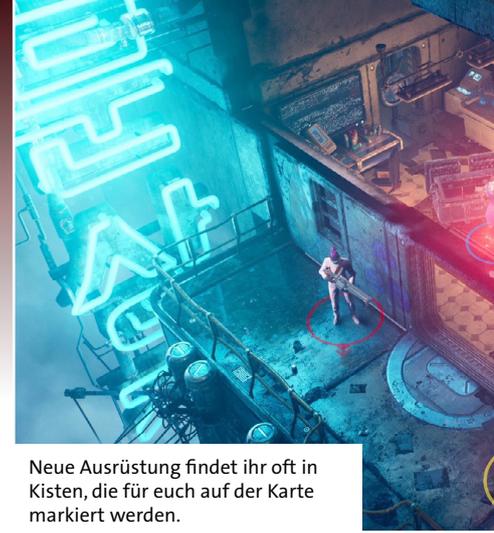




Auch in zivilen Gegenden können Gegner auf euch lauern und plötzliche Schusswechsel entstehen.



Neue Ausrüstung findet ihr oft in Kisten, die für euch auf der Karte markiert werden.

## The Ascent

# WIR SIND BEGEISTERT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Curve Digital** Entwickler: **Neon Giant** Termin: **29.7.2021**

Auf DVD: Preview-Video

Diablo im Cyberpunk-Setting? Wir haben The Ascent gespielt und waren überrascht, wie sehr Schusswaffen ein Hack&Slay verändern können. Von Peter Bathge

Jede gute Cyberpunk-Geschichte fängt mit Regen an, der gegen die Scheiben schlägt. Regen, der von Reklametafeln in kaltes, blaues, grünes und pinkes Neonlicht getaucht wird. Regen, der aberperlt von transparenten Regenschirmen. Regen, der von

Stromkabeln hinunterprasselt auf die Bewohner einer dystopischen Zukunftsvision. Bewohner, die sich auf überfüllten Marktplätzen tummeln, über schmutzige Straßen hasten, am Essensstand stehen, über eine heiße Schale Instant-Noodles gebeugt.

Genau diesen Regen gibt es auch in The Ascent, einem vom Cyberpunk-Genre geprägten, Diablo-artigen Action-Rollenspiel aus Schweden, das seine Open World ohne Labildschirme in fantastischer Unreal-Engine-Grafik irrsinnig plastisch rüberbringt.





Gegner dringen aus zwei unterschiedlichen Richtungen vor. Selbst durchs Fenster schießen sie.

## Cyberpunk trifft SciFi

The Ascent spielt auf einem fernen Planeten und ist daher auch kein purer Cyberpunk. Ja, es gibt Menschen, die sich technische Armatoren an die Extremitäten oder das Gesicht montieren – aber die zahlreichen Alien-Spezies machen das genauso. Denn Veles ist ein Vielvölkerstaat, in den völlig überfüllten Städten tummeln sich dicke Hai-fischmonster auf zwei Beinen, kleine Yoda-artige Gestalten und allerlei andere Spezies. Sie hausen in gewaltigen Hochhäusern wie der Arcology, einem Mega-Building mit unzähligen Stockwerken, wie man es aus »Blade Runner« oder »Judge Dredd« kennt. Die meisten von ihnen sind bettelarm und stehen als sogenannte Indents in den Diensten unterschiedlichster globaler Unternehmen, die die wahre Macht auf Veles besitzen. Solche modernen Sklaven gehören den Firmen, und es gibt sie in Hülle und Fülle – ein Menschenleben (oder das einer anderen Spezies) ist auf Veles nicht viel wert.

