

Humankind

AUF SOWAS HABEN WIR LANGE GEWARTET

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **22.4.2021**

Vier geniale Ideen und eine clever verzahnte Mechanik machen Humankind zur potenziellen Civilization-Alternative. Nur eines muss sich verbessern. Von Michael Graf

»Humankind ist eines dieser Spiele, die entweder total super oder total furchtbar werden können«, schrieb der große Philosoph Martin Deppe vor ein paar Monaten. Wie die Philosophen der Antike wusste Martin nämlich, dass er nichts wusste. Nicht mal über die Antike selbst, weil die damalige Vorschauversion von Humankind aufs Altertum beschränkt war, das erste von sechs Zeitaltern, dessen Zeitzeugen noch das Rad als Spitzentechnologie bewunderten und Kühe wegen Verschwörung auf dem Scheiterhaufen verbrannten (siehe Bild unten).

Inzwischen jedoch ist Humankind deutlich länger spielbar, durch 150 Runden und insgesamt vier Zeitalter führe ich in der aktuellen Version mein Volk von der Stein- bis

in die frühe Neuzeit, in der die Menschheit nicht nur herausfand, wie man durchschlagende Kanonen gießt, sondern auch, dass Scheiterhaufen eigentlich für Menschen da sind (in der echten Welt boomte in der frühen Neuzeit die Hexenverfolgung).

Humankind ist ein Strategietitel wie Civilization 6, in dem ihr die Menschheitsgeschichte nachspielt. Oder besser: Ihr puzzelt bekannte Elemente der Menschheitsgeschichte neu zusammen, um eure eigene Geschichte zu schreiben. Der Eiffelturm steht in Babylon, die Azteken landen auf dem Mond, und vom Atomkrieg gegen die Wikinger wollen wir gar nicht erst anfangen. Und auch wenn das Rad schon lange keine Spitzentechnologie mehr ist, erfinden es die Amplitude Studios (Endless Space 2) für Humankind nicht neu: Die Verwandtschaft zu Civilization ist sicht- und spürbar, vom in Hexfelder unterteilten Terrain bis zu den Pfeilern der Spielmechanik: Krieg und Kultur, Religion und Ressourcen, alles da. Einen Aspekt treibt Humankind indes noch weiter als Civilization, nämlich das Puzzeln:

- **Puzzeln am Volk:** Statt einer vorgefertigten Nation à la Ägypten oder Japan wähle ich in jedem Zeitalter einen neuen Kulturbaustein, sodass ein individuelles Patchwork-Volk entsteht.
- **Puzzeln auf der Weltkarte:** Humankind hebt das Distriktsystem von Endless Legend (das Civ 6 später übernommen hat) auf die nächste Stufe. Ich darf nämlich nicht nur einzelne Städte um zusätzliche Viertel ergänzen, sondern auch mehrere Siedlungen zu Megastädten verschmelzen.
- **Puzzeln im Kampf:** Weil Höhenunterschiede die Kampfergebnisse stark beeinflussen, ist es noch wichtiger als in Civ 6, wo ich kämpfe und wie ich dabei meine Truppen im Terrain verteile.
- **Puzzeln an der Gesellschaft:** Meine Kultur forme ich, indem ich Ideologien wähle und bei Zufallsereignissen Entscheidungen treffe, also fast wie in einem richtigen Rollenspiel.

Ich sage es gleich: Auch wenn noch nicht alles wirklich durchdacht wirkt, gefallen mir gerade diese drei Puzzleaspekte ausgesprochen gut. Denn sie sorgen dafür, dass sich Humankind trotz aller Anleihen bei Civilization eigenständig anfühlt. Das besänftigt meine größte Angst: dass ich als jemand, der fast alle Civilizations rauf und runter gespielt hat, in Humankind gar nichts Neues und Interessantes mehr erleben kann. Im Folgenden analysiere ich im Detail, wo Humankind schon gut funktioniert, und spreche mit den Amplitude Studios darüber, in welche Features sie noch einige Forschungspunkte stecken sollten.

Die Steinzeit war eher so lala

Humankind beginnt bekanntermaßen in der Steinzeit, für mich persönlich der langweiligste Abschnitt des Spiels. Denn hier spielt Humankind seine Stärken noch gar nicht aus. Mit einem Nomadenstamm ziehe ich durch die Wildnis, um Nahrung zu sammeln,



Die wegen Verschwörung angeklagten Kühe sind eines der Zufallsereignisse, die Humankind in die Kampagne einstreut. Die sind aber nicht ganz so unterhaltsam wie in Crusader Kings 3.



Das Terrain ist liebevoll gestaltet. Wer genau hinschaut, sieht sogar kleine Menschlein und Pferdewagen auf den Straßen.

Tiere zu erlegen und Wissen anzuhäufen. Mit genügend Nahrung oder Wissen darf ich dann ins Altertum aufsteigen, meine erste Kultur wählen und die erste Stadt gründen. Das ist grundsätzlich eine gute Idee, die Humankind noch weiter von Civilization abhebt. Allerdings fehlt der Steinzeit noch Pep, es passiert zu wenig. Im Grunde verbringe ich 20 Runden damit, Hotspots auf der Karte abzuklappen. Das Highlight sind Kämpfe gegen Mammuts, für die ich erst mal genügend Stammesmitglieder brauche (gesammelte Nahrung bringt zusätzliche Kampfseinheiten) und bei denen erstmals die Höhenstufen eine Rolle spielen (Merke: Monströse Urelefanten niemals von unten attackieren!). Hin und wieder treffe ich auch mal auf einen anderen Menschenstamm, den ich vermöbeln kann, um potenziellen Konkurrenten einen frühen Dämpfer zu verpassen. Grundsätzlich fehlt dieser Anfangsphase aber der Entdeckergeist einer frühen Stellaris-Partie (Stellaris-Erwähnung? Erledigt!), in der ich auf mehr Miniquests und »Sehenswürdigkeiten« stoße, die dem zufallsgenerierten Universum Charakter und Tiefe ver-

leihen. Beispielsweise finde ich in der Nähe meines Heimatplaneten die Ruinen einer Ringwelt und frage mich ganz unwillkürlich, wer dort wohl mal gelebt hat und was passiert ist. Humankind streut zwar ebenfalls kleine Zufallsereignisse in seine Kampagne ein, aus denen bislang aber keine interessanten Auftragsketten resultieren. In der Steinzeit wähle ich beispielsweise, ob ich verwundete Krieger medizinisch versorge oder für sie bete. Oder ich verdiene Forschungsboni auf unterschiedliche Technologien, je nachdem, ob ich lieber die Jahreszeiten studiere oder Tiere zähme. Für Romain De Waubert, Mitbegründer und Leiter der Amplitude Studios, ist diese simple Anfangsphase aller-





Proftipp: Große, pelzige Dinge mit Stoßzähnen immer von oben angreifen. Erst recht wenn man nur einen spitzen Stock als Waffe hat.

dings Absicht: »Unser Ziel war immer, [die Steinzeit] einfach zu halten, damit sich die Spieler ins Spiel hineinfinden und ihren ersten Siedlungsort aussuchen können. Ein 4X-Spiel kann überwältigend sein, und unser Steinzeit-Gameplay ist ein effektiver Weg, euch in die neue Welt von Humankind hinein zu saugen.« Dem lässt sich nicht widersprechen, in Humankind steckt zumindest mehr Abwechslung, als wenn ich in Civilization mit meinem Siedler durch die Gegend krieche, um den idealen Standort für die erste Stadt zu finden. Letzteres dauert aber im Regelfall keine 20 Runden. Vielleicht bauen die Amplitude Studios doch noch mehr und spannendere Zufallsereignisse ein. Wenn nicht vor Release, dann danach.

