

The Ascent

DER TIEFE FALL

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Curve Digital**
 Entwickler: **Neon Giant** Termin: **29.7.2021**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 18 Jahren**
 Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro**
 DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Es hätte eines der besten Action-Rollenspiele des Jahres werden können, denn The Ascent bringt alle Voraussetzungen mit. Doch nun scheitert das Hack&Slay ausgerechnet an der Technik. Von Natalie Schermann

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr Lust auf herausfordernde Kämpfe habt.
 ... ihr gute Grafik wertschätzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

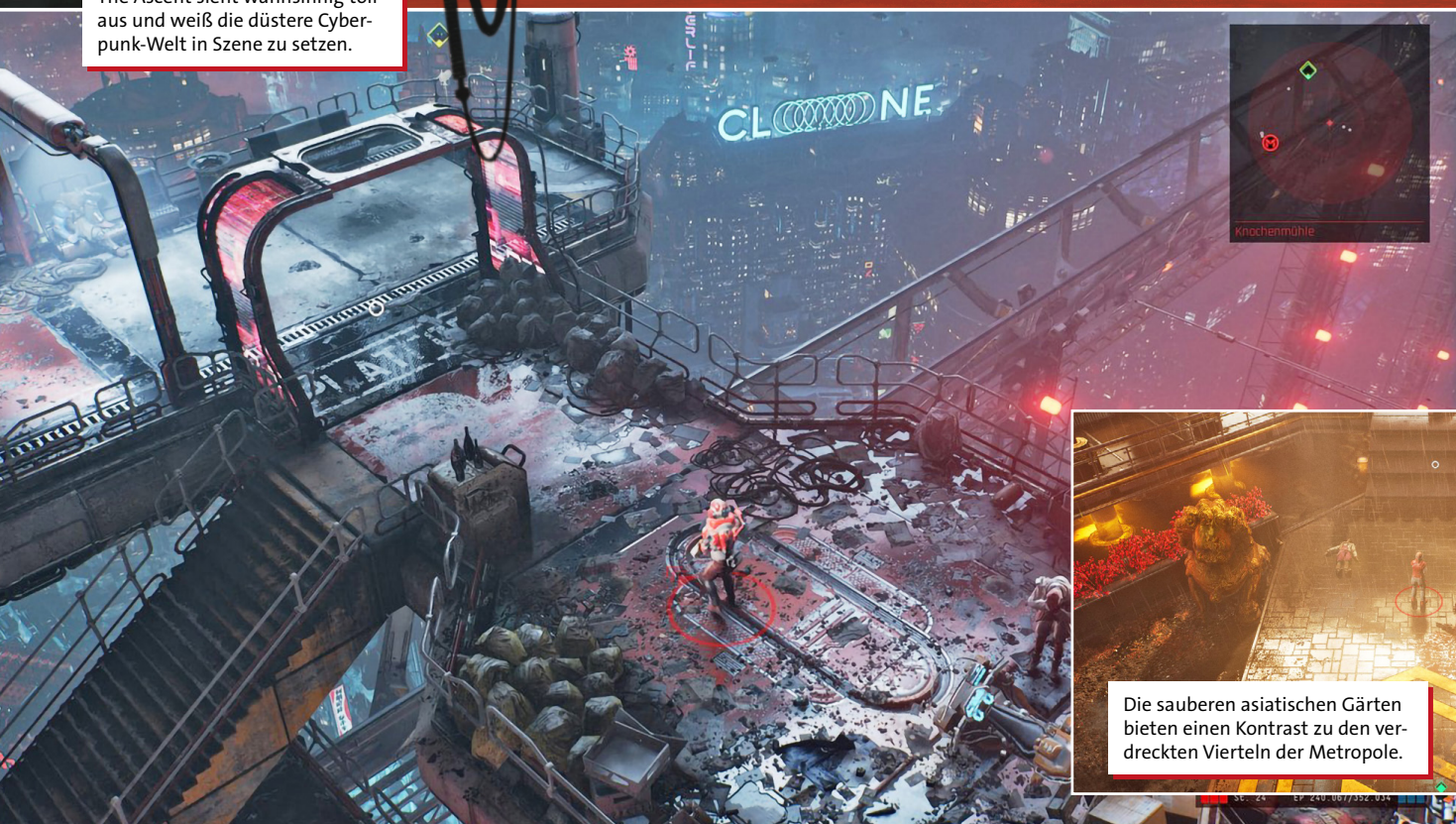
... ihr nicht auf das Endgame verzichten wollt.
 ... ihr allergisch auf Fehler und Bugs reagiert.

