

Humankind

DAS BESSERE CIV?

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **17.8.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Amplitudes Civilization-Konkurrent legt ein motivierendes Fundament, auf dem die Entwickler künftig aufbauen können. Ausgereift ist Humankind nämlich noch nicht. Von Michael Graf

Humankind weiß, wie man Schluss macht. Nach einer gewonnen Partie präsentiert mir das Strategiespiel der Amplitude Studios nicht nur die obligatorischen Balkendigramme (»Was, die Angelsachsen waren im Mittelalter reicher als ich?!«), sondern umschmeichelt mich in einer kleinen Zwischensequenz auch mit meinen Errungenschaften. Während die Kamera über einige meiner Weltwunder gleitet (der Eiffelturm, das Opernhaus von Sydney), preist der – auch in der deutschen Version leider englische – Sprecher meine vielseitigen Fähigkeiten, die erstaunlich geringe Umweltverschmutzung, meine weltumspannende Religion, meine Kriege. Es folgt eine kleine Reise durch die Kulturen: Aus meinen ägyptischen Untertanen wurden unter anderem Teutonen, Perser und schließlich Australier, die sogar zum Mars gestartet sind. Dass ich eine Stadt an halbnackte Barbaren verloren, versehentlich meinen eigenen Hafen bombardiert und zum Spaß eine Atombombe auf Brasilien ge-

worfen habe, muss ja keiner wissen. Hauptsache, mein Ego wird gestreichelt.

Danke, Humankind, ich weiß: Ich bin genial. Aber sag ehrlich: Bist du's auch? Wie gerne würde ich in diesem Test die Stärken von Humankind preisen – mache ich auch, keine Sorge – und die Schwächen vergessen. Geht aber nicht, denn es hat Schwächen, einige sogar, über die wir reden müssen. Wobei es erst mal ein Missverständnis auszuräumen gilt: Mehr noch als Civilization ist Humankind eigentlich kein Strategiespiel, sondern ein Puzzlespiel – über weite Strecken sogar ein richtig gutes!

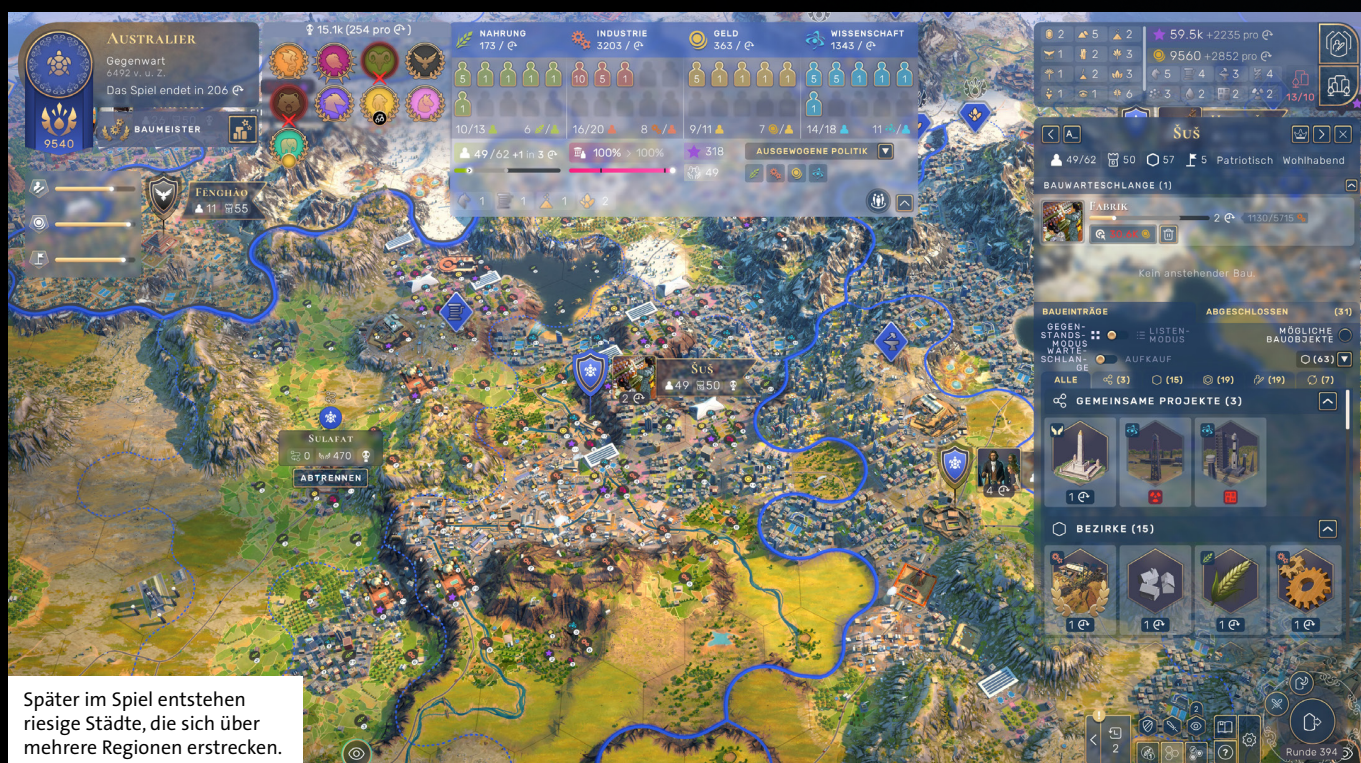
Das Geländepuzzle

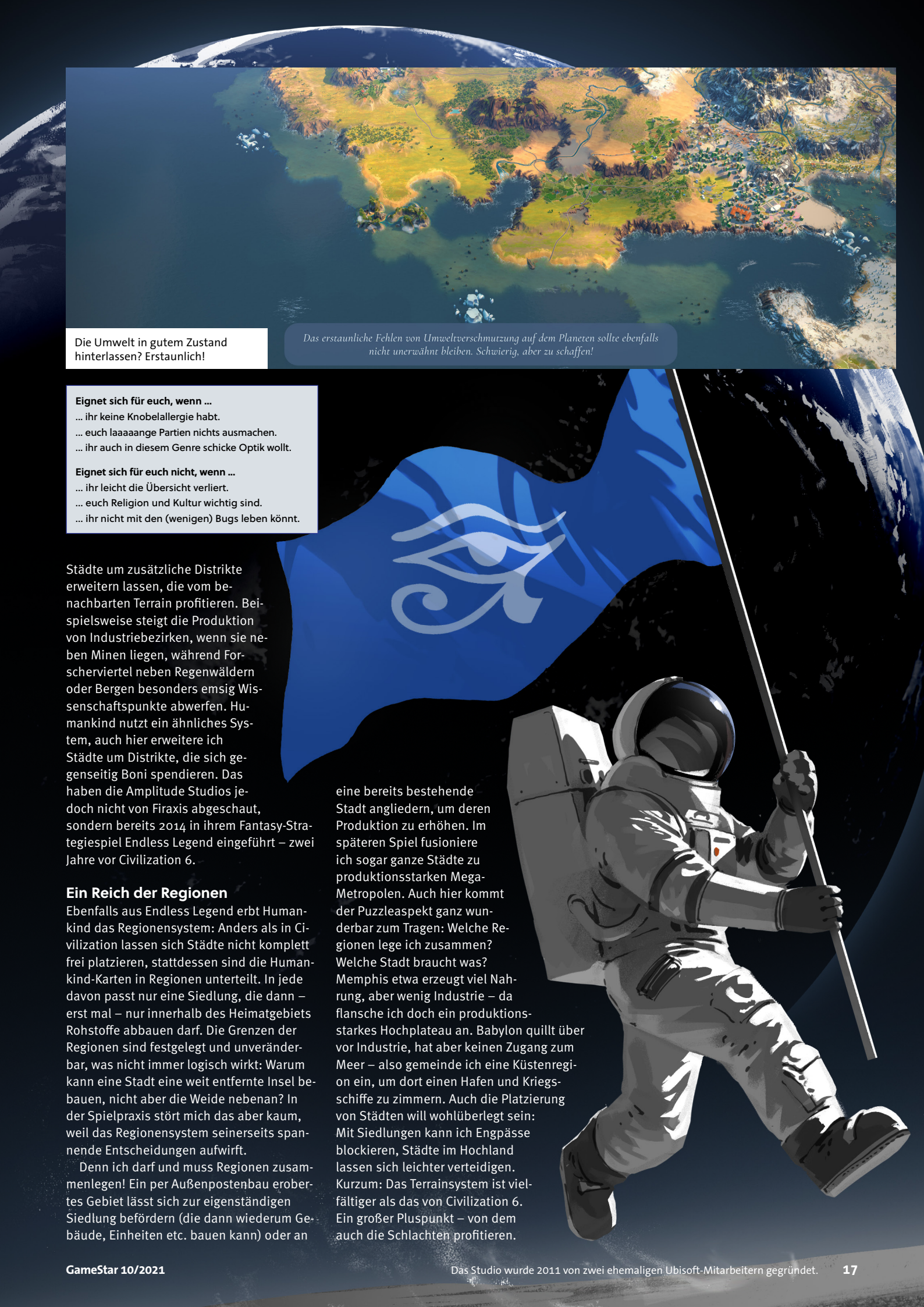
Hier nochmal die Spielprinzipkurzfassung, falls ihr die letzten zwei Jahre in einer Pandemie verbracht habt: Humankind behandelt wie das altherwürdige Civilization die Menschheitsgeschichte, rundenweise führe ich ein Volk von der Steinzeit in die Gegenwart, errichte Städte, führe Kriege und ver-

