

# DayZ

## Zombies im Alpha-Stadium: Ein Paradies für Sadisten, Experimentierfreudige - und Leidenschaftliche.

Von Tobias Ritter und Florian Heider

Genre: **Actionspiel** Publisher: - Entwickler: **Bohemia Interactive**  
(Arma 3, GS 01/14: 77 Punkte) Termin: 2014 Status: zu 30% fertig Preis: 24 Euro

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Auf DVD: Video-Special



**E**s gibt diese Phänomene, die kaum erklärbar sind und für deren Entschlüsselung so mancher Manager eines größeren Publishers wohl sogar einen kräftigen Zombie-Biss in Kauf nehmen würde. **DayZ** ist ein solches Phänomen. Wie aus dem Nichts, aber dafür mit reichlich Passion entwickelt Dean Hall im Juni 2012 eine Modifikation für den Militär-Shooter **Arma 2**, die innerhalb kürzester Zeit Millionen von Spielern begeistert – und die Verkaufszahlen des Hauptspiels in ungeahnte Höhen schnellen lässt. Das Grundprinzip von **DayZ** ist schnell erklärt: Wir erwachen an der Küste des fiktiven Ex-Sowjetstaates Chernarus und müssen in einer Welt voller Zombies überleben. Zombies, ha, alter Hut – sollte man denken. Doch **DayZ** avanciert zum Superhit, vor allem dank der frei begehbaren, mit liebevollen Details gespickten Spielwelt, die (passende Materialien vorausgesetzt) selbst den Bau eines Hubschraubers ermöglicht. Außerdem kommt es auf den Multiplayer-Servern häufig zu unglaublich spannenden Begegnungen mit menschlichen Konkurrenten. Ob die Person hinter dem nächsten Hügel ein barmherziger Samariter ist oder einer fieseren Sadistenbande angehört, die unbedarft

Überlebende mit vorgehaltener Waffe zu mörderischen Gladiatorenkämpfen gegen die eigenen Freunde zwingt – das kann niemand mit Sicherheit sagen. Diese Momente der Unsicherheit und des Misstrauens, Momente, in denen wir die apokalyptische Atmosphäre fast schon greifen können, gibt es bisher in kaum einem anderen Spiel.

Und das, obwohl das Projekt an diversen Fehlern krankt und sich aufgrund seiner MMO-Struktur so gar nicht mit der genutzten Real-Virtuality-Engine vertragen will. Nicht zuletzt auch aufgrund dieser Engine-Frage entscheiden sich Hall und sein mittlerweile aufgebautes Entwicklerteam bei Bohemia Interactive gegen Ende des vergangenen Jahres, das bis dahin Erreichte fast komplett über Bord zu werfen und aus dem Mod-Konzept ein Standalone-Spiel zu machen, das auf einer an die MMO-Bedürfnisse angepassten Engine basieren soll. Damit kann der Entwicklungsleiter seine ursprüngliche Ankündigung, eine eigenständig lauffähige Version des Projekts bereits im Dezember 2012 zu veröffentlichen, zum Ärger einiger Spieler nicht einhalten. Allerdings ist er sich

auch sicher, nur durch diesen radikalen Schritt genau das Spiel entwickeln zu können, das er von Anfang an geplant hat.

Über ein Jahr und unzählige kritische Stimmen später ist nun eine erste Alpha-Version der Standalone-Fassung von **DayZ** im Rahmen des »Early Access«-Programms auf Steam veröffentlicht worden. Preislich richtet sich das Ganze allerdings eher an Visionäre: 23,99 Euro werden für das dem Entwicklerteam selbst zufolge »mit ernsthaften Problemen« behaftete »Testumfeld« mit nur einigen »ausgewählten« Features aufgerufen. Im Preis inbegriffen sind aber immerhin

alle zukünftigen Versionen des Spiels – Beta (die noch über ein Jahr auf sich warten lassen wird) und finale Fassung eingeschlossen. Wer später einsteigt, zahlt übrigens für Beta und Release-

Version jeweils ein paar Euro mehr, ähnlich wie schon bei **Arma 3**. Wer trotz (noch) fehlender Inhalte bereit ist, für rund 24 Euro am Alpha-Test teilzunehmen, erhält ein Spiel, das immerhin andeutet, wo die Reise in den kommenden Monaten und Jahren hingehen könnte. Rein visuell hat sich im Vergleich zur auf der **Arma-2**-Engine basierenden Mo-

