



Humankind

DER ANGRIFF AUF CIVILIZATION

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **2020**

Mit Humankind blasen die Endless-Space-Entwickler zur Jagd auf Civilization und bereichern dessen Rundenstrategieprinzip um ein originelles Kultursystem, Megastädte und Taktikschlachten. Von Michael Graf

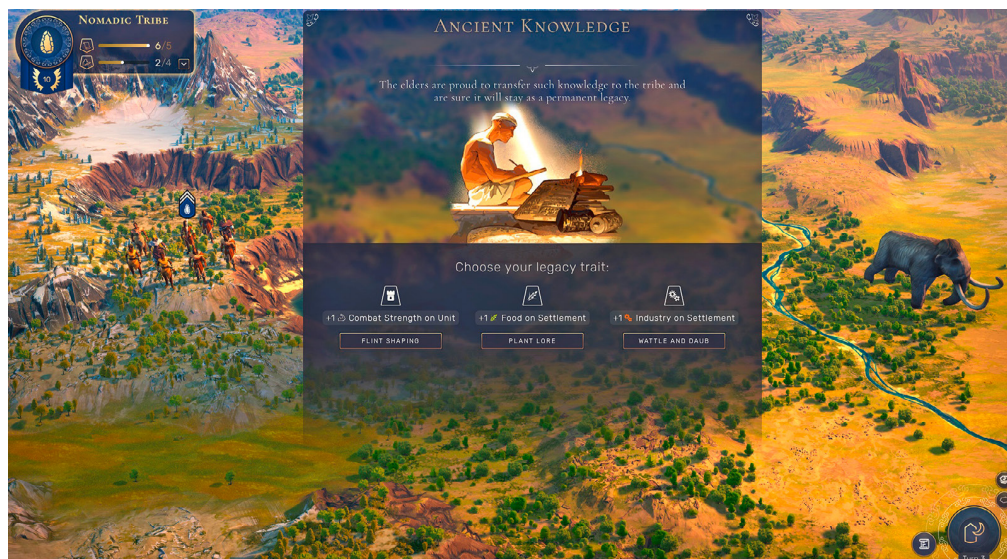
Als Amplitude bezeichnet man den Scheitelpunkt einer Schwingung, den maximalen Ausschlag beispielsweise eines Pendels oder einer Schallwelle. Da machen die Amplitude Studios ihrem Namen alle Ehre, denn sie schwingen mit Humankind hinauf in den Olymp der Rundenstrategie und fordern Civilization heraus, jene Historienserie, die seit

1991 den Trendwirren der PC-Spiele trotzend an den Chartspitzen thront.

Civilization 6 und sein Vorgänger Civilization 5 siedeln bis heute im fruchtbaren Weideland der 20 meistgespielten Steam-Titel. Civ, so galt stets das Mantra, muss keine Konkurrenz fürchten, weil es bereits alles abdeckt, was ein Rundenstrategiespiel über die gesamte Menschheitsgeschichte abdecken muss. Doch Humankind ist genau das: ein weiteres Rundenstrategiespiel über die Menschheitsgeschichte, also ein Angriff auf Civilization, auch wenn Jean-Maxime Moris das niemals so sagen würde. Für den Executive Producer ist Humankind ganz einfach ein Traumprojekt, das Spiel, das Amplitude habe entwickeln wollen, seit das Studio

2011 von ehemaligen Ubisoft-Mitarbeitern gegründet wurde. Weil dem Team anfangs die Erfahrung für einen Historienbrocken gefehlt habe, versuchte sich Amplitude aber erst mal mit Endless Space an der Weltraum- und mit Endless Legend an der Fantasy-Strategie, erzählt Moris. Nach der Übernahme durch Sega im Jahr 2016 und dem Release von Endless Space 2 im Folgejahr seien dann endlich die Weichen für Humankind gestellt gewesen.

Befeuert wird der Amplitude-Erfolg von einer starken Community; seit ihren Anfangstagen beziehen die Entwickler ihre Fans mit ein, lassen sie Spiele sogar mitgestalten. Auf der hauseigenen Plattform Games2Gether veröffentlicht Amplitude nämlich nicht



Wenn wir auf die Ruinen alter Zivilisationen treffen, ist das nicht nur nett, es bringt unserem steinzeitlichen Stamm auch neues Wissen. Hier wählen wir zwischen drei Boni.



Die Deutschen bringen das U-Boot als Spezialeinheit mit.