The Ascent sieht wahnsinnig toll aus und weiß die düstere Cyberpunk-Welt in Szene zu setzen.

Es ist einfach, sich auf den ersten Blick in The Ascent zu verlieben. Die schöne Grafik geht mit der unglaublichen Detailverliebtheit der Entwickler Hand in Hand und gibt den dystopischen Ton des Cyberpunk-Spiels vor. Grelle Neonlichter spiegeln sich in den Pfützen. Reklametafeln locken in zwielichtige Bars. Die mit Graffiti vollgeschmierten Wände erzählen vom Unmut der Bevölkerung. Die verstreuten Pillen auf den Toiletten sprechen von der Zweiflung der Menschen. Außerhalb des Wohngebiets Cluster 13 erzählt die Spielwelt eine andere Geschichte. Das Casino Golden

Satori lebt vom Exzess seiner Besucher. Die asiatischen Gärten zeugen von Ordnung und Disziplin. Die hypnotischen Lichter der Disco erlauben es, den Wahnsinn auf den Straßen für kurze Zeit auszublenden. Und noch schöner wird es mit Raytracing.

In der Spielwelt von The Ascent stecken irre viele Details. Es ist fast schon schade, dass wir nicht häufiger dazu verleitet werden, innezuhalten und die Atmosphäre aufzusaugen. Das Action-Rollenspiel blutet Cyberpunk und verleiht dem Setting noch seine eigene Note. Denn auf dem Planeten Veles existieren



Die sauberen asiatischen Gärten bieten einen Kontrast zu den verdreckten Vierteln der Metropole.

Manchmal lohnt es sich, taktisch vorzugehen und sich hinter einem Schreibtisch zu verstecken.



nicht nur Menschen, sondern auch allerhand Alien-Völker. All das fungiert allerdings in erster Linie als hübsche Kulisse.

Liebe auf den zweiten Blick: Die Kämpfe

Schön anzusehen sind auch die Kämpfe, wenn wir unsere Spezialfähigkeiten auf die Gegner loslassen, Autos in die Luft jagen oder unsere schweren Geschütze wie den Raketenwerfer auspacken. Die Gefechte sehen aber nicht nur spektakulär aus, sondern bringen uns auch schnell in einen angenehmen Spielfluss. Manchmal kommen wir nicht drum herum, uns Hals über Kopf in das Gemetzel zu stürzen und unsere Kugeln an die Massen von Gegner zu verteilen. An anderen Stellen müssen wir taktischer vorgehen: Wir weichen den Angriffen mit einer Rolle aus und gehen hinter Containern oder Zäunen in Deckung. Doch auch unsere Gegner stürmen nicht blind auf uns los. Fernkämpfer positionieren sich hinter Hindernissen oder auf höheren Plattformen, um die Oberhand zu ge-

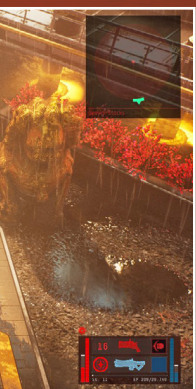
winnen. Wir müssen die rechte Maustaste gedrückt halten, um höher zu schießen und unser Ziel treffen zu können.

The Ascent überrascht zudem das gesamte Spiel hindurch mit neuen Gegnertypen: Die Rojin-Nahkämpfer tragen ein Katana, können sich unsichtbar machen und sich direkt an unsere Seite teleportieren. Roboterspinnen plagen uns mit einem Schwarm kleinerer Roboterspinnen, die sich in unserer Nähe entladen und uns Stromschläge verpassen. Ingenieure installieren Geschütztürme, die uns stets im Visier behalten. Darüber hinaus schafft es das Action-Rollenspiel, die gewohnte Iso-Perspektive gekonnt in Szene zu setzen und so noch mehr Abwechslung in die Kämpfe zu bringen. Die Kamera rotiert je nach Gebiet und stellt uns so vor neue Herausforderungen. Mal bleiben die Gegner im toten Winkel, und wir müssen uns auf Überraschungsangriffe einstellen. Mal laufen wir in einer 2,5D-Ansicht seitlich durch lange Gänge und von rechts und links stürmen Feinde auf uns zu. Selbst drehen können wir die Kamera

übrigens nicht. Das ist aber auch gar nicht notwendig, da The Ascent die Umgebungen und die Kämpfe stets gut einfängt.

