

Derbe Zwerge

# Wiggles

Alle Aufbau-Fans in die Startlöcher:  
Ende September beginnt die Reise  
zum Mittelpunkt der Erde.



Zoff im Stollen: Unser Wiggle prügelt sich mit einem Unterwelt-Raubtier.



Auf Video-CD:  
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Das Leben unter Tage stellt man sich eng, schmutzig und generell wenig spaßig vor. Aber wie wäre es kilometertief im Erdinneren mit einer Bar? Mit einem Schlafzimmer samt Himmelbett? Und bequemen Aufzügen? Etwas Management-

Wirtschaft auf die Beine stellt. Denn der Durchschnittswiggle ist zwar fleißig, will aber im Ausgleich verwöhnt werden. Simple Pilzhappen tun's nur am Anfang, später müssen Bier und Brot her. Auch die Nacht im Zelt erscheint nicht mehr so ange-

wann gefeiert wird, bestimmen Sie für jeden Wiggle durch eine praktische Zeituhr. Den Eigensinn bei der Erholung macht Ihr Volk durch seine Lernfähigkeit wet. Je öfter einer der Zwerge eine Aktion ausführt, desto erfahrener wird er in diesem

schaubaren Sippe schätzen. Die schnuckelige Guiseppa etwa wird durch den Dauereinsatz an der Säge zur Profi-Schreinerin, ihr Partner Romek schleppt als Lastenträger die Rohstoffe flink wie kein anderer durch die Stollen. Weil beide zur gleichen Stunde Freizeit haben, kommen sie sich näher – einige Zeit später gelangt Baby Malenka auf die Welt. Jede Geburt ist in **Wiggles** ein Ereignis, jeder Todesfall ein spürbarer Verlust.

## Viel los im Fels

Die Erdkruste gleicht einer gigantischen Wundertüte: Ständig stoßen Sie beim Stollenvortrieb auf Überraschungen. Mal versperrt ein unterirdischer See den direkten Weg, mal tut sich eine Schatzkammer auf, mal stechen Sie in ein Monsternest. Der gemeine Wiggle weiß sich zum Glück zu wehren, mit Waffen aus eigener Herstellung sogar noch durchschlagender. Außerdem können Sie Außenposten von drei anderen Buddelvölkern entdecken, die Ihnen entweder helfen oder – wahrscheinlicher – Steine in den Weg legen. Denn die Belohnung für den Fang von Höllenhund Fenris würden Ihre Gegner ganz gerne selbst einsacken. **CS**



Sie sehen Ihr Untergrund-Reich im Querschnitt: die Höhlen dürfen Sie selbst anlegen.

Talent vorausgesetzt, dürfen Sie im Aufbauspiel **Wiggles** Ihre Stollen mit allem erdenklichen Luxus bestücken. GameStar hat das fast fertige Zwergen-Epos ausführlich angespielt.

## Ab durch die Mitte

Um den entlaufenen Höllenhund Fenris im Auftrag des Gottes Odin wieder anzuleinen, wühlt sich der Clan der frechen Wiggles dem Erdmittelpunkt entgegen. Weit unter der Erdoberfläche überlebt allerdings nur, wer eine funktionierende

Wirtschaft auf die Beine stellt. Denn der Durchschnittswiggle ist zwar fleißig, will aber im Ausgleich verwöhnt werden. Simple Pilzhappen tun's nur am Anfang, später müssen Bier und Brot her. Auch die Nacht im Zelt erscheint nicht mehr so ange-

## Charakterzwerge

Wiggles sind alles andere als Arbeitsklaven. Weil während des Schaffens der Hunger wächst und die Laune sinkt, brauchen Ihre Schützlinge regelmäßig Freizeit. Wann geschuftet und

Handwerk. Weil sich die kleinen Racker so zu Spezialisten entwickeln, lernen Sie schnell jedes einzelne Mitglied Ihrer über-

## Wiggles

Genre: Aufbauspiel

Entwickler: Innonics

Termin: September 2001

Ersteindruck: Gut

**Christian Schmidt:** »Endlich Abwechslung vom anonymen Knuddel-Image deutscher Aufbauspiele. Den schicken Puppenstuben-Look und das durchdachte Zeitmanagement habe ich so noch nicht gesehen. Einziges Manko: Unsere Vorabversion spielte sich etwas zäh. Bis September soll der Spielablauf aber gestrafft werden.«