Ara: History Untold

ANGRIFF AUF CIV

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Xbox Game Studios** Studio: **Oxide**
Termin: **24.9.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro**
DRM: **ja (Steam, Xbox Store)** Enthalten in: **Game Pass**

Das 4X-Strategiespiel sieht klasse aus und traut sich viele Innovationen. Im Test klären wir, warum es zwar nicht besser ist als Civ, aber trotzdem fasziniert. Von Reiner Hauser

Die dynamischen Veränderungen der Stadt auf Basis von Ausbreitung und Fortschritt sind richtig cool.

Ara: History Untold ist ein faszinierendes Spiel für Game Designer und Kritiker. Denn während es in seinen Grundzügen Civilization nachahmt, wartet es gleichzeitig mit vielen interessanten Ansätzen auf und ändert bestehende Mechaniken in einer Art, deren tatsächliche Auswirkungen sich erst durch die Spielpraxis und eine tiefgehendere Analyse wirklich erschließen. In unserem Test dröseln wir daher ein wenig genauer auf als sonst, was am neuen 4X-Strategiespiel im Vergleich gut funktioniert und wo es sich in unausgegorenen Ideen verrennt.

PASST ZU EUCH, WENN ...
... ihr nach frischen Ansätzen im 4X-Genre sucht.
... ihr Hexfelder nicht mehr sehen könnt.
... ihr schnelle Rundenberechnung cool findet.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...
... ihr nicht auf Fleißarbeit steht.
... ihr eine bessere KI als bei Civ sucht.
... ihr den Umfang von Civ 6 mit DLCs erwartet.

Civilization im Herzen ...

Grundsätzlich ist in Ara: History Untold erstmal alles so, wie ihr es aus jedem Civilization kennt. Ihr wählt einen historischen Anführer, der eurem Reich individuelle Vorteile bringt, sucht euch einen Weltkartentyp aus und springt ins Spiel. Da ist die erste Stadt vom Start weg schon platziert, die Freiheit eines anfänglichen Siedlers habt ihr also nicht. Im Folgenden erkundet ihr die Umgebung, erbeutet ein paar Ressourcen auf Jagden und in Ruinen. Ihr erforscht Technologien und baut erste Verbesserungen auf den Geländefeldern eurer Siedlung. Bald schon gründet ihr weitere Städte und hebt Armeen aus. Ihr schließt simple Abkommen mit euren KI-Gegnern oder bekriegt sie.

... und Freiheit auf der Weltkarte

Schnell offenbaren sich aber auch große Unterschiede, etwa bei der Grafik. Denn Ara: History Untold verzichtet auf die altbekannten Hexfelder. Stattdessen ist die Welt in zufällig geformte Provinzen eingeteilt, die jeweils aus drei bis sechs Untersektionen bestehen, worin jeweils eine Verbesserung Platz hat – also ein Hof, ein Sägewerk, Wohnhäuser und so weiter. Dadurch entsteht sofort ein organischerer und weniger brettspielartiger Eindruck als bei der Raster-Konkurrenz. Das zieht sich im Verlauf der Partie fort, weil sich die darauf platzierten Gebäude dynamisch mit dem Fortschritt und

Jeder der 41 Anführer hat ein Set an Vor- und teilweise auch Nachteilen, wobei nur die erste einzigartig ist.

Das Museum produziert Forschungspunkte und bietet den Meisterwerken Platz, die dann Prestige generieren.

der zunehmenden Bebauung ringsherum verändern und wachsen. Zudem gibt es stadtinterne Gebäude, die nur im Menü auftauchen, überhaupt nicht. Alles, was ihr baut, wird auf der überhaupt recht hübschen Karte dargestellt. Die wirkt außerdem deutlich lebendiger als bei der Konkurrenz, weil Ara seine Welt mit einer im Genre bislang nie gesehenen Liebe zum Detail animiert. Zumindest wenn ihr nah ranzoomt. Auf den Farmen wird geschuftet, auf den Weiden gegrast, im Stadion gekickt – überall gibt es was zu entdecken.

