

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

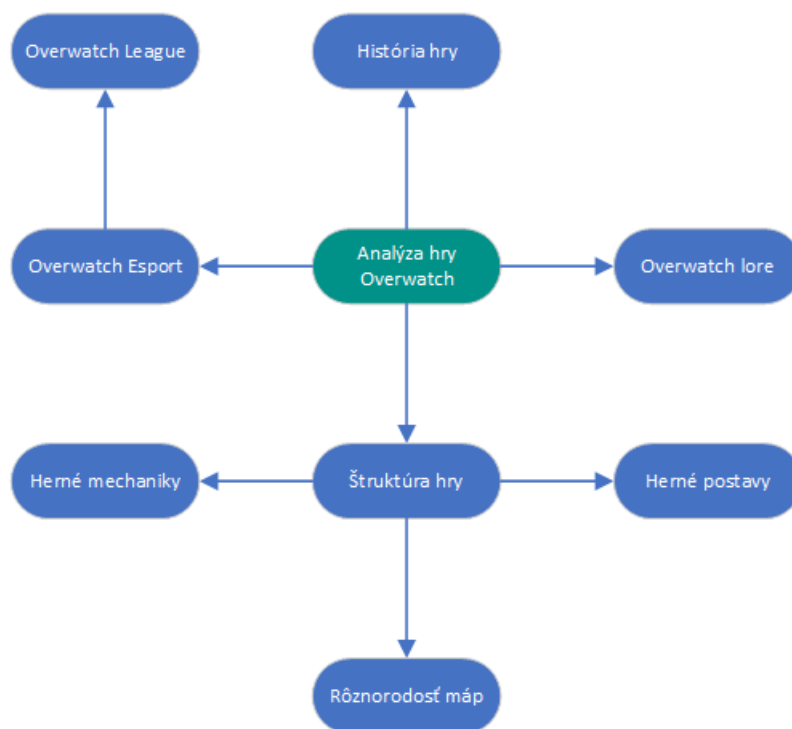
Overwatch je multiplatformová „First person shooter“ hra vytvorená spoločnosťou Blizzard Entertainment v roku 2016. Od jej vzniku si hra prešla mnoho zmenami a vylepšeniami ako zmenou herných, či odmenových mechaník. Hra je vyvinutá pre systém PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One,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

V hre sa stretnete s veľkým množstvom módov 2.1 a obrovským množstvom máp 2.2.

Do decembra 2022 sa v hre nachádza 36 postáv 2.3 rozdelených do troch rolí:

- Tank
- Damage
- Support

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



Obr. 1: Štruktúra témy

2 Štruktúra hry

2.1 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 [5].

Okrem tohto sa v hre nájde aj niekoľko iných módov, ktoré už ale nie sú 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. Okrem tohto sa v hre objavuje aj niekoľko mini eventov ktoré sa konajú pomedzi [5].

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 najlepšieho hráča, ktorý sa objavuje na konci kraždej

hry.

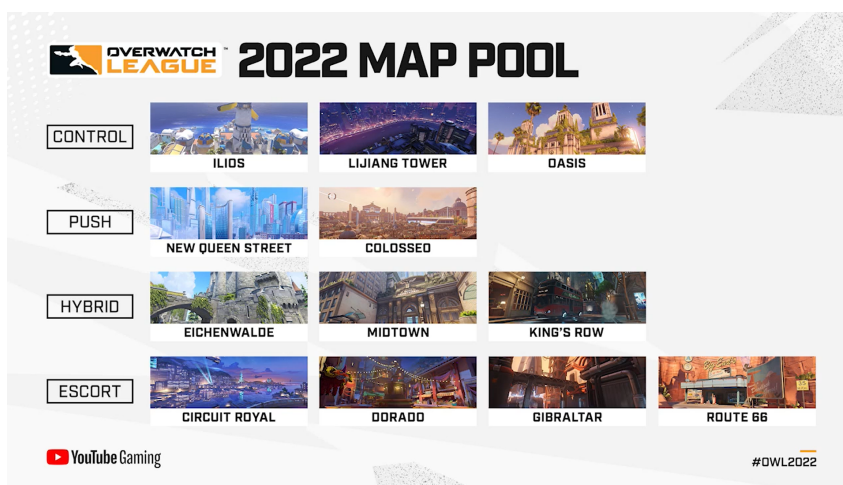
2.2 Rôznorodosť máp

Mapy v populárnej videohre Overwatch zohrávajú kľúčovú úlohu pri hraní. Poskytujú prostredie a kontext pre rýchle tímové boje v hre a pomáhajú hráčom ponoriť sa do futuristického, fiktívneho sveta hry.

