

DayZ



Spieler essen Spieler auf

Als ob verfressene Zombies nicht schon schlimm genug wären! Im Survival-Spiel DayZ nagen nun auch die Mitspieler an unseren virtuellen Oberschenkeln. Wir haben uns unter die Kannibalen von Chernarus gewagt. Von Tobias Ritter

Genre: Actionspiel Termin: 1. Halbjahr 2016 Sprache: Englisch Preis: 28 Euro

GESPIELT

Ein hysterisches Lachen. Erstmals hören wir es, als wir nördlich von Chernogorsk einige Konservendosen einsammeln. Wenig später schallt es bei Komarovo erneut durch die Gassen. Und dann hören wir es wieder. Wir durchsuchen gerade eine verlassene Holzhütte, als er plötzlich hinter uns steht. Ein Schweißhelm verdeckt sein Gesicht und an der Feuerwehrraxt in seiner Hand klebt Blut. Ohne zu zögern lässt er sein Beil auf uns hinabsausen. Totenstille.

Menschenfleisch

Zunächst denken wir, dass es sich bei unserem kichernden Axtmörder einfach um einen Spieler handelt, der Spaß daran hat, seinen Mitüberlebenden durch furchteinflößendes Gelächter über den spielinternen Voicechat Angst einzujagen – bei DayZ haben wir schließlich schon so ziemlich alles gesehen. Erst später wird uns klar, was wirklich dahintersteckt. Seit unserem letzten Besuch in Chernarus vor etwa einem Jahr hat das Entwicklerteam der Standalone-Version von DayZ nämlich zahlreiche neue Inhalte hinzugefügt, die Überlebenden eini-



Hunger plagt uns quasi ständig. Zum Glück finden wir in den Gebäuden fast immer Nahrung.

ge unangenehme Überraschungen beschere- ren können. Als wir an den Ort unseres plötzlichen Ablebens zurückkehren, bietet sich uns ein bizarrer Anblick: Unsere re- gungslose Ex-Spielfigur liegt neben einer

Feuerstelle, auf der noch ein paar saftige Steaks brutzeln – Steaks aus Menschen- fleisch, offenbar herausgeschnitten aus un- serer Leiche. Unser Peiniger liegt tot dane- ben. Im Inventar des Kannibalen finden wir noch mehr menschliche Proteinquellen.



Waffen finden sich in der Spielwelt Chernarus so einige. Munition ist hingegen Mangelware.

Kopfkrankheit und Suizidgedanken

Doch wer aus Verzweiflung oder perverser Mordlust darauf verfällt, die Leichen seiner Mitspieler zu verspeisen, infiziert sich mit Kuru. Die im Spiel mittlerweile nur noch als »Brain-Disease« bezeichnete Infektion des Zentralnervensystems gibt es auch im ech- ten Leben und wird auch Lachkrankheit ge- nannt, weil sie sich in ihrem Verlauf durch ein unnatürliches Lachen des Erkrankten äußert. In der ohnehin schon angespann- ten Atmosphäre der Spielwelt Chernarus sorgt das Kannibalismus-Feature für weite- re Adrenalinstöße und eine zusätzliche ab- gefahrene wie abscheuliche »Interaktions- möglichkeit« mit den Mitspielern.

In unzähligen Forenbeiträgen wurde zum Release von Patch 0.51 darüber diskutiert, ob Kannibalismus denn nun wirklich etwas



Mit etwas Geschick lassen sich mit einem Hammer bis zu drei Zombies gleichzeitig erledigen. Zwei Treffer reichen für einen toten Untoten aus.



Nach knapp einer Stunde Spielzeit ist das Inventar relativ voll – abstruse Kopfbedeckungen inklusive.

in einem Computerspiel zu suchen habe. Einige Spieler drohten sogar damit, DayZ den Rücken zu kehren. Andere wiederum sahen ihre spielerische Freiheit durch eine weitere Option ergänzt und empfanden die Neuerung als atmosphärisch durchaus stimmig. Mittlerweile hat sich die Aufregung wieder gelegt. Wie viele Spieler DayZ tatsächlich aufgrund des Kannibalismus-Features verloren hat, ist unklar. Viele dürften es den Steam-Charts zufolge aber nicht sein.

Tatsächlich ist es (bisher) aber gar nicht notwendig, in der Spielwelt auf Menschen-

fleisch zurückzugreifen. Zu üppig ist momentan noch die Loot-Verteilung, als dass irgendjemand derart Hunger leiden müsste. Fast in jedem verlassenen Haus findet sich mindestens eine Konservendose mit schmackhaftem Inhalt. Das führt zwar zumindest anfangs zu einer gesteigerten Sammelleidenschaft, der Survival-Aspekt leidet auf Dauer aber unter dem Überangebot an Nahrung.