walte Forschung, Religion und Kultur. Der wichtigste Unterschied zwischen Humankind und Civilization ist etwas, das ich als »Puzzelfaktor« umschreiben würde, denn: Völker sind nicht vorgegeben, stattdessen wähle ich in jedem der sechs Zeitalter eine neue Kultur mit jeweils eigenen Vorteilen sowie Spezialbauten und -einheiten. Ich puzzle mir also eine eigene, an meine Bedürfnisse angepasste Fraktion zurecht.

Das Gelände spielt noch eine wesentlich größere Rolle als in Civilization 6 – einerseits beim Ausbau der Städte, andererseits in den Kämpfen. Denn außer unterschiedlichen Terraintypen (Wald, Ebene und so weiter) gibt es auch Höhenstufen. Auch hier muss ich puzzeln, wo ich Städte, neue Viertel und Truppen platziere, um das Maximum herauszuholen. Letzteres führt uns zwangsläufig zur schweizerischen Lutschbonbonfrage: »Wer hat's erfunden?«

Denn auch in Civilization 6 spielt das Terrainpuzzeln eine zentrale Rolle, weil sich





Die Umwelt in gutem Zustand hinterlassen? Erstaunlich!

Das erstaunliche Fehlen von Umweltverschmutzung auf dem Planeten sollte ebenfalls nicht unerwähnt bleiben. Schwierig, aber zu schaffen!

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr keine Knobellallergie habt.
- ... euch laaaaaange Partien nichts ausmachen.
- ... ihr auch in diesem Genre schicke Optik wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr leicht die Übersicht verliert.
- ... euch Religion und Kultur wichtig sind.
- ... ihr nicht mit den (wenigen) Bugs leben könnt.

Städte um zusätzliche Distrikte erweitern lassen, die vom benachbarten Terrain profitieren. Beispielsweise steigt die Produktion von Industriebezirken, wenn sie neben Minen liegen, während Forschungsviertel neben Regenwäldern oder Bergen besonders emsig Wissenschaftspunkte abwerfen. Humankind nutzt ein ähnliches System, auch hier erweitere ich Städte um Distrikte, die sich gegenseitig Boni spendieren. Das haben die Amplitude Studios jedoch nicht von Firaxis abgeschaut, sondern bereits 2014 in ihrem Fantasy-Strategiespiel Endless Legend eingeführt – zwei Jahre vor Civilization 6.

Ein Reich der Regionen

Ebenfalls aus Endless Legend erbt Humankind das Regionensystem: Anders als in Civilization lassen sich Städte nicht komplett frei platzieren, stattdessen sind die Humankind-Karten in Regionen unterteilt. In jede davon passt nur eine Siedlung, die dann – erst mal – nur innerhalb des Heimatgebiets Rohstoffe abbauen darf. Die Grenzen der Regionen sind festgelegt und unveränderbar, was nicht immer logisch wirkt: Warum kann eine Stadt eine weit entfernte Insel bebauen, nicht aber die Weide nebenan? In der Spielpraxis stört mich das aber kaum, weil das Regionensystem seinerseits spannende Entscheidungen aufwirft.

Denn ich darf und muss Regionen zusammenlegen! Ein per Außenpostenbau eroberter Gebiet lässt sich zur eigenständigen Siedlung befördern (die dann wiederum Gebäude, Einheiten etc. bauen kann) oder an

eine bereits bestehende Stadt angliedern, um deren Produktion zu erhöhen. Im späteren Spiel fusioniere ich sogar ganze Städte zu produktionsstarken Mega-Metropolen. Auch hier kommt der Puzzleaspekt ganz wunderbar zum Tragen: Welche Regionen lege ich zusammen? Welche Stadt braucht was? Memphis etwa erzeugt viel Nahrung, aber wenig Industrie – da flansche ich doch ein produktionsstarkes Hochplateau an. Babylon quillt über vor Industrie, hat aber keinen Zugang zum Meer – also gemeinde ich eine Küstenregion ein, um dort einen Hafen und Kriegsschiffe zu zimmern. Auch die Platzierung von Städten will wohlüberlegt sein: Mit Siedlungen kann ich Engpässe blockieren, Städte im Hochland lassen sich leichter verteidigen. Kurzum: Das Terrainsystem ist vielfältiger als das von Civilization 6. Ein großer Pluspunkt – von dem auch die Schlachten profitieren.



Das Schlachtenpuzzle

Zwar darf ich in Humankind auch einzelne Militäreinheiten durchs Gelände scheuchen, die Hauptrolle aber spielen – ähnlich wie damals in Civilization: Call to Power – Armeen, in denen ich vier (Frühzeit) bis acht (Gegenwart) Trupps zusammenfasse. Wenn zwei oder mehr Heere aufeinandertreffen, wird das umliegende Terrain zum Schlachtfeld deklariert, in dem sich die Armeen »entpacken«. Dann verteile ich die Einheiten in der Landschaft, die mir hoffentlich einen taktischen Vorteil verschafft. Anhöhen etwa sind leicht zu verteidigen und verleihen Bonuschaden gegen tiefergelegene Widersacher; Reiterei stürmt am liebsten aus einem Feld Entfernung heran, um Gegner zu überrennen. Dazu kommen die üblichen Wechselwirkungen: Pikeniere stochern Kavallerie nieder, sollten sich jedoch lieber nicht mit Schwertkämpfern anlegen und so weiter. Entsprechend sorgfältig muss ich überlegen,

wo genau ich ein Gefecht vom Zaun breche und wie ich meine Schützlinge formiere. Als etwa ein überlegenes Barbarenheer anrückte, zog ich meine Babylonier in einen Bergspass zurück. Während ein heldenhafter Trupp Sabu Sa Qasti (babylonische Speerträger) die Engstelle blockierte (und so immer nur von einem Feind angekratzt werden konnte), stellte ich meine Bogenschützen auf die Klippen und schoss die aufgestaunten Angreifer zu Schaschlik.

Das richtige Terrain kann lebenswichtig sein. Beispielsweise suche ich gezielt nach Anhöhen, auf denen ich Schützen platzieren kann – vor allem Armbrust- und Musketentrupps. Während nämlich Bogenschützen in einer ballistischen Kurve schießen (also in hohem Bogen über andere Einheiten hinweg), feuern Musketiere und Co. in geraden Linien. Falls meine Nahkämpfer im Weg stehen, ist die Schussbahn blockiert, es sei denn, die Schützen lauern auf einem Berg.

Starke Schützen

Allerdings kommen mir Schießpulvereinheiten generell etwas zu stark vor, Arquebusiere, Musketiere und Linieninfanterie wehren auch Nahkämpfer zuverlässig ab, sodass ich sie oft an vorderster Front einsetzen kann. Vielleicht wäre es sinnvoller, wenn Schützen nur einmal pro Schlachtrunde zurückschießen könnten – aktuell nehmen sie nacheinander alle Angreifer unter Feuer, die ihnen vor die Flinten rennen.

Apropos Schlachtrunde: Innerhalb einer »normalen« Runde auf der Hauptkarte vergehen zwei bis drei Schlachtrunden (je nach Gefechtsgröße), in denen ich Truppen innerhalb des abgesteckten Schlachtfelds bewegen darf. Danach pausiert die Schlacht bis zur nächsten Hauptrunde; innerhalb von zwei bis sechs Hauptrunden muss das Gefecht entschieden sein, sonst wird es für den Angreifer als Niederlage gewertet. Vom Schlachtfeld flüchten darf eine Einheit nicht, ich kann aber von außen Verstärkungen heranziehen. Davon macht gelegentlich auch die KI Gebrauch, es kann sich also lohnen, Nachschub in der Hinterhand zu halten. Überhaupt kommt die Gegner-KI mit den Schlachten meist gut zurecht, nutzt Anhöhen, um mehr Schaden anzurichten, und konzentriert ihre Attacken auf beschädigte oder verwundbare Trupps. Es gibt übrigens auch eine Automatik für die Gefechte, die im Test aber nie zu wirklich guten Ergebnissen führte. Wer keine total überlegene Armee anführt, schlägt die Schlachten lieber selbst.

