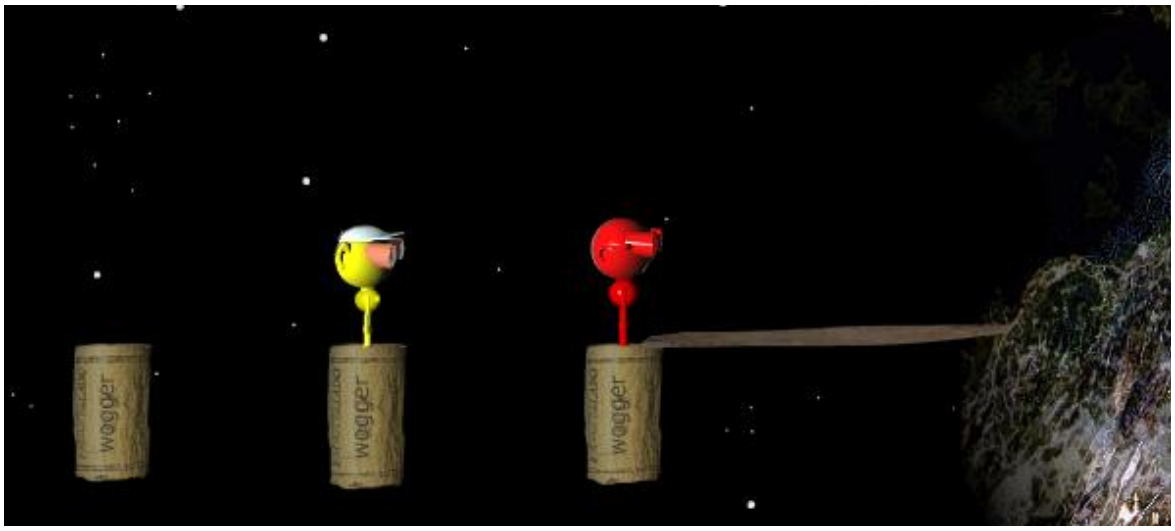
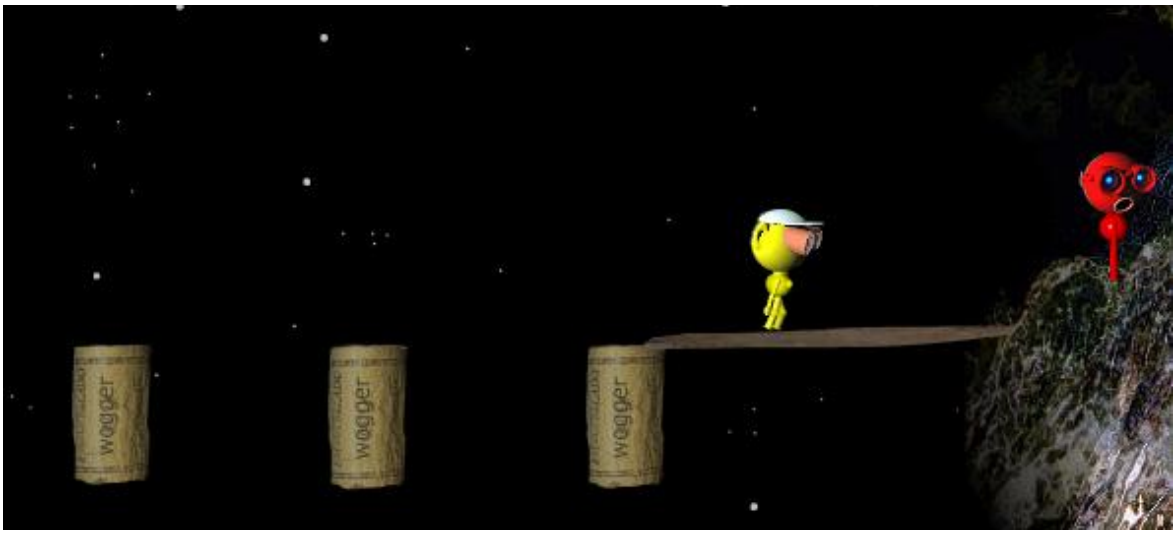
Minispiel 13

Wir klicken die 1. Dose im unteren Drittel u. dann oben an.
Wogger springt darauf.

Das Gleiche machen wir mit der 2. Dose u. Wogger hüpft darauf.
Nun klicken wir wieder die 1. Dose an u. Woggers Freundin nimmt sie in Beschlag.
Jetzt nehmen wir das Brett u. ebnen damit unserem Pärchen den Weg auf die andere Seite.

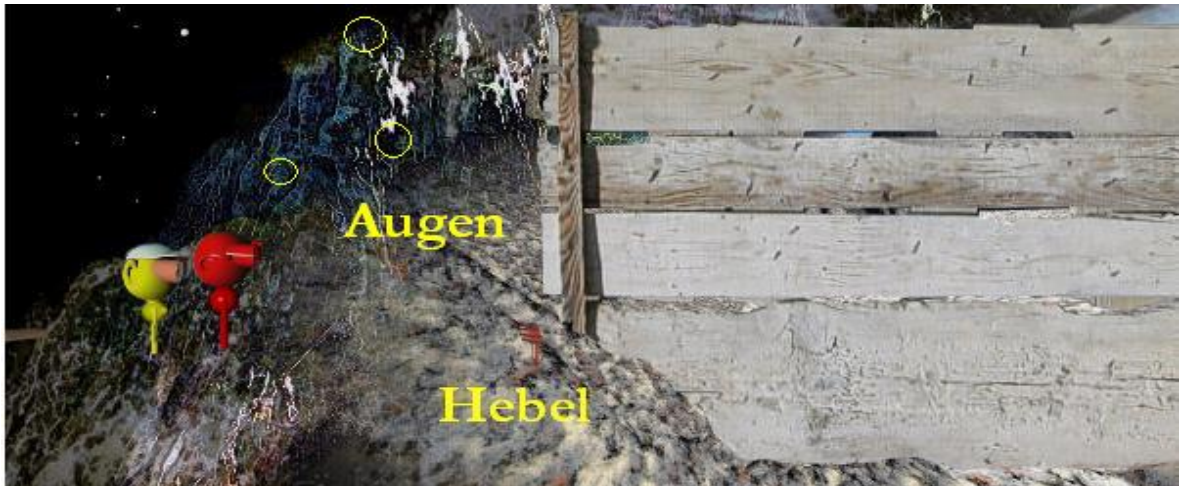


Wir klicken den Felsen an u. Wogger marschiert nach drüben.



Nun klicken wir auf die 2. Dose u. unser Paar ist wieder vereint.

Minispiel 14



Hier ist etwas Timing angesagt!

Wir klicken die drei aufblinkenden Augenpaare, in beliebiger Reihenfolge, u. dann den Hebel an.
Waren wir schnell genug so fährt der Zaun zurück.

Nun klicken wir den Hotspot an u. unser Pärchen läuft los.

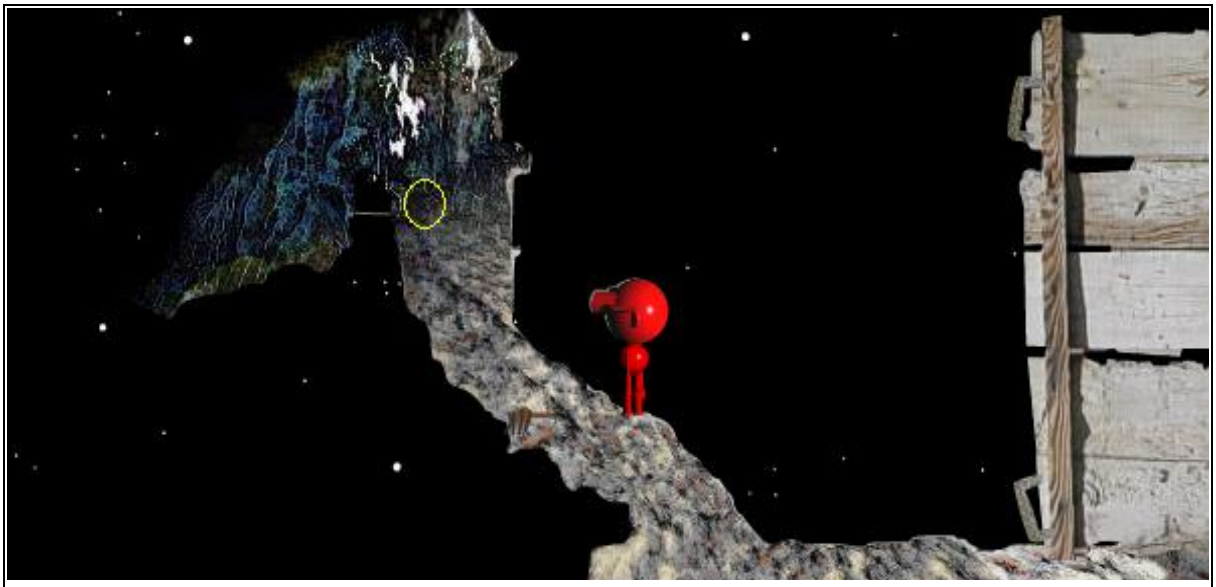
Jetzt schließen wir, mit Hilfe der Bügel, das Tor.

