

## Overwatch

## EINE GUTE ZEIT FÜR HELDEN

Genre: **Team-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **24.5.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (BattleNet)**

Auf DVD: Test-Video



### Ist das kunterbunte Overwatch eine ernstzunehmende Konkurrenz für Team Fortress 2?

Von Dmitry Halley

Über 160 Leserkommentare haben sich allein unter unserem Overwatch-Ersteindruck auf GameStar.de gesammelt, wo wir dem Spiel einen möglichen Platin-Award in Aussicht stellen. Die meisten Kommentare sind negativ. Allerdings – und das ist wichtig – üben viele der Leser gut argumentierte Kritik am Spiel. Aber es gibt natürlich auch lautstarke, weniger konstruktive Beschwerden, wie man »so einen Mist überhaupt spielen



Eine Siegermannschaft bildet meist eine gute Mischung aus Angriff und Verteidigung.

kann«. Overwatch sei (so schreibt ein Leser) »ein langweiliges Spiel ohne Content, dem man niemals eine 90 geben darf. Da muss Activision GameStar wohl wieder die Kohle in die Tasche gesteckt haben.« Bei den optionalen Lootboxen »freut sich Activision Blizzard,

dass jemand blöd genug ist, das wirklich zu bezahlen. Wie kann man sich über überbeuerte Mikrotransaktionen in Spielen aufregen und denen dann das Geld freiwillig in den Rachen schieben. Ist die Redaktion wirklich so dämlich?« Und unser »Favorit«: Ein Online-



Perfektes Teamspiel: Wir arbeiten uns gemeinsam mit der Payload zum Ziel. Held Torbjörn hat sein Geschütz auf dem Wagen platziert.



Mit der Raketenwerferin Pharah kann man den Schutzschild von Rheinhardt prima kontern.



Als Scharfschützin (Widowmaker) nimmt man sich am besten zuerst die Heilerklassen vor.

User, der mit der Abokündigung droht, falls wir Overwatch eine zu hohe Wertung verpassen. Meinungsdivergenzen sind normal bei Spielen, aber dass die Wertungsvorstellungen so weit auseinanderklaffen, ist selten.

### Das Wesentliche

In der Vermarktung von Overwatch hat Blizzard von Anfang an mit offenen Karten gespielt: Hier geht ein reiner Team-Shooter an den Start, der sich auf klassische Tugenden verlässt. Das Herz des Spiels sind die eigentlichen Matches, der Fokus liegt auf ei-

ner funktionierenden Teambalance und einem überzeugenden Trefferfeedback.

Es gibt zwar ein match-übergreifendes Progressionssystem in Form von Levelaufstiegen, die helfen uns allerdings nur beim Freischalten von Lootboxen, in denen wiederum zufällige Ingame-Goodies stecken. Hier ein neues Spray-Tag, dort ein zusätzlicher Skin für die eigene Spielfigur – eine nette Dreingabe, damit man unabhängig von Sieg oder Niederlage ein Fortschrittsgefühl erhält. Wer sich Overwatch zulegt, sollte sich trotzdem darüber im Klaren sein: Dieses Spiel kauft man sich, weil man ein Bombenteam auf die Beine stellen und Gegnern mit Geschick und Strategie in den Hintern treten will.

Im Englischen gibt es den Begriff »bare bones« für etwas, das aufs absolut Wesentliche reduziert wurde. Und genau das trifft bei den Spielmodi von Overwatch zu: Auch wenn es mit seinen 21 bunten Helden wie ein interaktiver Pixar-Film für die ganze Familie wirkt, richtet es sich im Kern an



Jürgen Stöffel  
@JuergenStoeffel

Meiner Meinung nach macht es sich Blizzard diesmal zu einfach. Overwatch ist ziemlich minimalistisch und bringt nur gefühlte zwei Spielmodi, die obendrein nicht sehr originell sind. Das Gleiche gilt für die Karten: Die sind zwar gut aufgebaut, aber es fehlt jede Form von interaktiven Elementen. Im Vergleich zu Heroes of the Storm muss sich Blizzard hier eindeutig kreative Ödnis vorwerfen lassen.

Außerdem nervt mich, dass Overwatch teilweise zu einsteigerfreundlich ist. Helden wie Soldat 76, der einen Aimbot einsetzt und der Camper-Bot Bastion, der eigentlich nur aus dem Hinterhalt Killstreaks absahnt, setzen kaum Können voraus und führen viel zu oft die Bestenliste am Ende einer Runde an. Und warum hat Overwatch eigentlich eine so ausgearbeitete Story, wenn diese im Spiel nicht vorkommt?

