



# HUMANKIND™

## **HUMANKIND: Gut aussehend und mental stabil die Geschichte der Menschheit neu schreiben**

In Humankind können Spieler nicht nur die äußerlichen Erscheinungsmerkmale ihres persönlichen Avatars anpassen. Auch die Persönlichkeitsmerkmale der „KI“, die sie während ihrer Abwesenheit repräsentiert, können individuell beeinflusst werden.

Amplitude Studios und SEGA veröffentlichen heute ein weiteres Video aus der „Feature Focus“-Serie, mit der wesentliche Elemente und Mechaniken des rundenbasierten historischen Strategiespiels HUMANKIND ausführlich erklärt werden. Das heute veröffentlichte Episode #9 mit dem Titel „Avatar & AI“ betrachtet einen Teil des Spiels, den einige Wenige bereits flüchtig kennenlernen durften, es jedoch nie „spielen“ können: Avatare und ihre KI.

Episode #9 „AVATAR & AI“ der „Feature Focus“-Serie von Humankind bildet die Möglichkeiten zur Gestaltung des Erscheinungsbilds und der Persönlichkeit ab und ist auf YouTube verfügbar:  
[https://youtu.be/HDmu\\_E2P3-E](https://youtu.be/HDmu_E2P3-E)

In Humankind werden alle Zivilisationen durch einen Avatar repräsentiert und als Spieler hat man die Möglichkeit, diesen Avatar auf vielfältige Weise zu gestalten und mit anderen zu teilen.

Einen Avatar für sich selbst zu erschaffen ist für einzelne Spieler ein Spaß, unter Freunden kommen sie jedoch erst richtig zur Geltung. Natürlich sehen Freunde den eigenen Avatar, wenn man Mehrspieler-Runden spielt. Darüber hinaus kann man seinen eigenen Avatar jedoch auch über *Games2Gether* mit Freunden teilen, so dass diese gegen den Avatar als Vertreter antreten können, selbst wenn man nicht am PC sitzt.

Anpassungen sind nicht nur optisch möglich, sondern können auch die Persönlichkeit des Avatars betreffen. Diese KI-Anpassungen, also Individualisierungen der Persönlichkeit des virtuellen Vertreters, unterliegen dabei drei Aspekten:

- **Archetypen:** Die grundsätzlichen Neigungen und Verhaltenszüge des Avatars. Planen sie eher vorausschauend oder wie es ihnen gerade so beliebt? Sind sie zuverlässige Alliierte oder fallen sie einem in den Rücken, wenn es mal eng wird? Und werden sie es einem übel nehmen, wenn man sie ihnen gleich behandelt? Man kann diese Eigenarten auf unterschiedlichen Achsen in jede Richtung beeinflussen, jedoch beeinflusst man mit einer Bewegung immer gleich so viele Eigenarten, dass man durchaus mit Bedacht vorgehen sollte.
- **Neigungen:** Viel spezifischer als die Archetypen. Sie repräsentieren eine Art von Marotten oder vielleicht auch schon Obsessionen, über die der eigene Avatar verfügt. Geben sie niemals auf und kämpfen bis zum bitteren Ende oder weigern sich, unter welcher auch immer Bedingungen niemals zu kapitulieren? Der eigene Avatar kann das ebenfalls. Oder vielleicht liebt jemand die Idee, eine antike Kultur auszuwählen und diese in die unmittelbare Gegenwart zu führen? Man kann den eigenen Avatar dazu bringen, das gleiche Ziel zu verfolgen.
- **Stärken:** Endlich kann man dem eigenen Avatar unterschiedliche Stärken verleihen - passive Boni, mit denen man den Spielstil des eigenen Avatars abrunden kann. Ist man selber als Spieler der Kriegsführung zugetan und liebt die Schlachten in Humankind, dann möchte man möglicherweise die symbolhaften Einheiten des Avatars stärken. Bevorzugt man Forschung und Handel, so bieten sich sicherlich kleine Verbesserungen in den Bereichen Wissenschaft und Wirtschaft an.

Natürlich können einige dieser Optionen und Kombinationen stärker sein als andere, daher wird ihnen eine Punktzahl zugewiesen, die Spieler ausgeben müssen, um sie ihrem Avatar hinzuzufügen. Andere Optionen stehen ihnen möglicherweise zunächst nicht zur Verfügung und werden erst durch erlangte Erfolge im Spiel freigeschaltet.

--

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](http://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](http://www.amplitude-studios.com).

**Direkter Link zum SEGA-Presseserver: [www.sega-press.com](http://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](http://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 seven 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) and Vertigo Games (Rotterdam / The Netherlands). 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.