

Analýza hry Overwatch*

Andrej Kotulič

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
`andrej.kotulic@stuba.sk`

6. november 2022

Abstrakt

Vzhľadom na výrazný nárast herného priemyslu v posledných rokoch a tiež na relevantnosť videohier sa tento článok zameriava na analýzu populárnej hry Overwatch (2016).

Relevantnosť hry, okrem vplyvu na zábavný priemysel získala množstvo „game of the year“ ocenení, vďaka svojim úžasným herným mechanikám, stratégiám, rôznorodosti máp z celého sveta a veľkého množstva postáv (známych ako hrdinovia).

V tomto článku sa zameriame na základnú štruktúru hry, možnosti rôznych módov, veľkého počtu máp navrhnutých podľa reálnych destinácií na svete a postáv, ktorých je v aktuálnej hre 35.

Taktiež sa pozrieme na esport, kde má Overwatch svoju vlastnú ligu (Overwatch League).

1 Úvod

Overwatch je multiplatformová „First person shooter“ vytvorená spoločnosťou Blizzard Entertainment v roku 2016. Od jej vzniku si hra prešla mnohými zmenami a vylepšeniami ako zmenou herných, či odmenových mechaník. Hra je vyvinutá pre systémy PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X a Series S a Microsoft Windows.

V hre sa stretnete s veľkým množstvom módov 2 a obrovským množstvom máp 3.

Do novembra 2022 sa v hre nachádza 35 postáv 4 rozdelených do troch rolí:

- Tank
- Damage
- Support

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Ing. Vladimír Mlynarovič, PhD.

2 Herné mechaniky

Hra sa skladá z boja medzi dvoma tímami zložených z piatich hráčov.

Keďže ide o hru pre viacerých hráčov, všetky postavy tímov sú skutoční hráči. Hráči v tíme spolupracujú online, aby dosiahli cieľ, ktorým môže byť zabezpečiť a brániť kontrolné body na mape alebo eskortovať náklad cez mapu v obmedzenom množstve času. Hra je značne interaktívna, pretože sa hrdinovia súčasťou rovnakého tímu automaticky zapájajú do dialógov s ostatnými hrdinami, pričom sa rozprávajú aj o mieste príbehu hry alebo o externom odkaze [2].

Okrem tohto sa v hre nájde aj niekoľko iných módov, ktoré už ale niesú tak kompetitívne. V priebehu roka sa v hre objavuje aj niekoľko špeciálnych udalostí, kedy sú v hre dostupné nové mechaniky, módy, kozmetické predmety a úlohy.

Tieto „eventy“ trvajú približne 3 týždne a objavujú sa podľa nasledujúceho zoznamu: „Lunar New Year, Archives, Anniversary, Summer Games, Halloween Terror a Winter Wonderland“ niekoľko mini „eventov“ ktoré sa konajú pomedzi [2].

Hra ďalej disponuje obrovským množstvom kozmetických doplnkov ako napríklad „skins, weapon charms, icons, sprays, voicelines, emotes“. Overwatch má aj doplnok „Highlight intro“ ktorý je jedinečný pre túto hru. Ide o krátky klip najlepšieho momentu, ktorý sa objavuje na konci každej hry.

2.1 Stratégie

3 Rôznorodosť máp

4 Herné postavy

5 Overwatch Esport

Termín esports pochádza z konca deväťdesiatych rokov. V súčasnosti možno tvrdiť, že esport sa stal štandardizovaným spôsobom označovania súťažných hier v rámci a aj mimo akademickej sféry. Nie je preto prekvapujúce, že definícia esportu a jeho vzťah k športom pritiahla pozornosť výskumníkov z viacerých oblastí [1].

V posledných rokoch sa herný priemysel neustále exponenciálne popularizuje, a tým aj esport priemysel sám o sebe. Zatiaľ čo pred niekoľkými rokmi by ste našli len málokoho, kto by čo i len vedel čo to esport je, dnes je to multimiliónová scéna s miliónmi hráčov. Pre Overwatch to platí tiež.

Overwatch mal aktívnu scénu už od jeho vzniku. Prvý veľký esport event bol World Cup 2016 na Blizzcone [1].

V roku 2018 vznikla aj samostatná liga pre túto hru s názvom Overwatch league 5.1.

5.1 Overwatch league - OWL

Overwatch league pozostáva z 20 tímov.

Tímy sú z miest, podobne ako vo väčšine tradičných športových líg a hoci väčšina tímov reprezentuje mestá v Spojených štátoch, existujú aj tímy, ktoré

zastupujú mestá v Európe a Ázijských krajinách (dve v Európe, jedno v Južnej Kórei a štyri v Číne) [1].

Tieto tímy sa každú sezónu stretávajú proti sebe a bojujú o titul najlepšieho na svete.

6 Záver

Literatúra

- [1] Maria Ruotsalainen and Tanja Välisalo. “overwatch is anime”: Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming. In *Conference of Digital Games Research Association*, volume 2020. Digital Games Research Association, 2020.
- [2] Felipe Antônio de Souza et al. “the world could always use more heroes”: a social semiotic analysis of the game overwatch. 2021.