

DAS SPIEL

Willkommen bei Die Abenteuer von Lola Lassmichraten! Beim Spielstart muss ein Tier ausgewählt werden, um das Spiel automatisch beim Beenden des Spiels zu speichern. Um einen alten Spielstand zu laden, klicke direkt auf das entsprechende Tier. Wenn du ein neues Spiel beginnen möchtest, muss ein neues Tier ausgewählt werden. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Speichermöglichkeiten (5 verschiedene Tiere).

Sobald sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt kannst du ein Objekt auswählen. Wenn du mit der Maus über Mojo den Moskito fährst, erhältst du eine Hilfe.

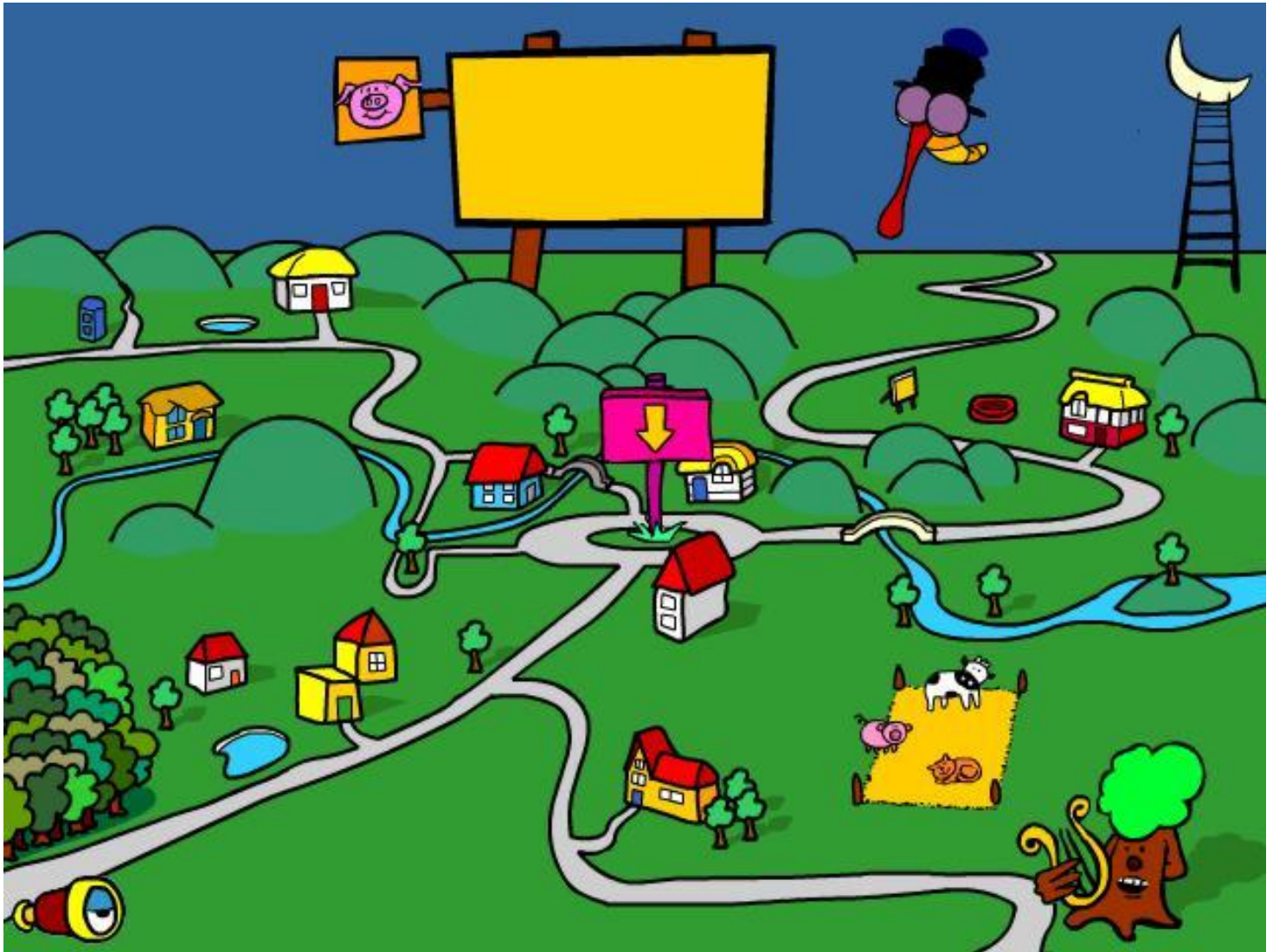
Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Größe des Tieres bestimmt. So ist z.B. ein kleines und ein großes Schwein vorhanden, wobei das kleine Schwein das leichte und das große Schwein das schwere Spiel ist.