Auch der Spielcharakter hat seinen Job bei einer der mächtigen Mega-Corporations,

IoHab. Ihr startet ganz unten, in Cluster 13, eine der ärmsten Regionen der Arcology. Hier türmt sich der Müll, Dampfschwaden wabern um die Abwasserrohre, die von höheren Etagen herunterführen. Alles ist wunderbar schmutzig – wunderbar deshalb, weil The Ascent selbst im größten Dreck einfach herrlich aussieht, vor allem in Bewegung. Von Cluster 13 arbeitet sich der Held durch seine Tätigkeit als Söldner und Kopfgeldjäger langsam in der Hierarchie nach oben. Wie der Name des Spiels andeutet (The Ascent, zu Deutsch: der Aufstieg), erklimmt ihr dabei immer höhere Stockwerke und lernt ganz unterschiedliche Seiten des Wolkenkratzers kennen, der mehr oder weniger eine eigene Stadt innerhalb der Stadt darstellt. Das können wir mit eigenen Augen sehen, als uns die Entwickler in ein späteres Areal mitnehmen, genannt The Node. Dieses Wirrwarr unterschiedlicher Kulturen dient als Handelsplatz und ist nach oben offen, weshalb der zuvor erwähnte Regen Pfützen auf der Straße bildet, in denen sich der warme Schein mit chinesischen Schriftzeichen

verzierter Lampions spiegelt. Roboter stapfen bedächtig durch die Straßen und grüßen uns, wenn wir vorbeigehen.

Auch organische NPCs unterhalten sich, von überall dringen Sprachfetzen an unsere Ohren. Wenn wir stehen bleiben, können wir genauer zuhören, die Figuren kommentieren unseren Spielfortschritt oder erzählen Anekdoten aus dieser finsternen, faszinierenden Welt. An den Wänden summen Werbeanzeigen elektrisch, an einer Kreuzung verliert ein überlebensgroßes Hologramm die Nachrichten, und an den Seiten einer Brücke über einen endlosen Abgrund glitzert ein goldener Drache im fernöstlichen Stil – wir sind in Chinatown gelandet!

Auch das ist typisch für das Cyberpunk-Genre. The Ascent setzt stark auf diesen Wiedererkennungswert. Dass es dabei in den bislang gesehenen Szenen nicht Gefahr läuft, generisch zu wirken, liegt vor allem daran, dass bislang so wenige moderne Videospiele dieses Setting derart bildgewaltig aufbereitet haben. »Wir gehen da nicht unbedingt neue Wege«, gibt Tor Frick von Neon



The Ascent nutzt die Unreal Engine und sieht dank toller Partikel- und Lichteffekte immer wieder grandios aus.

## DURCH DIE STADT

Mit dem Zug reist ihr fix zwischen den Gebieten hin und her. Noch schneller geht es per Taxi. Das könnt ihr jederzeit rufen, aber es kostet auch Geld.



Giant zu, den Entwicklern des Spiels. Doch Mitgründer Arcade Berg (ja, der heißt wirklich so), der zusammen mit Frick Creative Director von The Ascent ist, setzt nach: »Aber wir huldigen damit den Filmen, Büchern und Spielen, die wir persönlich sehr mögen.«

### Der Loot ist handgemacht

The Ascent ist aus vielen Gründen ein spannendes Projekt; die fabelhafte Grafik und das mit viel Liebe umgesetzte Setting sind nur die offensichtlichsten. Ich fasse euch mal die wichtigsten Eckpunkte zusammen:

- Das Charactersystem ist völlig frei, es gibt keine Klassen. Stattdessen formt ihr euren Helden nach und nach, indem ihr selbst festlegt, welche Skills und Augmentierungen er haben soll. Die wichtigsten Kampffähigkeiten lassen sich dabei jederzeit austauschen. Ein Respec ist ebenfalls möglich, wenn auch kostspielig.
- Wie in Diablo erledigt ihr haufenweise Feinde, um Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände zu sammeln. Motivierende Levelaufstiege und das Anlegen immer mächtigerer Waffen und Rüstungen

folgen. Anders als bei Diablo gibt es gefühlt aber ein bisschen weniger Loot, und der ist zugleich wertiger: Alle Items in The Ascent sind handgefertigt mit festen Werten und eigener Beschreibung.