Schöner ist nicht immer besser

Das ist schon mal ein großer Atmosphärebonus, der allerdings auch ein paar kleinere Schönheitsfehler mit sich bringt, die vor allem im späteren Partieverlauf zunehmend auffallen. Denn so gut das dynamische System schon funktioniert, komplett wie aus einem Guss wirken die Städte am Ende dennoch nicht. Dazu stehen vor allem die städtischen Gebäude zu vereinzelt in der Gegend herum, was besonders in der Moderne mit ihren Wolkenkratzern auffällt. Außerdem fehlen der Topografie allgemein ein wenig die Highlights. Die Welt ist recht flach und sieht dadurch auf hohen Zoomstufen etwas eintönig aus. Der realistischere Look ergibt also für sich genommen Sinn und macht sich gut im Trailer. Dass die Spielrealität aber eine andere ist, werden wir im Fall von Ara noch öfter feststellen.

Die schnelle Rundenberechnung

Nie mehr missen wollen wir dagegen die spektakulär kurzen Ladezeiten von Ara: History Untold. Denn zumindest auf unserem Testsystem (Ryzen 9 7950X, 32GB RAM, RTX 4070 Ti) sind Runden praktisch sofort nach dem Klick auf den Weiter-Knopf berechnet. Das ist keine Übertreibung, meistens konnten wir beinahe nahtlos weiterspielen! Dazu sei gesagt, dass alle Kontrahenten in Ara: History Untold gleichzeitig ihre Züge planen, die dann erst am Rundenende ausgeführt werden. Bewegt ihr also einen Kundschafter in eine andere Provinz, verharrt er an deren Grenze, um die Intention anzuzeigen, und springt dann erst beim Rundenwechsel tatsächlich hinein. Ob eine ankommende Einheit eine weiterziehende noch erwischt, hängt dabei von der Bewegungsgeschwindigkeit der Truppen ab. Die werden in Ara übrigens nur aus der Nähe als Modelle auf der Karte visualisiert, und dann auch nur als einzelner Trupp, selbst wenn ihr eine gewaltige Armee zusammengestellt habt.

Bewegung ohne Krampf

Einen echten Gewinn stellt dagegen das Gruppierungsprinzip der Armeen dar. Wie oft haben wir Civilization schon für seine Wegfindung und die Klickerei in der zweiten Spielhälfte verflucht, wenn wir mehrere Einheiten geordnet an ihr Ziel bringen wollten. Ara eliminiert diesen Frust, indem ihr einzelne Einheiten gruppiert, etwa in Bataillonen aus drei Einheiten oder in Legionen aus vier. Dazu schaltet ihr im Verlauf der Zeitalter Taktiken frei, die zusätzliche Kampfboni einbringen. Beispielsweise benötigt ihr für eine Legion mit Diamanttaktik zwei Fernkämpfer, einen Nahkämpfer und eine Reitereinheit. Erfüllt ihr diese Zusatzbedingungen, bekommt die Legion viermal einen Stärkebonus von zehn Prozent.

Ein Krieger kommt ungern allein

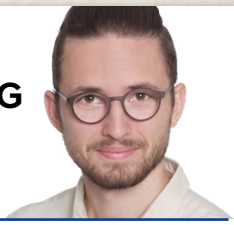
Die Gesamtentwicklung eurer Städte bestimmt dabei, wie viele solcher Armeeverbände (Land, Meer und Luft haben jeweils eigene Limits) ihr ins Feld führen könnt. Ob der Verband nun aus einem Trupp oder einer Legion besteht, spielt keine Rolle, verlangt aber ein gewisses Maß an Planung. Denn wenn ihr ganz schnell Verstärkung braucht, könnt ihr vielleicht nicht auf die Ausbildung von zwei weiteren Einheiten für ein volles Bataillon warten. Schickt ihr jedoch den einzelnen Trupp vom Reserve-Pool direkt in den Kampf, verbraucht ihr einen Armee-Slot. Und die sind zumindest am Anfang knapp.

