

Aztec Empire

DIESE STADT IST AUF WASSER GEBAUT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **PlayWay** Entwickler: **Play2Chill** Termin: **4. Quartal 2021**



Aztec Empire hat ein ungewöhnliches Szenario: Ihr baut eine Aztekenmetropole auf.

Aufbaustrategie mal anders: In Aztec Empire bringt ihr Menschenopfer und legt Wasserstraßen an. Auch der Realismus soll nicht zu kurz kommen. Von Peter Bathge

Historische Strategiespiele stehen vor einem Dilemma: Langsam, aber sicher sind alle spannenden Zeitepochen abgedeckt. Mittelalter? Check. Antike? Haben wir. Napoleonische Kriege? Aber sicher doch. Insofern war die Ankündigung von Aztec Empire wohl nur eine Frage der Zeit. Als Spieler sind unsere Aufbaukünste allerdings in noch nie dagewesener Weise gefragt: Wir sollen die aztekische Metropole Tenochtitlán erbauen – dazu steht uns eine Zeitspanne von rund 200 Jahren zur Verfügung.

Aztec Empire hält sich dabei eng an die historischen Fakten zum Reich der Azteken und destilliert daraus einen einzigartigen Gameplay-Cocktail. So gibt's etwa einen starken Fokus auf Wasserstraßen und Kanäle, außerdem wollen die Götter mit Menschenopfern besänftigt werden, und am Ende stattdessen ja auch vielleicht noch die Konquistadoren einen Besuch ab und zerstören all die schönen Gebäude, die ihr zuvor in stundenlanger Arbeit aufgebaut habt. Wie genau sich das spielt, welche Ressourcen ihr in Aztec Empire verwaltet und was ihr gegen einen Vulkanausbruch tun könnt, haben uns die Entwickler mit dem irreführenden Namen Play2Chill im Interview verraten.

Ans Ende der Welt

Für Pawel Bragoszewski ist das Bierbrauen eines der coolsten Features von Aztec Em-

pire – und noch dazu historisch korrekt umgesetzt. Der Mitgründer und Chefdesigner von Play2Chill gerät ins Schwärmen, als wir ihn nach den Ressourcen im Spiel befragen: »Die Azteken nutzten Agave unter anderem dazu, Pulque zu brauen, ein alkoholisches Getränk. Es gab sogar eine Göttin der Agavenpflanzen! Im Spiel besteht der Brauvorgang aus mehreren Schritten, es handelt sich um eine vollständige Produktionskette: Man baut Agave an, stellt daraus das Getränk her und errichtet Gebäude, in denen die Bürger nach der Arbeit einen trinken gehen können. Ich braue zu Hause selbst Bier, deshalb musste ich sichergehen, dass wir diesen Teil korrekt wiedergeben.«

Bragoszewski ist einer von rund zehn Mitarbeitern bei Play2Chill. Das polnische Indie-Entwicklerteam bereitet trotz seiner überschaubaren Größe aktuell einen Bör-

sengang vor. In dem Warschauer Studio entstanden vor Aztec Empire der 2D-Plattformer Dream Alone und das Strategiespiel Counter Terrorist Agency. Zurzeit befindet man sich in der Endphase der Entwicklung des Motorcycle Mechanic Simulator 2021. Als Referenzen für die Entwicklung eines komplexen Aufbauspiels taugen diese Projekte freilich nur bedingt. Und doch klingen Play-

2Chills Pläne für Aztec Empire faszinierend und durchdacht, und das bereits weit vor dem geplanten Release Ende 2021 beziehungsweise Anfang 2022. »Im Spiel erbaut man Tenochtitlán, die Hauptstadt des Aztekenreiches. Tenochtitlán existierte rund 200 Jahre lang, vom frühen 14. Jahrhundert bis zur Invasion der Spanier. Aztec Empire hat eine große Kampagne, in der man eine riesige Stadt errichtet. Allerdings gibt es auch einen globalstrategischen Aspekt im Spiel: Wir bauen auf einer Karte des ganzen Aztekenreiches, auf der man dann Ressourcen und Soldaten verschiebt.«

Auch Handel zwischen den verschiedenen Metropolen und Siedlungen sei geplant, erzählt Chefdesigner Bragoszewski. Selbst andere Stämme stehen als Handelspartner zur Verfügung. »Zudem kann man Marktplätze in der Stadt errichten, um einen Rohstoff gegen einen anderen zu tauschen.« Derzeit überlegt das Team allerdings noch, ob Obsidian, Kupfer und Zinn einzeln im Spiel aufgelistet werden oder als Baustoff für Werkzeuge zusammengefasst werden sollten.

