

Legendär schlecht: Limbo of the Lost



# SPIELBARER COPYSHOP

## ZEUGNIS

# 6

»Limbo of the Lost ein schreckliches, schreckliches (schreckliches) Point&Click-Abenteuerspiel und nur deshalb bemerkenswert, weil die Entwickler Modelle, Hintergrundgrafiken und Zwischensequenzen aus anderen Spielen und Filmen gestohlen haben. Dieses Spiel hat keinerlei Struktur, keinen Handlungsdruck, keine Existenzberechtigung und es gibt keinen triftigen Grund, warum man es ertragen sollte.«

GameRevolution.com, 1 von 5 Punkten

»Eines der schlechtesten Adventures, die ich je gespielt habe.«

PC: Format 9/2006, 23 von 100 Punkten

»Angesichts der Aufmerksamkeit, die Limbo of the Lost in den letzten Wochen erregt hat, könnte aus ihm ein Kult-Klassiker werden. Das soll aber nicht heißen, dass das Spiel so schlecht ist, dass es schon wieder gut ist – es ist so schlecht, dass es ein Affront ist.«

Boomtown.net, 0 von 5 Punkten

## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Für diesen Artikel spielte er erstmals Limbo of the Lost – eine verstörende Erfahrung, die keine Änderung bei seiner Lieblingsadventures-Rangliste bewirkt (Maniac Mansion, Monkey Island, Day of the Tentacle).



Auf DVD: Video-Special

**Ein wirres Adventure mit bescheuerten Puzzles veröffentlichen, das kann ja jeder. Aber dabei auch geklaute Grafiken zu verarbeiten, das erfordert schon enorme Mengen an Wahnwitz.** Von Heinrich Lenhardt

Die Reise der Mary Celeste endet im Dezember 1872 in der Nähe der Azoren, als der herrenlos treibende Zweimaster im Atlantik entdeckt wird. Er ist seetauglich, seine Ladung an Bord, doch es fehlen ein Rettungsboot sowie Crew und Passagiere, deren Schicksal ungeklärt bleibt. Was mit Kapitän Benjamin

Spooner Briggs passiert sein könnte, darüber rätselt ein Adventure. Doch auch dessen Odyssee steht unter keinem guten Stern.

Drei Kumpels in der englischen Grafschaft Kent wollen schon zum Beginn der 90er-Jahre Limbo of the Lost auf dem Atari ST entwickeln, bevor sie auf Amiga umsteigen. Dabei wandelt sich das Genre des Freizeitprojekts vom Text- zum Grafikadventure. Winz-Publisher Rasputin ist an dem Spiel interessiert, das im Frühjahr 1995 auf der ECTS-Messe in London gezeigt wird. Fertig wird die Amiga-Version nie, doch Limbo of the Lost kommt ebenso wenig zur Ruhe wie die Seele von Captain Briggs: Nach zehn Jahren wagt das Entwicklertrio einen neuen Anlauf, diesmal

auf dem PC, mit überarbeiteter Steuerung und neuen Grafiken. Oder besser gesagt »leicht gebrauchten Grafiken«, denn man bedient sich unverfroren bei anderen Spielen und Filmen, kopiert Bildelemente und sogar ganze Räume unverändert.

### Kommt uns irgendwie bekannt vor...

Es dauert ein Weilchen, bis jemand dem spielbaren Copyshop auf die Schliche kommt. Das liegt vor allem daran, dass Limbo of the Lost 2007 zunächst nur in Europa erscheint, was kaum einer mitkriegt. Die Fachpresse ignoriert das laienhafte Spiel, das fast ausschließlich im Versandhandel zu haben ist. Das ändert sich im Folgejahr, als Publisher Tri Synergy für eine Veröffentlichung in Nordamerika sorgt. Im Juni 2008 macht dann ein Autor der Webseite GamePlasma auf verblüffende Ähnlichkeiten zwischen einigen Szenen in Limbo of the Lost



Die mittlerweile eingestellte Spiele-Webseite GamePlasma machte zuerst auf verblüffende Grafikähnlichkeiten aufmerksam. Links eine Szene von Limbo of the Lost, rechts das Original aus Bethesdas Oblivion.

**Genre:** Adventure  
**Publisher:** G2 Games  
**Entwickler:** Majestic Studios  
**Veröffentlichung:** 9/2007  
**Legendär, weil:** ...eine Vielzahl von Hintergrundbildern und Grafikelementen aus kommerziellen Computerspielen geklaut wurde.  
**Schlecht, weil:** ...hanebüchene Handlung, irritierende Charaktere, peinsame Puzzles und leicht übersehbare Objekte dem Adventure-Spielprinzip jegliche Freude entziehen.  
**Fazit:** Schlecht geklaut und noch schlechter designt: Wie ein derart rührend laienhaftes Schrott-Adventure jemals internationale Publisher finden konnten, ist ein größeres Rätsel als jedes Limbo-Puzzle.

und dem Elder-Scrolls-Rollenspiel Oblivion aufmerksam. Der Screenshot-Vergleich lässt wenig Zweifel, einige Schauplätze wurden nahezu unverändert übernommen. Und nun geht gefühlt das halbe Internet auf digitale Spurensuche und durchkämmt Limbo of the Lost nach weiteren Ähnlichkeiten. Die sind so zahlreich, dass sie ein ganzes Wiki füllen.

