
OVERWATCH GDD

Philipp Schunker, Mario Rubak



OKTOBER 07, 2020

Hintergrund

Spielidee

Overwatch ist ein Mehrspieler-Ego-Shooter der Spieleentwicklerfirma Blizzard Entertainment Inc. Das Spielprinzip von Overwatch ist Player-versus-Player, in dem zwei Teams mit jeweils 6 Spielern in einem begrenzten Zeitraum über ein Netzwerk im Internet (online) gegeneinander antreten. Das Ziel der Teams ist abhängig von der Spielumgebung (Map) und der Startposition, aber im Grunde geht es immer darum ein stillstehendes oder bewegliches Ziel für eine bestimmte Zeit zu halten. Die Spielumgebungen in Overwatch werden in unterschiedlichen Regionen und Design unterteilt, welche für den Modus eines Spiels entscheidend sind.

Es geht jedoch bei der Entwicklung des Spiels nicht nur um das Spiel selbst, sondern auch um das Overwatch Universum was mit diesem Spiel mithergeht. Darum wird ein großer Fokus auf das Storytelling über externe Medien, sowie die Charakterentwicklung über Comics und Videos, als auch die Geschichte der Länder gelegt. Aus diesem Grund wird Overwatch im stilisierten Realismus, welcher auch als Comic-Grafik bezeichnet wird, dargestellt.



Abbildung 1 – Early concept Art of Overwatch, adapted from Titan (Mercy - different than in the published game)

Name

Das Spiel Overwatch ist in eine komplett neue Hintergrundgeschichte eingebettet, wie auch die schon zuvor veröffentlichten Spiele von Blizzard wie WarCraft, Diablo und StarCraft. Der Name Overwatch stammt von einer gleichnamigen Eliteeinheit an „Helden“, bestehend aus unterschiedlichen Charakteren in dieser Spielwelt.

Grund

Overwatch ist das erste von Blizzard entwickelte Spiel für mehrere Spieler aus dem Genre Ego-Shooter, das online über das Internet gespielt wird. Dieses Spiel ist aus dem gescheiterten Spiel „Titan“ entstanden. Mit Overwatch überträgt Blizzard die eigenen Stärken wie das Storytelling auf eine für das Unternehmen neue Art von Spiel weitet das Produktportfolio auf eine zusätzliche Spielgattung aus. Blizzard vergrößert mit Overwatch sein Geschäftsfeld und erschließt dadurch einen neuen Markt, in dem das Unternehmen bisher nicht tätig war. Die Bisherigen Marken WarCraft, Diablo und StarCraft werden dadurch um ein neues Universum erweitert.

Zielgruppe

Zielgruppe von Overwatch sind Spieler, die gerne aus der Ego-Perspektive und online mit anderen Spielern in einem Team gegen ein gegnerisches Team in einem kompetitiven Setting spielen. Eine grundlegende Einschränkung der Altersgruppe oder Hardware-Plattform gibt es nicht. Overwatch kann auf einem PC mit Windows, oder Konsolen wie der „Playstation 4“, „Xbox One“ oder „Nintendo Switch“ gespielt werden.

Mit den Eigenschaften von Overwatch sind vor allem Spieler des Typen „Achiever“ und Killer, definiert durch Bartle, interessiert. Diese orientieren sich danach möglichst viel zu erreichen, in der Rangliste zu steigen, und im Fall des Killer Typen, zu dominieren.