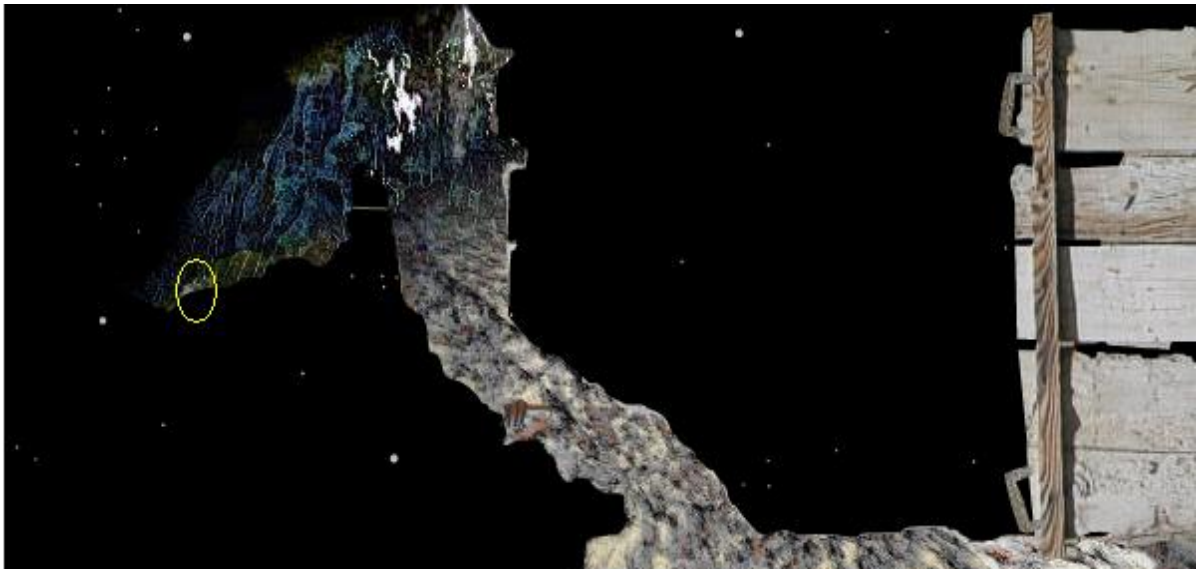
Minispiel 15

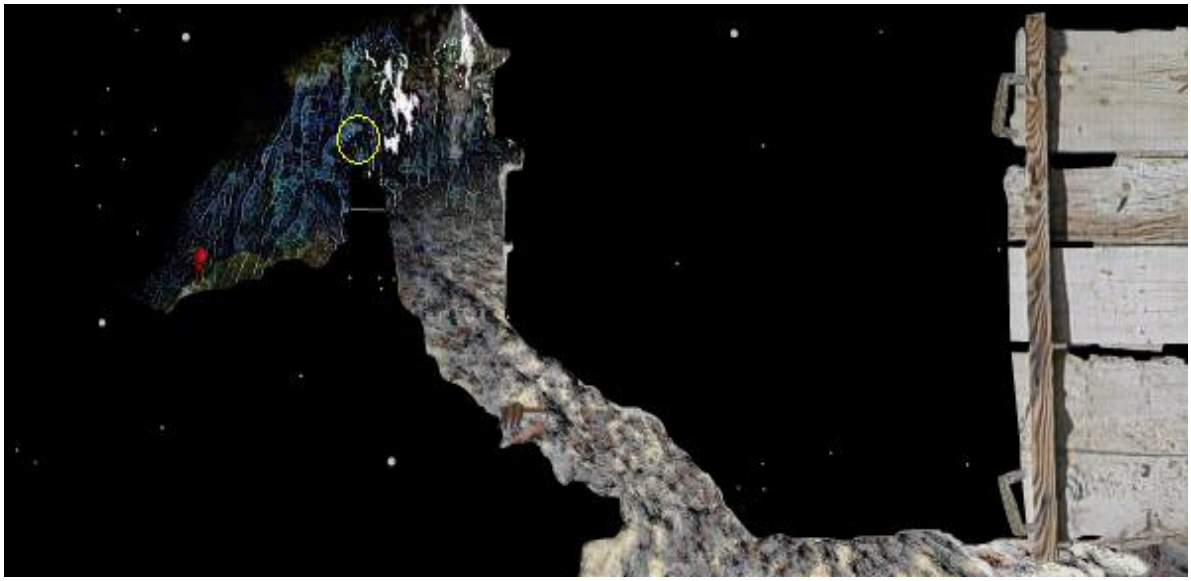
Wogger allein auf Tour!

Nachdem wir nun den Namen von Woggers Freundin wissen, löschen wir das Ganze, berühren den Bügel u. das Tor öffnet sich.

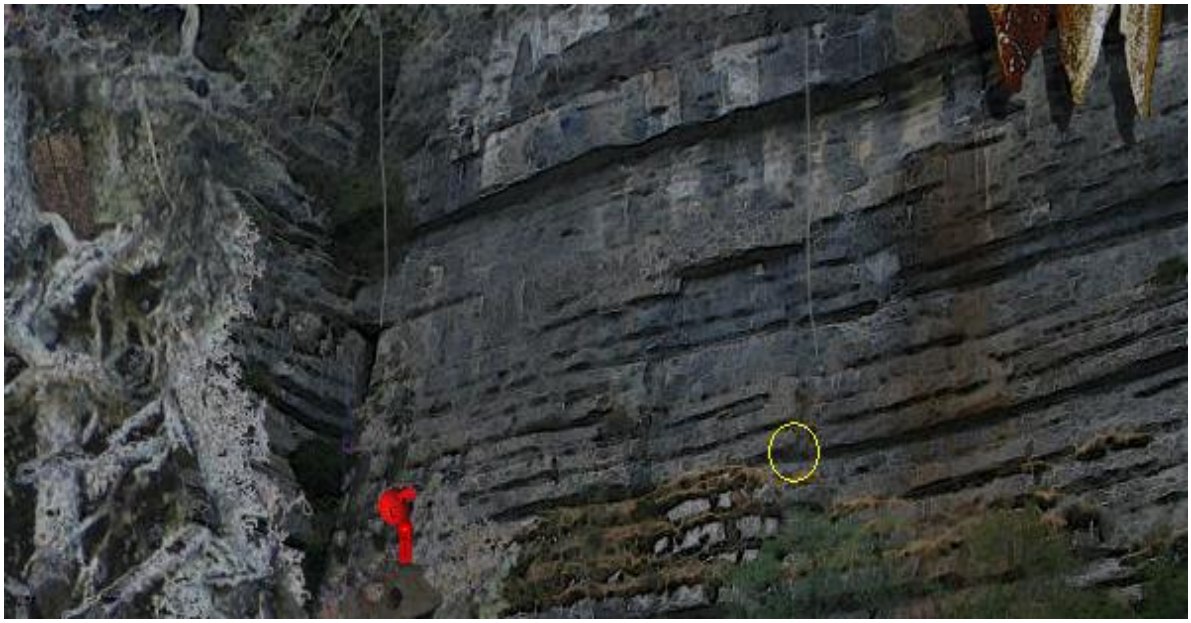
Nun betätigen wir den Hebel u. der Felsen fällt auseinander.

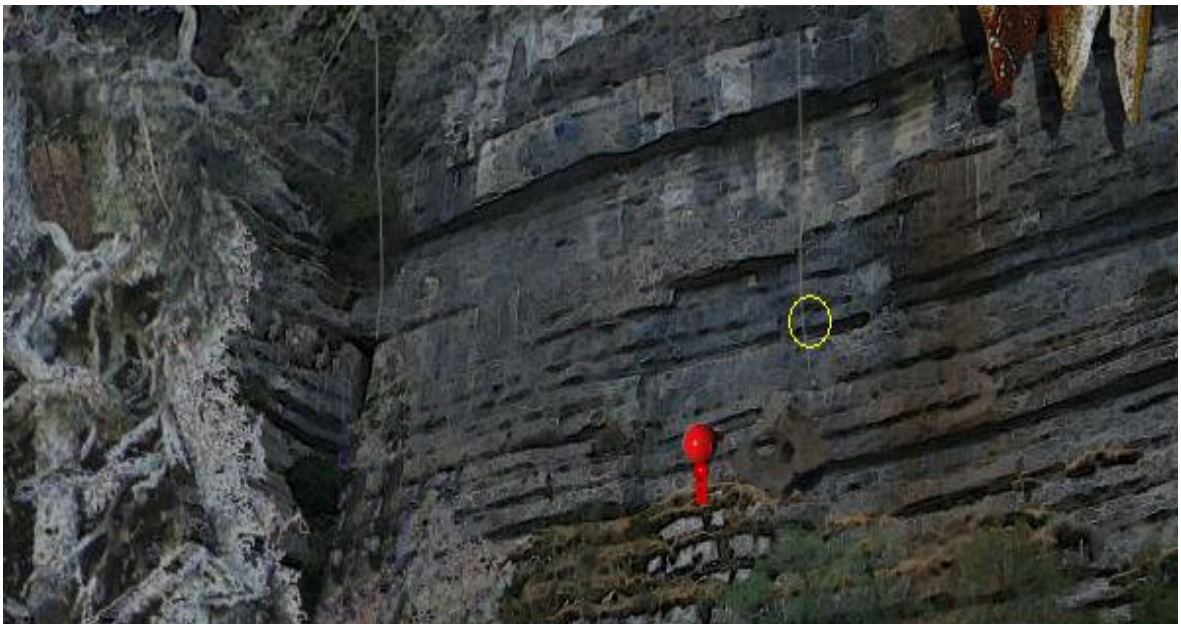




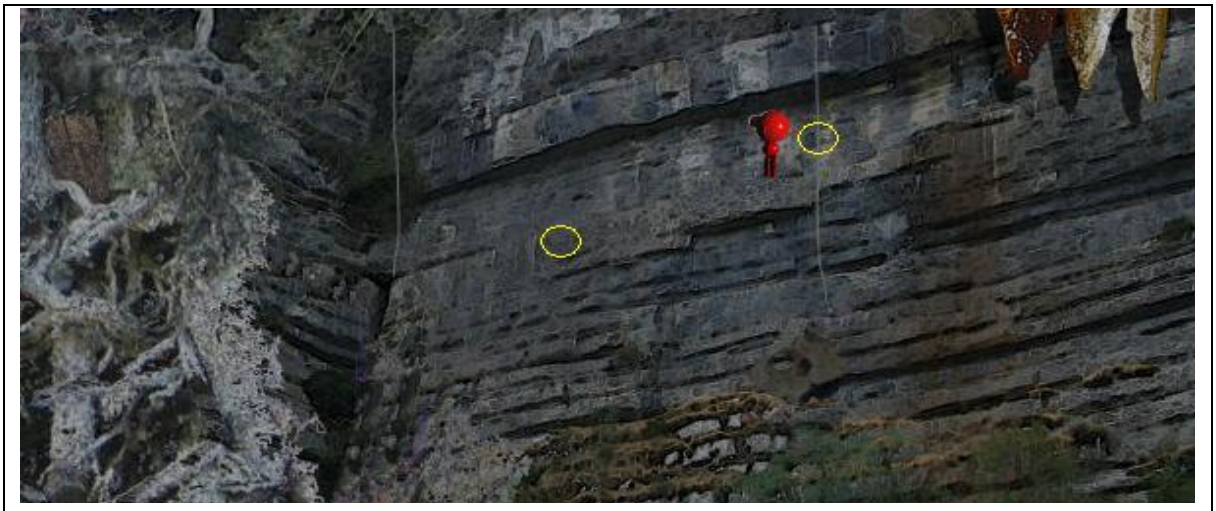


Minispiel 16





Da unser Wogger nicht ans Seil kommt holen wir den Felsbrocken, auf dem er stand u. legen ihn unter das Seil u. klicken es an.



