

CIVILIZATION IM FADENKREUZ

Genre: Rundenstrategie Publisher: Sega Entwickler: Amplitude Studios Termin: 2021

FIND YOUR
NEXT
GAME



Die Mykener sind aufs Militär fokussiert, ihre Truppen gewinnen doppelt so viel Erfahrung aus Kämpfen. Mit der Bronzeherstellung schalten wir Speerträger frei, brauchen aber ein bebautes Kupferfeld für die strategische Ressource.

Humankind Press Tour - June 2020

Wir konnten den Civilization-Konkurrenten Humankind vor Release ausführlich spielen. Fühlt er sich eigenständig genug an, um Civ gefährlich zu werden? Von Martin Deppe

2021, in einem Reisebüro irgendwo in Deutschland: »Tach, ich will meinen Urlaub buchen.« – »Gerne! Wo soll's denn hingehen? Madagaskar? Neuseeland? Jamaika?« – »Ne, nach Babykeltanzrussbritland!« Da hat wohl jemand ein bisschen zu viel Humankind gespielt. Denn das globale Rundenstrategiespiel der Pariser Amplitude Studios (Endless Space 2) lässt euch nicht irgendein vorgestanztes Volk von der grauen Vorzeit in die Gegenwart lenken. Stattdessen formt ihr eure Nation aus sechs von 60 Völkern: Mit jedem der sechs Epochen-sprünge von der Steinzeit bis in die heutige Epoche stehen zehn neue Kulturen zur Wahl, die ihr mit eurer vorhandenen kombiniert. Unser Babykeltanzrussbritland aus dem Reisebüro setzt sich zum Beispiel aus Babylo-niern, Kelten, Byzantinern, Russen, Briten und Deutschen zusammen. Zwei der zehn

Startvölker konnten wir bei einem Online-Event bereits ausgiebig hintereinander spielen: Mykener und Ägypter. Dabei haben wir schon gemerkt, dass Humankind auch »Civilization 7« heißen könnte. Denn Amplitudes Menschheitsgeschichte-Strategiespiel übernimmt vieles vom großen Vorbild, flanscht aber immer wieder eigene, neue und gute Ideen dazwischen. Zumindest soweit wir

das bislang beurteilen können, einige Sorgenfalten verbleiben auch nach unserer Zeit mit der Alphaversion auf unserer Stirn.

Mammutaufgabe

Wer die Hexfeldwelt erobern will, muss erst mal ganz kleine Brötchen backen. Ach Mist, das Backen ist noch gar nicht erfunden. Denn wir starten unsere bestimmt bald



Sehr gut: Wir haben ein Kupferfeld aufgespürt. Allerdings müssen wir einen Umweg nehmen, denn Humankind hat echte Höhenstufen – die sich auch in Kämpfen taktisch nutzen lassen.

Humankind Press Tour - June 2020

Wenn wir Herausforderungen aus sieben Kategorien erfüllen, kassieren wir Epochen-Sterne, die wir für den Sprung in die nächste Ära brauchen. Die Herausforderungen sind sehr unterschiedlich und werden immer anspruchsvoller: Armee- und Bevölkerungsgröße, Anzahl der Territorien und Geländeausbauten, Handelseinkommen, Forschungsergebnisse, Einfluss. So wollen die Amplitude Studios verschiedene Spielweisen forcieren.

großartige, aber gerade noch völlig namenlose Nation in der Steinzeit – und zwar als Nomaden, eine Stadt wird erst später gegründet. Unser Stamm besteht aus zwei Faustkeil-Trupps, und die können noch nicht mal eine simple Siedlung gründen. Wie gesagt, wir stecken in der Steinzeit, da wir noch Jagen und Sammeln angesagt. Sammeln ist leicht: Herumlungernde Beeresträucher dienen als Nahrungsquelle. Jagen ist schon anspruchsvoller, denn die mobilen Fleischlieferanten müssen wir erst erlegen. In unserer Alphaversion trotten Hirsche und Mammuts durch die Spielwelt und wenn wir so einen tierischen Gegner angreifen, zoomt das Spiel in die Karte hinein. Auf diesem Schlachtfeld platzieren wir unsere beiden Trupps, starten den Kampf und haben jetzt drei Runden Zeit, das Wild zu erlegen. Bei einem Hirsch kein Problem, während ein Mammut ... nun ja, dezent wehrhafter ist.

