



# **Abschlussarbeit**

\_

# Trainerausbildung 2019 / 2020

"Einführung eines Klassensystems zur Vergleichbarkeit unterschiedlicher Trainingsstände des Grundkursniveau in Anlehnung und unter Zuhilfenahme rollenspielbasierter Charakter- und Talentbögen"

vorgelegt von

# Steve Böhmer

Geboren am 30.01.1987 in Zittau

Datum der Abgabe: 05.05.2020

# Inhaltsverzeichnis

- I. Abbildungsverzeichnis
- II. Literaturverzeichnis
- III. Anlage ausgearbeitetes Konzept
- 1. Einleitung und Zusammenfassung
- 2. Kurzportrait und gegenwärtiger Zustands
- 3. Vergleich mit anderen Fechtschulen
- 4. Lösungsansatz für die Fechtschule Sieben Schwerter
- 4.1. Analyse verschiedener Rollenspielsysteme
- 4.1.1. MMORPG
- 4.1.2. RPG und Pen-And-Paper
- 4.1.3. Hack-And-Slay
- 4.2. Vergleich von Charakter- und Talentbögen aktueller Rollenspiele
- 5. Konzeptvorschlag für die Fechtschule Sieben Schwerter
- 6. Ergebnis und Schlussfolgerung

# Abbildungsverzeichnis

A <i>bbildung 1.</i> Fechtschule Sieben Schwerter, Beispiel eines Trainingsplans mit Anteil zur freien Verfügung9
Abbildung 2. World of Warcraft, Skill Tree eines Dämonologen https://www.wowhead.com/news=288318/classic-wow-talent-calculator-and-database-now-live-on-wowhead;03.05.2020
Abbildung 3. Klassisches Pen&Paper-Würfelset https://www.gate-to-the-games.de/Sammelkarten-Zubehoer/Wuerfel-Dice/Wuerfelset-Pearl- Petrolblau-mit-Goldschrift-7-Wuerfel.html; 03.05.2020
Abbildung 4. DSA, Fertigkeiten und Talente eines Mittelreichischen Gauklers nttp://pete-productions.com/?p=277; 03.03.202013
Abbildung 5. Diablo II, Attributstabelle und Inventar eines Paladin http://www.blackviper.com/GamesPlus/Diablo2/Players/Characters/blessedbv.htm; 03.05.202014
A <i>bbildung 6.</i> Diablo II, Skill Tree eines Paladin https://diablo.gamepedia.com/Paladin_(Diablo_II); 03.04.202014
A <i>bbildung 7.</i> Path of Exile, Skill Tree im Überblick https://pathofexile.gamepedia.com/File:PoE-SkillTree-33.jpg; 03.05.202015
Abbildung 8. Grim Dawn, Skill Tree eines Inquisitors https://levelskip.com/rpgs/Grim-Dawn-Inquisitor-Build-Guides-for-Beginners; 03.05.202016
A <i>bbildung 9.</i> Grim Dawn, Devotion Skill Tree https://grimdawn.fandom.com/wiki/Devotion; 03.05.202016

# Literaturverzeichnis

- [1] ... Fiore Del Liberi, "Blume des Kampfes", 1409; 14.03.2020
- [2] ... https://www.7schwerter.com/fechtschule/philosophie/; 14.03.2020
- [3] ... https://www.7schwerter.com/fechtkunst-1/probetraining/; 14.03.2020
- [4] ... https://de.wikipedia.org/wiki/Langes\_Schwert; 14.03.2020
- [5] ... https://de.wikipedia.org/wiki/Massively\_Multiplayer\_Online\_Role-Playing\_Game; 15.03.2020
- [6] ... https://www.wowhead.com/news=288318/classic-wow-talent-calculator-and-database-now-live-on-wowhead; 15.03.2020
- [7] ... https://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel\_(Spiel); 15.03.2020
- [8] ... https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\_der\_Pen-%26-Paper-Rollenspiele; 17.04.2020
- [9] ... "Wege Des Schwerts", S. 162: Ulisses Medien & Distribution GmbH, 2007; 17.04.2020
- [10] ... https://de.wikipedia.org/wiki/Hack\_and\_Slay; 18.04.2020
- [11] ... https://de.wikipedia.org/wiki/Grim Dawn; 18.04.2020

#### 1. Einleitung und Zusammenfassung:

"Es bildet ein Talent sich in der Stille, Sich ein Charakter in dem Strom der Welt." Goethe, Torquato Tasso, 1807. 1. Akt, 2. Szene, Leonore zu Alfons

So wie schon Leonore aus Goethes "Torquato Tasso" zu Alfons sagte, hat sich auch in den letzten Jahrhunderten nach Uraufführung dieses Werkes an den Grundprinzipien körperlicher und geistiger Weiterentwicklung nichts geändert.

