

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Half-Life 2: Episode 2 – Von Credits und Tränen

Robert Reiche am Samstag, dem 27. Oktober 2018

Videospiele sind in den letzten Jahren zu einem wahren Massenmedium aufgestiegen. Ob wir uns als Link durch Hyrule schlagen, als Duke Nukem auf Alienjagd gehen oder eine Zivilisation aus dem Nichts aufbauen: Mit Games verbinden wir tolle Erlebnisse, spannende Situationen und vor allem Emotionen.

Wenn ich an emotionale Erfahrungen in Videospiele denke, dann komme ich immer wieder auf dieselben Spiele zurück. Da war Firewatch mit seiner berührenden Geschichte oder auch This War of Mine mit seiner Kompromisslosigkeit. Vor allem aber kreisen meine Gedanken dann immer wieder um einen Moment: Das Ende von Half-Life 2: Episode 2.

Es war an einem kühlen Herbsttag im Jahr 2007 als ich wie nie zuvor zu spüren bekam, wie sehr Videospiele uns emotional berühren, packen, ja sogar belasten können. Minuten, die sich wie Stunden anfühlten, waren seit dem Ende des Abspanns vergangen. Das Hauptmenü von Episode 2 brannte sich Sekunde für Sekunde in meine tränenunterlaufenen Augen ein, während ich mir immer wieder die Frage stellte: „Ernsthaft, das war’s jetzt?“. Aber erst einmal der Reihe nach.

Eine Episode im Schnelldurchlauf

Was war das für ein Roadtrip! Zusammen mit Alyx und ihrem Roboter D0g haben wir uns durch das Hinterland von City 17 geschlagen, geschossen, gekämpft. Endlich sind wir in White Forest angekommen, einer abgelegenen alten Raketenbasis mitten im Nirgendwo. Dr. Kleiner, unser Kollege aus alten Black-Mesa-Zeiten, braucht mal wieder unsere Hilfe. Die Explosion der Zitadelle in City 17 hat ein Dimensionsportal geöffnet, durch das die Combine eine Armee auf die Erde schicken wollen, um den letzten Widerstand zu vernichten.

Wir befinden uns im finalen Abschnitt von Half-Life 2: Episode 2. Zu diesem Zeitpunkt haben wir mit unserer Begleiterin Alyx schon einige brenzlige Situationen meistern müssen. Dabei haben wir erbittert mit den Alieninvasoren gekämpft, die bereits im ersten Half-Life von 1998 die Erde angriffen, um ihnen einen weiteren Schlag zu versetzen. Unser Ziel ist, die außerirdische Unterdrückung endlich zu beenden!

Der letzte Widerstand besteht dabei aus so liebenswürdig-ulkigen Figuren wie Dr. Kleiner, einem der führenden Wissenschaftler auf dem Gebiet der Portaltechnologie und Zeuge der Black-Mesa-Katastrophe. Mit dabei ist auch Eli Vance, Alyx' Vater, der unser Abenteuer mit seinen beherzten Ratschlägen bereichert hat. Die Vater-Tochter-Beziehung zwischen Eli und Alyx erwärmte unser Herz, nahm uns mit in die Welt von Half-Life und durchbrach immer wieder die allgegenwärtige Dystopie. Irgendwie fühlte man die Energie zwischen den beiden, sie gehörte fest zum emotionalen Inventar der Spieleserie.

Ein Sturm zieht auf

Emotionen sind nun aber zweitrangig. Die Combine marschieren mit ihrer Armee auf uns zu und es liegt an unserer Truppe aus Wissenschaftlern und Widerständlern, sie aufzuhalten. Der Plan lautet, eine Rakete samt Satelliten zu starten und somit ein Signal zu senden, mit dem das Portal geschlossen werden soll. Leider ist die Rakete noch nicht startbereit und so müssen wir dafür sorgen, dass die Vorbereitungen abgeschlossen werden.



Die finale Schlacht von Episode 2. (Bild: Robert Reiche)

Wir bereiten uns für die Schlacht vor, erkunden den Wald um die Basis herum und legen Fallen. Diesen Angriff müssen wir zurückschlagen, koste es was es wolle! Hier hat sich der letzte Widerstand versammelt und wir wissen: Diese Schlacht wird hart und brutal.

Die Strider, Hunter und Soldaten greifen an. Wir rasen mit unserem Muscle-Car durch den Wald und versuchen, den Angriff irgendwie aufzuhalten. Schüsse pfeifen haarscharf an uns vorbei, überall hören wir das laute Aufheulen der Strider und das Aufladen ihrer Waffensysteme. Ein Kampf, der einem alles abverlangt!