Das Terrain spielt eine wichtige Rolle. Städte im Gebirge sind leichter zu verteidigen, können sich aber nicht so gut ausbreiten.

nur regelmäßige Updates, sondern stellt auch Grafikentwürfe sowie Designideen zur Abstimmung und nimmt Community-Vorschläge entgegen. Natürlich ist Games2Gether für Amplitude inzwischen auch zum Marketing-Tool geworden, das Studio betont seine Community-Nähe bei jeder Gelegenheit – warum auch nicht, wenn dabei gute Strategiespiele herauskommen. Sega überlegte zuletzt laut, das Konzept auf andere Serien à la Total War auszuweiten. Auch Humankind soll von Games2Gether profitieren, wo den Entwicklern vor dem Release im Jahr 2020 längere Diskussionen bevorstehen dürften. Vieles haben sie nämlich noch nicht festgezurr, Amplitude jongliert Werte und Konzepte, experimentiert mit einem Mix aus frischen Ideen und Civilization-Anleihen. Auf der gamescom 2019 präsentieren Jean-Ma-

xime Moris und seine Kollegen Humankind erstmals der Öffentlichkeit und wir nicken erst mal selbstgefällig: Sieht doch aus wie Civilization, da können wir zwischendurch ein Nickerchen ... Wie bitte, das ist kein Siedler und wir wählen kein Volk?

Die Steinzeit als Spielplatz

Zum Beginn der Humankind-Präsentation gibt es keine Völkerwahl, wir springen direkt ins Spiel und stehen mit einer Gruppe Frühmenschen auf der in Hexfelder unterteilten Strategiekarte. Klar, kennt man ja: Diese Siedler werden gleich unsere erste Stadt gründen, die Keimzelle unseres Imperiums, das irgendwann den gesamten Planeten unterjochen wird. Oder aber friedlich mit seinen Nachbarn zusammenleben, denn Kriege sind in Humankind gar nicht notwendig für

den Sieg – dazu kommen wir gleich! Grundsätzlich wird unser bescheidener Stamm auch in Humankind die erste Stadt gründen – aber noch nicht jetzt! Denn er ist noch gar kein baubereiter Siedlertrupp, der nur darauf wartet, endlich Häuser zimmern zu dürfen. Vielmehr steuern wir anfangs tatsächlich Nomaden, mit denen wir die Karte erkunden. Im Gegensatz zu Civilization, wo kontroverse Diskussionen darüber toben, ob man den ersten Siedler bewegen darf oder nicht, müssen wir unseren Stamm hier sogar über die Karte scheuchen, rundenweise ziehen wir hinaus in die noch unbekannte Landschaft. Das Ziel: Nahrung und Wissen anhäufen, um unseren Stamm auf die erste Siedlungsgründung vorzubereiten. Essen kriegt unser Jagd- und Sammelteam entweder von auf der Karte verteilten Obst- und Gemüsepflanzen oder von den wandelnden Supermärkten der Frühzeit: Mammuts! Die stehen allerdings nicht stocksteif in der Landschaft herum wie die Rohstoffe in Civ 6, sondern sind ihrerseits bewegliche Einheiten, die Reißaus nehmen, sobald sie unseren Stamm entdecken!

Also ernten wir erst mal Beerensträucher ab, wie damals in Age of Empires. Steigende Essensvorräte füllen nicht nur einen Nahrungsbalken, sondern gestatten uns auch, Kampfeinheiten zu rekrutieren, mit denen wir Mammuts jagen und erlegen. Außerdem müssen wir unseren herumziehenden Stamm beschützen, nämlich vor Raubtieren, die ebenfalls auf der Karte lauern. Auf der gamescom gab's zwar noch keins davon zu sehen, aber wir wissen ja, wie Löwen, Wölfe und Säbelzähntiger aussehen.

Beim Erkunden der Landschaft stoßen wir zudem auf die Ruinen alter Zivilisationen, womit wir beim Wissen wären. Wenn wir un-



Dieses Konzeptbild zeigt die Mondlandung. Wir gehen also davon aus, dass sie mindestens als Weltwunder im Spiel ist. Wir müssen also ein Filmstudio bauen. Kleiner Scherz.



Flüsse bringen Handelsvorteile, Ebenen sind besonders fruchtbar. Es gibt schlechtere Orte, um Städte zu gründen – das wussten schon unsere Vorfahren.