Aber dann geht's richtig los!

Nach der Steinzeit geht's dann auch in Humankind richtig los mit Expansion, Kriegs-

führung, Forschung, Diplomatie und all dem anderen, was man in einem Globalstrategiespiel eben so macht. Vor allem aber greift ab hier das Kultursystem: In jedem Zeitalter wähle ich ein neues Volk samt zugehörigen Vorteilen und Spezialeinheiten. Pro Ära stehen insgesamt zehn Kulturen zur Wahl – allerdings können mir die Gegner mein favorisiertes Volk wegschnappen, falls ich zu langsam bin. Wann ich ins nächste Zeitalter vorstoße, hängt nämlich davon ab, wie schnell ich sogenannte Zeitalter-Sterne sammle. Die gibt es in sieben Kategorien, in jeder davon kann ich drei Sterne abstauben. Sieben brauche ich insgesamt für den Zeitalterwechsel. Die Kategorien sind:

- Expansionist: Anzahl der von mir kontrollierten Regionen
- Forscher: Anzahl der von den Wissenschaftlern erforschten Technologien
- Ästhet: Menge der angehäuften Einflusspunkte (Kultur)
- Händler: Gesamtmenge angehäufter Goldmünzen
- Militarist: Anzahl der im Kampf besiegten Feindeinheiten
- Baumeister: Anzahl gebauter Distrikte
- Landwirtschaftler: erreichte Bevölkerungsgröße insgesamt

Die Wahl der nächsten Kultur kann zwar zu historisch merkwürdigen Ergebnissen führen (etwa wenn die mittelamerikanischen Olmeken erst zu Römern, dann zu Mongolen und schließlich zu Holländern werden), aber zu viel über den »Realismus« von Spielmechanik nachzudenken, ist der geistigen Gesundheit ohnehin nicht zuträglich. Mir jedenfalls macht das Puzzeln am (möglichst) idealen Volk viel Spaß, weil ich immer wie-

der grübeln muss, welche Spezialeinheiten, -gebäude und -fähigkeiten in meiner aktuellen Lage am meisten helfen. Ein kustenreiches Imperium etwa könnte im Mittelalter die Nausthären und Langboote der Wikinger bevorzugen, ein eher friedliebendes Reich dürfte hingegen von den Franken profitieren, deren Bevölkerung schneller wächst und im Skriptorium-Spezialgebäude extra viele Wissenschaftspunkte produziert.

Je nach Ausrichtung bekommt zudem jede Kultur eine besondere Fähigkeit. Wissenschaftlich orientierte Zivilisationen wie die Babylonier dürfen fünf Runden lang den kompletten Geld- und Produktions-Output einer Stadt in Wissenschaftspunkte umwandeln. Expansionistische wie die Römer können rivalisierende Siedlungen hingegen einfach aufkaufen – was aber nie funktionierte, obwohl ich reich genug war.

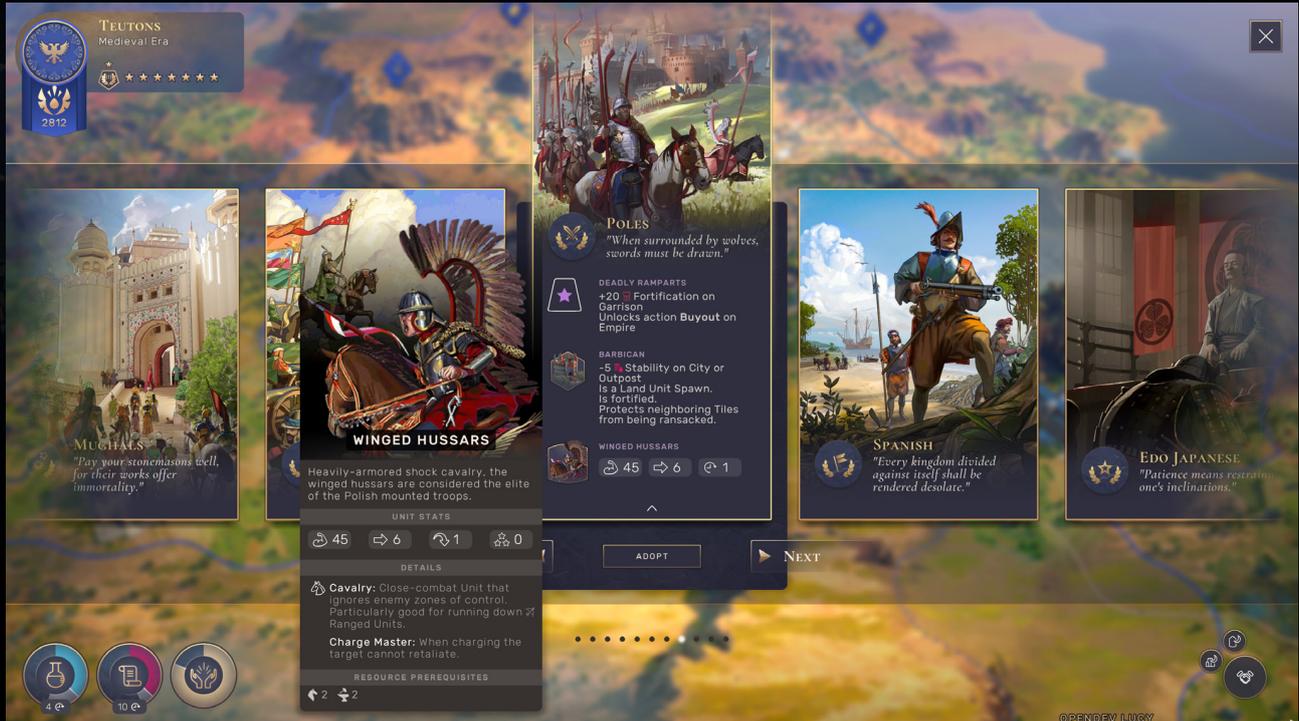
Während die jeweiligen Spezialeinheiten und -gebäude oft im folgenden Zeitalter veralten, bleiben die Spezialfähigkeiten erhalten, sodass ich mein Volk im Verlauf der Menschheitsgeschichte immer weiter spezialisieren kann, etwa auf Forschung oder Kriegsführung. Alternativ kann ich auch abwinken und beim Epochensprung meine alte Kultur beibehalten, um fortan mehr Ruhmespunkte (quasi die Siegpunkte von Humankind) zu sammeln. Dann muss ich aber auch auf neue Spezialfähigkeiten und dergleichen verzichten, eine Option für Profis.