Restriktionen stören die Immersion

Dem System fehlt es allerdings an Flexibilität. Einmal ausgehobene Armeen könnt ihr nicht mehr umbauen. Wollt ihr also einen einzelnen Kriegertrupp doch wieder gegen ein Bataillon tauschen, müsst ihr den Krieger komplett auflösen. Umbauen oder zurück in die Reserve beordern geht nicht. Das mag daran liegen, dass ihr ausgebildete Einheiten in jeder beliebigen Stadt ausheben dürft. Die obigen Beschränkungen wurden also vermutlich eingebaut, damit ihr eure Armeen nicht kostenlos in der Welt herumbeamt. Vor allem kann die Kriegsführung solche Merkwürdigkeiten und Logiklücken nicht mit spannenden Entscheidungen ausgleichen. Im Gegenteil: Ohne Geländevorteile bei der Positionierung und terrainabhängigen Bewegungspunkten geht viel taktische Tiefe verloren. Auch das Kontern ist nur begrenzt möglich, da ja eine aus mehreren Einheiten bestehende Armee automatisch gemischte Truppenverbände ins Feld führt und ihr in der Schlacht selbst keinen Einfluss mehr darauf habt, wer auf wen eindrischt.

Die Aras sind eine Unterart der Papageien, die in Süd- und Mittelamerika zuhause ist.

MEINUNG



Reiner Hauser
@HauserRJ

Ara: History Untold ist nichts für Einsteiger. Es erklärt sich schlecht und bietet kaum Komfortmechaniken. Stattdessen legt es den Fokus auf ein überbordendes Warensystem, das in dieser Kleinteiligkeit nicht zum Genre passt. Für mich hat sich die Wirtschaft daher viel zu sehr nach Arbeit angefühlt, während sie sich gleichzeitig zu wenig auf den Wiederspielwert auswirkt. Am Ende braucht ihr schließlich doch immer die gleichen Güter. Ihr könnt nicht einfach auf Metallwerkzeuge verzichten und dafür nur Pökelfleisch herstellen. Und ganz allgemein spielt sich Ara ein bisschen zu gleichförmig. In Civilization machen die geografische Lage, die Anführer, Einheiten und Wunder einen größeren Unterschied als hier. Das mag zwar zu Lasten der Balance gehen, sorgt aber auch für eindrucksvollere Spielmomente und mehr Wiederspielwert. Trotzdem sind bei Ara auch Aspekte dabei, die ich gerne öfter im Genre sehen würde, etwa die Zeitalter und Akte, die Gruppierung von Einheiten sowie die kurze Rundenberechnung. Dass sich Ara so viel traut, ist lobenswert und verdient einen zweiten Teil, der dann aber hoffentlich die Designschwächen dieses ersten Anlaufs von Microsoft eliminiert.

Bei der Erkundung zu Beginn findet ihr Ressourcen und Güter. Boni wie bei Civilization 6 gibt es aber nicht.

Alles in die Endbewertung

Verliert ihr aber mal eine Schlacht, ist das Spiel natürlich nicht gleich vorbei. In Ara gewinnt ihr durch das Anhäufen von Prestige und im Normalfall nicht durch die Vernichtung eurer Gegner. Klassische Kultur- oder Diplomatiesiege gibt es nicht, stattdessen werden alle Teilaspekte eurer Nation bewertet und zu einer Prestigewertung zusammengezählt. Dadurch könnt ihr euch auf eine Spielweise spezialisieren und werdet entsprechend mit viel Prestige in dieser Kategorie belohnt. Gleichzeitig sind aber die anderen Aspekte nicht komplett egal und fließen anders als bei einem Religionssieg in Civilization 6 trotzdem mit ein. Sinnvoll!

Die Letzten fressen die Fliegen

Selbst das schon im Vorfeld kritisierte Battle-Royale-Element der Zeitalter dürfte unserer Meinung nach gerne (optionaler) Standard im Genre werden. Denn Ara: History Untold macht zweimal pro Partie einen harten Schnitt, bei dem besonders schwache Kontrahenten rausfliegen. Dazu ist das Spiel in drei Akte unterteilt, die jeweils vier Zeitalter beinhalten. Hat eine Mindestzahl an Nationen genügend Technologien angesammelt, um von Akt eins (Frühgeschichte, Bronzezeit, Eisenzeit, Antike) in den zweiten voranzuschreiten (Frühes Mittelalter, Hochmittelalter, Renaissance, Aufklärung), wird aussortiert. Die gescheiterten Reiche verwandeln sich daraufhin in Ruinen, die Scouts ähnlich wie Beutekisten in der Erkundungsphase für ein paar zusätzliche Ressourcen oder gar Technologien erkunden können. Dabei informiert euch das Spiel vorzeitig darüber, wer Gefahr läuft, auszuscheiden, und beeinflusst dadurch gegebenenfalls eure Strategie.

