

Showdown in der Schlucht

Frauen erobern den männerdominierten E-Sport: Die »Rising Bees« gewinnen den Equal Esports Cup 2026

Von Florian Osuch

Einer der Höhepunkte der diesjährigen Gamescom, der weltgrößten Messe für Computer- und Videospiele in Köln, war das Finale des Equal Esports Cup 2026. Der EEC ist ein wichtiges »League of Legends«-Turnier für Frauen und nichtbinäre Spielerinnen in Europa. Der Wettkampf wurde live und vor Publikum ausgetragen und auch im Internet gestreamt – bereits das ist ein Novum für die weiterhin sehr männlich dominierte Szene. »League of Legends« ist eines der populärsten und meistgespielten Computerspiele weltweit mit Millionen aktiven Nutzern pro Tag.

Gespielt wird »League of Legends« im Modus fünf gegen fünf. Jede Spielerin steuert eine Figur über das Spielfeld – die »Kluft der Beschwörer« (Summoner's Rift). Gemeinsam versucht das Team, die eigene Hälfte des Feldes zu verteidigen und die gegnerische Basis, den sogenannten Nexus, in der gegenüberliegenden Ecke, zu zerstören. Wie bei allen professionellen Computerspielen kommt es auf Reaktionsgeschwindigkeit an. Das Besondere bei »League of Legends« ist, dass man nicht immer den gleichen Charakter spielt, zum Beispiel Kämpfer, Magier, Schütze oder Heiler, sondern bei jeder Partie eine neue Wahl treffen kann. Insgesamt gibt es über 170 solcher Figuren mit jeweils speziellen Fähigkeiten. Nur die besten Spieler können auf einen größeren »Champion Pool« von 15 bis 20 Figuren zurückgreifen. In einem strategischen Teamspiel sind die richtige Wahl und das richtige Positionieren des eigenen Charakters auf dem Feld besonders wichtig. Mit ihrem Trainer beraten die Teams vorab, welche Spezialisierung sie möchten und ob die Spielerinnen die jeweiligen Charaktere auch gut beherrschen. Dabei müssen sie die Wahl des gegnerischen Teams im Blick haben. Durch diese strategische Komponente gibt es Ähnlichkeiten etwa zum American Football mit seinen hochspezialisierten Positionen wie Quarterback, Linebacker, Wide Receiver oder Running Back. Keiner kann alles; ein Team gewinnt nur, wenn die verschiedenen Rollen perfekt zusammenpassen.

Bei »League of Legends« kommen noch zwei Aspekte hinzu. Erstens: In zwei »Pick- und Ban-Phasen« vor jeder Partie blockieren die Teams insgesamt zehn Champions, die von niemandem gewählt werden können, und wählen dann jeweils ihre fünf Charaktere. Zweitens: Die Schlucht hat vier unterschiedliche Spielzonen: drei Verbindungswege (Top Lane, Middle Lane und Bottom Lane) sowie den »Jungle«. Jede Spielerin kämpft in einer Zone bzw. verteidigt sie; das fünfte Teammitglied gibt Unterstützung. So wird parallel an unterschiedlichen Plätzen gekämpft, was zusätzliche Absprachen erfordert. Eine Partie dauert

meist etwa 30 Minuten. Kommentiert werden die Spiele analog zu regulären Sportarten von populären Kommentatorinnen.

Im großen Finale des EEC am Sonnabend traf das Team »Mental Rush« auf die »Rising Bees«. Für beide Teams war der Weg ins Endspiel lang. Acht Teams starteten zunächst in die Gruppenphase, bevor es in die Playoffs ging. Dort wurde im Doppel-K.-o.-System (»Double Elimination«) gespielt. Dieser Modus ist typisch für den E-Sport und bedeutet, dass ein Team nach einer Niederlage in der Endrunde nicht automatisch ausscheidet. Wer im »Upper Bracket« ein Viertel- oder Halbfinale verliert, erhält im »Lower Bracket« eine zweite Chance und kann sich trotz Niederlage weiter bis ins Finale kämpfen.

