

1. Ziele & Leitgedanke

Die Große Schlacht ist einer der ikonischsten Programmpunkte auf dem Epic Empires. Um diesem Element wieder mehr Tiefe und Relevanz zu verleihen, wurde das Konzept umfassend überarbeitet. Ziel ist es, die Schlacht stärker ins Rollenspiel und die Welt Aké einzubetten, ohne den Spielspaß oder die Bewegungsfreiheit auf dem Schlachtfeld einzuschränken.

Mit der Überarbeitung verfolgen wir folgende Ziele:

Spielerische Ziele

- IT-Motivation als zentrale Triebfeder: Jede*r kämpft aus einem nachvollziehbaren, spielweltrelevanten Grund.
- Fraktionen entstehen aus Überzeugungen, nicht aus Lagerbündnissen – so werden ungewöhnliche Allianzen möglich.
- Die Schlacht wird wieder zu einem epischen, bedeutungsvollen Moment im Spiel – nicht nur ein OT-Treffen mit Waffen.

Mechanische Ziele

- Einführung eines klaren Punktesystems zur Bestimmung des Fraktionssieges
- Nutzung von zwei spielmechanischen Hauptkomponenten:
 - Pylonen / Pyramidenzonen: stationäre Kontrollpunkte mit Wertung
 - Bannerspiel: mobile Interaktion, Eroberung, Abgabe in Zonen
- Entzerrung des Schlachtfeldes durch Verteilung der Zonen und Einbindung verschiedener Spielstile (z. B. Trägergruppen, Verteidiger, Heiler)

Narrative Ziele

- Diese Entscheidung wird aus drei vorbereiteten Optionen vor der grossen Schlacht gewählt und hat Auswirkungen auf den Plot und die Welt von Aké – sofort spürbar oder sich später entwickeln.
- Die Wahl der Sieger Fraktion tritt nach der Schlacht ein.

- So wird die Schlacht konkret und dauerhaft wirksam für die Gesamte Erzählung des EE.

Grundhaltung

Die Große Schlacht ist ein Spielangebot, kein Zwang.

Es zählt nicht nur rohe Kampfkraft, sondern auch:

- strategisches Denken,
- gutes Timing,
- taktische Absprachen,
- Rollenspiel,
- und vor allem: gemeinsamer Spaß am Konflikt mit Bedeutung.

2. Grundstruktur der Schlacht

Die Große Schlacht findet traditionell am Freitagabend statt und bildet den militärischen Höhepunkt der Veranstaltung. Im überarbeiteten Konzept sind Ablauf und Spielfläche so gestaltet, dass alle Lager – unabhängig von Größe oder Kampfstärke – sich sinnvoll beteiligen können.

Aufbau der Schlacht

- Die Schlacht wird in zwei Hälften unterteilt
- Es gibt mehrere Zonen auf der Schlachtfeldfläche:
 - Pyramidenzonen (Pylonen): stationäre Kontrollpunkte, die regelmäßig gewertet werden
 - Fraktionszonen: Orte, an denen Banner abgegeben werden können
 - Startbereiche / Respawn- und Lazarettpunkte: durch Lager selbst definiert

Fraktionen & Lagerzugehörigkeit

- Jedes Lager wählt vor der Schlacht eine von drei Fraktionsoptionen, die auf weltanschaulichen Entscheidungen beruhen:
 1. Den Nebel schwächen
 2. Den Nebel unbeeinflusst lassen
 3. Den Nebel stärken
- Diese Fraktionswahl wird IT nicht explizit markiert, aber ist im Spiel erkennbar (z. B. Verhalten, Spielansage).
- Auch Lager innerhalb derselben Fraktion dürfen gegeneinander kämpfen

Sichtbarkeit im Spiel

- Fraktionen erhalten Farben zur Orientierung (z. B. Blau, Schwarz, Orange).
- Rauchpetarden werden zu Beginn der Schlacht entzündet, um den Start der Fraktionswertung und die Fraktionszugehörigkeit zu signalisieren.
- Die Positionen der Fraktionszonen und Pylonen sind deutlich markiert (z. B. mit Flaggen in Farben der Fraktionen (Zuordnung anfangs noch unbekannt), Bodenmarkierungen, tba).