Unterm Strich erlaubt das Kultursystem also eine Menge Kombinationsmöglichkeiten, Humankind spielt sich hier viel flexibler und interessanter als Civilization mit seinen vorgefertigten Nationen. Zugleich dient es als Ansporn, mich gezielt auf bestimmte Aktionen (etwa den Ausbau meiner Städte) zu konzentrieren, um schnell ins nächste Zeit-

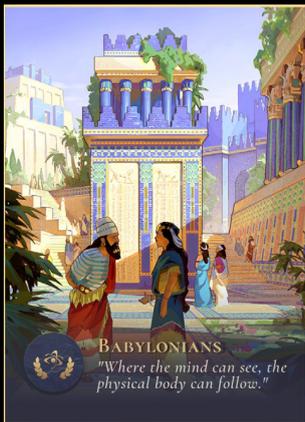


Romain De Waubert von den Amplitude Studios beantwortet meine Fragen zum Spieldesign.

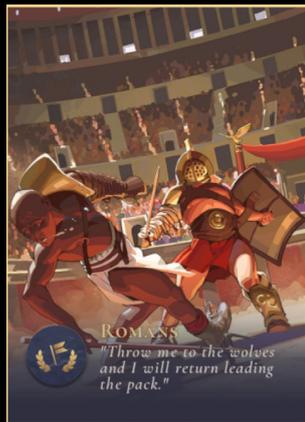
Die Kulturenfrage



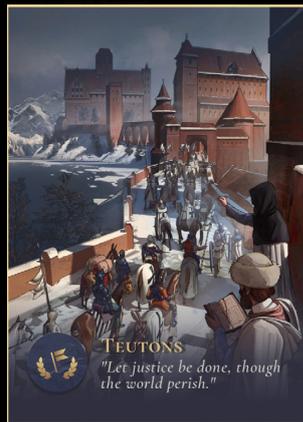
Die Wahl der nächsten Kultur will wohlüberlegt sein. Die Polen (frühe Neuzeit) etwa genießen Vorteile bei der Verteidigung – perfekt, wenn wir gerade in einen schlecht laufenden Krieg verwickelt sind.



Bei der Forschung die Nase vorn zu haben, ist in jedem Globalstrategiespiel lebenswichtig. Deshalb fiel meine erste Wahl auf die cleveren Babylonier.



Weil meine südlichen Nachbarn die Frechheit besaßen, eine meiner Städte zu fordern, ging es für mich danach weiter mit den kriegerrischen Römern.



Weil sich meine Staatsreligion auf dem Startkontinent überraschend schnell verbreitete, wechselte ich zu den Teutonen, um mehr Gebiete einzuheimsen.



Weil danach Expansion auf dem Programm stand, wählte ich die kampfstarke und segelkundigen Spanier, die noch dazu religiöse Vorteile genießen.

alter vorzustoßen. Nicht, dass mir der Nachbar meine Engländer mit ihren Langbogenschildern wegschnappt! Nur zwei Schwächen hat Humankind hier für mich noch:

- Einzelne Zeitalter dauern zu wenige Runden, sodass ich kaum dazu komme, alle Vorteile meiner Kultur gebührend auszuschöpfen. Mit den Babyloniern etwa baue ich nur ein einziges Spezialgebäude (das »Astronomiehaus«), bevor schon wieder die nächste Völkerwahl ansteht. Romain De Waubert kennt das Problem: »Das fertige Spiel wird womöglich viel langsamer ablaufen, zumindest wenn ihr die Geschwindigkeit auf »normal« stellt. Man kann nämlich je nach Vorliebe langsamere oder schnellere Partien spielen. Beispielsweise be-

vorzugen Multiplayer-Spieler einen schnelleres Spieltempo.«

- Mir fehlen bekannte Persönlichkeiten à la Civilization. Die generischen Anführerinnen und Anführer aus Humankind wechseln zwar ihre Kleider mit der jeweiligen Epoche und fluchen oder prahlen in diplomatischen Verhandlungen (»Wieder einmal könnt ihr euch in meinem Ruhm sonnen!«), im Vergleich zu Kleopatra oder Gandhi fehlt es ihnen dennoch an Charakter. Romain de Waubert verspricht: »Zum Release werden wir auch handgefertigte Gegenspieler anbieten, die ihre eigene Persönlichkeit, ihre eigene Optik und ihren eigenen Gameplay-Stil mitbringen. Außerdem könnt ihr gegen die Avatare eurer Freun-

de spielen, die sie selbst entworfen haben, oder gegen die Avatare bekannter Streamer und YouTuber. Das ist ziemlich einzigartig, und wir sind gespannt, was wir noch daraus machen können!«

Alle Städte für eine Stadt

Mindestens genauso sehr wie den Kulturbaukasten mag ich das Städtebausystem von Humankind, weil es noch einen Komplexitätsdistrikt an das System von Civilization 6 anbaut. Ich errichte nämlich nicht nur zusätzliche Stadtviertel, sondern verbinde Siedlungen sogar zu Megastädten, die mehrere Regionen überspannen. Gutes Stichwort: Wie das Amplitude-Werk Endless Legend unterteilt Humankind die Weltkarte in einzelne Regionen, die mehrere Hexfelder umfassen und in denen jeweils nur eine



Beim Bau von Distrikten schlägt Humankind besonders lukrative Standorte vor. Die müssen aber nicht unbedingt die besten sein. Weil sich Distrikte gegenseitig befruchten, können andere Standorte langfristig mehr Sinn haben.

Stadt stehen darf. Wer eine Region zuerst besiedelt, wird zu ihrem rechtmäßigen Besitzer. Das führt zum Wettrennen um wertvolle Grenzgebiete: Da drüben liegt ein Eisenvorkommen zwischen produktionsstarken Bergen? Dann aber schnell, bevor es sich die Hethiter schnappen!

Jede Siedlung beginnt in Humankind als mickriger Außenposten, in dessen Region ich immerhin Gebäude für den Ressourcenabbau errichten darf. Beispielsweise zähme ich Wildpferde (werden für Reiterei gebraucht), schürfe Eisenerz (für Schwertkämpfer) oder baue Luxusressourcen ab (besänftigen die Bevölkerung).