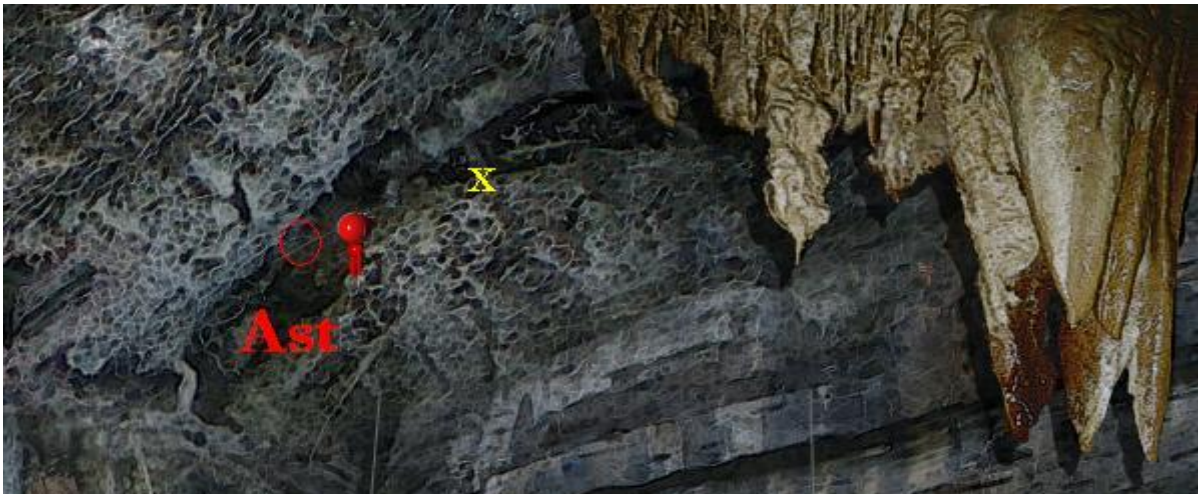
Nun wird Wogger angeklickt, er hoppst auf den Felsvorsprung, läuft ihn entlang, klettert nach unten u. nach links.

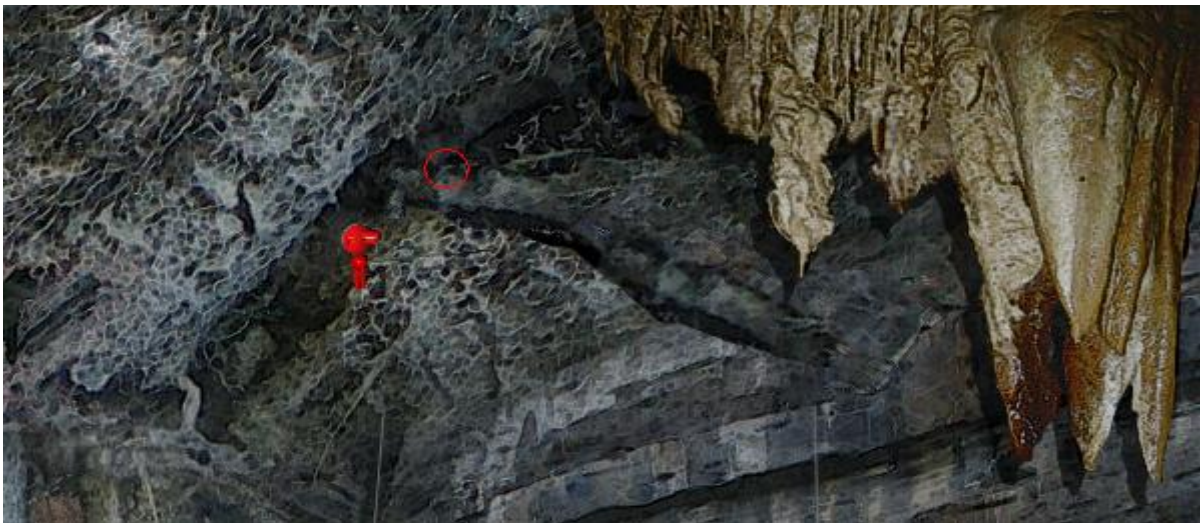
Hier schnappt er das Seil, schwingt sich auf den Felsen, ruht sich etwas aus u. klettert weiter nach oben.

Minispiel 17

Nach einer kurzen Pause geht es weiter.

Den Ast dürfen wir nicht berühren denn sonst stürzt Wogger ab!





Wir nehmen den kleinen Ast, der sich neben Wogger befindet, u. befördern damit den Stamm (X) an die Seite.

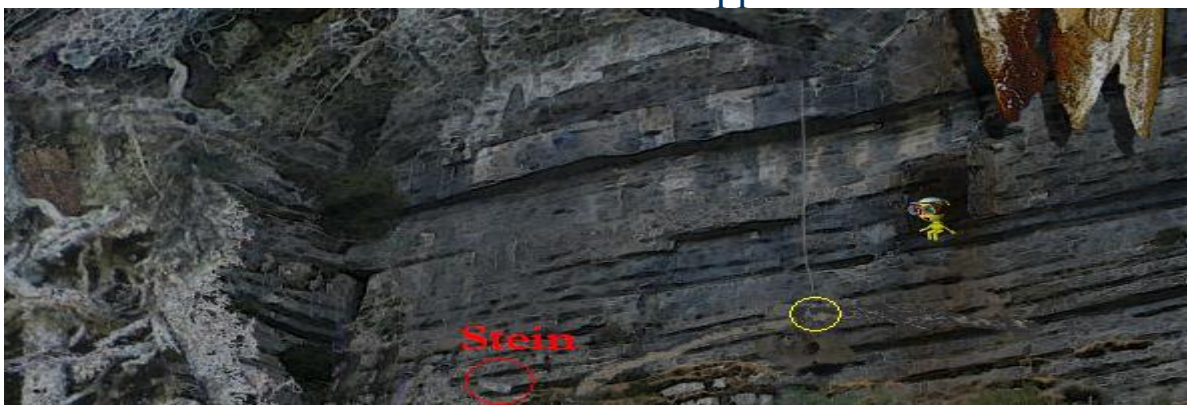
Wogger klettert darüber u. läuft nach rechts zum Hebel.

Wir betätigen den Hebel u. links unten öffnet sich eine Tür die wir anklicken.

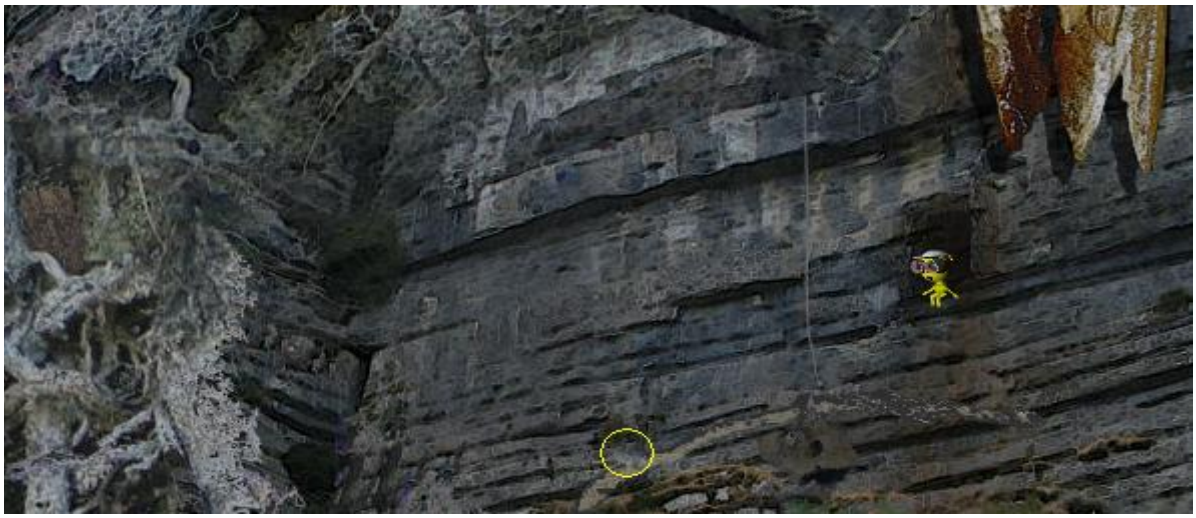
Wogger geht hinein u. erschrocken flüchten einige schwarze Vögel aus der rechten Tür.

Minispiel 18

Wir klicken auf die Tür u. Tippiti erscheint.



Nun nehmen wir den großen Ast u. legen ihn auf den Stein.
Da Tippiti abstürzen würde, suchen wir uns einen Stein u. legen ihn als Gegengewicht auf den Ast.



Nun klicken wir auf das Ende des Stammes u. Tippiti marschiert los.

Jetzt klopfen wir höflich an u. Wogger öffnet die Tür .

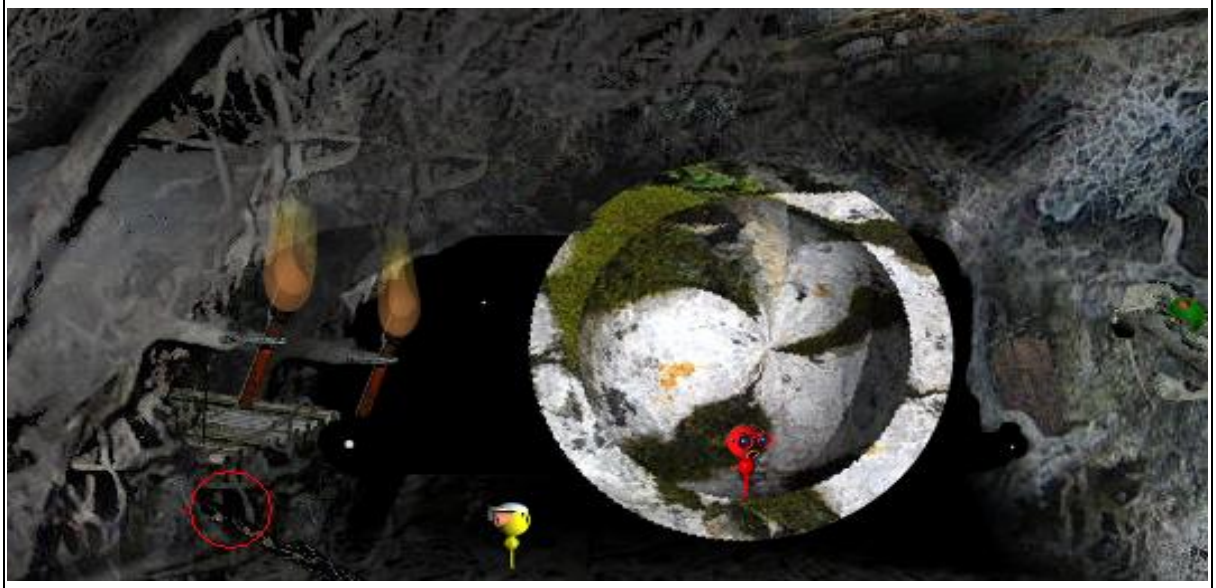
Wir klicken nochmals u. nun sind beide wieder vereint.

Wir klicken die Tür an, sie schließt sich u. ein Baummonster kommt angetrabt.