Ein Talent bildet sich in der Stille der Reflexion; ein Charakter durch den steten Strom an Erfahrungen und Eindrücken, welche einem täglich begegnen. Dies zeigt sich in vielen Bereichen des Lebens - und nicht zuletzt im Sport.

Die Vorliegende Arbeit befasst sich mit der Konzeption eines Entwicklungs- und Orientierungskonzeptes, ähnlich dem eines Charakter- und Talentbogens gängiger PC-, Konsolen- und Pen & Paper-Rollenspiele zur Dokumentation, Klassifizierung, Einschätzung, Motivation und besseren individuellen Trainingsbetreuung von Fechtschülern der Fechtschule Sieben Schwerter in Ludwigsburg.

Ziel soll es sein einen schematischen Aufbauplan vor Allem für das Grundkursniveau für alle Langschwerttrainer herzustellen um auch Trainern mit geringerem Erfahrungsniveau eine Hilfestellung zum Trainingsaufbau, zum Trainingsablauf und zur Orientierung mit an die Hand zu geben. Dabei soll das Hauptaugenmerk auf dem Fortschritt des jeweiligen Fechtschülers liegen damit dieser gezielt und individuell gefördert werden kann.

Hierzu wird im ersten Schritt die aktuelle Situation beleuchtet und diese dann mit anderen Fechtschulen verglichen. Im weiteren Verlauf werden zunächst aktuelle Rollenspiele in Bezug auf deren Charakter- und Fertigkeitssysteme analysiert und daraus dann Ansätze und Konzepte für eine mögliche Umsetzung in der Fechtschule Sieben Schwerter abgeleitet.

Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit die gewohnte männliche Sprachform bei personenbezogenen Substantiven und Pronomen verwendet. Dies impliziert jedoch keine Benachteiligung des weiblichen Geschlechts, sondern soll im Sinne der sprachlichen Vereinfachung als geschlechtsneutral zu verstehen sein.

# 2. Kurzportrait und gegenwärtiger Zustands:

Die Fechtschule Sieben Schwerter in Ludwigsburg wurde am 25. Mai 2009 durch Michael Schüle gegründet und hat ihren Hauptsitz in der Unteren Gasse 18 in 71642 Ludwigsburg.

Was als Einmannprojekt, mit dem Ziel der Selbstverwirklichung und dem Ausbau eigener Ideen und Konzepte und dem Hintergrund diese auch anderen Menschen zugängig zu machen, startete, etablierte sich schnell zu einer erfolgreichen und renommierten Fechtschule im Raum Ludwigsburg / Stuttgart.

Die Lehren der Schule basieren vor Allem auf den Prinzipien der Deutschen Schule; im speziellen wird nach Hans Talhoffer und Johannes Liechtenauer gefochten.

Das Wappen der Fechtschule Sieben Schwerter orientiert sich an den Sieben Grundprinzipien welche von Fiore del Liberi im Buch "Blume des Kampfes" bereits im Jahre 1409 beschrieben wurden. [1] Diese lauten Fortitudo, Veriverbium, Iustitia, Benignitas, Prudentia, Audacia und Simplicitas, was übersetzt so viel bedeutet wie Mut/Tapferkeit, Wahrhaftigkeit, Gerechtigkeit, Klugheit/Wissen, Kühnheit/Wagnis/Verwegenheit und Einfachheit.