Die KI? Gewohnt dumm

Das wäre uns einmal fast passiert, als wir mit Bismarck auf dem sechsten von zehn Schwierigkeitsgraden einen aggressiven Spielstil austesteten. Dabei zeigte sich übrigens, dass das Erobern tendenziell zu einfach ist, weil die KI praktisch genauso agiert wie bei Civilization 6 – und das meinen wir nicht als Kompliment. Wirre Einheitenbewegung, kaum nachvollziehbare diplomatische Aktionen und Stadtgründungen an jeder erdenklichen Stelle vermiesen wie beim größten Konkurrenten ein Stück weit das Spiel gegen die KI. Entsprechend gibt es auch wenige Interaktionspunkte mit euren Gegnern. Neben der Diplomatie sind auch Handel und Religion noch recht eindimensional.

Schlecht erklärte Wirtschaft

Am komplexesten spielt sich Ara bei den Produktions- und Wirtschaftssystemen, die das Spiel gleichzeitig wirklich miserabel erklärt. Ara: History Untold setzt Genrewissen voraus und schafft es dann nicht einmal, Veteranen die Neuerungen vernünftig, also ohne ellenlange Texte im Kompendium zu vermitteln. Besonders eklatant tritt das bei der Produktion zu Tage. Ara arbeitet nämlich nicht wie Civilization mit wenigen ganzen Zahlen. Stattdessen produziert ihr Waren im Kommabereich und dürft aus zig Rechenwer-

Von der KI besiedelte Gebiete wirken bisweilen chaotisch.

Der Name ist eine Nachahmung des typischen Schreis dieser Vögel.

ten herauslesen, ob eurer Wirtschaft genügend Ressourcen zur Verfügung stehen.

Ein Crafting-System …

Darin ähnelt Ara dem ebenfalls 2024 erschienenen Millennia. Denn in Ara züchtet ihr nicht einfach Schafe für mehr Produktion, sondern erzeugt auf dem Ressourcenfeld entweder Masttiere oder Wolle. Schickt ihr die Tiere nicht zum Metzger, verarbeitet ein Weber die Wolle zu Stoffen oder Seilen weiter. Diese Güter dienen entweder der Produktion anderer Waren als sogenannte Vorräte oder als Annehmlichkeiten. Dazu ein paar Beispiele: Eine Werkstatt kann aus dem Nichts unter anderem Keramiktöpfe herstellen. Fügt ihr der Bauschleife aber noch Materialien (neben Nahrung, Geld und Holz eine der vier Basisressourcen) und Geld hinzu, verkürzt sich die Produktionszeit erheblich. Dieser Topf wiederum kann dann bei der Herstellung eines Getreidelagers behilflich sein. Dieses Getreidelager dient nun wiederum als Annehmlichkeit und versorgt eine Stadt zehn Runden lang mit 30 Nahrung und plus 30 Wachstum.

Andere Annehmlichkeiten boosten die fünf Lebensqualitätsbedürfnisse Zufriedenheit, Gesundheit, Bildung, Wohlstand und Sicherheit. Deren Befriedigung beeinflusst der Reihe nach die Produktionsstärke einer Stadt, das Bevölkerungswachstum, die Forschungsrate, die Steuereinnahmen und die Streitkraftstärke.

… direkt aus der Interface-Hölle

Das ist an sich alles nett gemeint. Tatsächlich macht es das Spiel jedoch zu einer nervigen Warensimulation. Denn bei zwei kleinen Städten mit fünf Verbesserungen machen solche Details ja noch Spaß. Bei einem Großreich mit dutzenden Betrieben aber nicht. Und Ara kennt keinerlei Automatik, die euch das Management erleichtern würde. Es gibt nicht einmal eine »Produziere bis zu«-Einstellung. Ihr stellt entweder eine festgelegte Stückzahl oder in Dauerschleife her. Für die erwähnten Keramiktöpfe heißt das beispielsweise, dass so eine Werkstatt von allein entweder einfach die Arbeit einstellt oder einen Überschuss produziert.

