



So buddeln Sie richtig

# Wiggles

Die fiesen Zwerge von SEK sind manchmal ganz schön widerborstig. Damit Sie Fenris dennoch fangen, helfen wir Ihnen durch die Unterwelt.

**M**it den folgenden allgemeinen Tipps errichten Sie eine wunderschöne Höhlen-Siedlung, auf die so mancher Zwerg neidisch wäre. Unsere Lösung führt durch die Kampagne. Da die Welt des Aufbauspiels Wiggles von SEK bei jedem Neustart der Kampagne unterschiedlich aussieht, lösen wir für Sie die Rätsel, die es in den jeweiligen Abschnitten in jedem Fall zu absolvieren gilt. Selbstverständlich sollten Sie in der Zwischenzeit das Aufbauen nicht vergessen. Bedanken möchten wir uns bei den Entwicklern für die freundliche Unterstützung während der Erstellung dieser Taktiken.

## Allgemeine Tipps

### GRENZSTEINE bauen

**TIPP 1:** Wiggles können nur Dinge benutzen, die sie auch sehen. Dafür müssen sich die Sachen im direkten Blickfeld eines Zwergs oder in der unmittelbaren Nähe eines Gebäudes befinden. Andere Ressourcen oder Gegenstände ignorieren die Buddler. Errichten Sie deshalb an wichtigen Stellen Grenzsteine, die Sie auf dem Holzklotz herstellen. Die erweitern Ihren Sichtbereich in einem bestimmten Radius und erschließen damit die dortigen Ressourcen für den automatischen Abbau.

### NAHRUNG sichern

**TIPP 2:** Sichern Sie frühzeitig die Nahrungsversorgung. Anfangs reicht eine kleine Hamsterfarm und ein Lagerfeuer, Ihre Wiggles werden aber schnell mehr fordern. Besonders wichtig sind Pilzfarmen, um leckere Gerichte in den Küchen herstellen zu können. Nutzen Sie mindestens drei Farmen in jeweils einer Welt.

### KÜCHE nah bei Farmen

**TIPP 3:** Platzen Sie Küchen möglichst nah an Ihren Farmen, um einen langwierigen Transportweg zu vermeiden. Gerade bei der Nahrungsproduktion würde sich der stark bemerkbar machen, da Essen immer in großen Mengen produziert und benötigt wird. Ihre Zwerge wären allein mit der Transportarbeit ausgelastet und könnten keinen anderen Tätigkeiten nachgehen.

### Waren DIREKT ranschaffen

**TIPP 4:** Ressourcen liegen meist weit weg von Ihrer Unterwelt-Siedlung. Rüsten Sie deshalb zwei Zwerge mit Holzkiepen aus, und schaffen Sie in deren Arbeitszeit immer möglichst alle Waren in das Herz Ihres Höhlensystems. Von dort aus lassen sich die Güter dann schnell verteilen.

### SPEZIALISTEN ausbilden

**TIPP 5:** Allround-Zwerge bringen Sie nicht weiter, da für die meisten Arbeiten Spezialisten benötigt werden. Trimmen Sie deshalb Ihre Freunde möglichst früh in den wichtigsten Disziplinen. Es werden zudem gewisse Erfahrungswerte benötigt, um neue Erfindungen zu machen. Falls Ihre Leute die nicht vorweisen können, bleiben Sie im Tech-Tree stehen und müssen einen Ihrer Wiggles umschulen, indem Sie ihn nun gezielt einer Tätigkeit wie beispielsweise dem Pilzfällen zuweisen.

### ERFINDUNGEN schneller beenden

**TIPP 6:** Wenn ein Erfindungs-Icon in einem Ihrer Menüs gelb dargestellt ist, gibt es einen Wiggle, der zwar über die nötigen Erfahrungspunkte verfügt, aber gerade Freizeit hat. Suchen Sie ihn heraus, bringen Sie ihn zum Ort der Erfindung, und stellen Sie ihn auf Arbeitszeit um. Er wird die Erfindung erforschen. Danach bekommt er wieder Freizeit. Nun können Ihre anderen arbeitenden Zwerge schon die Entdeckung nutzen. Wiggles sind selten verärgert, wenn sie nur einmal kurz einspringen müssen, Forschungsarbeit zu leisten.

