

Hallo Überlebender!

Wir wollen unsere Server stetig verbessern. Deine Meinung hilft uns dabei herauszufinden, was wir besser machen können. Die Umfrage ist komplett anonym und dauert maximal 5 Minuten. Danke, dass du dir die Zeit nimmst!

Auswertung:

Inhalt

1. Nutzung und Aktivität	2
2. Beitreten auf unsere Server	5
3. Fragestellungen Langzeitmotivation und Verbesserungsvorschläge/Wünsche für die Zukunft.....	6
3.1 Fragebereich A - Was könnten wir verbessern, um das Spiel auf unserem Server länger interessant zu halten? (insbesondere vor einem neuen Patch)	7
3.2 Fragebereich B - Welche Verbesserungsvorschläge oder Wünsche hast du für kommende Seasons?.....	9
4. Teil - Wie hast du zu GermanDayZ.gg gefunden?	13

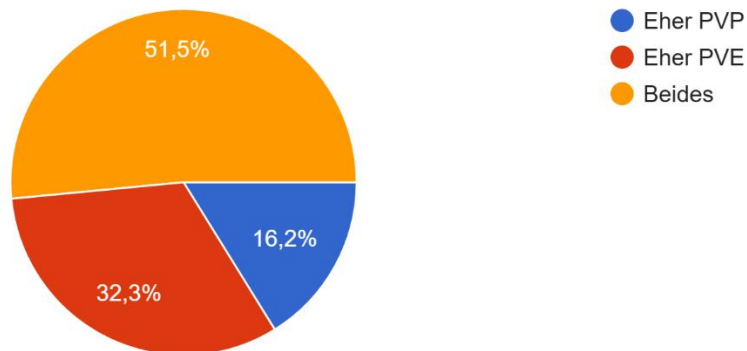
1. Nutzung und Aktivität

n=99, Auswertung 12.5.2025

1a

Welchen Spielstil bevorzugst du?

99 Antworten



1b

Wie oft hast du in der aktuellen Season auf unseren Servern gespielt?