Zum Beginn der Bronzezeit wählen wir das erste Volk für das Abenteuer Zivilisation.

seren Stamm auf eine Ruine bewegen, wählen wir, welches Detailwissen wir daraus plündern. In der gamescom-Demo entscheiden wir uns zwischen drei Vorteilen:

- **Feuerstein-Bearbeitung:** permanent +1 auf die Kampfkraft aller Einheiten
- **Pflanzenwissen:** permanent +1 Nahrungsproduktion pro Siedlung
- **Flechtwerkwände:** permanent +1 Industrie-Produktion pro Siedlung

So können wir unseren Stamm schon spezialisieren, bevor er überhaupt sesshaft wird. Zugleich füllen wir damit parallel zum Nahrungsbalken einen Wissensbalken. Wenn beide voll sind, steigen wir ins nächste Zeitalter von Humankind auf, die Bronzezeit. Jetzt dürfen wir auch endlich die erste Stadt gründen! Nur – wo überhaupt?

Das Terrain, dein Mitspieler

Das Gelände, sagt Amplitude, diene in Humankind als zusätzliche Herausforderung, wie ein weiterer Mitspieler. Neben dem üblichen Flickenteppich aus Flachland, Wäldern und Flüssen spielen nämlich auch Höhenstufen eine Rolle. Statt wie in Civilization den Terraintyp »Hügel« einzubauen, hat sich Amplitude für fließende Höhenunterschiede

entschieden, die Karte steigt über mehrere Hexfelder hinweg an. Und wie schon Anakin Skywalker schmerzhaft lernen musste, genießen höher platzierte Gegner Kampfvorteile. Klassisch wichtig ist auch der Geländetyp, Verteidiger etwa haben in Wäldern bessere Karten – siehe Rom und Teutoburger Wald. Zugleich behandelt Humankind Berge anders als Civilization 6 – hier erinnert das Terrainsystem an Endless Legend. Denn auch die sind nicht einfach ein anderer Typ von Hexfeld, stattdessen bilden steile Abhänge unpassierbare Grenzen zwischen Hexfeldern. Im Zusammenspiel mit den diversen Höhenstufen entstehen so »richtige« Gebirgszüge, inklusive engen Pässen hinauf zu anderweitig unerreichbaren Plateaus. Entsprechend begehrt sind Höhenlagen als Siedlungsgebiet. Wobei wir die erste Stadt vielleicht nicht ins allerhöchste Hochgebirge pflanzen sollten, weil's dort kaum Fläche zum Ausbreiten gibt. Und Ausbreiten ist wichtig, weil wir wie in Civilization 6 Distrikte rund um unseren Siedlungskern errichten. Und zwar nicht nur eine Handvoll, sondern auf Wunsch Dutzende, sodass eine Stadt einen ganzen Kontinent bedecken kann. Mehr dazu gleich!

Nun steht die erste Stadtgründung an, wir entscheiden uns für einen Hügel (gute Ver-



Die Wikinger (drittes Zeitalter) dürften große Vorteile bei Invasionen von Seeseite genießen.

teidigung) inmitten von Flachland (wirft viel Nahrung ab), angrenzend an Wälder (hohe Industrieproduktion) und in der Nähe eines Flusses (befeuert den Handel und steigert so das Einkommen) – perfekt! Doch nun wartet gleich die nächste Entscheidung mit Tragweite. Dass wir anfangs kein Volk wählen dürfen, hat nämlich einen Grund: In der Steinzeit sind alle gleich, die erste Völkerwahl steht mit der Stadtgründung an. Ja, richtig gelesen, die »erste« Völkerwahl. Es folgen noch fünf weitere.

Eine Million spielbare Völker

Das Kultursystem von Humankind funktioniert nämlich ganz anders als das von Civilization. Statt anfangs eine feste Nationalität zu wählen und der dann bis zum Schluss treu zu bleiben, picken wir uns in jedem der sechs Zeitalter ein anderes Volk heraus. Hier stehen jeweils zehn Optionen zur Verfügung, insgesamt macht das also zehn hoch sechs mögliche Kombinationen, ergibt eine Million. Jedes Volk bringt eigene, permanente Boni mit, die wir über die gesamte Partie hinweg behalten, sodass wir uns nach und nach eine Kultur nach Maß schneiden.

Hier eine Liste der Zeitalter und der bislang bekannten Kulturen:

- **Steinzeit:** noch keine Kultur wählbar
- **Bronzezeit:** Ägypter, Babylonier, Assyrer, Harappa, Hettiter, Mykenen, Olmeken, Phönizier, Nubier, Zhou
- **Antike:** Römer, Griechen, Gothen, Perser
- **Mittelalter:** Wikinger, Engländer, Khmer
- **Renaissance:** Ming
- **Industriezeitalter:** Deutsche
- **Moderne:** noch unbekannt



Die Ägypter (erstes Zeitalter) dürften sich sehr gut für Einsteiger eignen.