Bereits im Endspiel des »Upper Bracket« trafen »Mental Rush« und die »Rising Bees« aufeinander. Mit 3:2 gewann »Mental Rush« und zog direkt ins Grand Finale ein. Die »Rising Bees« erhielten eine zweite Chance im »Lower Bracket« und bezwangen dort den Vorjahressieger »G2 Hel« souverän mit 3:0.

»Mental Rush« ist neu in der Szene. Das Team wurde erst im Oktober 2025 gegründet, mehrere Profispielerinnen anderer Teams wechselten zu ihm. Das Saisonziel: Platz eins bis drei in Europa. Angeführt wird das Team von Mina »Zeniv« Salak und Mia »Miella« Steger. »Zeniv« ist 26 Jahre alt und gewann beim EEC 2025, damals noch mit dem Team »G2 Hel«. Die erst 21jährige »Miella« gewann beim EEC 2024. Zum Team gehören außerdem Agnė »Karina« Ivaškevičiūtė aus Litauen sowie Manon »Sha« Legaigoux aus Frankreich und Sarah »Sahri« Lesch aus Deutschland.

Die »Rising Bees« gehören zur französischen E-Sport-Organisation »Vitality«, die auch E-Sport-Teams in den Spielen »Counter-Strike«, »Call of Duty« oder »Fortnite« unterhält. Das aktuelle Line-up der »Bees« wurde zum Saisonstart Anfang Januar völlig neu zusammengesetzt, obwohl die Spielerinnen aus der Vorjahressaison beim EEC immerhin Platz drei erreichten. Zu den aktuellen Bienen gehören Mimi »owpi« Effraimidi und Chara »Delicate« Giannopoulou aus Griechenland, Rym »rym« Salloum (sie gewann mit »G2 Hel« den EEC 2025), Charlotte »Cosmic« Tranquillin aus Frankreich und Natascha »Honda« Latzel aus Deutschland.

Das Finale wurde im »Best-of-Three«-Modus ausgetragen. Im ersten Spiel konnten sich die »Bees« schon früh absetzen. Nach 25 Minuten führten sie mit 11:1 Punkten, was bei »League of Legends« niedergerungenen Gegnern entspricht. Besonders erfolgreich waren Spielführerin owpi mit sechs und Cosmic mit vier Siegen. Mit einem »Triple-Kill« durch rym entschieden die »Rising Bees« das erste Spiel mit 17:2 für sich.

Im zweiten Durchgang kam »Mental Rush« besser ins Spiel und lag im »Mid-Game« mit 7:8 fast gleichauf. Doch dann übernahmen die »Bees«, und kurze Zeit später lag »Mental Rush« schon 7:15 zurück. Die »Rising Bees« zeigten ihr ganzes Können und besiegten ihre Gegnerinnen mit 26:9 deutlich.

Mit dem Sieg in Köln hat sich das Team für die Hauptrunde des interkontinentalen Turniers »Game Changers 2026« (LGC) qualifiziert. Dort treffen die besten Teams aus der EMEA-Region – Europa, Naher Osten und Afrika – aufeinander.

Der Equal Esports Cup fand zum vierten Mal statt und war auf der Gamescom prominent platziert. Trotzdem blieb der Rahmen klein. Das Preisgeld war im Vergleich zu den männerdominierten Turnieren lächerlich gering. Bei der »League of Legends«-WM 2018 wurden Prämien in Höhe von insgesamt 6,45 Millionen (!) US-Dollar ausgeschüttet, dem stehen magere 10.000 Euro für den EEC gegenüber. Trotz dieses beschämenden E-Sport-Pay-Gaps ist der EEC ein wichtiges Event.

<https://www.jungewelt.de/artikel/528888.e-sport-showdown-in-der-schlucht.html>