Externe Distrikte für Industrie, Forschung, Landwirtschaft und Co. (die sich wie in Civ 6 gegenseitig Boni geben, wenn ich sie richtig kombiniere) sowie innerstädtische Gebäude wie Kasernen oder Töpfereien darf ich indes

nur errichten, wenn ich den Außenposten zur Stadt aufwerte. Allerdings kann ich nur eine bestimmte Anzahl Städte besitzen, weil jede davon einen Verwalter braucht, und zusätzliche Verwalter verdiene ich erst mit der Zeit, etwa durch neue Technologien. Und selbst eine Stadt darf nur die »eigene« Region bewirtschaften. Eigentlich. Denn es gibt noch eine Möglichkeit: Außenposten lassen sich an benachbarte Städte koppeln, um deren Territorium zu erweitern. Heißt: Der Außenposten gibt seine Eigenständigkeit auf und kann selbst nichts mehr bauen, dafür greift die Stadt fortan auf all seine Ressourcen zu und darf seine Region bebauen. So lassen sich Städte nach und nach zu regelrechten Produktions- oder Bevölkerungsmonstern ausdehnen. Im späteren Spielverlauf kann ich sogar ganze Metropolen inklusive zugehöriger Regionen miteinander

verschmelzen, um das Mikromanagement zu reduzieren. Statt Dutzender Siedlungen kontrolliere ich dann nur noch eine Handvoll Megastädte, die dafür wie am Fließband Militäreinheiten und Gebäude produzieren. Deshalb erfordert die Platzierung von Städten noch mehr Grübeleien als in Civilization, weil die Regionenverschmelzung neue Strategien ermöglicht. Wenn ich einen Außenposten platziere, behalte ich auch im Hinterkopf, woran es angrenzenden Städte mangelt. Die Nachbarmetropole erwirtschaftet tonnenweise Produktion, aber kaum Nahrung? Dann pflanze ich den Außenposten ins fruchtbare Flussland und kopple die beiden, Problem gelöst!

Allerdings wirkt die Aufteilung der Regionen arg willkürlich, oder sagen wir: unglaublich. Es sieht seltsam aus, wenn eine Stadt zwar eine Hunderte Kilometer entfernte Kaffeeplantage bewirtschaften kann, nicht aber das fruchtbare Flussland direkt vor ihren Toren, weil es in der angrenzenden Region liegt. Romain De Waubert sieht darin aber sogar eine Stärke von Humankind: »In Endless Legend war das Regionensystem sehr beliebt, obwohl man sich erst daran gewöhnen musste. Jetzt haben wir es verbessert, weil man Regionen sogar zusammenschließen kann, was das Spiel bis zum Ende sehr interessant macht. Es ergibt auch Sinn: Erst beherrscht ihr ein Dorf, dann eine Region, dann ein König- und schließlich ein Kaiserreich. Im Spiel fühlt sich das natürlich an, und wenn ihr an einer Grenze siedelt und deswegen genervt seid, dann solltet ihr eben überlegen: Wie reiße ich mir die Nachbarregion unter den Nagel?«

Okay, Romain, Punkt für dich: Dieser Gedanke kam mir beim Spielen tatsächlich –



Schlecht: Meine Truppen kämpfen gegen Feinde auf der Anhöhe und richten deshalb weniger Schaden an. Gut: Meine spanischen Konquistadoren sind technologisch überlegen.



Distrikte müssen an ein bestehendes Stadtzentrum, an einen anderen Distrikt oder an ein Rohstoffvorkommen anschließen. Um auch entlegene Ecken einer Region zu bewirtschaften, kann ich ab dem Mittelalter Weiler errichten, die umliegende Felder bewirtschaften.

allerdings nicht ganz so oft, wie er hätte kommen können. Denn noch ist das Hochzuchten der Städte zu einfach, spätestens ab dem Mittelalter werfen meine Siedlungen so viel Produktion, Nahrung und sonstige Ressourcen ab, dass ich kaum noch über Expansion nachdenken muss. Aber gut, das Balancing kommt ohnehin zum Schluss, und Amplitude sollte dank seines Open-Dev-Ansatzes genügend Community-Feedback haben, um es richtig hinzukriegen.

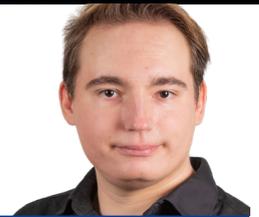
Von oben herab kämpfen

Am Balancing fehlt es auch noch in den Kämpfen, nicht aber an einem spannenden Grundprinzip: Statt einzelner Militärtruppen bewege ich in Humankind Armeen über die Karte, die aus mehreren Einheiten bestehen. Aus wie vielen maximal, hängt vom technologischen Fortschritt und von meiner

Kultur ab. Die Römer etwa stellen von Haus aus größere Heere auf. Wenn eine Armee auf den Feind trifft (und dieser Feind nicht flüchtet), »entpackt« sie sich auf das umliegende Terrain, und ich kann die Einheiten platzieren: Schützen nach hinten, Nahkämpfer nach vorne, und immer die Anhöhen besetzen! Angriffe von oben bringen nämlich entscheidende Kampfboni. Ich muss also nicht nur die richtigen Einheiten dabei haben, sondern auch gut überlegen, in welchem Terrain ich den Gegner zum Kampf stelle. Dieses Taktikgefecht bildet dann eine Art »Spiel im Spiel«: Das Schlachtfeld wird auf der Weltkarte abgegrenzt, beide Seiten dürfen von außen weitere Armeen zur Verstärkung reinschicken (was Kämpfe komplett auf den Kopf stellen kann, wenn plötzlich von hinten weitere Gegner auftauchen). Dann ziehe ich abwechselnd mit dem Geg-

Meinung

Maurice Weber
@Froody42



Von Humankind erhoffe ich mir den ersten echten Civilization-Rivalen – und nach dem ersten Anspielen hat das Ding zumindest das Zeug dazu! In ihrem Ansatz haben mir viele der Mechaniken richtig gut gefallen: Ich mag das etwas rollenspielartigere Ausrichten meiner Gesellschaft durch Events und Politikentscheidungen, ich mag den etwas umfangreicheren und gleichzeitig besser durchschaubaren Städtebau. Und mir haben sogar die Kämpfe gefallen. Die haben gerade genügend strategische Mechaniken, um clevere Schachzüge wie Flankenmanöver zu ermöglichen, aber auch nicht so viel, dass sie zu sehr von der Reichsverwaltung ablenken. Allerdings lässt diese Version des Spiels auch noch einige Fragen offen. Die Siegmechanik wirkt deutlich weniger spannend, als in Civ mit mehreren grundlegend unterschiedlichen Siegerrouten um die Wette zu rennen. Hier kriegen ich einfache Punkte fürs normale Spielen und kann wenig aufholen, wenn ich mal hinten liege. Allerdings haben wir das Ende des Spiels auch noch nicht gesehen, und die Entwickler wollen am Balancing noch feilen. Genauso wie in den Kämpfen, wo selbst leicht fortschrittliche Einheiten aktuell massiv dominieren. Aber ich würde zumindest schon mal behaupten: Humankind könnte echt was werden. Es steckt genug clever designte Mechanik bereits in dieser Vorabversion, sodass ich den Entwicklern zutrauen würde, eine starke Civilization-Alternative zu entwickeln. Ich hoffe, sie kriegen es hin.



Je länger ich vor einer Stadt ausharre, desto mehr geschickte Belagerungswaffen wie Rammböcke stehen mir zur Verfügung, um schließlich die Mauern zu zerbröseln.



Vom Stamm zum Weltreich

Wie in Civilization entwickle ich auch in Humankind einen kleinen Steinzeitstamm nach und nach zum Weltreich. Hier ist sehr schön zu erkennen, wie sich mein Territorium um meinen erhöhten Startpunkt ausgebreitet hat.