Minispiel 19

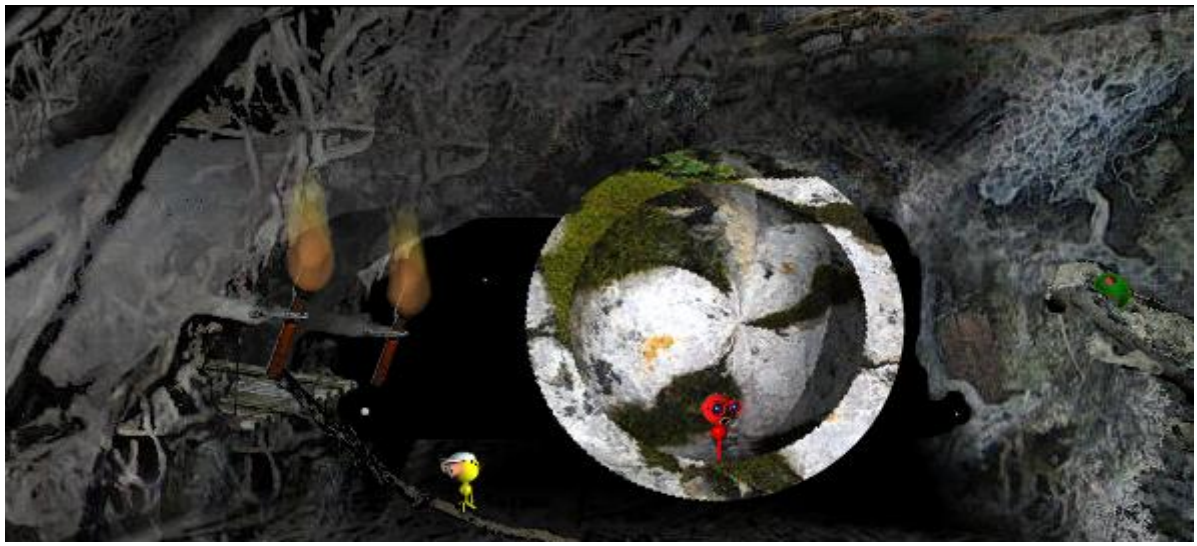
Da es hier reichlich duster ist, nehmen wir das Licht u. zünden die Fackel an.
Nun klicken wir das Rad an u. Wogger marschiert los.

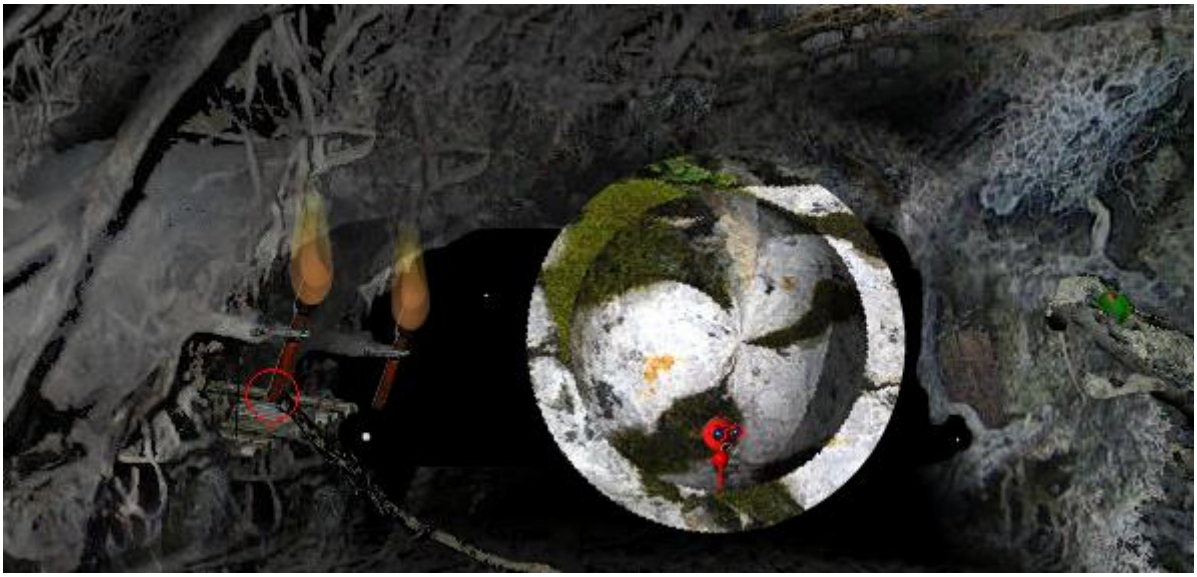
Jetzt klicken wir das „Hamsterrad“ an u. Wogger setzt es in Bewegung.



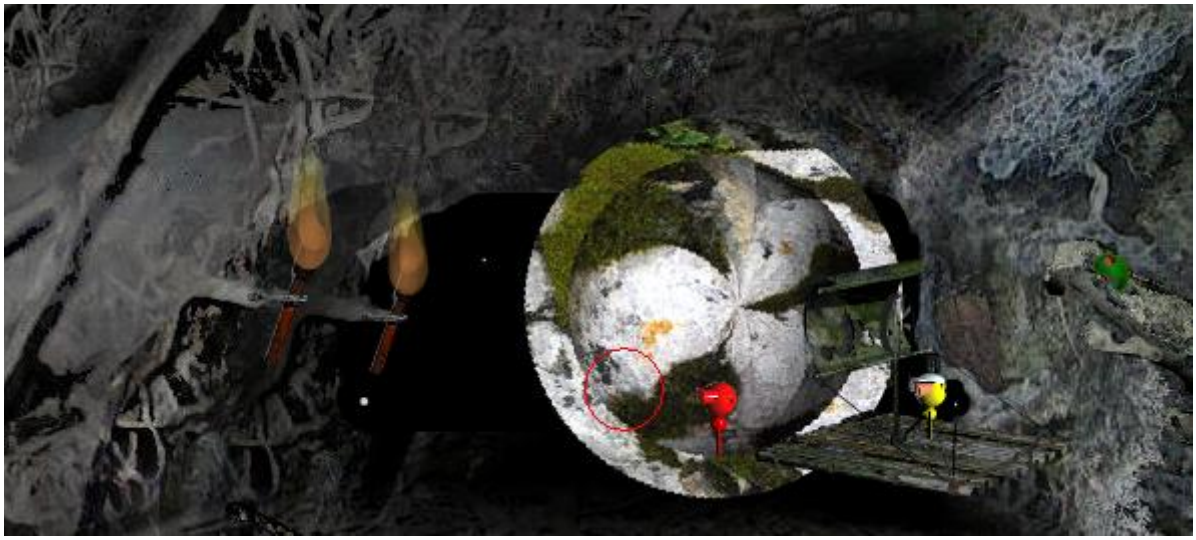
Tippiti marschiert los u. wir bauen ihr, mit Hilfe eines Astes, eine Brücke zum Raumfloß.

http://www.woggerworld.com/





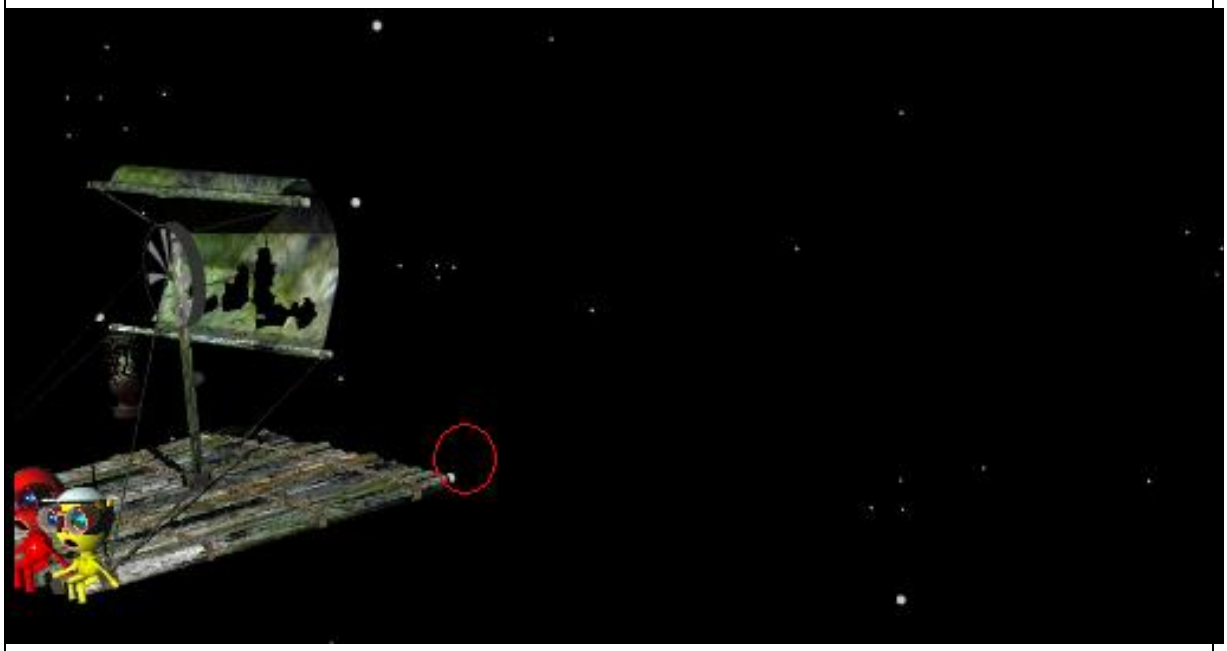
Tippiti besteigt es, wir klicken die Fackel an u. Tippiti segelt zu Wogger.



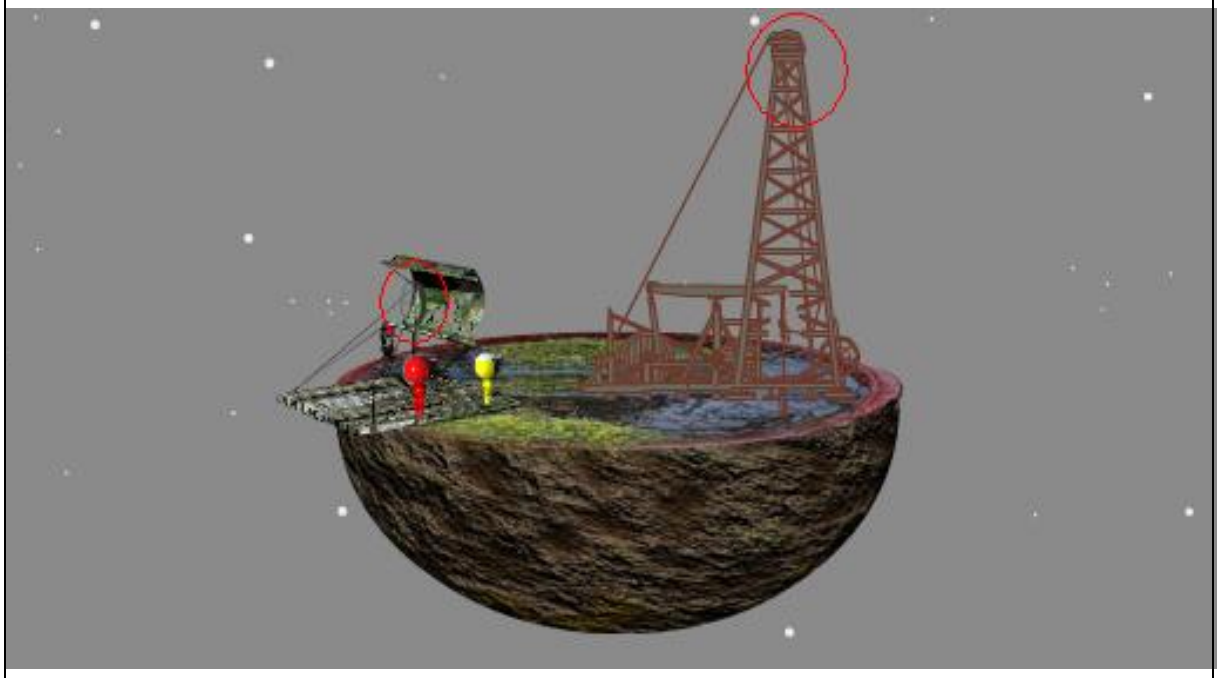
Nun klicken wir das Hamsterrad an u. Wogger befördert es an die andere Seite.
Jetzt klicken wir auf das Floß u. Wogger setzt sich auf das Selbige!

