

Unsere Overwatch-Helden

DAMIT SPIELEN WIR AM LIEBSTEN

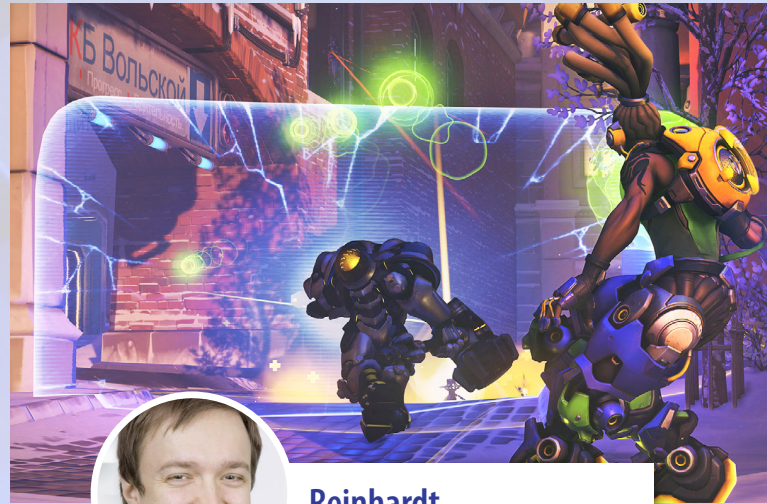
Overwatch bietet einen ganzen Haufen schriller Helden. Die Redaktion präsentiert ihre persönlichen Top-Helden. Von Redaktion GameStar



Roadhog

Johannes Rohe | @DasRehRohe

Der fette Rocker ist nicht der vielseitigste und definitiv nicht der attraktivste Charakter in der Overwatch-Heldenriege, aber für mich ist er einer der spaßigsten. Als Verteidiger warte ich liebend gern versteckt und lasse den feindlichen Ansturm an mir vorbei brausen, um den Gegnern in den Rücken zu fallen. Mit Roadhogs Haken schnappe ich mir die nervigen Heiler und Scharfschützen, reiße sie an seinen Schwabbelbauch und ballere ihnen eine Ladung Schrot in die Murre – ein Schuss, ein Kill. Einmal am Haken, ist selbst die flinke Tracer nur noch ein hilflos zappelndes Opfer. Und wenn's mal brenzlig wird, stapfe ich dank Roadhogs massivem Health-Pool gemütlich aus der Schusslinie, genehmige mir einen Heiltrank und ziehe wieder los. Roadhog ist eine echte Kampfmaschine, der nur mit konzentriertem Feuer beizukommen ist. Genau mein Typ!



Reinhardt

Jochen Redinger | @GuetigerGott

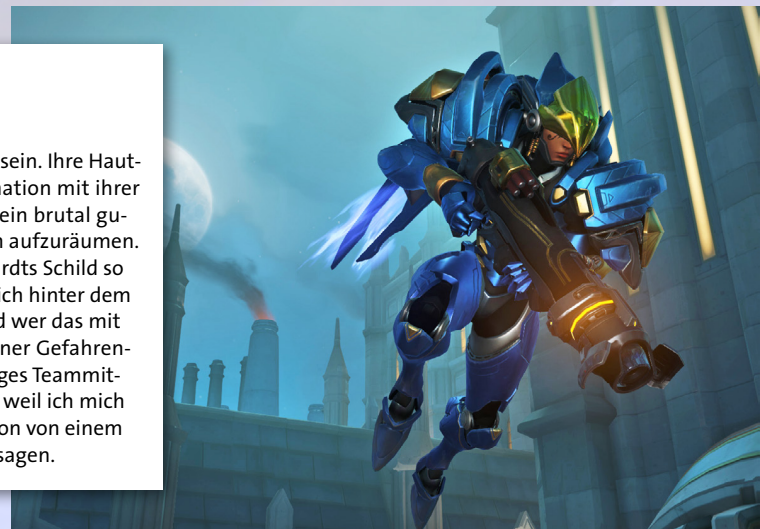
Für Ritter ist in schnellen Shootern eigentlich kein Platz, wenn sie sich ihn nicht so grandios erspielen wie Reinhardt. Mit dem Hünen kann ich einen Angriff voranbringen und meine Freunde beschützen und dann, wenn die Stunde gekommen ist, ordentlich mit dem Kriegshammer austeilten. Diese Mischung aus Taktik und gepflegtem Eskalieren macht den edlen Recken zu meinem absoluten Favoriten aus der Heldenriege. Besonders befriedigend finde ich es, Heiler und Scharfschützen mit einem gut platzierten Flammenangriff aus den Latschen zu kippen, wenn sie noch damit rechnen weit außerhalb meiner Reichweite zu stehen. Ganz zuletzt spielen Lore und Optik noch eine große Rolle für mich. Ich will keinen zwielichtigen Söldner oder Riesenaffen spielen, ich will der Held in strahlender Rüstung sein. Dass Reinhardt in der deutschen Version schwäbelt, schmälert seinen Ruhm nicht, sondern ist das Sahnehäubchen auf einem für mich durch und durch gelungenen Charakter.