Hack&Slay mit Pistole und Gewehr

In The Ascent legen wir uns auf eine primäre und eine sekundäre Waffe fest. Zwischen diesen können wir im Kampf jederzeit mit dem Mausrad wechseln. Neue Waffen gibt es in Shops zu kaufen, aber das ist selten notwendig. Denn unsere Gegner verlieren nach ihrem Tod regelmäßig neue Geschütze. Gerade zu Beginn des Spiels macht es viel Spaß, die unterschiedlichen Waffen durchzuprobieren: Bevorzugen wir den kleinen Beschützer, der zwar weniger Schaden macht, dafür aber schneller schießt als unser Gegner blinzeln kann? Oder entscheiden wir uns lieber für ein langsames Sturmgewehr mit mehr Angriffsstärke? Allerdings verlieren wir bereits nach wenigen Waffen-Upgrades die Motivation, unser Schießessen auszutauschen. Nach einem guten Upgrade kommt keine der neuen Waffen mehr auch nur annähernd an die



Mit unserem Cyberdeck hacken wir Türen, Kisten und Geschütze. Jedoch spielt das Gerät in The Ascent eine untergeordnete Rolle.



NPCs beauftragen uns mit belanglosen, unmotivierenden Nebenaufgaben. Das Beste an dieser Quest ist der verlegene Klogänger im Hintergrund.

Augmentationen und eure taktische Ausrüstung helfen euch gegen hartnäckige Gegner.



MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Das Testen von The Ascent war wirklich eine Achterbahn der Gefühle. Ich hatte große Hoffnungen in das Action-Rollenspiel gesteckt, und zunächst machte der Titel ja auch einen wunderbaren Eindruck. Besonders die dichte Cyberpunk-Atmosphäre des Spiels, die tolle Optik und die flüssigen Kämpfe haben mich sofort in ihren Bann gezogen. Doch nach und nach offenbarten sich die Problemzonen des Action-Rollenspiels. Mir tut es im Herzen weh, dass der Release von The Ascent von dieser unfertigen Testversion überschattet wird. Ich hoffe aufrichtig, dass Entwickler Neon Giant vieles mit Patches retten kann. Denn unter all den Bugs und Technikproblemen schlummert ein wirklich spaßiges Action-Rollenspiel mit fantastischer Grafik und coolem Gunplay. Und ich würde es zu gern vernünftig im Koop spielen.

Schadenszahl unseres modifizierten Beschützers heran. Das Spiel beenden wir also mit unserer aufgemotzten Startwaffe.

Ein ähnliches Problem findet sich bei den Rüstungsteilen für unseren Helden. Jede Panzerung hat Verteidigungswerte gegen bestimmte Schadensarten. Zu Beginn des Spiels kann das durchaus noch einen Unterschied ausmachen. Legen wir vor der Konfrontation mit einer feuerspeienden Spinne eine entsprechende Rüstung an, kommen wir leichter durch den Kampf. Früher oder später finden wir aber Rüstungsteile, die sehr hohe Werte in allen Kategorien haben. Neue Panzerung wird damit schnell überflüssig.

Die Spezialfähigkeiten

Neben den zwei Waffen rüsten wir unseren Charakter, wie es sich für ein Cyberpunk-Spiel gehört, mit jeweils zwei Augmentationen und Modulen aus. Die Module sind passive Fertigkeiten, die uns beispielsweise schneller heilen lassen. Bei den Augmentationen hingegen handelt es sich um aktive Fähigkeiten: Der »Hydraulikheiß« beispielsweise stößt Gegner weg, wenn sie uns zu sehr auf die Pelle rücken. Der »Hyperfokus« verlangsamt Pro-