Am Interface beziehungsweise an den Menüs muss Amplitude noch arbeiten, aber die Karte mit Gebäuden und Einheiten lässt sich schon sehr gut lesen.

ner. Falls der Kampf nicht binnen zehn Zügen entschieden ist, muss ich auf der Weltkarte auf »Runde beenden« klicken. Dann gibt's wieder zehn Runden und so weiter.

Belagerungen laufen ähnlich, allerdings darf ich Belagerungswaffen wie Trebuchets und Mörser nicht selbst bauen. Stattdessen werden sie automatisch gezimmert, je länger ich eine Stadt auf der Weltkarte belagere. Beim Angriff (oder wenn der Gegner einen Ausfall wagt) platziere ich die Geschütze auf dem Schlachtfeld, um Mauern zu zerbröseln. Verteidiger hinter Wällen genießen nämlich immense Boni. Noch dazu heben belagerte Städte Milizen aus, die anwesende Militäreinheiten im Kampf unterstützen.

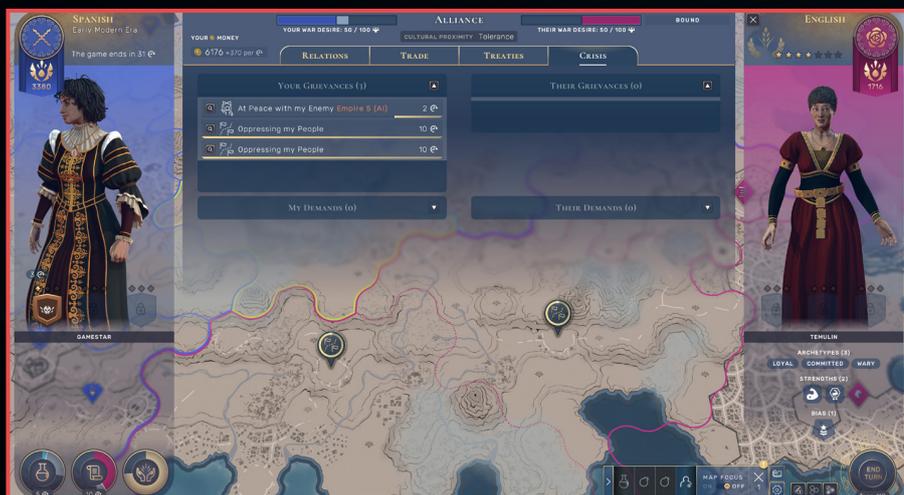
Insgesamt überzeugt dieses Kampfsystem, gerade weil es das Terrain so gut nutzt. Eine Stadt im Gebirge etwa ist fast uneinnehmbar, weil die Angreifer in den engen Pässen kaum Platz für ihre Truppen haben, während die Verteidiger von oben attackieren können.

Die Kampfresultate sind nicht immer wirklich nachvollziehbar. Warum etwa schlägt ein Späher mit Stärke 16 mühelos drei meiner Stärke-15-Späher, obwohl er nicht mal einen Höhenvorteil hat? Höhere Stärkewerte fallen derzeit auch generell zu stark ins Gewicht, selbst technologisch nur leicht überlegene Gegner sind in der Vorschauversion nahezu unbesiegbar. Amplitude will deshalb die Kämpfe überarbeiten,

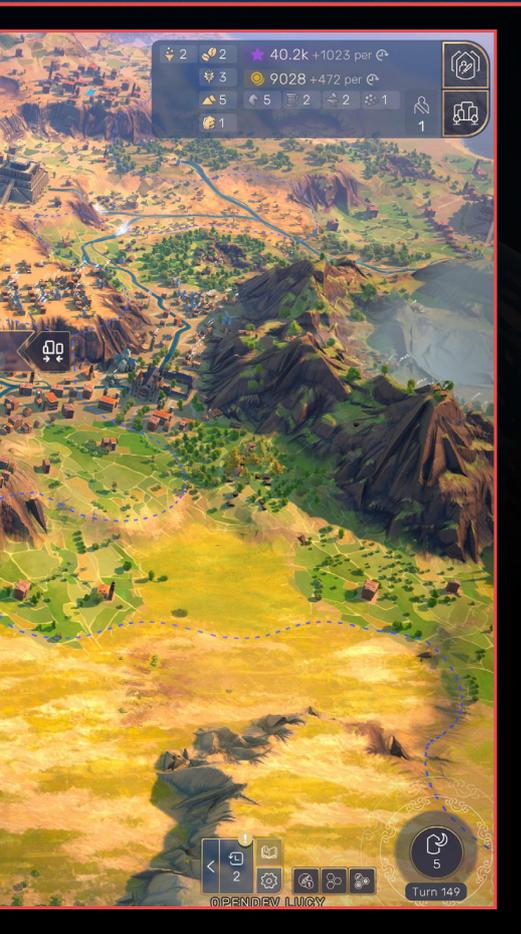
wie uns Romain De Waubert im Interview erklärt: »Wir wollen, dass ihr [bei technologischer Unterlegenheit] trotzdem mit jemandem mithalten könnt, der moderne Truppen besitzt. Solange ihr genügend Soldaten habt, sollte es niemals komplett hoffnungslos sein. Deshalb werden wir die Kampfformel noch tunen. Auch viele [unserer Testspieler] haben darum gebeten, dass wir die Schadensberechnung ändern.«

Wie schlägt sich die KI?

Die KI stellt sich in den Kämpfen schon jetzt ordentlich an und versucht, selbst immer den Höhenvorteil zu nutzen. Gelegentlich spinnt sie jedoch auch, beispielsweise attackiert eine Barbarenhorde meine Gebirgsstadt, bleibt dann aber im Taktikgefecht wie angewurzelt stehen, weil sie den Verteidigern ohnehin kein Haar krümmen könnte. Viel cleverer wäre doch, wenn die Barbaren die umliegenden Außenposten brandschatzen würden, um meine Verteidiger hervorzulocken. Auf dem derzeit höchsten Schwierigkeitsgrad greift die KI dafür sehr selbstbewusst an, sobald sie merkt, dass sie gute Gewinnchancen hat. Dann fackelt sie auch gerne unverteidigte Außenposten ab, was Geld abwirft oder, die entsprechende Sozialpolitik vorausgesetzt, die Truppen kampfstärker macht. Andererseits zogen die Gegner häufig kleine Armeen von zwei bis drei Einheiten herum, obwohl sie ihre Kampfkraft bündeln könnten. Zwar werfen sie nahe Truppen als Verstärkung in Gefechte, lassen sich so aber recht leicht überwältigen. Ins-



Die Engländer unterdrücken meine Bürger und nehmen trotz Allianz nicht am Krieg gegen die Mauren teil? Na, wenn das mal keine Krisen sind!