Perfektionisten, die ihre Fertigkeiten ans Limit treiben wollen. Diese Spieler sollten nicht nur den Enthusiasmus mitbringen, die Fähigkeiten, Vor- und Nachteile der ganzen Charaktere zu verinnerlichen, sondern auch immer und immer wieder die gleichen drei Match-Typen durchzuspielen.

### Auf Weltreise mit Overwatch

Overwatch geht sozusagen eher in die Tiefe, statt in die Breite. Mal müssen wir einen Kontrollpunkt erobern, dann ein Fahrzeug sicher eskortieren und an anderer Stelle einen Punkt verteidigen. Die Szenerie mag dabei wechseln: Wir kämpfen in Griechenland, Hollywood, Gibraltar, England und anderen Schauplätzen rund um die Welt, aber im Kern erledigen wir immer die gleichen Aufgaben. Blizzard lockert das auf, indem einige Karten zwei Spielmodi vereinen. Beispielsweise müssen wir in King's Row erst einen Punkt erobern und dann eine Fracht durch die engen Gassen eskortieren. Trotzdem wird die mangelnde Vielfalt in den Spielmodi und Rahmenbedingungen zu einem der größten Schwachpunkte von Overwatch. Zumal die drei Varianten im Vergleich zu anderen Team-Shootern innovationslos bleiben und im Prinzip nichts bieten, was man nicht vorher schon mal gespielt hat. Eine Solokampagne gibt's auch nicht.

Klar, das wird bei einem Multiplayerspiel nicht zwangsläufig zum Kritikpunkt, aber angesichts der vielen Animationsfilme und Comics, die Blizzard vor Release veröffentlicht hat, wäre durchaus das Potenzial dagewesen, die fehlende Vielfalt durch Soloinhalte aufzupeppen. Und da bei Release sogar die Ranked Matches, also die Ranglistenspiele, fehlen (die sollen allerdings innerhalb eines Monats nachgereicht werden), mangelt es

## Die Lootboxen



Overwatch kommt mit Mikrotransaktionen daher, allerdings kann sich lediglich kosmetischen Kram wie neue Heldenskins oder neue Spray-Logos kaufen. Das geht jedoch nicht gezielt, man erhält für seine Euros lediglich Lootboxen, in denen sich zufällige Items befinden.



Eine Lootbox gibt's auch bei jedem Stufenaufstieg. Da kann neben dem üblichen Kram auch mal Ingame-Währung drin sein, mit der man sich dann gezielt den Skin oder den Heldenspruch seiner Wahl kaufen kann. Zusätzliches Geld muss man für Overwatch also wirklich nicht ausgeben. Blizzard hat außerdem versprochen, dass Updates und Erweiterungen kostenlos bleiben sollen.

Overwatch gegenwärtig an der Langzeitmotivation. Zumindest, wenn man es mit Fremden spielt, statt sich ein eigenes Team zusammenzustellen.

### Alles eine Frage der Perspektive

Denn wenn man gemeinsam mit fünf Freunden an den Start geht, sich abspricht und gemeinsam Siege erringt, dann brilliert Overwatch als einer der besten und motivierendsten Team-Shooter der letzten Jahre. Zu Beginn jeder Partie wählen wir aus 21 komplett unterschiedlichen Helden aus, die sich grob den Kategorien Angriff, Verteidigung,

Tank und Support zuordnen lassen. Riesenritter Reinhardt geht beispielsweise mit einem gigantischen Schild an den Start und schützt alle Teammitglieder dahinter – wenn die nicht ungeduldig vorpreschen. Dafür hat er im Fernkampf quasi nichts zu melden. Hier punktet dann ein Offensiv-Held wie Pharah, die mit ihrem Exoskelett über die Karte fliegt und Raketen verschießt. Ganz anders spielt sich wiederum Tracer, die dank Mini-Teleport in Windeseile durch die feindlichen Reihen warpt und auf Wunsch sogar für sich selbst die Zeit zurückdrehen kann. Das Ausprobieren und Einsetzen der Helden macht immens viel Spaß, weil sich die Fähigkeiten so drastisch unterscheiden, aber unterm Strich allesamt gut spielen.

