



HUMANKIND™

HUMANKIND: Die Kunst des Krieges

Schlachten in HUMANKIND™ werden auf der Spielkarte mit direkter taktischer Kontrolle durch die Spieler ausgetragen. Feature Focus #10 “Art of War”, der neueste Teil der beliebten Video-Serie von Amplitude Studios beschäftigt sich mit der Mechaniken der Kriegsführung und wie das Feedback der Spieler verwendet wird, um das Kampferlebnis zu verbessern.

Krieg ist ein unausweichlicher Bestandteil der Menschheitsgeschichte. Und wenn Spieler von HUMANKIND™, versuchen, ein Imperium aufzubauen, kann der Tag kommen, an dem sie selber Truppen in die Schlacht führen möchten, ähnlich wie Caesar oder Napoleon. In HUMANKIND™, dem kommenden rundenbasierten historischen Strategiespiel von *Amplitude Studios*, sind sie nicht nur der Herrscher und Entscheider ihres Imperiums, sondern auch derjenige, der die Kampfbefehle direkt erteilt. Die Kunst des Krieges gilt es zu meistern!

Feature Focus # 10 „Art of War“ befasst sich mit einigen Grundlagen der Schlachten in HUMANKIND™. Die Einheiten sind in Armeen zusammengefasst. Auf diese Weise können die Spieler viele der Einheiten effizient steuern, die dann direkt auf der Karte kämpfen. Sie haben die volle Kontrolle darüber, wo sich jede Einheit genau befindet, wo sie sich bewegt und was sie angreift. Dies bedeutet, dass sie das Gelände voll ausnutzen können.

Das ist natürlich nur der Fall, wenn sich die Herrscher für den aktiven Kampf entscheiden. Für diejenigen, die weniger an den Abläufen und Details des Krieges interessiert sind, wurde eine Schaltfläche zum automatischen Abwickeln einer Schlacht hinzugefügt. Dies war nur eine von vielen Anfragen, die das Team von Amplitude Studios als Feedback während ihrer bisherigen OpenDev-Gameplay-Szenarien erhalten hat, zu denen die Community eingeladen war und aktiv bei der Optimierung des Spiels helfen konnte.

Episode #10 „Art of War“ der Feature Focus-Serie von Humankind informiert über die Schlachten sowie die Anpassungen, die dank des wertvollen Feedbacks der Humankind-Community integriert werden.

Die neuste Episode ist hier auf YouTube verfügbar: <https://youtu.be/rglsv-4VATg>

HUMANKIND™ für PC erscheint im April 2021 erscheint mit attraktiven Bonus-Inhalten in einer aufwendig gestalteten, umweltverträglichen und 100% recyclefähigen Panorama-Art Box (Day One-Edition) und bei teilnehmenden Händlern in einer visuell ansprechenden Steel Case-Variante (Limited Edition) sowie als Digital Deluxe Edition über Steam, Stadia und den Epic Games Store. HUMANKIND™ kann im Handel vorbestellt werden.

Mehr Informationen zu Humankind verfügbar unter <https://humankind.game>, oder auf [Facebook](#), [Twitter](#), & [Instagram](#) folgen. Mehr Informationen zu SEGA Europe verfügbar unter www.sega.co.uk.

ABOUT AMPLITUDE STUDIOS

Amplitude is a team of experienced video game lovers (and developers) with a single goal: Create the best strategy games with the players' help! Based in Paris, the studio boasts an international team that has worked all over the world on major AAA titles. Since Amplitude's creation in 2011, the studio has released Endless Space 1 & 2, Dungeon of the Endless, and Endless Legend, all critically acclaimed. A pioneer in its working method, while developing its first game Amplitude launched an open crowdsourced development process called "GAMES2GETHER." This platform enables the community to participate in the creation of a video game from the early stages of development. Today, this methodology enables the studio to fulfill the expectations of its players while earning international recognition for the quality of its productions. Read more at www.amplitude-studios.com.

Direkter Link zum SEGA-Presseserver: www.sega-press.com

SEGA Europe Ltd. Gehört zur japanischen SEGA Corporation, einem der weltweit größten Anbieter interaktiver Unterhaltung für den Heim- und Spielhallenbereich. SEGA entwickelt und vertreibt interaktive Unterhaltungs-Software für eine Vielzahl von Plattformen, darunter PC, Handhelds und Spielkonsolen von Nintendo, Microsoft und Sony Computer Entertainment. Weitere Informationen befinden sich auf der Website von SEGA Europe Ltd. unter: www.sega-europe.com

Über Koch Media

The Koch Media Group is a global developer, publisher and distributor of video games, VR games, gaming hardware and merchandise.

The group's publishing activities, marketing and distribution extend throughout Europe, America, Australia and Asia. Koch Media has more than 25 years of experience in the digital media business and has risen to become a leading global publishing partner. The Koch Media Group runs a multi-label strategy with fully owned publishing units such as Deep Silver, Milestone, Vertigo Games and Ravenscourt which publish games for consoles, PC and VR platforms across all physical and digital channels.

Additionally, as global publishing partner Koch Media has formed long-term multi-national publishing collaborations with numerous game publishers including Bethesda, Capcom, Codemasters, Konami, Koei Tecmo, Sega, Square Enix, Warner Bros and many others. With its parent company in Höfen, Austria, and the Publishing HQ in Munich, Germany, Koch Media owns local publishing companies in Germany, UK, France, Spain, Italy, Sweden, the Netherlands, Austria, Switzerland, Poland, Australia, the United States as well as Japan and Hong Kong.

The Koch Media Group owns ten game development studios: Deep Silver Volition (Champaign, IL / USA), Deep Silver Dambuster Studios (Nottingham / UK), Deep Silver Fishlabs (Hamburg / Germany), Warhorse Studios (Prague / Czech Republic), Milestone (Milan / Italy), Voxler (Paris / France), Vertigo Games (Rotterdam / The Netherlands) and Flying Wild Hog (Warsaw, Rzeszów, Cracow / Poland).

Additionally, the Koch Media Group collaborates with numerous independent development studios around the world.

Part of the Koch Media Group is also Koch Films, a European independent film distributor with business primarily in Germany, Switzerland, Austria and Italy as a cinema, TV, online and Home Entertainment distributor. The Koch Media Group also owns Gaya Entertainment, a leading video game merchandise company in Munich, Germany, and the Quality Assurance Facility in Olomouc, Czech Republic.

Koch Media is an Embracer Group company.