Mit Sozialpolitiken forme ich meine Kultur. Jede Politik wirft dabei eine gesellschaftliche oder moralische Frage auf, die ich mit einem von zwei möglichen Gesetzen beantworte.

umfasst in Humankind das meiste, was wir aus Civilization kennen: Allianzen, Forschungsabkommen, geöffnete oder geschlossene Grenzen, Handel mit Rohstoffen (die wir für Gold kaufen). Das Diplomatienetü ist derzeit allerdings noch verwirrend und in zu viele Bildschirme unterteilt, Amplitude verspricht Besserung.

Interessant ist dafür die Krisenmechanik: Vor einer regulären Kriegserklärung muss ich die Kampfeslust meiner Bevölkerung steigern. Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten, die wichtigste ist die Zuspitzung von Krisen. Humankind listet nämlich Probleme mit Nachbarstaaten auf, aus denen ich Forderungen ableiten kann. Eine Auswahl:

- Grenzkonflikt: Wenn ein Gegner eine Region an meiner Grenze besiedelt, kann ich die Übergabe der Siedlung fordern.
- Kultureller Konflikt: Wenn Bürger eines Nachbarreiches meiner Kultur angehören,

besagtes Reich aber andere Kulturen unterdrückt, kann ich ebenfalls die entsprechende Region fordern.

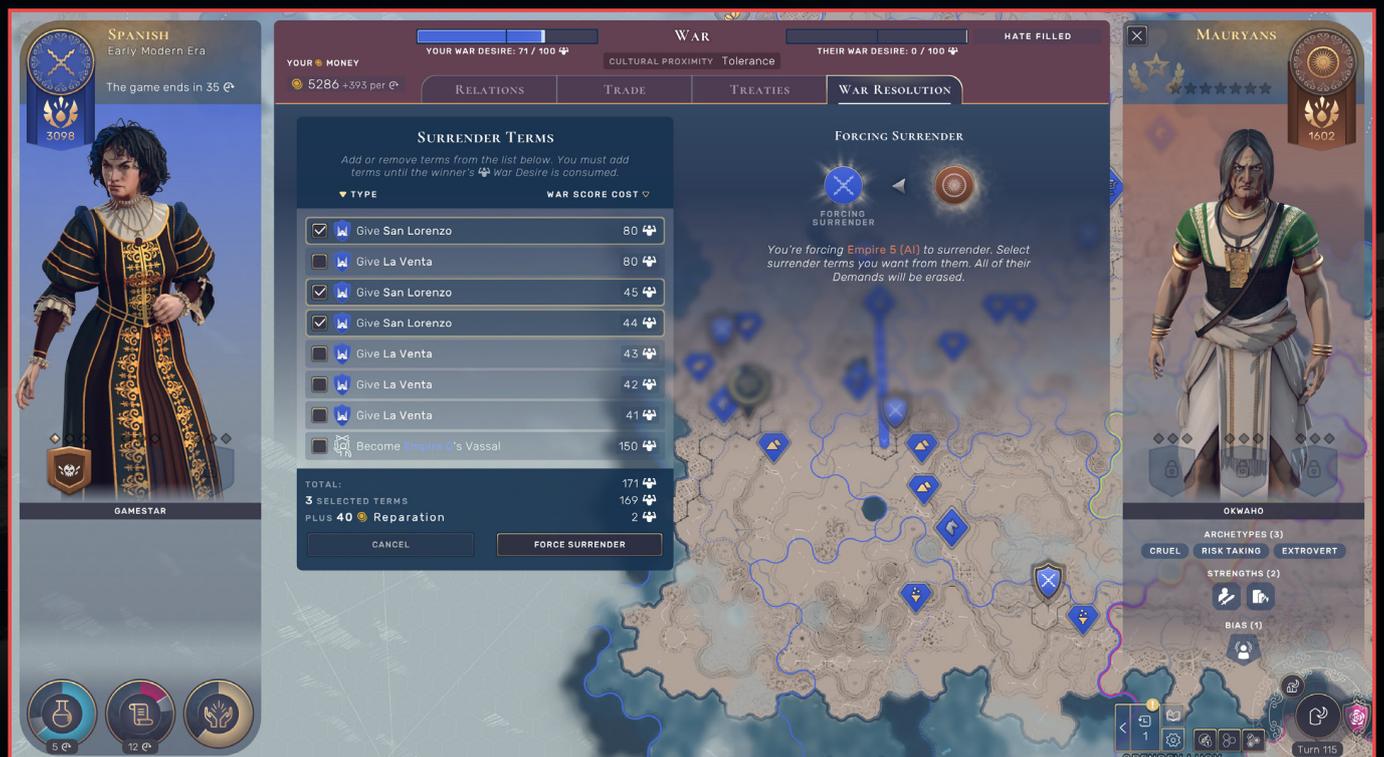
- Religionskonflikt: Gleiches gilt, wenn eine andere Nation die Angehörigen meiner Staatsreligion unterdrückt.
- Allianz: Wenn eine Fraktion meinen Verbündeten angreift, kann ich den Friedensschluss verlangen. Umgekehrt gilt dasselbe: Alliierte kann ich zur Attacke auf meine Kriegsgegner auffordern.

Manchmal erfüllen die KI-Gegner diese Forderungen und übergeben Regionen, im Normalfall weigern sie sich aber. Und je länger eine Forderung unerfüllt bleibt, desto höher steigt die Kriegeslust, bis sich endlich angreifen darf. Wobei ... grundsätzlich darf ich immer angreifen, niederträchtige Überraschungsangriffe erlaubt Humankind jederzeit. Dann brandmarkt das Spiel mich zwar als Verräter, erklärt aber nicht, wie sich das

