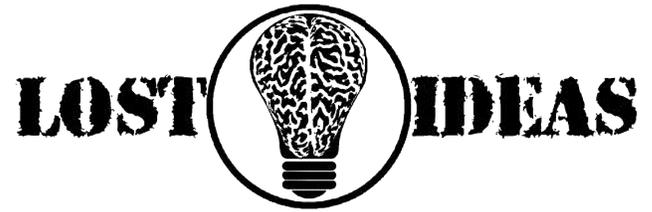


COMPTON



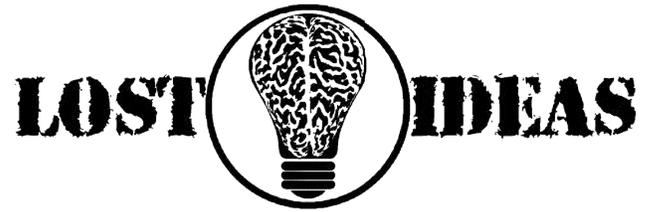
Zombie Attack
Regelwerk 2019
Version 1.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Endzeit-Larpveranstaltung gearbeitet hat.

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

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jeder motivierte Leser beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die info@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.



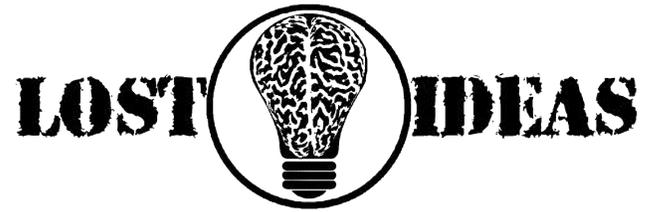
Inhaltsverzeichnis

Sicherheit.....	7
SL-Markierung.....	8
Gefahren / Gelände.....	8
Sanitäter	9
Windräder.....	9
Strom.....	10
Fahrzeuge.....	10
Allgemeine Informationen	11
Veranstaltungsbeginn.....	11
Veranstaltungsende.....	11
Ende der IT-Aktionen, Nachtspiel, Schlaf, OT.....	11
Schlaf, Ruhe und OT	12
Sexuelle Handlungen im LARP.....	12
Darstellung von Folter im LARP.....	13
OT-Tasche.....	13
OT-Tuch.....	13
Einrichtungsgegenstände/Mobiliar.....	14
IT und OT Funk	15
Kontaktübersicht.....	16
Hintergrund und Spielmechaniken.....	17
Die Welt.....	17
IT-Zeitrechnung.....	19
Zombie Attack - das Zonenkonzept.....	19
Zonenübersicht.....	20
Green Zone / beruhigte Zone.....	20
Yellow Zone / Missions-Zone.....	20
Red Zone / Punch Zone.....	21
Die Enklave.....	22
Fraktionen.....	22
Point Zero.....	23

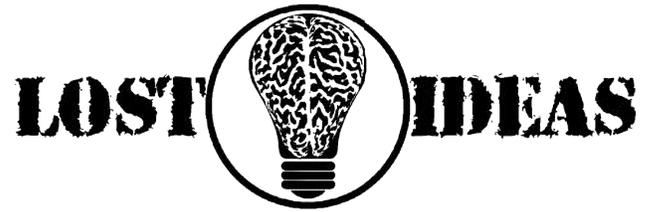
LOST IDEAS



Gemeinschaftliches Erleben	23
Spielziel	23
DKWDDK	24
Charaktererschaffung	24
Kleidung und Ausrüstung	24
Sicherheit von Ausrüstung und Kleidung	25
Looten, Diebstahl und Einbruch	26
Looten	26
Missionsloot, freier Loot und Zombieloot	26
Einbruch	27
Jigsaws, Missionen und Roter Faden	27
Missionen	27
Jigsaw-Plots (JP)	28
Waffen-, Kampf- und Trefferregeln	30
Polsterwaffen	30
Dartblaster	30
Leistungsmodding	30
Munition	31
Leerhülsen und Munitionsbegrenzung	32
Granaten und Minen	33
Reizgas - Granaten	33
Sonic Granaten	33
Ballistische NERF Granaten / Minen / Claymores/ Sprengfallen	33
Treffer und Rüstungen	34
Ungerüstete/direkte Treffer	34
Gerüstete Treffer	34
Waffentreffer	35
Nahkampf	35
Schilde und Barrikaden	35
Barrikadenaufbau	36
Infektions-, Verwundungs- und Medizinspiel	37



Verwundungsspiel	37
Wunddarstellung.....	37
Lebenserhaltende Maßnahmen.....	37
IT-Medikamente	38
Charaktertod.....	38
Infektion	38
Charakterwechsel (Survivor zu Zombie).....	39
Zombie Guide	40
Naturkunde Ratgeber der Untoten.....	40
Kategorie A.....	40
Kategorie B	41
Kategorie C	41
Zombie-Kampf.....	42
OT-Sicherheit bei Treffern und durchgehendes Spiel.....	42
Ein schönes und realistisches Spiel.....	42
Treffer.....	43
Anspucken.....	43
NSC-Koordination	44
Zombies - Hinter den Kulissen.....	44
Zombieschminken.....	44
Zombie-Aufenthaltsbereich.....	44
Zombie-Schlafbereich.....	45
NSC-Ansprache und Workshop.....	45
Schichtzeiten	45
Zonenerklärung	46
Green Zone / Beruhigte Zone.....	46
Yellow Zone / Missions-Zone	46
Red Zone / Punch Zone	47
Loot-Regeln auf dem Spielfeld.....	48
Allgemeine Geschäftsbedingungen	49



Willkommen im Zombie Attack Regelwerk.

Wie dieses Regelwerk funktioniert...

Zombie Attack basiert auf dem Hintergrund eines postapokalyptischen Szenarios.

Das Regelwerk enthält, wie der Name schon sagt, Regeln. Diese sind entweder absolut verpflichtend oder dienen Dir als Leitfaden, um die Welt mit zu gestalten und das Setting zu bereichern.

Wir haben das Regelwerk in folgende Parts aufgeteilt:

1. Das Stammregelwerk (absolut verpflichtend!)
2. Die Module - Leitfäden und Richtlinien (teil verpflichtend)
3. Die Styleguides - Tipps und Tricks (nicht verpflichtend)

Das Stammregelwerk

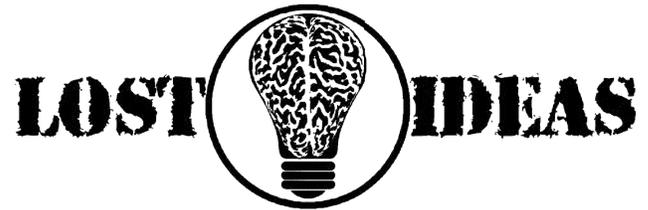
Das Stammregelwerk ist der Grundstock des ganzen Spiels. Hier findest Du Sicherheitshinweise, Infos zum Hintergrund, Vorgaben zu gewissen Situationen und was Du alles wissen musst, um am Fallen teilnehmen zu können. Es ist eine grundlegende Spielanleitung. Diese Infos musst Du kennen - OT wie IT und egal welchen Charakter Du darstellen willst.

Die Module

Hier werden z.B. erweiterte Hintergründe, spezifisches Wissen, etc. nochmal ausführlich erklärt.

Die Styleguides

Der Styleguide ist als Unterstützung gedacht, um Herausforderungen wie optisches Modding, Kleidungs- und Ausrüstungsherstellung, große Bastelarbeiten und konkrete Stylevorgaben besser erfüllen zu können. Gerade für Erstspieler und Quereinsteiger sind diese Styleguides Orientierungshilfen. Darüber hinaus werden auch spezielle Merkmale, besondere Waffen, Verhaltensweisen oder ungewöhnliche aber wissenswerte Eigenarten erläutert.



Sicherheit

Sicherheit geht vor! In diesem außerordentlich wichtigen Sicherheitsmodul findest Du alle Do's and Dont's unserer Veranstaltungen. Lese sie aufmerksam und nimm sie Dir zu Herzen. Bei Nichteinhaltung müssen wir harte Konsequenzen ziehen.

Während des gesamten Aufenthaltes auf dem Gelände ist Folgendes untersagt:

Nichtbeachtung und Veränderungen an Markierungen, im speziellen:

- Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden, sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband“-Absperrungen
- Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, Absperrungen u.Ä.) sowie von mit „X“ oder „OT“ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten. Außerdem die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen
- Die Verwendung von grünen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.Ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen und pinken Warnwesten

Einsatz von Pyro und Feuer ohne Genehmigung, im speziellen:

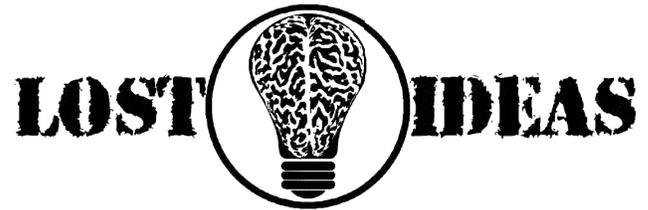
- Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga
- Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätte

Unangemessene Larpwaffen und Einsatz von Gewalt, im speziellen:

- Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpwaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen
- Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmer*innen in Kämpfen

Unsachgemäße Behandlung des Geländes und der Gebäude, insbesondere:

- Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern und das Begehen von Leitungsgängen oder Rohrleitungsschächten
- Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbretterungen, Rohren u.Ä.)
- Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation



- Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude
- Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden
- Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.Ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden

SL-Markierung

Das Lost Ideas Team und Supporter erkennst Du wie folgt:

- OT-Spielleitung und Orga - weiße Signalwesten & grünes Signallicht
- Presse – blaue Signalwesten & grünes Signallicht
- Support – weiße Signalwesten & grünes Signallicht
- Technik – pinke Signalwesten & grünes Signallicht

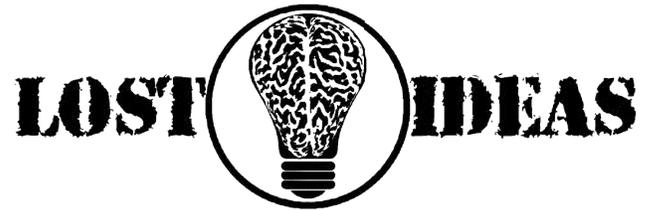
Es ist Teilnehmer*innen auf unseren Veranstaltungen untersagt, grüne Knicklichter oder Leuchtmittel, sowie weiße, rote, pinke und blaue Signalwesten zu verwenden.

Grünes Licht kann IT komplett ignoriert werden.

Gefahren / Gelände

Es ist wichtig, auf die Gefahren des Geländes zu achten und z.B. zu schauen, wo man hintritt/umfällt, sowie nicht an jedem Zaun/Draht-Gitter usw. zu rütteln/ziehen/drücken, weil diese evtl. leicht einreißen können und dann wirklich eine Gefahr darstellen. Sollten Dir Gefahren auf dem Gelände auffallen, die weder gesichert noch markiert sind, geh zur nächsten SL oder Orga und informiere diese über die eventuelle Gefahrenquelle.

Aufgrund der Größe und dem Zustand des Geländes verändern sich die Gefahrenstellen laufend, daher sind wir auf Deine wachsamem Augen, Ohren und Mithilfe angewiesen, um Verletzungen möglichst bereits im Vorfeld zu vermeiden. Sollte es dennoch zu einer OT-Verletzung kommen ruft laut „Stopp “ und danach im Notfall nach einem „Sani “ oder „Sanitäter “. Jede SL und Orga ist mit Funk ausgestattet und koordiniert den weiteren Verlauf der Situation.



Sanitäter

Es steht zusätzlich zu den Ersthelfern ein eigener OT-Sanitätsbereich zur Verfügung. Solltest Du Erste Hilfe benötigen, melde Dich dort. Auch für unsere Ersthelfer gilt, wie im normalen Alltag auch, dass sie KEINE Medikamente (nicht mal eine Kopfschmerztablette) ausgeben dürfen. Auch nicht im Rahmen einer Notsituation – das darf nur der Notarzt. Für medizinische Notwendigkeiten innerhalb des Spielgeländes versuche bitte erst einmal selbstständig zum Sanitätsbereich zu gelangen, bevor Du eine Funkalarmierung im Feld vornimmst oder vornehmen lässt.

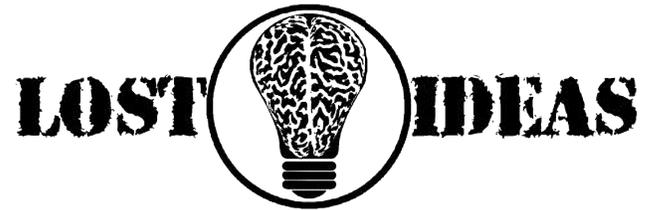
Bitte denk daran:

**Niemals bei einer Intime Verletzung nach einem Sanitäter zu rufen!
Ruf nach einem „Medic “ oder „Doc “.**

Lediglich bei einer OT-Verletzung ist es angebracht, nach einem „Sani “ zu rufen, nachdem laut und deutlich der „Stopp“-Befehl ausgerufen wurde, um das Spiel anzuhalten. Den Anweisungen des medizinischen Personals, sowie der Orga oder SL ist in jedem Fall Folge zu leisten. Unsere Ersthelfer sind dafür da in Notfallsituationen Dein Leben zu retten. Die Versorgung von Kratz- und Schürfwunden, Beratung bei Heuschnupfenallergien, Übelkeit oder Kater-Erscheinungen ist ein Entgegenkommen und keine Ersthelfer-Pflicht. Bitte Sorge selbst dafür, dass Du ausreichend Desinfektionsmittel, Pflaster, Kopfschmerztabletten, Allergiemittel, Taschentücher etc. dabei hast.

Windräder

Der Aufenthalt im Radius von 10m um das Windrad ist untersagt. Der Zufahrtsweg zur Tür muss immer frei sein. Wie auf dem gesamten Gelände gilt natürlich für die Türme auch, dass diese nicht beschmutzt, bestiegen, beschädigt, verschmiert oder vermüllt werden. Hier und da kann ein Wartungsauto zu sehen sein, bitte ignoriere es im Spiel und lass es passieren.



Strom

In der Enklave/an den Duschcontainern gibt es keinen Strom zur freien Verfügung. ALLE elektrischen Geräte, auch Licht, müssen vorher auf der strom@lost-ideas.com angemeldet werden. Wir empfehlen: bringt für angemeldete, insbesondere empfindliche Geräte einen Überspannungsschutz mit - wir beziehen Strom aus einem Aggregat.

Alle Steckdosen sind OT

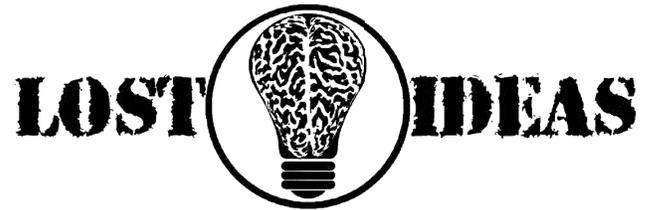
Es dürfen keine Geräte ohne Anmeldung in eine Steckdose eingesteckt werden!

Alle Beleuchtungen müssen mit LED-Leuchtmitteln ausgestattet werden.

Fahrzeuge

Das Befahren des Spielgeländes ist während der gesamten Zombie Attack nicht gestattet.

Einzigste Ausnahme bilden Orgafahrzeuge oder OT-relevante Fahrzeuge wie z.B. ein Rettungswagen.



Allgemeine Informationen

Veranstaltungsbeginn

Der Treck für alle Survivor startet nach der SL-Ansprache um ca. 20:00 Uhr auf dem großen Parkplatz. Die NSC-Ansprache findet um ca. 17:30 Uhr in der Zombie-Bar statt.