Nun klicken wir den roten Button, am Mastbaum an u. das Baummonster hat das Nachsehen!

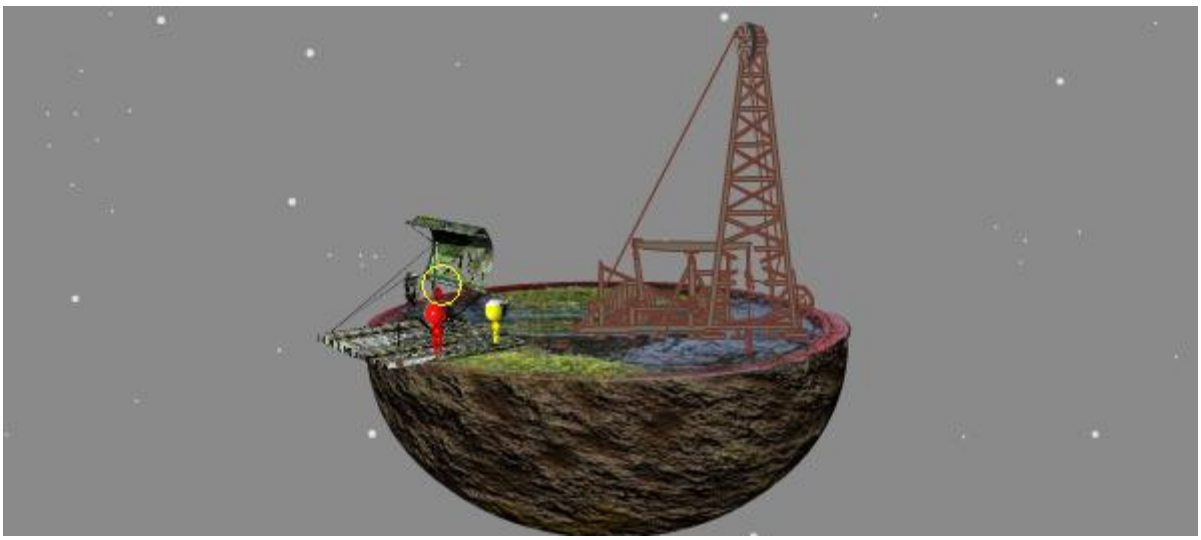
Minispiel 20



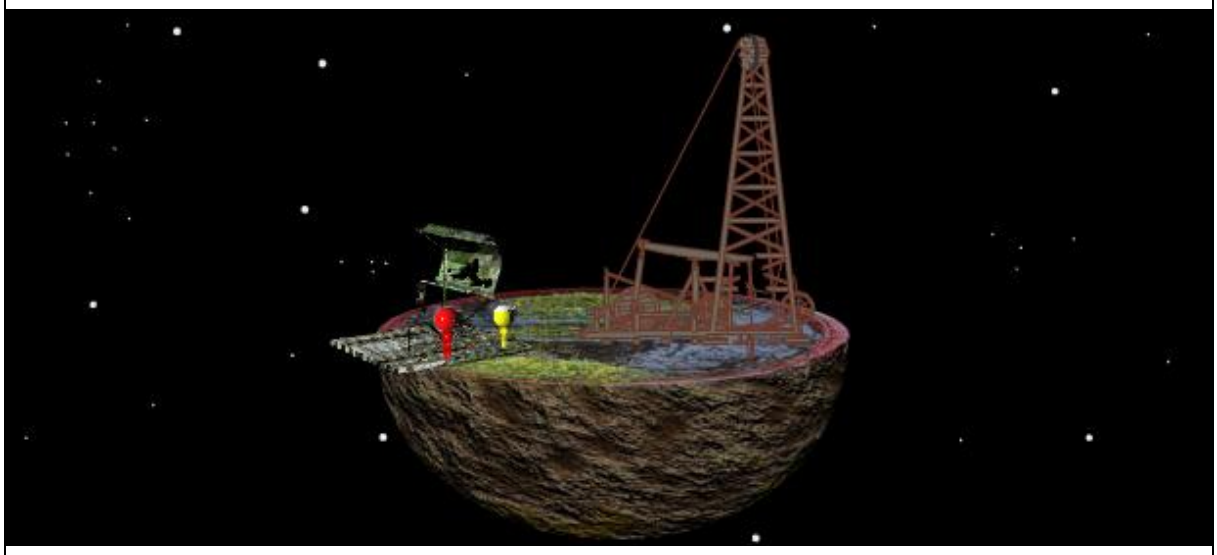
Wir klicken das Floß an u. es fliegt zu einer Insel.



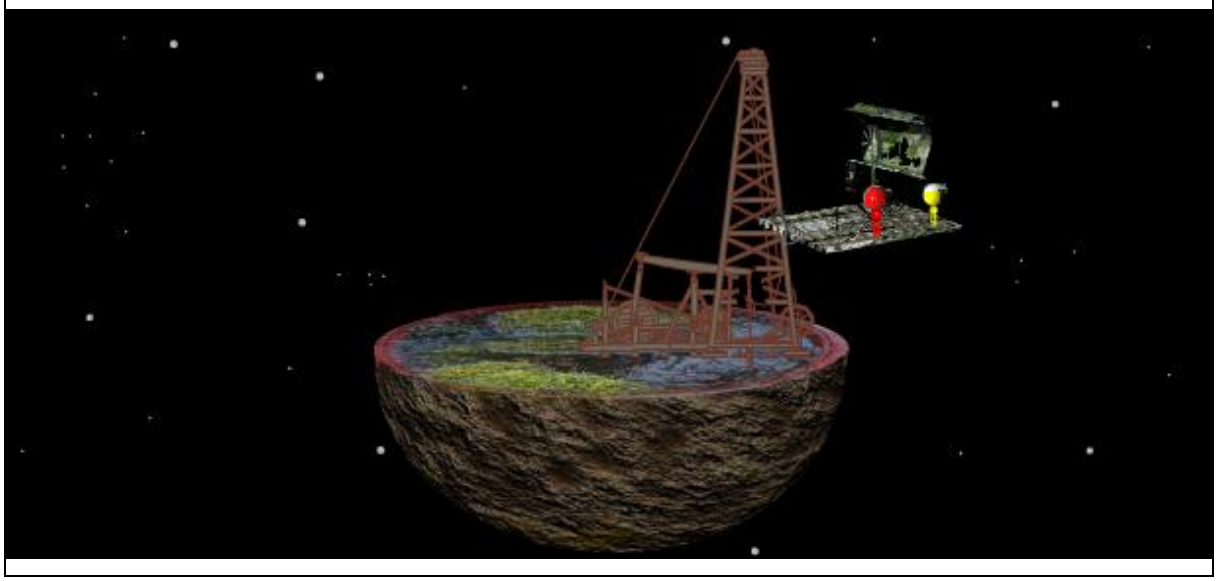
Nun nehmen wir den Propeller, installieren ihn am Bohrturm u. klicken auf den roten Knopf über Woggers Kopf.



Es wird Nacht u. wir klicken, **im Zeitlimit**, wieder den roten Knopf.

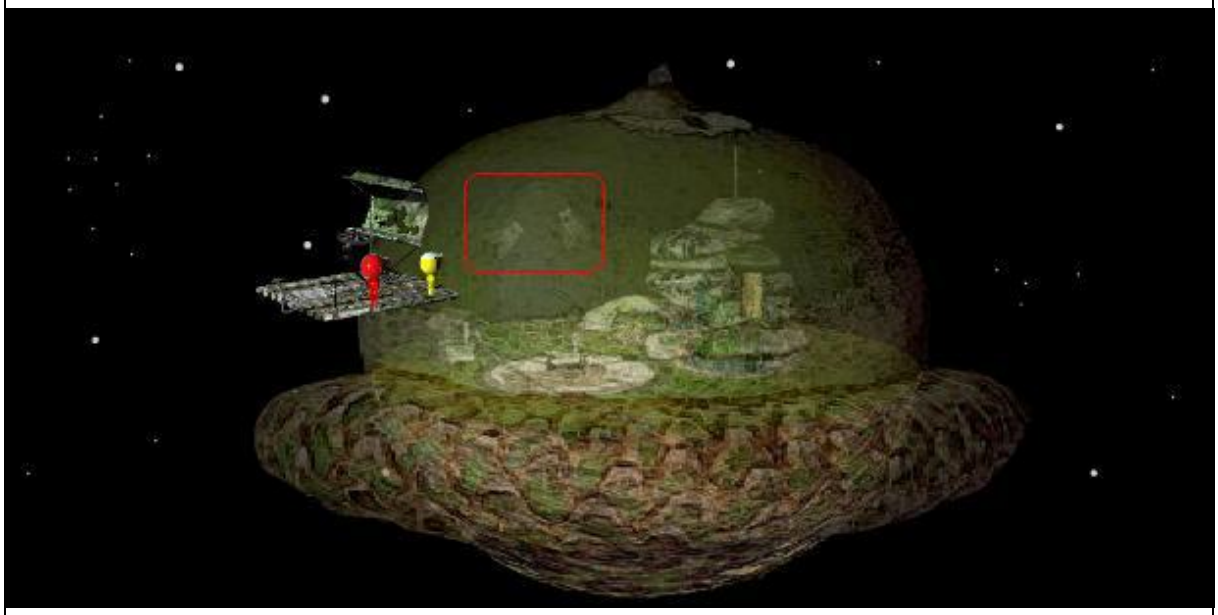


Nun nehmen wir den Propeller ab, installieren ihn wieder am Floß u. unser Pärchen segelt weiter.