THE ASCENT IM XBOX GAME PASS

Gleich zu Release erschien das Action-Rollenspiel auch im Xbox Game Pass. Für viele ein großer Anreiz, das Spiel auszuprobieren. Allerdings stellte sich schnell heraus: Die Game-Pass-Version unterstützt weder DLSS noch Raytracing. Auch könnt ihr bei Drucklegung dieser Ausgabe noch keine Schwierigkeitsgrade auswählen, und auch die deutsche Textübersetzung weist noch viele Lücken auf. Außerdem leidet die Game-Pass-Fassung unter massiven technischen Problemen. Selbst ohne Raytracing ruckelt das Spiel im Einzelspielermodus bereits im Anfangsgebiet. Werfen wir eine Granate oder sprengen ein Fass, kommt The Ascent richtig ins Stottern. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschieden, der Xbox-Game-Pass-Version weitere fünf Punkte abzuziehen. Die finale Wertung liegt also hier bei 64 Punkten.

jektile und gibt uns mehr Zeit zum Ausweichen. Und »Instabil« und der innovativ benamte »Joyrun-Drache« – die wohl spaßigsten Augmentationen – lassen Gegner nach ihrem Tod explodieren und bieten ein wunderbares Schauspiel.

Zum Schluss bringt noch die taktische Ausrüstung Würze in die Gefechte. Dabei handelt es sich in erster Linie um klassische Granaten, die für reichlich Flächenschaden sorgen. Wer nicht gerne mit explosiven Gegenständen hantiert, kann sich auch beispielsweise für ein Heilfeld für sich und die Kameraden entscheiden. Oder für einen Taschen-Mech, in den wir für kurze Zeit schlüpfen können.

Wenn die Reise zur Qual wird

Die offene Welt von The Ascent und die Detailverliebtheit der Entwickler wecken in uns den Wunsch, die Umgebungen zu erkunden. Umso nerviger ist es, dass die Fortbewegung in der Spielwelt regelrecht zu einer Qual wird. Unser Charakter joggt im Schneckentempo minutenlange Laufwege ab – eine Sprinttaste gibt es nicht. Die Ausweichrolle schafft ein wenig Abhilfe, und so kullern wir die meiste Zeit durch die verdreckten Straßen.

Um von einem Gebiet ins andere zu reisen, stehen in The Ascent zudem gleich zwei Schnellreisefunktionen zur Verfügung: das Taxi und die U-Bahn. Die Fahrt mit der U-Bahn ist kostenlos, allerdings ist die Anzahl der U-Bahn-Stationen limitiert. Das Taxi hingegen kostet kostbare 1.000 Ucreds und bringt uns an den gewünschten Zielort. Na ja, fast. Denn die Schnellreise funktioniert nur innerhalb einer Ebene. Die vertikale Welt von The Ascent hat allerdings drei, da wird es umständlich.

Befinden wir uns also im Konzernbereich auf der höchsten Ebene und wollen zurück in das Hub-Gebiet Cluster 13, rufen wir ein Taxi und lassen uns auf der Hauptstraße absetzen. Von dort aus laufen wir erstmal ein paar Minuten zum Aufzug und fahren auf die mittlere Ebene. Erst hier könnten wir nun ein Taxi nehmen, um nach drei Ladebildschirmen endlich in unser Wunschgebiet zu gelangen. Darüber hinaus bietet die Welt abseits von



Gehen wir im Koop zu Boden, haben unsere Mitspieler 30 Sekunden Zeit, um uns wiederzubeleben.

THE ASCENT AUF STEAM

Der Einzelspielermodus läuft auf Steam zu großen Teilen flüssig. DX12 und Raytracing sorgen hin und wieder für Ruckler – das bestätigten die Entwickler selbst in einem Tweet. Insgesamt fühlt sich die Performance aber flüssig an. In der Steam-Version können wir uns zwischen »Leicht«, »Normal« und »Schwer« entscheiden. Wollen wir den Schwierigkeitsgrad ändern, lässt sich das jederzeit über die Einstellungen regeln. Der Koop-Modus ist aktuell wie eine Schachtel Pralinen. Man weiß nie, was man kriegt. Während sich die eine Koop-Session schon relativ flüssig spielt und wir mit nur mit wenigen Bugs und technischen Schwierigkeiten zu kämpfen haben, ist das nächste Koop-Spiel eine Geduldsprobe. Der eine Mitspieler bleibt regelmäßig in Dialogen stecken, der andere kann sich nicht mit der Lobby verbinden, der dritte spielt in bestimmten Gebieten praktisch in Stop-Motion, und der vierte fliegt einfach durch die Map. Eine halbe Stunde lang spazieren wir darüber hinaus entspannt durch die Cyberpunk-Metropole, weil einfach keine Gegner spawnen wollen. Zum Release haben die Entwickler bereits einiges an der Performance von The Ascent verbessern können. Von einem einwandfreien Zustand kann aber immer noch nicht die Rede sein. Deshalb gibt es eine Abwertung von fünf Punkten für die Technik. Die Steam-Version steht damit bei einer Wertung von 69 Punkten.

