

Teamspiel und Taktik

Fußball? Manch einer hat sich statt dessen mit der »Call of Duty«-Weltmeisterschaft im E-Sport die Zeit vertrieben

Von Max Grigutsch

Kein langweiliges Endspiel, keine schwer erträgliche Halbzeitshow und kein Trump: Das sind einige der Vorzüge, derer man sich erfreuen konnte, wenn man am vergangenen Wochenende nicht das Fußball-WM-Finale, sondern ein Event von vergleichbarer Tragweite, nämlich die »Call of Duty«-Weltmeisterschaft, geschaut hat. Ja, die Rede ist von E-Sport, ja, es gibt Leute, die letzteres ersterem vorziehen, und ja, manche Vorbehalte sind nicht unbegründet, tun hier aber nichts zur Sache. Gespielt wurde der Titel »Black Ops 7« in der 12.000 Publikumsplätze fassenden Michelob Ultra Arena in Las Vegas. Pokal plus Ringe holten am Sonntag (Ortszeit) unerwartet die Gastgeber, Faze Vegas. Jovan Rodriguez mit dem Gamertag »04«, Jordan François (»Abuzah«), Zachary Jordan (»Drazah«) und der Most Valuable Player, Chris Lehr (»Simp«), nahmen ein Preisgeld von 800.000 US-Dollar mit nach Hause.

Geschlagen haben sie die Saison-, Turnier-, und Finalfavoriten, Optic Texas, die in einer denkbar knappen Finalserie jede denkbar knappe Situation verspielten, so dass das Ergebnis mit 5:2 letztendlich doch denkbar eindeutig ausfiel. Tragisch, denn sie hätten schaffen können, was kein Team bisher geschafft hat. Mit einem Sieg hätten sie den World-Champion-Titel das dritte Mal in Folge ergattert und sich als »Dynasty« zementiert – ein inoffizieller Status in der Szene, der das Roster in eine Reihe mit den besten Teams aller Zeiten gestellt hätte. Es sollte (noch) nicht sein.

Die neben Optic favorisierten Los Angeles Thieves wurden am Freitag hingegen von den deutlich schlechteren G2 Minnesota letztplaziert nach Cancún in den Urlaub geschickt – ein filmreifes Fiasko. Am Donnerstag hatten sie schon gegen die Riyadh Falcons nichts zu bieten, die ihrerseits für eine Überraschung gut waren: Der für dieses Turnier erstmals eingewechselte Rookie Mohammed »Alluka« Bindal, der einzige Deutsche in der Liga, katapultierte das ansonsten eher mittelmäßige Team aus Saudi-Arabien mit einer Spitzenleistung auf den dritten Platz.

Ergo: keine Langeweile, aber der E-Sport »Call of Duty« verlangt den Zuschauern dennoch viel ab. Drei Spielmodi. Neun Maps. Acht unterschiedliche Perspektiven der jeweils vier Gamer pro Mannschaft, zwischen denen je nach Spielsituation rasant hin- und hergewechselt wird. Den Überblick behält das Publikum anhand einer kleinen Minimap. Wer den überwältigenden Fluss an Eindrücken verarbeiten kann – beim vergangenen Turnier in Paris waren das immerhin 40.000 Fans im Stadion und in der Spitze 378.000 gleichzeitige

Livezuschauer zu Hause, so Rekordzahlen der »Call of Duty League« –, kann den schnellen, komplexen Wettbewerb durchaus mit Freude verfolgen.

Etwas kurios ist der Anblick trotzdem. Im Rampenlicht stehen keine gestandenen Athleten, allein schon, weil die Spieler sitzen. In den Kategorien des klassischen Sports ließe ihre physische Fitness wohl eher zu wünschen übrig. Die Gamer brillieren vielmehr in Fertigkeiten wie Reaktionsgeschwindigkeit, Augen-Hand-Koordination, Informationsverarbeitung, räumlichem Vorstellungsvermögen und so fort. Was im Game selbst für gekonnte Videospieler unnachahmlich aussieht und die Menge zum Brüllen bringt, ist am Controller kaum mehr als eine zeitlich passende Abfolge präziser Fingerbewegungen um wenige Millimeter.

Derartige individuelle Höchstleistung wird vorausgesetzt. »Sie schießen alle geradeaus«, lautet eine geläufige Weisheit der Szene. Mannschaften setzen sich ab durch Teamspiel und Taktik. In den sogenannten Respawn-Modes, in denen die Spielercharaktere nach einer Eliminierung auf der anderen Seite der Map wieder ins Match geworfen werden, geht es um haargenaue, aber dynamische Positionierungen in Relation zu den eigenen Mitspielern und den vermuteten Stellungen der Gegner. Ein Pixel kann den Unterschied machen. Wird eine Position aus dem Weg geräumt, muss ein Teamkollege sofort nachrücken. Die besten Roster laufen wie ein geöltes Uhrwerk. Im Modus »Suchen und zerstören« werden vorher trainierte Manöver gegeneinander ausgespielt. Schlägt eins fehl, muss improvisiert werden. Um all das vorzubereiten, verfügen die Organisationen über Trainer, Analysten, gegebenenfalls Performance Coaches, und auch auf dieser Ebene trennt sich die Spreu vom Weizen.

Am Ende kann dann doch ein Einzelner in einer einzelnen Situation den Sack zumachen. So am Sonntag, Map sieben, »Suchen und zerstören«. Gewinnen Faze, sind sie Weltmeister. Gewinnen Optic, stehen die Chancen für ein Comeback nicht schlecht. Es geht, wie könnte es anders sein, in eine Runde elf – sprich: nächster Punkt gewinnt – und in ein Eins-gegen-Eins um alles. Für die Truppe aus Texas: Mason »Mercules« Ramsey, genannt »The Saviour« – aber gegen Faze »Abuzah« konnte er nichts mehr retten. Der belgische Topperformer der Serie (1,36 Kill/Death-Ratio) nutzt das Publikum zu seinem Vorteil: Er täuscht einen Spielzug an, die Menge wird laut, auch das ist Teil des Spiels; »Mercules« lässt sich von dem Gegröle ködern und rennt ins offene Messer. Das war's.

<https://www.jungewelt.de/artikel/526558.e-sport-teamspiel-und-taktik.html>