Verwirrt? Oh ja, das waren wir auch. Also ein Beispiel: In der gamescom-Demo wählen die Entwickler zunächst ihre Bronzezeit-Kultur aus zehn Optionen mit jeweils eigenen Vorteilen. Zwei Beispiele:

- **Assyrer:** genießen Kampfvorteile bei Belagerungen gegnerischer Städte, bekommen die Zitadelle als Spezialdistrikt, der Städte wehrhafter macht, und bauen als Spezialeinheit die Plünderer, besonders effektive leichte Kavallerie.
- **Ägypter:** errichtet die Pyramiden als eigenes Weltwunder, das die Industrie stärkt, profitieren von um 10 Prozent gesenkten Baukosten für Gebäude und Einheiten, und heben mächtige Streitwagen aus.

Jede Epoche umfasst Kulturen aus allen Ecken der Welt, etwa die mittelamerikanischen Olmeken, die asiatischen Zhou sowie die Babylonier oder Phönizier. Jedes Volk ist auf bestimmte Spielweisen ausgerichtet, die Phönizier etwa sind begnadete Händler, die Assyrer igeln sich am liebsten ein, die Ägypter breiten sich aus. Ausbreiten klingt doch gut, auf der gamescom entscheidet sich Amplitude für die Nilbewohner als Startvolk.

Wie in der Steinzeit erteilt uns Humankind dann abermals Aufgaben für den Aufstieg ins nächste Zeitalter. Welche genau, steht laut Executive Producer Jean-Maxime Moris noch nicht fest. Derzeit experimentiert Amplitude mit sieben Kategorien von Kriegskunst bis Forschung; unseren Fortschritt bewertet Humankind mit bis zu drei Sternen. Wenn wir in genügend Bereichen die Maximalstufe erreicht haben, dämmert ein neues Zeitalter, die nächste Völkerwahl steht an.



Die Basilika-Kathedrale (oben Mitte) beweist, dass unser Nachbar im Laufe seiner Geschichte mal der russischen Kultur angehörte. Denn die bekommt die Kathedrale als eigenes Weltwunder.



Bei Schlachten »entpacken« sich die Armeen aufs umliegende Gelände.

Schmerztiiegel ans Herz?

Dabei gibt es keine Vorgaben; wer anfangs die Zhou anführt, ist hinterher nicht an asiatische Völker gebunden. Stattdessen dürfen wir die Kulturen beliebig mischen. Man wolle die Wahlfreiheit nicht einschränken, begründet Moris. Auch wenn diese freie Abfolge nicht »realistisch« sei, gehe der Spielspaß vor. In der Demo schalten die Designer nach den Ägyptern auf den Zeitraffer-Modus und wechseln in schneller Folge zu den Römern (okay, das passt noch halbwegs), dann zu den asiatischen Khmer und den Ming und schließlich zu den Deutschen. Wer mitzählt, merkt: Da fehlt noch eine Ära, nämlich die letzte. Die zeigt man noch nicht.

Doch warum überhaupt ein derart komplexes System? »Die Menschheitsgeschichte war ja nicht die lineare Geschichte einer einzelnen Kultur«, erklärt der Executive Producer. »Die Nationalitäten, die wir heute kennen, entstanden aus der Verschmelzung ganz unterschiedlicher Kulturen. Wir Franzosen sagen beispielsweise gerne, wir seien lateinischer Herkunft. Als ich das kürzlich einer italienischen Freundin erzählte, hat sie mich ausgelacht und gemeint, für sie seien wir mehr wie Engländer oder Deutsche. In Wahrheit stimmt das alles irgendwie, wir waren ein germanisch-belgischer Stamm,

der von den Hunnen nach Westen vertrieben und von den Römern kolonisiert wurde, die wiederum aus den alten Griechen und Ägyptern hervorgingen. Das wollen wir in Humankind abbilden.« Hat er keine Angst, dass darunter die Identifikation mit der eigenen Fraktion leidet? »Nein, denn der Aufstieg geht natürlich nicht so rasant wie in der gamescom-Demo, die wir aus Zeitgründen massiv beschleunigt haben. Humankind ist ein Strategiespiel, das 300 Runden oder länger dauert. Du wirst mit jeder Kultur Stunden verbringen – genügend Zeit, damit sie dir ans Herz wächst.«