Diese Prinzipien wirken sich auch auf das tägliche Lehren aus und sind fester Bestandteil der Philosophie der Schule und Trainer. Es soll "[...] Fechtkunst mit all ihren Facetten [...] und die Faszination der Fechtkunst [...]" vermittelt werden, wobei der "Mittelpunkt Mensch" stehts vordergründig positioniert wird und auf eine "entspannte Lernatmosphäre" geachtet wird. Ziel ist es, "neben einer Kunst die weit über 600 Jahre alt ist", auch "die eigenen Schwächen zu entdecken und seine Stärken zu fördern".[²]

Die Schüler der Fechtschule sind im Schnitt zwischen Anfang Zwanzig und Mitte Sechzig. Männer und Frauen sind gleichermaßen vertreten, wobei der Anteil männlicher Schüler deutlich höher liegt. Es findet keine Unterscheidung zwischen den Geschlechtern statt – Männer und Frauen werden nach den oben genannten Leitsätzen absolut gleich behandelt.[3]

Ein Teil der Schüler erhielt seine Motivation zum Schwertkampf aus Filmen und Computerspielen und kennen sich entsprechend mit den Gegebenheiten der Charaktererschaffung und Charakterentwicklung aus. Ein anderer Teil hingegen nutzen den Fechtsport als Alltagsausgleich,

oder nutzen ihn als Form der Stressbewältigung und Bewegungstherapie. Nach anfangs überschaubaren Kursgrößen kurz nach der Gründung, beherbergt die Schule derzeit

über einhundert Fechtschüler sowie fünf Trainer und derzeit acht Traineranwärter. Es finden Trainingseinheiten an allen fünf Werktagen, mit jeweils zwei Trainingsgruppen pro Tag sowie einem zusätzlichen Portfolio an Wochenend-, Spezial- und VHS-Kursen, statt.

Im Fokus des regulären Trainingsbetriebs, steht das Lange Schwert, ein zweihändig geführtes Schwert des späten Mittelalters[4], mit insgesamt elf Kursen.

Diese werden an sieben unterschiedlichen Austragungsorten -meist Schulsporthallen, Gemeindehäuser und Sporthallen diverser Jugendeinrichtungen- durchgeführt.

Über eine eigene Trainingseinrichtung verfügt die Fechtschule Sieben Schwerter derzeit nicht. Acht der insgesamt zwölf Kurse eignen sich für Einsteiger, zwei für Schüler mit fortgeschrittenem Kenntnisstand und ein weiterer ist speziell auf die Bedürfnisse und Anforderungen für sogenannte Freigefechte ausgerichtet um dem wachsenden Interesse der Fechtschüler an HEMA (Historical European Martial Arts)-spezifischem Fachwissen gerecht zu werden.

Zudem wird ein Einsteigerkurs für das Rapierfechten angeboten.

Das Portfolio wird um die oben genannten Wochenend- und Spezialseminare und -kurse erweitert. Hier hat der Interessent die Möglichkeit sein Wissen um spezielle Themenbereiche wie das Fechten mit Schwert und Buckler, den Kampf mit Speer und Hellebarde, Meisterhiebe sowie die Handhabung von Langem Messer und Dolch zu erweitern.

Dieses Angebot umfasst ebenso die bereits erwähnten VHS (Volkshochschul)-Kurse zum Langen Schwert, welche sich allesamt auf Grundkurs- bzw. Einsteigerniveau befinden und speziell als "Schnupper-" bzw. Kennenlernangebote konzipiert sind.

Abgerundet wird das Ganze von der Möglichkeit des Probetrainings. Hier kann der Anwärter dem regulären Lehrbetrieb für zwei Zeitstunden, was einer Unterrichtseinheit entspricht, kostenfrei beiwohnen und wird vom jeweiligen Trainer gesondert in das Thema "Fechten mit dem Langen Schwert" eingeführt.

Derzeit werden das Training und die zu vermittelnden Inhalte, gemäß des vom Schulleiter Michael Schüle zur Verfügung gestellten Trainingsplans, vom jeweiligen Trainer der Fechtguppe in Form eines zweistündigen Trainings angewandt und vermittelt.

Alle Prinzipien, Lehren, Regeln und Weisen basieren dabei auf den Fechtbüchern der Alten Meistern Johannes Liechtenauer und Hanns Thalhoffer sowie Sigmund Ringeck.

Ein Trainingsplan befasst sich immer mit einem konkreten Thema, wie zum Beispiel "Parade und Riposte". Die Lerninhalte sind dann in Sequenzen unterteilt sodass dem Trainer die Möglichkeit geboten wird komplexe Thematiken sinnvoll aufzuteilen und seinen Schülern Stück für Stück nahezubringen. Am Ende des meist zehn- bis elfwöchigen Lehrplans besteht die Möglichkeit die in den vergangenen Wochen vermittelten Inhalte noch einmal zu festigen und zu vertiefen, wonach sich eine Gesamtzeit von ca. dreizehn Wochen je Themenblock ergibt. Demnach kann die Fechtschule dem interessierten Schüler insgesamt vier Themenbereiche pro Kalenderjahr näherbringen.

