



# ZOMBIE

ZOMBIE ATTACK REGELWERK - MODUL 2:

HINTERGRUND UND SETTING

# ZOMBIE ATTACK

Regelwerk 2022

Version 2.1

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Postapokalypse 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 jede\*r motivierte Leser\*in beteiligen.

Teile uns deine ausformulierten Konzeptideen über die [za-gameteam@lost-ideas.com](mailto:za-gameteam@lost-ideas.com) mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

## WICHTIG:

Das Zombie Attack Regelwerk besteht inhaltlich aus verschiedenen Modulen. Wenn wir vom Regelwerk sprechen, dann ist damit immer die Gesamtheit dieser Module gemeint:

### Stammregelwerk

Version 2.1

### Hintergrundmodule

Modul 2: Hintergrund & Setting

### Charaktermodule

Modul 3: SC-Guide

Modul 4: NSC-Guide

### Weiterführende Module

Modul 5: Plot-System

Modul 6: ZA-Spieler\*innen-Vertretung

# INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	3
Vorwort.....	4
Rückblick .....	5
Vor dem Ausbruch.....	5
Nach dem Ausbruch.....	7
Tagebuch einer Überlebenden.....	7
Die Überlebenden.....	9
„Pakt“ .....	9
Scouts .....	9
OT Hintergrund.....	9
Enklave.....	10
Missionen, Instanzen & Roter Faden.....	11
Missionen.....	11
Jigsaws.....	11
Zonen.....	12
Zonenübersicht.....	12
Yellow Zone.....	12
Red Zone.....	13
Blue Zone.....	13
Zombies.....	14
Zombie Trivial.....	14
Zombie Festina & Furore.....	14
Crawler.....	15
Zombie Kuriosum.....	15

# VORWORT

In diesem Modul findest Du einen Überblick über den Welthintergrund und das Setting der ZA Kampagne. Mithilfe einer Mischung aus IT-Fakten und OT-Informationen erzählen wir die Vorgeschichte bis zur jetzigen IT Zeit und erklären dir wie Du dich IT und OT in dieser Welt zurechtfindest. Ziel ist es, Dir ein Gefühl dafür zu vermitteln, über welches Wissen Dein Charakter verfügt und wie er die Welt erlebt haben könnte.

Das Kapitel **Rückblick** gibt Dir einen Überblick über die Geschehnisse kurz vor dem Ausbruch und dem globalen Untergang der uns bekannten Welt und Gesellschaftsstruktur.

Falls Du Lust hast Deine Erlebnisse und Eindrücke (oder die Deiner Gruppe) in diesem Modul zu veröffentlichen, dann schreib uns gerne eine IT Zusammenfassung über deine ZA-Geschichte an [za-gameteam@lost-ideas.com](mailto:za-gameteam@lost-ideas.com).

Im Kapitel **Pakt** gibt es einen allgemeinen Überblick, was es mit dieser Gruppierung auf sich hat, wie diese entstanden ist, wie man Teil davon werden oder wie man mit dem Pakt spielen kann.

Im Kapitel **Enklave** erfährst Du mehr über die Strukturen der Enklave, was Du dort machen oder selbst dort spielen kannst, wie das Missionssystem funktioniert und welche Arten von Missionen es gibt.

Im Kapitel **Zombies** erfährst Du mehr über die verschiedenen Arten von Zombies, ihren speziellen Eigenheiten.

## **Wichtig:**

Innerhalb des in diesem Modul beschriebenen Hintergrunds gibt es immer wieder Lücken oder Informationen die auf den ersten Blick nicht zu passen scheinen. Das ist gewollt, der Hintergrund wächst mit jeder Kampagne und kann von Dir entdeckt werden.

Es ist ein Spiel – spiel einfach mit!

# RÜCKBLICK

## VOR DEM AUSBRUCH

Politische Streits, Naturkatastrophen und eine Traumhochzeit – das Jahr 2018 hielt einige bewegende Augenblicke für uns bereit. Schöne wie auch unschöne Momente, die mit mehr oder weniger Spannung verfolgt wurden. Doch wer erinnert sich heute noch daran...