Der Kannibalismus ist aber nicht das einzige umstrittene Feature. Ebenfalls neu: brutale Selbstmordanimationen. Je nach ausgerüstetem Gegenstand hält sich die

Spielfigur mal ein Gewehr unters Kinn, mal eine Pistole an die Schläfe oder zieht sich ein Messer durch die eigene Kehle. Strittig ist hier jedoch nicht die Funktion des Selbstmordes und freiwilligen Respawnens an sich, sondern viel mehr die explizite Darstellung des Suizidaktes. Immerhin: Blut- und Verletzungseffekte fehlen.

Donnerwetter

Einfach klasse ist das neue Wettersystem. Regen und bedrohliche Gewitterwolken am Himmel zwingen uns zu der einen oder an-

Die diskussionswürdigen Selbstmordanimationen

Pistole



Sofern eine Pistole in der Hand ausgerüstet ist, schießt sich unsere Spielfigur auf Knopfdruck damit in den Kopf.

Messer



Mit einem Messer wiederum geht es einmal quer durch die Kehle. Kein schöner Anblick, auch wenn das Blut fehlt.

Gewehr



Ein Gewehr wird im Knien auf den Boden aufgesetzt und mit dem Lauf ans Kinn gehalten. Immerhin fehlt der Splatter im Anschluss.

Kommentar



Selbstmord ist kein Spiel

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Über Suizide berichtet man nicht. Und wenn, dann nur in möglichst geringem Maß. Boulevardmedien treten diese journalistische Richtlinie zwar regelmäßig mit Füßen, und doch gilt sie in Deutschland und vielen anderen Ländern. Der Grund dafür ist der sogenannte Werther-Effekt. Zahlreiche wissenschaftliche Studien deuten darauf hin, dass Berichte über Selbsttötungen Nachahmer inspirieren und die Suizidzahlen in die Höhe schnellen lassen. Genau deshalb sind die neuen Selbstmordanimationen in DayZ nicht nur überflüssig, sondern vollkommen daneben. Ich sehe zwar die spielerische Notwendigkeit für eine Respawn-Funktion, die Selbsttötung gleich mit mehreren abstoßenden Animationen zu zelebrieren, ist jedoch absolut unnötig. Eine einfache Schwarzblende im rechten Moment hätte es auch

getan und der Atmosphäre mit Sicherheit nicht geschadet. Selbstmordanimationen und Kannibalismus-Feature sind aber nur die neusten Auswüchse einer sehr bedenklichen Entwicklung, die DayZ schon seit geraumer Zeit durchmacht. Aus der einstigen Survival-Simulation wird eine Foldersimulation, ein Spiegel menschlicher Abgründe. Ging es früher wirklich noch darum, irgendwie in der Zombie-Apokalypse zu überleben und dafür notfalls auch auf amoralische Mittel zurückzugreifen – sind die Spieler heute nur noch damit beschäftigt, andere Überlebende auf möglichst perfide Arten zu misshandeln. Mit dem Argument der totalen Freiheit schieben die Entwickler den Schwarzen Peter dabei stets den Spielern zu. Dabei haben sie selbst doch alle Fäden in der Hand. Gefährlichere Zombies und mehr Ziele, die nur im Team erreicht werden können, würden nicht nur die Zusammenarbeit deutlich attraktiver machen sondern auch der Langzeitmotivation und damit dem Spielspaß zugutekommen. Doch über ein Jahr nach dem Release der Early-Access-Version von DayZ Standalone sind weder Housing noch persistente Fahrzeuge im Spiel. Stattdessen gibt es die Möglichkeit, Spieler zu fesseln, ihnen verdorbenes Essen einzuflüßen und eben Selbstmorde und Kannibalen. Da läuft was falsch bei euch, Bohemia Interactive.

Entwicklungswirren

Eigentlich sollte die Standalone-Version von DayZ lediglich eine eigenständig lauffähige und fehlerbereinigte Variante der für Arma 2 entwickelten gleichnamigen Modifikation werden – und bereits im Dezember 2012 (!) erscheinen. Mittlerweile schreiben wir Januar 2015, und eine Fertigstellung des Projekts ist immer noch in weiter Ferne. Der Grund: Dean Hall und sein Team entscheiden sich Anfang 2013 kurzfristig dazu, doch lieber auf eine an die Bedürfnisse einer Online-Survival-Simulation wie DayZ angepasste Engine (Infusion) zu setzen. Im Dezember 2013 ist DayZ im Early-Access-Programm auf Steam erschienen. Die finale Version ist für 2016 vorgesehen und wird deutlich mehr Features bieten als ursprünglich geplant.