Sonderfall Belagerungen

Bei Belagerungen spielt das Gelände ebenfalls eine wichtige Rolle, auch hier sollte ich vor dem Angriff die richtige Stoßrichtung wählen und Truppen entsprechend platzieren. Wenn sich eine Feindstadt an eine Klippe schmiegt, spricht nichts dagegen, eine zweite Armee mit Bogenschützen auf besagte Anhöhe zu schicken. So kann ich die Verteidiger von oben beschießen, während mein Nahkampfheer unten in der Ebene gegen die Stadtmauern anrennt. Im Gegensatz zu Feldschlachten, die sofort beginnen (falls der Verteidiger nicht den Rückzug antritt), kann ich Belagerungen hinauszögern, damit meine Truppen Kriegsgeräte wie Rammen oder Katapulte zimmern – je mehr Hauptrunden verticken, desto mehr davon stehen mir für den Angriff zur Verfügung. Die Kriegsmaschinen eignen sich dann wunderbar, um Mauern einzureißen, die Verteidigern sonst hohe Abwehrboni spendieren würden.

Wohlgemerkt »würden«. Denn die Abwehr-KI spielt bei Belagerungen deutlich zu aggressiv und wirft ihre Milizen (die Verteidigungstruppen der Siedlung) todesmutig in meine Angreifer. Klüger wäre es, sie hinter den Mauern zu verschanzen, damit ich in die verlustreiche Offensive gehen muss. Manchmal machen das die Gegner auch – sobald ich Fernkämpfer aufstelle, neigen sie jedoch zuverlässig zu selbstmörderischen Ausfällen. Umgekehrt konnte ich KI-Belage-

UNSERE KI-PERSONAS

Meine eigene Spielfigur bastle ich im Editor – und kann sie sogar als KI-Persona für euch hochladen! Mit meiner Spielweise schalte ich nämlich nach und nach bestimmte Attribute und Stärken frei. Humankind-Micha scheint eher risikobereit, rachsüchtig und impulsiv zu sein, spielt am liebsten militaristisch und breitet sich rücksichtslos aus. Keine Ahnung, was das über meine Persönlichkeit im echten Leben aussagt.

Wer gegen Fabiano oder mich spielen möchte, findet unsere KI-Avatare samt Anleitung hier: www.gamestar.de/ki-personas



rer mehrere Hauptrunden lang »hinhalten«, indem ich einen Ausfall befahl, bevor ihre Katapulte fertig waren. Dann verschanzte ich meine Verteidiger hinter den Mauern und ließ die Angreifer anrennen. So hätte ich die Schlacht zwar dennoch verloren, währenddessen führte ich aber eine zweite Armee zur Verstärkung heran, die dem geschwächten Feindheer schließlich in den Rücken fiel und es zerlegte. Das sind die Glanzmomente von Humankind: Ich liebe es, wenn ein Schlachtplan aufgeht! Und auch hier bietet Humankind dank seines Geländes samt Höhenstufen mehr Möglichkeiten und taktische Tiefe als Civilization.

Das Völkerpuzzle

Kommen wir zur – aus historischer Sicht – seltsamsten Idee von Humankind: dem Kulturbaukasten. Wie erwähnt spiele ich nämlich kein vorgefertigtes Volk, sondern wähle bei jedem Epochensprung eine von zehn Kulturen mit eigenen Vorteilen. Humankind unterteilt sich in sieben Zeitalter:

Steinzeit (für alle gleich)

Antike (Ägypter, Assyrer, Babylonier, Harapaner, Hethiter, Mykenen, Nubier, Olmeken, Phönizier, Zhou)

Altertum (Achämenidische Perser, Aksumiten, Goten, Griechen, Hunnen, Kelten, Maurya, Maya, Punier, Römer)

Mittelalter (Angelsachsen, Azteken, Byzantiner, Franken, Ghanaer, Khmer, Mongolen, Normannen, Teutonen, Umayyaden)

Frühe Neuzeit (Haudenosaunee, Holländer, Japaner der Edo-Zeit, Joseon, Chinesen aus der Ming-Dynastie, Mogulen, Osmanen, Polen, Spanier, Venezianer)

Industriezeitalter (Briten, Deutsche, Franzosen, Italiener, Mexikaner, Österreich-Ungarn, Perser, Russen, Siamesen, Zulu)



Das Gelände sieht nicht nur schön aus, sondern ist auch spielerisch sinnvoll. Babylon etwa liegt an einer Engstelle zwischen Meer und Bergen, die ich leicht verteidigen kann.

Gegenwart (Ägypter, Australier, Brasilianer, Chinesen, Inder, Japaner, Schweden, Sowjets, Türken, US-Amerikaner)

Obwohl die modernen Nationen auch in der echten Welt aus einer Melange unterschiedlicher Kulturen entstanden sind, ergibt es historisch wenig Sinn, dass meine Griechen erst zu südostasiatischen Khmer, dann zu Haudenosaunee (dem Eigennamen der Irokesen) und dann zu Australiern mutieren.

Abgesehen davon ergibt die Kulturwahl aber sehr viel Sinn – spielmechanisch nämlich! Denn ich wähle meine nächste Zivilisation nicht nach Lust und Laune, sondern anhand dessen, was ich für die nächste Epoche plane. Wenn meine Wissenschaftler der Konkurrenz hinterherhecheln, entscheide ich mich für eine Forschungslinie wie die koreanischen Joseon oder die Schweden, um aufzuholen. Falls ich expandieren will, wähle ich eine aggressive Kultur wie die Römer oder die Teutonen. Denn die bringen eine praktische Spezialfähigkeit mit: Ich

kann jederzeit in feindliches Territorium eindringen und Regionen gegen Bezahlung meinem Reich einverleiben. Das verschlechtert zwar meine Beziehungen zu den Nachbarn – aber was soll's!

Dann gibt's noch Industrievölker wie die Ägypter und Perser, die besonders schnell neue Gebäude, Einheiten und sogar Weltwunder bauen, sowie Militaristen wie die Sowjets oder die Azteken, die regelmäßig kostenlose Milizheere ausheben können – ideal für Verteidigungskriege. Weil jedes Volk zusätzlich je eine Spezialfähigkeit, eine Spezialeinheit und einen Spezialdistrikt mitbringt, wird die Wahl noch komplizierter. Klar, die Joseon ernten mit ihren Seowon-Bauten mehr Wissenschaft, aber ihre Geobukseon-Boote nutzen mir mangels Seezugang nichts – da wären spanische Konquistador-Schützen praktischer!

Forschende Franzosen

Die Franzosen steigern die Forschungsausbeute um zehn Prozent, aber ihre Nahkampf-



Meine hoffnungslos unterlegenen Milizen wagen einen Ausfall, um die KI-Angreifer aufzuhalten. Derweil führe ich auf der Hauptkarte eine zweite Armee zur Verstärkung heran.

Meinung

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Humankind macht im Kern viel, was ich mir schon seit langem von einem neuen Civilization gewünscht habe. Ich fand es zum Beispiel immer ein wenig doof, dass ich eine komplett irdische Nation spiele, obwohl ich doch gar nicht auf unserer Erde bin. Deshalb habe ich meinen Ländern gern andere Namen gegeben. Paradieso, Aventurien ... oder wie Micha vorgeschlagen hat: Fabianoland. Benennen kann ich mein Reich in Humankind nicht. Aber dafür kann ich eben eine ganz eigene Mischung verschiedenster Kulturen anstreben, und mein Anführer verändert sich sogar über die Jahrtausende. Natürlich ergibt der Verlauf nicht immer Sinn. Aber in Civilization rede ich schließlich auch schon 200 Jahre vor Christus mit Otto von Bismarck.

Humankind schlägt damit ganz stark eine Rollenspielsaite bei mir an, indem ich eben mein eigenes Reich puzzle. Und da können schon ziemlich fische Kombinationen rauskommen. In Civilization bestand mein Armeeaufgebot noch nie aus englischen Langbogenschützen und polnischen Flügelhusaren. In Humankind geht das, und es ist grandios! Auch die Kämpfe selbst bieten vor allem im Mittelalter, der frühen Neuzeit und der Industrialisierung jede Menge strategische Tiefe. Das gibt es so in Civ nicht, und ich weiß gar nicht, ob ich jetzt zur fumeligen Armeeschiberei des großen Vorbildes zurückkann.