Aber werden uns auch die Schmelztiiegel-Gegner von Humankind ans Herz wachsen? Das emergente Storytelling von Civilization funktioniert stark über die Anführer: Alexander der Große hat unser Bündnis gebrochen, jetzt trete ich ihm mit meiner Armee dahin, wo man Alexander dem Großen hintritt, wenn man ihn nicht mag! Jean-Maxime Moris grinst und zuckt mit den Schultern: Ja, man wisse, wie wichtig die Anführer für Civ seien und plane etwas Ähnliches für Humankind. Das sei aber noch nicht spruchreif. Spruchreif ist hingegen, dass man sich beeilen sollte beim Aufstieg ins nächste Zeitalter. Denn jede Zivilisation darf nur einmal gewählt werden. Wer als letzter der bis

zu zehn Spieler in die Bronzezeit dackelt, bleibt eventuell an den Phöniziern hängen, obwohl die nicht zum eigenen Spielstil passen. Als erster wählen zu dürfen, bringt hingegen Flexibilität. Wer etwa bis ins Mittelalter hauptsächlich wissenschaftlich starke Völker gewählt hat, dann aber plötzlich Lust aufs Erobern verspürt, wechselt zu einer militärisch begabten Zivilisation und rollt die Karte auf. Ganz wagemutige Naturen können indes komplett auf den Wechsel verzichten und ihre aktuelle Kultur auch im neuen Zeitalter beibehalten. Dann muss man zwar auf ihre Werteboni sowie ihre Spezialeinheiten und -gebäude verzichten, sammelt aber mehr Ruhm. Und der ist im wahrsten Sinne des Wortes spielentscheidend.

Zum ruhmreichen Sieg

Statt wie in Civilization unterschiedliche Siegbedingungen von der Eroberung der ganzen Welt bis zum Raumschiff nach Alpha Centauri anzubieten, betrachtet Amplitude in Humankind zum Schluss lediglich eine einzige Gleichung: Wer den meisten »Fame« gesammelt hat, gewinnt! Wir übersetzen das mal mit »Ruhm«, der ähnlich funktioniert wie die Punktwertung in Civilization. Ruhm gibt es nämlich grundsätzlich für alle Erfolge vom Weltwunderbau über entdeckte Kontinente bis hin zu geschmiedeten Allianzen. Man habe sich bewusst dafür entschieden, um auch friedfertige Vorgehensweisen zu belohnen, sagt der Narrative Director Jeff Spock und wir spitzen die Ohren. In Civilization habe letztlich ja doch stets derjenige gewonnen, der als Erster Atomwaffen gebaut hat. In Humankind soll hingegen die Kultur gewinnen, die den größten Eindruck auf die gesamte Menschheitsgeschichte hinterlässt. Deshalb wird der Ruhm auch



Noch ist unklar, ob es wie in Civilization bekannte historische Anführer geben wird. Dieses Bild von Kleopatra deutet aber darauf hin. Ohne wäre ja auch doof.

über die gesamte Partie hinweg angerechnet: Wer im Mittelalter ein Weltwunder nach dem anderen hochzieht, erarbeitet sich einen Ruhmesvorsprung und kann sich in der Neuzeit ein bisschen zurücklehnen. Aber auch nicht zu sehr, denn die Konkurrenz schläft nicht. Und um den Ruhm des eigenen Volkes zu maximieren, bietet es sich eben an, die »alte« Kultur zu behalten, statt in eine neue zu wechseln. Dabei muss niemand Angst haben, ins technologische Hintertreffen zu geraten, schließlich gibt es in Humankind wie in Civilization auch einen klassischen Technologiebaum, in dem wir neue Fortschritte wie die Domestizierung (macht Weidevieh nutzbar) oder die Zimmererei (erlaubt unter anderem den Bau von Bogenschützen) freischalten. So gelangen wir auch an immer modernere Truppen und Gebäude. Wer das komplette Spiel hindurch an den Ägyptern festhält, muss am Ende nicht

mit Streitwagen gegen Panzer antreten. Wo bei das aber auch geht, wenn man möchte. Dazu kommen wir gleich.

Städte bedecken Kontinente

Bleiben wir doch zunächst kurz bei der Stadt, die Amplitude zum Beginn der Bronzezeit gegründet hat. Grundsätzlich funktioniert die Siedlungsverwaltung wie in Civilization 6: Wir errichten Gebäude und verteilen Arbeiter aufs Umland, um Rohstoffe (Nahrung, Industrieproduktion, Geld) zu sammeln. Außerhalb der Kernstadt bauen wir Distrikte, ein Bauernquartier etwa erhöht den Nahrungsertrag im Flachland, ein Handwerksviertel die Industrieproduktion von Wäldern. Dazu kommen Weltwunder wie die Pyramiden oder der Koloss von Rhodos. Wir können allerdings mehr Distrikte hochziehen als in Civ 6, sogar sehr viele mehr. Eine einzelne Siedlung kann sich in Humankind



Irgendeine Art Regierungssystem dürfte es in Humankind geben, wie diese Illustration belegt. Wie genau es funktioniert, ist noch unklar.