Hra Overwatch obsahuje rozmanitú škálu máp, z ktorých každá má svoj vlastný jedinečný dizajn a usporiadanie. Od futuristických mestských scenérií King's Row a Circuit royale, cez zasneženú ruskú provinciu Dorado až po stredovekú atmosféru na mape Eichenwalde. Každá mapa ponúka osobitý vizuálny zážitok a vyzýva hráčov, aby prispôbili svoje stratégie jedinečnému terénu a prekážkam.

Rozloženie úrovni na mapách Overwatch sa v priebehu hry mení, aby poskytlo výhodu rôznym tímom, útočníkom/obrancom a rôznym pohyblivým hrdinom [2].

Okrem toho, že mapy v Overwatch poskytujú prostredie hry, zohrávajú kľúčovú úlohu aj v cieľovo orientovanej hrateľnosti. Každá mapa obsahuje špecifické ciele, ktoré musia tímy splniť, aby vyhrali hru, napríklad obsadiť kontrolný bod alebo eskortovať náklad. To do hry vnáša ďalšiu strategickú vrstvu, keďže tímy musia nielen bojovať so svojimi súpermi, ale aj koordinovať a plniť svoje ciele, aby vyhrali.



Obr. 2: Kompetitívne mapy v hre Overwatch

2.3 Herné postavy

Každá postava v hre Overwatch patrí do jednej z troch hlavných kategórií: tank, damage a support. Damage postavy sa zvyčajne zameriavajú na spôsobovanie vysokého poškodenia nepriateľskému tímu, zatiaľ čo tank postavy vynikajú ochranou svojich spojencov a držaním kľúčových miest na bojisku. Support postavy, ako už názov napovedá, poskytujú svojim spoluhráčom liečenie a ďalšie užitočné schopnosti [6].

Hráči môžu v priebehu zápasu prepínať medzi rôznymi postavami, čo im umožňuje prispôbiť sa meniacim sa podmienkam v hre a čeliť stratégii nepriateľského tímu. Táto dynamická a neustále sa vyvíjajúca hrateľnosť je jedným z kľúčových prvkov, vďaka ktorým je hra Overwatch taká populárna.

Tank	Damage		Support
D.Va	Ashe	Hanzo	Ana
Doomfist	Soldier: 76	Tracer	Baptiste
Junker Queen	Bastion	Junkrat	Brigitte
Orisa	Sojourn	Widowmaker	Kiriko
Ramattra	Cassidy	Mei	Lúcio
Reinhardt	Sombra	Pharah	Mercy
Roadhog	Echo		Moira
Sigma	Symmetra		Zenyatta
Winston	Genji		
Wrecking Ball	Torbjörn		
Zarya	Reaper		

Obr. 3: Rozdelenie postáv do rolí

3 Overwatch lore

Hra sa odohráva na Zemi v blízkej budúcnosti.

V hre sa nachádzajú roboti zvaný Omnici, ktorí boli vytvorení, aby slúžili ľudstvu ako robotníci a asistenti. Boli navrhnutí tak, aby boli všestranní, prispôbiví a dokázali plniť širokú škálu úloh. Skupina omnikov sa však nakoniec stala sebavedomou a vytvorila kolektívne vedomie nazývané omnium. Omnium začalo masovo vyrábať omnických vojakov, čo viedlo ku globálnej kríze známej ako omnická kríza.

Po tejto kríze bola vytvorená nadnárodná jednotka Overwatch, ktorej úlohou je obnoviť mier a poriadok na svete.