Das macht es umso dramatischer, dass Humankind Civ trotzdem nicht überall den Rang ablaufen kann. Einerseits weil viele Mechaniken im Gegenzug einfach deutlich oberflächlicher sind. Religion ist ein reines Nebenprodukt, Klimaerwärmung ein stumpfer Zahlenwert und die Punkte als einzige Siegbedingung schlichtweg langweiliger. Andererseits aber eben auch, weil Mechaniken nicht immer komplett durchdacht wirken und es ein paar Bugs gibt. Ich glaube, ein paar Monate mehr hätten dem Spiel gutgetan. Aber gut. Der Boden bleibt ja auch nach Release noch fruchtbar. Und wachsen kann hier eine Menge!

starken Kürassiere erscheinen mir im Bergland weniger nützlich als die brachialen Gatling-Elfen der Siamesen. Doch deren Spezialfähigkeit erhöht mein Goldeinkommen, und ich schwimme bereits im Geld. Da wären die Italiener verlockender, deren Städte seltener rebellieren; und ihr Teatro-Spezialgebäude schüttet Kulturpunkte aus, die ich für die Zusammenlegung von Regionen brauche. Aber das löst mein Forschungsproblem nicht!

Es macht eine Menge Spaß, über dem bestmöglichen Volk für das jeweilige Zeitalter und die gewünschte Strategie zu brüten und neue Kombinationen auszuprobieren.

Zumindest, solange es genügend Kulturen zum Ausprobieren gibt. Zwar stehen pro Epoche zehn davon zur Auswahl, doch die werden nach dem Motto »Wer zuerst kommt, wählt zuerst« vergeben. Falls ich als Letzter ins Mittelalter starte, muss ich nehmen, was übrig bleibt. Aber selbst das kann spannend sein, wenn es meine Strategie auf den Kopf stellt: Dann muss ich eben das Beste aus den religiös geprägten Teutonen rausholen, obwohl mein Glaube weniger Anhänger hat als das Fischerstechen außerhalb von Ulm.

Oder ich pfeife auf alle Spezialfähigkeiten und behalte meine aktuelle Kultur bei, um mehr Siegpunkte zu sammeln. Das erschien mir im Test jedoch nie sinnvoll. Zwar könnte ich auf die Spezialeinheiten zur Not verzichten (reguläre Truppen sind stark genug), die Spezialfähigkeiten und -gebäude bringen aber derart starke Boni, dass sich die Völkerbeibehaltung höchstens lohnt, wenn ich ohnehin schon haushoch in Führung liege.

Sonderfall Anführer

So weit, so motivierend. Weniger motivierend ist das Völkerwechselspiel für die Diplomatie. Denn im Gegensatz zu Civilization entwickeln jahrhundertlange Erzfeindschaften weniger Gewicht, wenn die Namen ständig wechseln. Ha, für den feigen Überraschungsangriff werde ich mich an diesen widerwärtigen Normannen rächen... Moment, das sind jetzt die Holländer? Äh, ich dachte die Spanier wären jetzt die Holländer – ach nee, die Spanier sind die Deutschen?

Zwar behalten alle Fraktionen beim Epochenwechsel ihre Anführer bei, deren Kostüme sich je nach Kultur anpassen, letztlich entstammen aber alle Länderchefinnen und -chefs demselben Charaktereditor, mit dem ich auch meine eigene Spielfigur erstelle: Es sind generische Figuren, weit entfernt von ikonischen Civilization-Widersachern wie Gandhi oder Napoleon. Das verleiht der Humankind-Konkurrenz weniger Charakter, sie bleibt blass, Kriege und Allianzen hin oder her. Sei's drum, das ist eben der Preis der Flexibilität. Grundsätzlich finde ich das Kulturpuzzle von Humankind sehr motivierend und spannend (Welche Völker kriege ich diesmal ab?) – eine klare Stärke.

Ein spannender Auftakt

Jetzt haben wir so viel über Zeitalter gesprochen, wie funktionieren die eigentlich? Um in die nächste Epoche aufzusteigen, sammle ich Ruhmessterne in sieben Kategorien:

Baumeister: Anzahl errichteter Stadtviertel

Expansionist: Anzahl der Regionen

Militarist: Anzahl besiegter Einheiten

Wissenschaftler: Anzahl von Technologien

Landwirtschaft: Anzahl der Stadtbewohner und Einheiten insgesamt

Händler: Gesammeltes Gold

Ästhet: Gesammelte Kulturpunkte

Pro Kategorie und Epoche gibt es drei Sterne zu holen, insgesamt sieben brauche ich für

den Aufstieg ins nächste Zeitalter. Und die Sterne sammle ich mehr oder weniger »nebenher«. Zwar könnte ich gezielt auf beispielsweise einen Baumeisterstern hinarbeiten, indem ich den Bau von Stadtvierteln priorisiere, aber das ist selten wirklich notwendig. Hauptsache, dem Reich geht's insgesamt gut. Eine Sonderrolle übernimmt die Steinzeit, denn darin ziehe ich als Nomadenstamm durch die Wildnis und verfolge nur drei Ziele – wenn ich eines davon erreiche, geht's weiter ins Altertum:

Wachstum: zehn Militäreinheiten oder Stadtbewohner erreichen

Wissenschaft: 20 Wissenschaftspunkte sammeln

Meisterjäger: 10 Tiere erlegen

Simple Steinzeit

Entsprechend geradlinig spielt sich die Steinzeit: Mein Stamm stapft durch die Landschaft, klaubt Nahrung (für zusätzliche Stammesbewohner) sowie »Kürsitäten« (für Wissenschafts- und Kulturpunkte) auf und jagt Tiere wie Mammuts und Hirsche, um noch mehr Nahrung anzuhäufen, bis ich schließlich meinen ersten Außenposten errichten kann. Dieses Jagen und Sammeln klingt erstmal so aufregend wie Unterhosen nach Größe zu sortieren, und für sich gesehen wäre es das auch. Allerdings dient die Steinzeit zwei weiteren Zwecken, die sie unerwartet interessant machen:

Erkundung und Planung: Wenn ich in der Steinzeit Schritt für Schritt die Landschaft enthülle, kann ich bereits vorausplanen, wo ich später Städte platziere und welche Regionen ich unbedingt sichern muss. Das macht die Erkundungstour spannend: Wo gibt es Engstellen, die ich blockieren sollte? Wo lagern wertvolle Rohstoffe wie Seide (macht Bürger zufriedener) oder Kupfer (erlaubt später den Bau von Speerträgern)? Wie werden die zukünftigen Grenzen meines Reiches aussehen?

Frühe Störmanöver: Auch die anderen Völker sind anfangs als Nomaden unterwegs. Mit Glück und genügend Stammesmitgliedern kann ich feindliche Späher ausschalten, um die Konkurrenten früh zu schwächen. Falls ich einen gegnerischen Außenposten aufstöbere, darf ich ihn sogar niederbrennen, um dem Feind einen frühen Dämpfer zu versetzen. In einer Testpartie wies ich meinen Nachbarn so direkt zum Beginn in seine Schranken: Er kam für den Rest der Partie auf keinen grünen Zweig mehr, meiner frühen Expansion stand nichts im Weg.

Der Urahn kennt kein Uran

Auch danach in der Antike geht es durchaus dramatisch weiter, denn zum Beginn entbrennt der Wettlauf um die Regionen: Ich versuche, mir Engpässe und wertvolle Ressourcen unter den Nagel zu reißen, bevor die Gegner sie bekommen. Komfortabel ist, dass Humankind schon in der Frühzeit Rohstoffvorkommen mit Fragezeichen markiert, ob-



Vorbildliche Belagerungsformation: Katapulte und Armbrustschützen stehen auf den Anhöhen, Nahkämpfer sichern die Frontlinie.

wohl ich die eigentlichen Rohstoffe noch gar nicht entdeckt habe. Das ist zwar unlogisch (Woher soll ich wissen, wo Uran liegt, wenn ich noch gar nicht weiß, was Uran ist?), hilft aber bei Expansionsentscheidungen. Zugleich gehören Barbaren zu den größten Bedrohungen der Antike: Plündertrupps ziehen

durch die Lande, fackeln unbewachte Außenposten ab und versuchen sogar, Städte zu erobern. Ich muss daher schnell eine schlagkräftige Armee aufstellen, um mein Reich zu schützen, und das Terrain taktisch nutzen, indem ich den Marodeuren in Engpässen auflauere. Zugleich harren neutrale

Städte der Eroberung, heben aber ihrerseits Heere aus, um sich zu verteidigen. Kurzum: Anfangs geht es nicht nur ums Expandieren, ich muss meine Eroberungen auch zusammenhalten – das motiviert!

