

DOMINION



Zombie Attack Regelwerk 2019 Version 1.0

Nachfolgender Plotguide ist ein Modul des Regelwerkes. Inhalte und Rechte liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Larpveranstaltung gearbeitet hat.

Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen, alle beteiligten Mitwirker des Regelwerkes, der Module, der Veranstaltung und der PR. (Stand 2019)

Weitere Details zum Nutzungs- und Verwaltungsrecht sind dem Regelwerk zu entnehmen.



Modul Plot- und Gruppensystem

Wir arbeiten erfolgreich mit dem "Plot Around" -System. Dieses ermöglicht es uns gemeinsam mit Euch das Spiel außerhalb des Roten Fadens zu gestalten. Auf der Zombie Attack setzen wir eine kompaktere Version ein. So können wir zusammen die Zombie Attack mit Leben, Konflikt, Austausch und dichter Immersion füllen.

Der Plotguide ist in erster Linie ein Spielangebot für interessierte Spieler(gruppen). Hier stellen wir Euch die verschiedenen Plotmöglichkeiten vor und erklären Euch, wie Ihr Plots einreichen könnt.

Um als Gruppe teilzunehmen, wählt untereinander zuerst eine Person als Gruppenvertreter*in (GV), damit es feste Ansprechpartner für uns gibt. Anschließend kann diese Person Eure Gruppe unter **za-gameteam@lost-ideas.com** anmelden. Jede Gruppe bekommt eine eigene Plot-SL, die Euch betreut und unterstützt.

Der Plotguide

Bitte lest diesen Guide sorgfältig durch. Eine gut durchdachte Beschreibung Eurer Ideen kann schneller von der Plot-Crew bearbeitet werden und erspart Rückfragen.

Alle ausgefüllten Plot-Einreichungs-Formulare und Plotanfragen schickt Ihr bitte an:

za-gameteam@lost-ideas.com

Bitte achtet darauf Eure Plots vor Ablauf der Einsendefrist an uns zu schicken. Verspätete Plot-Eingänge können nur erschwert oder gar nicht mehr in die Plot-Planung aufgenommen werden.

Der Einsendeschluss ist immer bis 8 Wochen vor Veranstaltungsbeginn.



Die Plot-Planung

Ideen und Hintergründe der Plots werden von Eurer Gruppe eigenständig gestaltet. Das ausgearbeitete Konzept wird von den Gruppenvertretern an uns geschickt und von der Plot-SL (oder deren Vertretung) innerhalb von ca. zwei Wochen bearbeitet. Alle Plots bekommen eine eigene Plot-Kennung, die Ihr mit der schriftlichen Plot-Genehmigungen von uns erhaltet. Eingereichte Plots mit einer gewissen Tragweite (Eingriffe in den Roten Faden oder Spielmechaniken, wirtschaftliche- und technologische Errungenschaften) werden ausschließlich von der gesamten Plotcrew und nicht von einer einzelnen SL entschieden. Um Fragen auf dem Event schnell beantworten zu können, bringt alle Bestätigungsschreiben mit.

Das "Plot Around" -System

Mit dem "Plot Around" -System können sich Einzelspieler, Spielergruppen und auch Zombies gegenseitig, aus eigener gewachsener Motivation heraus, beplotten. So können Plots und Spielangebote passend zu Eurem Charakter oder Eurer Gruppe konstruiert und selbst oder mit der Plot-SL ins Spiel gebracht werden.

Dafür gibt es vier verschiedene Plot-Kategorien:

- Miniplots (MP)
- Interne Plots (IP)
- Gruppenplots (GP)
- Zombieplots (ZP)

Miniplots (MP)

Diese Kategorie betrifft kleine Plots, die keine relevanten Auswirkungen auf größere Spielsituationen oder wichtige Welthintergründe haben. Sie können verlorene Dinge eines Charakters, Munitionssuche, verschollene Informationen, Handelsaufträge u.v.m. beinhalten. Um das Spielangebot eines Miniplots außerhalb Eurer Gruppe zu kommunizieren, können diese über das Missionssystem der Enklave mit allen wichtigen Informationen bekannt gemacht werden.