**Februar 2018:** Ein Massaker an einer Highschool in Parkland, Florida schockiert die Massen. Ein ehemaliger Schüler tötet mit einem Sturmgewehr mehrere Kinder und Erwachsene. Die Tat blieb ohne politische Konsequenzen seitens US-Präsident Trump und der US-Waffenlobby.

Bundeskanzlerin Merkel tritt ihre vierte Amtszeit an.

**März 2018:** Nowitschok-Anschlag auf Sergej Skripal und dessen Tochter Julia belastet das Verhältnis zwischen London und Moskau. Beide überleben den Giftanschlag.

**Mai 2018:** Prinz Harry begeistert die Massen und ganz England feiert sein Glück, als er im Sommer auf Schloss Windsor seine geliebte Meghan Markle heiratet.

**Juli 2018:** Lebenslang für Beate Zschäpe. Nach 437 Tagen findet der NSU-Prozess mit einem Schuldspruch gegen die Hauptangeklagte sein Ende.

Hitzewellen, Dürren und Brände halten weite Teile Europas in Trab und forderten viele Leben.

Frankreich wird Fußball-Weltmeister. Ein weniger glücklicher Moment für deutsche Fans. Ihre Nationalmannschaft enttäuschte mit einem neuen Rekord – Aus in der Gruppenphase. Das wars dann mit der Titelverteidigung.

**September 2018:** Beginn einer Zeitenwende! Merkel kündigt ihren schrittweisen Rücktritt an und macht Platz für frischen Wind. Manche begrüßten diese Entscheidung, andere bangen ob diesen Umschwungs.

Berichte von Ausbrüchen und Vermisstenfällen in den größeren Gefängnissen Europas, darunter auch die JVA Bielefeld in Deutschland, machen die Runde. JVA Leiter und Bundesbehörden halten sich zu diesen Vorfällen bedeckt.

Während die Mehrheit der Bevölkerung im Dunkeln tappt, laufen Verschwörungstheoretiker\*innen zu Hochtouren auf. Ein lang geplanter Coup gegen die Regierung? Das Versagen der Staatsgewalt? Oder ist alles sogar von der eigenen Regierung inszeniert?

Doch nicht nur in den JVAs kam es zu mysteriösen Vermisstenfällen – auch in Heilsanatorien und Krankenhäusern verschwanden Patienten und Personal urplötzlich. Vereinzelt berichteten Menschen von seltsamen Lichtern am Himmel, doch diese Schilderungen wurden abgetan. Wieder nur Hirngespinnste von Menschen, die Ufos und Seemonster gesehen haben wollen?

**Oktober 2018:** Halloween-Massaker erschüttern die Welt.

Am 31. Oktober kam es zu erschreckenden Ereignissen auf gleich mehreren Halloweenpartys. Augenzeugen berichteten von blutigen Angriffen. Menschen, die sich als Zombies verkleideten und andere Partygäste angriffen und auffraßen. Darunter auch Gesichter der seit September vermissten Personen.

Panik macht sich unter den Leuten breit, vor allem bei denen, die diese Vorfälle überlebt haben. Sie glauben, die Toten würden unter uns wandeln und das Ende der Welt einläuten.

Zuständige Behörden versuchen die Massen zu beruhigen, schoben die Vorfälle auf eine neue, noch unbekannte Sekte.

