

Spine

ACTION WIE IN JOHN WICK

Genre: Action Publisher: Nekki Entwickler: Nekki Termin: 2024

Der stylische Mix aus Cyberpunk und Actionfilm wurde gerade frisch mit ersten Spielszenen enthüllt. Steffi hat mit den Entwicklern gesprochen und spannende Infos mitgebracht. Von Stephanie Schlottag

Spine will den Traum vieler Action-Fans erfüllen: endlich mal selbst filmreife Gun-Fu-Kämpfe bestreiten, blitzschnell durch die Gegend springen und dabei die ganze Zeit verdammt cool aussehen. John Wick trifft quasi auf Cyberpunk, wenn ihr euch durch die Straßen und Nachtclubs einer Neon-Metropole schießt und prügelt.

Ich habe mit den Entwicklern über Spine gesprochen und mir hinter verschlossenen Türen noch etwas mehr Gameplay angesehen, als bisher veröffentlicht wurde. Zeigen darf ich euch das blöderweise nicht, aber immerhin kann ich erzählen, was ich in Erfahrung gebracht habe. Für mich steht jetzt schon fest: Obwohl mich Sifu und Co. bisher abschrecken, wandert Spine definitiv ganz oben auf meine Wunschliste.

Ich bin Redline

Stellt euch Spine am besten als Actionfilm zum Selberspielen vor. Die Kämpfe sind absichtlich sehr ähnlich inszeniert wie in »John Wick«, »Oldboy« und so weiter, sowohl was die Gun-Fu-Künste der Spielfigur namens Redline betrifft als auch bei der Kameraführung und den Levels. Zum Beispiel habe ich einen Kampf auf einer Brücke gesehen, bei dem das Spiel plötzlich in Sidescroller-Pers-

WAS GEFÄLLT UNS? WAS BLEIBT BISHER OFFEN?

- **ABSOLUT STILSICHER:** Das Spiel hat mich sofort mit seiner Grafik, den butterweichen Animationen und seiner stimmungsvollen Cyberpunk-Welt begeistert. Bei der »Oldboy«-Hommage ist mir dann endgültig das Herz aufgegangen.
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:** Spine will zugänglicher sein als bisherige Hardcore-Kampfspiele vom Schlage eines Sifu, ohne dabei Komplexität einzubüßen. Auf niedrigem Schwierigkeitsgrad soll man manche komplexen Manöver straflos ignorieren können, für Hardcore braucht man sie dann aber zwingend. Im schweren Modus richte ich mehr Schaden an, kassiere aber umgekehrt auch mehr – spannende Idee!
- **DAS SETTING:** Ich liebe das Cyberpunk-Genre und wollte von den Entwicklern wissen, warum sie sich dafür entschieden haben. Der Grund ist, dass sich hier so viele coole Aspekte miteinander vermischen lassen, zum Beispiel SciFi mit Western, klassische Faustkämpfe mit hochmodernen Augmentationen. Klingt, als ob die Entwickler aus dem Vollen schöpfen!
- **FLOW:** Natürlich ist bei solchen Actionspielen am wichtigsten, dass sich der Kampf richtig gut anfühlt. Das kann ich erst beurteilen, wenn ich selber spielen darf.
- **MEHR ALS KULISSE?** Spine will ausdrücklich auch eine spannende Geschichte erzählen, die nicht nur Bei- und Füllwerk zu den coolen Fights ist. Wie interessant diese Story letztlich ausfällt, kann ich euch ebenfalls noch nicht sagen.



Die bisher gezeigten Finisher sehen sehr cool aus.





Schrotflinte, Schwert oder Spray: Redline setzt sich mit allen Mitteln zur Wehr.

pektive wechselt wie in dieser legendären »Oldboy«-Szene (wer sie nicht kennt: Anschauempfehlung!). Ein anderes Mal ist die Kamera ganz nah dran an den gelenkigen Finisher-Moves, wieder an anderer Stelle erinnert mich das Spiel an die Gruppenkämpfe der Arkham-Reihe. Manche Levels sind Liebeserklärungen an Kinoklassiker, eine schicke Villa erinnert etwa an »Scarface«.

In den Prügeleien kommen verschiedene Waffen zum Einsatz: Schusswaffen, dazu natürlich Klingen, Fäuste, Tritte und Ellbogen. Außerdem hat Redline noch spezielle Attacken mit ihrer Spraydose drauf, die Gegner mit roten Farbwolken blenden.

Zwischen den Missionen geht es etwas ruhiger zu, es gibt eine Art Basislager, wo etwa eine Wohnung und ein Schießstand zu finden sind. Spine will nicht nur reine Action bieten, sondern auch eine spannende Cyberpunk-Geschichte über KI, die menschliche Seele und die Gefahren einer hochtechnologischen Gesellschaft erzählen.

Insgesamt soll die Länge der Story zwischen zwölf und 15 Stunden ausfallen. Falls ihr wie ich bisher nicht allzu viel mit Kampfspielen zu tun hattet, keine Sorge: Hier wartet kein zweites Sifu auf euch, das selbst unseren redaktionseigenen Fighting-Experten Dimi fast in die Knie gezwungen hätte. Spine folgt dem Motto »Leicht zu lernen, schwer zu meistern« und soll auch weniger Erfahrenen einen Einstieg ermöglichen. Wer sich lieber an harten Herausforderungen versucht, soll aber ebenfalls bestens bedient werden.

Sieht das wirklich so gut aus?

Spine ist noch längst nicht fertig, deshalb stecken in den gezeigten Levels noch viele Platzhaltergrafiken, außerdem schießen die Gegner aktuell nur sehr zögerlich zurück – alles völlig normal mitten in der Entwicklung. Aber ich kann noch nicht final beurteilen, wie gut das Spiel am Ende wirklich aussehen wird. Dank Unreal Engine 5 sind die bisher bekannten Umgebungen

spektakulär schön und sehr stimmig ausgeleuchtet – super, so sehe ich viel besser, was für coole Schläge meine Figur verteilt! Auch der tödliche Tanz, der im bis dato gezeigten Trailer so beeindruckt, kommt im freien Spiel schon jetzt zustande, was laut Entwicklerstudio der Animations-Engine Cascadeur zu verdanken ist. Auf jeden Fall bin ich extrem gespannt, ob es sich auch so flüssig spielt, wie es aussieht! ★

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Ihr kennt mich, ich bin eine Story-Gamerin. Aber es gibt durchaus auch Actionspiele, die mein Herz erobert haben, zum Beispiel liebe ich die Titel von Supergiant Games für ihre spaßigen Kämpfe. Und auch sowas wie Sifu fasziniert mich total – ich kann es nur nicht selber spielen, dazu ist meine Frustration zu niedrig. Deshalb schaue ich mir das lieber als Gameplay-Video an und bewundere, was andere Leute für Choreografien zaubern. Spine könnte also genau mein Spiel werden: Ich bekomme eine (hoffentlich) spannende Cyberpunk-Geschichte und filmreife Kämpfe, die mich nicht andauernd überfordern, sondern dafür sorgen sollen, dass ich mich wie die coolste Socke seit John Wick fühle. Und ich bin schon richtig gespannt darauf, welche Anspielungen noch in diesem Spine stecken, ich hoffe ja auf eine Interpretation meiner allerliebsten »John Wick«-Actionszene überhaupt.