Mit Haftminen sprengen wir die anrückenden Strider. (Bild: Robert Reiche)

Nur dank unserer treuen Gravity-Gun und speziellen Minen können wir den Stridern überhaupt Paroli bieten. Wir verschießen Raketen, feuern mit unserer Maschinenpistole

und werfen mit allem um uns, was nicht Gravity-Gun-fest gesichert ist. Was für eine Schlacht!

Die Erlösung

Und dann, nach unzähligen Wellen ist es geschafft – wir haben den Angriff abgewehrt, es darf gefeiert werden! Die letzte Schlacht des Spiels ist geschlagen und wir haben uns als siegreich erwiesen. Jetzt gilt es, das Portal zu schließen und die nächsten Schritte zu planen.

Wir schauen dem Rauchschweif der Rakete hinterher, wie sie sich durch die Atmosphäre bohrt und schließlich das Signal sendet, das das Portal kollabieren lässt. Was für ein Moment! Freude überkommt uns, als wir diesen unglaublichen Sieg für uns verbuchen können. Wie haben wir das in der Haut von Gordon Freeman nur wieder hinbekommen?



Alyx, Eli und D0g beobachten das Megaportal. (Bild: Robert Reiche)

Aber Helden rasten nicht. Dr. Judith Mossman befindet sich irgendwo in der Arktis und hat dort das Forschungsschiff Borealis ausfindig gemacht. Und da irgendetwas auf diesem Schiff das Kriegsglück auf unsere Seite ziehen könnte, ist unsere Kollegin dort nicht allein. Die Combine verfolgen sie, also müssen wir gemeinsam mit Alyx zu einer Rettungsmission starten.

Ein neues Abenteuer wartet

Eli Vance begleitet uns zum Hubschrauber, der uns zu diesem Einsatz bringen soll. Auf dem Weg dorthin warnt er uns noch kryptisch davor, die Fähigkeiten der Borealis einzusetzen und empfiehlt uns, sie lieber zu vernichten. Weiß Eli etwa mehr als wir? In diesem Moment wissen wir schon, dass wir die kommende Mission nicht mehr in Episode 2 erleben werden – die Geschichte dieses Teils ist auserzählt. Für uns ist das Gespräch mit Alyx und Eli die Belohnung für den Stress der vergangenen Schlacht und wir können in diesen Augenblicken der Ruhe unsere Vorfreude auf eine dritte Episode kaum noch verbergen. Eli küsst Alyx zum Abschied auf die Stirn, bevor wir in den Hubschrauber

steigen wollen.

Im nächsten Moment dröhnt uns der Kopf, wir verlieren das Gleichgewicht, ein grausiges Surren überfordert unsere Sinne. Alyx und Eli werden zu Boden geworfen und während wir versuchen, uns zu orientieren, sehen wir zwei runde und doch irgendwie unförmige Wesen durch die Decke des Hangars brechen. Die Advisors haben uns gefunden und wir erinnern uns plötzlich mit Schrecken an unsere letzte Begegnung mit einem solchen Wesen.

Rückblende: Auf unserem Weg nach White Forest kamen Alyx und wir als Gordon Freeman an einer Scheune vorbei. Irgendetwas stimmte mit diesem Gebäude nicht, und als wir sie uns näher ansahen, versetzte uns ein Advisor in Angst und Schrecken. Damals konnten wir das raupenartige, geheimnisvolle und beängstigende Wesen nur knapp in die Flucht schlagen.

Niemand weiß, wer die Advisors sind, wir wissen aber, dass sie mächtige telekinetische und psionische Kräfte besitzen. Und auf einmal schwebten nun zwei dieser Ungeheuer über uns setzten uns Schachmatt – wir waren ihnen ausgeliefert.

Machtlosigkeit

Dann geht alles ganz schnell. Wir werden zu Boden gerissen, nur um kurz darauf durch die telekinetischen Kräfte der Advisors gegen die Hangarwand gedrückt zu werden. Wir sind hilflos, während Eli am Boden liegt, sich ein Rohr greift und einem Advisor einen Schlag damit versetzt. Er wiederholt seine Bitte: Wir sollen die Borealis zerstören. Im nächsten Moment wird Eli von dem Advisor zu Boden gestoßen und dort von dessen dünnen künstlichen Armen niedergedrückt.



Mit letzter Kraft wehrt sich Eli gegen den Advisor. (Bild: Robert Reiche)

Der zweite Advisor schwebt an und greift Eli, hebt ihn vor sich hoch, während Alyx vor Verzweiflung schreit und wir gelähmt zum Zuschauen verdammt sind. „I love you, sweetheart. Close your eyes, honey. Don't look.“ sind die letzten Worte, die Eli

aussprechen kann, bevor der Advisor ihm eine zungenartige Gliedmaße ins Genick stößt.