Hra obsahuje rozmanité postavy, z ktorých každá má svoje jedinečné schopnosti a pôvod. Medzi hlavné postavy patrí Tracer, ktorá dokáže cestovať časom, Reinhardt, mocný rytier s masívnym raketovým kladivom, a Mercy, lekárka so schopnosťou liečiť svojich spojencov [3].



Obr. 4: Logo Overwatch

4 História hry

Hra bola prvýkrát vydaná pre PlayStation 4, Xbox One a Windows v máji 2016.. Keď hra prvý krát vyšla, nachádzalo sa v nej 21 postáv a hralo sa vo formáte 6v6. V roku 2019 bola oznámená hra Overwatch 2, ktorá bola vydaná októbri 2022. Hlavnou zmenou je formát 5v5, mnoho nových postáv(celkovo 36) a máp.

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 [4].

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 [4].

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

5.1 Overwatch league - OWL

Overwatch League je medzinárodná esportová liga pozostávajúca z 20 tímov, kde hrajú najlepší hráči Overwatch na svete. 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) [4]. Sezóna 2022, ktorá obsahuje novú hru Overwatch 2 PvP, začala 5. mája 2022 a končí play-off

a veľkým finále neskôr v priebehu tohto roka. Vďaka špičkovej súťaži, napínavým zápletkám, rozšírenému cenovému fondu, robustným diváckym odmenám a špičkovej produkčnej hodnote je Overwatch League najlepšou esportovou ligou na svete. [1].

6 Záver

Spoločenské súvislosti. Informatika sa stáva stále dôležitejšou súčasťou spoločnosti a ovplyvňuje rôzne oblasti nášho života. Vývoj nových technológií a inovácií v oblasti informatiky môže priniesť veľké prínosy pre spoločnosť, napríklad v podobe zefektívnenia procesov a zlepšenia komunikácie. S rozvojom informatiky však prichádzajú aj nové výzvy a riziká, ako napríklad ochrana osobných údajov a bezpečnosť online sveta. Informatika môže tiež ovplyvniť spoločenské vzťahy a komunikáciu, keďže ľudia čoraz viac komunikujú a získavajú informácie online. Vývoj a používanie technológií v oblasti informatiky môže mať aj sociálne dôsledky, ako napríklad zvyšovanie sociálnej nerovnosti medzi tými, ktorí majú prístup k technológiám a tými, ktorí ho nemajú. Preto je dôležité, aby spoločnosť a orgány verejnej správy monitorovali a riadili vývoj a používanie informatiky, aby prinášala prínosy pre celú spoločnosť a zároveň minimalizovala negatívne dôsledky.

Historické súvislosti.

Technológia a ľudia. Technológia je súčasťou nášho života a má veľký vplyv na spôsob, akým žijeme a pracujeme. Zlepšuje našu produktivitu, uľahčuje komunikáciu a poskytuje nám prístup k obrovskému množstvu informácií. Napriek všetkým výhodám však technológia môže mať aj negatívne účinky na naše životy. Môže nás odcudziť od skutočného sveta a viesť k sociálnemu izolovaniu, a môže tiež spôsobiť závislosť a viesť k strate pracovných miest. Je dôležité, aby sme technológiu využívali s mierou a zodpovedne, a aby sme si uvedomovali aj jej potenciálne negatívne účinky. Je na nás, ako technológiu využijeme a ako ju budeme využívať v budúcnosti.

Udržiateľnosť a etika.

Literatúra

- [1] <https://overwatchleague.com/en-us/about>.
- [2] David Eliasson. What level design elements determine flow?: How light and objects guide the player in overwatch and doom, 2017.
- [3] Jonah Glass and Carolyn McGregor. Towards player health analytics in overwatch. In *2020 IEEE 8th International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*, pages 1–5. IEEE, 2020.
- [4] Maria Ruotsalainen and Tanja Välsälö. “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.

- [5] Felipe Antônio de Souza et al. "the world could always use more heroes": a social semiotic analysis of the game overwatch. 2021.
- [6] David Staat, Günter Wallner, and Regina Bernhaupt. Towards a community-based ranking system of overwatch players. In *International Conference on Entertainment Computing*, pages 309–319. Springer, 2022.