Städte breiten sich mit Distrikten über zahlreiche Hexfelder aus, wir erkennen sogar errichtete Weltwunder. Mittig links steht beispielsweise eine Art Schloss.

über einen kompletten Kontinent ausbreiten, um dicht bevölkerte Gegenden wie die chinesische Ostküste zu simulieren. Das bedeutet, dass eine einzelne Stadt auf Wunsch Dutzende Distrikte haben kann: Wohngebiete, Fabrikviertel und, und, und. Wie das funktioniert? Hier kommen die Regionen zum Tragen. Über die Karte schlängeln sich nämlich weiße, gestrichelte Linien: die Grenzen der Regionen. Pro Landstrich darf es nur eine einzelne Stadt geben, die auch erst mal nur die Rohstoffe in den schätzungsweise 20 Feldern ihrer Gründungsregion abbauen darf. Ein weiterer Faktor, den wir bei der Platzierung unserer Städte bedenken müssen. Die Regionen bilden dabei keine regelmäßigen Formen, ihre Grenzen verlaufen so organisch wie die von realen Bundesländern. In angrenzenden Landstrichen können wir weitere Städte gründen, was vorteilhaft sein kann, wenn unser Kulturgemisch bedeutsame Boni für Einzelstädte bringt. Alternativ errichten wir dort Außenposten, einen speziellen Gebäudetyp, der langsam wächst, sobald wir ihn an unser Straßennetz angeschlossen haben. Wenn der Außenposten weit genug gewachsen ist, dürfen wir die Region an eine bereits bestehende Nachbarstadt angliedern und mit Distrikten pflastern. Das schmälert das Mikromanagement, weil wir statt Dutzenden Städten nur einige Megametropolen verwalten müssen. Wenn wir wollen. Das Aussehen dieser Distrikte richtet sich nach der Kultur, in der sie gebaut werden. Beispielsweise zimmern die Ägypter zu Beginn der gamescom-Demo ein wirres Straßennetz mit kleinen Häusern, die Khmer bauen akkurate Quadratviertel mit rechtwinkligen Kreuzungen, und bei den Ming prangt in der Mitte jedes Quartiers ein kreisrunder Platz. Die Platzierung sollte dabei zu den Eigenschaften der jeweiligen Zivilisation passen. Die Khmer etwa genießen Handelsvorteile, also sind ihre Distrikte an Meeren und Flüssen am besten aufgehoben. Ein nettes Detail: Wenn wir nahe heranzoomen, können wir sogar kleine Bürger sehen, die durch die Straßen schlendern. Bei alten Flächenstädten kön-

nen wir so die unterschiedlichen Entwicklungsstufen ablesen – vom ägyptischen Kern über die mittelalterlichen asiatischen Bauwerke bis zu den modernen deutschen Straßenzügen. Ein bisschen merkwürdig sieht das aber schon aus, im heutigen Trier stehen ja auch keine römischen Tempel mehr. Spielerisch ergibt es aber Sinn, weil wir daran die Kulturstrategie des Gegners ablesen können: Bei den Wikingern stehen in modernen Distrikten immer noch Holzhütten? Dann haben die Nordmänner ihre Zivilisation seit dem Mittelalter nicht gewechselt, um ihren Ruhm zu maximieren!

Taktikschlachten schlagen

Und was machen wir, wenn uns Holzhütten nicht gefallen? Na klar: niederbrennen! Denn natürlich hat Humankind ein Militärsystem mit »allen Truppentypen, die ihr euch vorstellen könnt« (Jean-Maxime Moris). Passend zum Zeitalter rekrutieren wir Schwertschwinger und Kavallerie, Bogen- und Gewehrscützen, Katapulte und Kanonen und so weiter. Die ziehen wir allerdings nicht einzeln über die Karte, sondern fassen sie zu Armeen zusammen, die jeweils aus rund zehn Einheiten bestehen. Wie viele es letztlich werden, steht noch nicht genau fest. Sobald unsere Armee auf Feinde trifft, »entpackt« sie sich, und die Truppen verteilen sich auf die umliegende Weltkarte. Nicht beliebig, innerhalb eines abgesteckten Schlachtfelds dürfen wir sie von Hand verteilen. Die Kanone etwa sollte auf einem Berg stehen, dessen Abhänge sie vor Nahkämpfern schützen. Reiterei stellen wir ins Flachland an die Flanke, um feindliche Fernkämpfer zu überfallen, zähe Nahkämpfer kommen als Blocker an die Front. Der Gegner macht dasselbe, dann beginnt die rundenbasierte Taktikschlacht!

