



Spine

JOHN WICK, NUR ALS SPIEL

Genre: **Action** Publisher: **Nekki** Studio: **Nekki** Termin: **2026**

Kung-Fu, Knarren und Parkour. Wenn sich das für euch nach den optimalen Zutaten für einen Shooter anhört, dann solltet ihr Spine auf dem Schirm haben. Wir haben das Spiel in Aktion gesehen und sind begeistert. Von Jesko Buchs

Habt ihr euch auch schon darüber geärgert, dass es zu »John Wick« nie ein Spiel gab, das die Filme angemessen eingefangen hat? Dabei böte sich die Reihe doch so gut für einen actiongeladenen Gun-Fu-Shooter an. Die Kombination aus Schlägen, Tritten und schnellem Pistolen-Gameplay wäre schließlich genau das, wonach es die Shooter-Community schon lange dürstet. Diesen Gedanken hatte auch das zyprische Entwicklerstudio Nekki. Mit ihrem kommenden Actionspiel Spine wollen die Entwickler die vom legendären Leinwand-Killer gerissene Lücke schließen und dem Genre in Spielform ein Denkmal setzen. Und Spine hat es in sich: Das grelle Cyberpunk-Setting, die stilsichere Optik und die kompromisslosen Finisher vermitteln den Eindruck, die Entwickler wissen ganz genau, wohin sie mit dem Actionspiel wollen.

Worum geht's?

In Spine schlüpfen wir in die Rolle der Straßenkünstlerin Redline, die in einer dystopischen Cyberpunk-Metropole lebt, in der eine KI das Sagen hat. Die ursprüngliche Regierung hat keinen Einfluss mehr. Auf den Straßen sorgen Gangs für Angst und Schrecken. Nachdem Redlines Bruder von einer dieser Banden entführt wurde, machen wir uns auf, ihn zu finden. Dabei sind wir zum Glück nicht allein, sondern haben einen schlagkräftigen Helfer dabei: das intelligente Rückenmarkimplantat Spine. Dank Spine hat Redline neben dem Graffiti-Sprayen auch ein hochgradiges Talent fürs Blutvergießen. Das Implantat steigert Kampfkraft, Reflexe und Reaktionsvermögen. Außerdem kann Spine sprechen und steuert häufig seine Meinung bei. Wie Art Director Alexander Ne-mov verrät, soll die Dynamik zwischen Spine

und Redline ein wenig an die Hassliebe zwischen Shrek und seinem Esel aus den Animationsfilmen von Dreamworks erinnern.

Voll auf die Zwölf

Die durchchoreografierten Kämpfe in Spine sind schon jetzt ein Augenschmaus. In den linearen Levels wirbelt Redline wie der Wind von Gegner zu Gegner, setzt Kinnhaken, Kicks und einen brutalen Finisher nach dem anderen. Highlight ist die dynamische Kamera, die immer nah am handgreiflichen Geschehen dran bleibt und uns dadurch das Gefühl vermittelt, mitten in einem Actionfilm zu sein. An einigen Stellen ist die Kameraführung zwar noch etwas hakelig, allerdings ist das Spiel ja auch noch in Arbeit.

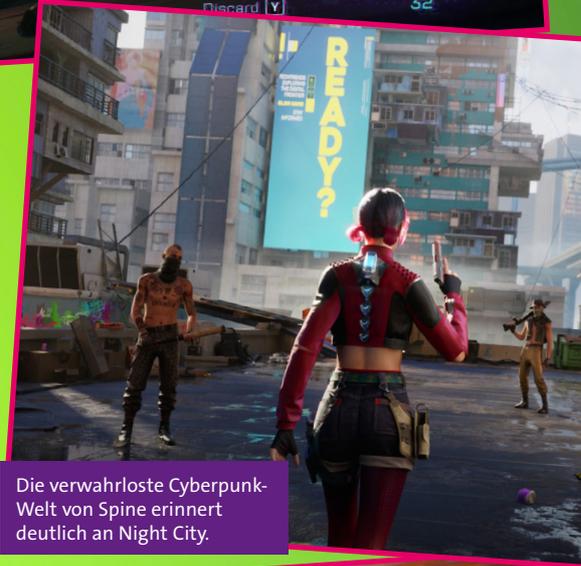
Rücken uns die Gegner mit Schusswaffen auf die Pelle, kann Redline ihnen die Knarren entwenden und den verdutzten Entwaff-