Kisten mit Ucreds, gelegentlichen Waffen-Upgrades und sporadischen Skill-Punkten auch kaum Anreiz, erforscht zu werden. Die unübersichtliche Karte und die verbuggte Navigationshilfe geben unserer Erkundungstour noch den Rest. Dabei ist die Welt von The Ascent doch so schön anzusehen.

Cyberpunk-Klischees statt ergreifender Dystopie

Während The Ascent bei Grafik, Atmosphäre und den Twin-Stick-Kämpfen in die Vollen geht, zeigt sich das Spiel bei der Story zurückhaltend. Nachdem die große Konzerngruppe The Ascent aus unerklärlichen Gründen bankrottgegangen ist, kämpfen

unterschiedliche Konzerne und Gruppierungen nun um die Vorherrschaft. Wir finden uns als Indent, ein Vertragsarbeiter, in der Rolle eines Laufburschen wieder und werden von Arbeitgeber zu Arbeitgeber weitergereicht.

Besonders am Anfang erscheint die Story recht wirr und undurchschaubar. Erst der umfangreiche Kodex verschafft Klarheit. Darin finden wir Hintergrundinformationen zu den wichtigsten Orten, Charakteren und Gegnern und gewinnen erst dadurch ein tieferes Verständnis für die Welt. Wir erfahren beispielsweise, dass die Arkologie ein gewaltiger Gebäudekomplex ist. In den unteren Ebenen leben die armen Arbeiter und Indents, auf den höheren Etagen bräunen sich die Superreichen in echtem Sonnenlicht. Die Story selbst schafft es aber nicht, uns in die dystopische Welt von The Ascent hineinzuziehen. Der Plot ist vorhersehbar und nimmt das gesamte Spiel über nur wenig an Fahrt auf. Das Finale ist abgesehen vom Bosskampf unspektakulär. Auch die Charaktere sind derart eindimensional, dass nicht einmal diese die Story tragen können. Die Nebenquests stehen ebenfalls nicht durch grandiose Erzählungen hervor. Die meiste Zeit erledigen wir Aufträge für NPCs und schleppen wahlweise ein Paket, Ucreds oder Steroide von A nach B. Die wenigen spannenden Ansätze von Nebenquests verlaufen sich meist im Nichts. Etwa als wir eine Leiche ausfindig machen sollen und dabei auf mysteriöse Experimente von Wissenschaftlern stoßen.

Klar, ein Action-Rollenspiel könnte auch mit einer groben Rahmenhandlung ohne Tiefgang auskommen. Allerdings legt The Ascent einen Fokus auf die Story, indem es uns einen ausführlichen Kodex, Cutscenes und sogar vertonte Charaktere präsentiert – damit allerdings eher seine Schwächen unterstreicht: Die Geschichte bedient sich herkömmlicher Cyberpunk-Klischees und kann im direkten Vergleich mit der dichten Atmosphäre nicht mithalten. Statt uns den Charakteren und dem Geschehen näherzubringen, unterstreichen die Cutscenes zudem die steifen und ausdruckslosen Animationen und

Charaktermodelle. In der Wahnsinnskulisse wirken die einfach fehl am Platz. An dem sonst so fantastisch inszenierten Flair kratzt auch, dass wir uns ohne Konsequenzen durch die Spielwelt schießen können. Verirrt sich unsere Kugel dabei in den Kopf eines Unschuldigen, bekommen wir einen Anruf unserer Chefin. Das war's. Es gibt keine Gesetzeshüter, die wir dadurch auf uns ziehen. Wir müssen keine Strafe zahlen. Und irgendwann achten wir schon gar nicht mehr darauf, ob in den Massenschlachten auch Zivilisten in unsere Schussbahn stolpern. Das nimmt der Welt einen Teil ihrer Glaubwürdigkeit. ★