Neutrale Barbarendörfer schicken euch anfangs immer wieder Events, über die ihr die Beziehungen regelt.

Fortschritt bedeutet Arbeit

Und zu allem Übel verändert der technologische Fortschritt ständig die möglichen Waren, Vorräte und benötigten Ressourcen der Betriebe. Schaltet ihr etwa das Zahnrad frei, das als Vorrat und damit Produktionsbeschleuniger für Handwerker dient, müsst ihr euch erstmal fragen: Wer stellt das her? Ist jetzt irgendein anderes Produkt obsolet (in diesem Fall teilweise das Rad), sodass Produktionskapazitäten freiwerden, oder brauche ich ein neues Gebäude? Falls etwas obsolet wird: Wo wurde es bisher produziert? Habe ich für die neue Produktion genügend Ausgangsressourcen oder wird ein zusätzlicher Input von Metallbarren die Produktion meiner Metallwerkzeuge hemmen? Schließlich weist das Spiel im Tooltip lediglich darauf hin, wie viele Metallbarren ihr herstellt, nicht aber wo und wofür. Sobald ihr dann Zahnräder herstellt, müsst ihr in jedem passenden Betrieb manuell das Zahnrad als Vorrat einsetzen – was aber natürlich nur geht, wenn ihr eines auf Lager habt!

Pedanterie statt Politik

Statt euch auf die großen Entscheidungen einer Nation zu konzentrieren, schlüpft ihr in die Rolle der staatlichen Planungskommission für den nächsten Fünf-Jahres-Plan. Hier hat der Versuch, die Wirtschaft zu vertiefen, unkontrollierte Blüten getrieben, die durch ein mangelhaftes Interface und fehlende Automatisierungshilfen ins Bizarre hochgezüchtet wurden. Einziger Lichtblick ist, dass es wenigstens keine Bautrupps gibt. Doch wie da etwa eine Multiplayer-Runde mit Zeitlimit stressfrei möglich sein soll, ist uns nicht klar. Zumindest hätte es ein Benachrichtigungssystem wie bei den Paradox-Spielen gebraucht. Bei aller Kritik lässt sich Ara: History Untold dennoch genießen, wenn ihr der richtige Spielertyp seid und die nötige Geduld mitbringt. Ara macht sich nur das Leben selbst und damit dem Spieler unnötig schwer und kann in Sachen Spielspaß nicht mit dem Flow des großen Konkurrenten Civilization mithalten – der sich wiederum gerne ein paar Scheiben in Sachen Innovationsfreude abschneiden darf. Denn obwohl nicht alle Veränderungen aufgegangen sind, bringt Ara: History Untold frischen Wind ins 4X-Genre. ★

Die kurzen Kampfsequenzen der Schlachten sind ganz nett, aber unterm Strich zu simpel inszeniert.

ARA: HISTORY UNTOLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 5300U / Ryzen 5 2400G	i5 6400 / Ryzen 5 3600
GTX 970 / RX 480	GTX 1080i / RX Vega 64
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ extrem kurze Rundenberechnung + detailreiche Weltkarte + hübsche Modelle + animierte Schlachten − Topografie fehlen Highlights

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ unverwüstliches 4X-Prinzip + clevere Zeitaltermechaniken + sinnvolle Armeegruppierung … − … die zu unflexibel ist − überbordendes Crafting

BALANCE ★★☆☆☆

+ Prestige ist das Wichtigste + zehn Schwierigkeitsgrade − unzureichende Einführung − zu wenig Hilfestellung bei der Verwaltung − dumme KI

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ Soundtrack + historische Charaktere + organische Stadtstrukturen … − … die arg chaotisch werden − keine individuellen Einheiten und Gebäude

UMFANG ★★★☆☆

+ Fülle an Gütern + zwölf Zeitalter voller Technologien + 41 Anführer − rudimentäre Systeme wie Religion und Handel − immergleichen Events

FAZIT

Ara: History Untold traut sich viel, doch vieles davon geht noch nicht auf. An das Vorbild Civilization kommt es noch nicht heran.

Anders als bei vielen Vögeln gibt es bei Aras keine optischen Unterschiede zwischen den Geschlechtern.