- Die Kämpfe steuern sich wie in einem Twin-Stick-Shooter, am Gamepad bewegt ihr euch mit dem linken Joystick, der rech-



In Bosskämpfen müsst ihr viel ausweichen und habt es auch noch mit kleinen Helfercreaturen zu tun.

te gibt die Zielrichtung vor. Eine schnelle Ausweichrolle ist ebenfalls im Angebot. Mit Maus und Tastatur geht das natürlich auch, siehe Lara Croft and the Guardian of Light. Eine Besonderheit von The Ascent: das Deckungssystem.

- The Ascent nutzt viele Zwischensequenzen und englische Sprachausgabe (etwa in Funksprüchen), um euch sein Szenario und die darin erzählte Geschichte näherzubringen. Auch Bossgegner erhalten eigene Einführungsvideos, was die ganze Präsentation sehr hochwertig erscheinen lässt. Hierzulande erscheint es mit deutschen Untertiteln.
- Der Koop-Modus erlaubt Partien mit bis zu vier Netrunnern gleichzeitig. Dabei soll es dank einfacher Drop-in-Drop-out-Funktionalität keine unnötigen Wartezeiten geben. Gleichzeitig ist die Kampagne von The Ascent auf den Singleplayer-Modus zugeschnitten, es gibt abseits des Wiedererlebens von Teamkameraden keine aufgesetzten Koop-Mechaniken.

### Warum es sich anders als Diablo spielt

Ich knie hinter einer Mauer, mein Repetiergewehr über meinen Kopf gestreckt, hektisch den Abzug betätigend. Die Waffe speit zielsuchende Kugeln aus, sechs, sieben Feuerstöße, dann muss ich nachladen. Munition ist zwar endlos vorhanden, aber ich wechsele doch lieber zur Schrotflinte, um wertvolle Sekunden zu sparen. BÄMM! Den Nahkämpfer, der sich von hinten an mich rangeschlichen hat, erwische ich mit einer Breitseite in der Brust, sein Körper verwandelt sich in blutige Fetzen. Oh, oh, eine Granate fliegt in meine Richtung, eine rote Bodenmarkierung zeigt den Explosionsradius an. Schnell mit einer Ausweichrolle zur Seite hechten und den nahen Feinden einen hydraulischen Stoß verpassen. Die Augmentierung stößt Gegner zurück, löst die meisten umgehend auf und steckt zähere Widersacher in Brand. Panisch suche ich am Boden nach einem Medikit, denn das ist die einzige Möglichkeit, mich aktiv zu heilen. Doch da kommt eine Rakete auf mich zu, abgefeu-

ert von einem Miniboss. Aus, vorbei, Game over, ich muss erneut starten. Nein, The Ascent schenkt mir nichts, aber das Spiel fühlt sich dadurch umso intensiver an.

Die Gegnerpalette umfasst Cyberpunk-ty-pische Anzugträger mit Katana, die auf uns zustürmen, gefährliche Roboter und ein Sammelsurium an Aliens und Menschen mit Feuerwaffen. Über ihren Köpfen schweben Lebensbalken und Levelstufe; bestimmte Missionen und Gebiete weisen eine empfohlene Charakterstufe auf. Zuweilen taucht ein Feind mit einem individuellen Namen auf (denkt »Baumkopf Holzfaust«, nur cyberpunkiger, also vielleicht »Neonhead Chromarm«). Diese Minibosse lassen beim Ableben eine Marke mit ihrem Namen fallen. Die Tags könnt ihr bei einem Kopfgeldjäger gegen eine Cash-Belohnung eintauschen. Aus aller Welt waren Journalisten geladen, um The Ascent zu spielen. Die meisten sind sich nach dem Anspielen einig: Das ist ganz schön schwer! Deckungsmöglichkeiten und die Option, sich hinzuknien oder über Hindernisse hinwegzuschießen, sind hier keine Zierde, sondern müssen aktiv genutzt werden, um im Kampf zu überleben. Teils liegt die recht hohe Sterberate unter den Demospielern aber auch am Interface: Am unteren rechten Bildschirmrand werden ganz klein Lebens- und Spezialenergie sowie der Cooldown für den Wurf einer Granate angezeigt – da schaut man inmitten der actionreichen Gefechte nicht so leicht hin. Mal wieder zeigt sich: Es hat doch einen Grund, dass Action-Rollenspiele seit Diablo auf große rote und blaue Kugeln im Interface setzen, um den Gesundheitszustand beziehungsweise das Mana darzustellen.