Pharah

Petra Schmitz | @flausensieb

Ja, Pharah mag auf den ersten Blick ein recht schnarchiger Held sein. Ihre Hautwaffe: ein klassischer Raketenwerfer ... zzzZZzzz. Aber in Kombination mit ihrer Sprung- und Schwebefähigkeit wird aus dem recht öden Handwerksgerät ein brutal gutes Mittel, um hinter die feindlichen Reihen zu gelangen und dort ordentlich aufzuräumen. Unter den Offensivhelden kann neben Pharah höchstens noch Tracer Reinhardts Schild so effektiv nutzlos machen. Wie viele Mercys ich schon weggeputzt habe, die sich hinter dem Energiewall in Sicherheit wähnten, vermag ich gar nicht mehr zu sagen. Und wer das mit dem Timing zwischen Sprung, Schweben und erneutem Sprung, um aus einer Gefahrenzone rauszukommen, ein bisschen drauf hat, der wird mit Pharah ein wichtiges Teammitglied stellen. Ihren Ultimate finde ich jedoch nur so mittel. Allein deswegen, weil ich mich während des Raketenregens nicht bewegen kann. Wie oft ich deswegen schon von einem Windowmaker-Spieler aus der Luft geputzt wurde, kann ich gar nicht mehr sagen.





Mercy

Reiner Hauser | @HauserRj_

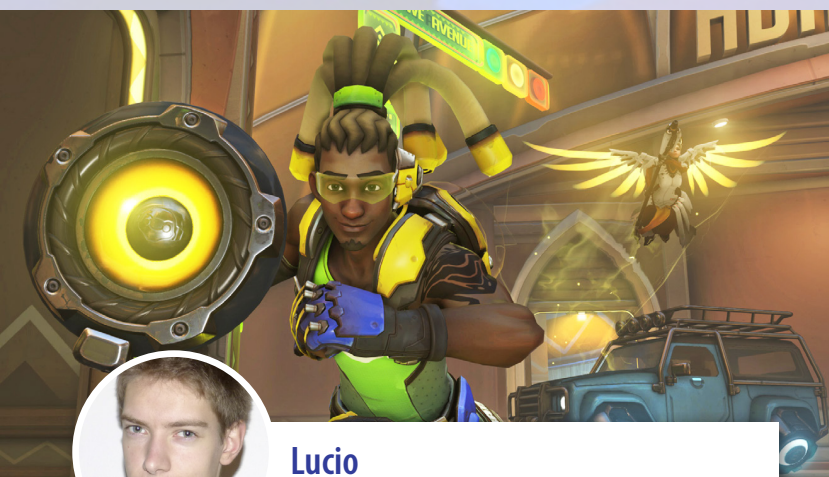
Warum denn ausgerechnet Mercy, werden sich einige fragen. Die Heldin glänzt nicht unbedingt durch besonders coole Moves und spielt sich ziemlich unspektakulär, bisweilen sogar eintönig. Aber andererseits habe ich mich mit Mercy bislang immer am wohlsten und vor allem am nützlichsten gefühlt. Mit zwei Freunden im Team konnten wir praktisch jedes Spiel für uns entscheiden, in dem ich entweder einen Reinhardt oder Roadhog mit meinem Heilstrahl vor dem Tod bewahrte. Im Gegensatz zu meinen offensiven Ausflügen kam ich mir mit Mercy tatsächlich mächtig wichtig vor. Ein bisschen rumschweben, ein bisschen heilen und wenn die Gegner doch einmal einen unserer Tanks erledigen – dann kann man den ja wiederbeleben. Und so kann man auch ohne Knarren in Overwatch jede Menge Spaß haben und sich zugleich als wichtiges Teammitglied begreifen.