Hauptziel

Das Ziel eines Teams ist abhängig vom Spielmodus und Typ einer Map. In einem Typ von Map muss eine Fracht von einem Startpunkt zu einem Endpunkt in der Map eskortiert werden. Die Fortbewegung der Fracht ist abhängig von der Verteidigung der Fracht und des Raums um diese durch das angreifende Team. In einem weiteren Spielmodus muss ein Punkt der Map durch ein Team für eine bestimmte Zeit kontrolliert werden. In anderen Karten und dem Spielmodus Angriff müssen mehrere Punkte in der Map durch ein Team angegriffen und erobert werden. Die drei unterschiedlichen Spielmodi, in denen das Ziel eine erfolgreiche Eskorte einer Fracht, die Kontrolle eines oder des Angriffs mehrerer Punkte ist, werden im Spielmodus Hybrid auch kombiniert. Die Schauplätze der Maps befinden sich rund um die Welt und werden im Stil des jeweiligen echtem Landes und mit futuristischen Elementen aus der Overwatch Welt erweitert Für jedes Spiel erhält ein Spieler in Abhängigkeit zu unterschiedlichen Spielfaktoren Erfahrungspunkte.

Diese Erfahrungspunkte erhöhen mit der Zeit das Level, welche wiederum Lootboxen und andre Portraitraahmen freischalten. Die Lootboxen schalten wiederum zufällige kosmetische Veränderungen frei, welche dem Spieler langfristig im Spiel motivieren sollen.

Unabhängig von den Erfahrungspunkten bekommt ein Spieler durch den Gewinn eines Spiels Spielniveaupunkte für seinen Account gutschrieben. Im Gegenteil zu einem Gewinn werden bei einer Niederlage eines Spiels Niveaupunkte abgezogen. Überschreitet man gewisse Schwellen, steigt man in eine neue Liga auf, oder fällt in die vorherige zurück. Dies gilt jedoch nur für Ranglistenspiele und Spieler solcher Spiele werden mit anderen Spielern mit einem ähnlichen Spielniveau bei der Spielsuche zugewiesen.

Das Ziel eines einzelnen Spielers ist es, durch den Gewinn von möglichst vielen Spielen Punkte zu sammeln und dadurch den eigenen Rang zu verbessern. Die Ränge unterscheiden die Stärke der Spieler. Spielränge sind durch eine Mindestanzahl von Punkte festgelegt und in aufsteigender Form unterteilt. Durch die Über- oder Unterschreitung von Niveaupunkten wird der Rang entsprechend angepasst. Ein Ende des Spiels ist nicht definiert.

Spielphasen

Die Spielphasen werden in jedem Match neu durchlaufen. Das Match wird in mehrere Runde unterteilt. Die Anzahl der Runden richtet sich nach dem Spielmodus. In jedem Spielmodus werden mindestens zwei Runden gespielt. Gibt der Spielmodus die Eskorte einer Fracht oder den Angriff auf mehrere Punkte vor, werden in der zweiten Runde die Positionen vertauscht. Dadurch soll die Fairness erhöht und ein Vorteil ausgeglichen werden, der sich durch eine Spielposition ergibt. Im Spielmodus, bei dem das Ziel die Kontrolle eines Punktes ist, besteht die Möglichkeit für ein Team in der zweiten Runde auszugleichen. Haben die Teams nach zwei Runden jeweils eine Runde gewonnen, entscheidet der Ausgang der dritten Runde über den Gewinner des Spiels.

In den Spielmodis in denen das Ziel die Eroberung oder Kontrolle von Punkten ist und keine eindeutige Erfüllung des Ziels von einem Team erreicht wird, kann ein Match mit zusätzlichen Runden verlängert werden. In diesem Sonderfall wird das Match von dem Team gewonnen, das dem Ziel einer Eroberung oder Kontrolle eines Punktes in Bezug auf die dafür notwendige Zeit und im Vergleich zum anderen Team näher war.

Spielregeln

First Person-Shooter

Aus der Ich-Perspektive stehen einem Spieler verschiedene, Waffen, Fähigkeiten und Ressourcen zur Verfügung. Diese Ressourcen sind je nach ausgewähltem Charakter unterschiedlich. Zu diesen zählen Lebenspunkte und Munition, wobei diese endlos vorhanden ist und nur mit dem Nachladen der Waffe aufgefrischt werden muss. Sobald die Lebenspunkte auf, oder unter, den Wert 0 fallen, stirbt der Charakter und erscheint nach einer gewissen Zeitspanne, ca. 10-15 Sekunden, in dem „Respawnbereich“ des Teams. Die Lebenspunkte anderer Spieler reduziert man mittels Fähigkeiten, Primär- oder Sekundärfeuer.