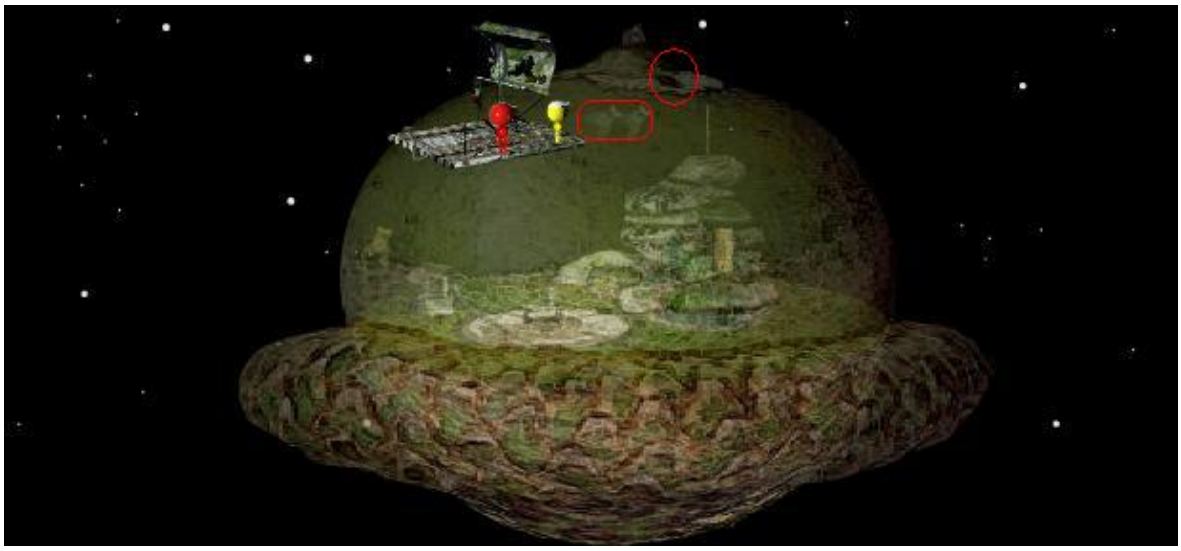


Minispiel 21

Wieder zuhause müssen die beiden feststellen dass ihr Heimatplanet von einem dicken Kokon umgeben ist!
Wir klicken den roten Button am Mast an u. fliegen etwas höher.

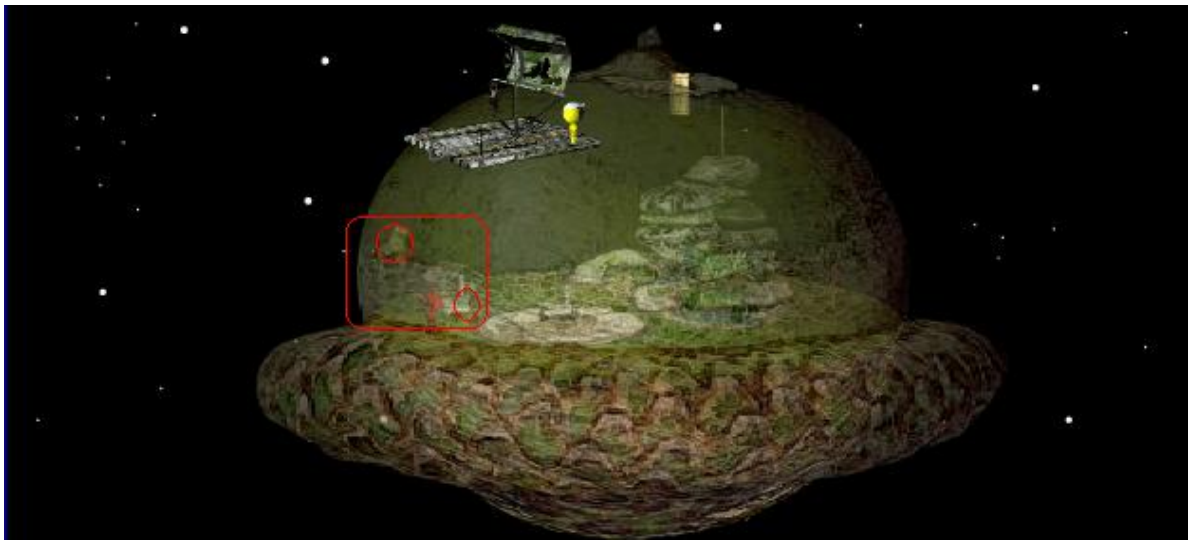


Da sich die Sichtverhältnisse ändern, müssen wir nun genau aufpassen!
Nun klicken wir beide Insekten an die nun etwas weiter fliegen u. sich wieder niederlassen.

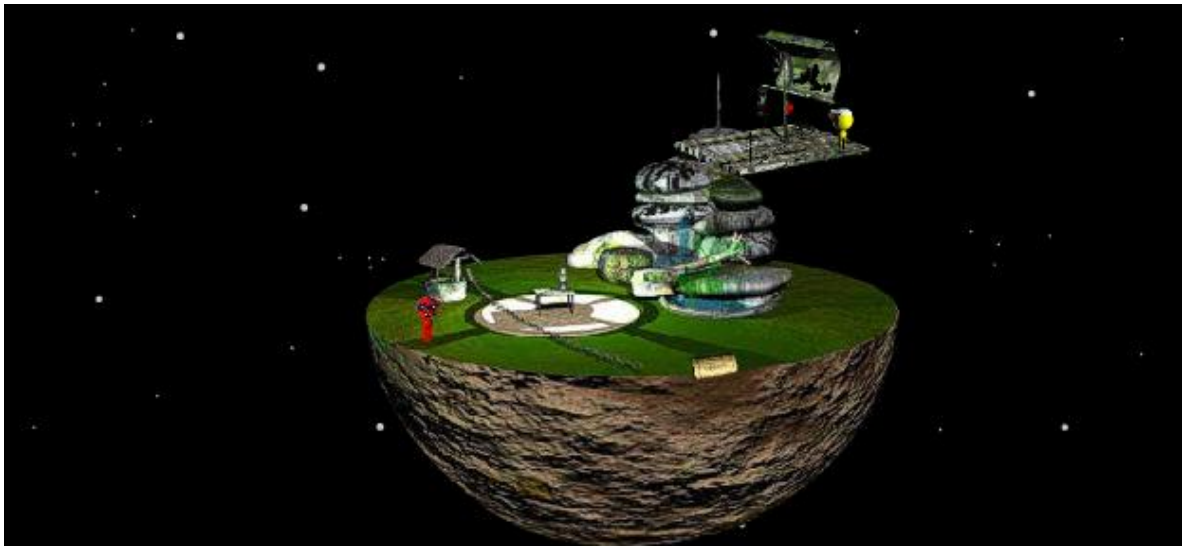


Wir drücken wieder den roten Button, fliegen hinterher u. klicken die Insekten an, die nun das Weite suchen.

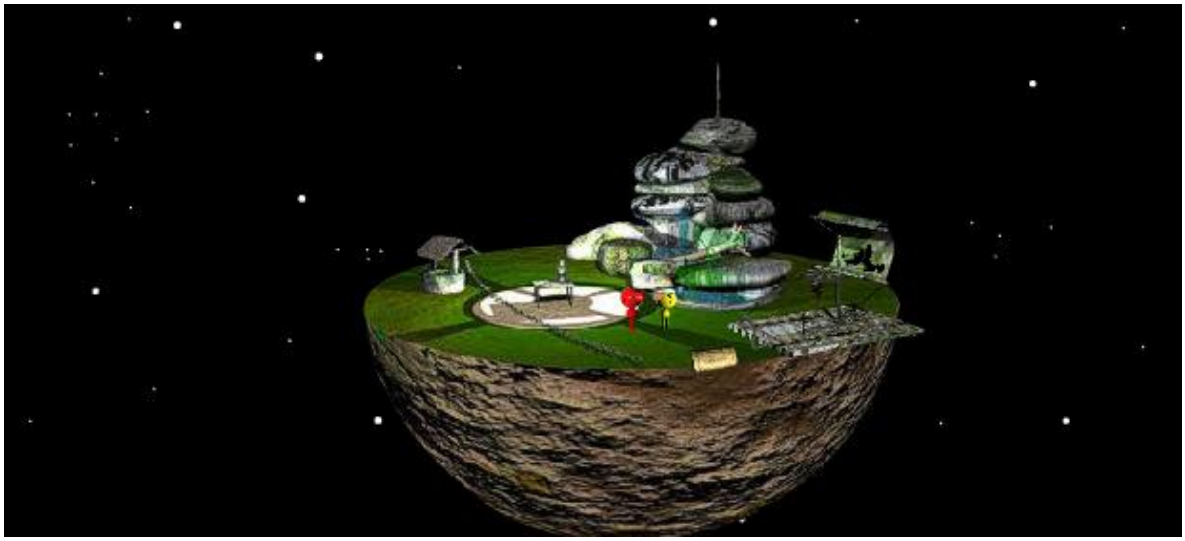
Nun steigt Wogger in das Insektenloch, nimmt ein Brett, verstopft es damit u. geht nach unten.



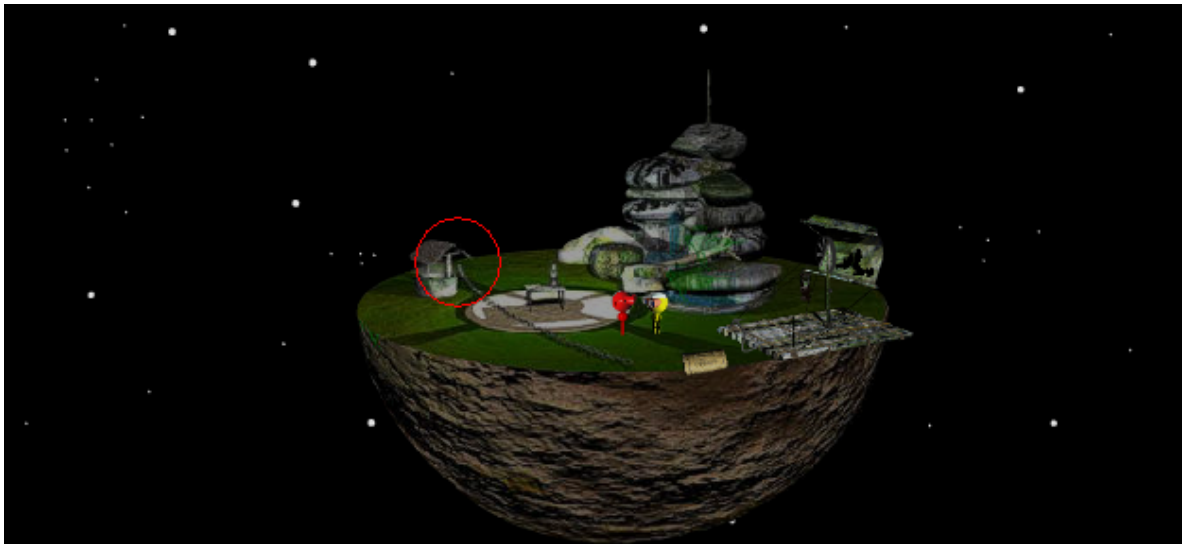
Nun klicken wir das Insekt 2x an u. es zerstört den Kokon!