Zenyatta

Markus Schwerdtel | @kargbier

Der Grund für meine Zenyatta-Vorliebe ist die Ausstattung des spirituellen Supporters. Ich mag die Idee, mit dem Orb of Discord die Gegner zu schwächen, sodass meine Kameraden – oder ich selber mit dem Orb of Destruction – leichtes Spiel haben. Das macht Zenyatta zu einem angenehm offensiven Supporter, der im Notfall auch mit starken Gegnern fertig wird. Den heilenden Orb of Harmony benutze ich allerdings nur, wenn gerade keine Beute in Sicht ist. Das ist zwar nicht nett für einen Support-Helden, aber die Kameraden schaffen das sicher auch so. Immerhin profitieren sie ja davon, wenn Zenyatta den Zustand der Transzendenz erreicht und damit sich und alle Kollegen in der Nähe heilt. Einziger Nachteil: Er hat er den kürzesten Gesundheitsbalken. Aber ich mag ja Herausforderungen.



Lucio

Stefan Köhler | @DoublePayje

Schnell, viele Optionen und vielleicht sogar etwas zu stark: Lucio ist im Zweifel mein Go-To-Held bei den Unterstützern, vor allem bei den Kontrollkarten. Während die anderen Heiler nur einzelne Teammitglieder unterstützen können, Sorge ich mit meiner Aura für Regeneration in einem ordentlichen Umkreis. Mit dem richtigen Timing bei der Fähigkeit »Aufdrehen« fallen dann sogar in brenzligen Situationen keine Teammitglieder um. Und setzt ein Gegner wie Pharah oder Roadhog eine besonders mächtige ultimative Fähigkeit ein? Dann benutze ich ebenfalls meinen Ultimate »Soundbarriere« und rette mein Team. Anders als Mercy kann ich sogar noch Schaden machen, während ich heile: Der Schallverstärker schießt langsame, aber starke Projektile ab, die selbst Tanks in die Knie zwingen. Oder von der Karte schubsen, einfach per Rechtsklick.



Tracer

Yassin Chakhchoukh | @yassinch

Egal auf welcher Map, mit Tracer macht jede Runde einfach wahnsinnig Laune. Hit&Run ist genau mein Ding, das war auch schon bei Team Fortress 2 so, dort habe ich mehr als 100 Stunden allein mit dem Scout und seiner verlässlichen Scattergun verbracht. Tracer teilt anstatt mit der Schrotflinte zwar mit ihren »Impuls«-Pistolen aus, diese machen aber ordentlich Schaden und daher spielt sich die junge Dame auch ebenso flink und mächtig wie ihr Scout-Kollege. Weil ihre Fähigkeit »Zeitschleife« gerade mal einen Cooldown von 15 Sekunden hat, überlebt sie 90 Prozent aller Gefechte – vorausgesetzt, man nutzt die Rücksetzfunktion rechtzeitig. Und genau das ist der Trick und auch das Reizvolle an Tracer: kurz reinwarpen, Schaden austeilen, zurückspulen. Und lieber einmal zu früh den Knopf gedrückt als einmal zu spät, so sind lange Abschußserien garantiert.