Die genauen Zeiten geben wir in unserer Checkliste bekannt, die ca. 14 Tage vor der Veranstaltung versendet wird.

Veranstaltungsende

Der letzte Veranstaltungstag ist der Abreisetag. Mit dem "großen Showdown" endet das Spiel meistens am Abend des vorletzten Spieltages. Erst ab diesem Zeitpunkt ist das Befahren des Geländes zum Verladen erlaubt - VORHER NICHT! Es gibt keinen Check-Out! Alle Spielutensilien und andere IT-Gegenstände, nehmt Ihr einfach nach der Con mit nach Hause und bringt sie zum nächsten Spiel wieder mit - dies gilt natürlich NICHT für gefundene Ausrüstungsgegenstände anderer Teilnehmer - diese werden beim Orgaplex (später auch auf der Party) in die Fundsachenkiste abgegeben. Fundsachen werden bei jedem Event ausgelegt und für 2 Jahre eingelagert. Danach gehen sie in den Fundus der Orga über und werden z.B. für das Einkleiden von NSCs benutzt. Das Versenden von Fundsachen ist aus logistischen Gründen nicht möglich. Ausschließlich Ausweise, div. Karten oder Autoschlüssel werden auf Wunsch verschickt. Solltest Du etwas verloren haben, melde Dich unter info@lost-ideas.com

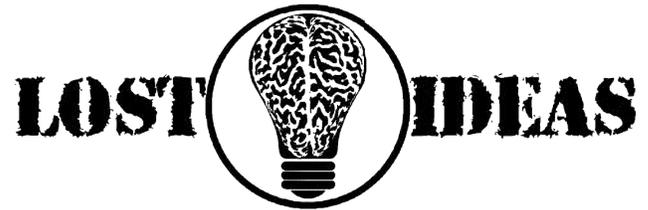
Ende der IT-Aktionen, Nachtspiel, Schlaf, OT

Das ZA ist als 24/7 Intime LARP ausgelegt.

Daher wird von Veranstaltungsbeginn bis Veranstaltungsende voll durchgespielt. Am letzten Tag gipfelt die Veranstaltung in einem großen Spektakel für alle. Wie und wo dieses "Spektakel" stattfindet und um was es sich genau handelt, ist für jede ZA unterschiedlich und wir verteilen die Info während des Spiels rechtzeitig an alle. Nach dem "Spektakel" laden wir alle NSCs und SCs ein an der Zombiebar ordentlich zusammen zu feiern und gemeinschaftlich die ZA enden zu lassen.

Ab diesem Zeitpunkt gibt es kein Spiel mehr. Jeder hat dann auch die Möglichkeit im "Spiegelgebäude" sein Nachtlager aufzuschlagen und am Sonntag weitestgehend erholt die Rückreise anzutreten.

Um die Privatsphäre alle Mitwirkenden zu wahren, sind während der Party keinerlei Bilder mit erkennbaren Personen um Hintergrund oder Tonaufnahmen gestattet.



Schlaf, Ruhe und OT

Zelte und Schlafbereiche im Spielgebiet sind keine OT-Zonen. Diese Bereiche werden genauso bespielt wie alle anderen auch.

Alleine die Toiletten und Duschen sind OT, NICHT aber der Weg dorthin und zurück!

Wer körperlich oder geistig überlastet ist und so mit einer Einzel- oder der Gesamtsituation nicht mehr zurechtkommt, hat die Möglichkeit in unserem OT-Haus wieder zur Ruhe zu kommen und/oder mal eine Müttze Schlaf zu bekommen.

Zudem gibt es einen OT-Zeltplatz außerhalb der Spielzone für Personen, die aus gesundheitlichen oder anderen Gründen nicht in der Lage sind IT zu lagern. Der OT-Zeltplatz ist auch nur zum Schlafen gedacht und nicht zum Campieren. Wer auf dem Zeltplatz schlafen möchte, muss sich vorher auf info@lost-ideas.com anmelden.

Zombie Attack ist ein 24/7 Intime Larp, niemand ist angehalten Rücksicht auf evtl. Ruhezeiten/Rückzugspunkte im Spiel zu nehmen.

Sexuelle Handlungen im LARP

Wir haben einen klaren Grundkonsens im Umgang mit sexuellen Handlungen im LARP und auch eine klare Handlungsmaxime mit Personen, die die Grenzen anderer Menschen verletzen. Wir wollen allen Teilnehmer*innen das Gefühl geben frei, offen und ohne Angst zu spielen. Um eine Vermischung der IT und OT Ebenen zu verhindern deklarieren wir JEDE sexuelle Handlung, die über Küssen hinausgeht als OT. Das bedeutet, dass jeder der in irgendeiner Form intimer wird, automatisch OT ist. DAS IST EINE REGEL und sie ist nicht Deinem persönlichen Empfinden unterworfen. Damit sollen spätere Unklarheiten über die Zustimmung aller Beteiligten verhindert werden. Wer sich nahe kommt, intim wird, handelt immer OT, als Mensch und Teilnehmer*in aber niemals als Charakter. Ein "Unwissen" über eventuelle Wünsche, Grenzen oder Aussagen können so hinterher nicht mit "Ich dachte das wäre IT" argumentiert werden.

Das Ausspielen von Vergewaltigungen ist demnach absolut tabu.

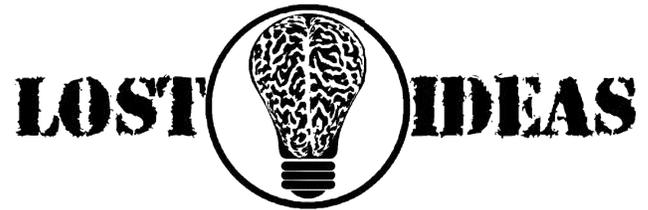
Natürlich verbieten wir Dir nicht „die schönste Nebensache der Welt“, aber tu dies bewusst, verantwortungsvoll, im gegenseitigen Einverständnis und immer Outtime

Übrigens: "Ich war betrunken" ist immer eine sehr schlechte Ausrede.

Wenn Du Dich alkoholisiert nicht unter Kontrolle hast, wird uns das nicht davon abhalten Dich des Geländes zu verweisen.

Für Tänzer*innen und erotische Darstellungen gelten dieselben Regeln. Gucken - nicht Anfassen. Egal wie "logisch" diese Handlung für deinen Charakter wäre - sie ist TABU.

Tänzer*innen und Darsteller*innen erotischer Handlungen „wollen es nicht auch so“, sie sind selbstbestimmte Menschen, die ihren Körper zum Anschauen und nicht zum Anfassen zeigen.



Darstellung von Folter im LARP

Schwierig! - In einem postapokalyptischen Setting ist diese beklemmende Situation sicher "logisch" und kann durchaus ihren Reiz haben. Um auszuschließen, dass es dabei zu Situationen kommt, die Einzelpersonen psychisch zusetzen, müssen diese Szenen durch geskriptet und komplett abgesprochen werden. Außerdem hat natürlich jede Person immer das Recht eine solche Situation mit einem "STOP" -Befehl zu unterbrechen. Zieht Euch gerne ein SL dazu, die diese Situation mit Euch zusammen und objektiv betreut. Sexuelle Folterelemente sind absolut VERBOTEN.

OT-Tasche

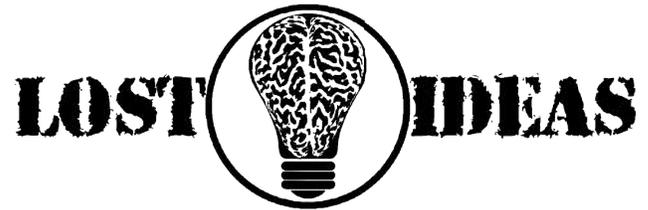
Alle Teilnehmer*innen sind dazu verpflichtet eine kleine Tasche mit sich zu führen. Diese muss deutlich als OT gekennzeichnet sein und sollte zu Eurer eigenen Sicherheit, Personalausweis/Reisepass + Krankenkassenkarte beinhalten (für z.B. Notfälle). Des Weiteren auch das OT-Tuch und alles Nötige zur Wunddarstellung.

Neben der „kleinen“ OT Tasche kann für das Mitbringen von unverzichtbaren OT-Gegenständen wie z.B. Medikamente oder Elektronik eine entsprechende große OT-Tasche/Kiste verwendet werden. Diese trägt keinerlei IT-Relevanz und darf deshalb auch keine relevanten Gegenstände beinhalten (d.h. Alkohol, Handelsware, Munition, IT Medikamente etc.).

OT-Tuch

Alle Teilnehmer*innen benötigen ein OT-Tuch oder ein OT-T-Shirt, um physische Abwesenheit im Spiel zu signalisieren, ohne das Spiel der anderen Teilnehmer*innen zu unterbrechen. Dafür muss dieses natürlich auch eine entsprechende Größe haben. Am besten verwendest Du ein weißes T-Shirt (und schneidest es gegebenenfalls an den Seiten auf) und machst vorne und hinten ein großes schwarzes „X“ drauf.

In Situationen, wie z.B. einer Durchsuchung oder Gefechtssituation dürfen alternativ beide Arme sichtbar vor der Brust gekreuzt werden, um klar zu machen, dass man eine kurze OT-Aussagen machen muss (z.B., dass man nicht angefasst möchte werden, etc.).



Einrichtungsgegenstände/Mobiliar

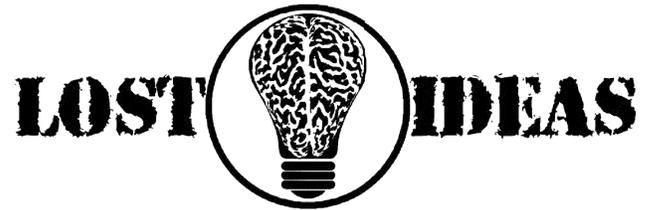
Alle Einrichtungsgegenstände, Baumaterialien, Barrikaden und Möbel, die mitgebracht werden, müssen bei der Orga vorher angemeldet werden. Bevor Ihr Euch "häuslich" einrichtet, nehmt unbedingt Kontakt zu uns auf: info@lost-ideas.com. Alles, was Ihr mitbringt MÜSST Ihr auch selbstständig wieder entsorgen. Das bedeutet NICHT ins Gelände oder unseren Container werfen.

Für das Mitbringen von Einrichtungsgegenständen, Baumaterialien und Barrikaden gelten folgende Richtlinien:

- Alle Einrichtungsgegenstände, Baumaterialien, Barrikaden und Möbel, die mitgebracht werden, müssen bei der Orga vorher angemeldet sein.
- Alle diese Gegenstände dürfen nur aus unbedenklich behandeltem Holz oder Metall bestehen. Leder, Stoff, Plastik und andere Kunststoffe sind von der Einlagerung explizit ausgeschlossen, Ihr erklärt Euch beim Mitbringen der Gegenstände dazu bereit, sie selbstständig zu entsorgen, solltet Ihr nicht mehr zum Spiel erscheinen oder gegebenenfalls die Entsorgungskosten zu tragen.

Diese Regelungen gelten für alle Dinge, die auf das Gelände gebracht werden! Bereits vorhandene Sachen müssen nicht sofort entsorgt werden, sollen aber auf Dauer diesen Richtlinien entsprechen. Alle entsprechenden Dinge müssen mit OT-Namen und Gruppe versehen werden, damit wir sie zuordnen können.

Gegenstände wie Fässer, Tische, Mobiliar usw., die schon in Gebäuden vorhanden sind, dürfen nicht verrückt oder an einen anderen Ort im Gelände gebracht werden.

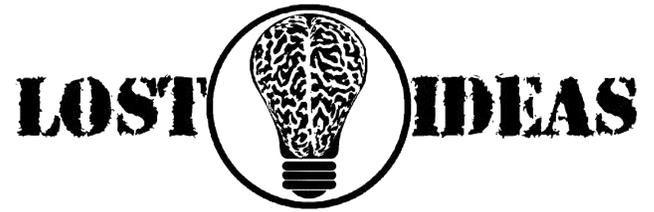


IT und OT Funk

Im Spiel darf CB und PMR-Funk eingesetzt werden. An die folgende OT-Reglementierung dieser Kanäle ist sich während der gesamten Veranstaltung zu halten. Egal ob CB oder PMR-Funk die u.g. Kanäle stehen zur freien IT-Benutzung zur Verfügung, dürfen also zum Senden und Empfangen genutzt werden. Bitte denk für die IT-Darstellung an Funkrucksäcke für portable Funkgeräte.

Das Nutzen von LPD auf dem Gelände ist untersagt!

Kanal	Nutzung
Kanal 1 bis 6 PMR	Für IT Funk frei nutzbar.
Kanal 7 PMR	OT-Notrufkanal Nicht mithören, nur in absoluten OT-Notfällen benutzen! Kanal 7 ist nur für den OT-Sanitäter-Ruf, darf also nur in realen Notfällen benutzt werden. Der Hilferuf über Kanal 7, muss von den OT-Sanitätern bestätigt werden! Schickt IMMER eine Person zu den OT-Sanitätern, um diese bei der Koordination zu unterstützen!
Ab Kanal 8 PMR	Orgafunk - Nicht nutzen und auch nicht mithören.
Kanal 1-3 CB (FM)	Nur hören, nicht Senden. Diese Kanäle sind für IT Zivil- und Behördensender belegt.
Kanal 4-24 CB (FM)	Für IT Funk frei nutzbar.

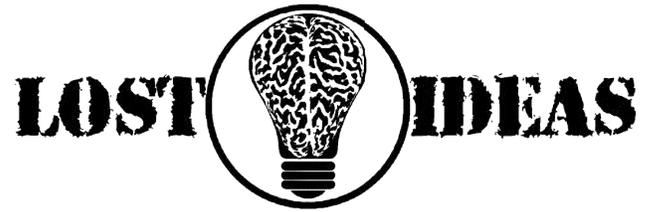


Kontaktübersicht

Generell kannst Du uns immer über info@lost-ideas.com erreichen. Von dort aus leiten wir Deine Anfrage ggf. an den richtigen Ansprechpartner weiter.

Für Alles rund um Missionen, Jigsaws, Enklave Konzepte/Gruppen wende Dich an:
za-gameteam@lost-ideas.com.

Für die Anmeldung von Strom, elektrischen Geräten und bei Fragen zur Stromversorgung wende Dich an: strom@lost-ideas.com



Hintergrund und Spielmechaniken

Das Zombie Attack ist eine Horror, Splatter, Survival und Fun Larp Veranstaltung der Lost Ideas Orga. Mit Hauptaugenmerk auf Spielspaß, Zusammenspiel und großen Szenen, die eine tolle Erfahrung für jeden bieten.

Die Welt

Die Welt der ZA ist unserer realen OT-Welt sehr ähnlich, jedoch mit überspitztem Humor und Klischees, um für eine skurrile und abgedrehte Stimmung zu sorgen. Allerdings sind auch harte, tiefgängige und extreme Situation gewünscht und werden gefördert. ZA soll sowohl die zwischenmenschlichen und sozialen Entwicklungen, als auch die skurrilen und humorvollen Aspekte einer Zombie Apokalypse zeigen.

[...]Wir befinden uns in Deutschland im Jahre 2019. Der nächste Hosentaschenmonster Hype ist vorüber und der neueste Weltraumkriegsfilm in den Kinos angelaufen. Der Film wäre bestimmt ein Hit geworden, wenn die Welt nicht völlig im Arsch wäre.... Es ist jetzt ein halbes Jahr her und wir haben immer noch keinen Schimmer was eigentlich passiert ist.