Diese taktischen Rundengefechte im Rundenstrategiemantel sind einer der größten Unterschiede zu Civilization – wir kommen noch ausführlicher darauf zurück, jetzt wird es erst mal Zeit für eine riesige Metropole. Na gut, für ein kleines Dorf. Kleine Brötchen!

Harappa-wer?

Mit jedem Nahrungshappen füllt sich ein Futterbalken und wenn der voll ist, dürfen wir unseren zweitruppigen Stamm um einen dritten vergrößern. Wir sammeln aber nicht nur Beeren und Bärenfleisch, sondern auch Wissen: Bröselnde Ruinen geben uns Wissenspunkte, sobald wir ihr Feld betreten, und wenn dieser Balken voll ist, kommt der große Moment – wir springen ins Altertum und wählen unser erstes Volk!

In unserer Alphaversion stehen vier zur Wahl, nämlich Ägypter, Babylonier, Mykener und die Harappa-Kultur, die sich im nordwestlichen Indien entwickelt hat. Im fertigen Spiel stoßen voraussichtlich Assyrer, Hethi-



Sprung in die Antike: Wer eine neue Epoche als Erster erreicht, hat die Wahl aus zehn vorgegeben Kulturen, um sie mit seiner bisherigen zu kombinieren. Nummer zwei hat nur noch die restlichen neun zur Wahl und so weiter.

ter, Nubier, Olmeken, Phönizier und die Zhou dazu. Ihr seht schon, die Auswahl wird bereits etwas exotischer als die klassisch-plakativen Nationen der Civilization-Reihe – bei einigen Humankind-Völkern dürfte sogar Dr. Indiana Jones fragend die Brauen heben. Jedes Volk hat seine Eigenheiten, die schon mal die grobe Fokussierung bestimmen. Die Ägypter sind große Baumeister, die Babylonier wissenschaftlich fokussiert, die Mykener militaristisch ausgerichtet und die Harappa-Kultur stellt hervorragende Acker-

schollenwendetechniker. Für die Ägypter bedeutet das, dass sie Weltwunder 25 Prozent günstiger errichten. Jede Kultur bekommt außerdem ein Spezialgebäude und eine einzigartige Einheit. Bei den Ägyptern ist das die Pyramide (nicht mit dem Weltwunder »Pyramiden von Gizeh« verwechseln, das ist eine andere Baustelle). Jedes Feld, auf das wir so eine Pyramide setzen, bringt mehr Produktivität, erhöht den Einfluss angrenzender Händlerquartiere und die Zahl der zuweisbaren Arbeiter in jeder Siedlung.

Als Spezialeinheit setzen die Ägypter den Markabata ein. Das ist ein leichter Streitwagen mit Bogenschütze und Lenker – Humankind verwendet nämlich die Originalnamen der jeweiligen Landessprache. Das steigert die Atmosphäre und unser Bildungsniveau, aber auch die Gefahr eines akuten Zungenbruchs, wenn man etwa die Spezialtruppe der Babylonier mehrfach hintereinander auf sagt: Sabu Sha Qashti, Sabu Sha Qashti, Sabu Sha Qashti! Wobei die Buchstaben A und S sogar noch diverse Schnörkel tragen, aber da streikt unser Textprogramm.

Wir puzzeln uns eine Stadt

Weil wir gerne bauen, schnappen wir uns also die Ägypter. Unsere Dreitruppenarmee kriegt einen neuen Befehlsbutton dazu: Siedlung gründen. Und schon haben wir das