### Gar nicht so einfach

Aber gut, sowas lässt sich ändern; bis zum Release dauert es noch ein paar Tage, The Ascent erscheint am 29. Juli für knapp 30 Euro und wird für Besitzer von Microsofts Xbox Game Pass auch am PC ab dem ersten Tag kostenlos zum Download bereitstehen. Entwickler Neon Giant kann bis dahin an solchen Kleinigkeiten arbeiten, der durchweg herausfordernde Schwierigkeitsgrad dürfte aber erhalten bleiben.

Ich habe The Ascent sowohl mit Maus und WASD als auch dem Gamepad gespielt; die Bewegung fühlt sich mit den kleinen Joysticks des Controllers natürlicher an, das Anvisieren von Feinden gelingt mit der Maus präziser. Die Menüsteuerung ist in beiden Fällen etwas überempfindlich, beim Wechseln zwischen diversen Fenstern bin ich mehrmals über das Ziel hinausgeschossen. Noch so ein Fall fürs Feintuning, Neon Giant! In jedem Fall gibt es kein Autoaiming, es sei denn, ihr habt eine Waffe mit zielsuchenden Patronen wie mein eingangs beschriebenes Gewehr. The Ascent verlangt von euch, dass ihr euch ein paar Gedanken darum macht, wohin ihr eure Waffenmündung richtet. Denn obwohl Munition endlos ist, sind es die Magazine eben nicht, und beim Nachla-



Doppelt schwierig: Die Typen mit dem Hammer hauen kräftig rein und sind mit Stufe 9 vier Level höher als unser Held.

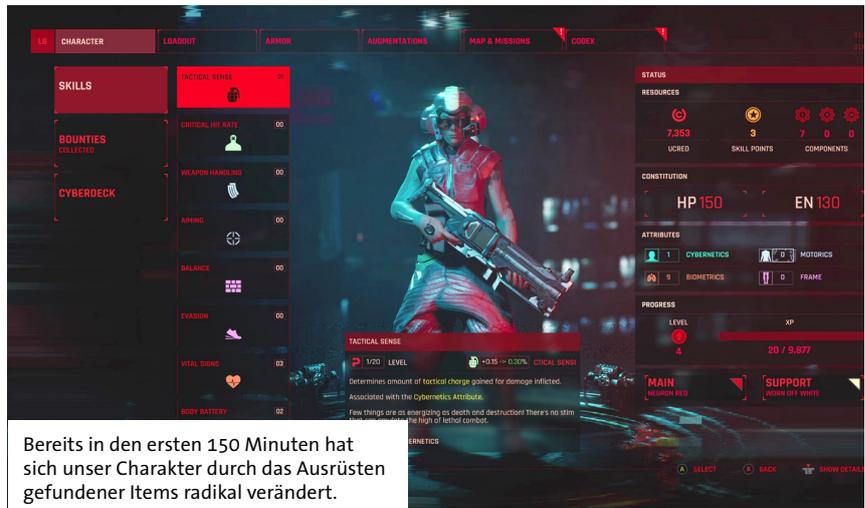
den verliert ihr unter Umständen wertvolle Sekunden, zumal ihr die ansonsten sehr mächtige Ausweichrolle nicht unbegrenzt oft hintereinander nutzen könnt.