Zusammenfassung Miniplots:

Keine Beschränkungen

Plot-Zielgruppe: Alle anderen Spielteilnehmenden, Gruppe(n)/Einzelperson(en)

Anmeldung beim Plotteam nur notwendig, wenn eine Bekanntmachung über das Missionssystem gewünscht ist



Interne Plots (IP)

Interne Plots werden von jeder Gruppe eigenständig entwickelt. Sie enthalten eigene kleine Handlungsstränge, die das Miteinander interessant und abwechslungsreich gestalten. Es ist Euch überlassen diese weiter zu verfolgen, auszubauen, Neue zu entwerfen, dem Ganzen eine dramatische Wendung zu geben oder mehr Tiefe zu verleihen.

Ein interner Plot bezieht sich auf die Gruppe, ihre Mitglieder oder den Grund, weshalb sie sich zusammengefunden haben. Er kann jede erdenkliche Facette annehmen. Er soll den Mitgliedern einer Gruppe in erster Linie Spaß bringen. Auch ein interner Plot kann über das Missionssystem der Enklave anderen Spieler(-gruppen) bekannt gemacht werden, wenn der Plot einen Mehrwert für das gesamte Spiel hat.

Zusammenfassung Interne Plots:

Keine Beschränkung

Plot-Zielgruppe: Die eigene Gruppe

Anmeldung beim Plotteam nur notwendig, wenn eine Bekanntmachung über das Missionssystem gewünscht ist

Gruppenplot (GP)

Der Gruppenplot ist eine Interaktion zwischen zwei oder mehreren Gruppen. Er kann gezielt den bekannten Hintergrund einer Gruppe anspielen oder auf alte Fehden eingehen. Er kann auf die Bedürfnisse einer Gruppe zugeschnitten sein, ein Handels- und Tauschgeschäft beinhalten oder einfach ein Kräfteressen in verschiedenen Disziplinen sein. Natürlich kann man auch offensiver vorgehen und Entführungen, Erpressungen oder Betrug inszenieren. Eigentlich sind den Gruppenplots keine Grenzen gesetzt.

Wichtig: Eine Gruppe besteht aus mehr Personen, als den Anführenden. Wenn ein Plot über die Anführenden einer Gruppe angestoßen wird, sollten beide Seiten darauf achten, dass rangniedrige oder neue Mitglieder auch etwas mitbekommen.

Gruppenplots können immer miteinander verwoben werden, um Handlungsstränge noch intensiver miteinander zu verknüpfen.

Je tiefer und durchdachter der Plot-/Spielansatz ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass ein Riesenspaß daraus wird. Denkt daran, dass sich der Plot auch ganz anders entwickeln kann, als Ihr es geplant habt.

Zusammenfassung Gruppenplots:

Keine Beschränkung

Plot-Zielgruppe: Andere Gruppen

Einbindung/Bekanntmachung über das Missionssystem oder Jigsaws möglich

Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Einreichungs-Formular



Zombieplots (ZP)

Zombieplots können von allen Zombies eingereicht werden. Ihr habt damit auch die Möglichkeit das Spiel zu gestalten. Dabei ist es egal, ob als einzelner "Schlurfer" oder in der Gruppe. Für Euch gibt es verschiedene Optionen den Plot ins Spiel zu bringen:

- a. Über das Missionssystem der Enklave
- b. Als Sonderzombie*
- c. Über eine Instanz
- d. Über die Jigsaws

Zusammenfassung Zombieplots:

Keine Beschränkung

Plot-Zielgruppe: Andere Gruppen

Einbindung/Bekanntmachung über das Missionssystem, die Instanzen oder als Sonderzombie möglich
Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Einreichungs-Formular*

*Sonderzombierollen müssen jährlich neu eingereicht werden, damit wir planen können, was sich im Feld bewegt und die Fähigkeiten gezielt einsetzen können.