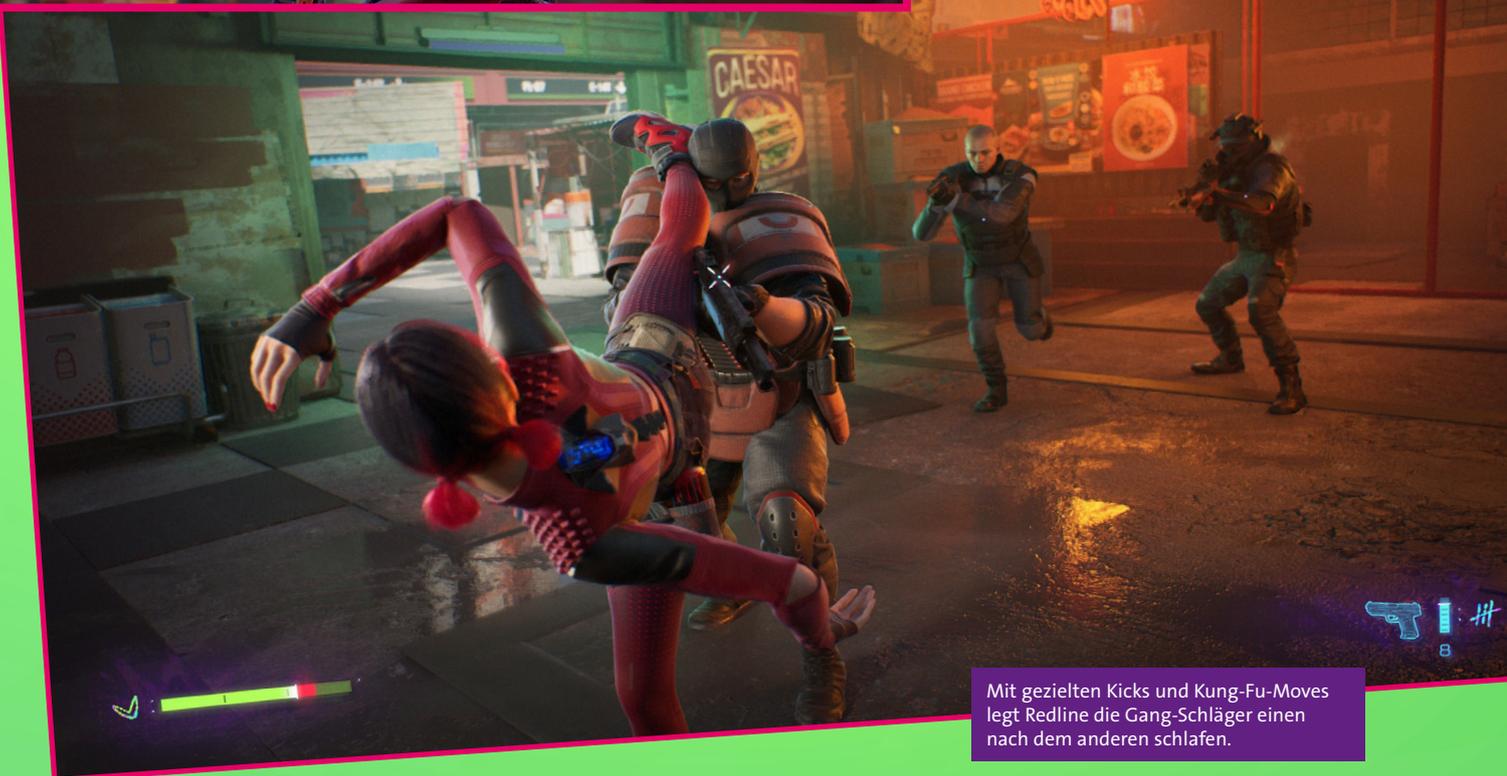
Dank Redlines Rückenmarkimplantat kann die Sprayerin solche irren Luftsprünge machen.