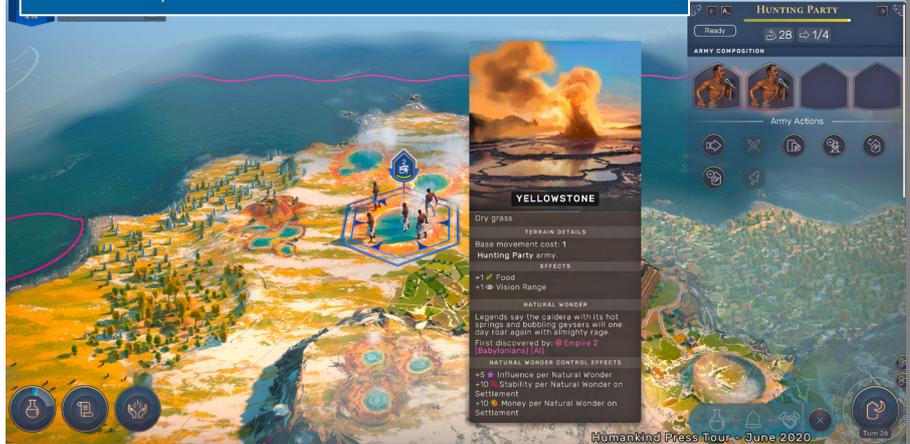


Mit Civics, also Richtlinien, prägen wir unsere Zivilisation. Je stabiler unsere Nation ist (etwa durch eine hohe Zufriedenheit), desto mehr Civic-Punkte. Hier können wir uns entscheiden: Soll unser Heer aus billigen Freiwilligen oder aus teuren Berufssoldaten bestehen?



Truppen gewinnen Erfahrung und richten so immer mehr Schaden an. Die Bogenschützen fanden wir etwas zu stark, zumal sie auch ohne direkten Sichtkontakt noch den halben Schaden anrichten.

Naturwunder spendieren dem ersten Entdecker Sofort-Ruhm. Wenn wir noch eine Siedlung in der Nähe errichten, gibt's regelmäßig extra Einfluss, Stabilität und Geld.



gute alte Civ-Dilemma – bauen wir sofort, an Ort und Stelle? Oder suchen wir erst DEN perfekten Bauplatz? Anders als bei Civ haben wir die Welt ja schon ein bisschen erkundet und entscheiden uns für einen küstennahen Platz an einem Fluss, gleich neben einem Copperfeld, Verzeihung, Kupferfeld. Das können wir nämlich gleich ausbeuten und ... nein, können wir nicht. Davor müssen wir erst die Bronzeherstellung erforschen, das dauert noch. Stattdessen starten wir ein Puzzlespiel namens »Stadtvergrößerung«. Denn in Humankind dürfen wir nicht nur in einem beschränkten Hexfeldradius rund um unsere Stadt bauen, sondern unbegrenzt – solange wir an ein bereits bebautes Feld anflanschen. Funktioniert also ein bisschen wie bei Civilization 6 mit den Stadtvierteln, aber mit dem Unterschied, dass wir hier sehr, sehr viele Stadtviertel errichten, die sich zudem gegenseitig beeinflussen. Bauernhöfe erhöhen zum Beispiel auch den Nahrungs-Output angrenzender Felder und Verwaltungsbauten steigern die öffentliche Ordnung (die bei großen Reichen schnell instabil wird, wenn wir nicht rechtzeitig gegensteuern, bis hin zur Revolution).

Grüße von Coruscant

Wir sind anfangs dezent erschlagen von den vielen Kombinationsmöglichkeiten, zumal

auch das Gelände eine Rolle spielt, logisch. Eine Vorschaufunktion erhöht immerhin die Transparenz, weil sie uns die Auswirkungen der Bauplatzwahl auf die Nachbarschaft gleich anzeigt. Allerdings bauen wir nicht nur Hexfelder aus, sondern errichten auch klassische Stadtgebäude wie Kornkammer oder Gerberei, die sich auf die gesamte Stadt auswirken oder neue Baumöglichkeiten freischalten – mit einer Schreinerei lassen sich zum Beispiel Bogenschützen rekrutieren. Wir fragen den zugeschalteten



Das Spezialgebäude der Mykener ist die Zyklopische Festung. Angrenzende Gebäude kassieren einen Festungs- und Einheiten einen Stärkebonus.

Creative Director Romain de Waubert, ob wir theoretisch die ganze Welt zubauen können, wie Coruscant im Star-Wars-Universum. Einfache Antwort: Ja, geht. Ob es auch sinnvoll ist, können wir allerdings echt noch nicht beurteilen, denn unsere Alphaversion ist auf 60 Runden beschränkt, und da haben wir anderes zu tun als alles zuzupflastern. Zum Beispiel kämpfen! Die Entwickler haben uns nämlich nicht nur Hirsche und Mammuts vor die Nase gesetzt, sondern auch die Babylonier. Das Diplomatiesystem ist in der Alpha noch nicht aktiviert, also rennt ein babylonischer Trupp kommentarlos durch unser Gebiet – und pflanzt glatt einen Außenposten in die Nachbarschaft!