UMSTÄNDLICHE LUFTWAFFE

Flugzeuge steuere ich in Humankind wie in den jüngeren Civilization-Teilen indirekt. Das heißt, ich ziehe sie nicht wie Bodentruppen durchs Gelände, sondern stationiere sie auf Flugplätzen. Jagdflieger fangen dann selbstständig anrückende Bomber ab. Letzteren weise ich Ziele zu, um Einheiten oder Stadtviertel zu bombardieren.

Spielmechanisch gibt es dagegen nichts einzuwenden, allerdings hakt die Bedienung. Beispielsweise kann ich Flugzeuge nicht einfach zu einem beliebigen Flugplatz irgendwo auf der Welt verlegen, sondern nur zu einem Flugplatz in Reichweite. Wenn meine Flieger fernab der Front gebaut werden, muss ich also eine Kette von Flugplätzen anlegen, um sie zum Gegner zu bug-sieren. Wie weit die Stützpunkte voneinander entfernt liegen dürfen, muss ich abschätzen, die Reichweite der Flieger zeigt Humankind nicht mal an, wenn ich ein Geschwader anwähle.

Auch beim Luftangriff markiert Humankind zwar mögliche Ziele (etwa Häfen, witzigerweise auch meine eigenen), aber nicht die Reichweite der Bombergeschwader. So habe ich keine Ahnung, was die Flugzeuge noch erreichen könnten, wenn ich beispielsweise den Flugzeugträger bewege, auf dem sie stationiert sind.



Bleibt Humankind spannend?

Wie spannend und interessant sich die folgenden Zeitalter spielen, hängt von zwei wichtigen Faktoren ab.

Schwierigkeitsgrad: Humankind bietet insgesamt sieben Schwierigkeitsgrade. Wer Erfahrung mit Globalstrategie im Allgemeinen und Civilization im Besonderen mitbringt, kann direkt in der zweit- oder dritthöchsten Stufe einsteigen. Auf der höchsten enteilt mir die Computergegner im Test so schnell, dass ich hoffnungslos unterlegen war: Als ich die Steinschloss-Muskete erfand, kurvten sie schon mit Jagdflugzeugen durch die Lüfte und zogen Fabriken hoch. Ich kann es zwar nicht beweisen, aber das wirkte zumindest so, als hätte die KI unfaire Boni genossen. Auf den niedrigeren Schwierigkeitsgraden hatte ich dieses Gefühl nicht.

Startposition: Ob eine Partie gut oder schlecht verläuft, hängt maßgeblich von eurer Startposition ab. Wenn ihr Pech habt, beginnt ihr auf einer schmalen Halbinsel oder mitten im Gebirge und könnt nur wenige Regionen besiedeln, bevor die Computergegner anklopfen. Oder ihr startet in einer Kartenecke mit Rohstoffmangel – ohne Eisen (für Schwertkämpfer) wird das Altertum ungemütlich, ohne Schießpulver die frühe Neuzeit. Zwar könnt ihr fehlende Ressourcen auch einkaufen, braucht dafür aber erst mal die entsprechenden Handelsabkommen mit wohlwollenden KI-Völkern. Oder ihr trefft zu früh auf Barbaren, die einen eurer Außenposten niederbrennen. Sich davon zu erholen, wird schwer, weil ihr für einen neuen



Was genau die KI dazu bewogen hat, ihre Stadt mit Booten zu verteidigen, weiß ich nicht. Denn die Schiffe sind reine Nahkämpfer und können gegen meine Landeinheiten gar nichts ausrichten.

Stützpunkt erst wieder genügend Kulturpunkte anhäufen müsst. Expansionistische KI-Reiche können eure Schwäche dann eiskalt für eine Kriegserklärung ausnutzen. Es geht auch umgekehrt: Wenn ihr direkt in der Steinzeit ein Konkurrenzvolk vermöbelt oder gar eine Kartenecke ganz für euch habt, könnt ihr früh Vorteile erwirtschaften, von denen ihr die ganze Partie über profitiert.

Es schwankt enorm

Je nach Verlauf der Partie kann es daher passieren, dass ich spätestens in der Gegenwart so überlegen bin, dass ich die Gegner einfach überrolle – selbst auf den hohen Schwierigkeitsgraden. Ob das passiert, hängt davon ab, wie viel Glück ich zuvor hatte, siehe oben: Eine gute Startposition mit schwachen Nachbarn ist schon die halbe Miete.

WAS IST MIT BUGS?

Die Release-Version von Humankind läuft deutlich besser als unsere Testversion. Die folgenden Bugs hat Amplitude behoben, wir haben sie im fertigen Spiel nicht mehr erlebt:

- Bei feindlichen Kapitulationen schrumpft nicht mehr unser Kriegspunktestand, wenn wir den Spielstand neu laden.
- Beim Übergang in ein neues Zeitalter verschwinden die Belagerungswaffen der vorigen Ära nicht mehr plötzlich, wir können sie weiterhin bauen.
- Der Bruch von Allianzen führt nicht mehr dazu, dass sich das Diplomatiemenü nochmals öffnet.
- Als »gleichgültig« markierte Barbaren greifen nun tatsächlich nicht an.

Folgende Bugs haben wir in der Release-Version noch erlebt:

- Grafikfehler: Gelegentlich werden Distrikte, Stadtmauern oder Einheiten nicht mehr angezeigt, was sich auch durch Neuladen nicht immer beheben lässt.
- Lange Wartezeiten: Beim Klick auf »Runde beenden« müssen wir gelegentlich deutlich länger warten als normalerweise.
- Kampfaufhänger: Sehr selten erstarrten einzelne Einheiten im Gefecht und bewegten sich gar nicht mehr, was sich durch Neuladen aber beheben ließ.
- Performance-Probleme: Vor allem auf riesigen Weltkarten läuft Humankind nun deutlich schlechter (!) als in unserer Testversion.



Bei feindlichen Kapitulationen merkt sich Humankind unseren Kriegspunktestand nun korrekt, wenn wir abspeichern.

Solche Extreme führen dazu, dass Parteien auch auf demselben Schwierigkeitsgrad völlig unterschiedlich ablaufen können. Das ist nichts, was ich Humankind alleine ankreiden kann, gute und schlechte Startpositionen gibt es in allen globalen Strategiespielen von Stellaris bis Civ 6. Meinem Eindruck nach haben sie in Humankind aber noch gravierendere Auswirkungen als in anderen Spielen, frühe Rückschläge sind schwerer zu verkraften, bei frühen Erfolgen kann ich die Siegesparade schon mal buchen.

Es bleibt interessant – meistens

Grundsätzlich reizt Humankind nicht mit immer neuen, interessanten Entscheidungen, von der richtigen Platzierung und dem Ausbau eurer Siedlungen über die Taktikschlachten und die überlegte Völkerwahl bis zur ständig wichtigen Priorisierung: Was ist jetzt gerade wirklich wichtig? Forschung, Industrie, Handel, Bevölkerungswachstum, Militär? Welche Stadtviertel, welche Einheiten baue ich wo? Es ist der typische Sog, den auch ein Civilization entfaltet: Ich arbeite stets auf etwas hin, stehe stets vor einem neuen Meilenstein – und kann das Spiel bis dahin doch unmöglich ausschalten!

Außerdem stoße ich immer wieder auf knifflige Fragen: Wann etwa ist der richtige Zeitpunkt, mir ein Weltwunder zu sichern? Dafür muss ich früh ein neues Zeitalter erreichen und die »Baugenehmigung« mit Kulturpunkten freischalten. Aber erstens brauche ich diese Punkte auch, um Regionen zusammenzulegen, zweitens will ein Wunder ja auch noch gebaut werden, was eine Menge Produktionspunkte verschlingt – zum Glück können mehrere Städte gemeinsam an einem solchen Großprojekt arbeiten.

