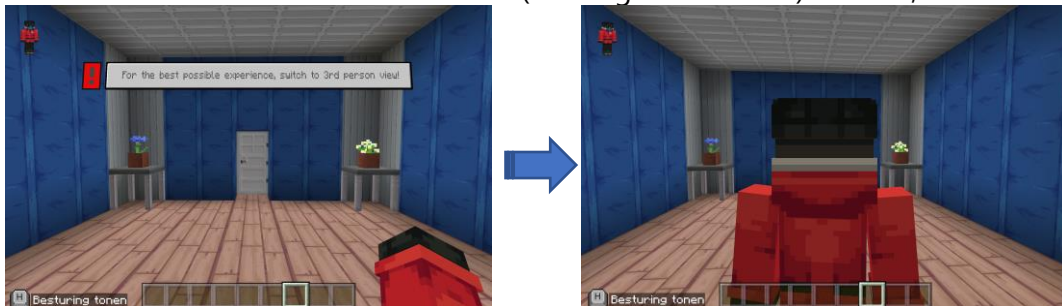


# FROZEN PLANET II: FROZEN WORLDS

## SPELDOORLOOP

### Start

- Speel de wereld met een koptelefoon (er wordt ook verteld tijdens het spelen van de wereld; vooral bij de video's).
- Je start in de wereld. Je hoeft niets te doen. Er speelt zich een video af.
- Je komt in een kamer terecht. Verander (als dit gemeld wordt) de view, dit kan via F5.



- Wandel naar de deur. Klik rechts om de deur te openen. Wandel door de deur.
- Er speelt zich opnieuw een video af.

### Ijsbeer

- Je bent niet langer een wetenschapper, maar een ijsbeer.
- Gids je jongen naar het jachtgebied. Dit kan door de lichtbakens te volgen. Opgepast, je jongen kunnen niet goed zwemmen, dus blijf op het ijs.
- Hou je jongen dicht bij je door te springen (spatie).
- Jaag mannetjesberen weg door aan te vallen (linker muisknop).
- Eens je het jachtgebied bereikt, verander je weer naar de wetenschapper.

### Wetenschapper

- Verander je view met F5.
- Volg de diamanten en ga op zoek naar dieren om te fotograferen.
- Dieren om te fotograferen: ijsbeer, walrus, ijsbeerjongen.
- Je kan de info lezen in het dagboek.

### Orka

- Je krijgt opnieuw een stukje video te zien met uitleg over de orka.
- Je volgende uitdaging bestaat eruit om te overleven als orka.
- Hierover moet je eerste een pod vormen. Die kan je vormen als je door de ringen zwemt.
- Eens je pod volledig is, moet je een golf creëren om een zeehond in het water te krijgen. Dit doe je door op het juiste moment op je spatie te drukken.
- Eens je dit volbracht hebt, verander je weer in de wetenschapper.

## Wetenschapper

- Verander je view met F5.
- Volg de diamanten en ga op zoek naar dieren om te fotograferen.
- Dieren om te fotograferen: orka, pinguïn, zeehond.
- Je kan de info lezen in het dagboek.

## Laplandse Hommel

- Je krijgt opnieuw een stukje video te zien. Deze keer krijg je uitleg over de Laplandse hommel.
- Je ontwaakt als sneeuwkonigin. Jouw doel is om voldoende nectar te verzamelen en je nest warm te houden.
- Vlieg naar de bloemen. Laat je zakken tot net boven een bloem met 'sparkles'. Je zal rondjes draaien. Dit betekent dat je de nectar hier verzameld hebt.
- Ga op tijd terug naar jouw nest en hou dit warm. Dit doe je door dicht bij je nest op de spatiebalk te drukken.
- Eens je dit volbarcht hebt, verander je weer in de wetenschapper.

## Wetenschapper

- Verander je view met F5.
- Volg de diamanten en ga op zoek naar dieren om te fotograferen.
- Dingen om te fotograferen: erosie, Siberische tijger, pootafdrukken amoerpanter, amoerpanter.
- Je kan de info lezen in het dagboek.
- Ga terug naar het onderzoekscentrum en praat met de onderzoeker.
- Je voltooide het spel.