### Gebäude ZUWEISEN

**TIPP 7:** Wiggles machen die ihnen aufgetragene Arbeit automatisch und selbstständig, sollten aber trotzdem gelegentlich unterstützt werden. Besonders wichtig ist die Zuweisung eines festen Arbeitsplatzes. Sie können mit der Taste **[ALT]** und einer Maustaste einen Wiggle einem ganz bestimmten Gebäude zuordnen. Er wird dann nur dort arbeiten und seine Erfahrungspunkte sammeln. Das macht ihn auf dem jeweiligen Gebiet zum absoluten Profi. Es ist sinnvoll, die nötigsten Gebäude mit einem festen Wiggle zu besetzen, da diese dann beinahe durchgängig produzieren, wenn ihr Zwerg im Dienst ist.

### HOLZ- ERFAHRUNG erhöhen

**TIPP 8:** Für viele Berufe benötigt man Erfahrung im Bereich »Holz«. Um diese Werte möglichst schnell zu steigern, weisen Sie einen Wiggle persönlich zum Fällen von Riesenpilzen an. Seine Geschicklichkeit wird sich schnell erhöhen, sodass er in Schreiner-Betrieben einsetzbar ist und Erfindungen machen kann.



**Tipp 8:** Weisen Sie Ihren Wiggles am besten manuell das Abhauen von Pilzen zu, wenn Sie die Erfahrungswerte Ihrer Schützlinge möglichst rasch in höhere Regionen bringen wollen.

### RENN- HAMSTER züchten

**TIPP 9:** Mit Rennhamstern bewegen sich Ihre Wiggles um ein Vielfaches schneller durch die Höhlen. Rüsten Sie jeden Zwerg mit einem solchen Nager aus.

### LEITERN aufstellen

**TIPP 10:** Um die Klettergeschwindigkeit drastisch zu erhöhen, stellen Sie an allen Abgründen Leitern auf. Wiggles müssen nun nicht mehr beschwerlich an den Wän-

**Auf  
BEDÜRFNISSE  
achten**

den hochklettern. Später können Sie Leitern an tiefen Höhlengängen durch Aufzüge ersetzen.  
**TIPP 11:** Sorgen Sie dafür, dass sich Ihre Wiggles rundum wohl fühlen. Wenn die Stimmung der Kleinen durch zu viel Arbeit oder fehlende Schlafplätze gedrückt ist, gehen sie deutlich unmotivierter ihren Aufgaben nach.

## Die Kampagne

**TIEFE HÖHLE  
fluten**

### 1. Der Urwald

**TIPP 12:** Ein Wiggle gräbt sich über der tiefen Höhle mit den drei Fässern nach oben. Er wird dort auf eine Wasserader stoßen, welche die Kaverne flutet. Die Fluten sprengen die Tür weg. Graben Sie hinter der Tür nach unten, bis Sie mit den Fässern auf einer Ebene sind. Nun können Sie die Dinger öffnen.



**Tipp 12:** Legen Sie zunächst die Wasserader von oben offen. Graben Sie sich dann rechts von der Tür in den Raum nach unten.

**Wasser  
für die  
FEEN**

**TIPP 13:** Verlassen Sie die Höhle der Feen in Richtung Osten, und folgen Sie dem Gang. Von dort aus geht's immer weiter nach oben. Achtung: Unterwegs begegnen Ihre Gnome einigen Trollen. Erledigen Sie die Rabauken entweder mit Plattmachfallen oder gut trainierten Zwergen-Kämpfern. Graben Sie sich beim Trollposten vorbei unter der Tür her. Der Gang muss sich unbedingt oberhalb der Grube befinden, in dem der Feenbaum ist. Anschließend drückt ein Wiggle den Knopf am Kontrollposten. Der Baum wird bewässert, und Sie erhalten als Belohnung ein tolles Flammenschwert.

**WÄCHTERIN  
befreien**

**TIPP 14:** Halten Sie nach dem Einsiedler im Urwald Ausschau. Schenken Sie ihm sechs Hamster aus einer Ihrer



**Zu Tipp 15:** Während der Wächertroll schläft, schlagen die Zwerge die Tür ein, um den Ring des Lebens zu stehlen.

**RING  
stehlen**

Farmen. Daraufhin gibt er Ihnen eine Karte, auf der ein Geheimgang zur Torwächterin aufgezeichnet ist. Graben Sie den aus, um die Wächterin zu befreien.

**TIPP 15:** Suchen Sie die Trollburg, beobachten Sie den Trollwächter, und warten Sie, bis er sich schlafen legt. Ein Zwerg schlägt dann die Tür ein und schleicht sich bis zum Hebel in der Burg. Der öffnet ein Gitter, hinter dem sich eine Schatzkiste befindet, aus der Sie heimlich den Ring nehmen. Nutzen Sie immer die Schlafphasen des Wächters, um sich durch die Burg zu schleichen. Alternative: Wenn Sie genug starke Wiggles haben, können Sie die Festung auch einfach angreifen und die Trolle verprügeln.

