



Nachts erleuchten von Spielern gezündete Fackeln die Hauptstadt Chernogorsk und sorgen für schummriges Licht.

DayZ

DayZ ist mehr als nur eine Zombie-Modifikation für den Taktik-Shooter Arma 2: Combined Operations. Es ist ein soziales Experiment. Und dadurch eine einmalige und enorm intensive Erfahrung. Von Maximilian Gercke

Mod

WAS **Survival-Shooter** WER **DayZ Entwickler-Team**
WO GameStar.de/Quicklink/7907 GELD **kostenlos** (»Arma 2:CO« vorausgesetzt)

Auf DVD: Video-Special

M

it nichts als einer Pistole in der Hand und Vorräten für einen Tag im Rucksack betreten wir die tödliche Welt der

Zombies und Banditen von **DayZ**. Unser Ziel: überleben. Wir müssen Hunger und Durst im Auge behalten, noch schärfer aber unsere Umgebung. Schließlich spielen wir mit etwa 50 anderen Menschen zusammen, von denen jeder die Möglichkeit hat, andere Teilnehmer, also auch uns, aus den virtuellen Stiefeln zu ballern.

Anders als in bekannten Shootern erheben sich verstorbene Spieler nicht mehr aus ihrem Grab – wer tot ist, der bleibt auch tot. Der Charakter ist futsch und damit auch alle eingesammelten Gegenstände. Je mehr Ausrüstung wir erbeutet haben und je länger wir in der lebensfeindlichen Umgebung umherwandern, desto größer wird also unsere Angst vor der Umwelt und ihren oft feindlichen Absichten. Wir prüfen jede Hausecke auf Gegner, halten bei Waldmärschen immer wieder an und spähen paranoid durch das Dickicht – Nervenkitzel pur!

Dabei sind es nicht nur die Zombies, die uns Sorgen machen, sondern auch und vor allem die anderen Spieler. Denn: Zombies sind sehr direkt und auf ihre eigene Art ehrlich, schließlich kündigen sie sich mit wildem Geschrei an und attackieren uns sofort.

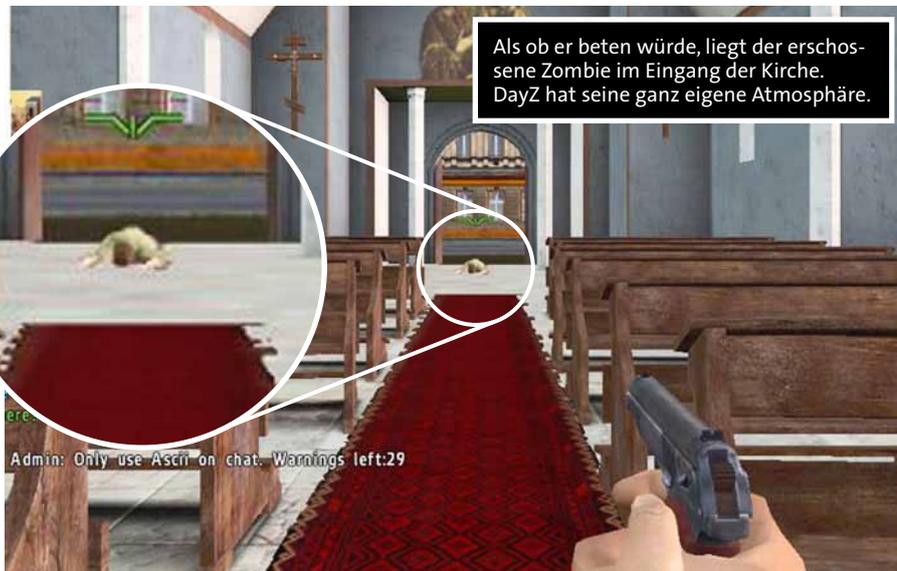
Menschen dagegen geben sich gerne als Freund aus, wiegen uns in Sicherheit, nur um im richtigen Moment die Waffe zu ziehen, unser Lichtlein auszuknipsen und die hart erarbeitete Ausrüstung aus unserer Leiche zu klauben. Teams gibt es nicht, jeder betritt »Chernarus«, die Welt von **DayZ**, vorerst auf sich allein gestellt.

Natürlich können wir auch selber zum Schurken werden und zum Beispiel in hohen Türmen unvorsichtigen Opfern auflauern. Ein gezielter Schuss mit dem Scharfschützengewehr, und der Überlebende wird für seine Unvorsicht bestraft. Während wir

anschließend hektisch die wertvollen Güter wie Kompass, Karte oder Munition einsammeln und in das umständliche Inventar verfrachten, ärgert sich irgendwo auf der Welt unser Kontrahent über sich, uns und das Spiel. **DayZ** entfaltet eine Faszination, die sonst kein anderes Spiel bieten kann. Es ist vor allem der menschliche Faktor, das Spiel mit der Psyche, das uns fesselt. Treffen wir in der Wildnis ungesehen auf einen anderen Spieler, haben wir die Wahl: Erschießen wir ihn und berauben ihn der Arbeit mehrerer Stunden? Nehmen wir Kontakt auf und versuchen ein wackliges Bündnis zu schließen? Oder lassen wir den Kerl vorbeiziehen?

Einzelne Zombies locken wir am besten in den Wald, um mit unseren Schüssen keine Artgenossen zu alarmieren.





scheid wussten? Woher können wir wissen, ob uns in diesem Moment nicht dasselbe passiert? Ein fesselndes Katz-und-Maus-Spiel.