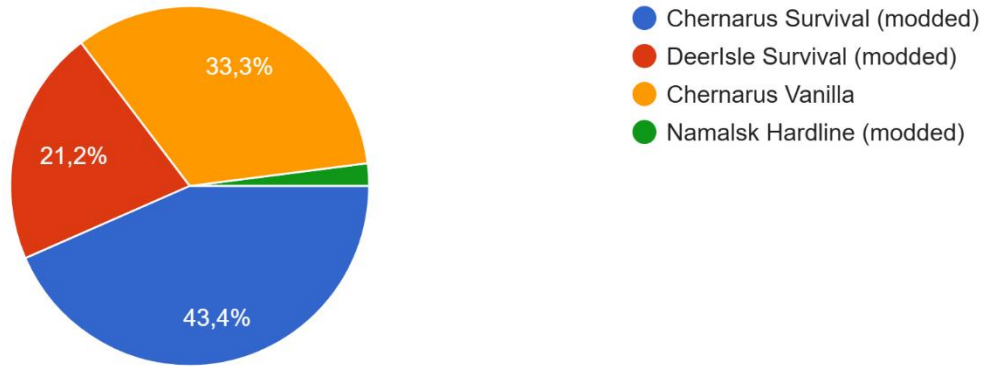
99 Antworten



1c

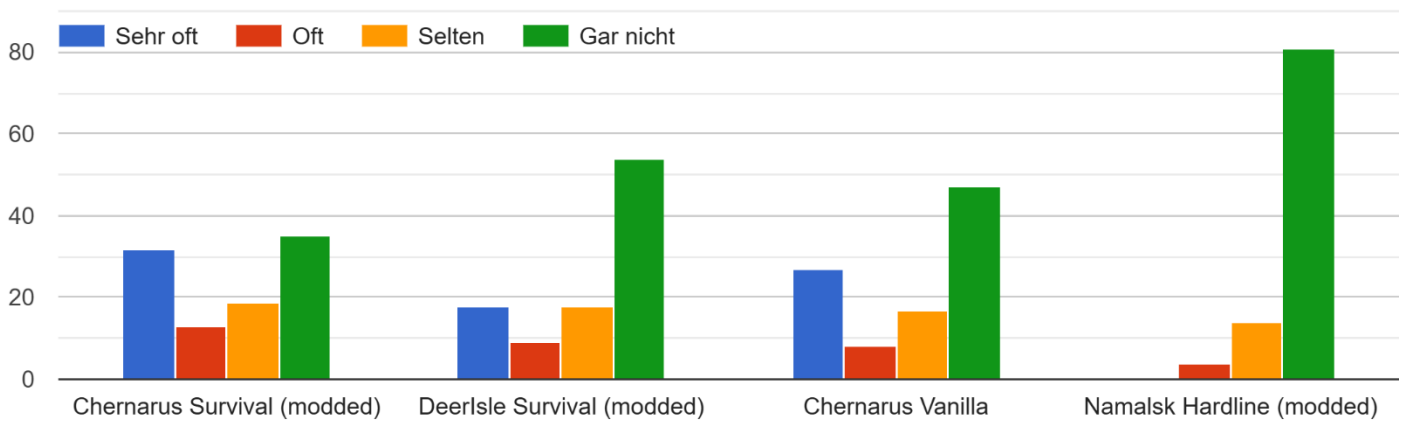
Auf welchem unserer Server hast du am häufigsten gespielt?

99 Antworten



1d

Wie oft hast du auf folgenden Servern gespielt? (Mehrfachauswahl möglich) Sehr oft: Ich war richtig aktiv auf diesem Server. Oft: Ich war häufiger da, ...ut. Gar nicht: Ich habe diesen Server nicht besucht.



1e Fragestellung: Was war der Hauptgrund dafür, dass du weniger oder gar nicht mehr gespielt hast? (Mehrfachauswahl erlaubt)

Kategorie	Anzahl Nennungen	Anteil an allen Antworten
Keine Zeit / andere Verpflichtungen	74	68,5 %
Verlust der Motivation (z. B. Langeweile, etc.)	46	42,6 %
Fehlende Mitspieler / Freunde ausgestiegen	26	24,1 %
Andere Gründe (freie Texteingaben)	22	20,4 %
Gameplay-/Balance-Probleme	12	11,1 %
Technische Probleme (Lags, Crashes, etc.)	2	2,1 %
Wunsch nach mehr Solo-Spielbarkeit / Frust Solo	6	5,6 %
Habe nicht weniger gespielt	10	~ 10%

 Kategorisierung der Gründe (Mehrfachauswahl erlaubt, prozentuale Häufigkeit), quantitativ

Zusammenfassung der meist genannten Gründe

- 1. Zeitmangel dominiert mit fast 70 %** der Antworten: Beruf, private Verpflichtungen oder neue Lebenssituationen (z. B. Beziehung) sind Hauptgründe für die geringere Spielzeit.
- 2. Motivationsverlust (43 %)** spielt ebenfalls eine zentrale Rolle: Gründe reichen von genereller DayZ-Müdigkeit über mangelnde Gegner bis zu „Season-Ende-Knockout“ durch KOS-Spielstil oder Loot-Frust.
- 3. Fehlende Mitspieler (24 %)** sorgt für abnehmenden Spielspaß – besonders bei Spielern, die in Gruppen aktiv waren und nun allein sind.
- 4. Balancing- und Solo-Frust (zusammen über 16 %):**
 - Solo-Spieler empfinden z. B. den Lootgrind als zu kräftezehrend,
 - oder haben keine realistische Chance gegen große Gruppen.
 - Auch konkrete Kritik an Zombies, Spawn-Raten und Raids kommt öfter vor.
- 5. Technik nur selten direkt genannt (ca. 2 %)**, aber in den Freitexten manchmal mit Frust über In-Game-Mechaniken