Richtig gelesen: Wir schlagen die Schlachten selbst, ziehen unsere Einheiten über die Karte und ordnen Attacken an. Das hat Amplitude nach eigener Aussage von Endless Space gelernt, dessen automatisch ablaufende Weltraumgefechte nicht jedermanns Sache waren. Zwar gehen wir davon aus,



Die Olmeken (erstes Zeitalter) genießen offensichtlich religiöse Vorteile. Wie genau das Religionssystem aussieht, verrät Amplitude aber noch nicht.

dass wir auch die Gefechte von Humankind optional der KI überlassen können, selbst kämpft sich's aber immer noch am besten – erst recht bei wichtigen Entscheidungsschlachten. Wie groß das Schlachtfeld ist und wie genau es sich über die Weltkarte erstreckt, haben die Entwickler indes noch nicht final festgelegt. Vielleicht verteilen wir die Truppen einfach auf die Region, in der das Gefecht stattfindet.

Legionäre gegen Kanonen

Mindestens so wichtig wie die Platzierung der Truppen zum Schlachtbeginn ist kluges Manövrieren auf der Weltkarte vor dem Gefecht. Denn natürlich sind unsere Siegchancen viel höher, wenn wir uns in einem Gebirgspass verschanzen, statt im Flachland auf Angreifer zu warten. Außerdem können andere Armeen im Verlauf der Schlacht als Verstärkungen herbeieilen, auch die von KI-Verbündeten. Wenn im späteren Partieverlauf große Kriege zwischen Allianzen entbrennen, kann eine Schlacht so schnell ausufern – fragt mal Napoleon nach Waterloo. Wohl dem, der Nachschub in der Hinterhand behält. Feindliche Verbände lassen sich vom Verstärken abhalten, indem wir sie mit einer eigenen Streitmacht attackieren. Das »bindet« das feindliche Heer, sodass es sich nicht mehr frei bewegen kann und der Schlacht fernbleiben muss. Das ist besonders wertvoll, wenn wir eine Stadt belagern und nicht wollen, dass uns jemand in den Rücken fällt. Wobei Amplitude noch nicht verraten möchte, wie genau die Belagerungen funktionieren. Übrigens: Das Aussehen der Einheiten richtet sich nach der Kultur, babylonische Speerträger sehen anders aus



Die Engländer kommen im dritten Zeitalter ins Spiel. Wenn wir wollen, müssen wir aber nicht mehr zu einer anderen Kultur wechseln.

als die der Ming. Beim Fortschritt ins neue Zeitalter lassen sich Truppen zu moderneren Varianten aufrüsten; wer möchte, kann aber darauf verzichten, um ihre Spezialfähigkeiten nicht zu verlieren. Römische Prätorianer etwa schützen sich mittels der bekannten Schildkrötenformation vor Beschuss. Und das könnte auch im Mittelalter noch hilfreich sein. In der gamescom-Demo treten die Entwickler mit den Legionären sogar gegen moderne Kanonen an, versichern uns aber umgehend, dass das keine gute Idee sei. Wäre ja auch noch schöner.

Und apropos besondere Fähigkeiten: Auch die Deutschen werfen eine Spezialeinheit in die Waagschale, nämlich das U-Boot, das unbemerkt Feindesgewässer auskundschaftet. Nun könnte man einwerfen, dass doch eigentlich jede Fraktion über U-Boote verfügen sollte, wie in Civilization eben auch. Mal sehen, wie Amplitude die Truppentypen am Ende ausbalanciert. Seeschlachten gibt es auf der gamescom übrigens nicht zu sehen, Gleiches gilt für Luftgefechte. Beides wird es zwar geben, da

befinde man sich aber noch in der Findungsphase, meint Jean-Maxime Moris.

Viele Fragen offen

Findungsphase ist überhaupt ein gutes Stichwort. Über viele Spielelemente von Humankind möchte Amplitude aktuell noch nicht reden. Entweder, weil sie erst später auf dem Marketingplan stehen, oder weil die Ideen tatsächlich noch unausgereift sind. Beispielsweise bestätigen die Entwickler bereits, dass es in Humankind wie in der Civilization-Serie Religionen geben wird. Als wir nachhaken, wie genau das Glaubenssystem funktionieren soll, schweigen Jean-Maxime Moris und seine Kollegen jedoch wie Kartäusermönche am Karfreitag.