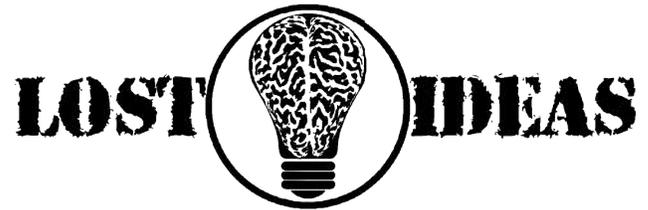
Sehen wir uns die Fakten an:

- 1. Die Toten bleiben nicht tot*
- 2. Sie haben verdammt fiesen Hunger und*
- 3. Sie haben uns als Hauptgericht auserkoren.*

Die Medien sprechen von Infizierten oder Seuchenopfern, die Kirchen vom Jüngsten Gericht, Forscher geben ihnen seltsame Namen. Diejenigen, die noch nicht auf dem Tisch gelandet sind, nennen sie einfach Zombies. Gewöhnt euch dran, die alte Welt kommt nicht zurück und hier überleben nur diejenigen, die wissen worauf es ankommt.

Aber der Reihe nach. Es ist also ein halbes Jahr vergangen nachdem ein Zombie-Ausbruch die ganze Welt ausradiert hat. Naja nicht die ganze Welt!

Ich vor allem aber auch du, der gerade zuhörst. Glückwunsch du hörst „Likas Survivor Radio “ den besten (und auch einzigen) Radio Kanal, wenn es um die neusten Infos über Zombie Wanderungen, Wetter und den aktuellen Verkehr geht. Hier bekommst du auch immer die besten Neuigkeiten zu den verschiedenen Fraktionen und vor allem kannst du hier die beste Musik der letzten Jahre hören.



Also wenn du noch unter einem Stein gelebt hast oder dein Keller solange Futter hatte, dass du jetzt erst rausgekommen bist, „Wo verdammt bist du solange gewesen? “. Wir haben in der Zeit eine echt klasse Apokalypse gehabt mit allem Drum und Dran: Notstands Gesetzen, Evakuierungszentren und Politikern die sagten „Das alles in Ordnung ist, und wir uns keine Gedanken machen sollen “ - tja hat nicht so geklappt Leute.

Kommen wir zum Wichtigen, wenn ihr Überleben wollt meidet die großen Städte, dort wimmelt es vor Zombies und die sind verdammt Hungrig und wenn ihr welchen über dem Weg läuft, solltet ihr schnell rennen oder was Gutes zum Schlagen haben. Die halten ein paar Schläge aus, also immer schön aufpassen und nicht beißen lassen, sonst könnt ihr euch gleich einsargen. Führe immer mindestens eine Lichtquelle mit, damit Du im Dunkeln nicht überrascht wirst oder über den nächsten Ast stolperst und dir was brichst. Meidet Schusswaffen und vermeidet Lärm, denn das lockt die Dinger umso mehr an. Und nun zum Wetter... “

Auszug Likas Survivor Radio[...]

Hier eine kleine Übersicht, was Dir auf der ZA begegnen kann:

Zombie Trivial

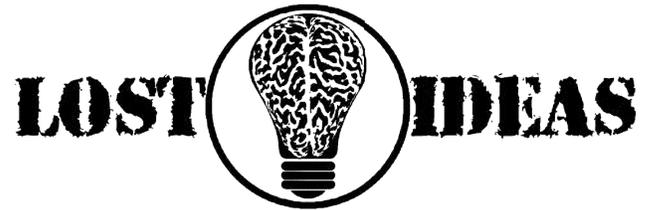
Oder der “Ursprüngliche” . Bei dem Trivial Zombie handelt es sich um einen langsamen, schlurfenden Zeitgenossen, der alleine keine große Bedrohung für den Überlebenden darstellt. Aber leider ist der Zombie Trivial meist nicht alleine unterwegs. Diese nicht intelligente Art besticht einfach durch ihre mehr als große Masse. Zum Glück kann man den Begegnungen mit diesem Zombie auch einmal aus dem Weg gehen, weil sie sich durch Grunz- und Stöhnlaute oft von weitem schon bemerkbar machen.

Zombie Festina & Furore

Oder einfach nur “Runner” und “Tank” . Der Zombie Festina oder der Zombie Furore sind meist unter den Trivial Zombies zu finden, weil sie zu dieser Gruppe gehören. Während der eine den Überlebenden ziemlich erschrecken kann, wenn er urplötzlich aus der schlurfenden Masse gezielt hervor stürmt, ist der andere ein hartnäckiger Gegner der mehr einstecken kann. Beide Arten haben nur eines gemeinsam, sie sind deutlich aggressiver und zielorientierter als ihre Mit-Zombies.

Crawler

So schön sich dieser Name auch anhört, ist es der Zombie definitiv nicht und man kann sich glücklich schätzen ihm nie zu begegnen. Der Crawler ist eine überaus intelligente Kreatur, der sich durch ... Laute mit seinen Artgenossen verständigt und seine Beute gezielt in die Enge



treibt. Weil er sich auf allen Vieren fortbewegen und auch klettern kann, ist er ziemlich flink. Zum Glück wurden noch nicht viele Exemplare dieser Spezies gesichtet.

Zombie Kuriosum

Beim Zombie Kuriosum handelt es sich um absonderliche Kuriositäten, die nicht genau spezifiziert werden können. Unter anderem deshalb, weil kein Kuriosum dem anderen gleicht. Jede hat andere individuelle Fähigkeiten. Die Palette ihrer Attribute kann, von äußerst robust, zu giftig bis alles Mögliche beinhalten. Der Chance einem Zombie Kuriosum zu begegnen ist - je nachdem wo man sich befindet - nicht sehr hoch.

IT-Zeitrechnung

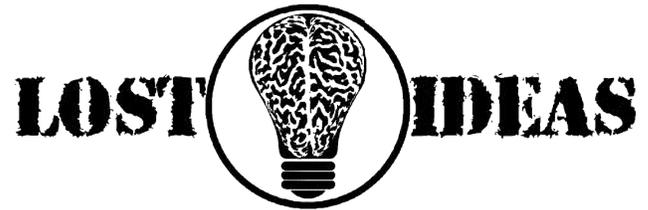
Die erste Zombie Attack startet IT am 09.05.2019.

Zwischen den Veranstaltungen vergehen immer 2 Wochen. Sollte sich dieser Zeitraum auf Grund von kampagnenrelevanten Ereignissen verändern, kündigen wir das rechtzeitig mit der Checkliste an.

Zombie Attack - das Zonenkonzept

Wer kennt es nicht: am ersten Tag kann man vom Nahkampf und den Aufregungen des Gefechts nicht genug bekommen, in der ersten Nacht lauert man hinter jedem Busch und gruselt sich bis ins Morgengrauen um den Schlaf. Aber dann ist die Munition alle, die müden LARPerknochen machen nicht mehr mit, man sehnt sich nach einem Kaffee, was zu Essen und möchte aber trotzdem nicht aus der Rolle fallen. Ein bisschen Handels- und Sozialspiel wären auch nicht schlecht. Außerdem muss der Charakter ärztlich versorgt werden. Nach der Regeneration, will man aber direkt wieder raus in das wilde Survivor Dasein, und besonders die Nacht möchte man "draußen" einfach "überleben". Der beste Kumpel, den man zum ersten Mal mitgenommen hat, will aber lieber herausfinden: Woher kommen die Zombies eigentlich? Außerdem hat der einen Jigsaw-Plot gezogen und seltsame Infos erhalten - Was kann das sein? Für das Zombie Attack haben wir ein neues Zonenkonzept für euch entwickelt, damit egal welche Vorliebe im LARP vorliegt, Du dein ZA-Erlebnis selber gestalten kannst.

Das gesamte Spielgelände wird in 3 Zonen mit unterschiedlichem Spiel-Anspruch aufgeteilt. In jeder Zone gibt es für SCs und NSCs die Möglichkeit das Spiel mit unterschiedlichen Inhalten zu bereichern. Der Wechsel einer Zone ist jederzeit möglich und gewollt! Pass Dein Spielerlebnis an Deine Bedürfnisse an und genieße alle Facetten einer Zombie Apokalypse in unserer Welt. Wichtig ist nur: behalte immer im Hinterkopf wo Du dich gerade befindest. Es gibt keine Langeweile - nur den falschen Ort!



Zonenbegrifflichkeiten und Markierungen im Spiel

Die Zonenbezeichnungen sind sowohl OT als auch IT im Spiel gebräuchlich. Das ist auf den Aufklärungsstand zurückzuführen, den Point Zero verzeichnet. Grün ist weitestgehend geklärt und fast sicher. Die gelbe Zone weist noch einige Unklarheiten auf und es gibt einiges zu entdecken. Rot gilt als gefährlich, aber reich an Ressourcen. Im Spiel nutzen wir diese Bezeichnungen, verzichten aber auf OT-lastige Sätze wie "Lass mal in die rote Zone gehen, is langweilig hier" .

Die Übergänge und Grenzen der Zonen werden mittels Schilder, Flutterband und anderem Material gekennzeichnet.

Zonenspiel für NSCs:

Und wie immer gilt: Alle NSCs sind Teilnehmer, so wie Du! Egal in welcher Zone, Du dich befindest: Auch NSCs brauchen Schlaf und können nicht 24/7 in gleicher Stärke präsent sein.

Zonenübersicht

Green Zone / beruhigte Zone

Fokus des Spiels: Hintergrundinformationen zum Ausbruch und der Welt, Aufbau oder Zerstörung sozialer Strukturen, gemeinsames Überleben, Medic Spiel, Enklaven-Spiel, Handelsspiel, Jigsaws

Keine SL gesteuerten Zombieangriffe, kein freier Loot

In der Green Zone wollen wir Raum für DEINE Gestaltung bieten, sei es Konfliktspiel, Aufbauspiel oder Missionsspiel - hier laufen alle Fäden zusammen. Unter der Leitung der Enklave ist der perfekte Raum für Handels- und Sozialspiel. Außerdem stehen die Häuser der Green Zone zum "Bewohnen" offen, wer sich auf Gruppenspiel fokussiert ist hier genau richtig. Barrikadenbau ist innerhalb der gesamten grünen Zone untersagt.

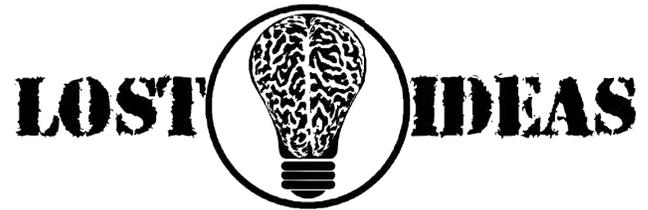
Es besteht die Möglichkeit, dass Häuser im Folgejahr wieder bezogen werden können.

Die grüne Zone bedeutet NICHT, dass gar nichts passiert. Es gibt zwar keine SL gesteuerten Angriffe, aber das bedeutet nicht, dass Infizierte sich nicht dort nicht "verwandeln" können oder sich ein paar NSCs in der Dunkelheit dorthin verirren. Auch die Green Zone wird durchgehend bespielt - sie ist kein "Hotel" .

Yellow Zone / Missions-Zone

Fokus des Spiels: Aktive Bepaßung durch vermehrte Zombieangriffe, Jigsaws, freies Überlebensspiel, Gruppenspiel mit mehr Nervenkitzel, Lootjagd, LARP-in-the-Box

Wer auf abwechslungsreiches Gruppenspiel und/oder ausgeprägtes Survival-Spielt mit vermehrten Zombieangriffen steht ist hier genau richtig!



Alle Missionen, die in der Green Zone starten, führen in die Yellow Zone. Die Yellow Zone ist das Missionsgebiet der ZA und hält Missionsloot als auch Loot für freie Spieler bereit (bitte beachtet den Regelwerksabschnitt "Looten, Diebstahl und Einbruch").

Die Missionen werden von den Scouts in der Green Zone gestartet, anschließend geht es in die Yellow Zone. Die Missionen bieten nicht nur klassische Versorgungstouren, sondern auch die Möglichkeit Hintergrund selbst zu erarbeiten und das Enklavenspiel weiter zu vertiefen.

Es ist nicht möglich Häuser dauerhaft zu beziehen und im Folgejahr weiter zu bespielen! Jeder Gruppierung muss ein Haus in der Yellow Zone wieder verlassen und im Folgejahr wieder neu erobern. Der Aufbau von Barrikaden ist in dieser Zone erlaubt.

Red Zone / Punch Zone

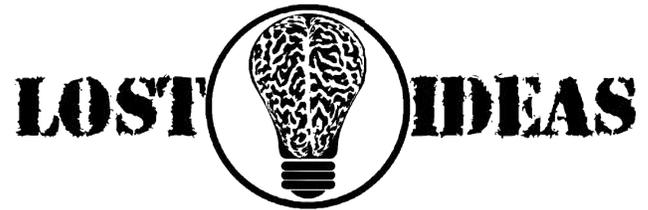
Fokus des Spiels: Aktive Bepaßung durch vermehrte, oft auch extreme Zombieangriffe, häufige Begegnungen mit Spezialzombies, Hardcore Survival Larp, freies Überlebensspiel, Instanzen, vereinzelte Missionen

In der Red Zone erlebst Du pures Adrenalin und Horror. In diesem Gebiet wimmelt es nur so vor Zombies, Crawlern und anderen Kuriositäten. Wer sich in dieser Zone aufhält hat ein aktives und forderndes Spielfeld gewählt. Wenn Du es schaffst hier ein ruhiges Plätzchen zu finden und Deine Dose wenigstens halb leer zu futtern oder kurz ein Auge zu schließen, bevor Dich dein eigener Herzschlag wieder weckt - "Herzlichen Glückwunsch" !

Auch hier ist es nicht möglich Häuser dauerhaft zu beziehen und im Folgejahr weiter zu bespielen! Barrikaden sind erlaubt - hierfür werden im Gelände extra nutzbare Gegenstände zum Barrikadenbau verteilt, die freigespielt werden können.

Eigene Barrikaden müssen vorab unter info@lost-ideas.com anmeldet werden.

Auch beim Barrikadenbau mit unseren Materialien gilt es die Regelwerksvorgaben zum Barrikadenbau zu beachten! NSCs sind auch Menschen und wählen die Art ihres Spieles selbst. Es spricht sich schnell herum, wer gefährliche Barrikaden baut, diese dunkel platziert und die Durchgänge zu eng lässt. Mit harten und langen Nahkampfwaffen blind um sich schlägt, nicht gut ausspielt und bis an die Zähne mit Munition ausgestattet ist - denn daran hat wirklich niemand Spaß. Frag Dich also, was Du vom Spiel erwartest und verhalte Dich dementsprechend. Schlechtes Spiel lockt schlechtes Gegenspiel an oder man wird gar nicht mehr angespielt.



Die Enklave

Die Enklave existiert parallel zu unseren Hardcore Setting Angeboten und deckt den wichtigen Sozialspiel Aspekt ab, um die Zombie Attack tiefer zu gestalten. Sie bietet Alltags-, Handels-, Medizin- und "Kulturspiel", in dem Menschen versuchen miteinander Dinge zu verbessern und aufzubauen. Sie ist Mittelpunkt für Ungerechtigkeiten, Ängste und Notsituationen, um das zwischenmenschliche Miteinander auf eine neue Stufe zu stellen - und eventuell zu verhärten.

Die Enklave ist als Aufenthaltsort und Sammelpunkt für die Überlebenden gedacht, nicht als Wohn- oder Schlafgelegenheit. Durch das Einführen von Öffnungszeiten wollen wir zudem für ein intensives Nachtspiel sorgen. Diese Regelung gilt für alle Spieler*innen, die nicht selbst als SL oder GSC in der Enklave "tätig" sind (d.h. dort selbst ein Konzept der Enklave verwirklichen).