So ein Posten ist die Vorstufe einer Siedlung und reserviert schon mal die Zone drumherum. Also quasi wie teutonische Strandurlauber mit ihrem Handtuch. Humankind unterteilt die zufallsgenerierte Spielwelt nämlich schon zu Partiebeginn in mehrere Regionen, die durch natürliche Grenzlinien getrennt sind, etwa entlang von Gebirgszügen. Sobald ihr hier eure Startstadt oder einen Außenposten errichtet und später zur Stadt adelt, gehört euch das Gebiet, denn in jeder Region darf nur eine Stadt stehen. Wollt ihr ein besetztes Gebiet übernehmen, müsst ihr entweder die dortige Metropole erobern oder es seinem Besitzer diplomatisch abschwatzen.

Wenn Wagen Streit suchen

Weil der dreiste Sandburg-Babylonier unser nervt und daher ein prima Kandidat fürs Austesten des Kampfsystems ist, greifen wir seine kleine Armee an. Drei seiner Schwertkämpfer gegen unseren Schwerträger, einen Streitwagen sowie einen Trupp Bogenschützen – das wird ja wohl klappen.

Die Truppenstärken-Vorschau bestätigt unseren Verdacht, wir sind knapp 40 Prozent stärker. Wie vorhin beim armen Hirsch zoomt Humankind in die Karte rein, doch diesmal ist das Schlachtfeld größer, da ja mehr Einheiten beteiligt sind. Außerdem

nutzen wir das Gelände jetzt taktisch: Bogenschützen nach hinten auf eine Anhöhe, Streitwagen in die Mitte (der darf nach einer Pfeilsalve wieder abhauen, ist aber im Nahkampf anfällig) und die Schwertschwenker nach vorn, um die Schützen zu decken. Schon mit diesen sechs Trupps ist ein Kampf wesentlich taktischer als die simplen Gefechte aus Civ 6. Denn die KI ist nicht doof, sondern nutzt das Gelände ebenfalls ordentlich. Sie platziert ihre Nahkämpfer auf Hügeln, die einen Defensivvorteil bringen. Damit größere Kämpfe nicht in einem Stellungskrieg enden, gibt es neben der Siegbedingung »alle Gegner besiegen« auch die Möglichkeit, ein bestimmtes Hexfeld auf der gegnerischen Seite zu besetzen. Das würden wir euch auch gerne mit einem aussagekräftigen Screenshot zeigen, allerdings hat Publisher Sega generell keine Kampf-Shots aus der Alpha freigegeben.

Vom Scharmützel zur Schlacht

Weil Gefechte aber oft länger dauern als die genannten drei Runden, haben sich die Entwickler ein gutes System ausgedacht. Nach je drei Runden geht's nämlich wieder auf die normale Karte, wir können Einheiten in Reichweite der tobenden Schlacht als Verstärkung heranziehen und die Schlacht fortsetzen. Wir holen also einen weiteren Streitwagen ran, und zwei Kampfrunden später ist der babylonische Trupp aufgerieben. Zwei weitere globale Runden und wir fackeln den Vorposten ab, um an einem strategischen Engpass einen eigenen zu errichten.

Das Kampfsystem gefällt uns richtig gut, zumal später auch größere Armeen aufeinanderprallen, nicht nur Vierertrupps. Bis zu zwölf Kampfeinheiten pro Seite sind derzeit geplant, sagt uns Romain de Waubert, und entsprechend größer werden die Schlachtfelder. Auch eine Belagerungsschlacht haben wir ausprobiert: Die führt ihr je nach Epoche mit diversen Belagerungsmaschinen. In unserer frühen Altertumsepoche noch per Rammbock, der gegen Palisaden und Mauern zwar deftig austeiht, aber sensibel auf Angriffe reagiert. Auch hier ist die Position und das clevere Kombinieren der Truppentypen entscheidend: Mit Bogenschützen die Verteidiger dezimieren (trotz Sichtlinien-Malus wegen der Mauer) und mit dem Bock die Mauer rammen, während unsere Nahkämpfer ihn verteidigen. Doch diesmal ziehen wir den Kürzeren, denn die KI holt einen Reitertrupp ran, der den Hügel mit unseren Schützen stürmt und kurzen Prozess macht. Aber hey, wir wollten das Belagern ja nur mal testen!

