

## Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	3
2 Allgemeine Fakten zum Spiel.....	3
3 Actions.....	4
3.1 Bewegung.....	5
3.2 Fähigkeiten und Angriff.....	5
4 Gameplay.....	10
4.1 Competitive Match.....	10
4.2 Arcade.....	11
5 Experience.....	12
5.1 Emotions.....	12
5.2 Instincts.....	14
6 Lore.....	17
6.1 Backgroundstory.....	17
6.2 Ingame.....	19
6.3 Multi- und Crossmedia.....	19
7 Fazit.....	20
8 Quellenverzeichnis (Text).....	22
9 Quellenverzeichnis (Bild).....	22
10 Abbildungsverzeichnis.....	24
11 Eidesstattliche Erklärung.....	25

## 6 Lore

Als Lore bezeichnet man die gesamte Geschichte eines Spiels bzw. des Universums, in dem es spielt. Im Falle von Overwatch umfasst diese nicht nur narrative Elemente im Spiel, sondern auch andere Medien wie z.B. die Webseite, Blog-Einträge, Webcomics oder Kurzfilme. Das Besondere dabei ist, dass die Backgroundstory primär über das letztere, die Medien außerhalb des Spiels, weitergegeben wird und Blizzard multimedial sowie crossmedial damit arbeitet. Bereits vor dem Start der Beta-Phase hat Overwatch Videos zum Gameplay, der Heldengeschichten und Cinematic Trailer auf Youtube veröffentlicht und somit erste Einblicke in die Welt von Overwatch gegeben. Besonders hochgelobt werden dabei die Cinematic Trailer, bei denen sich in den Kommentaren lesen lässt, dass sich viele Fans einen ganzen Animationsfilm dazu wünschen würden. Das besondere bei den Videos auf Youtube ist außerdem, dass die Entwickler von Overwatch ihren Fans und Spielern einen Einblick in das *Gamedevelopment* geben und sie sich auf diese Weise als Teil des Entwicklungsprozesses fühlen. So gibt es auch aktuell immer wieder *Developer Updates* von Jeff Kaplan, dem Game Director, in Form von Videos auf Youtube, die ebenfalls in Blizzards hauseigenen Launcher eingebettet sind.

### 6.1 Backgroundstory

Overwatch spielt auf der Erde in einer fiktionalen, hoch technologisierten Zukunft. Das genaue Jahr ist unbekannt, es wird vermutet, dass es ca. im Jahre 2070 spielt. 30 Jahre zuvor hat es einen Krieg zwischen Robotern, den sogenannten „Omnics“, und Menschen gegeben.



Abbildung 1 Omnic Krise

Die Omnics haben sich gegen ihre menschlichen Schöpfer aufgelehnt, die Krise wurde als „die größte Bedrohung für unsere Spezies seit dem Kalten Krieg des 20. Jahrhunderts“ (vgl. [playoverwatch.com](http://playoverwatch.com)) bezeichnet.

Dadurch, dass viele Omnic-Fabriken unter der Leitung sogenannter Master-KIs standen, konnte die Produktion der Omnics beim Aufdecken zwielichtiger Machenschaften in der Firma „Omnica“ nicht ohne weiteres gestoppt werden – die Roboter konnten sich selbst herstellen. Als Gegenkraft hierzu fand sich eine Reihe der besten Soldaten, Wissenschaftler und Abenteurer der Welt zusammen und gründete die Organisation „Overwatch“. Sie stellte sich selbst als internationale, militarisierte Friedenseinheit dar und konnte den Frieden erfolgreich wiederherstellen. Overwatch stand im Licht der Öffentlichkeit und hatte das Image ein Team aus Helden zu sein. Die dazugehörige, geheime Spezialeinheit namens „Blackwatch“ jedoch war dafür zuständig Geheimmissionen auszuführen, die fragwürdige Methoden wie Foltern oder schließlich Ermordungen beinhalteten. Als es bei einer Mission zu Problemen kam, wurde die Existenz von Blackwatch bekannt und die Dachorganisation Overwatch dafür verantwortlich gemacht. So kam es dazu, dass Overwatch ca. 2042 stillgelegt wurde. Schon vor der Stilllegung gab es Konflikte mit der Untergrundorganisation Talon, welche sich gegen Overwatch stellte, um weiter ihren kriminellen Machenschaften nachgehen zu können. 5 der 27 Helden im Spiel sind Mitglieder der Organisation Talon, manche unfreiwillig wie z.B. Widowmaker, die ehemalige Frau eines Overwatch-Agenten, die von Talon entführt und genetisch verändert und indoktriniert wurde. Auch nach der Auflösung von Overwatch versucht Talon weiterhin die Mitglieder der Organisation zu finden und zu töten. 30 Jahre später nach der ersten Omnic-Krise scheint es außerdem Anzeichen für einen zweiten Krieg zwischen Omnics und Menschen zu geben. In einem Kurzfilm erfährt der Spieler schließlich, dass alle ehemaligen Overwatch Mitglieder nun kontaktiert wurden, um sich wieder zusammenzuschließen und die Omnic-Krise erneut zu bewältigen. (vgl. Overwatch Wiki)