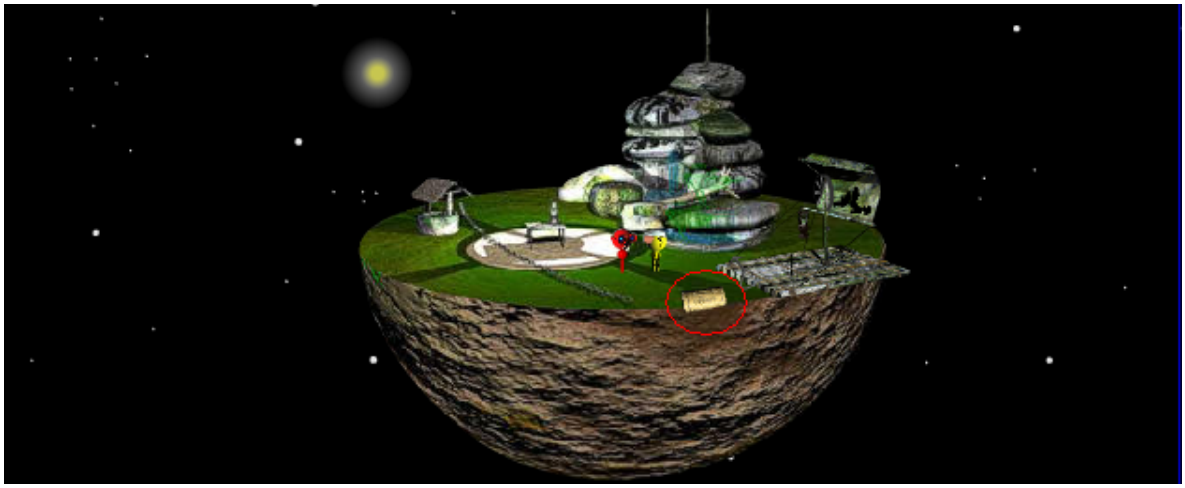
Wir klicken wieder den roten Button an, Tippiti landet u. geht zu Wogger.

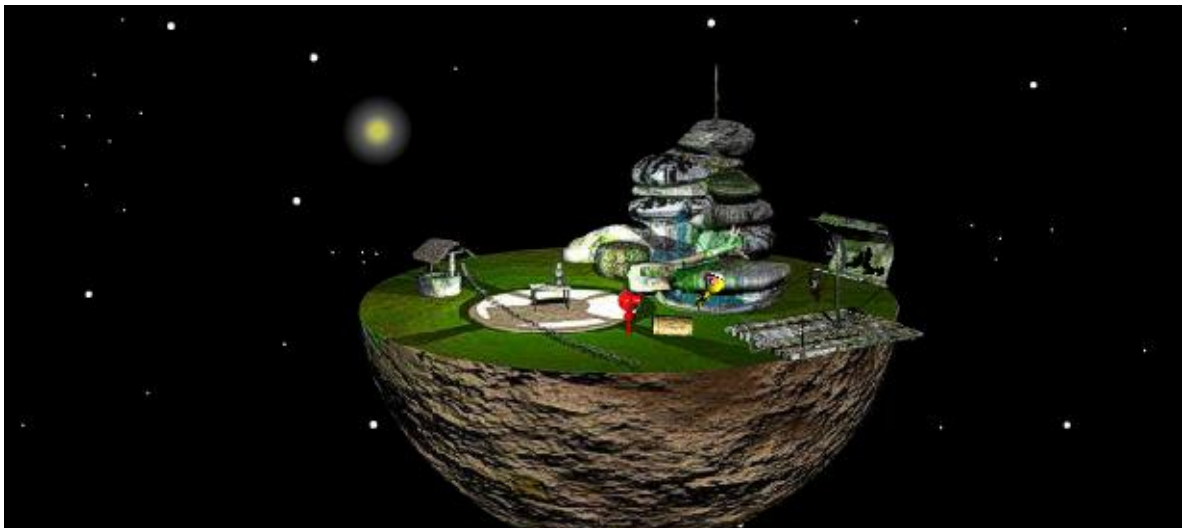


Minispiel 22



Wir klicken den Brunnen an u. die Sonne geht auf.



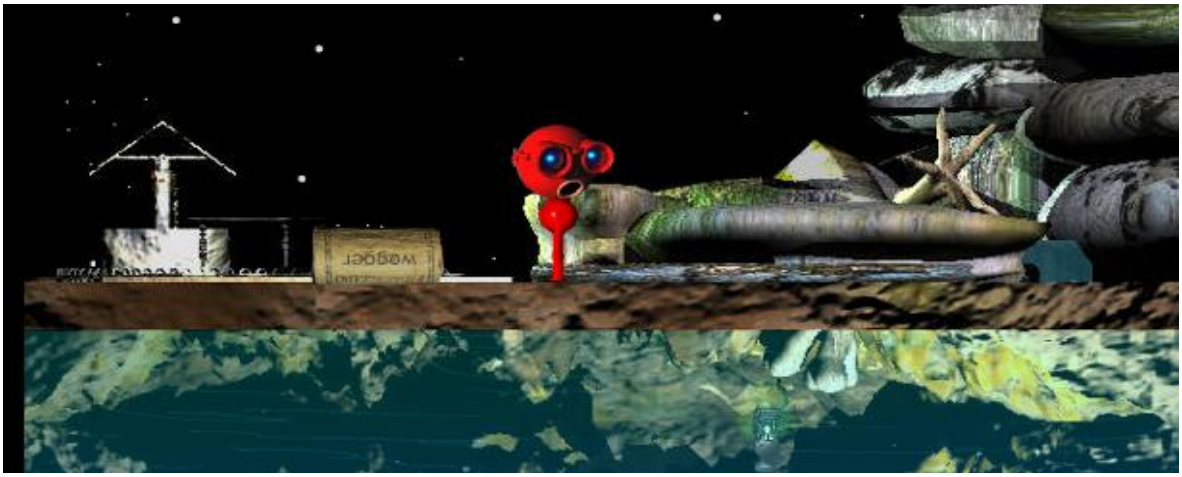


Nun nehmen wir den Korken u. befördern die kleine TIPPITI damit in den Teich.

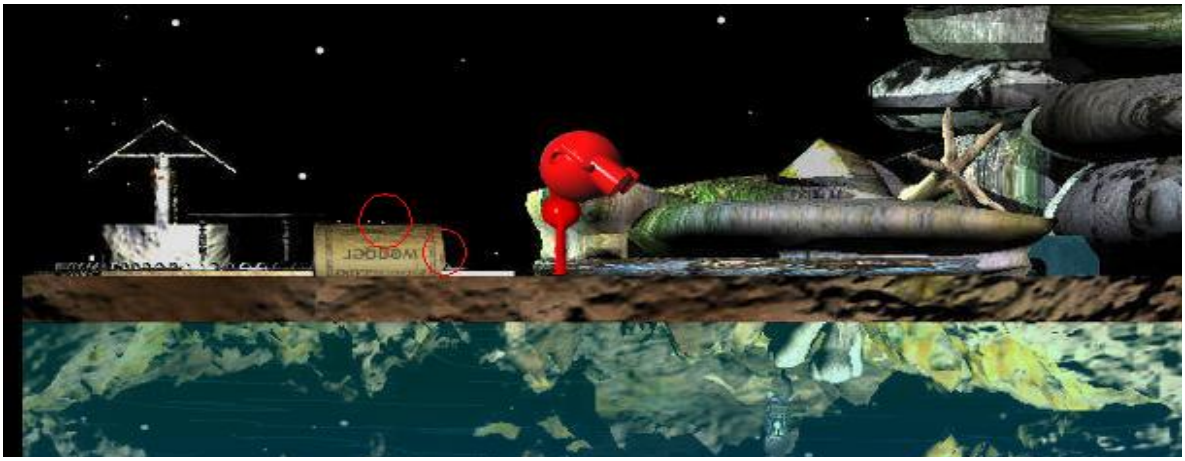
Jetzt klicken wir den Teich an, Wogger geht hin u. schaut hinein.

Nun klicken die Lampe an u. sie beginnt zu leuchten.
Wir nehmen die Lampe, versenken sie im See, dieser erhellt sich u.
Wogger schaut ungläubig hinein.