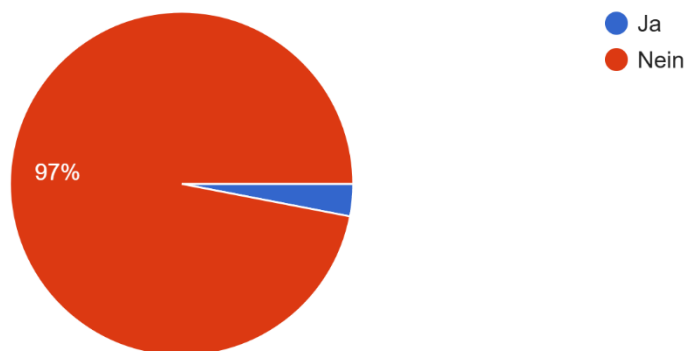
Weitere genannte spezifische Kritikpunkte (aus „Andere Gründe“ u. Langtexten)

- **Solo-Spieler zu benachteiligt** (Loot, Basebau, Raidschutz)
- **Loot zu mager** – speziell für Einzelspieler oder neue Gruppen
- **Übermächtige Gruppen / „Loot-Goblins“** mit Mega-Basen → Frust für neue/kleine Spieler
- **Zu hoher Grind** (Nägel, Codelocks, Blech etc.)
- **Zu wenige aktive Spieler / zu wenig Ingame-Interaktion**
- **Unfaire Vorteile durch Multiaccounts / Exploits werden ausgenutzt**
- **Toxisches Verhalten einzelner Spieler / KOS am Season-Ende**
- **Fehlende Raiding-Möglichkeiten auf Modded**
- **Zombies zu stark / unbalanciert in früherer Phase**

2. Beitreten auf unsere Server

Hattest du Schwierigkeiten beim Verbinden oder Beitreten auf unsere Server?

99 Antworten



Zu vernachlässigen, da Spieler kaum Probleme haben dem Server beizutreten.

3. Fragestellungen Langzeitmotivation und Verbesserungsvorschläge/Wünsche für die Zukunft

Hintergrund und Zielsetzung der Auswertung

In der Umfrage ging es insbesondere darum herauszufinden, warum die Langzeitmotivation auf dem Server zu spielen, besonders vor neuen Patches, nachlässt. Zudem wurden Wünsche und Verbesserungsvorschläge für kommende Seasons abgefragt.

Die Antworten werden sowohl quantitativ (z. B. Häufigkeit von Themen) als auch qualitativ (z. B. tiefergehende Vorschläge) ausgewertet. Ziel ist es, wiederkehrende Themen, Kritik und Ideen der Spieler zu identifizieren und daraus konkrete Handlungsempfehlungen für die Weiterentwicklung des Servers/der Server abzuleiten.

ACHTUNG! BITTE AUFMERKSAM WEITER LESEN!

Bei der folgenden Auswertung handelt es sich ausschließlich um die Meinungen und Rückmeldungen der Community-Mitglieder. Es ist keine Stellungnahme oder offizielle Reaktion des GDZ-Teams. Eine solche wird zu gegebener Zeit folgen.

3.1 Fragebereich A- Was könnten wir verbessern, um das Spiel auf unserem Server länger interessant zu halten? (insbesondere vor einem neuen Patch)

 Kategorisierung der Themen (prozentual, Mehrfachnennungen möglich)

Kategorie	Anteil (ca.)
Mehr Events (PvE, PvP, spontan, Community)	31 %
Balancing Loot/Zombies/Items	21 %
Motivation durch Quests/Belohnungssysteme	18 %
Besserer Zugang für Solo-Spieler / Neulinge	14 %
Basebau-Verbesserungen (Loot, Regeln, Systeme)	13 %
Saisonale Struktur (Länge, Endgame, Wipezyklen)	11 %
Technisches (Performance, Serveranzahl, Codelocks)	7 %
„Alles ist gut“ / keine Verbesserung nötig	12 %
PvP / mehr Konflikthanreize schaffen	9 %
Frustration durch starke Gruppen / Ungleichheit	6 %
Kommunikation / Transparenz / Feedbackkultur	4 %
Vanilla-Elemente wieder stärken	3 %
Sonstiges / Ideen mit neuen Mechaniken	6 %

 Zusammenfassung der häufigsten Inhalte

 Was gut läuft:

- Viele Spieler sind sehr zufrieden oder sagen „GDZ ist perfekt wie es ist“.
- Die Inhalte und Modifikationen werden als umfangreich und sinnvoll angesehen.
- Spieler loben die Questreihen und fühlen sich lange beschäftigt.

