

Matchup

In Smash wird viel über Matchups gesprochen. Da es jede Menge verschiedene Charaktere gibt und diese verschieden stark gegeneinander sind, ist es für die allgemeine Stärke eines Charakters wichtig, wieviele Matchups er gewinnt und verliert.

Ein einfaches Beispiel: Da Ganondorf gegen Sheik Schwierigkeiten hat, Treffer zu landen, und Sheik mit ihren Nadeln und ihrer Geschwindigkeit sehr gute Optionen gegen Ganondorf besitzt, verliert Ganondorf dieses Matchup.

Vorsicht! Matchups beschreiben die Interaktion zwischen Charakteren, nicht zwischen Spielern.

So kann Ganondorf auch das Matchup gegen Sheik gewinnen, wenn er den Spieler richtig readet und Treffer landet. Da er allerdings sehr viel mehr Arbeit in das Spiel stecken muss, um dieses Matchup zu gewinnen, als der Sheik-Spieler, gewinnt Sheik das Matchup.

Matchups werden auf verschiedene Arten und Weisen bezeichnet. Die gängigsten sind:

- Matchup Ratios: Wenn zwei Charaktere ebenbürtig sind, wird das Matchup als 50:50 bezeichnet. Wenn ein Charakter stärker ist als der andere, wird das Matchup in eine der Richtungen geschoben: 55:45, 60:40, 70:30.

Matchup Ratios bezeichnen, wie oft der jeweilige Charakter gewinnen oder verlieren würde, wenn zwei komplett ebenbürtige Spieler 100 Spiele spielen würden.

- Advantage / Disadvantage: Hierfür gibt es mehrere Bezeichnungen. Die gängigste ist:
 - 2: Großer Nachteil
 - 1: Nachteil
 - 0: Ausgeglichenes Matchup
 - +1: Vorteil
 - +2: Großer Vorteil

Die Methode dient einer einfachen Beschreibung, hat aber leider auch Nachteile. Es gibt keine klare Definition für die Bedeutung der Zahlen, sodass manche +1 als minimalen Vorteil wahrnehmen, während andere -2 schon als ungewinnbar interpretieren.