Die blutrünstige Mordserie geht weiter und Sichtungen von Untoten häufen sich. Demonstranten in den Straßen Berlins und anderer größerer Städte werfen der Regierung vor, nicht mehr für ihre Sicherheit sorgen zu können. „Wir wollen nicht mehr mit vagen Spekulationen und Lügen abgespeist werden. Wir verlangen die Wahrheit!“, so die wütenden Rufe der Demonstranten

**November 2018:** Weltweite Kundgebung löst Massenpanik unter der Menschheit aus.

Forscher bestätigen eine neue, unbekannte Krankheit. Patienten weisen ein erhöhtes Aggressionspotential und Kannibalismus in ihrem Verhalten auf. Es wird dazu geraten weitestgehend in den Häusern zu bleiben und sich von Infizierten fernzuhalten, um die Ansteckung und Verbreitung einzudämmen. Wird es zu einer weltweiten Seuche kommen?

**Dezember 2018:** Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung und Infrastruktur. Ein weiterer Ausbruch der unbekanntes Krankheit konnte nicht eingedämmt werden.

Städte werden von untoten Horden überrannt. Millionen von Opfern finden den Tod und schließen sich zum Schock von Familien und Freunden den Untoten Massen an.

Ausrückende Streitkräfte haben kaum eine Chance. Eine Notfallsendung weist die Überlebenden an, zu Hause zu bleiben und auf Anweisungen zu warten.

Zusammenbruch des weltweiten Strom- und Kommunikationsnetzwerks schneidet die Bevölkerung von neuen Nachrichten ab. Der letzte Bildschirm wird schwarz. Es kommt zur Massenflucht.

Doch wohin wenn überall der Tod lauert...

# NACH DEM AUSBRUCH

## TAGEBUCH EINER ÜBERLEBENDEN

Irgendwann im Februar 2019 – zumindest glaube ich, dass es März sein muss – doch wer zählt heute noch die Tage oder weiß, wie viel Uhr es ist? Niemand! Es gibt wichtigere Dinge im Leben. Naja, eigentlich gibt es sogar nur noch eine einzige Wichtige Sache im Leben... Nämlich das Überleben. Und das gestaltet sich wirklich nicht leicht.

Ich hab keine Ahnung wie ich es überhaupt geschafft habe, so lange durchzuhalten.

Es war Dezember als meine Eltern mich und meine Schwester kurzerhand in den Familien-Van packten, vollbeladen mit Kleidern und Proviant und auf die nächste Schnellstraße düsten. Weg von Magdeburg und Weg von unserer Heimat. Sie sagten nur, dass wir eine Weile unterwegs sein würden, doch ich wusste, dass sie besorgt waren. Ich hatte selbst in den Nachrichten gesehen, was in der Welt los war. Und ich wusste auch, dass wir auf dem direkten Weg in die Hölle waren. Denn wie sollten wir dem entkommen?

Wir werden Überleben. Das hat Vater zumindest ständig gesagt. Mutter dagegen hat gar nichts gesagt. Sie hat nur stumm vor sich hingestarrt und meine kleine Schwester an sich gedrückt, als wäre es ihr einziger Halt. Sie hatte bereits aufgegeben. Vermutlich wusste Mutter schon was passieren würde. Die beiden hat es als Erste erwischt und wir mussten vor ihnen fliehen. Und selbst dann noch hat er es gesagt. Wir werden Überleben. Ich verstehe bis heute nicht, wie Vater das glauben konnte und werde es wohl auch nie. Welchen Sinn macht es überhaupt in dieser Welt zu überleben? Warum tat ich es noch?

Als es dann Vater erwischte, sagte er noch zu mir: Du MUSST Leben! Also tat ich es... Irgendwie. Doch wozu? Ich bin allein. Ich habe Angst. Jede Sekunde könnte meine letzte sein.

Wozu also? Nur weil Vater es so wollte? Nein.

Wenn ich ehrlich zu mir selbst bin, habe ich Angst vorm Sterben. Doch was bedeutet Sterben in dieser Welt eigentlich? Und was bedeutet Leben?

Unter mir höre ich sie... Sie schlurften durch die Wälder. Suchen nach mir... Oder nach anderen wie mir. Sie haben Hunger. Doch hier oben auf den Bäumen war ich erstmal sicher. Ein Punkt den ich meinen Notizen über sie schnell hinzufügen konnte. Sie können nicht klettern. Sehen können sie auch nicht. Wenn ich mich still verhalte, werden sie einfach weiterziehen. Weitersuchen... Naja, wo war ich? Ach ja...