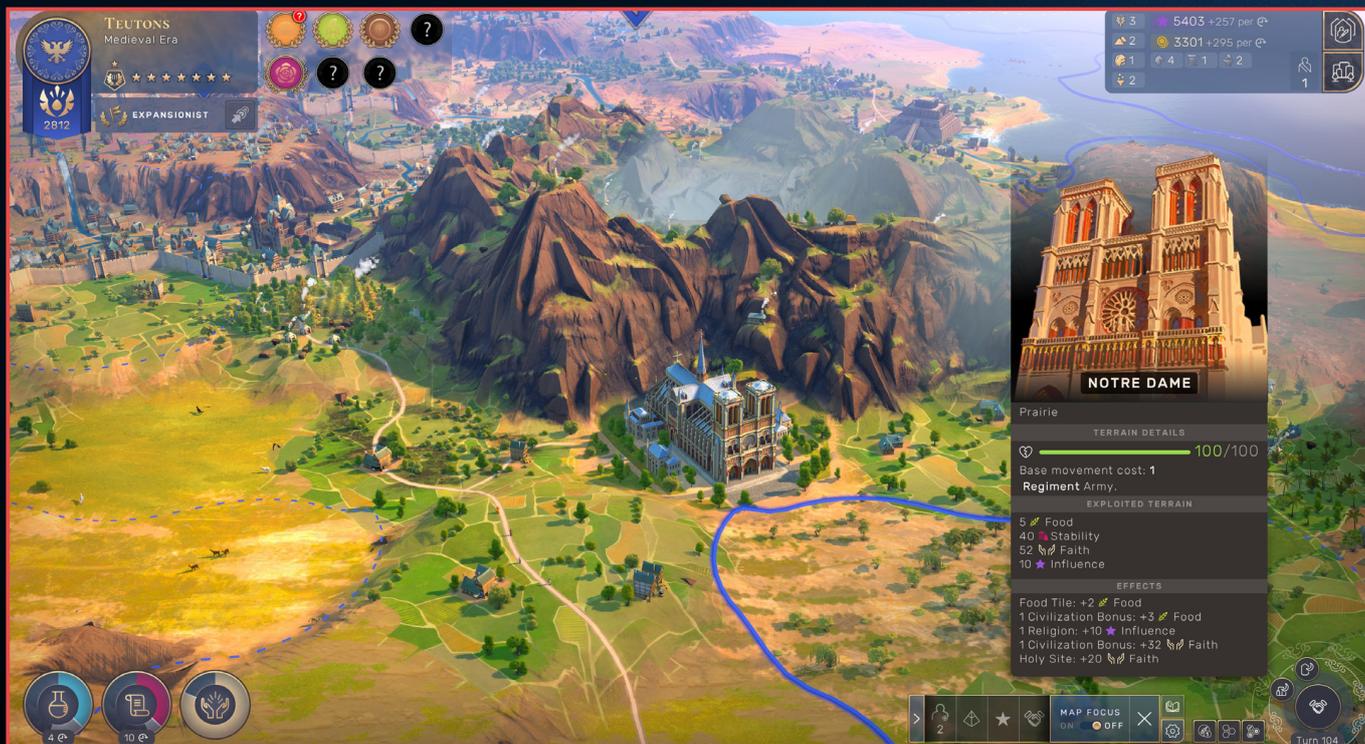
gesamt hinterließen die Computerfeinde so zwar keinen makellosen Eindruck, zumindest aber schon mal einen solideren als in der Ursprungsversion von Civ 6.

Kein Krieg ohne Kriegeslust

Nun gilt der Krieg ja nur als Fortsetzung der Diplomatie mit anderen Mitteln. Letztere



Niederlagen und besetzte Städte senken die Kriegeslust des Gegners. Wenn sie aufgebraucht ist, kann ich ihn zur Kapitulation auffordern.



Weltwunder wie die Kathedrale Notre-Dame wollen erst mit Einflusspunkten freigeschaltet und dann gebaut werden. Der Bau ist ein Gemeinschaftsprojekt, an dem sich beliebig viele Städte gleichzeitig beteiligen können.

auswirkt. Wie gesagt, das Diplomatie-Interface braucht noch Arbeit.

Gesellschaft als Rollenspiel

Nun habe ich so viel über Kultur gesprochen, aber was bedeutet das eigentlich? Nun, jede Stadt erzeugt Einflusspunkte. Die brauche ich einerseits, um Städte zu gründen und zu verschmelzen, außerdem schalte ich mit ihnen Weltwunder frei (die dann aber noch gebaut werden wollen). Andererseits »fließt« der erzeugte Einfluss in angrenzende Regionen, auch in diejenigen, die eigentlich ein Gegner kontrolliert. Je höher dort mein Punktestand, desto stärker auch mein kultureller Einfluss. Falls ich eine Region kulturell beherrsche, kann ich das unter Umständen als Kriegsgrund nutzen.

Was genau »meine« Kultur ausmacht, forme ich im Spielverlauf mit Sozialpolitiken. Die schalte ich frei, indem ich gesellschaftli-

che Meilensteine erreiche, beispielsweise eine Armeegröße. Allerdings muss ich die Sozialpolitiken dann erst noch mit Politikpunkten kaufen. Letztere tröpfeln allmählich auf mein Konto, solange mein Reich stabil ist, etwa weil ich Sanitärbauten errichtet und Luxusressourcen erschlossen habe.

Mit dem Kauf der Sozialpolitiken ist es aber nicht getan, jede davon bietet nämlich zwei Optionen, die sich gegenseitig ausschließen und jeweils entgegengesetzte Ideologien vertreten. So wähle ich etwa, ob die Macht in meiner Nation auf den Schultern eines Einzelnen ruht oder ob ein Ältestenrat hinzugezogen wird. Unterschiedliche Optionen bringen zumeist auch unterschiedliche Boni – ein Heer aus Wehrpflichtigen ist billiger, eines aus Berufssoldaten besser – und beeinflussen außerdem die ideologische Ausrichtung meines Reiches. Die Ideologie misst Humankind in vier Kategorien:

- **Wirtschaft:** Stärken wir die Rechte der Arbeiter oder hofieren wir die wohlhabende Oberschicht?
- **Geopolitik:** Isolieren wir uns im eigenen Land oder empfangen wir Fremde mit offenen Armen?
- **Regierung:** Betonen wir Freiheit und Selbstbestimmung oder doch lieber Gesetz und Autorität?
- **Gesellschaft:** Denken wir traditionell und religiös oder aufgeschlossen und wissenschaftlich?

Neben den Sozialpolitiken beeinflusse ich die Ideologien auch mit meinen Entscheidungen bei Zufallsereignissen. Soll ich Künstlern politische Kommentare verbieten (Autorität, könnte aber zu Unruhen führen) oder sie sogar dazu ermutigen (Freiheit)? Verbiete ich den Handel mit exotischen und womöglich giftigen Früchten (Isolation), erlaube ich ihn (Toleranz) oder lasse ich sie sogar erforschen (Wissenschaft)? Diese Entscheidungen sollen teils zu Folgeereignissen führen, waren bislang aber längst nicht so interessant und unterhaltsam wie etwa in Crusader Kings 3 oder Stellaris. Auch weil sich die Ideologien kaum spürbar auswirkten. Grundsätzlich gibt zwar jede Ausrichtung einen konkreten Bonus, autoritäre Zivilisationen erhöhen beispielsweise die Produktion ihrer Hauptstadt enorm, während freiheitliche stattdessen die Produktion jeder Stadt leicht steigern. Das ist potenziell spannend, weil davon die Entscheidung abhängen könnte, ob ich lieber eine Megastadt oder viele kleine Siedlungen errichte. In der Praxis war der Unterschied aber kaum ausschlaggebend, weil meine Städte ohnehin so produktionsstark waren (siehe oben). Wenn Amplitude noch am Balancing



Kulturpunkte »fließen« in angrenzende Regionen. Das kann zu einem Krieg führen.



Eines der Zufallsereignisse: Soll ich potenziell giftige Äpfel verbieten, erlauben oder erforschen?

feilt, ist dieser rollenspielerische Ausbau der eigenen Kultur aber eine sehr interessante Idee, zumal er noch weitere Auswirkungen haben kann. Falls eine fremde Kultur in meinem Staatsgebiet die Oberhand gewinnt, können meine Bürger fordern, dass ich meine Sozialpolitiken ändere. Falls ich ablehne, droht eine Rebellion.