## 6.2 Ingame



Abbildung 2 Blackwatch Reaper

Im Spiel selbst erfährt ein neuer Spieler zunächst relativ wenig über die Geschichte von Overwatch. Es gibt keinen Storymodus, jedoch gab es z.B. das Event „Aufstand“, in dem spezifische Helden gegen eine Armee von Omnics kämpfen müssen. Hierzu gab es auch einen kleinen Trailer, der im Spiel selbst abgespielt wurde und auch auf Youtube zu finden ist. Des Weiteren erfährt man in kleinen, kurzen Beschreibungen das nötigste über jeden Helden, weitere Infos zur Hintergrundgeschichte eines jeden Charakters finden sich aber vorrangig auf der Webseite. Eine

weitere Informationsquelle zur Lore von Overwatch kann man außerdem in heldenspezifischen Sprüchen wiederfinden, die automatisch gesprochen werden, sobald gewisse Helden in einem Match aufeinandertreffen. Auch die Skins geben bspw. Aufschluss darüber, welche Helden sich in der Geheimelite Blackwatch befanden. Man hat auf diese Weise auch erfahren, dass der Held Reaper, nun ein Mitarbeiter von Talon, ein ehemaliges Mitglied von Blackwatch ist.

### 6.3 Multi- und Crossmedia

Auf der offiziellen Webseite [playoverwatch.com/de-de/](http://playoverwatch.com/de-de/) finden sich ausführlichere Beschreibungen zu den jeweiligen Helden und ihrer Hintergrundgeschichte. Aufgrund der großen Vielfalt der verschiedenen Ethnien, Geschlechter, Rassen, Erscheinungsbilder und Charakterzüge bietet Overwatch eine große Auswahl an Helden, mit denen sich ein Spieler identifizieren kann. Auch gibt es Hinweise darauf, dass ein Charakter homosexuell ist und ein anderer autistisch. Aufgrund des durchdachten Charakterdesigns wirken die Helden außerdem auf viele Spieler authentisch und in sich schlüssig.



Abbildung 3 Heldenauswahl

Dadurch, dass das Entwicklerteam um Overwatch die Informationen zur Lore nur stückchenweise und über verschiedene Medien veröffentlicht, wird in Communities in Foren oder anderen Plattformen rege über die Geschichte diskutiert und spekuliert. Die Neugier der Fans wird durch die nicht-lineare Erzählweise der Lore weiter angeheizt und man bleibt im Gespräch darüber. Die zusammengetragenen Infos kann man schließlich auch auf

Overwatch-Fan-Wikis nachlesen, um so einen Überblick über die Geschichte und die Zusammenhänge zu bekommen.

Auf dem Blog der offiziellen Webseite werden verschiedene Artikel über das Overwatch-Universum veröffentlicht, im Web-Comic kann man verschiedene Situationen, die die Helden durchlebt haben, nachlesen und bei den Videos gibt es in regelmäßigen Abständen neue Gameplay-Trailer, Helden-Background oder allgemeine Cinematic Trailer. Artwork, Screenshots und Hintergründe werden außerdem zur Verfügung gestellt. Alle Videos sind des Weiteren über den Youtube-Kanal von PlayOverwatch zu finden und werden auf der Webseite und im Launcher eingebettet. Auf diese Weise wird nicht nur multimedial, sondern auch crossmedial gearbeitet. Auch werden des Öfteren Tweets miteingebunden oder umgekehrt auf Twitter auf andere Inhalte verlinkt. Twitter ist außerdem die erste Anlaufstelle bei Informationen bzgl. Ausfällen der Server o.ä.

## Quellenverzeichnis

### Text

- Overwatch Wiki: [http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Overwatch\\_Wiki](http://de.overwatch.wikia.com/wiki/Overwatch_Wiki)  
Playoverwatch.com: <https://playoverwatch.com/de-de/news/19809396>

### Bild

- Abbildung 1: [https://overwatch.fandom.com/de/wiki/  
Omnics?file=Omnic\\_Kriese\\_Australien.png](https://overwatch.fandom.com/de/wiki/Omnics?file=Omnic_Kriese_Australien.png)  
Abbildung 2: [https://overwatch.fandom.com/de/wiki/  
Reaper?file=Reaper\\_Blackwatch-Reyes.jpg](https://overwatch.fandom.com/de/wiki/Reaper?file=Reaper_Blackwatch-Reyes.jpg)  
Abbildung 3: [https://images.mein-mmo.de/medien/  
2016/05/Overwatch-All-heroes.jpg](https://images.mein-mmo.de/medien/2016/05/Overwatch-All-heroes.jpg)