Was bedeutet Leben und Sterben in dieser Welt? Eine Frage, die ich mir schon die ganze Zeit stelle, seit ich mich auf der Flucht befinde und versuche den Tod auszutricksen.

Sind SIE lebendig oder tot?

Ein Aspekt des Lebens ist Bewegung. Aber diese Kreaturen schlurften durch Städter, Dörfer und Wälder. Sie durchstreifen alles auf der Suche nach Leben. Ich bewege mich – und nun auch der Tod.

Nahrungszufuhr... Auch Merkmale des Lebens. Ich empfinde Hunger und Esse. Zumindest wenn ich etwas essbares finde. SIE essen auch. Besser gesagt SIE fressen. SIE haben sich buchstäblich durch die Zivilisation gefressen.

Erholung... SIE müssen sich nicht erholen. SIE müssen nicht schlafen. Ich kann mich weder erholen, noch kann ich schlafen. Sonst könnte ich wie SIE werden.  
Doch wenn man alle diese Punkte zusammen nimmt, war ich dann nicht schon wie SIE? Der wandelnde Tod? Dann wäre ich zumindest nicht mehr allein!

\*\*\*

April 2019 – und ja, es ist wirklich April. Zumindest behaupten das die Anderen. Es ist ein paar Wochen her, dass ich geschrieben habe. Ich hatte einfach nichts zu schreiben, nichts das ich festhalten wollte. Heute ist es anders.

Ich lebe immer noch. Es grenzt fast an ein Wunder, aber ich habe durchgehalten. Konnte den Toten entkommen. Bis jetzt. Ich weiß, dass ich vorsichtig bleiben muss. Das ich nicht nachlässig werden darf. Aber zumindest bin ich nicht mehr allein... Und das macht mir Hoffnung!

Ich bin in den Wäldern auf ein kleines Camp gestoßen. Dort habe ich andere wie mich getroffen. Andere Überlebende. Sie nahmen mich auf. Ich bin nicht mehr allein.

\*\*\*

In den letzten Tagen habe ich Samuel geholfen. Er lebt auch in dem Camp und bastelt die ganze Zeit an irgendwelchem Schrott herum. Er hat mir erklärt, dass er versucht über Funk andere Überlebende zu erreichen. Meiner Meinung nach ein erfolgloses Unterfangen, immerhin sind alle Kommunikationsnetzwerke zusammengebrochen. Ich wüsste nicht wie er da jemanden erreichen sollte. Mein Handy trage ich auch nur noch aus Nostalgischen Gründen mit mir herum und nicht weil ich hoffe, es irgendwann wieder benutzen zu können. Diese Zeiten sind vorbei... Und sie würden auch nicht mehr kommen.

Zumindest dachte ich das, seit die Welt so am Arsch ist. Doch heute hat Samuel es tatsächlich geschafft. Er hat es wirklich geschafft! Die anderen waren genauso verwundert wie ich, als wir die verzerrten Stimmen aus seinem Schrottgerät hören konnten. Oh wie selbstgefällig er gegrinst hat, aber ich kann es ihm nicht verübeln. Immerhin hatte er Recht.

Wir konnten ihnen nicht antworten, doch zumindest konnten wir verstehen was sie sagten.