Jeder Held kann durch die Fertigkeiten anderer Helden ausgekontert werden. Beispielsweise verfügt Soldat 76 über eine Spezialfähigkeit, die ähnlich funktioniert wie ein Aimbot in Unreal Tournament und automatisch Gegner anvisiert – da kann Tracer rumflitzen, wie sie möchte. Das Meistern von Overwatch findet auf mehreren Ebenen statt: Erst übt man mit seinem Lieblingscha-

rakter, lernt dessen Spezialmanöver, nur um in bestimmten Situationen die Grenzen der eigenen Figur kennenzulernen. Langfristig macht man sich jedoch mit allen 21 Figuren vertraut, wechselt sie im laufenden Match durch, nutzt sie wie Waffen, um gegnerische Konstellationen auszukontern. Das Team leidet unter feindlichen Damage Dealern? Schnell zum Heiler wechseln!

### Für Casuals?

Die nächste Hürde baut sich auf, wenn man beim Angriff auf Tank Reinhardt und den mobilen Geschützturm Bastion trifft. Spätestens hier kann man allein nichts mehr ausrichten, dieses Verteidigungsbollwerk schmettert jeden Frontalangriff gnadenlos ab. Hinzu kommen noch Unstimmigkeiten im Kartendesign – einige Nadelöhre wirken nahezu uneinnehmbar, der Sieg geht hier meist an die Verteidiger. Gerade in solchen Situationen muss das Team zusammenarbeiten. Und hier werden viele »Casual«-Konsumenten langfristig aussteigen.

Overwatch leidet unter ähnlichen Matchmaking-Problemen wie bereits Heroes of the Storm: In öffentlichen Spielen wird man mit Leuten zusammengewürfelt, die viele Siege unmöglich machen, weil sie nicht im Team agieren. Angreifer, die mit Scharfschützin Widowmaker an der Frontlinie gegen Tanks antreten, kommen häufiger vor. Aber auch abseits davon hat man mit »Randoms«, also zufällig zugewiesenen Mitspielern, in der Regel kaum eine Chance gegen ein kommunikatives Gegnerteam. Ärgerlich, dass das Matchmaking das nicht berücksichtigt. Unterm Strich sind die Helden in den richtigen Händen allerdings sehr gut ausbalanciert. Overwatch richtet sich vor allem an ambitionierte Spezialisten und macht wohl auch nur denen langfristig Spaß.

### Die Trumpfkarte

Wir könnten jetzt noch über diverse Einzelteile in der Spielmaschinerie von Overwatch reden: dass die Server bereits zum Launch sehr rund laufen, der Echtgeld-Shop zwar einen schalen Beigeschmack hat, aber zum Glück absolut optional ist. Dass die techni-



**Petra Schmitz**  
@Flausensieb



Die Prematch-Zeiten dürften gerne etwas kürzer sein, einige Maps benötigen eine Überarbeitung und das Highlight des Spiels ist immer noch zu oft irgendein geglückter Ultimate mit vielen erledigten Gegnern. Das ist aber auch schon alles, was ich Overwatch aktuell anzukreiden habe. Dass es lediglich drei Spielmodi auf relativ unspektakulär aussehenden Maps gibt? Mir doch egal, in CSGO spiele ich ja auch nur die immer gleichen drei, vier Defuse-Karten und es wird nicht langweilig.

Overwatch ist der Inbegriff Blizzard'scher Entwicklungsphilosophie: einfach zu spielen, schwierig zu meistern. Die Erfolgshürde ist niedrig, bis man aber den jeweiligen Dreh der Helden komplett raushat, vergehen etliche Spielstunden. Ich erstarre regelmäßig in Ehrfurcht, wenn ich jemanden sehe, der Genji wirklich beherrscht und nicht nur irgendwie über die Map fetzt. Ach ja, das hätte ich Overwatch noch anzukreiden: Spieler, die Genji beherrschen. Grrr!



)Eine prima Kombination im Angriff: Reinhardts Schutzschild und Lucios Heilmusik.



**Dimitry Halley**  
@dimi\_halley



Nach der ersten Ankündigung von Overwatch habe ich vor den begeisterten Kollegen gelästert: »Die Helden sind doch generische Rip-Offs etablierter Starcraft- und Warcraft-Helden – das wird doch wieder so ein typisches Blizzard-Spiel, das jeder hyped, ohne dass ich nachvollziehen kann, warum.« Natürlich habe ich das bewusst überzogen, weil ich weiß, dass man die Leute wunderbar mit vorgetäuschter Ignoranz ärgern kann. Aber trotzdem: Irgendwie wollte ich mich nicht so richtig für das Szenario begeistern – selbst als die Kollegen anfangen, von der Beta zu schwärmen. Und dann habe ich Overwatch selbst gespielt. Plötzlich kann ich verstehen, warum meine Bekannten Tag und Nacht mit Tracer, Reinhardt und Mercy um die Häuser flitzen. Der spielerische Sog, den die Multiplayergefechte auslösen, nimmt tatsächlich sogar mich gefangen. Overwatch erschafft unterm Strich »einfach« ein grandioses Spielgefühl – die einzelnen Elemente greifen so stimmig ineinander, dass man sich intensiv am Steuer der Action wahrnimmt. Klar, für den Platin-Award fehlt es gegenwärtig zu sehr an Vielfalt in den Spielmodi. Aber das ändert nichts an der Tatsache, dass Blizzard hier einen wirklich guten Hero-Shooter auf die Beine gestellt hat.