Pyramidale Wahl

Streckenweise spielt sich unsere Alpha aber auch sehr wie Civilization 6. Wir entdecken Naturwunder wie den Mount Everest und Yellowstone, die uns Boni spendieren, wenn



Eure Antworten auf zufällig auftauchende Multiple-Choice-Fragen haben sofortige Effekte (zum Beispiel Goldkosten), prägen aber auch eure Kultur, etwa in Richtung Autorität (das Hammersymbol), Tradition (Kerze) oder Freiheit (Vogel).



Benachbarte eigene Gebiete können wir vereinen. Das erspart Mikromanagement einzelner Städte, macht große Reiche aber instabiler.

wir dort siedeln – und außerdem unser Ruhmkonto erhöhen, das uns wiederum näher an den nächsten Epochensprung bringt. Andere »Taten« wie »Besiege drei Armeen« oder »Bebaue X Felder« erhöhen unseren Ruf. Also ganz ähnlich wie das Heureka-System von Civ 6, das sich dort allerdings nur auf die Forschung auswirkt. Apropos Forschung: Auch der Technologiebaum ähnelt dem von Civ rappingierend – wobei man aber fairerweise sagen muss, dass Firaxis natürlich kein Copyright auf Erfindungen wie das Rad, die Schrift oder den Festungsbau hat.

Leider endet unsere Alpha genau dann, wenn es richtig spannend wird – nämlich mit dem nächsten Epochensprung, in die Antike. Jetzt haben wir die Wahl, unsere Ägypter mit einem von zehn weiteren Völkern zu kombinieren: Aksumiten, Karthager, Kelten, Griechen, Goten, Hunnen, Mauren, Perser, Römer oder Maya. Moment, Maya? Ja, Humankind krepelt Geschichte und Geografie gerne um, ihr könnt tatsächlich ausprobieren, wie gut sich ein Mix aus der ägyptischen und der mittelamerikanischen Kultur durchsetzen würde. Spoiler: sehr gut! Ihre Boni ergänzen sich nämlich prima, weil die Maya sich ebenfalls aufs Bauen fokussieren und mit ihren stufigen K'uh-Nah-Pyramiden (!) die Produktion weiter massiv ankurbeln. Im Gegensatz zu Civilization

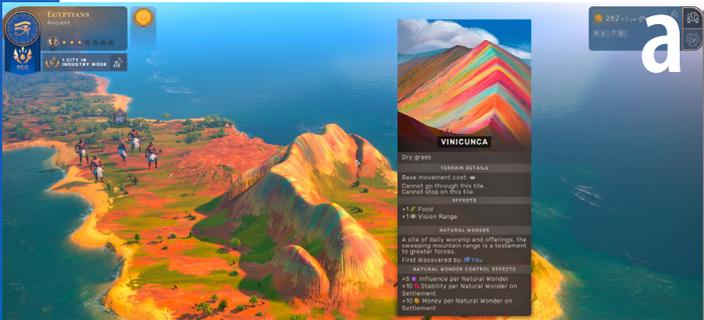
verkörpern wir in Humankind übrigens kein historisches Oberhaupt wie Kleopatra oder Napoleon, sondern erstellen unseren eigenen Charakter. In unserer Preview-Version hat diese Option allerdings noch gefehlt, wir sind gespannt, wie sie sich auf die Atmosphäre auswirkt – besonders in Bezug auf unsere Weltherrschaftskonkurrenten. Es macht für Civ-Kenner eben schon einen Unterschied, ob wir gegen den atombombenwerfenden Ghandi oder einen uniformierten Vaas-Verschnitt mit blauen Haaren antreten.

Eine Alternative zu Civ, wenn ...