Und wie entwickle ich die Ideologie meines Reiches? Humankind streut in seine Kampagne regelmäßig Zufallsereignisse ein, auf die ich reagieren muss. Beispielsweise zerren meine Bürger eine vermeintliche Hexe vor Gericht – und ich kann sie verurteilen, freisprechen oder wissenschaftlich nachweisen, dass es verdammt noch mal keine Hexen gibt. Je nach Entscheidung gibt es Vor- und Nachteile, außerdem entwickle ich mein Reich ideologisch in eine bestimmte Richtung, die spezielle Boni bringt, je extremer ich ihr folge. Werden meine Untertanen eher religiös (mehr Glaubenspunkte) oder wissbegierig (mehr Wissenschaftspunkte)? Denken sie eher patriotisch (höhere Kampfkraft fürs Militär) oder global (höhere Nahrungsproduktion)? Oder balanciere ich alle ideologischen Achsen aus und setze auf die goldene Mitte, damit mein Reich stabiler und damit weniger rebellisch wird?

Ideologie und Kultur

Ereignisse haben überdies direkte Folgen – mal gute, mal schlechte. Erstere können wertvoll sein, beispielsweise steigt der Wissenschafts-Output aller Städte, oder ich bekomme einen Trupp Arquebusiere (frühe Musketenschützen) geschenkt, noch bevor

Meinung

Reiner Hauser
@HauserRj_



Humankind ist kein Civilization-Klon. Es hat seine ganz eigene Identität mit eigenen Stärken und Schwächen. Was die Entwickler von Amplitude hier auf die Beine gestellt haben, ist absolut bemerkenswert. Strategiespiele mit frischen Ideen und hoher Produktionsqualität sind eine Seltenheit. Noch dazu setzt das Spiel ein Ausrufezeichen bei der Technik. Die aufwändige Rundenberechnung geht derart fix, dass ich mich frage, ob ich Civilization oder Total War jemals wieder genießen kann.

Perfekt ist Humankind allerdings noch nicht. Vor allem in das Balancing muss noch Arbeit fließen. Es darf nicht sein, dass ich eine Partie den Ruhmpunkten nach gewinne, jedoch bei Erreichen der maximalen Rundenzahl technologisch noch in der Renaissance stecke. Bei den Kulturen erreiche ich manchmal nicht einmal die Spezialeinheit, bevor schon wieder die nächste Wahl ansteht. Auch mit dem Spieldesign bin ich nicht in jeder Hinsicht zufrieden. Insbesondere die Städte entwickeln wenig Eigenleben, kein Vergleich zu einem Civilization 5.

Es mag also noch ein wenig dauern, bis Humankind wirklich herausragend wird. Vielleicht wird das erst mit einem Nachfolger gelingen, doch selbst jetzt ist Humankind schon mein Spiel des Jahres! Das letzte Mal, als ich diese Aussage so früh im Jahr mit Überzeugung geäußert habe, war damals bei Stellaris, und das ist ja auch nicht ganz schlecht geworden.

ich die zugehörige Technologie überhaupt entdeckt habe. Umgekehrt können die negativen Folgen richtig reinhauen, etwa wenn die Stabilität aller Städte um 30 Punkte sinkt und Rebellenheere aufpoppen, die ich erst mal besiegen muss. Der größte Ideologiehebel sind die Verordnungen, mit denen ich die Gesetzgebung meines Reiches regle. Wie stehen wir beispielsweise zu Kinderarbeit oder fremden Religionen? Regiert ein Rat oder ein Autokrat? Gibt es eine freie Presse oder strahlen wir Propaganda aus? Jede Entscheidung bringt nicht nur ihrerseits Boni (beispielsweise erhöht sie die Maximalzahl der erlaubten Städte), sondern verschiebt meine Ideologie auch kräftig. Noch dazu kosten die Verordnungen Kulturpunkte, die ich doch auch für Städteverschmelzungen und die Weltwunderfreischaltung brauche! Auch hier muss ich also abwägen, was mir gerade wichtiger ist.

Und ihr merkt schon: Kulturpunkte sind ausgesprochen wichtig, weil ich damit wertvolle Vorteile erkaufen kann. Nebenher verbreitet sich meine Kultur in benachbarte Reiche, aber das ist vernachlässigbar, weil es keine spürbaren Vorteile bringt. In dieser Hinsicht ist das Kultursystem noch dünn, es gibt

beispielsweise keine Aufstände, wenn ich die Städte anderer Kulturen erobere. Das Punktesammeln an sich lohnt sich dennoch – auch um Epochensterne abzugreifen. Die Spielmechanik von Humankind ist also verzahnt genug, um mich regelmäßig verharren und nachdenken zu lassen, wie ich jetzt weitermachen. Das ist gut – aber es gilt nicht immer.

Es wird langatmig

Manche Systeme von Humankind wirken zudem noch rudimentär, etwa die Religion. Während der Glaube in Civilization 6 einen facettenreichen Spielpfad darstellt – mit speziellen Religionseinheiten und dem Kauf von Truppen mit Glaubenspunkten –, spielt der Götterzirkus in Humankind eher eine Nebenrolle. Zwar gründet jedes Volk eine eigene Religion und kann durch das Anhäufen von Glaubenspunkten ihre Anhänger auch in benachbarten Nationen mehren. Doch das führt letztlich nur dazu, dass ich bis zu vier Dogmen wählen darf, die jeweils Boni bringen auf Wissenschaft, Stabilität, Produktion oder Ähnliches. Klar, das stärkt mein Imperium, vor strategische Herausforderungen stellt mich das System aber nicht, weil ich die Verbreitung meiner Religion nicht aktiv steuern kann. Die Religion sickert passiv von Region zu Region.

Oder auch nicht. Falls mein eigenes Pantheon gnadenlos untergeht, darf ich meine Staatsreligion wechseln, um wenigstens die Dogma-Boni eines anderen Glaubens abzugreifen. Zumindest in der Theorie, in keiner Testpartie bot mir Humankind die Wechseloption an – vermutlich wegen eines Bugs. Ausgereift wirkt das System also noch nicht, zumal Glaubenspunkte nicht direkt in die Siegbedingungen einfließen.

Gebäude? Gäh!

Gleiches gilt für den Ausbau der Städte. Während die Platzierung zusätzlicher Distrikte im Umland wohlüberlegt sein möchte und Spaß macht, kann ich auch in den Siedlungen selbst Gebäude errichten – und die sind schlichtweg langweilig. Denn es gibt zwar Dutzende davon, die aber allesamt nur Detailboni bringen, etwa ein bisschen mehr

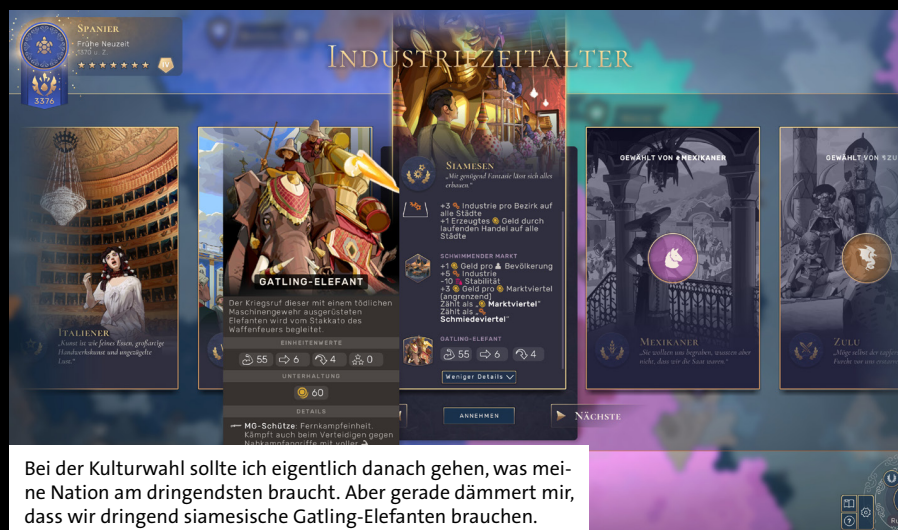
Nahrung oder Produktion auf Flussfeldern. Nicht falsch verstehen: Diese Boni sind wichtig, sie summieren sich später in der Partie zu unverzichtbaren Vorteilen – aber sie sind einfach nicht interessant, nicht individuell genug. Der Gebäudebau wird zur langatmigen Pflichtübung.

Noch dazu zeigt mir Humankind nicht auf einen Blick an, was ein Gebäude bringen wird. Wenn ich etwa die Industrieproduktion von Flussfeldern erhöhen möchte, muss ich mühselig auf der Karte nachzählen, wie viele Flussfelder es im Umland überhaupt gibt. Oder wäre es sinnvoller, die Produktion von felsigen Geländekacheln zu erhöhen, die ich dann auch zählen muss? Oder die Produktion von Industriedistrikten (erst mal zählen)? Klar, wenn Humankind die möglichen Boni einfach anzeigen würde, wäre der Ausbau noch langweiliger – aber Zählen macht eben nur eingeschränkt Spaß. Beim Bau von Distrikten auf der Hauptkarte schlägt mir das Spiel doch auch lukrative Positionen vor und lässt mich nicht herumsuchen. Der Gebäudebau und die Religion fühlen sich deswegen wie Beiwerk an.

