



ZOMBIE ATTACK

**ZOMBIE ATTACK REBELWERK
MODUL 5: PLOT-SYSTEM**

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 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
Das Plot-System.....	4
Der Plotguide	4
Die Plot-Planung	4
Das "Plot Around"-System	5
Plotbeispiel.....	8
PlotFormular	9

DAS PLOT-SYSTEM

Wir arbeiten auf der Zombie Attack mit unserem "Plot Around"-System. Dieses ermöglicht uns gemeinsam mit Euch das Spiel in- und außerhalb des Roten Fadens zu gestalten. So können wir zusammen die Zombie Attack mit Leben, Konflikten, Austausch und dichter Immersion füllen.

Dieses Modul ist in erster Linie ein Spielangebot für interessierte Spieler*innen und Gruppen; Survivor wie Untote.

Hier stellen wir Euch die verschiedenen Plot-Kategorien vor und erklären, wie Ihr Plots einreichen könnt.

Um als Gruppe teilzunehmen, wählt untereinander zuerst eine Person als Gruppenvertreter*in (GV), damit es feste Ansprechpersonen für uns gibt. Anschließend kann diese Person Eure Gruppe unter za-gameteam@lost-ideas.com anmelden.

Ihr bekommt dann eine eigene Plot-SL, die Euch bei der Umsetzung Eurer Konzepte berät und unterstützt.

DER PLOTGUIDE

Bitte lest diesen Guide sorgfältig durch. Eine gut durchdachte Beschreibung Eurer Ideen kann schneller vom Content-Team bearbeitet werden und erspart Rückfragen. Alle ausgefüllten Plotformulare und Plotanfragen schickt Ihr bitte an:

za-gameteam@lost-ideas.com

Bitte achtet darauf Eure Plots vor Ablauf der Einsendefrist an uns zu schicken. Verspätete Ploteingänge können nur erschwert oder gar nicht mehr in die Plot-Planung aufgenommen werden. Der Einsendeschluss ist immer bis **8 Wochen** vor Veranstaltungsbeginn.

DIE PLOT-PLANUNG

Ideen und Hintergründe der Plots werden von Eurer Gruppe eigenständig gestaltet. Das ausgearbeitete Konzept wird von Euch an uns geschickt und von der Plot-SL (oder deren Vertretung) innerhalb von ca. zwei Wochen bearbeitet. Alle Plots bekommen eine eigene Plot-Kennung und werden – wenn von Euch gewünscht - in unserem Missionssystem eingebettet und [ITntime](#) in der Enklave ausgeschrieben.

Plots mit einer gewissen Tragweite (Eingriffe in den Roten Faden oder Spielmechaniken, wirtschaftliche- und technologische Errungenschaften) bedürfen eventuell etwas mehr Rücksprachen, sind aber auch nicht grundsätzlich auszuschließen.

DAS "PLOT AROUND"-SYSTEM

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

Hierfür gibt es vier verschiedene Plot-Kategorien:

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

Miniplots (MP)

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

Zusammenfassung Miniplots:

- Keine Beschränkungen
- Plot-Zielgruppe: Alle anderen Spielteilnehmenden, Gruppe(n)/Einzelperson(en)
- Anmeldung beim Plotteam nur notwendig, wenn eine Bekanntmachung über das Missionssystem gewünscht ist

Interne Plots (IP)

Interne Plots enthalten eigene kleine Handlungsstränge, die das Miteinander interessant und abwechslungsreich für euren Charakter oder eure Gruppe gestalten. Es ist Euch überlassen diese weiter zu verfolgen, auszubauen, Neue zu entwerfen, dem Ganzen eine dramatische Wendung zu geben oder mehr Tiefe zu verleihen.

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

Zusammenfassung Interne Plots:

- Keine Beschränkung
- Plot-Zielgruppe: Die eigene Gruppe
- Anmeldung beim Plotteam nur notwendig, wenn eine Bekanntmachung über das Missionssystem gewünscht ist

Gruppenplot (GP)

Der Gruppenplot ist eine Interaktion zwischen zwei oder mehreren Gruppen. Er kann gezielt den bekannten Hintergrund einer Gruppe anspielen oder auf alte Fehden eingehen. Er kann auf die Bedürfnisse einer Gruppe zugeschnitten sein, ein Handels- und Tauschgeschäft beinhalten oder

einfach ein Kräftemessen in verschiedenen Disziplinen sein. Natürlich kann man auch offensiver vorgehen und Entführungen, Erpressungen oder Betrug inszenieren. Eigentlich sind den Gruppenplots keine Grenzen gesetzt.

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

Gruppenplots können immer miteinander verwoben werden, um Handlungsstränge noch intensiver miteinander zu verknüpfen. Je tiefer und durchdachter der Plot-/Spielansatz ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass ein Riesenspaß daraus wird. Denkt daran, dass sich der Plot auch ganz anders entwickeln kann, als Ihr es geplant habt.

Zusammenfassung Gruppenplots:

- Keine Beschränkung
- Plot-Zielgruppe: Andere Personen und Gruppen
- Einbindung/Bekanntmachung über das Missionssystem oder Jigsaws möglich
- Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Formular

Zombieplot (ZP)

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

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

Zusammenfassung Zombieplots:

- Keine Beschränkung
- Plot-Zielgruppe: Andere Personen oder Gruppen
- Einbindung/Bekanntmachung über das Missionssystem, die Instanzen oder als Sonderzombie* möglich
- Anmeldepflicht beim Plotteam via Plot-Formular

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

Jigsawplot (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, um z.B: auf neue Gruppen aufmerksam zu machen oder neue Mitstreitende zu gewinnen.

