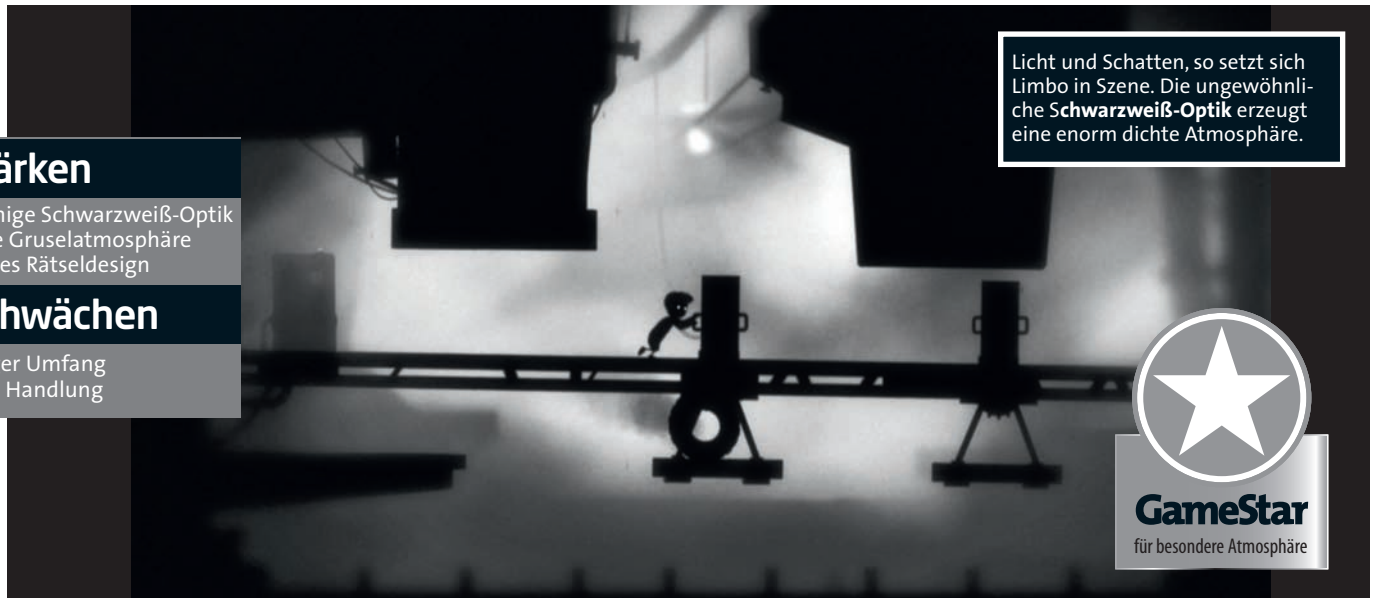
Überall in der Spielwelt sind **Glühwürmchen** versteckt, die Achievements freischalten.

In der ersten Spielhälfte bekommen wir es immer wieder mit einer gruseligen **Riesenspinne** zu tun.



Licht und Schatten, so setzt sich Limbo in Szene. Die ungewöhnliche S**chwarzweiß-Optik** erzeugt eine enorm dichte Atmosphäre.

⊕ Stärken

+ stimmige Schwarzweiß-Optik
+ dichte Gruselatmosphäre
+ cleveres Rätseldesign

⊖ Schwächen

- geringer Umfang
- dünne Handlung

GameStar
für besondere Atmosphäre

Limbo

Das schwarz-weiße Indie-Jump&Run entpuppt sich als Gardevertreter seiner Zunft – und beweist so, dass bunte Farben überschätzt sind. Weshalb wir auf diesen Seiten einfach mal darauf verzichten. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Play Dead** Entwickler: **Play Dead (Limbo ist das Erstlingswerk)** Termin: **2.8.2011** Spieler: **einer**
Sprachen: **Deutsch** Preis: **10 Euro**

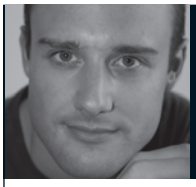
GameStar.de/Quicklink/7521 Auf DVD: Test-Video

Ein Wald, in unheilvolles, schwarzweißes Licht getaucht. Der Wind pfeift, und ein leises Grollen dringt von irgendwo her an unsere Ohren. Im Gras liegt ein Junge. Wir drücken eine Taste, nichts passiert. Wir drücken erneut. Plötzlich öffnet der Bub seine Augen, erhebt sich langsam und läuft los. So ungewöhnlich **Limbo** beginnt – ganz ohne Hauptmenü, Render-Intro oder Tutorial –, so ungewöhnlich geht es weiter. Das Jump&Run avancierte Mitte 2010 zum Überraschungshit auf Xbox Live Arcade. Nun, ein Jahr später, reicht das dänische Studio Play Dead seine mit über 90 Entwicklerpreisen prämierte Indie-Perle als PC-Version auf Steam nach. Selten waren 9,99 Euro besser angelegt.