Besonders hervorzuheben ist dabei die Tatsache, dass mit den zahlreichen Zusatzangeboten wie Probetrainings oder VHS-Kursen eine stete Schülerzuwanderung festzustellen ist. Hinzu kommt dass durch den vor allem in der Metropolregion Stuttgart sehr agilen Arbeitsmarkt, in ebenso hohem Maße eine Schülerabwanderung bzw. zeitweise Unterbrechung zu erkennen ist. Dies begründet sich meist in Auslandssemestern, Dienstreisen, oder längeren Fortbildungen. Verstärkt wird dieses Phänomen noch durch Fechtschüler anderer Waffengattungen, beispielsweise dem Rapier, die sich im Laufe ihrer Karriere dann dazu entscheiden, einen zusätzlichen Kurs im Langen Schwert zu belegen und somit in das laufende Training einsteigen.

Dies hat zur Folge, dass der Trainer nicht nur seinen regulären Trainingsbetrieb durchführen, sondern zeitgleich auch dafür Sorge tragen muss, dass der reguläre Trainingsbetrieb für die regulär Trainierenden ungehindert weiter vonstattengeht, die bereits erlernten und vermittelten Kenntnisse und Fähigkeiten gefestigt, im Falle von Wiederkehrern aufgefrischt und Neuankömmlinge nahtlos in den aktuellen Trainingsplan eingegliedert werden.

Diese Eingliederung neuer Schüler wird zusätzlich, neben den durch die Trainer geführten Übungen, durch den durch die Fechtschule an die Schüler ausgehändigten Fechtschulordner begleitet. Hier findet der interessierte Schüler neben einem Überblick und einer kurzen Einführung in die Historie der Fechtkunst auch eine Beschreibung der Grund- und Fortgeschrittenentechniken. Erklärt wird all dies mit Schaubildern und Texten zu den jeweiligen Techniken sowie einem Glossar sodass eine optimale Trainingsbegleitung für Einsteiger gewährleistet werden kann. Um nun auch die Fortschritte des Einzelnen dokumentieren und auf eventuelle Defizite hinweisen und einen gezielten Trainingsaufbau leisten zu können ist es hilfreich ein unabhängiges Klassifizierungssystem bzw. Fortschrittdokumentationssystem zu verwenden.

# 3. Vergleich mit anderen Fechtschulen

Dass sich die Fechtschule Sieben Schwerter in Ludwigsburg in der Metropolregion Stuttgart und dem Rest Deutschlands einer großen Anzahl ähnlich aufgestellter Vereine und Fechtschulen gegenübergestellt sieht, zeigt sich allein beim Blick auf die Homepage des DDHF.

Der Deutsche Dachverband Historischer Fechter, welcher sich im Jahre 2014 in Melsungen gründete, beherbergt nunmehr dreiundfünfzig Mitgliedsvereine, Fechtschulen und Interessengemeinschaften rund um das Thema Historisches Fechten; davon allein fünf in Baden-Württemberg.

Diesen Vereinen schließt sich eine weitaus größere Zahl an nicht gelisteten Vereinen und Fechtverbindungen an, welche dafür sorgen, dass es in Deutschland derzeit weit über 2500 aktive Fechter gibt, die sich mit historischen Fechtvorlagen beschäftigen.

Einige dieser ausgewählten Vereine sind der in Ritterhude in Norddeutschland ansässige Verein Gladiatores und der durch Christian Bott gegründete Verein Krîfon in Mannheim. Beide Organisationen betreiben neben ihren Stammsitzen noch weitere Standorte und regionale Fechtgruppen. So sind Gladiatores unter Anderem in Bremen, Berlin, Karlsruhe, Stuttgart, Heilbronn und München zu finden, wo hingegen Krîfon eher in den Regionen Edingen, Worms und Mainz vertreten sind.

Aus den regionalen Überschneidungen mit Gladiatores und den freundschaftlichen Verflechtungen innerhalb des Schwertring genannten Zusammenschlusses der Fechtschule Krîfon, der Fechschule Sieben Schwerter und dem Institut für Stabfechten von Arne Schneider ergibt sich die Frage nach Alleinstellungsmerkmalen und Konkurrenzfähigkeit des jeweiligen Schulmodells.