Ebenfalls interessant wären die Auswirkungen auf die Diplomatie. In der Theorie sind gleichgesinnte Völker nämlich kooperativer, was in Humankind jedoch noch nicht so spürbar ausfällt wie in Civilization 5: Brave New World. Umgekehrt liefern Ideologien manchmal Kriegsgründe – etwa wenn Angehörige meiner Staatsreligion in intoleranten Nationen unterdrückt werden. Solche Wechselwirkungen wolle Amplitude noch weiter ausbauen, verspricht Romain De Waubert: »Ideologien bestimmen, wie nah sich zwei Kulturen stehen. Wenn ihr selbst kein Sklaventreiber seid, ist es einfacher, einem Sklaventreiber den Krieg zu erklären. Im späteren Spielverlauf gibt es zudem bestimmte diplomatische Krisen, mit denen man Gegner dazu zwingen kann, ihre Sozialpolitiken anzupassen. Beispielsweise kann ich verlangen, dass sie ihren Expansionsdrang oder ihre Atomtests mit entsprechenden Sozialpolitiken einschränken.«

Wer's glaubt, wird mächtig

So viel zu den Gesetzen des Menschen, doch was ist mit den Gesetzen Gottes? Sobald mein Reich eine Bevölkerungsgröße von fünf erreicht hat, darf ich eine Staatsreligion gründen. Durch den Bau von heiligen Städten oder Spezialgebäuden wie dem teutonischen Kaiserdom generiere ich dann Glaubenspunkte, die analog zur Kultur in angrenzende Regionen fließen und deren Bewohner konvertieren. Neben potenziellen Kriegsgründen bringt das vor allem eines: Masse. Und die ist Trumpf! Je mehr Menschen meiner Religion angehören, desto mehr Glaubenssätze darf ich ihr nämlich hinzufügen, die Vorteile bringen. So wirft jede Bevölkerungseinheit, die meinem Staatsglauben angehört, mehr Wissenschafts- oder Produktionspunkte ab, oder

Gebiete unter dem Einfluss meiner Religion sind generell stabiler. Falls mein Glaube ins Hintertreffen gerät, kann ich meine Staatsreligion auch wechseln und eine mächtigere wählen, verliere damit aber auch die Kontrolle über die Glaubenssätze.

Das Religionssystem von Humankind ist damit weit weniger komplex als das von Civilization 6, in dem ich meinen Eigenglauben noch detaillierter zusammenbasteln kann. Mit Glaubenspunkten darf ich in Civ 6 sogar Militäreinheiten »kaufen«. Dennoch erfüllt die Religion auch in Humankind ihren Zweck, indem sie mir eine weitere Möglichkeit gibt, meine Nachbarn zu beeinflussen und meine Nation zu spezialisieren.

Es gibt nur einen Sieg

Einen speziellen Religionssieg gibt es in Humankind allerdings nicht. Genauer gesagt: In Humankind gibt es überhaupt keine unterschiedlichen Siegbedingungen, sondern nur eine: Wer am Schluss die meisten Ruhmespunkte angehäuft hat, gewinnt. Ruhm sammle ich in denselben sieben Kategorien wie Sterne für den Epochenfortschritt. Unterm Strich bekomme ich Ruhm also durchs Spielen, fast alles zählt auf irgendein Ziel ein. Erhöhen lässt sich die Ruhmesernte, indem ich vor allem Aufgaben verfolge, die zu meiner aktuellen Zivilisation passen. Die Römer etwa sammeln mehr Glorie durch Expansion, die Babylonier durch Forschung. Bestimmte Großtaten bringen Bonusruhm, etwa der Bau eines Welt- oder die Entdeckung eines Naturwunders. Und wenn ich beim Epochensprung meine alte Kultur beibehalte, gibt es fortan eine Extraportion Image obendrauf. Das System ist zwar flexibel, aber bei Weitem nicht so motivierend wie die grundverschiedenen Siegpfade von Civilization, auf die ich eine ganze Partie über hinarbeiten muss. Noch dazu ist es aktuell sehr schwer, die führende Zivilisation wieder einzuholen, wenn sie sich erst mal einen gewissen Punktevorsprung erarbeitet hat. Romain De Waubert bestätigt: »Wir suchen da noch den Sweetspot. Der Ruhm soll eigentlich symbolisieren, woran sich Historiker bei deiner Zivilisation erinnern, nach-

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Nach der Ankündigung auf der gamescom 2019 hätte ich nicht gedacht, dass mich Humankind einmal so überzeugen würde. Vor allem, weil ich die Patchwork-Zivilisationen zu unhistorisch fand: Wie zum Gandhi soll ich mich denn mit Babylonrömerteutospaniern identifizieren? Aber es geht! Gerade weil ich die Kulturen nach meinen Vorlieben zusammenflansche, wachsen sie mir ans Herz – wie Rollenspielhelden, die ich durch gelernte Talente und Questentscheidungen forme. Rein spielmechanisch betrachtet hat Humankind schon jetzt das Zeug zur Civilization-Alternative, die Spielmechaniken machen es eigenständig genug, dass ich nicht bei jeder Runde denken muss: »Das hat Civ aber schon mal besser gemacht hat.« Im Gegenteil, einiges gefällt mir hier deutlich besser als im vermeintlich großen Vorbild, etwa das Geländesystem mit seinen taktisch wichtigen Engpässen und Höhenstufen. An einem muss Amplitude aber dringend arbeiten: dem Interface. Der Diplomatiebildschirm ist absolut furchtbar, das Notification-System unbrauchbar. Ständig übersehe ich irgendwas, und wenn ich es doch sehe, wird es nicht richtig erklärt. Was etwa bringt mir die Nachricht, dass ein KI-Gegner seine Meinung über mich geändert hat, wenn da nicht steht, worin genau diese Änderung besteht? Civilization hat nicht das bestmögliche Interface (das zeigt schon die große Anzahl an UI-Mods), kommuniziert aber weitaus klarer als Humankind. Doch genau für sowas gibt es ja das Open-Dev-Programm, in dem die Amplitude-Community bereits fleißig testet. Wie mir Romain De Waubert versichert, steht das Interface auch schon weit oben auf der Änderungsliste, gemeinsam mit dem Balancing. Bis zum Release im April ist ja auch noch ein wenig Zeit, daran zu schrauben. Humankind hätte es in jedem Fall verdient.

dem sie ihr Geschichtsbuch geschlossen haben. Man könnte also sagen, dass es zum Spieldesign gehört, ein grandioses Imperium wie das alte Rom zu errichten, das untergeht und dennoch am meisten in Erinnerung bleibt. Damit das Spiel fair und unterhaltsam bleibt, arbeiten wir aber auch an Aufbaumechaniken, die bis zur letzten Runde einen spannenden Wettbewerb erlauben.« Zusätzliche Features wie Tourismus oder Archäologie seien zum Release aber nicht geplant, ergänzt De Waubert: »Das Spiel ist schon jetzt riesig, da müssen wir Grenzen setzen, was wir reinnehmen und was nicht.«

Beim Fertigstellen hilft Amplitude nun die Community. Ich drücke die Daumen! Um mit dem großen Philosophen Martin Deppe zu sprechen: Humankind ist eines der Spiele, die total super werden können. Total furchtbar wird es definitiv nicht. ★