### 2. Die Schwefelwelt

**WEICHEN  
stellen**

**TIPP 16:** Stellen Sie zunächst alle Weichen der Bahn auf »Abbiegen«. Nachdem die Lore die zweite Weiche passiert hat, schalten Sie Letztere auf »Durchfahrt« um. Genauso verfahren Sie bei der dritten Weiche. Warten Sie nach dieser Aktion einfach ab. Anschließend dürfen Sie die kompletten Lorenbahn-Höhlen nach Schätzen absuchen.

**Ins  
VERSUNKENE  
Schiff**

**TIPP 17:** Finden Sie den roten Drachen auf der Karte, und schleichen Sie sich leise an ihm vorbei. Ihr Wiggle untersucht danach die Pumpe, die im Nebenraum steht. Auf dem Rückweg wacht der Drache auf und bittet Sie, zwischen seiner und der Pumpenhöhle eine weitere Kaverne zu graben. Entsprechen Sie besser diesem Wunsch. Der Drache geht danach zur Pumpe und heizt sie an. Alternativ können Sie den Lindwurm auf Wunsch auch angreifen. Wenn Sie ihn erledigen, benötigen Sie anschließend 30 Stück Kohle, um die Pumpe zu starten. Dazu klicken Sie die Pumpe einfach an, und geben den Auftrag zum Anheizen. Sobald sie läuft, öffnet sich der Zugang zum versunkenen Schiff.



**Tipp 17:** Der gutmütige Drache sehnt sich nach einer größeren Höhle. Hat er die, wird er für Sie die Pumpe im Nebenraum anheizen.

**Ring des  
WASSERS**

**TIPP 18:** Sie benötigen mindestens drei Zwerge, um das vorangehende Schalterrätsel zu lösen. Wenn das getan ist, können Sie einen Ihrer Wichtel weiter steuern. Die Krake ist ziemlich einfach zu besiegen: Drücken Sie in dem Moment, in dem das Tentakelwesen nach dem Goldbarren auf der Treppe sucht, den Schalter links oben über der Krake. Danach wird diese zu Mus verarbeitet. Wenn Sie mit vier Wiggles das Schalterrätsel gelöst haben, stehen Ihnen anschließend noch zwei Zwerge zur Verfügung. Lassen Sie dann einen von der Krake nach unten schleudern. Dort betätigt er den Schalter rechts neben dem stampfenden Kolben. Auf beide Arten ist der Weg zum Ring des Wassers frei.

### 3. Die Kristallwelt

**BILD**  
wieder-  
beschaffen

**TIPP 19:** Die Trolle haben ein Bild gestohlen, das Sie sich zurückverschaffen müssen. Bewegen Sie sich deshalb in Richtung der Burg. Bevor Sie dort einen Einbruch begehen, beobachten Sie die Grünhäuter zunächst genau. Einer der Wächter, mit einer schweren Keule bewaffnet, kontrolliert alle sechs Minuten den äußeren Bereich der Burg. Bringen Sie sich in diesem Fall sofort in Sicherheit. Sobald der Rohling außer Sichtweite ist und sich der Torwächter weit genug entfernt hat, zerstören Sie den Eingang. Schleichen Sie sich am Wächter vorbei, wenn dieser ein Nickerchen macht, und klettern Sie den dortigen Schacht hoch. Gehen Sie den nächsten Gang nach rechts rein. Sobald Sie auf gekreuzte Holzbalken treffen, graben Sie sich ein Stück nach unten, aber nicht so weit, dass Sie in den Gang darunter gelangen. Stattdessen buddeln Sie knapp darüber ein Stück nach rechts weiter. Dort finden Sie das fehlende Bild. Die zweite Variante ist der Frontalangriff auf die Trollburg. Sie sollten dies von den Kampfwerten Ihrer Zwergge abhängig machen.

Am  
**WÄCHTER**  
vorbei

**TÜREN** in  
Wigglesburg  
öffnen

**TIPP 20:** Suchen Sie in der Wigglesburg nach weiteren Bildern für die Galerie. Setzen Sie diese dort in der richtigen Reihenfolge ein. Orientieren Sie sich hierbei an der Größe der Bilder sowie der Blickrichtung der Zwergge. Wenn die Bilder passend hängen, öffnen sich die Türen in der Burg.

Ring der  
**MAGIE**

**TIPP 21:** Finden Sie das Zwergenvolk der Brains. Um es abzulenken, bauen Sie ihm eine schicke Disco links neben der großen Maschine. Während die Brains dort richtig abrocken, schalten Sie heimlich die Maschine aus und schnappen sich den Ring der Magie.