Die Gegnerdichte und der Wumms gegnerischer Schüsse ermutigt mich in The Ascent immer wieder dazu, regelrecht vorsichtig vorzugehen – ein neues Gefühl in einem Hack&Slay, wo man sich ja eigentlich jedes Mal ins dichteste Getümmel wirft. Auf Knopfdruck geht meine Figur in die Knie,

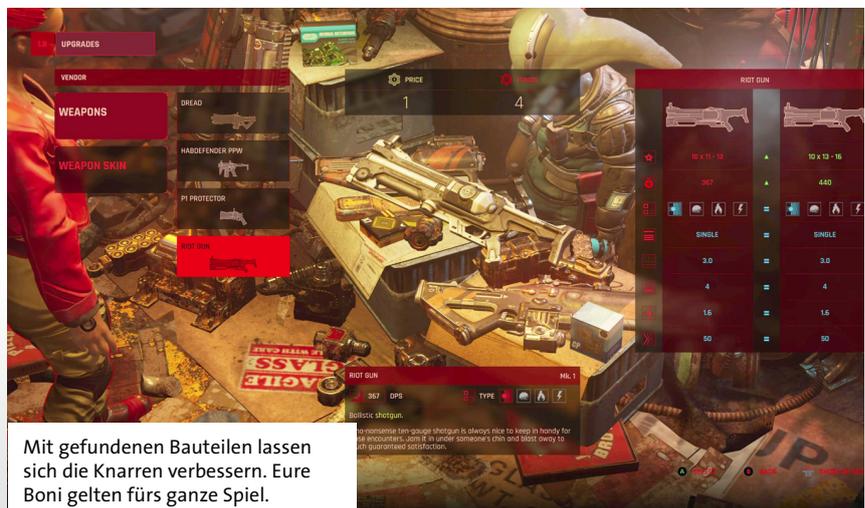
dann ist sie schwieriger zu treffen, und ich erwische auch kleine Gegner – eine andere Taste lässt mich die Knarre über den Kopf halten, so treffe ich Gegner auf erhöhten Plattformen oder kann aus der sicheren Deckung heraus für Verwüstung sorgen.

Knackig ist das Spiel auch deswegen, weil ich mich nur über fallen gelassene Medikits heilen kann und die nicht mitschleppen darf. Stellenweise gibt es im Kampfgebiet Automaten, wo ich gegen ein paar Credits

## AUSRÜSTUNG UND UPGRADES



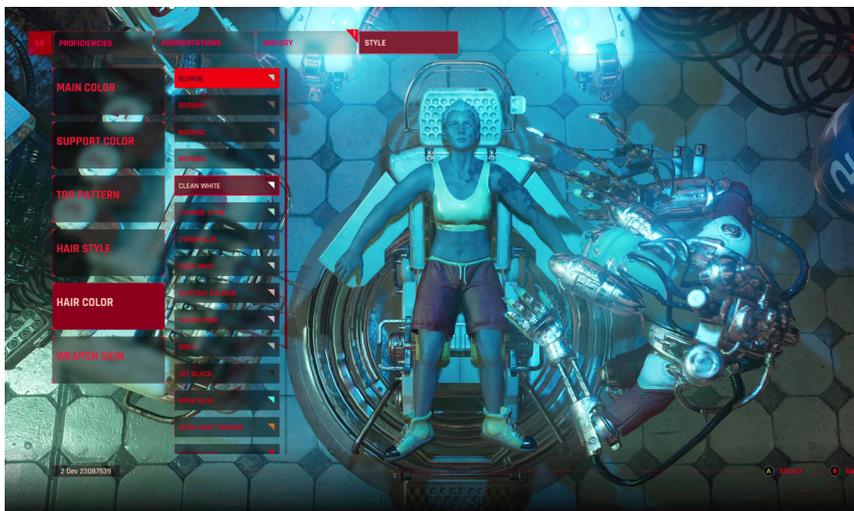
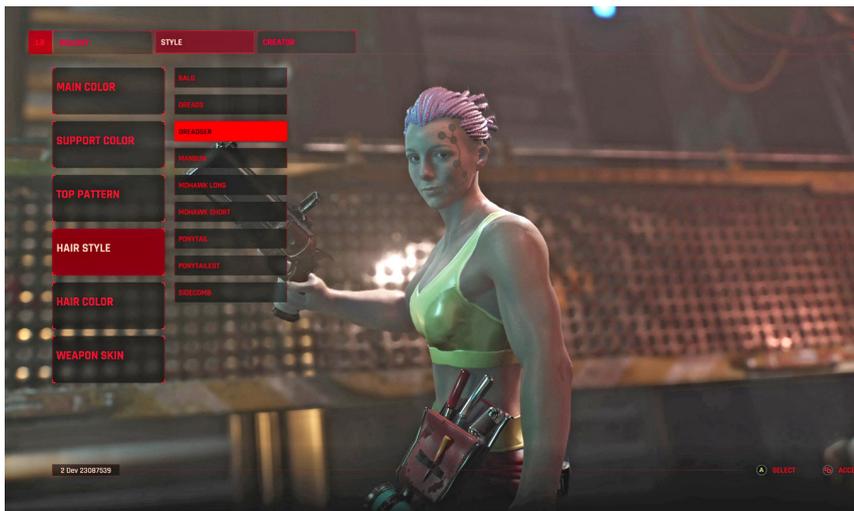
Bereits in den ersten 150 Minuten hat sich unser Charakter durch das Ausrüsten gefundener Items radikal verändert.