Keine Einführung, keine Dialoge, keine Zwischensequenzen. **Limbo** erzählt seine Geschichte ungewöhnlich sparsam. Dass der namenlose Junge in seinem persönlichen Fegefeuer auf der Suche nach der kleinen Schwester ist, bekommt man nur am Rande mit. Doch das stört nicht, sondern entfacht vielmehr ein gerüttelt Maß an Spannung sowie eine motivierende Neugier darauf, was im Limbo, dieser schaurigschönen Schwarzweiß-Welt auf uns wartet, welche Hindernisse sich uns in den Weg stellen – und wie es wohl endet. **Limbo** erzeugt dabei eine zum Schneiden dichte Atmosphäre, was das Programm vor allem seinem raffinierten Licht- und Schattenspiel zu verdan-

Rätsel, Action, Horror

Limbo ist zwar sehr kurz, aber enorm abwechslungsreich. Beispielsweise knobeln wir an clever gestalteten **Physikrätseln** (links), meistern actionreiche, teils anspruchsvolle **Geschicklichkeitseinlagen** (Mitte) oder gruseln uns dank hoch spannender **Skriptsequenzen** (rechts).



Mein Indie-Spiel 2011

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Limbo hat sich schon auf der Xbox 360 einen besonderen Platz in meinem Spielerherz erobert. Die ebenso fordernden wie clever designten Rätsel, die schaurigschöne Spielwelt und die zum Schneiden dichte Atmosphäre machen das Jump&Run zum Pflichtkauf für jeden Genrefan. Selbst Einsteiger sollten einen Blick wagen, denn Limbo zeigt eindrucksvoll, dass außergewöhnliche Spiele keinen DirectX-11-Bombast und keine Roman-Story brauchen. Sondern einfach nur zwei Farben – und viel Liebe. Den dünnen Umfang kann ich angesichts des günstigen Preises übrigens locker verschmerzen: lieber drei Stunden Spaß als zehn Stunden Langweile.

ken hat. In den spärlich beleuchteten 2D-Levels sieht man nie sonderlich viel, was für Nervenkitzel sorgt, aber stets genug, um Übersicht und Orientierung zu behalten. Die stimmige Optik, gepaart mit perfekt platzierten Unschärfe-Effekten, subtil eingesetzter Musik sowie der grandiosen, durch allerhand Grollen, Pfeifen und Zischen angereicherten Geräuschkulisse, saugt förmlich ins Spiel.

Einen Großteil zur grandiosen Atmosphäre tragen auch die Aufgaben bei, die uns das Programm stellt. Wo wir anfangs lediglich über Abgründe hüpfen, Hindernisse erklettern und Fallen ausweichen, gilt es schon bald, Kisten an die richtige Stelle zu schieben, um Vorsprünge zu erreichen, Fließbänder in Bewegung zu versetzen oder mit Krä-

Es macht Spaß, zu sterben.

nen einen Reifen zu transportieren, der dann im richtigen Moment Druckschalter aktivieren soll. Dank der nachvollziehbaren Physik-Engine fordern die clever gestalteten Rätsel nicht nur, sie machen auch eine Menge Spaß. Da wollen wuchtige Metallrohre durch wiederholtes Hin- und Herlaufen in Schwingung gebracht, Holzplanken durchs Wasser geschoben oder Steinkugeln als improvisierte Walze zweckentfremdet werden. Zwar geizt **Limbo** mit Hinweisen, das Herumprobieren mit den verfügbaren Kisten, Wippen, Wagen, Seilen und Schaltern motiviert dennoch. Vor allem, weil die pfiffigen Lösungen oft für breites Grinsen sorgen.

Zwischen den Rätseln lockern clever gestaltete Geschicklichkeitseinlagen das Spielgeschehen auf. Da rasen wir mit einer Lore durch finstere Schächte, hüpfen durch geschickt platzierte Kisten über Kreissägen oder versetzen per Knopfdruck gar die komplette Spielwelt in Rotation, wodurch sich steile Wände nach und nach in ebene Böden verwandeln. Und umgekehrt. Zudem bekommen wir es vor allem in der ersten Spielhälfte immer wieder mit Feinden zu tun. Da unser kleiner Held aber gänzlich unbewaffnet ist, müssen wir uns die Umgebung zunutze machen und das Gesocks etwa in durch Druckschalter aktivierte Pressen locken. Gegen unsere Nemesis, eine gruselige Riesenspinne, hilft indes nur wegrennen. Vor allem diese hochgradig gruseligen Skriptereignisse sorgen für Gänsehaut und ein enorm intensives Spielgefühl.

