

Overwatch

Aus den Trümmern des Titanen

Blizzard wagt sich mit Overwatch in ein neues Universum abseits von Warcraft, Starcraft oder Diablo und versucht sich an einem Team-Shooter. Aber was ist Overwatch? Und stecken da Reste des eingestellten Titan-MMOs drin? Von Markus Schwerdtel

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard** Termin: **2015**

Eigentlich hätte die Blizzcon 2014 eine gemütliche Veranstaltung werden können – ohne Overwatch. Niemand hätte sich beschwert, hätten sich die Firmenchefs anlässlich der Jubiläen von Warcraft (20 Jahre) und World of Warcraft (10 Jahre) einfach gegenseitig auf die Schultern geklopft und sich von den Fans feiern lassen. Doch dann sorgt Chris Metzen – bei Blizzard unter anderem für die Hintergrundgeschichten verantwortlich – bei der Blizzcon-Eröffnung für die große Überraschung: Mit Overwatch traut sich die Firma ins Territorium von Team-Shootern

wie Team Fortress 2 und erfindet nebenbei gleich ein neues Spiele-Universum.

Kampf um die Welt

Die Prämisse von Overwatch ist simpel: Zwei Teams von Superhelden stehen sich in typischen Multiplayer-Arenen gegenüber. Gezeigt wird in der Blizzcon-Präsentation ein offensichtlich recht traditioneller »Capture the Object«-Spielmodus namens Frachtbeförderung. Dabei muss ein angreifendes Team Fracht zu einem bestimmten Punkt auf der Karte bringen, während das andere Team dies verhindern soll. Der zweite bislang bekannte Modus heißt Punkt-

eroberung, eine klassischen Conquest-Variante, bei der bestimmte Punkte auf der Karte erobert und gehalten werden müssen. Auch bei den Arenen selbst gibt es eher wenig Überraschungen: Zu sehen sind etwa ein Ägypten-Level (Tempel des Anubis), ein Japan-Szenario (Hanamura) und ein futuristisches London (King's Road). Ungewöhnlich ist allerdings die Optik von Overwatch. Blizzard hat sich für einen pastellbunten Knuddel-Look entschieden, der am ehesten an Pixar-Filme wie Wall-E oder Oben erinnert. Die ziemlich lange Filmsequenz bei der Blizzcon-Vorstellung könnte mit ihren unglaublichen Details und bombastischen



Die Kämpfe in Overwatch sind durch die Mischung aus Magie- und Technik-Fertigkeiten quatschbunt, actionreich und extrem schnell.



Der Render-Trailer zu Overwatch könnte mit seinen Knuddel-Charakteren glatt dem nächsten Pixar-Film entnommen sein.



Auf Knopfdruck aktiviert der breitschultrige Reinhardt einen Energieschild, der Schaden absorbiert und auch den Mitspielern nützt.

Action-Szenen tatsächlich fast genauso bei Pixar oder Disney entstanden sein.

Helden im Clinch

Deutlich weniger traditionell als das Spielprinzip sind allerdings die Protagonisten von Overwatch, schließlich handelt es sich um Superhelden. Die benutzen offenbar sowohl Technologie als auch Magie, um sich in den Arenen durchzusetzen. Da ist zum Beispiel der Zwerg Thorbjörn, der die klassische Ingenieur-Rolle übernimmt und zum Beispiel Geschütztürme baut. Die Attentäterin Widowmaker erinnert an die Heldin aus dem eingestellten Starcraft Ghost, sie benutzt neben ihrem Scharfschützengewehr auch einen Enterhaken, um sich schnell durch die Levels zu ziehen. Und Symmetra ist ein Unterstützungscharakter, der Fallen legen und Teleporter aktivieren kann, damit die Teamkollegen schneller zum Ziel kommen.