### Bezahlter Alpha-Test

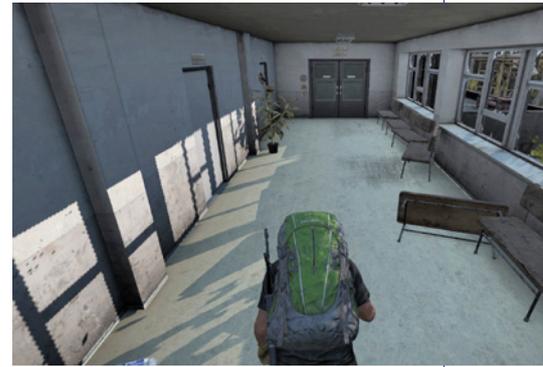
Apokalyptische Idylle: Zu Spielbeginn erwachen wir an einem zufällig gewählten Ort an der Küste.



Ein Großteil der Häuser lässt sich nun auch von innen begutachten.



## Die Sache mit dem Obst



Hach, was ist das Leben schön! Das neue Sturmgewehr sieht schick aus, der **Rucksack** ist voll beladen, und pappsatt sind wir auch. Was soll jetzt noch schiefgehen?



Okay, natürlich könnte dieser **Typ** hier plötzlich auftauchen und seine Knarre auf uns richten, während wir immer noch recht blöd rumhocken und darüber sinieren, ob wir heute Abend lieber Nudeln oder Obst essen.



Ja, der Gasmasken-Heini könnte dann auch noch seinen Kumpel als Aufpasser dazu holen, uns **fesseln** und mit faulem Obst zwangsernähren. Unser Tag hatte doch so gut angefangen. Schönen Dank auch!

### ⊕ Stärken

- + große, atmosphärische Spielwelt
- + viele Individualisierungsmöglichkeiten
- + sozialer Experimentierkasten

### ⊖ Schwächen

- hoher Frustrationsfaktor
- bislang nur wenige Inhalte
- KI-Probleme



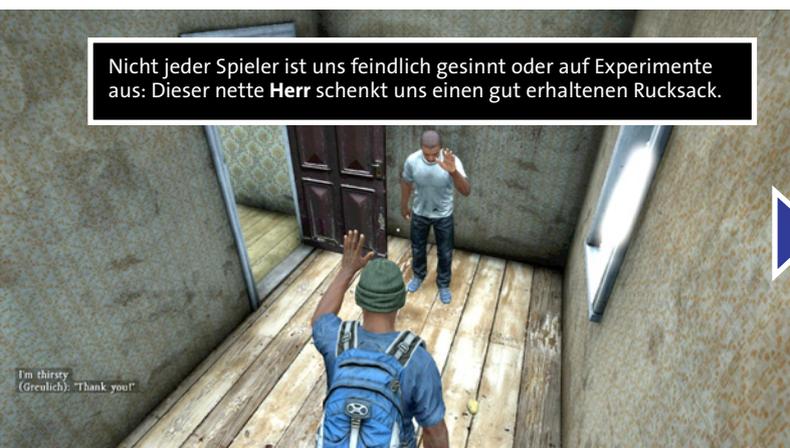
difikation einiges getan: Neue und detailliertere Charakter-Modelle, neue Texturen und generelle Verbesserungen an der Grafik dürften beim erstmaligen Einloggen in die apokalyptische Spielwelt von Chernarus (2.0) für Verzückten bei allen Freizeit-Überlebenden der Zombieseuche sorgen. Besonders hübsch: Die realistischer wirkenden und flüssigen Charakteranimationen, die vom geschmeidigen Laufen über das Öffnen einer Wasserflasche bis hin zum Schälen einer Banane reichen, sowie verschiedene neue Lichteffekte. Hier scheinen Sonnenstrahlen durch die Baumwipfel, dort taucht der Lichtkegel einer Taschenlampe ein verlassenenes Gebäude in unheilvolles Licht.