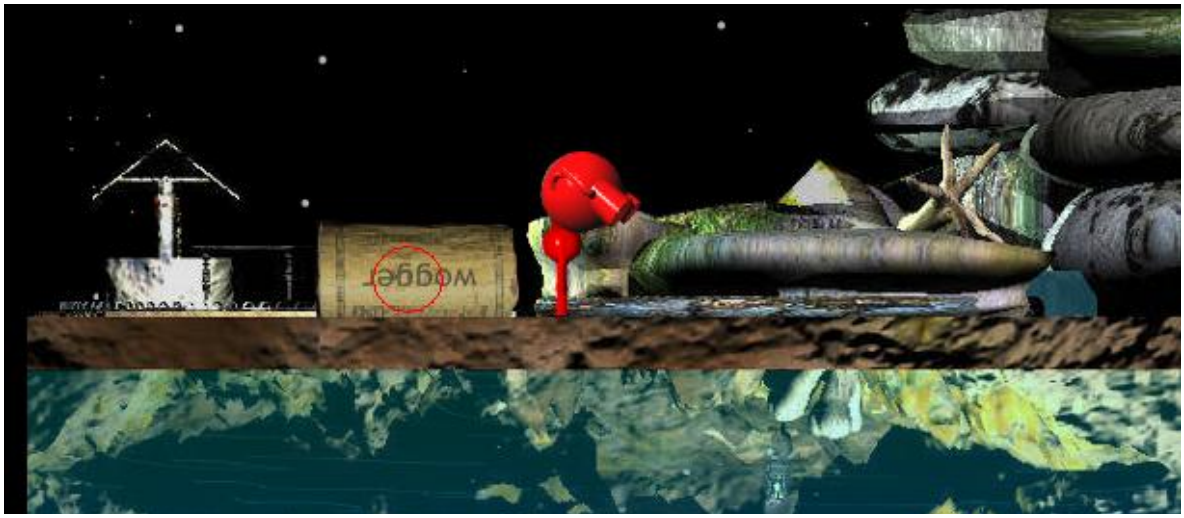
http://www.woggerworld.com/

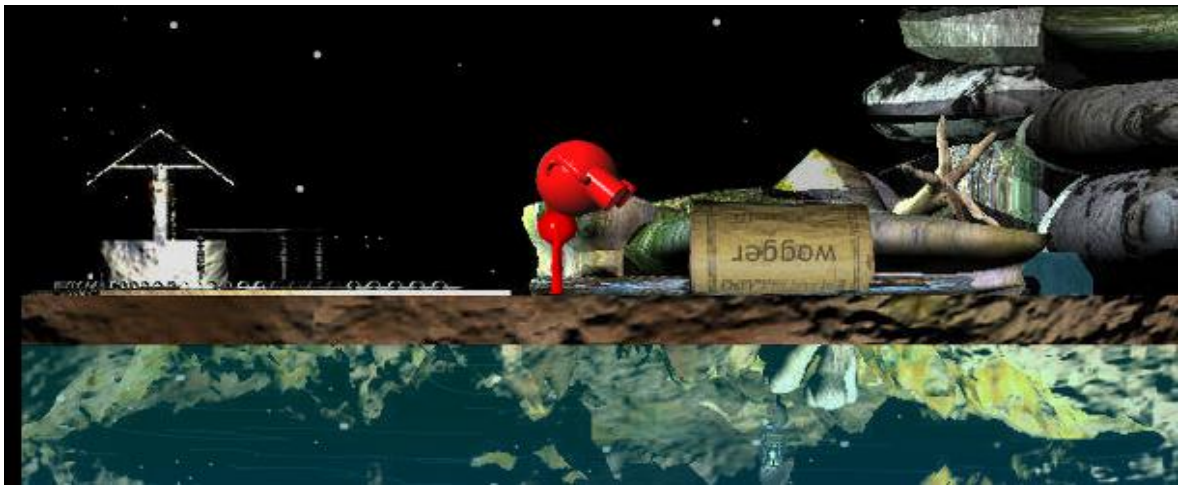


Minispiel 23

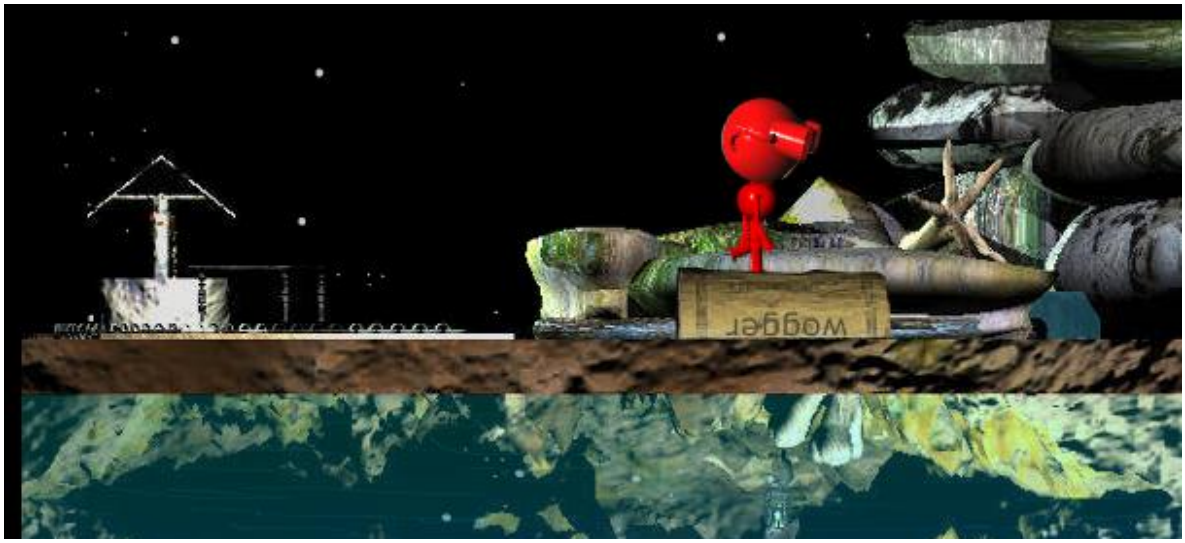


Wir klicken den Korken mehrmals an der rechten Seite an, er wird größer u. pulsiert.
Nun machen wir das Gleiche an der Oberseite.

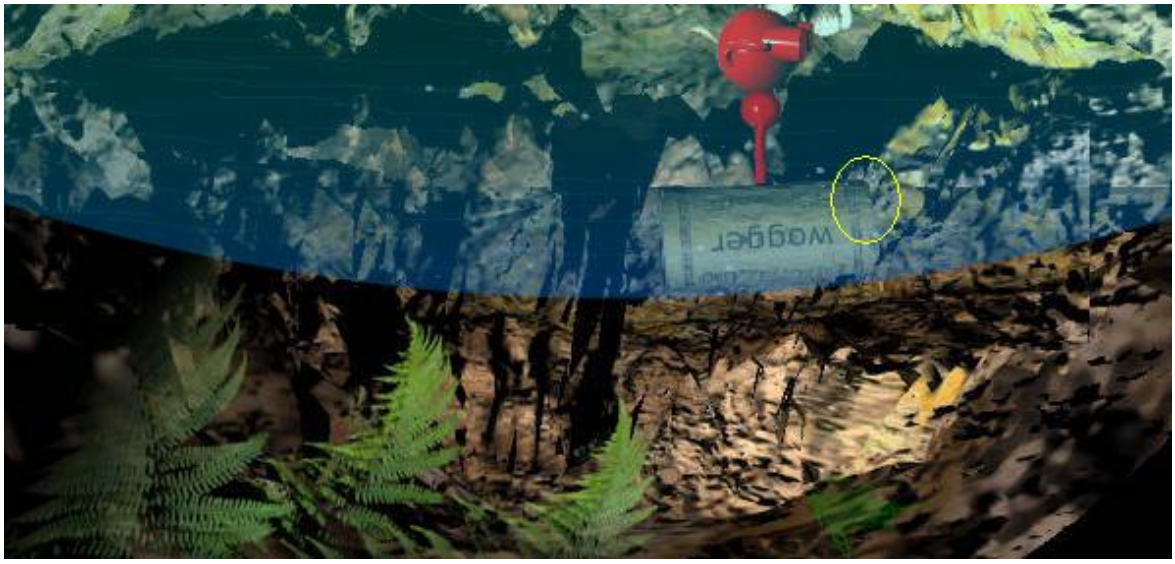




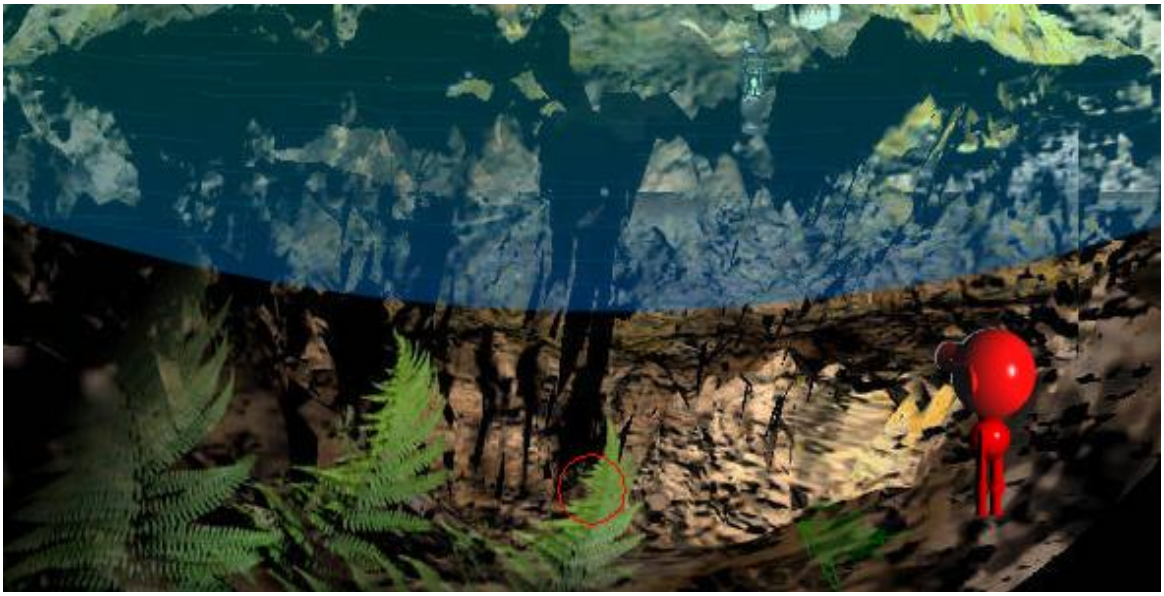
Nun nehmen wir den Korken, legen ihn ins Wasser u. klicken ihn oben an.



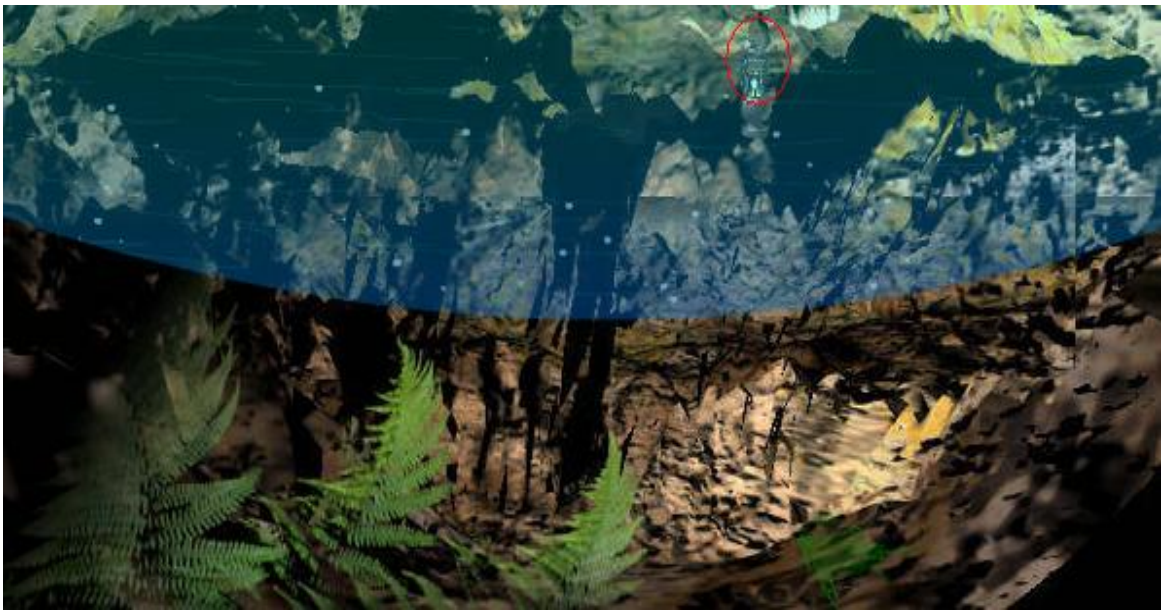
Wogger betritt das Gefährt u. sinkt auf den Grund des Teiches.



Wir klicken den Korken an, Wogger verlässt sein Gefährt u. sinkt nach unten.



Jetzt klicken wir auf den Höhleneingang u. Wogger marschiert hinein.



Nun klicken wir die Lampe an, die nach unten fällt u. mit einem kleinen Schups in die Höhle befördert wird.