Zaubern gegen Technik

Etwas esoterischer als die Technikfähigkeiten sind zum Beispiel die Kräfte von Hanzo, einem japanischen Bogenschützen. Der kann nämlich durch Wände sehen und so Feinde aufspüren. Zenyatta dagegen erinnert an einen Kampfmönch, im auf der Blizzcon gezeigten Video schwebt er sogar im Yogasitz über dem Boden. Und der finstere Reaper benutzt eine Art Bullettime, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Kurz: Die Fähig-

keiten der Helden sind ziemlich unterschiedlich – eine Design-Herausforderung für die Entwickler! Allerdings ist gerade Blizzard dafür bekannt, sich für die Balance genug Zeit zu lassen. Ganz allgemein sind die Helden aber in vier Klassen aufgeteilt: Offensiv, Defensiv, Tank und Unterstützung. Zudem wird es im Jahr 2015 einen Betatest geben, der beim Einregeln der Feinheiten helfen soll. Beeindruckend ist in der Blizzcon-Demo die Spielgeschwindigkeit. Die Charaktere hauen sich in hohem Tempo Spezialfähigkeiten und Zauber um die Ohren, so schnell ging es bisher in kaum einem Blizzard-Titel zu.

Wie viel Titan steckt in Overwatch?

Die Ankündigung von Overwatch wirft natürlich auch die Frage auf, wie viel Titan eventuell in dem neuen Spiel steckt. Immerhin war Game Director Jeff Kaplan bis vor zwei Jahren noch auf das inzwischen eingestellte Titan-MMO angesetzt. Auf der firmeneigenen Messe betonte Kaplan zwar, dass Overwatch ein eigenständiges Projekt ist, sagte aber auch, dass sich das Team natürlich von früheren Spielen beeinflussen lässt. Allerdings ist der Multiplayer-Shooter ein viel kleinerer Titel, auch wenn Setting (Sci-Fi-Echtwelt-Mix) und manche Figuren vielleicht tatsächlich noch aus den Titan-Konzepten stammen. Kaplan erklärt, dass die Arbeit an Titan irgendwann nur noch frustrierend war, man habe versucht, ein

Spiel von der Größe von sechs Spielen zu bauen – und sei gescheitert. Overwatch ist dementsprechend auch ein dringend nötiger Neuanfang, der seine Mitarbeiter wieder der Sicherheit und eine klare Richtung gebe: Keep it simple, keep it fun.

Die Free2Play-Frage

Eine Frage ließen die Entwickler bei der Vorstellung von Overwatch aus, die nach dem Bezahlmodell. Während Starcraft 2 noch dem klassischen Einmal-kaufen-Prinzip folgt und WoW noch immer nicht komplett auf Free2Play umgestellt hat (bis Level 20 kann kostenlos gespielt werden), setzen die neueren Blizzard-Spiele klar auf Free2Play, sowohl das Kartenspiel Hearthstone als auch das MOBA-Experiment Heroes of the Storm. Zu Overwatch sagt Chris Metzen bislang nur: »Es gibt klügere Leute als uns, die sich darüber Gedanken machen.« Mit Blick auf ähnliche Spiele, sei es nun bei Gameplay (Team Fortress 2) oder der Helden-Struktur (League of Legends), dürfte es aber wohl kaum überraschen, wenn Overwatch letztlich als Free2Play-Spiel erscheint. Und auch der PC als exklusive Plattform ist nicht in Stein gemeißelt. Das Spiel ist zwar bislang nur auf dem PC zu hundert Prozent sicher, doch Jeff Kaplan sagt: »Wir wollen Overwatch auf jeder Plattform spielen, auf der das möglich ist.« Und Shooter auf Konsolen, das ist heute längst kein Problem mehr. **MS**



Auch mit Brille ist Gorilla Winston dank seiner Elektro-Kanone ein ernstzunehmender Gegner.



Teamwork bei Blizzard

Markus Schwerdtel
Chefredaktion
markus@gamestar.de

Hui, da traut sich Blizzard aber was! Zum einen ist es mutig, die Fans des Hauses mit Knuddel-Look statt mit den sonst üblichen Orcs und Co. zu überraschen. Und dann wildert man auch noch in den Gefilden des seit Jahren etablierten Team Fortress 2! Klar, wenn es jemand schafft, Spieler für Overwatch zu gewinnen, dann ist das Blizzard. Allerdings ist Overwatch auch eine klare Absage an große, fast schon epische Mammut-Projekte wie das zuletzt eingestellte Titan. Blizzard widmet sich kleineren, überschaubaren Projekten. Hearthstone war nur der Anfang, mit Overwatch geht es weiter.

Potenzial: Sehr gut