**Tipp 21:** Sobald die tanzwütigen Brains durch die von Ihnen errichtete Disco abgelenkt sind, gehört der Ring der Magie endlich Ihnen.

**MÄNNLICHE**  
**ZWERGE**  
befreien

**TIPP 22:** Im Lichtraum mit dem Transmittern legen Sie den Ring auf dem für ihn vorgesehenen Podest ab. Richten Sie anschließend die Transmitter auf das Podest aus. Setzen Sie geschliffene Kristalle in die Halterungen in der Höhle ein, die dann das Licht bündeln. Dafür müssen Sie an einigen Stellen noch Erde abgraben. Der Strahl befreit die männlichen Wiggles.

### 4. Die Lavawelt

**HAMMER**  
besorgen

**TIPP 23:** Um den Hammer zu erhalten, bringen Sie einfach der Drachenmama den kleinen Drachen oder das Drachenei, das Sie vom Drachen in der Schwefelwelt erhalten haben. Sollten Sie ihn aber getötet haben, müssen Sie sich auch noch mit der Drachenmama herumschlagen. Wenn Sie das geschafft haben, gehen Sie anschließend mit einem Zwerg ganz nah an den Hammer heran.

Ring des  
**FEUERS**

**TIPP 24:** Lösen Sie das folgende Schalterrätsel mit zwei Zwergen. Schalter 1 wird die Lava in Schacht 1 sinken und Schacht 3 steigen lassen. Schalter 2 lässt den Lava-stand in Schacht 2 steigen und in Schacht 4 fallen. Schalter 3 steigert die Lava in Schacht 1, reduziert sie aber in Schacht 3. Mit Schalter 4 verringert sich die Lava in Schacht 2, während sie in Schacht 4 steigt. Im Kathedralraum beim Ring können Sie mit einem Schalter die Lava in allen vier Schächten sinken lassen.

Lösung des  
**SCHALTER-**  
**RÄTSELS**

**TIPP 25:** Falls Ihnen die bisherigen Angaben noch nicht geholfen haben, das Schalterrätsel zu knacken, hier die detaillierte Vorgehensweise: Schalten Sie zunächst bei beiden Zwergen, die Sie für das Rätsel verwenden, das automatische Arbeiten ab, damit sie nicht unerwartet wieder in ihre Siedlung zurückkehren. Ein Zwerg drückt zweimal den Schalter 2. Klicken Sie anschließend auf die Tür, um diese zu öffnen. Dann klettert ein Wichtel in Schacht 4 bis ganz nach oben. Öffnen Sie dort die Tür, gehen Sie mit dem Zwerg dann in Schacht 3. Der unten gebliebene Wiggge betätigt je zweimal Schalter 3 und Schalter 4. Drücken Sie nun dreimal den ersten Schalter in Schacht 2. Damit ist der Weg zum Ring frei. Nehmen Sie sich das Kleinod und drücken Sie den Schalter oben im Raum, woraufhin die Lava in allen Schächten abzufließen beginnt.

**GLEIPNIR**  
schmieden

**TIPP 26:** Unterhalb des Vulkans neben den Vampirzwergen befindet sich eine kleine Kammer mit einem Schleusenrad. Betätigen Sie die Schleuse. Daraufhin läuft Lava hoch und erhitzt den Amboss, auf dem Sie nun die fünf Ringe zusammen mit dem Hammer zum Gleipnir schmieden können und fast am Ziel sind.

**FENRIS**  
bändigen

**TIPP 27:** Bevor Sie gegen Fenris antreten, brauen Sie genug Unsichtbarkeitselixiere, um einen offenen Kampf zu vermeiden. Nehmen Sie zudem ein paar Flaschen Pilzschnaps mit. Schleichen Sie sich unsichtbar an Odins Schoßhündchen vorbei, ziehen Sie den Stöpsel aus der Badewanne, und vergiften Sie Fenris' Getränk mit Pilzschnaps. Wiederholen Sie anschließend die Prozedur. Beim dritten Mal drücken Sie auf dem Quietschewiggge herum, um Fenris von seinem Trinkbecher wegzulocken. Vergiften Sie daraufhin sein Getränk ein letztes Mal.

Zweite Möglichkeit: Ihre besten Kämpfer attackieren Fenris und krallen sich an allen sechs Angriffspunkten seines Körpers fest, um ihn zu Boden zu ziehen. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben Odins schwierige Aufgabe erfolgreich erfüllt! **GUN**



**Tipp 27:** Vergreifen Sie sich an Fenris' herumliegenden Quietschewiggge, um den Höllenhund von seinem Platz wegzulocken und seinen Krug mit einer Extraportion Pilzschnaps zu vergiften.