*„An alle da draußen. Falls uns irgendwer hört, der nicht schon tot ist. Wir haben es geschafft. Wir haben überlebt. Wenn da draußen noch jemand ist, komm nach Mahlwinkel. In unserer Enklave ist noch Platz. Gemeinsam kämpfen wir... Gemeinsam überleben wir!“*

Der Funkspruch wiederholte sich mehrmals, bevor Samuels Schrottgerät dann wirklich nur noch Schrott war. Aber seitdem hat sich die Stimmung verändert. Wir bereiten uns alle vor. Niemand will mehr in unserem kleinen Camp bleiben. Alle wollen diese Enklave finden, von der die Rede war. Ich auch. Doch laut Toms Karten, sind wir ein gutes Stück von diesem Mahlwinkel entfernt. Und auf dem Weg lagen Städte und Dörfer, die wir eigentlich meiden sollten. Die Gefahr, vorher von den lebenden Toten gefressen zu werden, ist größer als das wir alle es bis zu diesem Ort schaffen. Trotzdem wollen wir es versuchen.

Deswegen schreibe ich heute zum letzten Mal in dieses Buch. Ich hoffe wirklich, dass ich es an diesen Ort schaffe. Und ich hoffe, dass DU es ebenfalls schaffst. Ich lasse dieses Buch zurück, in der Hoffnung, dass andere Überlebende diese Zeilen lesen und diesen Ort finden. Vielleicht sehen wir uns da ja...

Viel Glück  
- Marie -

# DIE ÜBERLEBENDEN

## „PAKT“

Nachdem die Enklave ohne Schutz und Führung da stand, gründete sich der Pakt. Beim Pakt handelt es sich um einen Zusammenschluss der überlebenden Fraktionen, deren Anführer\*innen mehr oder weniger zusammenarbeiten, um das chaotische Gesellschaftsgefüge wieder in geordnete Bahnen zu lenken.

Da nicht alle Fraktionen einen freundschaftlichen Umgang miteinander pflegen, lässt der Pakt die Belange der Enklave und umsiedelnden Gemeinschaft oft über ein ausführendes Organ regeln, anstatt gemeinsam zu operieren. Hierfür werden die „Scouts“ eingesetzt.

## SCOUTS

Im Namen des Pakt setzen die Scouts die Interessen der Fraktionen um und sorgen gemeinsam mit ihnen für den Schutz der Überlebenden-Gemeinschaft.

Sie sind zuständig für die Unterbringung weiterer überlebender Menschen innerhalb der Enklave. Gemeinsam mit anderen Freiwilligen, leiten sie Versorgungsmissionen, pflegen Verletzte, arbeiten an diversen Technologien und erforschen den Feind, um sich bestmöglich vor ihm und einer Infizierung zu schützen.

## OT HINTERGRUND

Vertreter\*innen der bespielten Gruppen haben sich zu der Spieler\*innen-Vertretung (kurz SV) zusammengeschlossen. Die SV bietet die Möglichkeit, sich gruppenübergreifend auszutauschen, Ideen zusammenzutragen und Neularpenden den Spieleinstieg zu erleichtern. Die SV steht in direktem Kontakt mit dem ZA Gameteam. Interesse an der SV? Näheres hierzu im Modul 6: ZA-Spieler\*innen-Vertretung

# ENKLAVE

Die Enklave ist ein Gebäude Inmitten des Spiels, das neben den Horror Angeboten den wichtigen Sozialspiel-Aspekt abdeckt. Sie soll Raum für Alltags-, Handels-, Politik-, Medizin- und oder Forschungsspiel bieten, in dem Menschen miteinander versuchen, die Zustände in dieser Welt zu verbessern und Dinge aufzubauen. Sie kann aber auch Mittelpunkt für Ungerechtigkeiten, Ängste und Notsituationen sein und das zwischenmenschliche Miteinander auf eine neue Stufe stellen – und sie verhärten.

Das Gebäude der Enklave unterteilt sich insgesamt in drei Bereiche:

**Bereich 1** kann nur während der Öffnungszeiten frei von allen betreten werden. Hier findest Du die „Scouts“. Die Scouts sind eine Anlaufstelle für Dich, um dir eine Orientierung anzubieten, um dich in der Welt zurechtzufinden. Außerdem hast Du hier die Möglichkeit an unserem Missionsspiel teilzunehmen.