Momentan wirken die Gesichtsanimationen noch ziemlich hölzern, auch die Dialoge müssen noch vertont werden.



Die verwahrloste Cyberpunk-Welt von Spine erinnert deutlich an Night City.



Mit gezielten Kicks und Kung-Fu-Moves legt Redline die Gang-Schläger einen nach dem anderen schlafen.



Der Widowmaker-Verschnitt kann teleportieren und so plötzlich hinter euch auftauchen.

neten damit die Rube wegpusten. Neben handelsüblichen Pistolen gibt es unter anderem Shotguns, Maschinenpistolen und Schlagstöcke. Auch ein Katana haben uns die Entwickler versprochen.

Sowohl der Nahkampf als auch die Schusswaffen sehen bereits jetzt sehr knackig und präzise aus. Tritte und Schläge lassen unsere Gegner taumeln, Treffer werfen sie zurück. Vor allem die Shotguns machen mächtig Schaden, daher fühlt es sich extrem belohnend an, wenn wir eine solche Waffe schließlich in die Hände bekommen.

Damit wir damit aber nicht permanent aus allen Rohren feuernd durch die Gegend rennen, verfügen die Waffen über vergleichsweise wenig Munition. Wir sollen ja schließ-

lich auch noch unsere Hände benutzen. Auch mit denen haut Redline die bösen Buben ganz schön aus den Latschen. Und obwohl die Gewalt in Spine nie allzu blutig und grafisch wird: Zimmerlich geht's in diesem Spiel definitiv nicht zu.

Night City, bist du's?

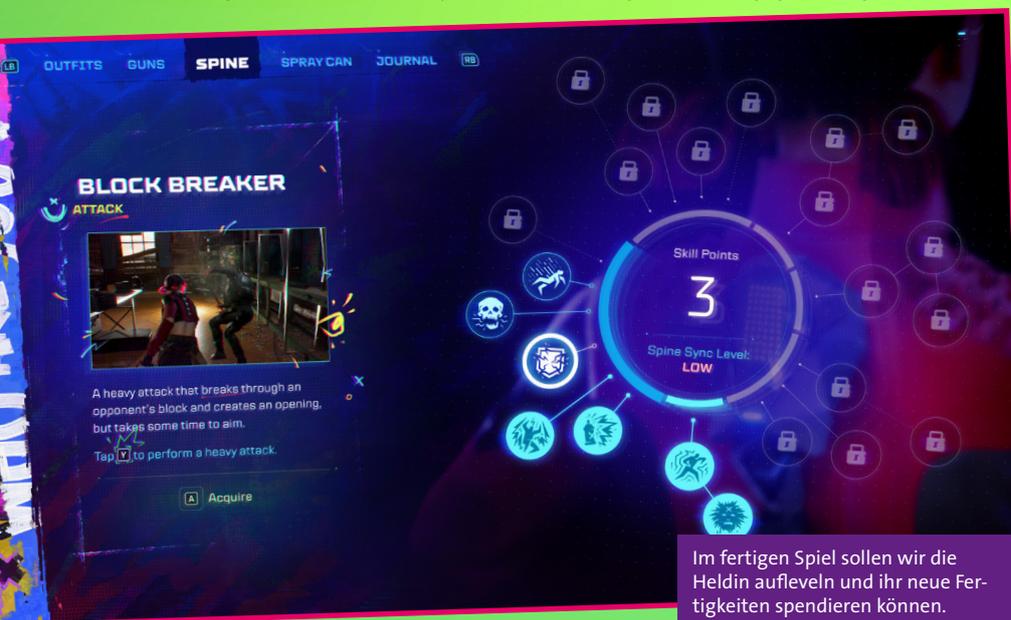
Das nächste Highlight von Spine ist die prächtige Grafik, mit der das Prügelspiel daherkommt. Unter der Haube läuft bei Spine selbstverständlich die Unreal Engine 5. Die sorgt für äußerst ansprechende Wasserdarstellung; Regen plätschert realistisch vom Himmel, in den Pfützen spiegelt sich stimmungsvoll das allgegenwärtige Neonlicht

der Stadt. Besitzer von Nvidia-Grafikkarten können sich dank einer Software-Partnerschaft übrigens auf noch mehr optische Features wie RTX-Raytracing freuen.