Ob Humankind tatsächlich an das übermächtige Civ rankommt, ist noch völlig offen. Denn die entscheidenden Faktoren waren in der Alpha noch nicht enthalten oder aussagekräftig bewertbar. Ganz vorne auf der Liste: Wie gut spielt die KI? Wie ausgewogen wird das Balancing der 60 Völker, wir sprechen hier schließlich über eine schlappe Million Kombinationsmöglichkeiten? Wie geschmiert verzahnen sich Elemente wie Religion, Forschung, das eigene Herrscher-Alter-Ego und das Ruhmsystem? Aber einen wichtigen Indikator, dass hier ein echt gutes Globalstrategiespiel auf euch zukommen könnte, haben wir: Wir hätten nach unserem Sprung in die Antike gern weitergespielt. Nur noch eine Runde, wie in Civilization eben. ★

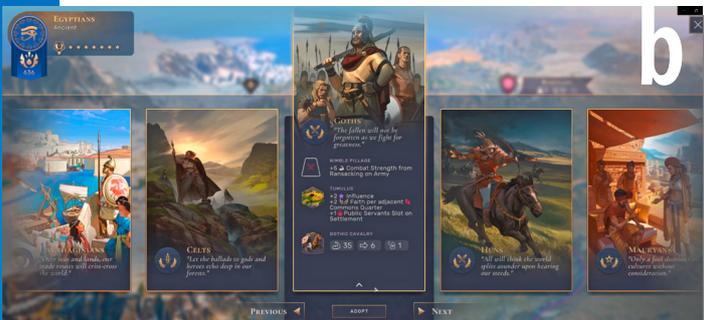
Spielein wie ein Ägypter

Pyramiden und Streitwagen am Mount Everest: Humankind wirft unsere Welt und ihre Geschichte mal eben über den Haufen. Wir zeigen elf Details aus unserer Alpha-Partie als Ägypter.



a

Wenn wir Armeen besiegen, fleißig Forschen und andere vorgegebene Ziele in sieben Bereichen erreichen, kassieren wir sogenannte Epochensterne. Die wiederum bringen uns Ruhmpunkte. Hier entdecken wir das Naturwunder Vinicunca (der sogenannte »Regenbogenberg« im Süden Perus), was uns sofort Ruhmpunkte einbringt.



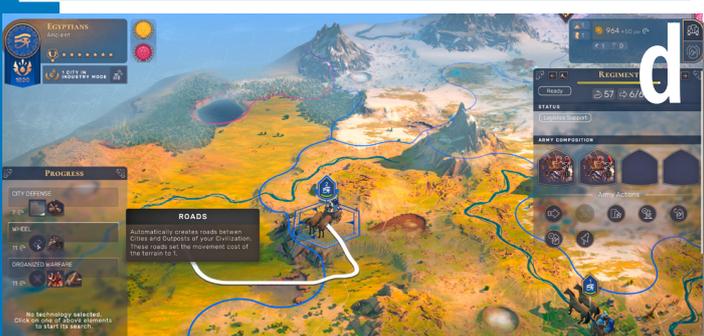
b

Ruhmpunkte brauchen wir wiederum für unseren Aufstieg in die nächste Epoche. Wenn wir das als erstes Volk schaffen, können wir es mit einem von zehn neuen Völkern kombinieren. Der zweite Spieler kann noch aus neun neuen wählen, der dritte aus acht und so weiter.



c

Die leichten Streitwagen bilden die Spezialeinheit der Ägypter. Auf Straßen schaffen sie sechs Felder Reichweite. Ihre Bogenschützen feuern drei Felder weit, danach kann sich der Streitwagen noch weiterbewegen. Als schnelle Verstärkung für längere Rundenkämpfe sind die Teile super, aber anfällig gegen Nahkämpfer!



d

Wenn wir das Rad erfinden, entstehen zwischen unseren Städten und Außenposten automatisch Straßen. Kurios: Als Ägypter haben wir den Streitwagen schon vor dem Rad entwickelt ...