Eine der wenigen Ausnahmen bildet das Lazarett, das die Verwundeten aber nicht infizierten Überlebenden versorgt. Da diese normalerweise nicht in der Lage sind sich zu bewegen, ist der IT-Aufenthalt außerhalb der Öffnungszeiten möglich. Allerdings bleibt diese Entscheidung in "Ärzteland" und wird im Spiel getroffen.

Die Enklave selbst bezieht nur einen Teil des Gebäudes und nur dieser Teil wird nachts verschlossen. Der andere Teil des Gebäudes steht im Spiel zur Verfügung.

Öffnungszeiten:

Täglich von 09.00 Uhr bis 22.00 Uhr

Fraktionen

Die Enklave ist von verschiedenen Fraktionen bevölkert, die ihre eigenen unterschiedlichen Interessen und Ziele verfolgen und interessantes Spiel generieren. Ob Du gerade von einem Scout für eine Mission rekrutiert wurdest, mit einem Händler um die letzte Dosensuppe gefeilscht oder von dem hibbeligen Medic geflickt worden bist - vieles ist möglich.

ErstLARPer*innen wird dadurch auch der Einstieg ins Spiel erleichtert.

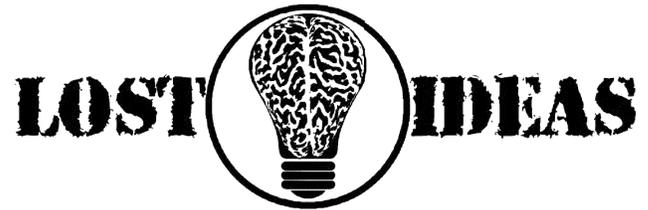
Hast Du Interesse in einer Fraktion mitzuwirken oder eigene Ideen zu verwirklichen?

Dann schreibe uns Deine ausformulierte Konzeptidee an za-gameteam@lost-ideas.com.

Bitte beachtet, dass das Enklave Spiel keine Bespaßung durch große Zombie Angriffe beinhaltet.

Die GSCs fördern das Sozialspiel mit den Spieler*innen.

Das setzt voraus, dass Du Spiel generierst und den Tag über anspielbar bist.



Point Zero

Point Zero bildet eine zentrale Informations- und Sammelstelle für Missionen und Jigsaws. Hier können sich Interessierte oder unfreiwillige Freiwillige bei den bereitgestellten Scouts melden, um mit diesen wichtige Aufgaben zu erledigen. Sei es das Sammeln von wichtigen Ressourcen wie Nahrung oder Munition oder das Bergen von Verletzten. Point Zero ist Anspielpunkt für alle wissbegierigen Survivor, die sich über Missionen, Missionsfortschritt und den Roten Faden auf dem Laufenden halten und daran teilnehmen wollen.

Du möchtest nicht nur an den Missionen teilnehmen, sondern diese auch aktiv ins Spiel bringen? Dann bewirb Dich für einen Scoutposten unter za-gameteam@lost-ideas.com mit dem Betreff "Missionsscout" .

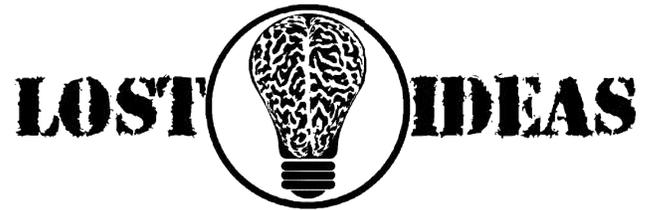
Gemeinschaftliches Erleben

Larp ist ein gemeinschaftliches Hobby und sollte auch jederzeit so gehandhabt werden. Larpen bedeutet gemeinsam diesem Hobby nachzugehen, zusammen eine Geschichte erleben und darstellen zu können. Es geht nicht darum zu gewinnen, sondern um die bestmögliche Darstellung seines Teils dieser Geschichte.

Charaktertod und PVP - „Versetze Dich in die Lage deines Charakters und entscheide dann über Leben und Tod. “ Überleg Dir gut, ob es notwendig oder sinnig ist einen anderen Charakter zu töten und welche Konsequenzen das im Spiel haben kann. Egal, ob es sich dabei OT um einen Festrollen-NSC oder Spieler handelt, jeder Charakter ist gleichermaßen in diese Welt eingebunden und hat eine Existenzberechtigung.

Spielziel

Das Spielziel wird von allen Teilnehmer*innen selbst gewählt. Ob die Aufdeckung des Hintergrundes, Survival-Spiel oder ein Hardcore-Erlebnis - die ZA bietet für alles Raum. Der Rote Faden kann immer weiterverfolgt werden - muss er aber nicht. Das Aufdecken bestimmter Spielinhalte verändert natürlich stellenweise das Geschehen - die ZA ist aber genauso dynamisch wie die Teilnehmer*innen - Ihr entscheidet also in welche Richtung es geht.



DKWDDK

Wir spielen nach dem bekannten DKWDDK (Du-kannst-was-du-darstellen-kannst) Prinzip. Das bedeutet es kann nur bespielt werden, was auch wirklich da ist, oder realistisch dargestellt werden KANN. Nach diesem Prinzip gestaltest Du deinen Charakter.

Beispiel: Dein Charakter ist Uhrmacher von Beruf. Dafür benötigst du das entsprechende Feinmechanikerwerkzeug als Ausrüstung und solltest wenigstens rudimentäre Kenntnisse haben. Gut darstellen lässt sich das Ganze z.B. in dem du ein paar defekte Uhren dabei hast, an denen du "rumschraubst", Blaupausen und ein Sortiment an Ersatzteilen. Damit zählt dies vielleicht nicht als dein OT-Fachgebiet, aber du kannst es gegenüber deinen Mitspielern überzeugend darstellen und bist darauf anspielbar.

Charaktererschaffung

Bei der Charaktererschaffung sind Dir im Rahmen des Hintergrunds fast keine Grenzen gesetzt. Deine Charaktergeschichte und Talente sollten schlüssig zueinander und zu Deinen OT-Fähigkeiten passen (siehe DKWDDK). Natürlich kann es auch seinen Reiz haben, einen "Pfuscher" oder "Lügner" darzustellen, allerdings solltest Du dir im Klaren sein, was das im Spiel bedeuten kann. Auch wenn LARP von Deiner Individualität und Kreativität lebt, kann es gerade als Neu-LARPer*in hilfreich sein mit Stereotypen zu arbeiten (egal ob Berufsbekleidung oder Gruppierung).

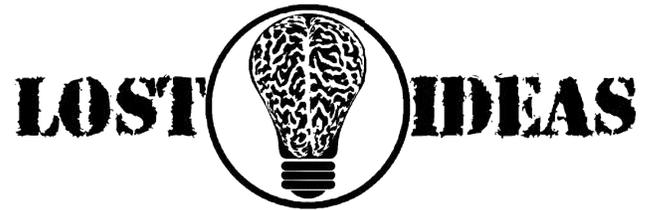
Als Faustregel gilt: Real kaputte Dinge können im Spiel nur wieder funktionieren, wenn man sie OT repariert hat - und dazu sind natürlich entsprechende OT-Skills erforderlich.

Ein zweites Charakterkonzept ist, zumindest als Grundkonzept, in jedem Fall erforderlich, weil Charaktere unter Umständen schnell ableben können.

Kleidung und Ausrüstung

Wenn Du ins Spiel startest musst Du alles, was Du im Spiel benutzen und tragen willst, dabeihaben. Der Gang zum Auto, um die nächste Palette Dosenfutter zu holen ist nicht gestattet. Du brauchst Schlafsachen, Essen, Trinken, wetterfeste Kleidung und so weiter.

Natürlich kannst Du Rucksäcke, Bollerwagen oder Winzerkörbe benutzen, um Deine Gegenstände zu transportieren. Ein guter Leitsatz ist immer „So viel wie möglich, so wenig wie nötig“. Überleg Dir wie Du das Ganze tragen und damit auch reisen kannst. Du bist schließlich schon eine Weile damit unterwegs.



Die Kleidung sollte robust, wetterfest und im "Zwiebellook" sein. Festes und eingetragenes Schuhwerk ist mit das Wichtigste! Nichts ist blöder, als am ersten Tag einen umgeknickten Fuß zu haben. Du kannst im Fall des Charaktertodes Deine Kleidung entweder mit anderen Accessoires kombinieren oder einfach gegen eine neue Klamotte tauschen.

Stereotypische Charaktergewandungen, wie z.B. eine Postboten-Uniform oder der Blaumann, sind für den Einstieg nicht nur einfacher, sondern prägen Realismus und Bodenständigkeit. Vollpanzerung und bis an die Zähne bewaffnet, passt nicht immer in eine Apokalypse.

Sicherheit von Ausrüstung und Kleidung

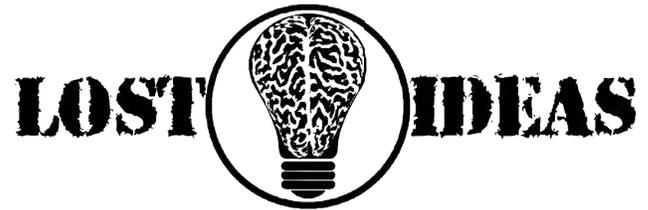
Bitte achte auf die Sicherheit Deiner Kleidung und Ausrüstung. Scharfe Kanten, an denen sich andere Personen im Spiel verletzen können, sollten genauso vermieden werden, wie spitze Drahtenden und echte Schneiden, rostige Messer, Stacheldraht, etc...

Überdenke Deine fertige Klamotte nochmal genau: Kann ich mich selbst daran verletzen? Können sich andere daran verletzen?

Kann ich mich so durch eine Menschenmasse hindurch drängen oder einen Nahkampf ausspielen ohne andere zu verletzen?

Achte beim Ausrüsten besonders auf echte Schnitz- und Arbeitsmesser! Diese sollten immer zusätzlich gesichert sein, um im Spiel nicht mit Larpwaffen verwechselt und schnell mal in einer hektischen IT Situation gezogen zu werden. Eine Extrascheide, eine Sicherung oder ein spezieller Verschluss sind hier unverzichtbar. Wer sein Messer am Gürtel oder direkt am Körper trägt, sollte auf Klappmesser zurückgreifen. Stehende Klingen haben im Nahkampf "griffbereit" nichts zu suchen.

Mehr Informationen zu Polsterwaffen und Dartblastern im Abschnitt
"Waffen-, Kampf- und Trefferregeln"



Looten, Diebstahl und Einbruch

Diese beiden Tätigkeiten sind an strenge Regeln gebunden. Stell immer sicher, dass Du innerhalb dieser Regeln handelst, weil im Nachhinein ein Beweis, dass Du nicht OT stehlen wolltest sehr schwer ist.

Looten

Kein Mensch darf ohne die Zustimmung gelootet werden. Einzige Ausnahme sind Plot oder spielmechanische Gegenstände - diese sind aber immer unmissverständlich markiert.

Alle Gegenstände, die mit einem „Eigentum von Lost Ideas“-Aufkleber gekennzeichnet sind, müssen spätestens nach dem Spiel wieder bei der Orga abgegeben werden. Auf dem Gelände gefundene Ausrüstungsgegenstände (die offensichtlich von anderen Mitspielern verloren wurden oder fälschlicherweise gelootet wurden) sind am Orgaplex abzugeben und in die Fundkiste zu legen.

Wir empfehlen Euch wichtige Ausrüstungsgegenstände mit Eurem OT-Namen zu beschriften.

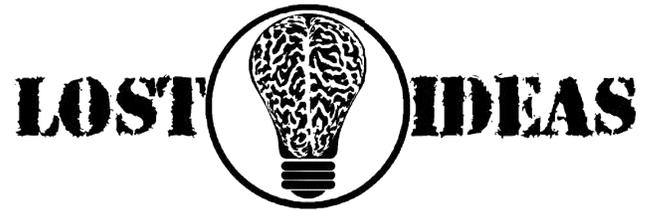
Missionsloot, freier Loot und Zombieloot

Missionen, die von Point Zero aus gesteuert werden, haben meistens ein Ziel - das getötet und/oder gelootet werden kann! Missionsloot ist als solcher gekennzeichnet und darf NICHT von "freien" Spieler*innen eingesammelt werden, die ohne Scout oder Missionsziel von Point Zero unterwegs sind.

Freier Loot ist als solcher gezeichnet und von allen Teilnehmer*innen, die ohne Mission in der Yellow Zone unterwegs sind, mitgenommen werden.

Bitte halte Dich an diese Regeln! Es ist sehr frustrierend, wenn lange geplante, plotrelevante und von NSCs unterstützte Missionen deswegen leer ausgehen. Wir geben uns alle Mühe für beide Spielarten ausreichend Loot spannend zu verstecken und erneuern den Loot bei Bedarf täglich. Loot wird meistens in gekennzeichneten Boxen ausgegeben. Solltest Du eine finden und leer machen, bringt sie gerne zurück in die Enklave oder stell sie gut sichtbar und geöffnet an den Wegesrand, damit die SLs sie einsammeln und wieder befüllen können.

„Zombieloot“ ist Loot, das von einem toten Zombie stammt. Das „Durchsuchen“ des Zombies ist nur erlaubt, wenn der Zombie ein rotes Bändchen am Handgelenk trägt. Falls ja, dürfen trotzdem nur unverfängliche Stellen wie Arme, Schultern, Beine und Außenseite der Hüften berührt werden. Verfängliche Stellen wie z.B. Unterwäsche werden nie als Versteck für Lootware verwendet. Wenn Du als Survivor am Lootspiel teilnehmen möchtest, kannst Du ebenfalls ein solches Bändchen bekommen.



Übersicht:

Missionsloot: Ist als gekennzeichnet und darf nur von Missionen mitgenommen werden

Freier Loot: Ist gekennzeichnet und darf nur von freien Spieler*innen mitgenommen werden

Zombieloot: Darf von allen Spieler*innen mitgenommen werden - sofern ein rotes Bändchen am Handgelenk getragen wird.

Einbruch

Der Einbruch in Häuser, die offensichtlich verschlossen sind, ist nicht gestattet. Auch die Übernahme der Enklave ist nicht im Sinne des Spiels, weil dort alle spiefördernden Mechanismen stattfinden und durchgeführt werden. Es ist sozusagen ein Neutraler Ort.

Jigsaws, Missionen und Roter Faden

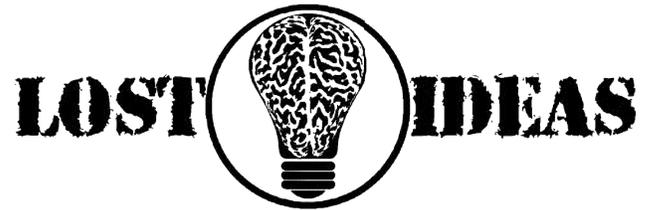
Du erhältst entweder mit den Jigsaws oder über Missionen ein vielfältiges Spielangebot, das sowohl Sozialspielfreunden, als auch den Hardcore-Fanatikern etwas bietet. Allerdings beinhaltet die Teilnahme an diesem Spielangebot eine aktive Beteiligung von Dir - der Plot "fliegt" Dir nicht einfach zu, Du musst Ihn eigenständig verfolgen und suchen. Verhandle und sprich mit anderen Charakteren. Auch kleine Aufträge oder Aufgaben mit weniger Ruhm und Tragweite sollten nicht leichtfertig abgelehnt werden, wenn man so zum Überleben beitragen kann, die Möglichkeit hat Kontakte zu knüpfen und sich zu bewähren.

Missionen

Am "schwarzen Brett" am Point Zero findest Du Infos zu Missionen, den Startzeitpunkt sowie den aktuellen Stand. Für jede Missionen sammeln sich die Freiwilligen und werden von ausgebildeten Scouts begleitet, um zum Beispiel Gegenstände oder Verletzte zu bergen oder an wichtige Hintergrundinformationen zu kommen. Die Missionen starten pünktlich zum angegebenen Zeitpunkt. Um NSC-Wartezeiten zu vermeiden wird nicht auf Jeden Rücksicht genommen, die Scouts gehen los!