Abgesehen von ihrer optischen Opulenz erinnert uns die Spielwelt von Spine klar an Night City aus CD Projekts Rollenspiel Cyberpunk 2077 und andere bekannte Genre-Settings. Überall Lichter, Roboter und asiatische Schriftzeichen. Dieser Ähnlichkeit sei man sich bewusst, sagt der Art Director. Allerdings gehe Spine beim Leveldesign eigene Wege. Statt in eine Open World wie in Cyberpunk 2077 schickt euch Spine durch lineare Levels, die ganz klassisch jeweils in einen Bosskampf münden. Die Entwickler versprechen dabei viel Abwechslung bei diesen mächtigen Gegnern.

Wer ist hier der Boss?

Einer der Bosse, den wir bereits sehen konnten, ist eine schwarz gekleidete Assasinin, deren Design recht eindeutig von der Scharfschützin Widowmaker aus Overwatch inspiriert wurde. Dank diverser Implantate kann die Killerin während des Kampfes hin und her teleportieren und ruft immer wieder kleine Spinnenroboter zur Hilfe, die uns von der Seite attackieren. Auch die Bossarena selbst ist übrigens eine Referenz: Die dunklen Steinböden, Säulen und Aufzugtüren erinnern stark an die Lobbyzene aus dem ersten »Matrix«. Jeder Boss soll sich mit individuellen Fähigkeiten von seinen Kollegen in anderen Levels abheben.



Im fertigen Spiel sollen wir die Heldin aufleveln und ihr neue Fertigkeiten spendieren können.



MEINUNG

Jesko Buchs
@Sora5513



Parkour-Movement, Schießereien und Kung-Fu in einer wunderschön dystopischen Cyberpunk-Welt machen schon jetzt Laune auf mehr. Auch die Grafik ist dank der fünften Generation der Unreal Engine ein Augenschmaus. Allerdings muss Spine bis zum Release noch einen weiten Weg gehen. Zu viele Platzhalter-Assets tummeln sich aktuell noch in den Levels, zu oft blieben die eigentlich butterweichen Kämpfe während der Präsentation hängen, weil der unfertige Spielcode sich aufgehängt hatte. Fairerweise muss ich aber sagen: Spine befindet sich momentan noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Und dafür sieht das Spiel eben schon verdammt gut und vielversprechend aus. Wenn dann am Ende der John-Wick-Shooter rauskommt, den ich mir schon immer gewünscht habe, dann bin ich mehr als zufrieden.

Was macht uns derzeit Sorgen?

Die Story rund um Redline und ihr intelligentes Rückenmark umspannt laut Alexander Nemov derzeit 20 Missionen, die jeweils etwas über eine halbe Stunde dauern sollen. Daraus soll sich im fertigen Spiel eine Gesamtzeit von rund 12 bis 15 Stunden ergeben. Die meisten Punkte, die uns derzeit bei Spine noch Bauchschmerzen bereiten, sind dem noch recht frühen Entwicklungsstadium geschuldet. Die Figuren sind aktuell noch nicht professionell vertont, das Interface ist nicht final, gelegentlich kommt es zu Ruck-

lern und Abstürzen. Über die Qualität des fertigen Spiels sagt das aber freilich noch nichts aus, denn der Release ist noch weit entfernt. Ein konkretes Datum dafür ist bislang nicht bekannt, wir rechnen allerdings nicht vor 2026 mit einer Veröffentlichung. Das Spiel soll für den PC, die Xbox Series Konsolen und die PlayStation 5 erscheinen.

Nachbesserungsbedarf sehen wir aktuell noch bei den Gesichtern. Vor allem Hauptfigur Redline selbst sieht aktuell noch zu hölzern und unbelebt aus, als dass wir ihr ihre

emotionale Reise abkaufen würden. Auch zum Skill-System können wir euch aktuell noch wenig sagen. Hier haben uns die Entwickler zwar verraten, dass wir mit am Ende der Levels verdienten Punkten andere Kampfstile und schwere Attacken wie einen Block Breaker lernen können, der Skill-Bildschirm war in der unserer Präsentation jedoch nur ein Mock-up. ★