- Kleines Tier: einfach (Alter 3 bis 5)
- Großes Tier: schwierig (Alter ab 6)



DIE LANDKARTE

Hier kannst du das Abenteuer von vorn beginnen, die absolvierten Abenteuer wiederholen, ein unterbrochenes Abenteuer fortsetzen, ein anderes Abenteuer auswählen, ein anderes Tier auswählen, die Lautstärke regeln und das Spiel verlassen. Wenn du mit der Maus über ein Objekt fährst erklärt dir Mojo die Funktion.



DIE WELTEN

Hier kannst du die Geschichte ansehen und zu den Aufgaben gelangen. Fahre mit der Maus über eine Figur und du erhältst Hilfe.

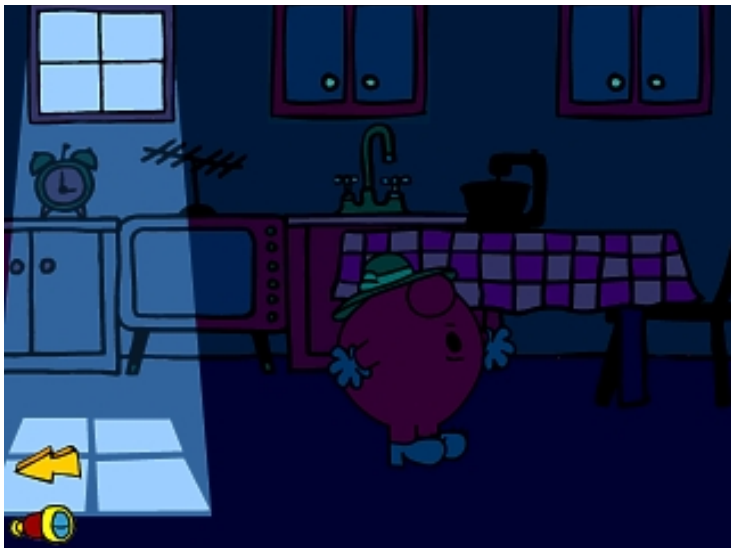


Zuerst scheint die Welt wieder in Ordnung zu sein und alle gehen schlafen. Doch was ist jetzt passiert? Die Sonne geht nicht auf. Was ist das nur für eine verdrehte Welt? Lola Lassmichraten und Zilli Zauber telefonieren miteinander und Lola bittet Zilli die Sonne wieder aufgehen zu lassen. Doch Zilli Zauber findet ihren Zauberstab nicht mehr und das Zauberbuch ist auch verschwunden.

1. Polly Purzelbaum muss Glühwürmchen besorgen, damit wir etwas mehr Licht haben.



2. Lola Lassmichraten muss für Zilli Zauber das Zauberbuch finden.



3. Nun kann Zilli Zauber im Zauberbuch nachlesen, wie man die Sonne wieder herbeizaubert: Suche eine glückliche Person und lasse sie die Zauberworte sprechen.



4. Zilli Zauber glaubt ein Dieb hat ihren Zauberstab gestohlen. In ihrem Zauberbuch findet sie Rat. Suche das verrückte Wasser und eine Plastikente, damit Zilly einen Zaubertrank mixen kann. So werdet ihr beide den Dieb finden.



DIE SPIELFIGUREN



Mojo der Moskito erklärt dir das Spiel.



Polly Purzelbaum muss Glühwürmchen fangen.



Lola Lassmichraten muss das Zauberbuch finden.



Zilli Zauber muss eine glückliche Person finden und einen Zaubertrank mixen.