Teile die gesammelten Informationen mit Deinen Mitüberlebenden und schaut gemeinsam, wo die Hinweise hinführen. Die Missionen werden von der DDK täglich bekannt gegeben, begleitet und verwaltet.

Wenn Du Ideen für Missionen hast, schreib uns an za-gameteam@lost-ideas.com mit dem Betreff "ZA Mission-Plot" .



Jigsaw-Plots (JP)

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.

Jeder Spieler und jede Gruppe hat die Möglichkeit Jigsaws zu schreiben, somit vielfältige Verknüpfungen zu schaffen und Aufmerksamkeit oder Mitstreiter zu gewinnen! Charakter können aktiv in eigene Handlungsstränge 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!**

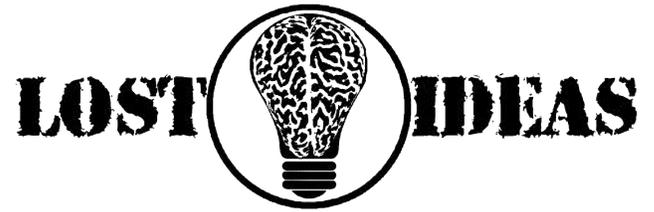
Jigsaws können am Check-In gezogen werden. Die Behälter sind entsprechend der unterschiedlichen Jigsaw-Kategorie gefärbt und stellen die Art des Jigsaws sowie das Ausmaß des Einflusses auf Deinen Charakter oder das Spielgeschehen dar. Du kannst Dein Glück jederzeit ein weiteres Mal versuchen, wenn Dir der Jigsaw nicht zusagt. Wenn Dein Charakter im Spiel stirbt, bevor Du den Plot beendet hast, kannst Du den Jigsaw mit Deinem Zweitcharakter „mitnehmen“, wenn er nicht bereits eng mit Deinem toten Charakter verknüpft ist.

Jigsaw-Kategorien

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

Es gibt folgende Jigsaw-Kategorien:

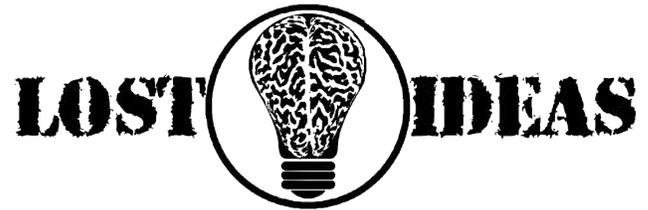
1. Blau: Hintergrund-, Welt-, Ambiente-Infos und Gerüchte
2. Lila: Handlungs- und Spielweisen Impulse OHNE Gegenstück (z.B. chronische Krankheiten, ein düsteres Geheimnis, eine Leiche im Keller)
3. Gelb: Handlungsimpulse, Zeugenberichte (z.B. Belastungszeuge), Familienzugehörigkeit MIT einem oder mehreren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



6. Spezialkategorie:

Exkalibur Jigsaw (Gold): eine extrem wichtige und seltene Information oder Merkmal, das einen oder wenige Charaktere einem Schlüssel für eine bestimmte Spielmechanik versieht. Die Exkalibur Jigsaws werden nicht am Check-In ausgegeben, sie werden von SLs oder IT SLs gezielt an Personen gegeben.

Wenn Du Ideen für Jigsaws hast, sendet sie gerne an: jigsaw@lost-ideas.com



Waffen-, Kampf- und Trefferregeln

WICHTIG: Wir machen keinen Waffen- oder Ausrüstungscheck! Einzelmitglieder der Orga können Empfehlungen aufgrund Ihrer privaten Meinung äußern. Im Zweifelsfall behalten wir uns vor fragliche Ausrüstung/Waffen zu überprüfen und aus dem Spiel zu entfernen - unabhängig davon, ob sie den folgenden Regelungen entsprechen.

Alle Teilnehmer*innen sind für die Sicherheit der Ausrüstung selbst verantwortlich.

Bitte nehmt Euch das zu Herzen.

Polsterwaffen

Zugelassen sind alle tauglichen LARP-Polsterwaffen und LARP-Bögen (mit entsprechenden Larp-Sicherheitspfeilen sowie einem Zuggewicht bis max. 30 lbs).

Mittelalterliche, fantasyverwandte und "cosplayartig" aussehende LARP Polster-Waffen dürfen nicht verwendet werden.

Dartblaster

Zugelassen sind alle in Deutschland als Spielzeug klassifizierten Dartblaster der Marke NERF sowie sonstige in Deutschland als Spielzeug klassifizierte Dartblaster, die fähig sind originale NERF Elite Darts (auch mit gekürztem Schaumstoffschaft) und NERF MEGA Darts zu verschießen.

Alle Blaster müssen optisch an das Setting angepasst werden.

Generell darf mit Dartblastern auch im Nahkampf geschossen, aber aus Rücksicht auf die Zombies NICHT geblockt oder zugeschlagen werden. Es dürfen auch keine Nahkampfwaffen an die Schusswaffen montiert werden. Kopftreffer mit Blastern sind verboten.

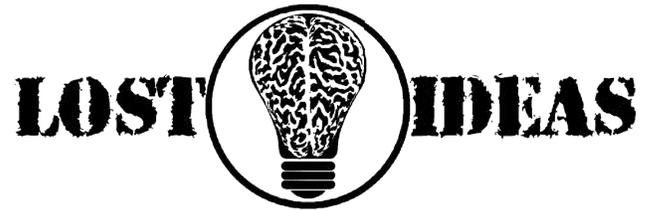
Leistungsmodding

Darunter versteht man das Erhöhen der Leistungsstärke eines Dartblasters durch mechanische oder elektrische Veränderung am Spielzeug. Jeder "Leistungsmod" von Dartblastern bedeutet, dass Eigentümer*innen eines veränderten Blasters im Zweifelsfall nicht mehr mit einem in Deutschland zugelassenen Spielzeug schießen.

Wir raten daher dringend von Leistungsmodding ab!

Viele neue Blastermodelle sind optimiert worden und schießen bereits im nicht modifizierten Zustand ausreichend weit und präzise genug, um ohne Leistungsmodding Spaß und im Gefecht eine Chance zu haben.

Blaster, die NERF MEGA Darts verschießen sind grundsätzlich vom Leistungsmodding ausgeschlossen!



An dieser Stelle möchte wir ganz explizit darauf hinweisen, dass ein Dartblaster, der mit über 0,5 Joule schießt KEIN Spielzeug mehr ist und ist somit auf unserer Veranstaltung verboten! Zum Abschätzen der Geschwindigkeit entspricht eine Energie von 0,5 J ungefähr 31 Meter/Sekunde bzw. 100 feet/second. Solltest Du deinen Blaster modifiziert haben, bist Du in der Pflicht vor der Veranstaltung selbst zu überprüfen, ob diese Grenze eingehalten wurde (z.B. mit einem Chrono). Blaster, deren Energie sich beeinflussen lässt (z.B. über ein Potentiometer bei Flywheelblastern oder die Anzahl der Pumphybe bei einem Luftdruckblaster) sind selbstverständlich an ihrer größtmöglichen Leistung zu messen.

Folgende Dartblaster und Zubehör sind **verboten**:

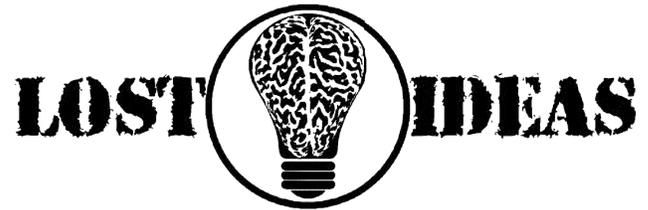
- Alle Hasbro NERF oder Buzz Bee Dartblaster, die in Deutschland nicht legal erhältlich sind/keine Spielzeugfreigabe haben
- Sämtliche Dartblaster der NERF Vortex Serie und/oder Vortex-Munition verschießen.
- Sämtliche Dartblaster der NERF Rival Serie und/oder Rival-Munition verschießen.
- Sämtliche Dartblaster der Tek Recon Serie und/oder Tek Recon Munition verschießen.
- Leistungsgemoddete Blaster
- Sämtliche Blaster der Marke Edison Giocattoli und/oder entsprechende Gummi-Munition verschießen

Munition

Zugelassen sind auf der Veranstaltung ausschließlich originale und in Deutschland als Spielzeug klassifizierte:

- NERF Elite Darts in verschiedenen Farbschemata (siehe „Zulässige NERF Darts “)
- NERF MEGA Darts

Jegliche Hasbro NERF-Munitionsvarianten, die kein Luftpolster haben, härter gepolstert sind, länger oder in irgendeiner anderen Art und Weise nicht europäischer/deutscher Kinderspielzeugsicherheitsnormen entsprechen, sind ABSOLUT VERBOTEN, werden aus dem Spiel genommen und vernichtet. Das Manipulieren, Verändern, Stopfen, Beschweren oder Füllen von Munition ist verboten. Einzige Ausnahme ist das Kürzen des Schaumstoffschafths der NERF Elite-Darts.



Unter anderem sind damit diese Munitionstypen **verboten**:

- Alle Darts der „NERF Tag “ Serie mit Kletteinsatz an der Spitze
- Alle Darts mit Saugnäpfen oder saugnapfähnlicher Spitze
- NERF Vortex Munition
- Tek Recon Munition
- NERF Rival Munition
- NERF Akkustrike und baugleiche Darts
- Edison Gummi-Munition

Alle Dart-Nachbauten (egal welcher Herkunft) sind ohne Ausnahme verboten!

Plagiate werden oft keiner Prüfung unterzogen und haben keine Spielzeugfreigabe in Deutschland. Das kann ernste rechtliche Konsequenzen bedeuten, sollte es zu einem Vorfall kommen.

Wer unzulässig veränderte Darts verwendet, kann von der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Wer unzulässig veränderte Munition in Verbindung mit einem leistungsgemoddeten Blaster verwendet, wird von allen unseren Veranstaltungen ausgeschlossen und riskiert eine Strafanzeige.

Leerhülsen und Munitionsbegrenzung

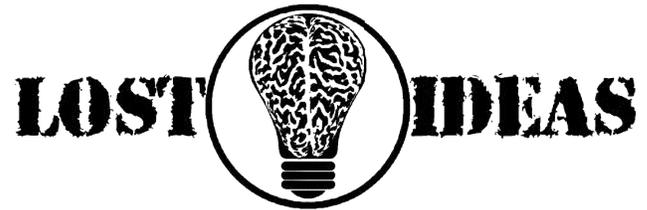
Jede verschossene Munition ist automatisch eine Leerhülse und darf nicht wieder nachgeladen werden! Neue Munition bringen wir unter Anderem durch Versorgungsmissionen neu ins Spiel.

Munitionsbegrenzung ist ein viel diskutiertes Thema. Da wir diese aber nicht mit “SL-Gewalt” durchdrücken können und wollen, appellieren wir an ALLE selber darauf zu achten und diese umzusetzen. Die Immersion wird deutlich dichter, wenn Dein Charakter in allen Lebenslagen an das Mangelspiel angepasst ist. Es zählt wie immer unsere LARP Maxime: “Sei kein arsch!”

Hier ist unsere Empfehlung für eine sinnvolle Menge mitgeführter Munition:

Armeecontext: 100 Schuss und eine Nahkampfwaffe

Zivilistencontext: 30 Schuss oder eine Nahkampfwaffe



Granaten und Minen

Alle Granaten werden NUR durch die Orga und nach Absprache ins Spiel gebracht.

Das nicht-ballistische Granatenspiel ist auf zwei verschiedene Arten beschränkt:

Reizgas - Granaten

Umsetzung: Herb riechendes Deo-Probefläschchen (ca. 35ml) mit einem Auslösemechanismus und optisch gestalteter Schaumstoffhülle.

Wirkung: Atemwegsreizung, starker Reizhusten, brennende Haut, tränende Augen, Orientierungslosigkeit

Wirkungszeit: ab dem Zeitpunkt des Riechens bis max. 15 Minuten nach dem Verschwinden des Geruchs

ACHTUNG: Prüft vor dem Einsatz der Granate Euer Umfeld. Das Deo ist leicht entzündlich und darf nicht in der Nähe von offenem Feuer oder Zigaretten gezündet werden.

Sonic Granaten

Sonic Granaten senden einen unerträglich lauten Impuls von Hochfrequenztönen aus, die dem Gegner über das Trommelfell starke Schmerzen verursachen. Jeder, der das Geräusch als laut wahrnimmt, muss sich IT die schmerzenden Ohren zu halten und wird in einen Schwindelzustand versetzt - bis er außer Reichweite der „hohen“ Lautstärke ist oder die Granate ausgeschaltet wird.

OT-Regelungen:

- Maximale Lautstärke 90 dB
- Wurfgranaten müssen mit weichem Schaumstoff gepolstert werden
- Der „Alarm“ muss sich eigenständig nach max. 10 Minuten ausschalten

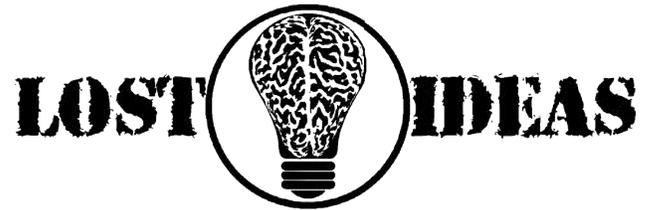
Die Granate muss einen zugänglichen Ausschalter und zerstörbar sein*

*Eine Sonic Granate darf von anderen Teilnehmer*innen zerstört werden, ohne Ersatzansprüche!

Zombies sind von dem Einsatz von Reizgas oder Sonic Granaten völlig unbeeindruckt ;-)

Ballistische NERF Granaten / Minen / Claymores/ Sprengfallen

Diese könnt ihr selbstständig ins Spiel bringen. Dafür gibt es aus dem Airsoft und NERF Bereich Exemplare mit Federfunktion. Bitte achtet darauf, dass diese in Deutschland zugelassen sind! Selbstgebaute Ballistische NERF Granaten / Minen / Claymores/ Sprengfallen sind absolut verboten!! Alle Granaten, Minen und Sprengfallen müssen mit Nerfdartköpfen befüllt werden und dürfen nicht auf Kopfhöhe angebracht werden. Auch diese dürfen NICHT mit einmal genutzten Nerfdartköpfen wiederbefüllt werden! Bitte beachtet, dass ALLE Arten von



Sprengfallen, Claymores und Minen eine Handelsware sind. Man sollte diese mit seinem Namen versehen, um sie bei Verlust nach dem Spiel eventuell zurückzubekommen.

Der "Wirkungsbereich" einer Granate ist so groß, wie die „Splitter " fliegen. Wenn also ein Dartkopf hinter Dir liegen bleibt bist Du auch getroffen worden. Dein Charakter erleidet eine leichte Verletzung durch die Splitter und wird durch ca. 5 Minuten Taubheit und Benommenheit eingeschränkt.

Treffer und Rüstungen

Generell gilt zu sagen: Gutes Rollenspiel first! Spielt Treffer sinnvoll aus, jeder kann sich vorstellen, wie ein Schlag, Schnitt oder Schuss auf den Körper wirkt. Wichtiger als den Treffer medizinisch korrekt auszuspielen ist es überhaupt eine deutliche Reaktion auf den Treffer zu zeigen.