Um die Fechtschule Sieben Schwerter im Vergleich noch attraktiver zu gestalten und konkurrenzfähig zu halten fällt bei einer Analyse auf, dass alle genannten Vereine über ein Konzept verfügen Ihre Mitglieder individuell in Hinblick auf den Trainerwunsch zu fördern und zu fordern.

Eine entsprechende Klassifizierung und Graduierung der Mitglieder in Form eines zugleich motivierenden und hierarchisch sinnvoll aufgebauten Systems ist jedoch nur bei den Fechtschulen Gladiatores und Krîfon auffindbar.

Um Dem in Nichts nachzustehen wurde der folgende Lösungsvorschlag erarbeitet.

### 4. Lösungsansätze für Sieben Schwerter

Aus den vorangegangenen Analysen der Ist-Situation der Fechtschule Sieben Schwerter, im Vergleich zu deren befreundeter Fechtschule "Krifon" in Mannheim sowie deren selbsternannter Konkurrenz "Gladiatores" in Karlsruhe, ergibt sich die Notwendigkeit, ein System zu entwickeln, welches einheitlich und vergleichbar die Kenntnis- und Erfahrungsstände der einzelnen Fechtschüler schnell und leicht verständlich darstellt und miteinander vergleicht.

Hierbei soll der Fokus auf Motivation und Spaß liegen und der kompetitive Charakter eher hintenangestellt sein, da es der Fechtschule Sieben Schwerter zuvorderst um ein freundschaftliches und respektvolles Miteinander, statt einem aggressiven Gegeneinander geht.

Dieses System soll allem voran dem Trainer dazu dienen seinen Unterrichtsablauf auf die gesamte Gruppe anzupassen und in einem holistischen Ablauf jeden einzelnen Schüler einzubinden. Als Beispiel sei hier der durch den Trainingsplan zur Verfügung gestellte letzte Block je Unterrichtseinheit, von ca. zwanzig Minuten Länge, genannt.

# —Sieben Schwerter —

Schule für Historische Fechtlanet

Training 1-2 Unterrichtsthema:

Einführung in das Thema über Stoßriposte vs. Pflugstoß

Ceit	Thema	Inhalt
10	Begrüßen, Einstimmung & alle	ankommen lassen, Lockerung & Aufwärmprogramm
10	Vorübung zum Hauptthema     WDH letzter Unterricht	Stöße aus dem Pflug mit eindrehen in 45° der Parierstange im Stand, dann mit Fechtschritt (erst der Stoß, dann sofort der Fechtschrit) (vordere Schulter kippt Richtung Knie – hilft beim eindrehen vor allem aus der r. Pflugseise) beim Auwärnen Beweglichkeit im
		Oberkörper und Rumpf fördern.
20	Hauptthema:	1. Übung - Dummy: 1.Plug (r.Bein vorn) in Innenbindung
	Theorie & einfache Praxis  25, 50, 75% Geschwindigkeit	Übender: r.Pflug (l.Bein vorn) in Außenbindung → Kreuzwinden mit Wechselschritt um in die Innenbindung zu kommen → sichen und Ortausrichtung zur Maskenmitte → Stoß aus l.Plug
		2. Übung – Dummy: Übender sus 1. Übung wird zum Dummy
		Übender: Parade vs. 1.Plug mit Kreuzwinden in den 1.Plug mit Fechtschritt zurick (Stärke schiebt sich von oben auf die gegnerische Schwäche) – sichern und Ortausrichtung zur Maskemmitte — Stoß aus 1.Pflug
25	Hautptthema:     Praxis dynamisieren	Siehe oben – bis max. 50% Geschwindigkeit für sichere Stoßkontrolle.
	50, 75% Geschwindigkeit	Für Fortgeschrittene die andere Seite üben lassen. Wer Vollequipment hat auch mit höherer Geschwindigkeit.
5		lagen erklären & Wert der Defensive erörtern selle Themen ansprechen, Rücksprache, Fragen zum Thema
25	Anwendung des Themas im Sparring     25, 50, 75, 100%	Offensivdummy: greift mit Grundschlägen an, Greift zu 50% mit einer Technik an, zu 25% mit zwei Techniken an und zu 25% mit drei Techniken an
	Gerchandgeett	Defensive: panert oder weren. od versucht den Moment zu sehen, wann der Angriff endet oder ob noch ein oberer folgt.
20	Themenfestigung freies Sparring oder mit Rollen Weiteres Einüben des Themas WDH letzter Unterricht Freigefechte Eigene Ideen des Trainers	vorgabe
	- Differe Inter nes Tramets	
5	- Digene ideed des Tramers	