Heikle Themen für ein Aufbauspiel

Die grundlegenden vier Ressourcen in Aztec Empire sind Nahrung, Holz, Stein – und Sklaven. »Ja, in Tenochtitlán gab es viel Sklavenarbeit«, erklärt Pawel Bragoszewski. »Wir werden versuchen, diese historische Realität im Spiel abzubilden.« Das treffe auch auf die Menschenopfer zu, die die Azteken auf ihren pyramidenförmigen Tempeln den Göttern darbrachten. Man wolle vor dieser brutalen Realität nicht die Augen verschließen, die Darstellung werde aber in einem gewissen, auch wirtschaftlich sinnvollen Rahmen bleiben: »Wir können die tatsächliche Grausamkeit der aztekischen religiösen Praktiken nicht vollumfänglich zeigen, es gibt keine Jugendfreigabe für Sachen wie rituelle Folter oder das Opfern von Kindern. Und natürlich wollen wir das auch gar nicht zeigen, das Spiel ist ein Städteimulator, kein Blutfest. Daher versuchen wir, dem Spieler begreiflich zu machen, wie wichtig Religion im Leben der Azteken war. Die Grausamkeit wird auf akzeptable Art dargestellt, die dem Spieler aber trotzdem noch einen Schauer über den Rücken jagt.«

Religiöse Praktiken nahmen laut Historikern einen wichtigen Teil im öffentlichen Leben der Azteken ein. Einen entsprechend



In Aztec Empire verbindet ihr Inseln mit Holzstegen. Die können aber abbrennen, also Vorsicht.



Frachtschiffe dürften Waren schneller verteilen als Träger. Seekämpfe soll es aber nicht geben.

großen Part soll die Religion auch im Gameplay von Aztec Empire einnehmen. »Wir wollen die Welt wirklich so zeigen, wie die Azteken sie wahrgenommen haben«, betont Bragoszewski. »Der Spieler muss die Götter zufriedenstellen, um Erfolg zu haben – genau wie es die Azteken glaubten. Abhängig vom aktuellen Monat im Sonnenkalender und dem Tag im Götterkalender werden unterschiedliche Rituale durchgeführt und verschiedene Opfer dargebracht. Und das beinhaltet eben auch Menschenopfer.«

Ungewöhnlicher Schauplatz

Am grundlegenden Aufbaukonzept rüttelt Aztec Empire nicht: Wenn ihr genügend Wohnhäuser errichtet und für Nachschub an Nahrung, Agavensaft sowie weitere erfüllte Bedürfnisse sorgt, strömen neue Einwohner in euer Pyramidenparadies. Eine Besonderheit gibt's in Sachen Gebäudebau. Denn Tenochtitlán wurde auf einer Insel inmitten eines riesigen Sees errichtet, dem (heute fast komplett trockengelegten) Texcoco in Mexiko-Stadt. Irgendwann wurde aber der Platz knapp. Als Spieler ergeben sich daraus spezielle Herausforderungen: Ihr müsst neue Inseln anlegen, um weitere Häuser und Produktionsstätten zu errichten, und gleich-

zeitig mit Kanälen und Booten für schnelle Transportwege und sauberes Trinkwasser sorgen. Dabei nehmen sich die Entwickler allerdings ein paar spielerische Freiheiten, statt komplett auf eine historische Genauigkeit zu setzen: »Wir vereinfachen Sachen dort, wo nötig. Die künstlichen Inseln im Spiel werden zum Beispiel wie andere Bauwerke errichtet, sie steigen einfach aus dem Wasser auf. In der Realität war das ein langer Prozess, bei dem Schlamm und Vegetation mithilfe von einer Art Unterwasserzaun angesammelt wurden. Die exakte Umsetzung davon wäre in einem Spiel aber viel zu langweilig. Texcoco war ein Salzwassersee, daher haben die Azteken ein System aus Dämmen benutzt, um das salzige Wasser von frischem Regenwasser zu trennen. Sie haben auch viele künstliche Inseln angelegt, sogenannte Chinampas, um dort Getreide und andere Pflanzen anzubauen. Zur damaligen Zeit waren das alles sehr fortschrittliche Techniken.«

Frischwasser ist eine wichtige Ressource im Spiel, denn verunreinigtes Trinkwasser kann zu Krankheiten führen, außerdem macht es die Einwohner unglücklich, und weniger Neuzugänge entscheiden sich dafür, nach Tenochtitlán zu ziehen. Auch die



Menüs und grundsätzliches Spielprinzip von Aztec Empire erinnern stark an die Tropico-Serie.