Am Ende des Tages wollen wir einen letzten Blick in die Hauptstadt Chernogorsk werfen. Vorsichtig schleichen wir von Deckung zu Deckung, stoppen regelmäßig und prüfen die Umgebung auf schnelle Bewegungen. Schüsse in der Ferne halten uns wachsam und erinnern an die tödlichen Gefahren. Wir finden leider keine Lampe für die kommende Nacht, aber Munition und Vorräte. Schnell raus hier, bevor uns jemand entdeckt. Am Rand der Stadt biegen wir um ein Eck und blicken prompt in die Mündung einer Schrotflinte. Der andere Spieler scheint genauso überrascht und steht uns in diesem Schreckmoment regungslos gegenüber. In einem Sekundenbruchteil flitzt uns die eigene hervorragende Ausrüstung durch den Kopf: Fernrohr, Kompass, Uhr und genügend Essen für mehrere Tage. Der Selbsterhaltungstrieb greift ein, bevor wir den Gedanken zu Ende gebracht haben. Unsere Büchse kracht und der Spieler fällt steif und lautlos zu Boden. In dem kurzen Moment der Stille atmen wir erleichtert durch. Dann, schreiend und im vollen Sprint, biegt die Zombiehorde um die Ecke. Wir nehmen die Beine in die Hand – und freuen uns über dieses großartige Mod-Juwel. **MAX**

Jede unserer Möglichkeiten hat nachhaltige Folgen: Als Mörder kommen wir zwar schnell an gute Ausrüstung, müssen aber auch mit den moralischen Konsequenzen, angelockten Zombies oder sogar den wütenden Freunden des Gefallenen rechnen. Bleiben wir hingegen im Verborgenen, entgeht uns wertvolle Ausrüstung, die uns das Leben wahrscheinlich deutlich leichter gemacht hätte. Bündnisse können dafür von großem Nutzen sein. Zu zweit reist es sich einfach sicherer. Zombiehorden lassen sich im Team besser abwehren, und auch Banditen gehen bei Gruppen lieber auf Abstand.

Spieler, aber auch eine Unzahl an Fehlern im Spiel. Das verwundert nicht, schließlich handelt es sich um eine Modifikation im Alpha-Stadium. Ab und zu poppen Zombies aus dem Nichts vor uns auf und verschwinden genauso schnell wieder. Besonders nervig ist auch ein Erbe der Arma-2-Engine: Die Wegfindung der Zombies ist miserabel. Sie laufen im wilden Zick-Zack auf uns zu und machen somit präzise Schüsse erst möglich, wenn sie bereits direkt vor uns stehen. Auch die pechschwarze Nacht, in der wir wortwörtlich die Hand vor Augen nicht sehen, wünschen wir uns etwas heller.

Trotz der Fehler fasziniert **DayZ** wie sonst kaum ein Titel. Selten präsentiert sich ein Spiel in so reiner Form. Statt eine vorgefertigte Geschichte zu erleben, schreiben wir jeden Moment unser eigenes Abenteuer. Im Sekundentakt müssen wir unseren Weg bestimmen, wie wir mit der Umgebung interagieren und nicht nur unser eigenes, sondern auch das Schicksal anderer Menschen nachhaltig beeinflussen. Die Endgültigkeit des Todes gibt dem virtuellen Leben einen Wert und Sinn. Anstatt es wie in anderen Spielen am laufenden Band zu verschwenden, leben wir in **DayZ** mit der konstanten Angst, erschossen oder gefressen zu werden und passen entsprechend penibel auf. Denn wie oft haben wir selber aus einem sicheren Versteck heraus andere Überlebende ins Visier genommen, ohne dass diese Be-

Unser Ziel: Überleben. Wer tot ist, bleibt auch tot

Zumindest wenn nicht irgendwann eine Kugel im eigenen Rücken steckt, denn das Restrisiko des Verrats bleibt bestehen. Die ersten Minuten einer Zweckgemeinschaft umkreisen wir uns noch vorsichtig und behalten den Anderen stets im Auge. Besonders heimtückische Spieler warten nur auf den Moment der Unachtsamkeit, der Entspannung, am besten weit fernab der Zivilisation, damit weder Zombie noch Menschen den Schuss aus den eigenen Reihen hört. **DayZ** ist ein ständiger Kampf. Gegen die Natur, unseren geschwächten Körper, andere



Endlich Schuldgefühle!

Maximilian Gercke
Redaktion
redaktion@gamestar.de

DayZ fasziniert, schreibt Geschichte und ist wirklich einzigartig. Wie sehr habe ich mich über mein erstes Gewehr gefreut, wie sehr mich geärgert, als ich für eben dieses hinterrücks erschossen wurde. Auf die Zeit danach bin ich nicht besonders stolz: Mein Leben als Bandit war erfolgreich, aber voller Schuldgefühle. Die Ermordeten wirken nicht wie austauschbare Figuren. Dahinter stehen Menschen, die für ihre Güter gearbeitet und Zeit investiert haben. Heute gehöre ich wieder zu den friedlichen Überlebenden, auf der Suche nach einem Team, mit dem ich meine eigenen Abenteuer und Heldengeschichten erleben kann, von denen eines spannender ist als das vorherige.

Ein typischer Tag in DayZ



Wir starten den Tag mit einer morgendlichen **Joggingrunde** im Regen ...



... finden in der Stadt Munition und eine **Waffe** (leider schlechter als die aktuelle) ...



... und schließen uns (zeitweilig) mit anderen **Überlebenden** zusammen.