All das sorgt in Verbindung mit der Geräuschkulisse für eine recht stimmungsvolle Atmosphäre und zieht den Spieler intensiver in das Geschehen hinein, als es noch die Modifikation vermochte. Allerdings scheinen die grafischen Verbesserungen trotz Auslagerung verschiedener Berechnungen vom Client auf den Server noch ein wenig auf die allgemeine Performance zu schlagen. Worauf genau die gelegentlichen Bildraten-Einbrüche zurückzuführen sind, lässt sich nur vermuten. Gut möglich, dass es an den vielen neuen Gegenständen liegt, die Hall und sein Team in das Spiel integriert

haben. Auch abseits solcher technischer Probleme kann es ein paar Stunden dauern, bis man mit **DayZ** wieder warm wird. So geht es uns zumindest: Zuerst fällt uns die Orientierung ziemlich schwer (kyrillisch war noch nie unsere Stärke und die Ortseinblendung beim Spawnen am rauschenden Meer gibt es nicht mehr), dann laufen wir fast eine halbe Stunde an der Küste entlang, ohne auch nur einen einzigen Zombie zu sehen, nur um dann im Landesinneren an Hunger zu sterben – aber natürlich erst, nachdem wir unseren ersten und offenbar extrem raren Rucksack gefunden haben.

Dann kommt er aber doch noch, dieser typische **DayZ**-Moment: Bei Kamenka neu ins Leben getreten und getrieben von der Gier nach kaltem Stahl zieht es uns zur neuen Militärbasis nördlich der Stadt. Mit M1A4 über der Schulter und Pistole im Brust-Holster fühlen wir uns deutlich sicherer – sind wir aber ohne Munition nicht wirklich, wie uns wenig später zwei andere Spieler deutlich machen. Die haben es zwar überraschenderweise weder auf unser Leben noch auf unsere Ausrüstung abgesehen, erproben an uns allerdings zwei neue Spiel-Features unter Live-Bedingungen: das Fesseln und die Zwangsernährung von vergammeltem Obst (siehe Kasten). Diese neuen

Nicht jeder Spieler ist uns feindlich gesinnt oder auf Experimente aus: Dieser nette **Herr** schenkt uns einen gut erhaltenen Rucksack.



Sieht spannend aus, ist es aber nicht: Kämpfe mit **Zombies** laufen dank der schlechten Kollisionsabfrage sehr zäh ab.





Spielelemente lassen **DayZ** schon fast zum Sozialexperiment mutieren und werden in den kommenden Monaten vielleicht noch zu Kontroversen führen. Es gibt jedenfalls nicht viele Spiele, die ihren Nutzern derartige Freiheiten geben und es ganz der Moral des Spielers überlassen, wie sie diese Mittel einsetzen. Einige schließen sich beispielsweise zu einer Art Rotes Kreuz zusammen und reagieren auf Hilferufe. Andere Spieler nehmen hingegen Gefangene und lassen diese in Duellen um ihr Leben kämpfen. In solchen Situationen muss man wohl fast unweigerlich an den deutschen Psycho-Thriller **Das Experiment** denken. Mitunter fühlt sich **DayZ** beim Durchstreifen und Plündern der nun fast vollständig betretbaren Gebäude aber auch wie eine Kleidungs-simulation an – hier liegt ein grünes Holzfäller-Hemd, dort eine Cargo-Hose und im nächsten Appartement-Block finden sich Clownsmaske, Wollmütze, Handschuhe und Designer-Sonnenbrille.

Nach einigen Spielstunden gleicht so kaum eine Spielfigur mehr der anderen. Und das Kleidungsrepertoire ist bei weitem noch nicht alles. Reichen in der Modifikation noch Axt (Brennholz sammeln), Streichhölzer (Feuer machen) und Jagdmesser (Tiere ausnehmen) aus, um in der Wildnis zu überleben, häuft sich in der Standalone-Version mit der Zeit ein wahres Sammelsurium an Gegenständen im eigenen Inventar an – und von einem Großteil wissen wir selbst nach mehreren Stunden Spielzeit noch nicht, wozu sie überhaupt gut sind. Das Sandkasten-Spielprinzip lässt herzlich grüßen und offenbart eine Menge Potenzial für das komplett neue Crafting-System. Förderlich ist da auch das frische Inventar-System, das ein simples Drag&Drop von Gegenständen ermöglicht und somit die nervigen Item-Fummeleien aus der Modifikation umgeht. Was aus Klebeband, Küchenmessern, Schraubenziehern und all den unzähligen anderen Gegenständen alles hergestellt werden kann, lässt sich momentan nur erahnen. Angeblich soll es sogar möglich sein, sich aus Stöcken, Stoff, Tesa und anderen Dingen einen eigenen Rucksack zu basteln. Hinzu kommen Zubehörteile für die nun deutlich seltener auffindbaren Schusswaffen, die durch Zielfernrohre und andere Aufsätze allesamt bis zu einem gewissen Grad an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden können. Apropos Bedürfnisse: Die Überlebenden in **DayZ** scheinen ein ziemlich ausgeprägtes Bedürf-

