



Zwergenaufstand

Wiggles

Ein innovatives Aufbauspiel im Untergrund: Die niedlichen Wiggles buddeln sich in Richtung Erdmittelpunkt.

Göttervater Odin sitzt in Walhalla und ist sauer: Statt brav »sitz!« zu machen, ist der Höllenhund Fenris ausgebrochen und hat sich im Erdmittelpunkt verschanziert. Nun braucht Odin jemanden, der Fenris wieder in Ketten legt. Prompt erhält das chaotische Zwergenvolk der Wiggles den Zuschlag. Die beste Qualifikation der Wichtel: Sie wühlen sich wie niemand sonst durch das Innere des Erdballs.

Erd-Aufschnitt

In **Siedler** wuseln kleine Männchen, in **Wiggles** wu-

seln kleine Männchen – haben wir es also wieder mit einem typischen Aufbauspiel-Klon zu tun? Mitnichten, denn Innonics' Untergrundbewohner haben eine Menge schicker Design-Kniffe vorzuweisen. Zum Beispiel die Spielwelt: Statt auf saftigen Wiesen hausen die Wiggles in Stollen und Höhlen tief unter der Erde. Die sehen Sie nicht von oben, sondern in einer Seitenansicht – das kennen Sie von der klassischen Puppenstube. In die Gänge bauen Ihre Zwerge Maschinen und Lager, Schlafstuben und Aufzüge, alles in schöner 3D-Grafik. Statt anonymer Arbeitermassen steuern Sie in **Wiggles** Individuen. Die haben nicht nur Namen, sondern wie bei **Die Sims** verschiedene Fähigkeiten und Bedürfnisse. Im Laufe der Zeit spezialisieren Sie jeden Einwohner, etwa als Forscher, Lehrer oder Soldaten.



Sie sehen Ihre **Siedlung** von der Seite. Zooms verschaffen Überblick.



Ein Wiggles in der **Schlafstube**. Die Zwerge haben einen Tagesablauf und brauchen Ruhe.

Schatz-Schaukeln

Auf dem Weg nach unten erwarten Ihr Volk jede Menge Widrigkeiten. Wenn sich Ihre Späher in tiefere Regionen vorgraben, entdecken sie neue Höhlen und Katakomben. Wie in **Diablo** werden die meisten Orte zufällig auf der Karte verteilt. So können Sie auf schatzgefüllte Kammern stoßen, verfallene Mi-

nen freischaufeln – oder in Monsternester stechen. Ihre Zwerge werden zum Beispiel einen Trollposten entdecken, in dem die fiesen Gegner nichts ahnend feiern. Sie entscheiden, ob Sie die Bande mit Kampfwergen überrennen oder lieber einen Einzelkämpfer in die Basis schleichen lassen, um den tumben Kreaturen die Schätze unter der Nase wegzustehlen. **CS**

Wiggles

Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Innonics
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Der ungewöhnliche Look des Zwergen-Spiels hat mir sofort gefallen – die 3D-Optik unterscheidet sich wohltuend von der Siedler-Einheitsansicht. Der Aufbauteil macht einen soliden Eindruck, besonders gut klingt aber der Entdecker-Bonus: Welche Schätze warten wohl hinter der nächsten Schieferschicht?«