Trefferregel hin oder her - wir zählen unsere Treffer- und Rüstpunkte nicht laut vor uns her - das zerstört die Stimmung. Außerdem gilt auch während eines Kampfes das DKWDDK-Prinzip. Mit diesem Grundkonsens für schönes Kampfspiel lasst auch mal "fünfe gerade sein" und gönnt allen Beteiligten ein schönes Spiel, anstatt auf Teufel komm raus zu gewinnen.

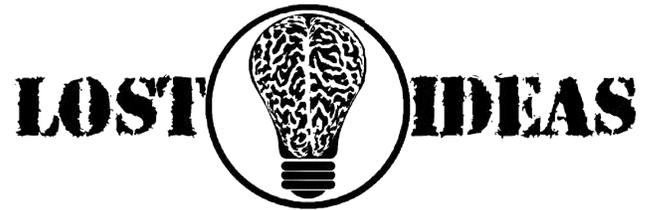
Auch Zombies sind Menschen unter der Schminke. Du solltest deshalb, trotz Adrenalin, kontrolliert kämpfen, um Dein Gegenüber nicht versehentlich OT zu verletzen. Es mag zwar „realistisch " sein einem Untoten als allererstes den Schädel zu zertrümmern, aber dem geschminkten Zombie dürften die realen Verletzungen und/oder Schmerzen weniger gefallen. Lediglich "Slow-Mo Hits" auf den Kopf sind erlaubt. Diese funktionieren trotzdem überzeugend, wenn Du schnell und weit ausholt, um dann den Schlag mit vollem Körpereinsatz und Gebrüll ... in Zeitlupe auszuführen. Schnelle Treffer auf den Kopf werden von der SL direkt geahndet und Stakkato (Tippschläge) werden von den Zombies schlichtweg ignoriert. Nehmt Rücksicht aufeinander!

Ungerüstete/direkte Treffer

Trifft ein Schlag oder ein Projektil eine ungerüstete Körperstelle verursacht der Treffer eine entsprechende Verletzung. Verletzungen verursachen Schmerzen und haben mittlere bis starke Blutungen zur Folge. Des Weiteren können betroffene Körperteile nur noch eingeschränkt verwendet werden.

Gerüstete Treffer

Trifft ein schwerer Schlag oder ein Projektil ein Rüstungsteil verursacht der Treffer ein „Trauma ". Dies hat das kurzzeitige Aussetzen der Funktion des betroffenen Körperteils sowie starke Schmerzen zur Folge.



Waffentreffer

Wird mit einer Nah- oder Fernkampf-Waffe eine andere Fernkampf-Waffe getroffen, ist diese unbrauchbar und muss repariert werden. Das gleiche gilt beim Blocken einer Nahkampf-angriffes mit einer Fernkampf-Waffe.

Nahkampf

Jeder "Infight" muss mit allen Involvierten vor der Durchführung abgesprochen werden. Allgemein sollten gewagte oder schnelle Manöver nur mit vertrauten Personen durchgeführt werden. Am besten besprecht Ihr vorher, wie der Kampf enden soll oder einigt Euch auf ein verstecktes OT-Zeichen. Wie immer gilt „Safety First“ und "Sei kein Arsch!" .

Schilder und Barrikaden

Generell gilt: Alles was einen Darts aufhält - hält ihn auf.

Ein anderer Umgang mit Schildern oder Barrikaden wäre Telling und führt OT zu Material Spekulationen.

Bedenke beim Benutzen eines Schildes, dass

- dieser nicht uneingeschränkt stabil ist und irgendwann unter Schlägen und Schüssen nicht mehr nutzbar ist
- gerade bei Engstellen in Barrikaden ein einzelner taktisch sinnvoll platzierter Schild OT so effizient sein kann, dass das IT-Spiel und die IT-Dynamik unter dem Ausnutzen eines solchen Vorteils leiden und gefährliche „Flaschenhals“-Situationen für Zombies entstehen können!

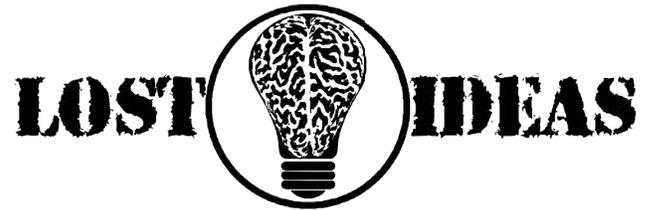
Mit einem Schild kannst Du dich, auch aufgrund des Gewichtes, nur eingeschränkt bewegen.

- Schilder in Manndeckung (mind. 8kg Gesamtgewicht) - Langsames gehen
- Schilder in Halbmanndeckung (mind. 5kg Gesamtgewicht) – Laufen
- Unterarmschilder (mind. 2kg Gesamtgewicht) – Rennen

Mit Schildern darf weder zugeschlagen werden, noch ist das Tackeln von Zombies oder andere Spieler erlaubt. Dazu zählt ebenfalls das Drücken von Personen an Wände/Hindernisse!

Trifft ein schwerer Schlag oder ein Projektil ein Schild verursacht der Treffer ein „Trauma“. Dies hat das kurzzeitige Aussetzen der Funktion des betroffenen Körperteils zur Folge.

Jeder Schild muss optisch dem Setting entsprechen und sicher genug sein, um durch Abwehrreaktionen oder reflexartige Bewegungen niemanden zu verletzen (Larp-safe). Daher ist es auch verboten Teile von Barrikaden, Stöcke, Baumaterial, Dartblaster, etc. wie einen Schild zu verwenden.



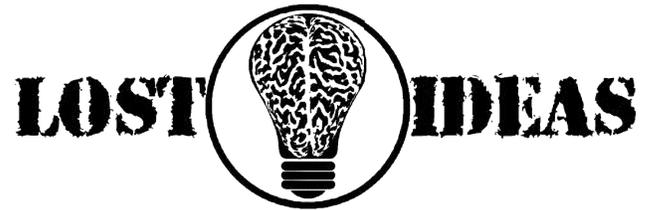
Barrikadenaufbau

Eingangstüren dürfen nicht direkt verbarrikadiert werden, weil sie unter anderem Fluchtwege sind!

- Alle Barrikaden, die in einem Gang oder anderem „Nadelöhr “ aufgebaut werden müssen einen Durchgang von mind. 1 m haben!
- Versetzte Barrikaden müssen mind. 1 m Abstand zum nächsten Hindernis haben.
- Max. Höhe einer Barrikade 1 m
- In Gebäuden dürfen keine Seile, Stolperfallen oder „Klingeldraht “ gezogen werden

Als Barrikaden bezeichnen wir Fensterverschläge und Aufbauten, die genutzt werden um Deckung vor ballistischen Geschossen zu suchen oder Zombies “aufzuhalten” . Scheiben dürfen nicht zerbrochen und Planen, die vor Fenster gespannt sind, dürfen NICHT zerschnitten oder zerrissen werden, weil sie OT vor eindringender Feuchtigkeit schützen.

JEDER, der Barrikaden aufbaut ist für den Zustand und das direkte Umfeld verantwortlich. Das bedeutet: keine herausstehenden Nägel, Splitter o.Ä. Rund um die Barrikade, also in “Fallzone” der NSCs, dürfen kein Glas, Flaschen, Deko oder andere Gegenstände liegen. Außerdem sollte der Boden nicht nass oder sehr uneben sein. Achtet darauf, dass gerade nachts die Gefechtsszenen tumultartig sein können, daher beleuchtet die Barrikaden dann gerne.



Infektions-, Verwundungs- und Medizinspiel

Verwundungsspiel

Jeder Charakter kann sterben! Und das passiert auf der ZA gar nicht so selten.

Und jede Verletzung hat IT-Konsequenzen.

Das heißt, eine unbehandelte Schusswunde oder tiefe Schnittwunde führt nach max. 15 min. zum Charakertod. Lebensrettenden Sofortmaßnahmen heilen den Charakter nicht, sondern verlängern lediglich das Zeitfenster. Eine Wunde muss immer IT von einem Medic medizinisch versorgt werden. Wenn die Wunde nicht „fachmännisch “ behandelt wird, verliert das verletzte Körperteil seine Funktion und wird auf Dauer unbrauchbar.

Die Konsequenz einer Verletzung wird letztendlich von dem behandelnden IT Medic auf medizinischer Grundlage möglichst realitätsnah entschieden. Das ist ein wichtiger Bestandteil unseres Zombie Survival LARP.

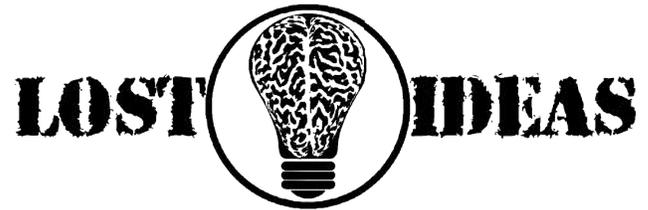
Wunddarstellung

Alle Medics sind dazu angehalten Kunstblut bei der Wundversorgung zu verwenden (wer das aus gesundheitlichen Gründen nicht möchte, muss das OT mitteilen). Kreativität und Engagement bei der Wund- und Behandlungsdarstellung sind uns sehr wichtig.

Lebenserhaltende Maßnahmen

Lebenserhaltende Maßnahmen, als auch Erste-Hilfe, sollten allen Teilnehmer*innen ein Begriff sein. Das bedeutet im Zweifel erstmal eine „notdürftige “ Versorgung der Wunde mit dem Ziel die Blutung vorerst zu stoppen und dem Charakter mehr Zeit bis zur medizinischen Behandlung durch einen IT Medic zu verschaffen. Sollte innerhalb der nächsten 30 Minuten keine medizinische Versorgung eintreffen erliegt der Charakter seiner Verletzung.

Umstehende haben die Möglichkeit innerhalb von 15 Sekunden nach dem Tod mit bis zu 15 Minuten andauernde (gespielte!) „Lebenserhaltenden Maßnahme “ (z.B. Herz- Lungenmassage) zu beginnen. So können weitere 10 Minuten Aufschub vor dem endgültigen Tod des Charakters „erarbeitet “ werden. Danach muss dieser aber umgehend in ärztliche Behandlung, um dem Tod tatsächlich “ein Schnippchen” zu schlagen. Bei schweren, eigentlich tödlichen Verletzungen entscheidet der behandelnde Medic mit einem Glückswurf über den Ausgang der Behandlung.



IT-Medikamente

IT-Medikamente z.B. zur Wundbehandlung können selbst mitgebracht werden. Alle Medikamente, die einen direkten Einfluss auf den Virus haben, werden ausschließlich von der Orga ins Spiel gebracht. Um OT allergische Reaktionen oder Unverträglichkeiten zu vermeiden, dürfen IT-Medikamente nicht real eingenommen werden, sondern werden nach dem Öffnen der Verpackung und anschließender IT-Einnahme vom Teilnehmer direkt entsorgt. Um trotzdem eine versehentliche Vergiftung o.ä. eines Teilnehmers auszuschließen, dürfen nur wirkstofffreie Placebos, Lebensmittel etc. als IT-Medikamente verwendet werden.

Charaktertod

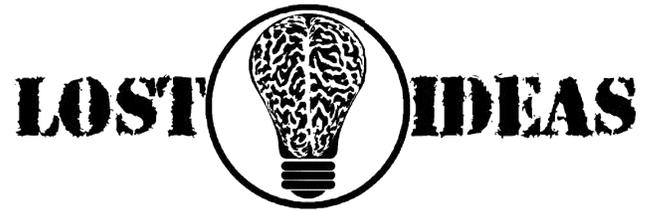
Ein Charakter kann an den unbehandelten Folgen einer Verletzung sterben. Eine weitere Möglichkeit sind zielgerichtete „tödliche Treffer“, sobald das Opfer wehrlos ist. Ein eindeutiger Schuss oder Schlag aus nächster Nähe gilt als „tödlicher Treffer“. 15 Sekunden Stabilisierungsmöglichkeit für eine evtl. Reanimation (siehe „Lebenserhaltende Maßnahmen“) gilt auch hier.

Infektion

Wenn Du von einer Kreatur gebissen wirst oder in eine Wunde Blut eines Infizierten bekommst, bleibt es Dir überlassen, wie Du die Reaktion ausspielen möchtest.

Dafür hast Du folgende Optionen:

- unmittelbar nach dem Biss zu sterben, weil Dein Körper mit dem Virus nicht klarkommt
- mit der "60 Sekunden Regel" nach dem Biss zu einem Zombie werden und Deinen Freunden für ca. 60 Sekunden - längstens jedoch bis zum Ende der Spielszene - noch einmal einen Schrecken einjagen
- eine schleichende Wirkung des Virus ausspielen. Dein Charakter bekommt nach und nach mehr Erscheinungsmerkmale eines Zombies (bleiche Gesichtsfarbe, rot unterlaufene Augenränder, etc.) und verwandelt sich während eines Dir passenden Spielmoments in einen Zombie - hierfür ist es UNABDINGBAR, sich einen Biss an Hals, Schulter, Unterarm, Hand oder sonstiger (schnell und unkompliziert einsehbarer) Stelle zu schminken



Charakterwechsel (Survivor zu Zombie)

Nach dem Ableben Deines Charakters solltest Du direkt mit Deinem neuen Charakter ins Spiel gehen. Wir befürworten einen nahtlosen Übergang, aber natürlich versagen wir Dir keine kurze Verschnaufpause nach dem Umziehen. Da auf dem Parkplatz immer noch keine "Partyzone" ist gibt es eine Rückzugsecke für Survivor, in der gekocht, gequatscht und ausgeruht werden kann. Bitte achtet darauf, dass in direkter Nähe NSC-Briefings stattfinden und auch der NSC-Schminkbereich Ruhe und Konzentration bei der Arbeit benötigt.

Zum Feiern und Bier trinken gibt es die Abschlussparty.

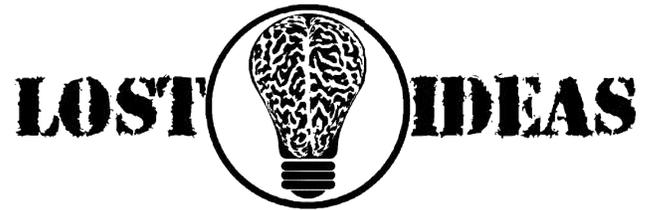
Als neuer Charakter startest Du alleine vom Spielfeldrand wieder ins Spiel.

Wenn Du einfach keine Lust mehr hast als Survivor das Spielfeld zu erobern oder einfach das Spiel aus Sicht eines Zombies erleben möchtest kannst Du das gerne wie folgt tun:

- Wähle Deine Schicht - wie unsere regulären Zombies auch
- Hole Dir eine Einführung durch die NSC-Koordination Deiner Schicht (Diese ist wichtig für Deine und die Sicherheit der anderen)
- Nicht immer ist es im aktuellen Moment möglich oder sinnvoll die eigene Zombie-Gruppe zu vergrößern. Daher kann es zu Wartezeiten kommen.

Wenn Du dich zu diesem Wechsel entschieden hast, melde Dich im Schminkbereich. Dort ist ein Aushang für "Kürzlich verstorbene Infizierte" mit allen wichtigen Infos. Wie Du optisch zum blutrünstigen Beißer wirst, erfährst Du vom Schminkteam. Gerne helfen Sie Dir bei der Verwandlung und tauschen Dein Survivorbändchen gegen das NSC-Bändchen. Ein spontaner Wechsel während des Spiels ist einmalig und nicht rückgängig machbar.

Du bist dann ein klassischer Zombie ohne Spezialfähigkeiten.