Informationen wie, Fadenkreuz, Stand der Munition und Leben oder andere Indikatoren werden im Spielerinterface angezeigt.

Mehrspieler

Für Overwatch gelten die üblichen Regeln eines Mehrspieler-Spiels welche vor allem die Fairness für alle Parteien in den Vordergrund stellen. Kein Betrug, Manipulation der Software, Beleidigen oder verwenden von anderen Programmen, welche dem Spieler einen unfairen Vorteil verschaffen könnten.

Spielressourcen

Einem Spieler stehen eine Vielzahl von Charakteren zur Auswahl, die in einem Spiel gespielt werden können. Jeder Charakter des Spiels hat unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften. Ein Charakter ist zudem in eine der drei grundlegenden Klassen Schaden, Tank und Unterstützer eingeordnet. Die Auswahl des zu spielenden Charakters ist aufgrund dessen Fähigkeiten, und Eigenschaften entscheidend für die Spielverhalten innerhalb eines Matches. Die Klasse eines Charakters und Rolle des Spielers beeinflusst daher auch die Aufgaben innerhalb eines Teams.

Verbrauchbare Ressourcen

Generell gibt es folgende verbrauchbare und Wiederauffüllbare Ressourcen:

Name	Beschreibung	Verbrauchen	Auffüllen
Lebenspunkte	Dieser Wert ist für jeden Charakter eigens festgelegt und kann stark variieren. Sinkt dieser Wert, zum Beispiel durch das Primärfeuer eines Gegenspielers, auf 0, stirbt der Charakter.	Durch Primärfeuer oder Fähigkeiten sinkt dieser Wert.	Dieser Wert kann mittels Heilung von Mitspielern oder Heilpakete aufgefüllt werden, solange dieser über 0 liegt.
Munition	Die Munitionsanzeige betrifft die aktuelle Munition im Magazin der Waffe. Ist keine Munition im Magazin, kann die	Durch Verwendung des Primär- oder Sekundärfeuers sinkt die Munitionsleiste.	Mittels der „Nachladen“ Aktion kann dieser Wert neu

	Waffe nicht im Primär- oder Sekundärfeuer geschossen werden und muss vorher nachgeladen werden. Es ist unendlich Munition zum Nachladen vorhanden.		aufgefüllt werden
Ultimate-Fortschritt	Diese Ressource startet jedes Spiel bei 0 und erlaubt den Einsatz der, von Charakter zu Charakter unterschiedlichem, Ultimate-Fähigkeit.	Füllt sich über die Zeit oder durch verursachten Schaden oder Heilung anderer Spieler.	Wenn die Ultimate-Fähigkeit benutzt wird, sinkt der Wert auf 0
Rüstung	Rüstung wird am Ende des Lebensbalken angehängt und wird bei Schaden immer zuerst vor Lebenspunkten, aber nach Schildpunkten abgezogen. Rüstung reduziert den erlittenen Schaden, je nach Schadenstyp. Manche Charaktere können Rüstung verleihen, aber manche starten mit einem gewissen Rüstungswert.	Durch Primärfeuer oder Fähigkeiten sinkt dieser Wert.	Fähigkeiten anderer Spieler, oder falls der Charakter mit Rüstung startet mit Heilpakete.
Persönliches Schild	Schild wird am Ende des Lebensbalken angehängt und wird bei Schaden immer zuerst vor Lebenspunkten, aber auch vor Rüstung abgezogen.	Durch Primärfeuer oder Fähigkeiten sinkt dieser Wert.	Fähigkeiten anderer Spieler, oder falls der Charakter mit einem Schild startet, mit der Zeit.
Charakterressource	Manche Charaktere haben Spezialfähigkeiten, welche abhängig von einer zusätzlichen Ressource sind.	Benützung einer Fähigkeit, welche diese Ressource benötigt.	Mit der Zeit füllt sich diese Ressource wieder auf.

