

Digitales | Games: Limbo

Mit Limbo kommt eines der spannendsten Indie-Games des letzten Jahres auch auf den PC. Grund genug für **DENNIS KOGEL** sich das dänische Spiel noch mal anzuschauen.



Über Limbo zu schreiben kann problematisch sein. Genaugenommen passiert nämlich nicht viel in dem dänischen Plattformer. Ein kleiner Junge läuft in einer bedrohlichen monochromen Welt von links nach rechts, weicht Gefahren aus, hüpft über Abgründe, löst Puzzles mit Kisten und Schaltern – und stirbt und stirbt und stirbt tausend Tode.

Belässt man es auf der Beschreibung der einzelnen Bestandteile des »Spiels« ›Limbo‹, so klingt das nicht besonders nach dem beeindruckenden, wichtigen und klugen Indie-Hit, den die Spielepresse [herbeigeschrieben](#) hat. Es klingt nach so gut wie jedem zweiten Indie-Game.

Das aber würde ›Limbo‹ nicht gerecht werden. Es ist nämlich größer als seine Bestandteile. Ja, ›Limbo‹ ist ein Plattformer, es zitiert aber nicht ›Super Mario Bros.‹ sondern »[Cinematic-Platformers](#)« wie ›Another World‹ oder ›Heart of Darkness‹, in denen Stil immer wichtiger war als reine Hüpf-Mechaniken und in denen wiederholte und plötzliche Protagonistentode zum Standard gehörten.

Monochrome Dichte

Was ›Limbo‹ spannend macht, sind nicht die (gar nicht mal so unfairen) Puzzles und auch nicht das von [Kieron Gillen verachtete und von John Walker gelobte Design](#) der Fallen, das mit den Erwartungen der Spieler spielt, sondern das Drumherum. Das Sound-Design, das gekoppelt mit der absolut feindlichen Welt eine befremdliche Erfahrung von Einsamkeit und Verletzlichkeit auslöst.

Umso überraschender deshalb, dass so viel von ›Limbo‹ inspirierte Kritik sich in [Mutmaßungen](#) über den bewusst fehlenden »Plot« geäußert hat – ein kleines [Denkmal](#) für unser ständiges Bestreben aus jeder Folge von Ereignissen eine Geschichte zu erstellen. Es spielt gar nicht so eine große Rolle, warum der Junge von links nach rechts läuft.

Es ist aber ›Limbo‹ dichtem Design geschuldet, dass das Zusammenspiel aus Sound, Grafik und den Toden des kleinen Protagonisten einen so großen Effekt hat. Es ist ein Spiel, dessen Reise durch die monochrome Schattenwelt immer auch eine Erforschung des Selbst darstellt. ›Limbo‹ sollte auf keinen Fall verpasst werden.

| [DENNIS KOGEL](#)