

## In Mainz haben Fighting Games eine Plattform

Am Wochenende des 3. und 4. Dezembers treffen in Mainz Gonsenheim Super-Smash-Bros-Spieler aus ganz Deutschland aufeinander. Das E-Sports-Turnier mit dem Titel „TGM Unlimited #2“ kann für „Super Smash Bros Ultimate“ und „Super Smash Bros Melee“ zusammen über 180 Teilnehmer in die Vereinshalle der TGM locken. Es soll das letzte in dieser Form sein.

Die „Super Smash Bros“-Reihe von Nintendo unterscheidet sich mit ihrer Grundidee von anderen traditionellen Kampfspielen: Statt eines Lebensbalkens, den es dort herunterzuprügeln gilt, starten die Spieler in Smash Bros auf einer schwebenden Plattform mit jeweils einer Prozentanzeige auf null. Diese füllt sich bei Spieler eins, wenn er von Spieler 2 getroffen wird, und bestimmt, wie weit ein Angriff den Spieler wegschleudert. Ungefähr ab 100 Prozent ist ein Kämpfer gefährdet, von einem starken Angriff getroffen zu werden, der ihn außerhalb des Bildschirmrands befördert und somit einen K.O. erzielt. Ziel ist es also, den Gegner daran zu hindern, zurück auf die Plattform zu gelangen, indem man ihn entweder K.O. prügelt oder von der Rettung zurück auf die Plattform hindert, indem man ihm seine überlebenswichtigen Ressourcen nimmt.

Zusätzlich kann man in Super Smash Bros aus den bekanntesten Videospielecharakteren von Nintendo und zahlreichen Gästen wählen. Über 86 Charaktere aus der Videospielegeschichte sind in Smash Ultimate, das 2018 für die Nintendo Switch erschien und bis 2021 noch mit neuen Kämpfern versorgt wurde, spielbar. So kann also beispielsweise Super Mario gegen Steve aus Minecraft antreten. Der Vorgänger Melee von 2001 zeichnet sich durch seine schnelle Spielweise und große Nachfrage im kompetitiven Bereich aus.

Bei einem Turnier wie hier wird mit drei Leben und sieben Minuten Zeit auf einer ausgewählten Arena gespielt. Eine Turnierbegegnung wird anfangs als „Best of Three“, später als „Best of Five“ ausgetragen. Das bedeutet, dass bei diesem Turnier vor der Top 32 nur diejenigen weiterkommen konnten, die es schafften, zwei von drei Runden gegen den Gegner zu gewinnen. Später geht es um drei von fünf Runden. Zudem verläuft ein kompetitives Smash-Turnier nach dem Prinzip der „Double-Elimination“: Das bedeutet, dass der Verlierer einer Begegnung nicht direkt ausgeschieden ist, sondern in einem zweiten Turnierbaum gegen andere Verlierer spielt, um immer noch eine Chance zu haben, das Finale zu erreichen. Wem das gelingt, muss hier jedoch zwei Begegnungen gewinnen, da sein Gegner, der aus dem Turnierbaum der Gewinner kommt, auch erst eine Begegnung verlieren muss, damit es sich lohnt, aus der Gewinnerklammer das Finale zu erreichen.

Bei solchen Turnieren sind in Kombination mit langer Ausdauer eine Menge Geduld, schlaue Pläne für das Besiegen der Gegner, schnelle Reaktionszeit und möglichst makellose Betätigung des Controllers die Voraussetzungen, die zu einer erfolgreichen Spielweise und somit zum Sieg führen.

„TGM bringt die Leute zusammen“, sagt Turnierorganisator Jan „Larry“ Scholmer im Interview. Diese Aussage traf er im Bezug auf die Regionenvielfalt am Turnierwochenende, da bis auf Mecklenburg-Vorpommern und Sachsen-Anhalt alle deutschen Bundesländer sowie Frankreich und die Schweiz vertreten waren.

Der 24-Jährige erklärt den Arbeitsaufwand und Organisationsprozess, der im Juni begann und in der Woche vor dem Turnier nahezu ein „Halbtagsjob“ gewesen sei. Zudem wurde Larry von einem Team von über 20 unbezahlten Helfern unterstützt, das ihm einen Großteil der Arbeit abgenommen habe. In drei Livestreams war Material der Turnierbegegnungen auf der Livestreamplattform Twitch zu sehen. Die Organisation und Durchführung dieser Streams sei nahezu komplett von Larrys Helfern übernommen worden. Er wolle in Zukunft sogar noch mehr öffentlichen Fokus auf die Helfer legen, damit nicht nur er selbst, sondern auch die Arbeit seines Teams besser wahrgenommen werde.

Larry erklärt auch, dass dieses Turnier das letzte in dieser Form gewesen sei. Einerseits schaffe er es nicht mehr, derartig große Turniere sowohl finanziell als auch zeitlich zu stemmen. Andererseits bedaure er es, bei einem derartig großen Turnier nicht mit allen Besuchenden zu interagieren, da so das Familiäre der Community verloren ginge. Deshalb sei in Zukunft nicht mehr mit Turnieren über 64 Teilnehmenden von ihm zu rechnen, da er diese Teilnehmerzahl am angenehmsten empfinde.

„Kann übrigens jeder machen. Es ist nicht schwer, nur ein bisschen Zeitaufwand“, appelliert Larry an die ganze Community, damit in Zukunft mehr Events auf die Beine gestellt werden.

Sponsoren für das Turnier waren ITs+, ein IT-Unternehmen aus Mainz, das sich mit der Unterstützung von E-Sports neue Mitarbeiter erhofft, und Team Calyptus, eine E-Sports-Organisation aus Nordrhein-Westfalen mit dem Fokus auf kompetitiven Super Smash Bros- und Pokémon-Events. Durch diese Sponsoren waren genug Monitore für das Event gesichert.

Bei der Top 8 von sowohl Melee am Samstag als auch Ultimate am Sonntag war lautes Geschrei der Zuschauenden deutlich zu hören. Der Turniersieger für das Smash Ultimate Hauptevent Tarik „Tarik“ Fayazi konnte sich unter anderem mit diesem Sieg den ersten Platz des deutschen Power Rankings der Saison sichern. Mit einer dominanten Darbietung und keiner verlorenen Begegnung beendete er das Turnier mit einem Spott im Spiel, der nur bei seinem Kämpfer Kazuya Mishima aus der Tekken-Reihe eine Angriffsmöglichkeit ist, um den finalen K.O. zu erzielen. Larry bezeichnet diesen Moment als „etwas für die Geschichtsbücher.“

Hier das ganze Interview mit Larry: <https://youtu.be/7iFq4fREWEE>