Mit gefundenen Bauteilen lassen sich die Knarren verbessern. Eure Boni gelten fürs ganze Spiel.

## OHNE JEDE KLASSE

Am Anfang erstellt ihr einen Charakter (oben), dabei bestimmt ihr aber lediglich das Aussehen. Klassen gibt es nicht in The Ascent. Wenn ihr später die Optik (inklusive Geschlecht) verändern wollt, legt sich euer Avatar unters Messer (unten).



Nachschub kaufen kann, so ähnlich wie wenn ich mir am Bahnhof eine Dose mit einem Erfrischungsgetränk oder eine Tüte Erdnüsse ziehe. Zumindest bekomme ich in The Ascent nicht den Geschmack dieser Abpackware mit, das ist also ein Vorteil.

### Der Loot tut gut

Bei abgeschossenen Gegnern und in herumstehenden Kisten findet ihr immer mal wieder Ausrüstung wie Waffen und Rüstungen, dazu Geld und Medikits, die meistens sogar automatisch eingesammelt werden. Die Frequenz, mit der Loot herunterfällt, ist nicht so hoch wie in Diablo 3, aber motiviert dennoch. Alle Schießweisen sind handgefertigt statt zufallsgeneriert, Nahkampfwaffen gibt es nicht. Mit gefundenen Komponenten kann ich meine Waffen aufrüsten. Sehr cool dabei: Die Upgrades gelten auch zukünftig für alle gefundenen Exemplare dieses Typs. Sollte ich also meine anfangs mal verbesserte Maschinenpistole verkaufen und ein paar Stunden später wieder das gleiche Exemplar finden, hat sie immer noch dieselben Boni, die ich gecraftet habe.

Ab und zu finde ich auch mal einen Bonus-Skill-Punkt, das Leveldesign belohnt Entdecker und ist sehr offen gestaltet. The Ascent hält das Open-World-Versprechen seiner Entwickler, Ladezeiten gibt es keine, und schon in dieser frühen Phase erkenne ich optionale Wege, die mir später einmal offenstehen werden. Mal ist eine Tür aus Storygründen versperrt, anderswo müsste ich nur mein Cyberdeck aufrüsten, um das Schloss zu hacken und so Zugang zu Geheimgängen oder versteckten Items zu erlangen.