Anzahl der Kanäle zwischen den einzelnen Inseln spielt eine entscheidende Rolle. Denn wenn zu wenige dieser Wasserstraßen existieren, kommt die Abwasseraufbereitung ins Stocken, und das stellt ein Gesundheitsrisiko dar. Auf den Kanälen kreuzen zudem kleine Boote. Zu deren Rolle will sich Chefdesigner Pawel Bragoszewski noch nicht final äußern. Sie seien aber »nicht sooo wichtig« für Aztec Empire.

Forschung, Wasser und Katastrophen

Mit zunehmender Spieldauer soll der Spielablauf von Aztec Empire fordernder und der Herstellungsprozess für Werkzeuge und andere Waren zunehmend komplexer werden. »Wir wollen aber auch nicht zu viele dieser langen Produktionsketten«, gibt Bragoszewski im Gespräch mit GameStar zu bedenken. »Das Spiel erscheint uns momen-

tan komplex genug.« Davon unabhängig müsst ihr trotzdem immer mehr Faktoren beachten, je mehr Zweige ihr im Forschungsbaum freischaltet. Alles natürlich basierend auf historischen Fakten. So war die Herstellung von Eisen für die Azteken ein Buch mit sieben Siegeln, stattdessen nutzte das mittelamerikanische Volk hauptsächlich Werkzeuge und Waffen aus Obsidian, bevor schließlich der Wechsel zu Gegenständen aus Bronze erfolgte. Solche Verbesserungen stehen ebenso zur Verfügung wie höherwertige Gebäude. Am Anfang errichtet ihr gewöhnliche Hütten, später dann die bekannten riesigen Tempelanlagen.

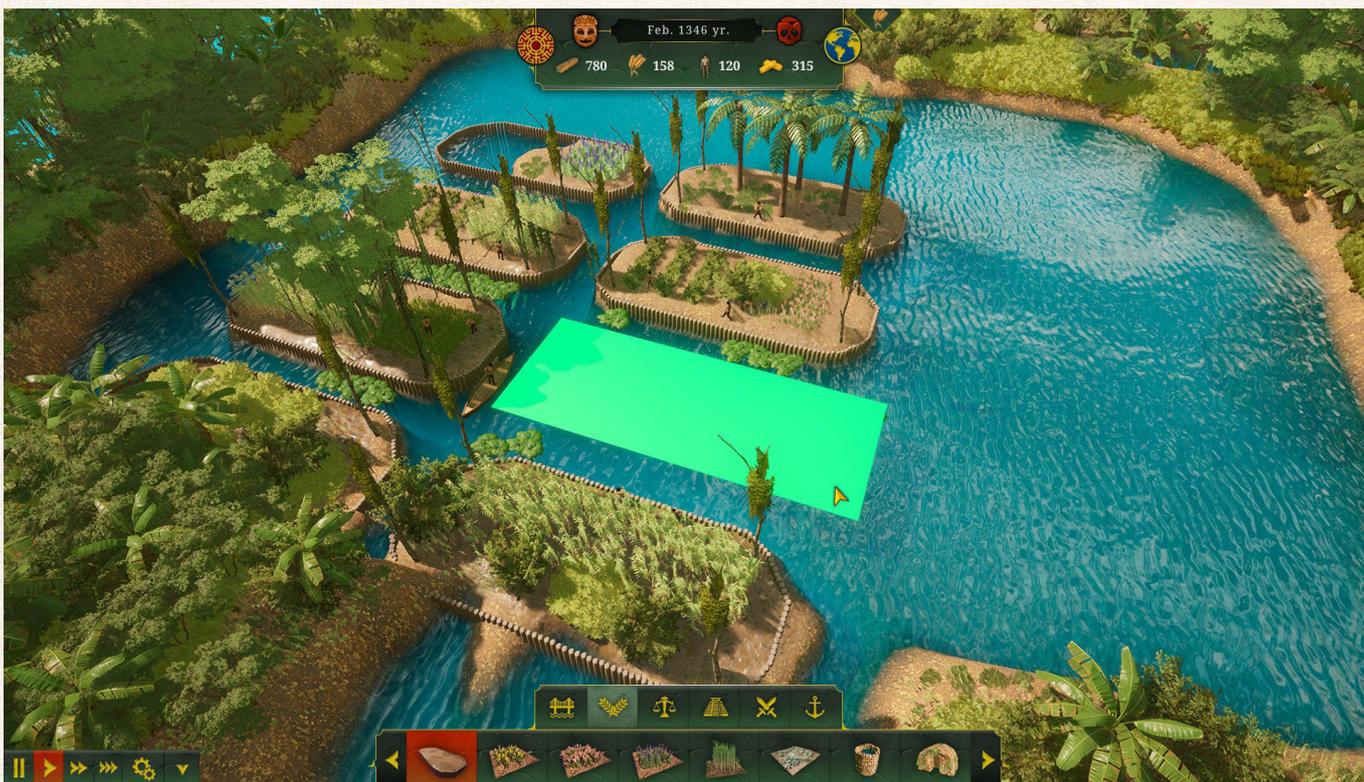
Wie uns Play2Chills Mitgründer Pawel Bragoszewski erzählt, hat das Team auch einen eigenen Forschungsbaum für neue Gesetze entworfen, mit denen ihr das Verhalten der Gesellschaft formt. »Die Azteken haben