Die langweilige Gegenwart

Je nach Verlauf einer Partie kann ausgerechnet das letzte Zeitalter ins Hintertreffen geraten. Zwar bietet mir die Gegenwart eigentlich die coolsten Spielzeuge (Bomber, Panzer, Hubschrauber, Atomwaffen), doch die spielen in vielen Testpartien keine Rolle mehr, weil die Partie bis dahin fast vorbei ist. Zumindest wenn ich die normale Partielänge einstelle (300 Runden), dann dauert die Gegenwart vielleicht noch 50 bis 60 Runden – bis dahin habe ich Panzer vielleicht erforscht, kann sie aber kaum sinnvoll einsetzen.

Ich würde euch daher empfehlen, gleich mit einer längeren Dauer (450 Runden) zu starten, um moderne Waffen wenigstens auskosten zu können. Die längste Partiedauer (600 Runden) wirkt indes übertrieben und führt am Ende fast zwangsläufig zu Leerlauf. Und selbst dann kann die Gegenwart sehr unspannend sein, wenn ich vorher genügend Glück hatte und mir – etwa dank einer guten Startposition – eine Vormacht-



Bei der Kulturwahl sollte ich eigentlich danach gehen, was meine Nation am dringendsten braucht. Aber gerade dämmert mir, dass wir dringend siamesische Gatling-Elefanten brauchen.



Die Spezialdistrikte sind ausgesprochen stark, dürfen aber nur einmal pro Region gebaut werden. Wie gut, dass ich die schwedischen Forschungszentren hier direkt an der Grenze nebeneinander hochziehen kann, damit sie ihren Wissenschafts-Output gegenseitig weiter steigern.

stellung erarbeiten konnte. So kann ich Panzer & Co. zwar einsetzen, aber nur, um die Gegner vollends zu überrollen. Auch das spielt sich nicht unbedingt spannend.

Hinzu kommt, dass ausufernde Umweltverschmutzung die Partie weiter verkürzen kann – wenn Fabriken, Kraftwerke und Co. zu viel Schmutz in die Luft blasen, startet der Abschluss-Countdown früher –, und mir bleiben vielleicht noch 30 Runden, bis die Welt den Bach runtergeht. Blöd nur, dass Humankind den Verschmutzungsgrad nicht anschaulich illustriert – etwa als Balken. Stattdessen sehe ich schnöde Zahlen mit Verschmutzungsmengen, bis es plötzlich zu spät ist. Das kann man als politischen Kommentar deuten, mir wäre ein informativeres Interface aber lieber. Es ist absurd: Just die Gegenwart ist das ödeste Zeitalter. Das liegt auch an den Siegbedingungen.

Eine lahme Siegbedingung

Humankind kennt nur eine Siegbedingung: Am Ende gewinnt, wer am meisten Ruhmpunkte gesammelt hat. Die verdiene ich hauptsächlich mit dem Einsacken von Epochensternen, am besten denen, die zur Spezialfähigkeit meiner Kultur passen. Wenn ich etwa mit den produktionsstarken Ägyptern Baumeistersterne sammle, regnet es Bonusruhm. Den ernte ich außerdem für besondere Taten, etwa die Entdeckung von Naturwundern, die erste Weltumsegelung, den Bau von

Weltwundern oder den ersten Atomtest. Manche Zufallsereignisse spendieren ebenfalls Bonusruhm. Während die Epochensterne über die meiste Spieldauer hinweg einen sinnvollen Zweck erfüllen (ich brauche sie ja, um ins nächste Zeitalter aufzusteigen), schrumpfen sie in der Gegenwart zum reinen Selbstzweck: Ich häufe sie nur noch an, um noch mehr und mehr Ruhm zu bekommen.

Aufregend ist das nicht, erst recht nicht verglichen mit den vielfältigen Siegbedingungen eines Civilization 6, auf die ich von Anfang an hinarbeiten muss. Ein Religions-, Kultur- oder Forschungssieg will schon im Altertum geplant werden, und ich muss mein Imperium passend ausrichten. Wenn das klappt, fühlt es sich umso befriedigender an, weil ich den Grundstein des Triumphs schon vor Jahrtausenden gelegt habe.

Zwar könnte ich mich auch in Humankind schon früh spezialisieren, muss es aber selbst auf den hohen Schwierigkeitsgraden nicht, weil ich Epochensterne ohnehin nebenher sammle durch Forschung, Eroberung, Bevölkerungswachstum und Co. – Hauptsache, es läuft generell gut. Das wirkt beliebig. Falls ein Konkurrenzvolk haushoch führt, gibt es im letzten Zeitalter immerhin noch einige Möglichkeiten, das Ruder herumzureißen. Starts von Satelliten, eine Mondlandung oder gar eine Marsexpedition bringen eine dicke Packung Bonusruhm, gleiches gilt für die Hightech-Ziele ganz am

Ende des Forschungsbaums. Wer sich eine starke Produktion (für den Bau von Raumfähren etc.) oder emsige Wissenschaft aufgebaut hat, kann noch mal kräftig an der Ruhmesverteilung drehen.

Nach dem Marsflug kann ich die Partie zudem frühzeitig beenden, um sofort zu gewinnen, vorausgesetzt, ich liege in Führung. Falls ich knapp vorne liege, ließe sich die Partie auch verkürzen, indem ich den Planeten gezielt verseuche. Das hat im Test aber nie geklappt, für die Klimakatastrophe müssen alle Völker des Planeten zusammenarbeiten! Die Siegbedingung ist ein Pferdefuß von Humankind. Es motiviert zwar schon, sich im Ruhmes-Ranking über die Jahrtausende hinweg nach vorne zu kämpfen. Letztlich fehlt hier dennoch das Besondere.

Die künstliche Intelligenz

Okay, kommen wir zur globalstrategischen Gretchenfrage: Humankind, wie hältst du's mit der KI? Grundsätzlich hinterlassen die KI-Gegner einen ordentlichen Eindruck und sind angenehm frei von Totalausfällen, wie sie in der Ursprungsversion von Civilization 6 an der Tagesordnung waren (ich sage nur: Siedler ohne Eskorte).

Die Humankind-KI reagiert beispielsweise darauf, wenn ich mit einer expansionistischen Nation ihre Grenzen übertrete und attackiert meine Eindringlinge umgehend. Solche »Scharmützel« – Schlachten ohne Kriegserklärung – erlaubt Humankind jederzeit, solange kein Nichtangriffspakt besteht. Eine coole Besonderheit des Diplomatiesystems. Dämlich hingegen: Scharmützel sind selbst dann möglich, wenn ich mit den Nachbarn offene Grenzen vereinbart habe. Im Test kam es deshalb gelegentlich vor, dass meine Armee, die eigentlich nur durchmarschieren wollte, dennoch attackiert wurde.

Etwas zu leicht aushebeln kann ich die Verteidiger, indem ich mit mehreren Heeren eindringe, etwa einem Sechser- und einem Vierertrupp. Die Gegner-KI schafft es nämlich selten, mehrere Armeen zu konzentrieren, um eine überlegene Streitmacht zu kontern – und zwar auf allen Schwierigkeitsgraden. Das macht Kriege vor allem im späteren Spielverlauf recht einfach: Ich brauche einfach nur zwei Achterheere mit halbwegs modernen Truppen, schon pflüge ich durchs Gegnerreich wie ein Elefant durch ein Maisfeld.

Apropos moderne Truppen: Es kommt – ebenfalls auf allen Schwierigkeitsgraden – regelmäßig vor, dass Widersacher einen Teil ihres Militärs selbst dann nicht modernisieren, wenn sie es könnten. So führten die Brasilianer in der Gegenwart neben halbwegs zeitgemäßer Linieninfanterie auch uralte Karacken-Boote sowie halbnackte Gaesati-Krieger ins Feld. Nichts gegen FKK, aber vor Panzern schützt ein Lendenschurz doch eher wenig.