Zeitraumen & Ablauf

- Startsignal: gemeinsames zünden der Rauchpetarden
- Spielphasen: zwei gleich lange Hälften, in denen gewertet wird
- Punktvergabe am Ende
- Nach der Schlacht: Persönliche Auseinandersetzungen "Freunde treffen Freunde"

3. Spielmechaniken

Die Schlacht wird durch verschiedene spielbare Elemente strukturiert, die sowohl Bewegung, Taktik als auch Interaktion fördern. Diese Mechaniken dienen nicht nur der Punktevergabe, sondern auch dem Rollenspiel.

3.1 Pyramidenzonen (Pylonen)

- Es gibt zwei stationäre Zonen (Pyramiden), die während der Schlacht verteidigt oder erobert werden können.
- Jede Zone bringt bei Halten regelmäßig Punkte (z. B. alle 5 Minuten).
- SLs werten die Kontrolle
- Die Pyramiden sind fixe Punkte, die für jede Fraktion erreichbar sind.

3.2 Fraktionszonen & Bannerpunkte

- Jedes Lager erhält mindestens ein Banner (je nach Gruppengröße).
- Banner können:
 - im Kampf von anderen Lagern erobert werden,
 - Eroberte Banner können in den Fraktionszonen abgegeben werden.
- Eigene Banner dürfen nicht in die eigene Fraktionszone eingelöst werden.
- Nur eroberte Banner von anderen Lagern zählen für die Fraktionswertung.

Ziel:

- Förderung von gezielter Bewegung über das Schlachtfeld
- Taktische Überlegungen: Schutz eigener Banner, gezielte Jagd auf Gegner
- Belohnung für Kooperation innerhalb der Fraktion

3.3 Bannerspiel: Regeln im Überblick

- Banner werden sichtbar getragen (rot markierte Stange mit Stoffbänderole)
- Eroberung durch Kampf von Kampfverbänden, keine symbolischen Duelle
- Banner dürfen nicht getauscht werden
- Eroberte Banner dürfen behalten werden, für Anschluss-Spiel nutzbar

3.4 Respawn & Heilerspiel

- Kein festes Respawn-Limit
- Respawn erfolgt grundsätzlich, an einem von den Lagern, definierten Punkten wo ein Schrein steht
- Jedes Lager hat ein Lazarett in welchem Verwundeten spiel gefördert wird
- Heiler*innenbündnisse sind erlaubt – jede*r kann durch beliebige Heiler*innen verarztet werden (IT-Konsequenzen möglich!)
- Mobiler Respawn (z. B. durch Sängerchor oder andere Spielfiguren) ist möglich und als Element zur Immersion gedacht

Ziel:

- Stärkere Einbindung des Heilerspiels
- Weniger Frust durch lange Wege
- Mehr Lagerinteraktion abseits von Kampf

4. Fraktionen & Entscheidungssystem

Die Fraktionen der Großen Schlacht 2025 basieren nicht auf festen Lagerallianzen, sondern auf weltanschaulichen Haltungen. Sie spiegeln wider, wie die Lager mit einem zentralen Element der Welt Aké – dem Nebel – umgehen wollen.

Die drei Fraktionsoptionen

1. Den Nebel dämpfen – Kontrolle, Schutz, Ordnung
2. Den Nebel unbeeinflusst lassen – Neutralität, Gleichgewicht, Beobachtung

3. Den Nebel stärken – Macht, Wandel, Risiko

Diese Optionen sind nicht als „gut“ oder „böse“ gekennzeichnet, sondern stehen für unterschiedliche Weltbilder. Sie sollen ungewohnte Fraktionskonstellationen und spannende IT-Motive ermöglichen.

Fraktionswahl – Ablauf

- Jedes Lager wählt vor der Schlacht eine dieser drei Fraktionen.
- Die Wahl erfolgt spätestens beim betreten der Schlachtwiese
- Die Fraktionszugehörigkeit ist nicht offiziell markiert, kann aber im Spiel sichtbar gemacht werden (z. B. Erkennungszeichen, Verhalten).
- Beim melden der Fraktionswahl erhält man eine verpackte Rauchpetarde die nur das Fraktionsziel aufgeschrieben haben. So weiss man erst beim Zünden die eigene Fraktionsfarbe.

Besonderheiten

- Lager innerhalb einer Fraktion dürfen sich bekämpfen, z. B. aus Eigeninteresse oder taktischen Gründen.
- Eine Fraktion kann auch aus sehr unterschiedlichen Lagern bestehen, die das gleiche Ziel aus völlig verschiedenen Gründen verfolgen (z. B. Orks & Luxunitier wollen beide den Nebel schwächen – mit unterschiedlichen IT-Absichten).
- Sollte es in einer Fraktion zu inneren Konflikten kommen, ist das Teil des Spiels, nicht des Regelbruchs.