wichtige zivile und militärische Gesetze niedergeschrieben, das soll sich im Spiel widerspiegeln. Dabei haben wir uns auch von dem großartigen Frostpunk und seinem Gesetzgebungssystem inspirieren lassen.« Während euch in Frostpunk jedoch vorrangig Temperaturen und Schneestürme das Leben schwer machen, wird Aztec Empire eine Reihe von unterschiedlichen Katastrophen und Krisen enthalten, die es zu meistern gilt. »Es gibt Vulkanausbrüche, Überflutungen und Epidemien«, erzählt uns Bragoszewski stolz. Und ergänzt: »Die Katastrophen im Spiel werden auch immer eine religiöse Dimension haben. Wenn man nicht genug Kanäle baut, steigt die Wahrscheinlichkeit für Seuchen, aber wenn man den Gott Chalchiuhtolin verärgert, wird die Stadt garantiert von einer Krankheit heimgesucht.«

Und was ist mit den Spaniern, die Anfang des 16. Jahrhunderts das Aztekenreich im Handstreich eroberten? Der Chefdesigner von Aztec Empire zeigt sich unschlüssig: »Wir haben uns noch nicht final entschieden, ob wir das Spiel vor der Invasion der Spanier beenden oder ob wir sie zeigen – und wenn ja, wie.« Die Frage nach dem Wie hat auch damit zu tun, auf welche Art Aztec Empire militärische Konflikte darstellt – oder eben eher nicht.

Kein Echtzeitstrategiespiel

»Wir sehen Aztec Empire eher als Aufbau- denn als Kriegsspiel«, sagt Pawel Bragoszewski. Bei Play2Chill orientiert man sich stark an alten Hits des Genres wie den Impressions-Spielen à la Pharaos und Caesar 3. Hier wie dort gibt es keine direkte Steuerung der Militäreinheiten. »Das könnte sich in Zukunft aber noch ändern«, gibt Bragoszewski



Neue Inseln erstellt ihr in Aztec Empire wie mit einem Terraforming-Tool ohne langwierige Bauphase.

zu bedenken. »Wir müssen dafür das Spiel spielen und Tests durchführen. Man muss genug Soldaten und bewachte Außenposten besitzen, um die Stadt beschützen zu können. Nachts können Feinde angreifen, und je nachdem, wie gut man vorbereitet ist, nehmen Gebäude und Ressourcen dann mehr oder weniger Schaden.«

Im Trailer sieht man zudem, wie Brücken sabotiert werden, um Feinde davon abzuhalten, in bestimmte Regionen des Reichs vorzustoßen. Aufgrund der Inselthematik sind solche Stege sehr wichtig, aber auch in ziviler Hinsicht, damit Bürger, Arbeiter und Träger hin und her wechseln können. Aztec Empire kennt unterschiedliche Soldatentypen. Je mehr ihr forscht, desto bessere Technologien und Waffen sowie Rüstungen stehen zur Verfügung. Auch die errichteten Gebäude spielen eine Rolle. Bragoszewski: »Ohne Waffenkammer und Barracken wird man nur sehr schlecht ausgebildete Soldaten bekommen. Und die Feinde entwickeln sich natürlich auch weiter, also muss man immer weiter forschen.«