Zombie Guide

Die Zombies bei Zombie Attack nehmen die breite Masse der noch bestehenden Individuen ein, die diese Welt dominieren. Den restlichen Bewohnern bleibt nur so lange wie möglich am Leben zu bleiben. Dabei stellen sich die einen geschickter an als die anderen. Hierbei wird ein lineares Bedrohungsszenario aufgebaut. Abgesehen von den typischen und hauptsächlich umherlaufenden "Schlurf und Stolper" -Zombies gibt es aber auch noch eine kuriose "Artenvielfalt", die sich im Laufe der Zeit durch äußere Umstände entwickelt hat. Wobei wohl auch das ein oder andere Forschungsprojekt der Überlebenden einfach nur missglückte. Dennoch handelt es sich bei diesen absonderlichen Kreaturen, um hartnäckige Gegner deren Attribute den Lebenden noch nicht gänzlich bekannt sind. Um das (Über-)Leben etwas einfacher zu gestalten wurden im "Naturkunderatgeber der Untoten" alle bekannten Arten und deren absonderlichen Fähigkeiten festgehalten.

Zombies werden NICHT von Licht angelockt. Natürlich verrät es Dir OT wo die Spieler sind, soll so aber nicht kommuniziert und offensichtlich ausgespielt werden, weil wir die SCs dazu anregen wollen Barrikaden und Hauseingänge zu beleuchten, um diese bei Angriffen sicherer zu machen.

Naturkunde Ratgeber der Untoten

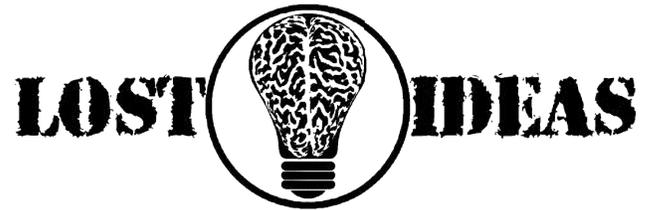
Kategorie A

Zombie Trivial

Oder der "Ursprüngliche". Bei dem Trivial Zombie handelt es sich um einen langsamen, schlurfenden Zeitgenossen, der alleine keine große Bedrohung für den Überlebenden darstellt. Aber leider ist der Zombie Trivial meist nicht alleine unterwegs. Diese nicht intelligente Art besticht einfach durch ihre mehr als große Masse. Zum Glück kann man den Begegnungen mit diesem Zombie auch einmal aus dem Weg gehen, weil sie sich durch Grunz- und Stöhnlaute oft von weitem schon bemerkbar machen.

Zombie Festina & Furore

Oder einfach nur "Runner" und "Tank". Der Zombie Festina oder der Zombie Furore sind meist unter den Trivial Zombies zu finden, weil sie zu dieser Gruppe gehören. Während der eine den Überlebenden ziemlich erschrecken kann, wenn er urplötzlich aus der schlurfenden Masse gezielt hervor stürmt, ist der andere ein hartnäckiger Gegner der mehr einstecken kann. Beide Arten haben nur eines gemeinsam, sie sind deutlich aggressiver und zielorientierter als ihre Mit-Zombies.



(Da der Zombie Festina und Furore keine permanenten Spielkonzepte sind, werden diese ausschließlich von der NSC- Koordination bestimmt und im Spiel gezielt temporär eingesetzt.)

Kategorie B

Crawler

So schön sich dieser Name auch anhört, ist es der Zombie definitiv nicht und man kann sich glücklich schätzen ihm nie zu begegnen. Der Crawler ist eine überaus intelligente Kreatur, der sich durch ... Laute mit seinen Artgenossen verständigt und seine Beute gezielt in die Enge treibt. Weil er sich auf allen Vieren fortbewegen und auch klettern kann, ist er ziemlich flink. Zum Glück wurden noch nicht viele Exemplare dieser Spezies gesichtet.

Für diesen Zombie Typ benötigst Du eine außerordentliche körperliche Fitness und eine bestimmte Klamotte. Um einen Crawler zu spielen, musst Du dich unter crawler@lost-ideas.com bewerben.

Kategorie C

Zombie Kuriosum

Beim Zombie Kuriosum handelt es sich um absonderliche Kuriositäten, die nicht genau spezifiziert werden können. Unter anderem deshalb, weil kein Kuriosum dem anderen gleicht. Jede hat andere individuelle Fähigkeiten, die ihnen die Menschenjagd erleichtert. Die Palette ihrer Attribute kann, von äußerst robust, zu giftig bis alles Mögliche beinhalten. Der Chance einem Zombie Kuriosum zu begegnen ist - je nachdem wo man sich befindet - nicht sehr hoch.

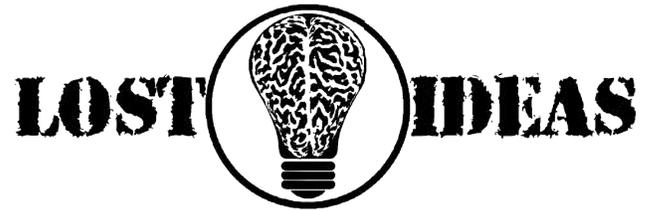
Für diesen Zombie Typ haben wir einen bestimmten Standard. Um ein Kuriosum zu spielen, wende Dich mit einem detaillierten Konzept (am besten mit Bildern/Skizzen) an info@lost-ideas.com mit dem Stichwort "Zombie Kuriosum" .

*Informiere Dich auch über unser „Sonderzombie Stipendium“

Bsp. für Kategorie C

Sucker oder Slurper

Schnell und flink tauchen diese Untoten plötzlich in der Dämmerung auf. Auch dunkle Hallen oder Keller sind tagsüber eher zu meiden, weil sie sich dort scheinbar sehr wohl fühlen. Sucker sind ebenfalls auf uns Überlebende als Beute aus, sie scheinen aber vorwiegend das Blut zu wollen, welches sie ihren Opfern restlos entziehen.



Außer ein gekanntes Erlegen des Untoten, setzt dem Slurper Sonnenlicht massiv zu. Tests zur folge führt UV-Strahlung innerhalb von 2,75 min. zur Deaktivierung des Wirkkörpers. Im freien Feld konnte dies bisher noch nicht beobachtet werden.

Legenden setzen ihren Entstehungsort auf eine Gegend in Rumänien.

Zombie-Kampf

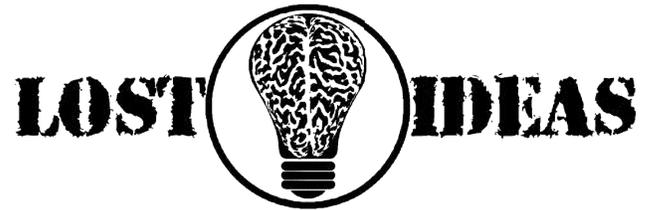
OT-Sicherheit bei Treffern und durchgehendes Spiel

Obwohl wir im Larp mit Polsterwaffen kämpfen, ist es wichtig sich bewusst zu sein, dass diese auch mal weh tun können. Besonders in „heißen Gefechten“ kann der ein oder andere Schlag mal fast ungebremst treffen. Weil der Kopf eine der Haupttrefferzonen ist, haben wir die Slo-Mo Kampfregel eingeführt. Bei bestimmten Kämpfen werden neben den NSC-Feldkoordinatoren einige SLs zur Spielüberwachung eingesetzt. Trotzdem möchten wir Dich dazu anhalten auch selbst auf Deine OT-Sicherheit zu achten. Deshalb sollte man ganz klar (ruhig aber deutlich) auch selbst kommunizieren, wenn ein anderer Teilnehmer (egal ob Survivor oder Zombie) sich unbedacht oder gefährdend verhält. So kann man (aus falscher Toleranz geduldetes) Fehlverhalten an Ort und Stelle entgegenwirken. Bei grob fahrlässigem oder wiederholt uneinsichtigem Verhalten solltest Du natürlich Deinem NSC-, Feldkoordinator oder einer SL davon berichten.

Ein schönes und realistisches Spiel

Hierzu kannst Du beitragen, indem z.B. Stakkato oder Tippschläge ignoriert werden - genau wie nicht richtig ausgeführte Slow-Mo-Schläge. Wenn Du zu Boden gehst, nimm bitte eine „sichere“ Position ein: Arme und Beine anziehen sowie die Hände zur Faust ballen, um zu verhindern, dass jemand aus Versehen drauftritt. Bleibt entweder IT als Leiche liegen (vor allem wenn Du Munition oder Lootware hast) oder geh schnell aus der Situation zu Deinem NSC-Koordinator oder Respawnpunkt. Auch wenn es verlockend ist sich das Spiel aus der Nähe anzuschauen, ist das absolut spielstörend und nicht gewünscht. Wir bitten Dich außerdem, darauf zu achten, dass kein Survivor OT in der Gegend als „Zuschauer“ rumsteht. Jeder in der IT-Zone ist auch 24 Stunden IT, außer auf der Toilette (bitte keine Toilettenbelagerung) oder mit seinem OT Tuch/Überwurf auf dem Weg in die OT-Zone. Sprecht Survivor, die nur rumstehen, bitte direkt an oder spielt sie an um Ihnen zu zeigen, dass es so nicht geht und sie mit Ihrem Verhalten das Spiel stören.

Die Dartblaster unterliegen einer strengen Reglementierung und wir geben uns Mühe alle überzüchteten Blaster schnellstmöglich aus dem Spiel zu entfernen. Außerdem darf kein Dartblaster über 0,5 Joule schießen, es dürfen ausschließlich originale Darts verwendet werden und wir haben die Mods geregelt. Trotzdem empfehlen wir eine Schutzbrille, die vielleicht sogar ins Kostüm integriert werden kann.



Wir bitten Dich die verschossene Munition vom Boden aufzusammeln, wenn eine Spielsituation vorüber ist und die Spieler außer Sichtweite sind. Die Darts gelten als „verschossene Munition “ und dürfen vom Teilnehmer nicht mehr verwendet werden. Du kannst diese in der großen Sammelkiste im Zombie Aufenthaltsbereich abgeben/Dir ein paar in die Tasche stecken, die die Survivor looten können. Mit der eingesammelten Munition bereiten wir Abwürfe und Versorgungsmissionen vor und transportieren sie so wieder zurück ins Spiel.

Treffer

IT sind Zombiekörper recht robust und halten ein paar Treffern aus, bevor sie zu Boden gehen und selbst dann sind sie oft noch nicht vollständig hinüber. Der Kopf hingegen (um genauer zu sein: das Gehirn) ist wesentlich anfälliger.

Du brauchst nicht jeden Treffer mitzuzählen, aber hier ein paar Richtwerte für ein faires und freies Zusammenspielen:

Kopftreffer

- ca. 1 Treffer von einem „Schusswaffenprojektil “ (z.B. Pistole, Gewehr)
- ca. 1 „Slow-Mo “ Treffer einer „Scharfen Waffe “ (z.B. Axt, Machete)
- ca. 3 „Slow-Mo “-Treffer einer „Stumpfen Waffe “ (z.B. Baseballschläger, Rohr)

Körper-Treffer

- ca. 6 Treffer von einem „Schusswaffenprojektil “ (z.B. Pistole, Gewehr)
- ca. 3 „Slow-Mo “ Treffer einer „Scharfen Waffe “ (z.B. Axt, Machete)
- ca. 9 „Slow-Mo “-Treffer einer „Stumpfen Waffe “ (z.B. Baseballschläger, Rohr)

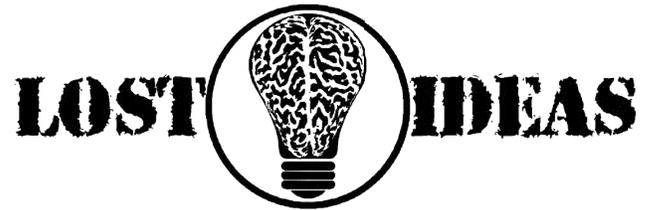
Auch für Zombies gilt das 24h IT auf dem Spielfeld. Bitte beweg Dich zwischen den Angriffen Zombie like durch das Gelände – man weiß nie wo sich der nächste Survivor versteckt hat. Über die letzte Klausur oder den blöden Chef kannst Du dich gerne in der Zombie-Bar oder bei der Pause im Zombie-Haus unterhalten.

Gespräche also am besten auf ein Minimum reduzieren solange man im Feld ist, auf einem leisen Geräuschpegel halten, am besten nur mit Einzel-Personen und nicht über die gesamte Gruppe hinweg.

Anspucken

Auch wenn es IT logisch ist, dass Zombies ihre Gegner mit Blut oder anderen Flüssigkeiten bespucken, ist es unhygienisch und wird von vielen als eklig empfunden.

Daher ist es generell verboten.



NSC-Koordination

Die Zombiekoordination findet in einem Konzept mit NSC- und Feld-Koordinatoren statt. Alle Zombies können beim Check-In eine Hauptgruppe wählen. Meistens orientiert sich die Einteilung an den jeweiligen Schichtzeiten. Zu jeder Gruppe gehören ein oder zwei NSC-Koordinatoren (erkennbar an den weißen Warnwesten). Diese sind Dein primärer Ansprechpartner. Sie lotsen Dich im Spielfeld zu den SC-Gruppen, erteilen Anweisungen über die Verteilung auf dem Gelände und achten gezielt auf Deine Sicherheit. Sie sind dafür da den Spielspaß für Alle zu optimieren. Ihren Anweisungen ist zwar dringend Folge zu leisten, aber auch sie sind Menschen mit denen man reden kann, sollten wirklich mal Unstimmigkeiten bestehen.

Regulär streifen Zombies-Kleingruppen in einem mit Ihrem NSC-Koordinator abgesprochenen Gebiet frei umher. Dies vertieft die Bedrohungssituation. Die NSC- und Feldkoordinatoren bewegen sich in dem abgesprochenen Gebiet, um ständig ein Auge auf das Geschehen zu haben. Anschließend versammeln sich alle wieder und besprechen das weitere Vorgehen. So kannst Du dich frei bewegen und bist trotzdem für Gruppenaktion einsatzbereit.

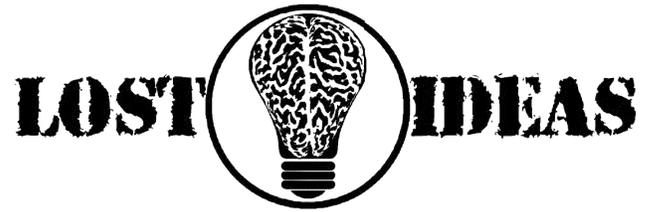
Zombies - Hinter den Kulissen

Zombieschminken

Wir haben ein mehrköpfiges Schminkteam, dass Dir mit Rat und Tat zur Seite steht. Dort kannst Du dich „grundzombifizieren “ lassen. Wir haben Airbrush-Maschinen, verschiedene Sorten Kunstblut und Tische + Spiegel in ausreichender Menge. Vor Schichtbeginn einer Zombiegruppe, sind sie immer ansprechbar und schminken Dich „fit für den Tod “. Solltest Du ausgefallene Make-Up-Wünsche haben, raten wir Dir deine Materialien selbst mitzubringen (gerade bei Applikationen) und unser Schminkteam vorher darauf anzusprechen. Bitte hab Verständnis dafür, sie Dir bei Spezialfragen oder Zeit für aufwendiges Makeup nicht immer zur Seite stehen können - es gibt viel zu tun.

Zombie-Aufenthaltsbereich

Für unsere NSCs gibt es einen extra Aufenthaltsbereich. Dort steht eine Bar mit Snacks, warmer Suppe, Kaffee und Tee gegen faire Preise zur Verfügung. Er ist der Treffpunkt für alle Zombiegruppen und zur großen Besprechung vor dem Showdown. Hier können alle zusammensitzen, quatschen, Essen aufwärmen, ausspannen oder die nächste Zombie-Aktion planen.



Zombie-Schlafbereich

Der Schlafbereich ist räumlich vom Aufenthaltsbereich getrennt und dient ausschließlich zum Schlafen. Bitte verhältet Dich hier außerordentlich leise und respektvoll. Weil wir 24/7 Intime sind gibt es immer ein paar Menschen die grade schlafen.