THE ASCENT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX-8350
GTX 660 / Radeon R9 390X
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i9 9900K / Ryzen 7 3700X
RTX 2070 / Radeon RX 5700 XT
16 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Licht- und Schatteneffekte
- coole Kämpfe
- großartige Inszenierung der Iso-Perspektive
- Soundkulisse
- 3D-Modelle und Animationen

SPIELDESIGN



- tolles Kampfgefühl
- abwechslungsreiche Gegner
- spaßige Waffen und Augmentationen
- Reisen
- kurzer Wiederbelebens-Timer im Koop

BALANCE



- Fortschritt bleibt bei Tod
- drei Schwierigkeitsgrade
- Waffen- und Ausrüstung entscheidend
- Waffenwechsel unnötig
- Anspruch schwankt

ATMOSPHERE/STORY



- detailverliebt
- interessanter Mix aus Cyberpunk und Sci-Fi
- umfangreicher Kodex
- durchschnittliche Story
- keine Folgen bei Zivilistenbeschuss

UMFANG



- riesige, offene Welt
- viele Ausrüstungsgegenstände
- 20 Stunden Spielzeit
- keine nennenswerten Geheimnisse
- geringer Wiederspielwert

ABWERTUNG-STEAM

Allgemeine technische Probleme und Bugs schmälern den Spielspaß.



-5

FAZIT-STEAM

The Ascent sieht fantastisch aus und bietet grandiose Kämpfe. Aber die häufigen technischen Probleme und Bugs nerven.



ABWERTUNG-GAMEPASS

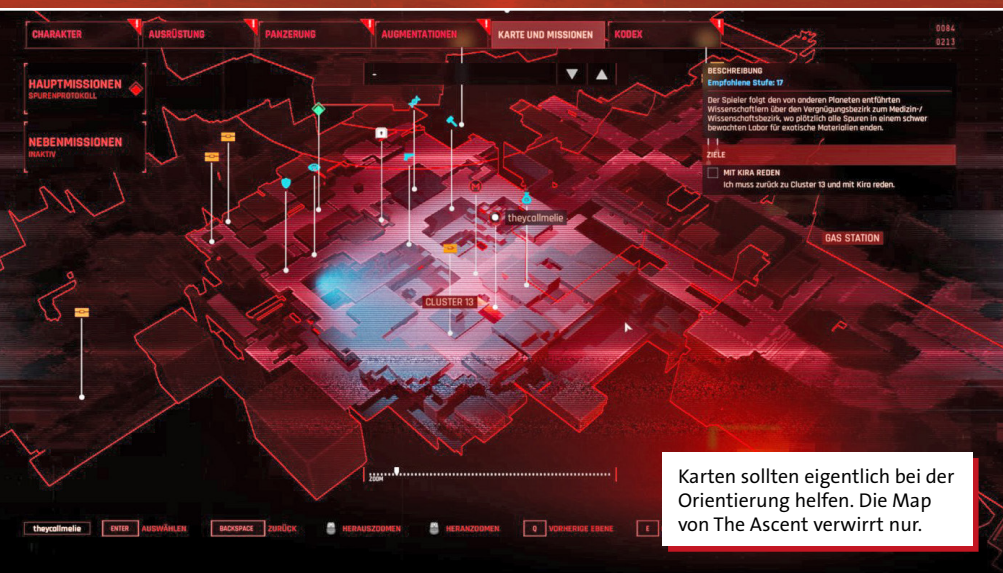
Die Game-Pass-Version schneidet unverständlichlicherweise in puncto Performance im Vergleich zur Steam-Fassung noch mal deutlich schlechter ab.



-10

FAZIT-GAMEPASS

Wenn ihr The Ascent unbedingt jetzt spielen wollt, greift zur Steam-Version. Game-Pass-Spieler sollten besser warten.



Karten sollten eigentlich bei der Orientierung helfen. Die Map von The Ascent verwirrt nur.