Wünsche und Vorschläge:

1. Events als Motivationstreiber:

- Regelmäßige Mini-Events (z. B. vergrabene Kisten, PvP-Spots, Rätsel mit Belohnung).
- Mehr thematische/zeitlich begrenzte Events.
- Saison-End-Events als Highlight.

2. Loot- und Balancing-Probleme:

- Weniger Highloot am Anfang.
- Loot nach Spielwochen staffeln.
- Zombies realistischer oder Vanilla-näher
- Fahrzeuge nicht zu dominierend – Helis verzögern oder zeitweise entfernen.

3. Quests als Langzeit-Motivation:

- Fortschritt über den Tod hinaus.
- Tages- oder Wochenquests.
- Saisonübergreifende Belohnungen für kosmetische Items oder Punkte.

4. Bessere Zugänglichkeit:

- Mehr Hilfe für Neulinge.
- Balancing für Solo-Spieler vs. Gruppen.
- Weniger Gruppendominanz (z. B. durch Member-/Fahrzeuggrenzen).

5. Basebau:

- Mehr Nägel/Baumaterial.
- Limitierung von Basegrößen.
- Wartungspflicht (Base-Miete) als Aktivitätsanreiz.

6. Struktur:

- Kürzere oder klarere Wipezyklen.
- Saisons evtl. länger oder mit gezieltem Endgame-Content.

7. Kommunikation und Transparenz:

- Mehr Einbindung der Community bei großen Änderungen.
- Feedback vor größeren Patches.

3.2 Fragebereich B - Welche Verbesserungsvorschläge oder Wünsche hast du für kommende Seasons?

 Kategorisierung der Rückmeldungen (prozentual, ca. 140 verwertbare Antworten), quantitativ

Kategorie	Prozentualer Anteil	Kurzbeschreibung
Solo- /Kleinspielerfreundlichkeit	18 %	Wünsche nach besserem Zugang zu Loot (v. a. Nägel, Codelocks), faireren Raids, weniger Zombie-Druck, leichterem Einstieg, weniger Gruppen-Dominanz.
Serverstruktur & Fokus	15 %	Forderung nach Reduktion auf 1–2 Server (z. B. Vanilla + 1 Modded), Rotation der Maps, bessere Spielerzahlenverteilung.
Raidsystem & Basebuilding	14 %	Kritik an zu starken Schlössern, Ghosting, Balance beim Basebau, Safe-Base-Wünsche, mehr Baumaterialien.
Events & Communityaktionen	11 %	Mehr Events, spontane Aktionen, Community-Interaktionen, RP-Förderung.
Technik & Performance	10 %	Wünsche nach weniger Lags, besseren Fahrzeugverhalten, Lootbugs fixen, flüssigerem Gameplay.
Balancing & Gameplay-Mechaniken	9 %	Kritik an Zombie-Virus, Lootverteilung, Ausdauer-System, Leichen-Looting, Endgame-Progression.
Helikopter & Fahrzeuge	7 %	Vorschläge zu mehr Kontrolle über Helis (abschließbar, Hangar), Wiedereinführung alter Crashes, weniger Zerstörung durch Trolle.
Multiaccounts & Regelwerk	6 %	Forderung nach Multiaccount-Verbot, Umgang mit Exploits und toxischem Verhalten.
Kommunikation & Mitbestimmung	5 %	Wunsch nach mehr Transparenz bei Änderungen, Abstimmungen
Keine Änderung / Zufriedenheit	5 %	Aussagen wie „alles gut“, „nichts zu verbessern“, Lob an das Team.

Zusammenfassung der häufigsten Themen & Wünsche

1. Solo- & Einsteigerfreundlichkeit

- Basebau für Einzelspieler ist aktuell zu schwer (v. a. durch Lootmangel).
- Zombie-Verhalten (z. B. Riech-Mechanik) und Virus-System zu frustrierend.
- Loot sollte risikobasierter, aber fairer verteilt sein (z. B. Nägel nur in T3+, aber in ausreichender Menge).