Was **Limbo** zudem auszeichnet, ist seine geringe Fehlertoleranz. Wer nun verwirrt die Augenbraue hebt, dem sei Folgendes erklärt: Zwar lauert alle paar Meter der Tod – so werden wir laufend von Bärenfallen zerhackt, von Sägen zerteilt, von Walzen überrollt oder durch herabfallende Kisten erschlagen – Frust kommt dennoch zu keiner Zeit auf. Zum einen sind die Speicherpunkte fair verteilt; in der Regel werden wir nur wenige Meter vor der tödlichen Falle wieder abgesetzt. Zum anderen weiß **Limbo** seine Sterbeszenen mit allerhand makaberem Humor zu würzen, etwa wenn wir aus Neugier einen Ast durchbrechen und dadurch einen Baumstamm zu Fall bringen, der uns kurzerhand unter sich begräbt.

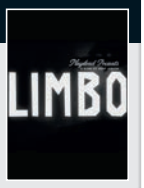
Dass **Limbo** ein kleines Independent-Programm ist, merkt man zwar nicht beim Spielen selbst, wohl aber an den technischen Limitierungen. Weder lassen sich unterschiedliche Auflösungen einstellen, noch Grafikeffekte zu- oder abschalten. Auch die Tastaturbelegung ist fest vorgegeben, und der Ton schallt lediglich in Stereo aus den Lautsprechern. Vergleichsweise kleine Mankos angesichts des herausragenden und mit liebevollen Details gefütterten Spieldesigns, das selbst millionenschweren Großprojekten zeigt, wie man mit bescheidenen Mitteln Spielspaß erzeugt und ein Programm entwickelt, das Herz und Seele hat. Schade nur, dass **Limbo** nach gerade mal drei Stunden vorbei ist DM

An jeder Ecke warten fiese Fallen. Hier entkommen wir um Haaresbreite einer kreischenden **Kreissäge**.

TERMIN 2.8.2011 **PREIS** 10 Euro **USK** nicht geprüft

Limbo

Jump&Run



Publisher	Play Dead
Entwickler	Play Dead
Sprache	Deutsch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK **7/10**
⊕ butterweiche Animationen ⊕ stimmige Beleuchtung
⊕ viele liebevolle Details
⊖ feste Auflösung ⊖ keinerlei Grafikoptionen

SOUND **9/10**
⊕ subtil eingesetzte Gruselmusik
⊕ brillante Geräuschkulisse ⊕ passende Toneffekte
⊖ nur in Stereo

BALANCE **9/10**
⊕ Rätsel und Sprungeinlagen werden stetig anspruchsvoller
⊕ nie unfair ⊕ fair gesetzte Speicherpunkte
⊖ teilweise fehlen Hilfestellungen

ATMOSPHÄRE **10/10**
⊕ stilvolle Schwarzweiß-Optik
⊕ düster-morbide Atmosphäre ⊕ makaberer Humor
⊕ ständige Überraschungen motivieren

BEDIENUNG **9/10**
⊕ eingängig mit Gamepad und Tastatur ⊕ nur wenige Tasten nötig ⊕ präzise Sprünge ⊕ sehr gute Kamerafführung
⊖ nicht konfigurierbar

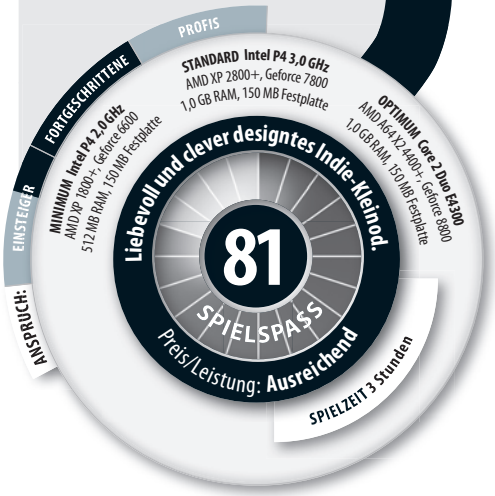
UMFANG **4/10**
⊕ Achievements und versteckte Extras
⊖ nur drei Stunden Spielzeit ⊖ stets nur eine Lösung möglich

LEVELDESIGN **9/10**
⊕ stimmungsvoll und abwechslungsreich
⊕ gelungener Mix aus Rätseln, Sprungeinlagen und Fallen
⊖ teils doppelte Laufwege

RÄTSEL **10/10**
⊕ motivierend dank realistischer Physik
⊕ Timing, Geschick und Köpfchen sind gefragt
⊕ clevere Varianten bekannter Rätsel

WAFFEN & EXTRAS **9/10**
⊕ Kisten, Wippen, Seile, Wagen, Schalter etc.
⊕ Umgebung einsetzbar, um Feinde zu erledigen
⊖ insgesamt etwas wenig Vielfalt

HANDLUNG **5/10**
⊕ Skriptsequenzen gehen nahtlos ins Spielgeschehen über
⊕ gruselige Riesenspinne als Nemesis ⊕ knuffiger Held
⊖ dünne Geschichte ... ⊖ ... die keine Rolle spielt



Die Xbox-360-Version von Limbo wurde innerhalb des ersten Monats über 300.000 Mal heruntergeladen.