sche Performance sowohl auf Konsolen als auch auf PC voll in Ordnung geht, die zeitlose Comic-Grafik stilsicher ins Ziel trifft. Und dass die Entstehungsgeschichte der Waffensounds (Bierflaschen-Öffnen!) uns selbst jetzt noch zum Schmunzeln bringt.

Aber stattdessen wollen wir zum Schluss noch auf den besten Aspekt eingehen: das grandiose Spielgefühl, das bereits ab der ersten Minute punktet. Die Lernkurve bleibt angenehm niedrig – nach dem Tutorial fühlen wir uns instinktiv wohl in den Overwatch-Arenen und lernen peu à peu immer



Drei Gegner im Anmarsch! Aber uns schützt ein Schild und Soldier 76 kann sich heilen.

komplexere Manöver. Dass so viele Spieler bereits in der Beta komplett begeistert waren, liegt an dem packenden »Flow«: Jeder Held spielt sich spannend, das Treffergefühl funktioniert, Overwatch steuert sich unheimlich griffig, egal auf welcher Plattform. Blizzard hat das Kunststück vollbracht, aus all den Einzelteilen ein Spielgefühl zu basteln, das sich direkt und befriedigend anfühlt. Oder kurz: Overwatch ist einfach ein extrem runder Shooter.

#### Darum kein Platin

Für den Platin-Award, also eine 90er-Wertung reicht das allerdings nicht. In den zig Partien, die wir seit Release gespielt haben, wurden wir durchweg sehr gut unterhalten. Overwatch verdient einen Gold Award, keine Frage. Aber für die 90 setzt das Spiel gerade im Vergleich zu Team Fortress 2 einfach zu wenig wirklich neue Akzente, geschweige denn Meilensteine, die für jeden eine uneingeschränkte Kaufempfehlung rechtfertigen. Die 21 Helden sind die große Leistung des Spiels und selbst gegenüber Team Fortress 2 ein hervorragender Sprung – in vielen anderen Bereichen bleibt das Spiel (und das kennen wir von Blizzard) bei Release allerdings noch zu sehr »work in progress«. Hier werden Community und Updates zeigen, was

man aus der grundlegenden Mechanik alles herausholen kann.

Gegenwärtig ist es ein Spiel für Fans von Team-Shootern, bietet allerdings auch interessierten Neulingen einen fantastischen Einstiegsunkt. Wir können Overwatch allen Enthusiasten empfehlen, die sich in einer dieser beiden Gruppen wiederfinden. Für den ganz großen Fang muss Blizzard allerdings noch Content nachreichen, zum Beispiel neue Karten. Dann reden wir nochmal über eine Aufwertung. ★

## OVERWATCH

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-540 / Phenom X3 8650  
Geforce GTX 460 / Radeon HD 4850  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-670 / Phenom X4 900e  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950  
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- charmante Comicoptik
- toller Soundtrack
- saubere Performance
- abwechslungsreiche Charaktere
- Mapdesign ohne optische Highlights

### SPIELDESIGN



- spielerisch vielfältige Helden
- 21 ausbalancierte Skill- und Waffensets
- sinnvolle Klasseneinteilung
- spürbarer Fokus auf Teamplay
- Solisten werden nicht belohnt

### BALANCE



- sehr gut ausbalancierte Helden
- angenehme Lernkurve
- gute Spielerführung
- zahlreiche Einsteiger-Helden
- einige Eroberungspunkte unausgewogen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmige Comicwelt
- atmosphärische Sprüche der Helden
- interessantes Setting
- keinerlei Storyaspekte im Spiel
- einige Helden zu generisch

### UMFANG



- Matches motivieren durch spielerische Tiefe
- nettes Lootsystem
- 12 unterschiedliche Maps für 21 Helden
- nur drei Spielmodi
- wenig Extras

### FAZIT

Overwatch erfindet das Rad nicht neu, mixt aus etablierten Mechaniken aber einen der besten Team-Shooter der letzten Jahre.



In Verteidigungssituationen ist Torbjörn mit seinem Geschützturm immer eine gute Wahl.