nis nach Nahrung und Flüssigkeit zu haben. Fast im Sekundentakt blinken Hinweise auf, dass unsere Spielfigur mal wieder Hunger oder Durst hat. Und diese Hinweise, die aktuell übrigens das einzige Element der Benutzeroberfläche sind und die später durch akustische Signale ersetzt werden sollen, sind durchaus ernst gemeint – unser erster Charakter könnte ein Liedchen davon trällern, wäre er auf dem Weg nach Polana nicht verhungert. Zwar gibt es auch bei den Lebensmitteln eine Vielzahl neuer Gegenstände, darunter Kiwis, Cornflakes und Thunfischdosen, allerdings handelt es sich dabei offenbar um echte Raritäten. In einem verlassenen Gebäude mal eine Konservendose zu finden, löst schon wahre Glücksgefühle aus. Diese dann mit dem einzigen scharfen Gegenstand im Inventar, einer Axt, zu öffnen, dabei 72 Prozent des Inhaltes zu verschütten und mit dem Rest den tödlichen Hunger kaum stillen zu können, entbehrt wiederum nicht einer gewissen Tragik.

Und wo wir gerade bei Tragik sind: Wäre mit den Zombies nicht eine zentrale Spielmechanik völlig fehlerbehaftet, man könnte über die irrational durch die Gegend (und durch Wände) schwirrenden Untoten fast schon lachen. Wer allerdings mehrmals von unsichtbaren und nur durch ihr Gurren identifizierbaren Ex-Toten aus dem nach zahlreichen Spielstunden durch liebgewonnene Ausrüstungsgegenstände bereicherten virtuellen Leben geprügelt wird, dem bleibt das Lachen im Halse stecken. Wenn das Zombie-Volk dann doch mal sichtbar ist, bleibt es völlig unberechenbar und ist im Nahkampf aufgrund von Verzögerungen zwischen Schlaganimation und Treffer kaum zu bezwingen. Das gibt der ganzen Sache zwar eine gewisse Dramatik, aber wohl nicht so, wie von Hall beabsichtigt. Von der geplanten neuen Zombie-KI ist aber auch deshalb noch nichts zu sehen, weil sie erst für die Beta-Fassung fertig werden soll. Bis dahin soll es übrigens auch noch weitere Neuerungen geben. Unter anderem sind Fahrzeuge, wilde Tiere, von Spielern errichtete Konstruktionen, ein Ragdoll-System und Support für Nutzer-Mods geplant. Klingt vielversprechend – es wird sich jedoch noch zeigen müssen, ob und wie diese Ideen am Ende umgesetzt werden. Tobias Ritter / FH

## Kleidung für alle

**Florian Heider**

Nach langem Marsch stehe ich vor Elektrozavodsk. Auf meiner Reise hat mir ein anderer Spieler eine Knarre vors Gesicht gehalten, dann aber doch beschossen, nackt von einem Wasserturm zu springen. Ein anderer hat mich zuerst stumm beobachtet und mir dann eine Schaufel geschenkt. Die hat mir bei der nächsten Zombie-Begegnung einen großen Dienst erwiesen. Sie merken: Auch in der Standalone gibt es sie, diese typischen DayZ-Momente. Von diesen grandiosen Szenen mal abgesehen bietet die Alpha-Fassung für rund 24 Euro allerdings derzeit nicht viel mehr als Fehler, Frust und wenig Inhalt. Wer damit leben kann, schlägt zu, alle anderen könnten derzeit noch enttäuscht werden. Ich für meinen Teil freue mich auf die kommenden Monate. Dann wird sich zeigen, ob Dean Hall seine tollen Ideen auch wirklich umsetzen kann. Potenzial ist jedenfalls eimerweise vorhanden.



**Spielspass** ★★★★★ **Preis** ●●●●●●●●