Diplomatische Persönlichkeiten

Erfreulich nachvollziehbar ist dafür die Diplomatie – zumindest sobald man das konfu-



Beim Sprung zur neuen Kultur ändert sich auch das Outfit meines Anführers, hier die Uniformkluft der Franzosen.

se Diplomatienmenü durchblickt hat. Denn alle KI-Anführer und -Anführerinnen haben eine Persönlichkeit à la »stur« (behält die erste Kultur die ganze Partie über bei) oder »Pilger« (breitet sich möglichst weit aus), nach denen sich auch ihre Spielweise richtet. Militaristische Völker etwa nutzen jede Schwachstelle aus und erklären mir den Krieg, sobald ich unsere Grenze unbewacht lasse. Nationen, die nach »Liebe und Frieden« streben, schmieden hingegen Bündnisse, die jahrhundertlang halten können und wertvolle Verträge erlauben. Etwa ein Forschungsabkommen, das meinen gesamten Wissenschafts-Output erhöht. Ebenfalls interessant sind die diplomatischen Krisen: Wenn ich in feindliches Territorium eindringe, ein Gebiet übernommen habe, eine andere Religion unterdrücke oder Ähnliches, kann die betroffene Nation eine Forderung stellen. Die muss innerhalb von zehn Runden durch Goldzahlung, Rückgabe von Gebieten oder den Wechsel der Staatsreligion beglichen werden, sonst kommt es zum Krieg oder die Forderung verfällt. Ich darf natürlich auch selbst Forderungen stellen, um meinen Kriegspunktestand

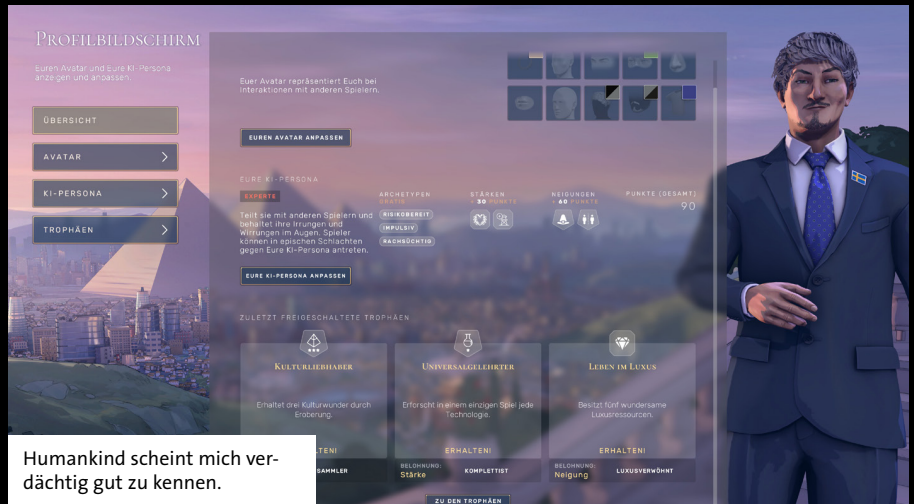
Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Ich habe Humankind eine Woche lang getestet – und hatte in dieser Zeit nur sehr wenig Schlaf. Ein gutes Zeichen, würde ich sagen. Amplitudes Strategiespiel entfaltet einen vorbildlichen Sog, vor allem dank des Gelände- und Kampfsystems: Mehr noch als in Civilization tüfte ich über die Platzierung von Städten und Truppen, eine klare Stärke des Spiels. Gleiches gilt für den Kulturenbaukasten. Okay, den Anführern und Anführerinnen fehlt Charakter, aber spielmechanisch finde ich's enorm reizvoll, immer andere Völkerkombis auszuprobieren. Mindestens bis zum Industriezeitalter führt das zu spannenden Partien voll interessanter Entscheidungen, nur die Gegenwart kam mir meist zu kurz – dabei sollte die doch eigentlich der krönende Abschluss einer Partie sein, kein spannungsbefreites Anhängsel. Mag sein, dass dennoch ausgeglichene Partien mit einer packenden Moderne entstehen können, ich aber habe im Test keine erlebt. Entweder war ich selbst zu stark, das Zeitalter zu schnell vorbei oder die Konkurrenz so überlegen, dass ich keine Schnitte mehr hatte.

Sei's drum, Humankind hat klare Schwächen, aber auch klare Stärken, es motiviert schon jetzt und kann künftig weiter wachsen. Ich bin gespannt, wie Humankind in fünf Jahren aussehen wird – natürlich auch, weil es Modding-Tools geben wird für die Community! Frei nach einem gewissen Palpatine: Wir werden deine Karriere mit großem Interesse verfolgen, Humankind.



Humankind scheint mich verständigt gut zu kennen.

zu erhöhen, dann kann ich im Konfliktfall mehr Land fordern, falls der Feind kapituliert. Perfekt ist die KI zwar nicht, taugt aber durchaus für spannende Singleplayer-Partien – auch wenn sich ihre Schwächen im Krieg leicht ausnutzen lassen.

Ein tragfähiges Grundgerüst

Insgesamt hat Amplitude mit Humankind ein Strategiespiel vorgelegt, das schon jetzt gut funktioniert. Das Schöne ist: Auf dieser Grundlage können die Franzosen nun weiter aufbauen und Humankind künftig verbessern. Im Vergleich mit Civilization 5 oder 6 fehlen Humankind derzeit unter anderem noch diese Features:

- vollwertige Stadtstaaten, mit denen ich interagieren kann
- ein ausgebautes Religionssystem inklusive Glaubenskriegen
- der Weltkongress inklusive diplomatischer Abstimmungen
- ein vollwertiges Spionagesystem mit Technologiediebstahl und Co.
- Folgen der Umweltverschmutzung, etwa ein steigender Meeresspiegel
- ein facettenreicheres Kultursystem inklusive der friedlichen Übernahme von Städten
- Naturkatastrophen wie Vulkanausbrüche
- goldene und dunkle Zeitalter
- mehr und bessere Siegbedingungen

Das heißt natürlich nicht, dass Amplitude das alles eins zu eins abkupfern muss. Ich will nur illustrieren, in welche Richtung die Entwickler künftig denken und was sie verfeinern könnten. Dazu gehört natürlich auch das Balancing, vor allem die bislang oft vernachlässigbare Gegenwart könnte noch etwas Liebe gebrauchen. Gleiches gilt für die Bedienbarkeit. Zwar funktioniert das Interface grundsätzlich gut und sieht stilvoll aus (finde ich zumindest), etwas mehr Informationen könnten aber nicht schaden. Beispielsweise zeigt mir Humankind per Benachrichtigungs-Pop-up, dass ein Rivale seine Meinung über mich geändert hat – aber nicht, worin diese Änderung besteht, denn dafür muss ich erst das Diplomatienmenü öffnen. Dazu ein Balken für die Umwelt-

verschmutzung, mehr Infos und weniger Felderzählen beim Gebäudebau, die Anzeige der Flugzeugreichweiten – es gibt genug zu tun! Und ich zweifle auch nicht daran, dass Amplitude weiter am Spiel feilen wird. Der Grundstein jedenfalls ist gelegt, jetzt gilt es, Ruhmespunkte zu sammeln, damit ich letztlich wirklich nur die Errungenschaften von Humankind preisen kann. ★

HUMANKIND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3330 / AMD FX-8300 GTX 770 / AMD R9 290 6 GB RAM, 25 GB Festplatte	Core i5 7500 / Ryzen 5 1600 GTX 1060 / AMD RX 5500-XT 8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Landschaften ➤ Details wie Planwagen etc. ➤ Kampfanimationen ➤ gelungene Musik
- vollgebaute Karten recht unübersichtlich

SPIELEDISIGN



- tüfteliges Geländesystem ➤ vielfältiges Kampfsystem ➤ Kulturenbaukasten ➤ KI im Krieg nicht immer gut ➤ Bedienung hakt manchmal

BALANCE



- spannende Partien ➤ Ressourcen und Wirtschaft gut ausbalanciert ➤ Völkerfähigkeiten ➤ Gegenwart teils öde ➤ fader Gebäudebau in Städten

ATMOSPHÄRE/STORY



- Anführer-Look passend zur Kultur ➤ Zufallseignisse ➤ Kartendetails ➤ Völker entwickeln wenig Charakter ➤ Weltwunder unspektakulär präsentiert

UMFANG



- über 1,6 Millionen Völker ➤ lange Partien und große Karten ➤ Modding ➤ manche Spielsysteme ausbaufähig ➤ nur eine zentrale Siegbedingung

ABWERTUNG

Es gibt kleinere Probleme wie Grafikfehler und überlange Wartezeiten, dafür werten wir einen Punkt ab.

FAZIT

Humankind ist kein perfekt geschliffenes, aber über weite Strecken sehr motivierendes, tüfteliges Globalstrategiespiel.

81

-1

80