Noch ein weiter Weg bis zum Release

Aztec Empire konzentriert sich insgesamt aber stark auf den friedlichen Aufbauaspekt des Städtebau-Untergenres. Das Setting ragt aus dem Meer an vergleichbaren Spielen heraus und bringt so einige Herausforderungen für die Entwickler mit sich, wie der Chefdesigner erklärt: »Tenochtitlán war eine riesige Stadt, eine der größten ihrer Zeit, mit 200.000 bis 400.000 Einwohnern. Wir müssen uns jetzt entscheiden, wie wir diese immensen Dimensionen abbilden. Dabei geht es nicht nur um das Spieldesign, sondern auch um Performance und Effizienz.«

Dass die Spiel-Engine eine derartig gewaltige Anzahl an Azteken darstellen kann und dabei flüssiges Spielen erlaubt, ist eher unwahrscheinlich. Vermutlich wird man also höchstens ein paar Tausend Einwohner gleichzeitig unter sich haben. Mehr Authentizität versprechen die Entwickler allerdings in anderen Bereichen. Dafür holt sich Play2Chill auch Hilfe aus der Community: »Wir



Auf den Agavenfarmen wird die nützliche Kaktuspflanze bewässert.

nutzen alle möglichen Quellen zur Recherche, aber wir haben nach der Veröffentlichung des Trailers auch sehr viel ermutigendes Feedback bekommen. Die Spieler sind fantastisch, sie haben uns ganze Abhandlungen über die Architektur und Technologie der Azteken geschickt. Auf Basis dieser Rückmeldungen haben wir bereits einige Spielkonzepte geändert.«

Die Idee für Aztec Empire kam den Machern übrigens aufgrund eines wahrgenommenen Mangels: »Es gibt unserer Meinung nach viel zu wenige mesoamerikanische Kulturen in Spielen. Diese Völker haben so viele spannende Besonderheiten, die sich sehr gut in Spielen machen würden, wie Kalender, Wassermanagement, Schrift, komplexe Religionen, grausame Menschenopfer und großartige Errungenschaften der Architektur. Wir wollten wirklich ein Städtebauspiel machen. Tenochtitlán, die Hauptstadt des Aztekenreiches, erschien uns dafür perfekt: interessant, originell und dafür geeignet, von einem kleinen Entwicklerteam in einem Spiel nachgebaut zu werden.«

Ob man in Zukunft weiter eng mit der Community zusammenarbeiten möchte, um den Traum vom ersten großen Aufbaustrategiespiel in Mesoamerika zu verwirklichen?

Möglich, aber noch haben die Entwickler laut eigener Aussage keine Pläne für einen Early-Access-Release. Zurzeit ist die Steam-Veröffentlichung für Ende 2021 angesetzt, möglicherweise wird daraus auch Anfang 2022. Play2Chill-Mitgründer Pawel Bragoszewski verbreitet jedoch Zuversicht: »Wir sind damit zufrieden, wie die Entwicklung des Spiels voranschreitet. Aztec Empire macht bereits in diesem recht frühen Stadium Spaß, und wir hoffen, dass die Leute eine tolle Zeit mit dem Spiel haben werden.« ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Es gibt aktuell so viele unfertige Aufbau-spiele da draußen, und eines sieht interessanter aus als das andere. Aber leider bieten nur die wenigsten die nötige Komplexität und Langzeitmotivation, um es mit Schwergewichten wie der Anno-Serie oder dem pffiffigen Frostpunk aufnehmen zu können. Aztec Empire wirkt auf mich momentan neben Manor Lords am vielversprechendsten. Auch, aber nicht nur wegen seines ungewöhnlichen Settings.

Nun muss man natürlich auch erwähnen, dass die Entwickler bisher nicht eben mit Qualitätsware überzeugen konnten, ihre bisherigen Spiele haben allesamt mittelmäßige Steam-Reviews eingefahren. Aber die Polen haben sich zumindest einen realistischen Zeitplan gesetzt und überzeugen mit klugen Ideen, ohne die Grundpfeiler des Genres komplett neu erfinden zu wollen. Und das ist schon mal ein guter Anfang.

Ich freue mich auf ein optisch ansprechendes Quasi-Tropico, das bei Religion und Stadtplanung (Wie cool sind denn bitte die Inseln und Kanäle?) neue Wege geht. Wie gut das alles zusammenpasst, darüber werden wir wohl schon sehr bald mehr wissen, denn die Entwickler haben neue Infos, Bilder und Videos angekündigt.



Manches ist noch unklar, etwa ob Aztec Empire ein Straßensystem nutzt.