„Don't look, honey!“. (Bild: Robert Reiche)

Kurz bevor Alyx das gleiche Schicksal erwartet, kommt Alyx' Roboter D0g durch die Decke gesprungen und vertreibt die fliegenden Raupenmonster. Eli's Körper fällt zu Boden und bleibt vor unseren Augen liegen. Alyx stürmt heran, beugt sich über ihn und fleht, schluchzt, weint, wimmert.



D0g rettet Alyx und Gorden. (Bild: Robert Reiche)

„No.

No.

Oh my God.

Dad.

No...don't leave me.“

Schwarzblende.

Credits.

Schockstarre.

Wut, Trauer, Hilflosigkeit.

Während ich diese Zeilen schreibe, denke ich immer wieder darüber nach, ob mich mein Gedächtnis trügt. Ich frage mich, ob die Erinnerung an das Ende von Half-Life 2: Episode 2 sich durch die vielen Jahre Abstand selbständig gemacht hat. Hat es mich damals wirklich so hart getroffen, so emotional mitgenommen, geschockt, ungläubig mit Tränen zurückgelassen?

Ich starte Steam, wähle in meiner Bibliothek Half-Life 2: Episode 2 aus. Rechtsklick – Installieren – Warten – Fertig. Es geht wieder los.

Zwei Tage lang kämpfe ich mich durch die Geschichte, erlebe Anekdoten wieder, entdecke neue Facetten des Spiels. Vor allem blamiere ich mich in der finalen Schlacht bis aufs Blut – die vergangengen jugendlichen Reflexe wurden durch Familie und Alter längst eingebüßt. Doch ich schaffe es, sie nach einigen Anläufen siegreich zu beenden.

Da bemerke ich plötzlich, dass ich Gänsehaut bekomme. Ich laufe gemeinsam mit Eli und Alyx in den Hangar, der Hubschrauber steht bereit, um uns auszufliegen. Das Grauen ist unvermeidbar, die Skripte von Episode 2 haben sich über die vielen Jahre nicht verändert, meine emotionale Katastrophe ist im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert. Und so geschieht es wieder, und es erwischt mich wieder genauso kalt wie beim ersten Mal. Die Hilflosigkeit, sie zersetzt mich auch ohne die Überraschung, die Brutalität des Moments landet wieder einen schweren Haken wie damals anno 2007.



Alyx trauert um ihren Vater. (Bild: Robert Reiche)

Schwarzblende.

Credits.

Schockstarre.

Wut, Trauer, Hilflosigkeit. Immer und immer wieder.

Die Brutalität eines Moments

Was macht diesen Moment so stark, so brutal? Warum trifft er mich mitten ins Herz? Ich versuche, ihn zu ergründen, reflektiere die letzten Minuten und Stunden. Erst der Plan zum Zerstören des Portals, dann die große Schlacht im Wald, die Erlösung und dann der Schock. Das Pacing, die Abfolge der Ereignisse wollte mich in Sicherheit wiegen, bis zum schrecklichen letzten Moment. Während wir uns schon auf die nächste Episode einstimmten, wurden wir eiskalt erwischt.

Der Tod von Eli Vance ist auch deshalb so eindrücklich, weil er in einer Situation der Hilflosigkeit passiert und in diesem Moment die familiäre, emotionale und warmherzige Beziehung zwischen Eli und seiner Tochter Alyx ein jähes Ende findet. In allen Teilen von Half-Life 2 war dies eine Konstante, eine auflockernde Bindung, deren Energie auf uns überging. Auch deshalb ist dieser Tod so hart. Weil er keinen Charakter betrifft, bei dem zwanghaft versucht wurde, ihn für uns bedeutend zu machen – sondern weil Eli seiner Tochter Alyx so viel bedeutet. Das Leid und unser Mitleid sorgen für die enorme Stärke dieses Moments.

Das alles paart sich mit der Wut auf die Advisors, die uns völlig unbekanntes Monsterwesen, deren Kräften wir nichts entgegenzusetzen haben. In völliger Hilflosigkeit mussten wir Eli's Tod miterleben hätten zumindest dem Rat von Eli folgen und die Augen davor verschließen können. In uns steigt Hass auf, vermischt mit Rachegefühlen und dem festen Willen, es den Advisors eines Tages heimzuzahlen.

Auf diese Chance warten wir bis heute vergeblich. Half-Life 2: Episode 2 war der bislang letzte Teil der Shooterserie – umso schlimmer ist es für Fans, dass die Geschichte mit so einem brutalen Cliffhanger abgebrochen wurde. Vielleicht ist es auch diese Unvollkommenheit, diese nicht gespielte Note, die der Reihe eine legendäre Anmutung verleiht. Das unvollendete Werk spinnt sich in den Köpfen derer weiter, die sich darin verloren haben.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 27. Oktober 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>