NSC-Ansprache und Workshop

Vor Spielbeginn, meist gegen 17:30, findet eine für alle NSC verbindliche Spielansprache und Begrüßung statt. Hierbei werden wichtige Besonderheit zu der speziellen Veranstaltung wie Zeiten (für Plots, Schminkzeiten, Treffpunkte, etc.), zusätzliche Sicherheitshinweise weitergegeben, sowie die NSC-Koordinationen vorgestellt und gegebenenfalls Anpassungen an den Gruppeneinteilungen und Schichtzeiten vorgenommen.

Ebenfalls wird es einen kleinen Workshop zum Ausspielen, Sicherheit und Zombie-Verhalten geben.

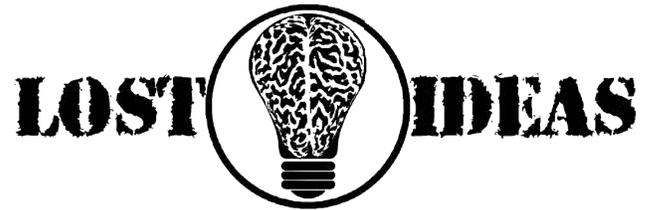
Im Anschluss werden die NSC-Koordinatoren eine kurze Einführung in die Gruppen geben, offene Fragen klären und Dich auf die ersten Plots und Spielaktionen briefen.

Solltest Du **nicht rechtzeitig** zu dieser Ansprache kommen, kannst Du auch nicht ohne Weiteres ins Spiel starten. In solchen Fällen wende Dich an einen NSC-Koordinator, der Dich nachträglich briefen und informieren kann! Weil der Spielstart meist mit viel Action und viel Aufwand für die Koordinatoren verbunden ist, ist dies bei einer Anreise nach Sonnenuntergang in der Regel erst am nächsten Morgen mit Beginn der Zombie-Frühschicht möglich.

Schichtzeiten

Die Schichtzeiten der NSC-Gruppen werden in der Regel kurz vor der Veranstaltung in der Checkliste bekannt gegeben. Die Auswahl der Schichten findet bereits während des Check-In statt. Die pünktliche Anwesenheit während der eigenen Schicht ist natürlich für alle NSC verpflichtend.

Am Infobrett " für kürzlich verstorbene Infizierte' ' (Erdgeschoss direkt im Flur zum Schminkbereich) hängen die Schichtzeiten und Infos bzgl. noch möglicher Kapazitäten zur Gruppenaufnahme aus. Auch die genauen Treffpunkte der jeweiligen Schichten findest Du hier nochmal.



Zonenerklärung

Für mehr Spielraum für die Gestaltung des eigenen ZA Erlebnis, ist das Spielgebiet in 3 Zonen unterteilt worden. (Näheres zum Spielhintergrund gibt es im Stammregelwerk.)

Kurz: Das Gelände unterteilt sich in 3 Zonen, mit unterschiedlichen Zombie-Aktivitäten und Spielfokus. Das Konzept ist nicht nur für SCs entworfen worden, sondern um Allen! die Möglichkeit zu geben das Spiel nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten. Die Zombies sind das Herzstück der ZA und uns ist wichtig, dass Ihr Spaß habt.

Die folgende Erklärung sagt Dir wie, wir uns das Zombiespiel in den einzelnen Zonen wünschen.

Green Zone / Beruhigte Zone

Die Green Zone ist eine Art Safety Zone, die überwiegend für Sozialspiel genutzt wird. Hier wird es gar keine gesteuerten Zombieangriffe geben. Auch "freie NSC", die ohne Koordinator unterwegs sind, müssen sich an diese Vorgaben halten.

DOs:

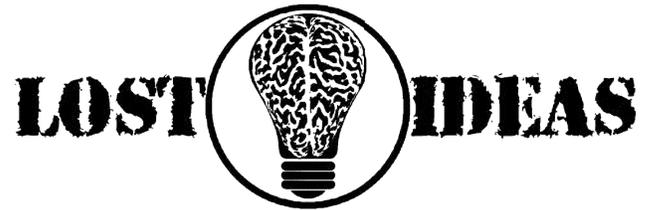
1. Vereinzelt durch die Zone bewegen ohne ein "Blutbad" anzurichten
2. Schöne Auftritte, langsame Sonderzombies, gesciptete Szenen und markante Sterbeszenen

DONTs

1. In Gruppen mit mehr als 3 Zombies
2. Das Durchqueren als Abkürzung mit OT-Tuch
3. Gegenstände, Einrichtung, Barrikaden umwerfen/kaputttreten
4. Die eigene Sicherheit vernachlässigen

Yellow Zone / Missions-Zone

Die Yellow Zone bietet Raum für eine aktive Spielerbespaßung durch vermehrte aber nicht zu extreme Zombieangriffe. Weil diese Zone als Missionsgebiet genutzt wird, werden größere Zombiegruppen hier gezielt koordiniert. Außerhalb der Missionen ist diese Zone für jeden SC gedacht, der Laune auf einen nicht ganz so ruhigen Tag oder Nacht hat, sodass Du als NSC hier mit einer mittelgroßen Gruppen oder alleine das Gebiet begehen und SCs fressen kannst. Beachte hierbei, dass es durchaus auch Überlebende geben darf, um von ihren skurrilen Horrorerlebnissen zu berichten. Es ist NICHT Ziel das Gelände bei jeder Begehung "zu cleanen" und die Spieler raus zu treiben. Hier sind z.B. raffinierte, zermürende Taktiken gefragt.



DOs:

1. Vereinzelt oder mit bis zu ca. 10 Zombies durch die Zone bewegen
2. Häufige Angriffe auf SCs mit dem Ziel, diese nicht komplett aufzufressen, sondern auch mal durch das Gelände zu treiben
3. Schöne Auftritte von einzelnen Sonderzombies, gemixt mit langsamen Zombies und ein paar Runnern oder Tanks (bestimmt durch den NSC-Koordinator)
4. Türen und Fluchtwege mit dem Körper versperren, langsames Einkreisen, erschrecken, auflauern

DONTs:

1. Zombie Gruppen mit mehr als ca. 10 Zombies
2. Auslöschen von ganzen Gruppen
3. "Raustreiben" aus der Zone
4. Mehrere Großaktionen in Folge
5. Gegenstände, Einrichtung, Barrikaden umwerfen/kaputttreten
6. Die eigene Sicherheit vernachlässigen

Red Zone / Punch Zone

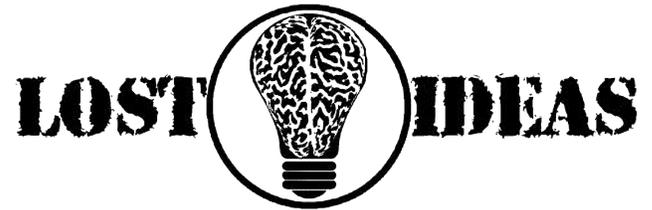
Die Red Zone ist ein Hardcore Survival Gebiet und Hauptzone für große Zombiemassen und Heimat der Spezialzombies. SCs in diesem Gebiet müssen damit rechnen jederzeit gefressen zu werden. Die Red Zone wird begrenzt auch als Missionsgebiet genutzt. Hier wirst du vermehrt von Deinem NSC-Koordinator geleitet. Den Spielern ist der Barrikadenbau hier erlaubt.

DOs:

1. Unbegrenzte Zombiegruppengröße mit Sonderzombies.
2. Dauerhafte Angriffe auf SCs mit dem Ziel alle zu fressen.
3. Schöne Auftritte mit langsamen und schnellen Zombies und Spezialzombies
4. Gezieltes Jagen von SCs, Türen und Fluchtwege mit dem Körper versperren, langsames Einkreisen, erschrecken, auflauern

DONTs:

1. Gegenstände, Einrichtung, Barrikaden umwerfen, kaputttreten
2. Die eigene Sicherheit vernachlässigen



Loot-Regeln auf dem Spielfeld

Das Looten von Zombies ist nur gestattet, wenn ein rotes Bändchen am Handgelenk getragen wird. Wenn Du als Zombie am Lootspiel teilnehmen möchtest, kannst Du ein solches Bändchen am Check-In oder nachträglich von der NSC-Koordination bekommen.

Kein Mensch darf ohne Zustimmung gelootet werden. Plot oder spielmechanische Gegenstände sind aber immer unmissverständlich markiert.

Auf dem Gelände gefundene Ausrüstungsgegenstände (die offensichtlich von anderen Mitspielern verloren wurden oder fälschlicherweise gelootet wurden) sind am Orgaplex abzugeben und in die Fundkiste zu legen.

Wir empfehlen Euch wichtige Ausrüstungsgegenstände mit Eurem OT-Namen zu beschriften.

Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

- (1) Vertragspartner sind der jeweilige Teilnehmer und Villalobos & Groß-Bölting GbR, nachfolgend „Veranstalter “ genannt.
- (2) **Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande. Reagiert der Veranstalter auf die Anmeldung des Teilnehmers nicht innerhalb von 14 Tagen, so ist der Teilnehmer nicht mehr an seine Anmeldung gebunden.**
- (3) Der Kartenvorverkauf im Shop des Veranstalters ist nur bis 14 Tage vor der Veranstaltung möglich.
- (4) Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Panzer-Fahrschule in Mahlwinken, Alte Heerstraße statt.

§ 2 Preise und Versandkosten

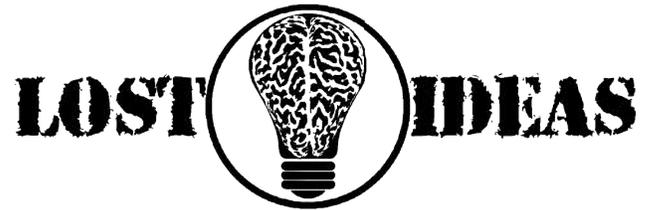
- (1) **Alle Preise, die auf der Website des Veranstalters angegeben sind, verstehen sich einschließlich der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer.**
- (2) Die entsprechenden Versandkosten werden dem Teilnehmer im Bestellformular angegeben und sind vom Teilnehmer zu tragen.
- (3) **Der Versand der Karte erfolgt per Email, der Versand von anderer Ware per Post. Das Versandrisiko trägt der Veranstalter, wenn der Teilnehmer Verbraucher ist.**

§ 3 Regelwerk

Mit Vertragsschluss wird das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als verbindlich anerkannt.

§ 4 Sicherheit

- (1) Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren.
- (2) Der Teilnehmer ist sich bewusst, welcher Natur diese Veranstaltung ist und welche Risiken dabei bestehen.
- (3) **Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter im Zweifel weitere Auskunft erteilen.**
- (4) Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist unbedingt Folge zu leisten. Warnsignale sind von allen Teilnehmern zu beachten. Es finden Einweisungen durch die Orga statt, die alle Teilnehmer verpflichtend absolvieren müssen.
- (5) Der Veranstalter ist berechtigt, eine Durchsuchung der Teilnehmer auf verbotene Gegenstände durchzuführen und das Vorzeigen eines amtlichen Lichtbildausweises zu verlangen, der vom Teilnehmer während des gesamten Spielverlaufs stets mitzuführen ist.
- (6) Der Veranstalter ist berechtigt, die mitgebrachten Ausrüstungsgegenstände und Fahrzeuge des Teilnehmers auf ihre Sicherheit zu überprüfen. Dies betrifft bei Fahrzeugen insbesondere die Bremstauglichkeit sowie ausreichend Licht und Sicht für den jeweiligen Fahrer. Beanstandete Gegenstände und Fahrzeuge dürfen im Spiel nicht (weiter) verwendet werden und sind vom Spielgelände zu entfernen. Bei Zuwiderhandlungen kann der Veranstalter den Teilnehmer von der Veranstaltung ausschließen.
- (7) **Der Teilnehmer ist verpflichtet, sämtliche Ausrüstung selbständig daraufhin zu kontrollieren, dass eine gefahrlose Benutzung sichergestellt ist. Sollte sich dabei herausstellen, dass Gefahren bestehen, darf er die betreffende Ausrüstung nicht weiter benutzen und hat sicherzustellen, dass Dritte sie auch nicht benutzen können.**
- (8) Vorher fertiggestellte Aufbauten und Barrikaden dürfen vom Teilnehmer mitgebracht werden und unterfallen Abs. 6 und Abs. 7. Ansonsten ist das Herstellen von Aufbauten und Barrikaden ohne die ausdrückliche Genehmigung der Orga auf dem Spielgelände untersagt.
- (9) Der Teilnehmer ist verpflichtet, solche Gefahren für sich selbst, andere Teilnehmer und das Spielgelände zu vermeiden, die über das übliche Risiko des Live-Rollenspiels hinausgehen. Insbesondere zählt dazu:
 1. Verstöße gegen geltendes Recht, ungebührliches oder gefährdendes Auftreten gegenüber anderen Teilnehmern oder der Orga und die Missachtung von Weisungen der Orga
 2. **Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband “-Absperrungen**
 3. Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, Absperrungen u.ä.) sowie von mit „X “ oder „OT “ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten sowie die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen
 4. **Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga**
 5. Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen
 6. Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmern in Kämpfen
 7. Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern und das Begehen von Leitungsgängen oder Rohrleitungsschächten
 8. **Das ungenehmigte und/oder das zu schnelle Befahren des Geländes mit Fahrzeugen, das Fahren ohne gültige Fahrerlaubnis und das Fahren abseits der Straßen, sowie das Fahren in betrunkenem und/oder sonst berauschem Zustand**
 9. Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholungen von Vegetation
 10. Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude
 11. Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden
 12. **Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbreterungen, Rohren u.ä.)**
 13. Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden
 14. Die Verwendung von Trinkwasser für Reinigungs- oder (Ab-)Waschzwecke



15. Die Verwendung von grünen und pinkfarbenen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von weißen/schwarzen/blauen Warnwesten

16. Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten.

(10) Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu nehmen.

(11) Die Benutzung der Sanitäranlagen ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Ein Verstoß dagegen kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.

(12) Teilnehmer, die gegen diese Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass den Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages trifft.

§ 5 Haftung

(1) Ansprüche des Teilnehmers auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, seiner gesetzlichen

Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig ist.

(2) Bei der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Veranstalter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig verursacht wurde, es sei denn, es handelt sich um Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

(3) Die Einschränkungen der Abs. 1 und 2 gelten auch zugunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen des Veranstalters, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden.

(4) Das Befahren des Geländes mit Fahrzeugen jeglicher Art erfolgt auf eigene Gefahr. Der Parkplatz für Teilnehmer ist nicht bewacht. Das Parken erfolgt dort ebenfalls auf eigene Gefahr. Für Diebstahl und Beschädigungen übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

§ 6 Urheberrecht an Aufzeichnungen

(1) Alle Rechte an Ton-, Bild- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

(2) Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie an den vom Veranstalter verwendeten Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

(3) Der Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich einverstanden mit einer – auch öffentlichen und gewerblichen – Verwertung und Verwendung von Bild- und Tonmaterial, das ihn – auch teilweise – abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt.

(4) Durch den Teilnehmer angefertigte Aufnahmen im Sinne des Abs. 3 sind ausschließlich für private Zwecke zulässig und dem Veranstalter auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.

(5) Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur nach Einholung des vorherigen schriftlichen Einverständnisses des Veranstalters zulässig.

§ 7 Sonstiges

(1) Auf Verträge zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.

(2) Änderungen und Ergänzungen des Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Das Schriftformerfordernis kann nur schriftlich aufgehoben werden. Zur Wahrung der Schriftform genügt auch eine Übermittlung in Textform, insbesondere mittels E-Mail.

(3) Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden oder sollte der Vertrag unvollständig sein, so wird der Vertrag im übrigen Inhalt nicht berührt.