

Clocks

Beim Erstellen von Progress Clocks:

Die Vorbereitung mit Progress Clocks erfordert eine Verschiebung der Perspektive weg von festgeschriebenen Szenenabfolgen hin zu dynamischen Hindernissen.

Schritte beim Erstellen:

1. **Herausforderungen identifizieren:** Analysiere die geplante Sitzung. Welche Ziele sind zu komplex für einen einzigen Wurf? Wo droht eine Gefahr, die sich langsam aufbaut?
2. **Maßstab festlegen:** Wähle die Segmentanzahl basierend auf der gewünschten Dauer der Szene. Eine 4-Segment-Uhr ist ein kurzes Intermezzo; eine 8-Segment-Uhr ist oft das zentrale Thema eines Spielabends.
3. **Trigger definieren:** Lege fest, welche fiktionalen Aktionen oder mechanischen Ergebnisse (z. B. "Erfolg mit Bedrohung") Ticks generieren.
4. **Konsequenzen planen:** Was passiert bei Erfüllung der Uhr? Bereite eine narrative Veränderung vor. Wenn die Alarm-Uhr voll ist, bedeutet das eine dramatische Eskalation, kein "Game Over".

Taxonomie der Uhrentypen

- **Danger Clocks (Gefahrenuhren):** Repräsentieren eine wachsende Bedrohung. Sie ticken oft als Konsequenz von Fehlschlägen oder Teil-Erfolgen.
- **Racing Clocks (Wettlaufuhren):** Zwei Uhren werden gegeneinander aufgestellt (z. B. "Flucht" vs. "Eingekesselt").
- **Linked Clocks (Verkettete Uhren):** Simulieren mehrstufige Herausforderungen. Das Füllen der ersten Uhr schaltet die nächste frei.
- **Tug-of-War Clocks (Tauziehen-Uhren):** Können Segmente gewinnen und verlieren; ideal für dynamische Machtverhältnisse.
- **Mission Clocks:** Repräsentieren ein begrenztes Zeitfenster. Wenn die Uhr abläuft, ändert sich die Situation grundlegend.

Allgemeines

1. **Hindernis-Fokus (Obstacle-First):** Benenne die Clocks nach dem Hindernis (z. B. 'Die Stadtwache'), nicht nach der Lösung (NICHT 'Vorbeischleichen'). Die Spieler sollen frei entscheiden, wie sie das Segment füllen (Kampf, Bestechung, Magie).

2. **Komplexitäts-Mapping:** Nutze 4 Segmente für zähe Standard-Hindernisse, 6 für komplizierte mehrstufige Aufgaben und 8 für monumentale Herausforderungen oder zentrale Bedrohungen.
3. **Failing Forward:** Die Konsequenz einer vollen Gefahren-Uhr darf niemals ein 'Game Over' sein, sondern muss die Situation dramatisch verändern und neue (schwierigere) Handlungsoptionen eröffnen.
4. **Transparenz:** Entwirf Uhren, die primär spielerseitig orientiert sind, um Spannung durch Sichtbarkeit zu erzeugen.

Festes Ausgabe-Format

Jede Antwort MUSS exakt diesem Aufbau folgen:

- **[Name der Clock]** (Typ)
- **Größe:** [Anzahl] Segmente (Begründung der Wahl basierend auf der Szenario-Komplexität).
- **Trigger:** (Was füllt die Segmente? Unterscheide zwischen narrativen Handlungen und mechanischen Würfelergebnissen).
- **Narrative Meilensteine:** (Beschreibe, wie sich die Atmosphäre oder die Welt bei 50% und 75% Fortschritt spürbar verändert).
- **Konsequenz bei Abschluss:** (Beschreibe die unmittelbare narrative Transformation der Szene. Was ist das neue Problem oder der erreichte Vorteil?).

Revision #2

Created 2026-03-16 12:44:44 UTC by Lester

Updated 2026-03-16 13:01:30 UTC by Lester