Außerdem denken die Entwickler über ein System nach, das den Ideologien aus Civilization 5 ähnelt. Zur Erinnerung: Ab dem Add-on Brave New World durften wir in Civ 5 wählen, ob unser Imperium eher der Autokratie, der Ordnung oder der Freiheit zugeneigt ist – samt entsprechender Boni sowie Auswirkungen auf die Diplomatie und die Zufriedenheit der Bevölkerung. Als wir Jean-Maxime Moris darauf ansprechen, meint er nur lapidar: »Ich möchte dazu noch nicht mehr sagen. Aber wir arbeiten daran, dass all eure Träume ... na ja, vielleicht nicht alle, aber die meisten eurer Träume in Erfüllung gehen.« »Es gibt noch so viel mehr Systeme, die wir enthüllen werden«, fügt er hinzu. »Die Demo hat schon viel gezeigt, das Jagen und Sammeln in der Steinzeit, die Kulturentwicklung, das Terrain inklusive der strategisch wichtigen Höhenstufen, den Städtebau, die Außenposten, und die taktischen Schlachten. Aber es gibt noch mehr! Religion ist nur ein Beispiel, es gibt auch noch Handel, Diplomatie, auch im Kultursystem steckt noch mehr. Und natürlich wird es Dinge geben, die mit Ideologie zu tun haben. Es geht ja darum, dass ihr als Spieler selbst entscheiden könnt, wie ihr in die Menschheitsgeschichte eingehen wollt.«

Große Worte, die uns gespannt auf den nächsten Humankind-Termin warten lassen, zumal die ersten Bilder bereits weitere Roh-

stoffe wie Einfluss (könnte diplomatische Vorteile bringen) sowie Stabilität (die Zufriedenheit der Bevölkerung) zeigen. Zumindest eine Gefahr sollte also gebannt sein: dass Amplitude beim Angriff auf Civilization ein allzu seichtes Spiel abliefern, das Kennern des Genres nur ein müdes Gähnen entlockt. Eine Amplitude kann man schließlich auch in der Tiefe messen. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Ein kleines, französisches Studio fordert die große Civilization-Serie heraus? Aber gerne! Humankind war für mich die schönste Überraschung der gamescom; ich hätte nicht gedacht, dass jemand diesen Angriff auf den Platzhirsch der Historienstrategie wagen würde. Denn die Civilization-Serie mag nach den KI-Querelen von Civ 6 zwar angeschlagen sein, hat in der Vergangenheit aber genügend Ruhm angehäuft, um Herausforderer auf Abstand zu halten. Entsprechend klar muss den Amplitude Studios sein, dass sie kein halbbares Spiel abliefern dürfen. Sonst ist ihr Spiel über die Menschheitsgeschichte schnell selbst wieder Geschichte. Und ihre Ideen sind interessant – die spielbare Steinzeit erinnert mich an die famose Erkundungsphase von Stellaris (Wie wär's mit Mini-Questketten), die Megastädte sehen spannend aus, die Taktikschlachten wären mal etwas Neues. Natürlich hätte ich gerne zu allen Mechanismen viel, viel mehr Infos, schließlich lebt gerade ein globales Strategiespiel von der Verzahnung seiner Systeme und den damit verbundenen Entscheidungen. Am liebsten hätte ich auf der gamescom mehr aus den Entwicklern herausgeschüttelt: Religionen, Regierungen, Truppentypen, Ideologien und Technologien: Ich will mehr wissen! MEHR! Noch nicht ganz anfreunden kann ich mich mit dem Kulturmix. Spielmechanisch gefällt mir die Idee, unterschiedliche Boni zu verbinden und mein Volk an die aktuellen Bedürfnisse anzupassen. Aber die Patchwork-Städte und -Nationen sehen für mein Civilization-geschultes Auge noch zu künstlich und gezwungen aus. Ich bin gespannt, ob ich mich mit meiner Fraktion dennoch identifizieren kann, und ob auch die Gegner Profil gewinnen. Jagen und Sammeln in der Steinzeit wiederum sahen noch nicht sonderlich spannend aus, mal sehen, was sich da noch tut. So oder so hat Humankind das Potenzial, eine spielenswerte Alternative zu Civilization zu werden, das dringend einen Konkurrenten gebrauchen könnte. Wer weiß, vielleicht wird's sogar mehr als das, wenn Amplitude seine Community-Plattform Games2Gether nutzt, um die Wünsche und Hoffnungen der Civ-Spieler anzupapfen. Wie wär's beispielsweise mal wieder mit einem schönen Regierungsbaukasten à la Alpha Centauri? Hach, man wird wohl noch träumen dürfen!



Der Zufallsgenerator verteilt auch besondere Landmarken auf der Strategiekarte von Humankind. Der Vesuv etwa bringt Boni auf Einfluss und Bevölkerungszufriedenheit.