Fähigkeiten

Jeder Charakter besitzt Fähigkeiten, welche sich grundsätzlich durch „aktiv“ und „passiv“ unterscheiden.

Aktive Fähigkeiten können von Spielern durch das Drücken von Tasten ausgelöst werden. Jeder Charakter hat mindestens zwei solcher Fähigkeiten. Nach dem Aktivieren wird entweder eine Ressource verbraucht, welche den Einsatz der Fähigkeit limitiert, oder aber wie in den meisten Fällen, eine Abklingzeit, angegeben in Sekunden, aktiviert. Erst nach dem Enden dieser Abklingzeit kann die Fähigkeit wiedereingesetzt werden.

Passive Fähigkeiten geben dem Charakter einen permanenten Bonus, welcher für die gesamte Spieldauer aktiv ist, solange man diesem Charakter beibehält.

Charaktere

Am Anfang jeder Runde können sich Spieler einen Charakter aussuchen, dieser kann jedoch jederzeit während des Spiels im Spawnbereich geändert werden. Charaktere unterteilen sich in drei Kategorien, Tanks, Schaden und Unterstützung.

Klassenbezeichnung	Merkmale
Tank	Tanks besitzen viele Lebenspunkte und manchmal auch zusätzlich Schild- oder Rüstungspunkte. Ihre Fähigkeiten sind meistens defensiver Natur und dienen dazu sich selbst und andere Teamkameraden zu beschützen. Aus diesem Grund bilden sie die Frontlinie zum Feind.
Schaden	Schadenstypen besitzen meistens wenige, bis sehr wenige Lebenspunkte und lassen sich ohne Schutz leicht ausschalten. Wie der Name schon sagt, teilt die Schadensklasse sehr gut aus ist meistens für den meisten im Team verursachten Schaden zuständig.
Unterstützung	Die Unterstützungsklasse besteht aus Charakteren mit einer Heilfähigkeit. Diese sind dafür zuständig die Gruppe am Leben zu erhalten. Dabei teilen sie aber selbst kaum Schaden aus und sind meistens ein leichtes Ziel für Charaktere vom Typ Schaden.

Technischen Umsetzung und Eigenschaften

Graphik-Engine

Overwatch basiert auf einer von Blizzard intern entwickelten Graphik-Engine namens TED. Ein speziell für TED konzipiertes Programm ermöglicht die Abstimmung und Verwaltung der Assets mit welchen TED als hauptverantwortliche Spieleengine zur Laufzeit arbeitet. Die Modellierung der Graphiken und Körper wurde und wird vorwiegend mit der Software Maya des Entwicklers Autodesk vorgenommen.

Physik-Engine

Wie die Grafik-Engine ist die Physik-Engine eine proprietäre Lösung, welche von Blizzard selbst entwickelt und für Overwatch eingesetzt wird. Die Physik-Engine kommt auch in anderen Spielen von Blizzard wie Diablo III, Starcraft II und Heroes of the Storm zum Einsatz.

Steuerung

Das Spiel ist auf dem PC für eine Steuerung mit einer Tastatur und einer Maus ausgerichtet. Overwatch bietet die Möglichkeit die Funktionen im Spiel über das Menü beliebigen Tasten zu weisen zu können. Mit der freien Tastenbelegung ist auch eine Steuerung über andere Eingabegeräte wie ein Gamepad möglich.