Faustkämpfe führen nur selten zum Erfolg, sondern eher zu Blutverlust, ausgegrautem Bildschirm und verschwommener Sicht.

deren Pause unter einem Baum oder in einer Scheune. Wer nämlich keine wetterfeste Kleidung trägt, ist schnell bis auf die Haut durchnässt. Und dann droht über kurz oder lang eine tödliche Krankheit. Gegen eine ausgewachsene Lungenentzündung hilft nur die entsprechende Medikation. Und Medikamente finden wir fast ausschließlich in Krankenhäusern. Sollten wir uns also gerade weit entfernt von den fünf großen Städten und den anderen Hospitalstandorten befinden, wenn die Krankheit ausbricht, haben wir ein echtes Problem.

Zungenbrecher

Wer an dieser Stelle nun verwirrt die Namen Berezino, Chernogorsk und Elektrozavodsk murmelt und damit beim Fingerzählen nur auf drei große Städte kommt, dem sei gesagt, dass es im Nordosten von Chernarus mittlerweile eine komplett neue Großstadt namens Novodmitrovsk nebst dem kleineren Vorort Karmanovka gibt. Beide fügen sich ebenso wie das westlich davon gelegene Severograd und diverse weitere neue Ortschaften und Dörfer nahtlos in die Spielwelt ein und erweitern die Karte um zusätzliche größere Loot-Optionen in der früher eher leeren nördlichen Region. Militärischen Loot finden wir jetzt auch an den bereits

aus der Modifikation bekannten, zufällig verteilten Helikopter-Absturzstellen.

Jäger und Bastler

Durch die neuen Features Jagen, Angeln, Gemüseanbau und Kochen müssen wir die größeren Städte und Loot-Stellen aber nicht mehr zwangsläufig aufsuchen. Stattdessen können wir uns auch völlig abseits der Restzivilisation bewegen und Bäume fällen, Holz hacken, Wildtiere jagen oder Fische fangen und Gemüse ernten. Etwas komplexer ist mittlerweile das Crafting-System geworden. Unter anderem Fallen, Bögen und Pfeile, Camouflage sowie Rucksäcke lassen sich durch eine recht simple Drag-and-Drop-Anordnung von zwei Gegenständen im Inventar herstellen. Komplexere Prozesse sind nicht möglich, werden aber wohl spätestens dann folgen, wenn die nutzbaren und modifizierbaren Fahrzeuge vollständig in DayZ integriert wurden.

Fahrzeugfrust

Fahren lassen sich bisher nur die neu eingeführten V3S-Trucks. Und die sind momentan noch nicht einmal persistent. Heißt also: Wer eines der rar gesäten Fahrzeuge findet, ist es spätestens beim nächsten Server-Reset wieder los. Die aus der Modifikation

bekannten erbitterten Schlachten um die seltenen Fortbewegungsmittel bleiben so leider (noch) aus.

Generell ist die fehlende Persistenz derzeit noch eines der Hauptprobleme von DayZ. Zelte gibt es zwar mittlerweile, doch die verschlucken gerne mal einen Gegenstand – oder verschwinden bei den wöchentlichen Wartungsarbeiten gleich ganz. Die schiere Masse an Lootgegenständen, denen mitunter nur ein einzelner Zweck zugeordnet ist, dürfte zudem viele Spieler überfordern. Und die Komplexität wird mit der Einführung von Auto-Ersatzteilen nicht abnehmen. Hinzu kommen Verbindungsabbrüche, Probleme bei der Client-Server-Kommunikation und durch Wände wandelnde Zombies. Auch wenn zuletzt kleinere Fortschritte erkennbar waren, technisch rund läuft DayZ noch nicht. Tobias Ritter



Schöner als Selbstmordanimationen: die zum Ausdrücken von Zuneigung.



In ihrem aktuellen Zustand ist die DayZ-Standalone-Version mehr Soziopathen-Simulator denn extreme Survival-Erfahrung. DayZ kann äußerst grausam und pervers sein, generiert aber Spielmomente, die wohl niemand so schnell vergessen wird.

Gleichzeitig leidet das Spiel aber auch in der vorliegenden Version noch unter Unzulänglichkeiten, die die tolle Atmosphäre zerstören. Durch Wände clippende Zombies, Server-Lags und fehlende Persistenz machen die technischen Probleme der offensichtlich immer noch nicht ganz ausgereiften Engine deutlich. Nach wie vor fehlen außerdem Ziele und Aufgaben für gut ausgerüstete Charaktere, auch wenn die Einführung der ersten Fahrzeuge Hoffnung macht, dass sich daran in absehbarer Zeit etwas ändern wird. All das schlägt massiv auf die Langzeitmotivation. Interessierte Neueinsteiger sollten deshalb mit dem Kauf noch mindestens ein halbes Jahr warten. DayZ-Veteranen könnten aber mal wieder einen Blick riskieren.