## **Öffnungszeiten:**

09:00 Uhr bis 22:00 Uhr

Außerhalb der Öffnungszeiten ist es absolut TABU diesen Bereich zu betreten. Diebstahl- und Einbruchsspiel sind ebenfalls absolut TABU!

**Bereich 2** ist während der gesamten Spielzeit geöffnet und 24/7 bespielbar. Hier wird den Teilnehmenden Raum für eigene kreative Konzepte geboten.

Bitte beachtet, dass die dortigen Räumlichkeiten nicht einfach wahllos bezogen werden können. Es sind viele finanzielle Mittel, Zeit und Liebe in die Gestaltung dieser Areale seitens anderer Event-Teilnehmer\*innen geflossen. Daher gilt hier besondere Sorgfaltspflicht und wir dulden keine mutwillige Zerstörung von Eigentum und Kulissen.

Wolltest Du schon immer eine Radio-Station oder einen Zeitschriftenverlag betreiben? Oder möchtest Du deine Mitüberlebenden mit etwas Theater andere Gedanken bringen? Oder willst Du als Priester\*in lieber für das Allgemeine Seelenheil der Menschheit sorgen?

Du hast Lust in der Enklave ein eigenes Konzept zu bespielen? Dann melde dich mit deiner ausformulierten Idee unter [za-gameteam@lost-ideas.com](mailto:za-gameteam@lost-ideas.com) und wir besprechen mit Dir die Umsetzung Deiner Vorstellungen.

**Bereich 3** ist ein OT Bereich, der den GSCs und SLs als Pausen- und Schlafbereich dient, weswegen hier das Betreten während des Spiels grundsätzlich nicht erwünscht ist. Solltet ihr im Notfall! eine SL brauchen, gibt es eine Klingel im Eingangsbereich, über die Du uns außerhalb der Öffnungszeiten des Bereich 1 erreichen kannst.

# MISSIONEN, INSTANZEN & RÖTER FADEN

Du erhältst mit Jigsaws, Missionen und Instanzen ein vielfältiges Spielangebot, das sowohl Spielfreunden, als auch Hardcore-Fanatikern etwas zu bieten hat. Allerdings beinhaltet die Teilnahme an diesen Spielangeboten eine aktive Beteiligung von Dir - der Plot "fliegt" Dir nicht einfach zu. Du musst ihn eigenständig verfolgen und suchen. Über die Teilnahme am Missionssystem können spannende Informationen zum Welthintergrund aufgedeckt werden, die Hinweise zum weiteren Spielverlauf bieten.

## MISSIONEN

Am "Missionsboard" findest Du alle Infos zu Missionen: den Startzeitpunkt sowie den aktuellen Stand. Hardcore-Content wird zusätzlich mit einem Symbol gekennzeichnet. Für jede Mission sammeln sich die Freiwilligen und werden von den Scouts begleitet. Die Missionen starten pünktlich zum angegebenen Zeitpunkt. Um NSC-Wartezeiten zu vermeiden kann keine Rücksicht genommen werden, wer zu spät erscheint bleibt „zu Hause“ - die Scouts gehen los! Die Missionen werden täglich bekannt gegeben, begleitet und verwaltet.

## JIGSAWS

Jigsaws 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.

Alle haben 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.

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.

# ZONEN

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 die Zombie Attack haben wir ein neues Zonenkonzept entwickelt, das wir bei Bedarf anpassen können.

## ZONENÜBERSICHT

Wir unterscheiden auf dem Gelände zwischen verschiedenen Zonen mit unterschiedlichem Spiel-Anspruch.

### YELLOW ZONE

Die Yellow Zone umfasst das gesamte für SC und NSC FREI zugängliche Spielfeld. Ausgeschlossen sind mit schwarz-gelbem Flatterband gesperrte Bereiche und Areale.

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

Der Aufbau von Barrikaden ist in dieser Zone erlaubt - hierfür werden im Gelände extra nutzbare Gegenstände zum Barrikadenbau verteilt, die freigespielt werden können.