Im Gegensatz zum PC erfolgt die Steuerung von Overwatch auf den Konsolen wie der Xbox, Playstation sowie der Switch über einen Controller für das entsprechende System. Da das Zielen auf Spielelemente über die Maus und Tastatur naturgemäß nicht nur leichter, sondern auch schneller erfolgen kann, wurde in Overwatch für Konsolensysteme eine Zielhilfe (Aim Assist) eingebaut. Neben der Steuerungsunterstützung ist die unterschiedliche Anpassung des Spiels ein Grund für die strikte Trennung der Spielerbasis. Die Einteilung der Spieler auf die jeweiligen Systeme soll für eine bessere Fairness im Spiel selbst sorgen. Dieser Aspekt ist besonders in einem Spiel für mehrere Spieler mit einem kompetitiven Charakter wie Overwatch von großer Bedeutung.

Mögliche Konfliktbereiche

Das Spiel hat mögliche Konflikte bei der Darstellung Ihrer Geschichte in Form von Sonderevents. Diese sind meist Kooperativ, jedoch ist das Spiel darauf nicht ausgelegt. Es wirkt als würde Blizzard hier im Konflikt stehen zu ihren reinen Multiplayer Modi. Das ist auch wahrscheinlich der Grund, warum Blizzard Overwatch 2 entwickelt, was im Grunde nur eine verbesserte Engine und eine Optimierung auf Einzelspielerinhalte liefert.

Mögliche Grenzen

Das System der „Lootboxen“ wird verwendet um Spieler für ihre Spielzeit zu Belohnen. Hierbei werden zufällig Kosmetische Anpassung für Charaktere und ähnliches freigeschaltet. In vielen Ländern wird der Einsatz von „Lootboxen“ mit Glücksspiel gleichgesetzt und legal verboten. Dies könnte im schlimmsten Fall dazu führen, dass Overwatch wegen diesem System in gewissen Ländern verboten wird.

Overwatch ist als Multiplayerspiel ausgerichtet und besitzt wohl gewisse Möglichkeiten Kooperative, oder Einzelspielerinhalte spielbar zu machen, ist jedoch nicht dafür optimiert und hat herkömmlichen Einzelspieler Spielen wenig Entgegensetzen. Außerdem ist Overwatch auf einen sehr Kommunikativen Spielstil angewiesen und wie man es aus anderen Spielen wie „League of Legends“ oder „Counter Strike“ kennt, ist hierbei die Teamkommunikation oft sehr toxisch. Hierfür müssen ständig Maßnahmen an automatisierten Erkennungsmechanismen solchen Verhaltens und manuelle Beschwerden von Spielern bearbeitet werden.

Die Balance des Spiels ist auf den Kompetitiven Modus ausgerichtet und wird weitergehend immer nach diesem ausgerichtet. Als Erstes wird auf die besten Spieler der Welt geachtet, um dort in den Turnieren auf Fairness zu achten. Der Gelegenheitsspieler wird im Ranglistenmodus und bei Balanceupdates nicht beachtet, was diese eventuell unglücklich stimmen könnten. Hierfür wurden aber „Casual“ Spielmodi, wie Quickplay und der Overwatch Workshop, eingeführt, um diesen auch eine entspanntere Spielweise zu ermöglichen.

Resultate

Bereitgestellt wird das Spiel über den Blizzard-Launcher, wo es gekauft und gestartet werden kann. Geworben wird vor allen In Korea und China mit Werbeschaltungen. Außerdem werden Turniere veranstaltet und jedes Jahr wird von Blizzard eine Konferenz abgehalten, auf welcher auch Overwatch eine große Rolle spielt.

Das Spiel wurde anfangs als Vollpreistitel verkauft, doch der Preis wurde mit den Jahren auf um die 30 Euro reduziert. Das Spiel wird sowohl digital, als auch auf anderen harten Medien verkauft. Anfangs wurde das Spiel nur für PC bereitgestellt, wurde aber mit dem Gedanken entwickelt die Steuerung und Interaktionen minimal zu halten, um auch in Zukunft das Spiel auf Konsolen zu vertreiben. Dies wurde auch im Design berücksichtigt, zum Beispiel das Kommunikationsrad. Momentan ist das Spiel auf Xbox, Playstation, Switch und PC verfügbar.