel,

ijsblokjes en een Vuurpeper in zitten. Keer daarna terug naar de Vulkama's en geef hen het drankje. Nu kan je ook praten met de andere Vulkama.

Missie: Maak een Vuurijsje

De Vulkama's zijn al een hele tijd aan het staken. Daarom lusten ze wel een Vuurijsje. Haal ijs uit de Omnimaat. Ga daarna naar het draakje. Dat kan je vinden achteraan in het [KLASLOKAAL](#). Het draakje zal het ijsje omtoveren tot een Vuurijsje. Als laatste breng je het Vuurijsje naar de Vulkama. De Vulkama vraagt of jij iets weet over een Klankschijf. Natuurlijk! Zo verkrijg je de tweede Klankschijf. Nog maar eentje te gaan dus!



Missie: Geef iedereen rolschaatsen

De Vulkama beneden heeft een zeer goed idee bedacht! Hij wil iedereen rolschaatsen geven, zodat het traject veel sneller zal gaan. Ga met het bestelorder naar [DIRECTEUR KOSMON](#). Hij zegt dat hij de bestelling kan leveren via zijn persoonlijke postduif [NORMAN](#) (Norman bevindt zich achter de schuifdeur van de directeur, zie foto). Later zal je ook van deze Vulkama je laatste Klankschijf krijgen!



Missie: Help Alfie

Alfie wil opnieuw toveren en vraagt of je drie stokjes wil zoeken in verschillende houtsoorten: es, kastanje en mahonie. Het stokje mahonie kan je vinden dichtbij het zwembad van Sibold. Het stokje es vind je voordat je naar boven gaat naar het luchtkasteel. Het stokje kastanje vind je bij de kleurmolen, helemaal links. Breng daarna de stokjes naar Alfie. Ze test de stokjes, maar het gaat fout. Ze steekt een stukje huis van de kikkers in brand. Haal water bij de waterpomp met je gieter en blus het.



Hoofdstuk 5: De schakelaar

Missie: Zet de schakelaar aan

Voordat de Oppervulkama de schakelaar wil aanzetten, moet je hem bewijzen dat je de aardmannetjes wel degelijk geholpen hebt. Ga bij hen langs. Daar zie je dat hun dam kapot is. Het aardmannetje geeft een recept mee om Vuurcement te maken, zodat de dam zeker stevig blijft. Je hebt een emmer, cement, zand, kalk en water nodig om dat te maken. Een emmer is te vinden in de **BEZEMKAST** in de Kweetet-school. Cement kan je kopen bij Esmeralda. Zand vind je in de vulkaan (vooral beneden). Kalk kan je kopen in de Omnimaat en water kan je krijgen bij een waterpomp met jouw gieter. Wat natuurlijk ook belangrijk is, is de volgorde waarin je de voorwerpen afgeeft aan Alfons! Daarna kan je teruggaan naar de vulkaan en je foto tonen aan de Oppervulkama.

Missie: Herstel de Naftoflex

Om de Naftoflex te herstellen, moet je een nieuwe batterij halen in de Omnimaat. De Omnimaat is kapot. Je hebt geen idee hoe je die kan herstellen. Daarom ga je op zoek naar een boek in **BIBLIA** (tip: het boek 'Omnimaat herstellen voor dummies'). In dat boek zie je dat je een gereedschapskist nodig hebt. Deze kan je vinden in de **BEZEMKAST**. Nadat de Omnimaat hersteld is, kan je een batterij kopen. **LET WEL OP:** de batterij is nog niet opgeladen. Ga dus eerst langs bij **MADAME Q** om de batterij op te laden! Daarna zal Aras je vragen om brandstof te maken, zie de volgende missie.



Missie: Maak brandstof

Nu de lava weer rijkelijk stroomt in de vulkaan, zijn er ook veel Brandstofstenen! Je kan ze allemaal verzamelen links (in een mijnkarretje) van de 2 Vulkama's die je geholpen hebt met het patent. Ga daarna terug naar Aras. Je hebt natuurlijk nog een jerrycan nodig. Die kan je halen bij Esmeralda. Daarna kan je de Brandstofstenen in de Naftoflex stoppen. Nu heb je een jerrycan met brandstof!

Naftoflex:



Missie: Vul de brandstoftank

Je bent bijna klaar om naar Planetapië te gaan! Als laatste moet je nog de jerrycan met brandstof naar de motorkamer brengen in de Kweetet-school. Die vind je beneden achter de schuifdeur bij de [DIRECTEUR](#).