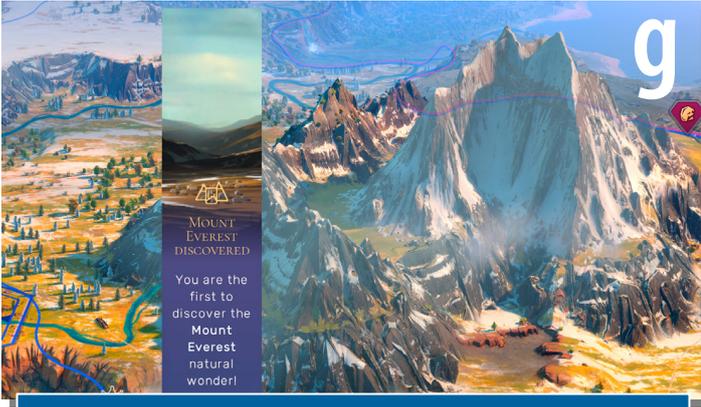


Die Pyramide von Gizeh ist eines der drei Wunder, die wir anfangs bauen können. Alternativ dürfen wir auch als Ägypter die Hängengärten von Babylon oder den Tempel der Artemis errichten – oder alle drei, wenn wir bei der Aufbauarbeit fix genug sind. Es gibt auch kleinere Pyramiden, eine ist auf dem großen Bild zu sehen, sie erhöht die Produktivität auf ihrem Feld.



Die ersten Schiffstypen wie diese Pentekonteren müssen wie bei Civilization im küstennahen Wasser bleiben. Allerdings dürfen sie eine Runde lang auch im tiefen Wasser bleiben, solange sie danach wieder flache Gewässer erreichen – sonst saufen sie ab. Pentekonteren (»Fünfigzuderer«) stammen eigentlich aus Griechenland.

Mit einem Vorposten (unten) sichern wir das Gebiet südlich des Mount Everest. Unser babylonischer Nachbar hat sich das angrenzende Gebiet geschnappt und bereits zwei Ressourcenfelder bebaut. Die Grenzen der Gebiete sind fest vorgegeben, zu Spielbeginn sind alle neutral. Wir dürfen benachbarte eigene Zonen aber zu einer großen verbinden – das bringt Produktionsboni, aber auch einen dicken Stabilitätsabzug.



Wir haben den Mount Everest entdeckt! Das bringt uns einen Batzen Ruhm ein, außerdem winken dicke Boni, wenn wir das Gebiet halten oder sogar hier bauen.



Städte können richtig, richtig groß werden – theoretisch lässt sich die ganze Welt zubauen (außer Berge, Seen und Meere natürlich, wir wollen's ja nicht übertreiben).



Das Salzfeld links unten haben wir bereits ausgebaut. Die Luxusressource macht unsere Untertanen glücklich und lässt sich prima handeln. Strategische Ressourcen gibt's auch schon früh im Spiel, zum Beispiel Kupfer, ohne das wir keine Schwertkämpfer rekrutieren können.



Puzzeln ist Trumpf: Feldausbauten wie Verwaltungsgebäude oder Bauernhöfe beeinflussen auch die Nachbarfelder – hier gibt's fünf Prozent mehr politische Stabilität, die vor allem für große Reiche wichtig ist.



Martin Deppe @GameStar_de

Humankind ist eines dieser Spiele, die entweder total super oder total furchtbar werden könnten. Und zwar deswegen, weil hier gutes Balancing, eine gescheite KI und glaubwürdige Diplomatie entscheidend sind. Aber ausgerechnet diese drei Eckpfeiler waren in unserer viel zu kurzen Preview-Version entweder gar nicht erst aktiv oder schlicht nicht fundiert einschätzbar, darum lässt sie auch viele Fragen offen. Vernünftigerweise haben die Amplitude Studios den Release auf 2021 verschoben – sie haben wohl selbst gemerkt, dass sie da ein richtiges Balancing-Monster entwickeln. Amplitudes Methode, die Community in die Entwicklung miteinzubeziehen, klingt hingegen vielversprechend, denn darunter dürften auch einige beinharte Civilization-Fans sein, die großen Wert auf die oben genannten Genre-Grundsäulen legen. Nicht umsonst wird Humankind schon jetzt ausgiebig in den Civ-Foren diskutiert. Und: Was ich bislang sehen und spielen konnte, hat mir durchaus gefallen, allen voran das taktische Kampfsystem. Denn das hebt sich gut von den viel zu simplen Civ-Gefechten ab. Solch durchdachte Alleinstellungsmerkmale braucht Humankind allerdings auch, denn die Parallelen zu Civ sind mir noch zu oft zu stark. Wenn (!) die Kultur-Kombos wirklich funktionieren und ich mein Volk so ausrichten kann, wie ich es will, dann kann Civ sich warm anziehen. Endlich belebt echte Konkurrenz das Strategiegeschäft!