Was passiert nach der Fraktionswahl?

- Die Punkte aller Lager innerhalb einer Fraktion werden gemeinsam gewertet.
- Die Fraktion mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Schlacht (→ siehe Punkt 5).
- Diese Fraktion bringt ihr ausgewähltes Fraktionziel als Fakt in die Welt (→ siehe Punkt 6).

5. Siegermittlung

Im Gegensatz zu früheren Jahren wird der Sieg in der Großen Schlacht 2025 nicht durch subjektive Abstimmung oder reines Kampfbild bestimmt, sondern durch ein konkretes Punktesystem, das verschiedene Mechaniken einbezieht.

Wie werden Punkte gesammelt?

- Kontrolle über die Pyramidenzonen (Pylonen) → regelmäßige Punktevergabe
- Abgabe gegnerischer Banner in der eigenen Fraktion Zone (Gekennzeichnet durch die Fraktion Farbe)

Wer gewinnt?

- Die Punkte aller Lager einer Fraktion werden zusammengerechnet
- Die Fraktion mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt die Schlacht
- Es ist also möglich, dass ein einzelnes Lager viele Punkte erzielt, der Sieg aber über die Fraktion definiert wird

Wichtig:

- Ein Lager darf die eigenen Banner nicht in der eigenen Fraktionszone einlösen
- Auch Lager derselben Fraktion dürfen gegeneinander kämpfen und Banner erobern – aber am Ende zählen die gemeinsamen Punkte.

6. Plot-Auswirkung

Die Große Schlacht hat nicht nur taktische Bedeutung, sondern wirkt sich direkt auf die Welt von Aké aus. Jedes Lager kämpft für ein konkretes, eigenes Ziel, das in einer der drei übergeordneten Fraktionsoptionen verankert ist.

Fraktionszuordnung vor der Schlacht

- Jedes Lager entscheidet sich vor Betreten der Schlachtwiese für eines der drei Fraktionsziele:
 1. Den Nebel dämpfen
 2. Den Nebel unbeeinflusst lassen
 3. Den Nebel stärken
- Diese Entscheidung ist verbindlich und kann nach Beginn der Schlacht nicht mehr geändert werden.
- Die Wahl erfolgt auf Grundlage des eigenen, lagerinternen IT-Ziels.
 - Beispiel: Ein Lager will den Pazu zurückholen → es entscheidet sich z. B. für „Nebel stärken“.

Lagerziele & Fraktionssieg

- Das Erreichen des eigenen Lagerziels hängt davon ab, ob die gewählte Fraktion die Schlacht gewinnt.
- Wenn die Fraktion siegt, steigt die Chance, dass das Lagerziel in der Welt umgesetzt werden kann.
- Wenn die Fraktion verliert, wird das Ziel nicht erreicht, kann aber weiterhin als Spielimpuls dienen – z. B. als Motivation für zukünftige Aktionen, Konflikte oder Folgeplots.

Weltweite Auswirkung

- Die Wahl der siegreiche Fraktion tritt ein.
- Diese Entscheidung ist nicht direkt vom Lagerziel abhängig, sondern betrifft den größeren Weltkontext – etwa die Zukunft des Nebels, kosmische Mächte oder Fraktionsbalancen.

- Einige Auswirkungen sind sofort spürbar, andere entfalten sich über Zeit oder in Folgecons.

Beispiel:

Man möchte Pazu wiederbeleben durch ein Ritual. Man entscheidet sich für “Nebel stärken”, da man überzeugt ist der Nebel stärkt das Ritual.

Nach der Schlacht führt man das Ritual egal, wie der Ausgang ist durch.

Hat man gewonnen, dann erscheint Pazu in Fleisch und Blut und lebt wieder.

Hat man verloren, dann kann nur der Geist von Pazu erscheinen und man kann mit ihm kurz interagieren.

Die Vorbereitung des Lagerziels und der Ausgänge liegt in der Verantwortung der Lager-Organ.

Fazit

- Jedes Lager hat ein klares Ziel.
- Dieses Ziel wird an ein übergeordnetes Fraktionsziel gekoppelt.
- Die Fraktionsentscheidung ist einmalig und bindend.
- Der Fraktionssieg bringt Einfluss – aber auch der Verlust erzeugt Spielpotenzial.