### Ab unters Messer

Den Verzicht auf vorgefertigte Klassen erklärt Arcade Berg von Neon Giant folgendermaßen: »Es macht aus unserer Sicht mehr Spaß, wenn man nicht von Anfang an auf eine bestimmte Spielweise beschränkt ist.« Damit ihr auch nach Stunden nicht immer die gleichen zwei Fähigkeiten verwenden müsst, nutzen die Entwickler das Cyberpunk-Setting, um euch eine ähnliche Flexibilität wie in Diablo 3 zu gewähren: um neue Spezialfähigkeiten einzusetzen, besucht ihr den sogenannten Grafter, einen Medizinro-

boter für Augmentierungen. Auf dem OP-Tisch wählt ihr zwischen ihnen; in der Demo standen dafür zwei Slots zur Verfügung. Mit einer Augmentierung beschwört ihr Spinroboter, die sich selbstständig ein Ziel suchen und dann explodieren. Per »Stasis Stomp« schleudert ihr nahe Gegner in die Luft, wo sie dann für einige Sekunden wehrlos hängen. Der »Neutron Beam« schließlich feuert einen kontinuierlichen Laserstrahl ab, dessen Dauer von einem eurer Attribute abhängt. Es gibt vier Grundwerte, die ihr bei einem Levelaufstieg erhöht:

- Cybernetics
- Motorics
- Biometrics
- Frame

Die Attribute beeinflussen unterschiedliche Augmentierungen, so ist »Stasis Stomp« etwa mit »Frame« verknüpft. Außerdem gibt es noch Wechselwirkungen zwischen acht eher gewöhnlichen Skills und den Attributen. Die Skills sind passive Boni, die die Geschwindigkeit des Nachladens und der Resistenzen erhöhen, euch besser ausweichen lassen oder die Chance auf kritische Treffer steigern. Zudem könnt ihr mit in die Skills gesteckten Punkten gezielt eure Lebenspunkte und Spezialenergie erhöhen.

Als wäre das noch nicht genug, gibt's auch noch zwei Slots für Modifikationen, die ihr beim Grafter besetzt. Wir kennen bisher:

- »Vitasigns Booster« (erhöht die maximalen Lebenspunkte)
- »Digital Thorn Module« (etwas Nahkampfschaden von Gegnern wird als Digitaltschaden zurückgeworfen)
- »Javelin Dash« (Kurzstreckenteleport statt Ausweichrolle)
- »Speedheal Mod« (erhöht die regenerierte Gesundheit durch Pick-ups und Fähigkeiten wie »Life Transfer«)
- »UCRED Multiplier« (ihr findet mehr Geld)

### Langsam, aber oho!

Wie ich so durch die düstere Cyberpunk-Zukunft auf dem von Menschen kolonisierten Planeten Veles stapfe, geht mir eigentlich nur eine Sache auf den Zeiger: Mein Held beziehungsweise meine Heldin bewegt sich ein klein wenig zu langsam. Zwischen den Gefechten ertappe ich mich immer wieder dabei, mit der Ausweichrolle der roten GPS-Linie zu folgen, einfach weil sich der Avatar so ein paar Herzschläge schneller bewegt als mittels der normalen Laufanimation. Das mag wie kleinliche Kritik wirken, aber spätestens als ich aus dem Tutorial-Bereich herauskomme und mich The Ascent in Cluster 13 mit seiner Größe erschlägt, wünsche ich mir eine Sprinttaste.

### Butterweiche 4K-Pracht

The Ascent sieht klasse aus, auch wenn statische Screenshots das wegen der starken Unschärfefekte nur ungenügend wiederge-



Der Regen bildet in The Ascent Pfützen, in denen sich die Umgebung spiegelt.

ben können. Im Kampf sind das Treffer-Feedback und die Explosionen echte Hingucker. Gegner zersprätzen förmlich, wenn ich sie mit Blei vollpumpe oder sie eine eigentlich für mich bestimmte Granate fallen lassen, weil ich sie schnell genug angeschossen habe. Aber auch wenn auf dem Bildschirm gerade mal keine Kugeln fliegen, wirkt dieses Spiel wie ein herrlich düsteres Cyberpunk-Gemälde, das man als Genreliebhaber abschlecken möchte, so viel Atmosphäre blutet hier durch den Monitor. Zuerst einmal beeindruckt die schiere Anzahl an NPCs in Cluster 13, auf den Straßen drängeln sich Menschen und Aliens, die Überpopulation des Planeten ist spürbar, offensichtlich.