Jigsaw-System

Jigsaw-Plots bieten die Möglichkeit Ambiente, Gesuche, Mini-Plot-Fäden, Informationen, Head Hunts, Trophäen, Arbeitsangebote und vieles mehr ins Spiel zu bringen. Auch Einladungen oder andere Plots können über das Jigsaw-System verteilt werden. Jede Gruppe hat die Möglichkeit Jigsaws als Teil ihrer Plots zu schreiben und somit vielfältige Verknüpfungen zu schaffen, gesuchte Gegenstände oder verhasste Erkennungszeichen an Spieler und somit ihre Charakter geben! Charakter können aktiv in den eigenen Handlungsstrang mit eingebunden oder passiv zum Spielball ihres Schicksals werden. Zu einigen Jigsaws gibt es ein oder mehrere Gegenstücke, die gefunden werden müssen oder die um denselben Gegenstand konkurrieren. Unsere eiserne Grundregel: Jigsaws sollen bereichern und den Weg für gutes Spiel ebnen - sexistische, über das Maß lächerliche/diffamierende oder deplatzierte Jigsaws sortieren wir aus! Jigsaws können am Check-In gezogen werden. Die Behälter sind entsprechend der unterschiedlichen Jigsaw-Kategorie gefärbt und stellen die Art des Jigsaws sowie das Ausmaß des Einflusses auf Euren Charakter oder das Spielgeschehen dar. Ihr könnt Euer Glück jederzeit ein weiteres Mal versuchen, wenn Euch der Jigsaw nicht zusagt. Wenn Euer Charakter im Spiel stirbt, bevor Ihr den Plot beendet habt, könnt Ihr den Jigsaw mit Eurem Zweitcharakter „mitnehmen“, wenn er nicht bereits eng mit Eurem toten Charakter verknüpft ist.



Jigsaw-Kategorien

Der Einfluss, den ein Jigsaw auf Euch und das Spiel haben kann ist unterschiedlich.
Der Härtegrad der Umsetzung ist Euch überlassen.

Es gibt folgende Jigsaw-Kategorien:

1. Hintergrund-, Welt-, Ambiente-Infos und Gerüchte
2. Handlungs- und Spielweisen Impulse OHNE Gegenstück (z.B. chronische Krankheiten, ein düsteres Geheimnis, eine Leiche im Keller)
3. Handlungsimpulse, Zeugenberichte (z.B. Belastungszeuge), Familienzugehörigkeit MIT einem oder mehreren Gegenstücken (Partner- oder Gruppenjigsaw)
4. Spielerintendierte Jigsaws (z.B. Dienstleistungs-, Kennenlern- oder Anwerbungsspielangebote)



Beispiel: Wie fülle ich das Plotformular aus?

Plot-Kennung	<i>Wird von SL vergeben</i>	Plotgebende Gruppe	??
Plot-Name	Infizierungskontrolle	Ort	Enklave und Umland
Plot-Kategorie	Großgruppenplot	Zeit (Tag, Uhrzeit, Dauer):	Gesamtes ZA
Umsetzung	Soldaten der Gruppe patrouillieren durch die Zonen und kontrollieren Überlebende auf Zombiebisse und Infizierten Charakteristik		
Ziel	<p>Infizierte Menschen zu erkennen und auszusortieren. Diese werden festgenommen und zur Forschung dem Lazarett in der Enklave übergeben. Hiermit wollen wir unseren Beitrag zum Überlebendenschutz leisten.</p>		
OT-Motivation	<p>Konfliktspiel mit Zombies Infiziertenspiel</p>		
Zuteilung: Was wird benötigt	<p>Gerät zur Infizierten-Erkennung analog DDK</p> <p>In diesem Beispiel könnte hier nach den Bauplänen gefragt werden. Zudem können wir euch anderweitig in diversen Bereichen helfen, bspw. Wenn ihr Zombies für euren Plot benötigt oder Hilfe von unserem Technik- und SFX Team für ein gelungenes Ambiente in Anspruch nehmen möchtet.</p>		