**Keiner will's gewesen sein**

Limbo of the Lost erweist sich als die reinste Assets-Schatzkammer: Hintergründe stammen nicht nur aus Oblivion, sondern auch aus Spielen wie Thief: Deadly Shadows, Enclave, Unreal Tournament, Return to Castle Wolfenstein. Zwischensequenzen basieren offensichtlich auf anderen Filmszenen, selbst Details wie Zeichensatz oder Tagebuch hat man sich von anderen Quellen geborgt. Einen Alptraum vor Gericht befürchtend lässt Tri Synergy das Limbo-Spiel wie eine heiße Kartoffel fallen und zieht in einer Pressemitteilung die »Wir wussten von nichts«-Karte: »Tri Synergy ist von den jüngsten Screenshot-Vergleichen genauso geschockt wie jeder andere auch«. Am 30. Juli verlassen zwei der drei Mitglieder von Entwickler Majestic das Studio und beteuern ihrerseits ihre Unschuld: »Weder Mr. Croucher noch Mr. Francis hatten Mitspracherecht oder Kontrolle

über Grafiken, Rendering, Programmierung oder Screen-Design«, beteuert eine gemeinsame Erklärung. Der Schwarze Peter bleibt beim dritten Mann hängen, Steve Bovis. Da die geschädigten Parteien wegen Eingeständnis und Verkaufsstopp des Publishers auf eine Klage verzichten, muss er sich selber nicht äußern – gut für ihn, denn die Beweislast wäre erdrückend gewesen. Und die Qualität des Endprodukts, das bei dieser Grafikseltbedienung entstanden ist, hätte kaum als mildernder Umstand gezählt.

**Nuschel-murmel, bla-bla-bla**

Das eigentliche Adventure erreicht nicht ansatzweise die Dramatik seiner Entwicklungsgeschichte. Captain Briggs erwacht in einer Gefängniszelle, die freundlicherweise durch eine an der Decke entlanglaufende Gruselgestalt geöffnet wird. Was das soll, wird erst nach dem Prolog ansatzweise erklärt, zur Vertiefung der Story können sich Hartgesottene das Filmchen der Bonus-DVD ansehen. Es läuft etwa darauf hinaus, dass Briggs verhindern muss, dass die Menschheit ihres freien Willens beraubt wird. Hierzu kombiniert er in sechs Kapiteln allerlei Gegenstände und redet mit ebenso schrägen wie nervtötenden Charakteren. Dass wir uns in einer Art Vorhof der Hölle befinden, macht schon die Übergangsverwirrung in den zahlreichen Korridoren deutlich: Verlässt der Held etwa einen Bildschirm nach links, taucht er im nächsten von unten wieder auf. Noch nerviger sind die nicht abbrechbaren Dialoge, manch verlorene Seele erweist sich als quälend geschwätzig. Die dilettantischen Sprecherstimmen neigen zum Genuschel, ohne Untertitel würde man wenig verstehen.

**Wo ist das Objekt versteckt?**

Die Bedienung an sich wirkt nicht weiter tragisch: Per Rechtsklick zaubern wir ein Menü in Gestalt eines Ouija-Bretts herbei, um Objekte zu untersuchen, aufzusammeln oder zu benutzen. Viele Gegenstände sind unauffällig in schlecht ausgeleuchteten Räumen verborgen, allzu leicht landet man wegen einer paar übersehener Pixel in der Sackgasse. Oder wegen der Unsäglichkeit der Puzzles: Schon das Auftaktkapitel hat abstruse Meis-



Nicht schön, aber wenigstens nicht abgekupfert: die unveröffentlichte Amiga-Version.

terleistungen der Güteklasse »Benutze schleimigen Wurm mit Abwasser, um Tequila herzustellen« auf Lager. Die Story macht weder Sinn noch Freude, und ihr Ende bestätigt den Verdacht, dass uns die Entwickler nur auf den Arm nehmen wollen: Am Klavier wird eine Tingeltangel-Melodie geklimpert, und die nicht mehr ganz nüchternen Protagonisten singen ein furchtbar unlustiges Liedchen über Limbo-König Briggs.

**Hol's der Klabautermann**

Ähnlich wie das Geisterschiff Mary Celeste einst durch den Atlantik trieb, dümpelt das verwunschene Spiel heute noch durch Weltmeere des World Wide Web. Offiziell wird Limbo of the Lost seit 2008 nicht mehr verkauft, aber man findet es bei Auktionen und Händlern. Aus der eingestampften Beleidigung des guten Geschmacks ist bislang keine Rarität geworden, mehr als 10 Euro muss man selten für ein Exemplar hinlegen. Freiwillig würde sich das wohl niemand antun, denn das Adventure entbehrt jeglichen Spielwitzes. Doch die Suche nach geklauten Grafikelementen wird zur kuriosen »Spiel im Spiel«-Detektivarbeit: Wer findet alle Räume mit dem kopierten Diablo-Schild? Woher kennen wir diesen Korridor? Wer rät den Film, aus dem diese Zwischensequenz geklaut ist? Zukünftige Generationen werden Limbo of the Lost womöglich als avantgardistische Collage verehren. Ohne den Assets-Klau wäre es nur mies, doch nun ist es – Skandal sei Dank – legendär schlecht. ★



Kreatives Recycling: Über dem Ouija-Brett mit den Befehlsicons entdecken wir ein Totenkopfschild aus Diablo 2 als Wandgemälde.



Die Dialogen ziehen alle Nervregister: peinliches Geschwätz, nicht abbrechbare Nuschel-Sprachausgabe und irritierendes Rumgezooome.