Dann wurden die handgebauten Levels auch noch mit so viel Liebe zum Detail verziert, dass ich teils gar nicht mehr aus dem Staunen herauskomme bei der Betrachtung schicker Neonwerbung, leuchtender Einzelhandelsfenster, vom Müll zugeschütteter Gassen. Alles wirkt so plastisch und mit sicherer Hand gestaltet, so glaubwürdig und authentisch. Die Stadt breitet sich über mehrere Ebenen aus, mit Aufzügen fahre ich hoch und runter, laufe rüber zum Waffenladen, sehe mir neue Rüstungen beim Shop

um die Ecke an. Die Kamera hält dabei diskret Distanz, aber der (nicht ganz isometrische) Blick von oben lässt die Technik umso beeindruckender erscheinen. The Ascent wirkt wie ein liebevoll eingerichtetes Aquarium, in dem ich meine bunten, exotischen Fische und ihre teils zerstörbare Umgebung mit allerlei tödlichen Schusswaffen zerfetze. Äh, Moment, ist das jetzt eine gute Sache? Wer weiß. Und schließlich ist in dieser tollen Cyberpunk-Kulisse zwar vieles nur ... nun, Kulisse, aber eben längst nicht alles. Denn The Ascent hat Nebenquests, die ich mir bei auf der Karte gelb markierten Personen abholen kann. Und es gibt Multiple-Choice-Dialoge, die zumindest bei der Hauptquest voll vertont sind (auf Englisch).

Was soll ich sagen, die Welt von The Ascent hat mich überrascht, so viel steckt drin: eigene Fachbegriffe, zu lernende Machtstrukturen, Fraktionen, zynische Charaktere, verrückte Botengänge, ein bisschen trockener Humor. Es ist der Wahnsinn, dass dies alles von einem kleinen Team aus Schweden mit gerade mal zwölf Mitarbeitern erstellt wurde. Ich hätte jedenfalls noch deutlich mehr Zeit in The Ascent verbringen können. Und ich bin mir sicher, dass ihr das auch

wollen werdet. Allerdings dürft ihr auch nicht zu viel erwarten; die Spielzeit von The Ascent beträgt laut Entwickler 15 bis 20 Stunden, ein klassisches Endgame fehlt, dafür kostet es aber auch nur 30 Euro. ★

## MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Wenn ein Kritikpunkt weniger stört, als dass er die Qualität eines Spiels weiter betont, dann muss dieses Spiel gehörig viel richtig machen. Dass meine Spielfigur in The Ascent einen Tick zu langsam läuft, dürft ihr dann auch vorrangig als Ausdruck meiner Ungeduld verstehen, so viel wie möglich vom herrlichen Cyberpunk-Setting des Action-Rollenspiels zu erkunden. Okay, ich wäre nicht unglücklich, wenn Neon Giant hier nochmal nachbessert, sonst muss ich womöglich doch per Ausweichrolle durch das ganze Spiel manövrieren. Genau so dürfen die Entwickler gerne die Zeit bis zum Release nutzen, um das Interface zu optimieren. Aber das ist doch wirklich Kritik auf hohem Niveau. Denn in seiner Kerndisziplin macht The Ascent so viel richtig, es fällt mir schwer, das alles aufzuzählen: Die Schusswechsel fühlen sich wuchtig an, neuer Loot kommt stetig, das Skill-System scheint solide, und bei den Abstechern in die vollgepackten Stadtabschnitte der Open World kann ich mich kaum sattsehen an all den NPCs, den schicken Raucheffekten und Neonlichtern. Was für ein Setting! Ähnlich wie bei Outriders freue ich mich auf ein Spiel von übersichtlicher Größe, das unkomplizierten Spaß verspricht, ohne dass es mit Endgame und DLC-Roadmap Monate meines Lebens zu verschlingen droht. In der Hinsicht ist The Ascent herrlich altmodisch, und das schätze ich in diesem Fall ebenso wie die topaktuelle Technik.



The Ascent kann sehr viele Figuren gleichzeitig darstellen, ohne dass die Performance darunter leidet.