2. Server- & Strukturfragen

- Viele sehen in zu vielen Servern die Ursache für Spielermangel.
- Vorschläge: Nur noch Vanilla + 1 Modded, Maprotation (z. B. Cherno $\rightleftharpoons$ Deer alle 2 Seasons).

3. Raidsystem & Basebuilding

- 5er-Codelocks zu stark, teils besser als CL.
- Safe-Basen durch höhere Ressourcenverfügbarkeit ermöglichen (mehr Nägel, CLs).
- Ghosting als unfair empfunden – Wunsch nach klarer Regelung/Verbot.

4. Events & Communityaktionen

- Mehr spontane Mini-Events und klassische PvE/PvP-Aktionen gewünscht.
- RP fördern, Funkmissionen und Storyelemente ausbauen.

5. Technik & Performance

- Hauptkritik: Lags, Fahrzeugbugs, Lootbugs (v. a. auf Deer).
- Verbesserte Performance vor allem bei Fahrzeugnutzung und in Städten.

6. Balancing

- Zombie-Virus ist spannend, aber (aktuell) unbalanciert.
- Lootverteilung, Ausdauer, Endgame-Progression und z. T. zu starke Items wurden angesprochen.
- Wieder freieres Looten von Leichen gewünscht (weniger Animationseinschränkungen).

7. Fahrzeuge & Helis

- Helikopter-System sollte sicherer und kontrollierbarer werden.
- Wunsch nach Rückkehr zu alten Helikopter-Crashes.
- Kritik an der Zerstörung durch „Heli-Griever“.

8. Regelwerk & Toxizität

- Multiaccount-Nutzung wird genannt.
- Vorschläge zu härterem Durchgreifen bei Exploits, unfairen Aktionen & toxischem Verhalten.

9. Mitbestimmung

- Wunsch nach mehr demokratischen Entscheidungen via Forum/Umfragen.
- Änderungen sollten vorher vorgestellt und abgestimmt werden.

10. Sonstiges / Zufriedenheit

- Viele Spieler äußern klare Zufriedenheit und danken für das Engagement.
- Betonung darauf, nicht aufzugeben – GDZ sei ein einzigartiger Server.

Qualitative Analyse zu den identifizierten Kategorien aus dem Freitext-Feedback, inklusive **konkreter Beispiele**, die die jeweilige Kategorie veranschaulichen. Diese Analyse ergänzt die bereits durchgeführte quantitative Auswertung:

1. Serverstruktur & Fokus (Ein-Server-Strategie, Vanilla vs. Modded, Maprotation)

Themen:

- Konzentration auf weniger Server (v. a. Vanilla)
- Reduktion der Serveranzahl zugunsten von Spielerzahlen
- Map-Rotation zwischen Deer Isle & Chernarus

2. Spielerfreundlichkeit & Zugänglichkeit (Solo-Spieler, Einstieg, Loot, Fairness)

Themen:

- Schwierigkeit für Solo-Spieler
- Verfügbarkeit von Loot, v. a. Nägel, Schlösser, Werkzeuge
- Frustration durch hohe Einstiegshürden

3. Regelwerk & Fairness (Raidsystem, Multiaccounts, Base Ghosting)

Themen:

- Kritik an zu harten Raidsystemen (z. B. 5er-Schlösser)
- Forderung nach Regelung von Multiaccounts und unfairen Taktiken
- Ghosting als häufig genanntes Problem

4. Community, Events & RP

Themen:

- Wunsch nach mehr Events (spontan & geplant)
- Förderung von RP
- Stärkung des Gemeinschaftsgefühls

5. Balancing & Gameplay (Lootsystem, Zombie-Stärke, Viren-System, Airdrops, Helis)

Themen:

- Kritik an zu starkem Zombieverhalten (z. B. Riechsystem)
- Z-Virus-System als „geil, aber unfassbar schwer“
- Airdrops zu dezentral oder unattraktiv
- Helikopter zerstören Balancing

6. Missionssystem & Quests

Themen:

- Einstieg in Quests zu schwer
- Missionstexte teilweise zu unverständlich
- Gleichzeitige Bearbeitung mehrerer Quests gewünscht

7. Kommunikation & Mitbestimmung

Themen:

- Mehr Entscheidungen durch die Community
- Kritik an intransparenter Entwicklung
- Wunsch nach Forum-Abstimmungen

8. Technik & Performance

Themen:

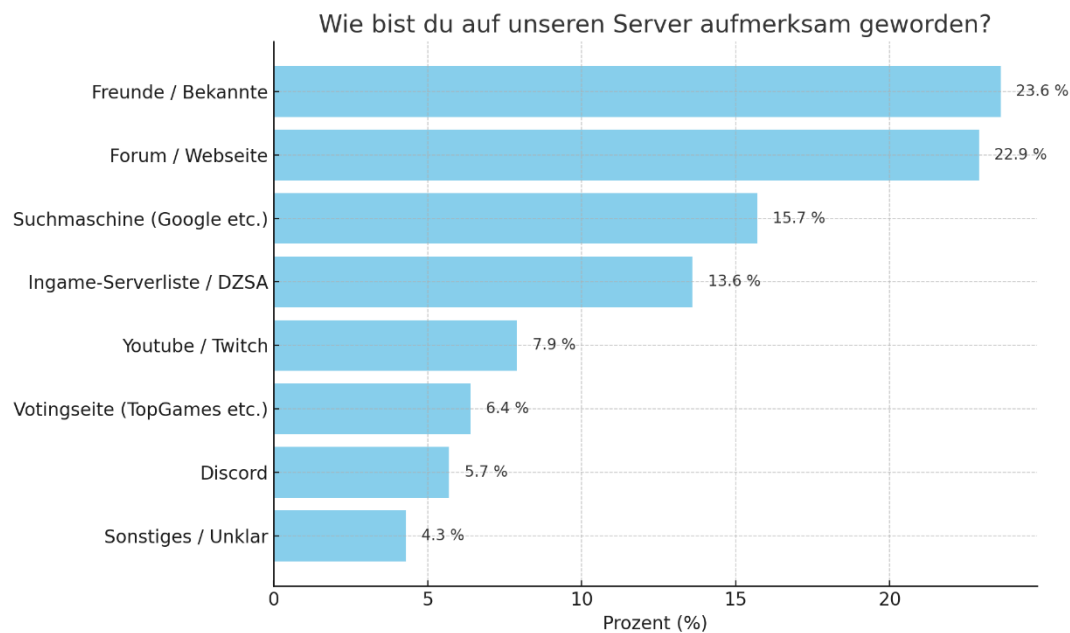
- Lags, Server-Performance
- Bugs (Fahrzeuge, Lootspawn)

9. Emotionale Bindung & Lob

Themen:

- Anerkennung der Admin-Arbeit
- Freude über die Community
- Nostalgie oder langjährige Zugehörigkeit

4. Teil- Wie hast du zu GermanDayZ.gg gefunden?



Beachte!!!

Die Fragen sind nicht trennscharf und differenzieren nicht zwischen Vanilla und Modded. Das ist ein großer Nachteil und muss in möglichen zukünftigen Umfragen beachtet werden.

Die durchgeführte Analyse ist NUR beschreibend und explorativ, weil:

- Sie hauptsächlich darauf abzielt, Muster und Trends aus den gegebenen Antworten zu extrahieren, ohne eine tiefere, theoretisch fundierte Hypothese zu testen.
- Die Objektivität, Validität und Reliabilität sind nur eingeschränkt gegeben, da die Datenanalyse weder standardisiert noch kontrolliert durchgeführt wurde. Es fehlen systematische Verfahren zur sicheren Bestimmung, dass die Kategorien die tatsächlichen Bedeutungen der Antworten adäquat wiedergeben (Validität) und dass die Kategorisierungen in unterschiedlichen Analysen konstant bleiben (Reliabilität).

In wissenschaftlichen Arbeiten würde eine solche Analyse nur als erster Schritt dienen, um Hypothesen zu generieren, die in späteren, systematischeren Untersuchungen überprüft werden könnten.

Bests,

Murphy