Eigene Barrikaden müssen vorab unter [za-gameteam@lost-ideas.com](mailto:za-gameteam@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. Schlechtes Spiel lockt schlechtes Gegenspiel an oder man wird gar nicht mehr angespielt.

Die Enklave befindet sich ebenfalls in der Yellow Zone, jedoch wird es aufgrund des abweichenden Spiel-Fokus weniger oft zu Zombie Angriffen kommen. Das Augenmerk in der Enklave selbst liegt weiterhin auf dem Sozial-, Handels-, Medizin-, Forschungs-, Politik- und Kulturspiel.

## RED ZONE

Die Red Zone ist keine auf einer Karte verzeichnete Zone, die nach belieben betreten oder verlassen werden kann. Vielmehr handelt es sich um einen Spielfeldbereich, der jederzeit irgendwo in der Yellow Zone auftauchen und wieder verschwinden kann.

**Fokus des Spiels:** Aktive Bespaßung durch vermehrte, oft auch extreme Zombieangriffe, häufige Begegnungen mit Spezialzombies, härteres Survival Larp.

## BLUE ZONE

Die Blue Zone ist unsere Instanzzone, die ebenfalls für forderndes Missionsspiel genutzt wird. Die Blue Zone ist nur mit SL und/oder Scout der Enklave während einer Mission oder Instanz betretbar und ansonsten für das freie Spiel durch schwarz-gelbes Flatterband gesperrt.



# ZOMBIES

Zombies gibt es in dieser Welt in allen Variationen und Facetten. Die meisten von ihnen sind gleich und zeichnen sich durch einen nie endenden Hunger aus. Das ist aber auch schon alles. Doch es gibt auch andere Exemplare, noch gefährlichere Arten. Auch wenn sie noch nicht oft gesehen wurden und oftmals als Schauergeschichte abgetan werden, gibt es sie dennoch. Hier ein kleiner Überblick, welchen Zombies Du begegnen könntest.

## 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 besonders 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.

Besondere Merkmale:

- Meist im Schwarm unterwegs
- Intakter Gehör- und Geruchssinn
- Schlechter bis nicht intakter Sehsinn

Sollte eine Begegnung mit diesem Subjekt nicht vermieden werden können, ist folgendes ratsam:

- 1 Vermeide den Gebrauch von Schusswaffen – laute Geräusche locken in der Regel nur mehr Zombies an
- 2 Mehrere Treffer auf den Torso (Oberkörper) haben sich als effektiv herausgestellt.
- 3 Kopftreffer zeigen **keine** Wirkung.

## ZOMBIE FESTINA & FURORE

Oder einfach nur "Runner" und "Tank". Der Zombie Festina und der Zombie Furore sind meist unter den Zombies Trivial zu finden. 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 die „Schlurfer“.

## CRAWLER

So schön sich der Name auch anhört, ist es dieser 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 all zu viele Exemplare dieser Spezies gesichtet.

Besondere Merkmale:

- Hohe Agilität
- Hohe Intelligenz

Grundsätzlich ist es von Vorteil eine Begegnung zu vermeiden, auch mit mehreren Überlebenden ist der Crawler kein leichter Gegner und nicht mit dem Zombie Trivial, Festina oder Furore zu vergleichen.



Bei Sichtkontakt – Renne nicht kopflos davon, denn dann kann Dich wirklich nichts mehr retten.

## ZOMBIE KURIOSUM



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

Kuriositäten (oder auch Sonderzombies) unterliegen OT einer jährlichen Anmeldepflicht, um ihre Anzahl und Fähigkeiten besser einsetzen zu können. Wer ohne Anmeldung als Kuriosität erscheint schaut vielleicht gut aus, wird aber IT als Zombie Trivial betrachtet und bespielt.

Angemeldete Kuriositäten werden in der Enklave bekannt gegeben, sodass Du dir jederzeit einen Überblick verschaffen kannst, was dir im Feld begegnen könnte.