Jede Gruppe hat die Möglichkeit Jigsaws als Teil ihrer Plots zu schreiben und somit vielfältige Verknüpfungen zu schaffen. Charakter können aktiv in den eigenen Handlungsstrang mit eingebunden oder passiv zum Spielball ihres Schicksals werden. Zu einigen Jigsaws gibt es ein oder mehrere Gegenstücke, die gefunden werden müssen oder die um denselben Gegenstand konkurrieren.

Unsere eiserne Grundregel: Jigsaws sollen bereichern und den Weg für gutes Spiel ebnen - **sexistische, über das Maß lächerliche/diffamierende oder deplatzierte Jigsaws sortieren wir aus!**

Jigsaws können am Check-In gezogen werden. Die Behälter sind entsprechend der unterschiedlichen Jigsaw-Kategorie gekennzeichnet. Wenn Euer Charakter im Spiel stirbt, bevor Ihr den Plot beendet habt, könnt Ihr den Jigsaw mit Eurem Zweitcharakter „mitnehmen“, wenn er nicht bereits zu eng mit Eurem toten Charakter verknüpft ist.

Jigsaw-Kategorien

Der Einfluss, den ein Jigsaw auf Euch und das Spiel haben kann ist unterschiedlich. Der Härtegrad der Umsetzung ist Euch überlassen. Es gibt folgende Jigsaw-Kategorien:

- **Charakter Jigsaws** beeinflussen einen Charakter. Dieser Jigsaw kann für sichtbare und unsichtbare Veränderungen, Defizite, Ängste, diverse Motivationen, Erinnerungen, Verluste, Gewissensbisse uvm. sorgen und damit viel Dynamik in das eigene Spiel katapultieren, die ungeahnte, großartige Kreise ziehen kann.
- **Aufgaben Jigsaws** stellen eine oder mehrere konkrete Aufgaben/Aufträge an Teilnehmende. Diese können unterschiedlichster Natur sein und jede Form von Zeitvertreib, Arbeit oder Mission annehmen, es winken Belohnungen, abenteuerliche Suchen, lösbar und unlösbar Aufgaben, Bullets, Geheimnisse, saftige Ohrfeigen und ganz besonders: Interaktion mit anderen Spieler*innen und Gruppen.
- **Kuriositäten Jigsaws** können sehr unterschiedlich sein und sehr unterschiedlichen Einfluss auf Spielweise, Defizite oder Vorteile haben. Manchmal sind diese Jigsaws etwas makaber, humorvoll oder auf den ersten Blick etwas verwirrend. Auf Kuriositäten muss man Lust haben, aber nicht selten eröffnen sie einem eine ganz andere Seite des ZAs.

Zusammenfassung Jigsaws:

Auf freiwilliger Basis für alle Teilnehmenden

Keine Beschränkung

Ausgabe am Check-In (solange der Vorrat reicht)

Plot-Zielgruppe: Alle teilnehmenden Gruppe(n)/Einzelperson(en)

Keine Kostenunterstützung aus dem Plot-Budget

PLOTBEISPIEL

Kopfdaten

Name Person/Gruppe:	Lazarett Enklave
Name des Plots:	Forschungslaunen
Plot-Kategorie:	Interner Plot
Ort der Ausführung:	Enklave und Umgebung
Tag, Uhrzeit u. Dauer:	Täglich von 10 – 20 Uhr

Kerndaten

Inhalt des Plots / Konzeptbeschreibung:

Um den täglichen Forschungslaunen ihrer Kollegin Ute und ihren Schnippeleien am Kollegium zu entgehen, werden dringend Testsubjekte zur Sezierung und experimentellen Forschung benötigt. Erwünscht: Jegliche Form von Zombie-Spezies – je skurieler, desto länger ist sie bei Laune zu halten.

Integration / Wie soll dieser Plot ins Spiel gebracht/kommuniziert werden:

In der Enklave über eine Ausschreibung für Mini-Jobs, über das Intime Missionssystem, sowie Mund zu Mund Propaganda des überforderten Lazarett-Kollegiums

Wen möchtet Ihr mit dem Plot erreichen (Einzelpersonen, Gruppen, Alle,...):

Personen und Gruppen, die keine Angst davor haben, einen Zombie/Spezial-Zombie in der Enklave abzuliefern

Was wird für den Plot benötigt? Bspw. Absprachen, Werbung, NSC):

Scouts für ein bis zwei Beschaffungsmissionen

PLOTFORMULAR

Kopfdaten

Name Person/Gruppe:

Name des Plots:

Plot-Kategorie:

Ort der Ausführung:

Tag, Uhrzeit u. Dauer:

Kerndaten

Inhalt des Plots / Konzeptbeschreibung:

Integration / Wie soll dieser Plot ins Spiel gebracht/kommuniziert werden:

Wen möchtet Ihr mit dem Plot erreichen (Einzelpersonen, Gruppen, Alle,...):

Was wird für den Plot benötigt? Bspw. Absprachen, Werbung, NSC):