Michael Schüle - Fechtschule Sieben Schwerter Copyright 2020

Abbildung 1. Fechtschule Sieben Schwerter, Beispiel eines Trainingsplans mit Anteil zur freien Verfügung

Hier hat der Trainer die Möglichkeit die vorangegangenen Themen in Form von freiem, oder definiertem Sparring noch einmal üben zu lassen, Freigefechte stattfinden zu lassen, oder aber sich mit eigenen Ideen einzubringen.

Sollte Letzteres der Fall sein, kann beispielsweise eine Übung zum Zwerchhau zum Tragen kommen, bei der ein erhöht angebrachter Tennisball von einem Pylon oder Kegel geschlagen werden soll. Man stelle sich vor, im Laufe der Übung stellt sich nun heraus, dass einige Schüler von der Technik des Zwerchhaus zwar bereits gehört, diese aber noch nie selbst geübt, gelehrt bekommen oder durchgeführt haben.

Der Trainer ist in solch einem Fall darauf angewiesen die Übung entweder komplett wegzulassen, für die einzelnen Schüler anzupassen, oder aber den Schülern selbst in einem kurzen Crash-Kurs die Technik beizubringen.

Letzteres birgt allerdings die Gefahr, dass sich hier auf Grund der kurzen Übungsdauer unerkannte Fehler einschleichen, welche es dann in Folgeübungen oder themenspezifischen Trainings zum Zwerchhau wieder zu beheben gilt.

In solch einem Fall wäre es hilfreich, wenn der Trainer sich vor Unterrichtsbeginn den aktuellen Trainings- und Kenntnisstand seiner Schüler hinsichtlich einiger Spezialkenntnisse, wie den oben genannten Meisterhieb, anzuschauen und seine Übungen und seinen Trainingsablauf schon vorab entsprechend anzupassen.

Um ein solches System möglichst umfassend zu gestalten, alle notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten abzubilden und das ganze möglichst zugänglich und leicht verständlich darstellen zu können, wird auf die in Kapitel 2 bereits angesprochenen weitreichenden Erfahrungen mit MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Play Games), Table-Top-, Hack-And-Slay-Abenteuern sowie RPG (Role Play Game) des Großteils der Fechtschüler gesetzt und ein entsprechendes System in Anlehnung an die Genre-Klassiker entwickelt.

Dieses wird um ein leicht verständliches Rang-System mit der Möglichkeit weitere "Orden" und "Abzeichen" für besonderen Leistungen in Form eines Bonus- bzw. Belohnungssystems zu erhalten, ergänzt.

#### 4.1. Analyse verschiedener Rollenspielsysteme

Nachfolgend werden verschiedenen Szene- und Genre-Klassiker unterschiedlichster Rollenspielkonzepte analysiert.

Schwerpunktmäßig wird der Fokus hierbei auf der Ausgestaltung von Charakter- und Fertigkeitsentwicklung liegen. Dabei wird im Besonderen die Art und Weise betrachtet wie die einzelnen Fähigkeiten und deren Entwicklung dargestellt werden.

Eine Analyse der Berechnung wird hierbei außer Acht gelassen, da diese als nicht relevant für den Übertrag von Rollenspiel auf Realwelt angesehen wird.

#### **4.1.1. MMORPG**

Ein MMORPG, oder auch Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, zu Deutsch: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel, " ist eine Sonderform eines Massively Multiplayer Online Game und dabei ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine [...] virtuelle Welt bevölkern".

Die Spielwelt in der das Ganze ausgetragen wird, sowie die Spielfiguren (Avatare) selbst, werden auf Servern verwaltet. "Der Spieler verbindet sich typischerweise über ein Clientprogramm mit dem Server. Der Client enthält üblicherweise nur die Daten zur Darstellung der Spielwelt (Grafik, Objekte, Musik, …), während die Spielmechanik auf dem Server verwaltet und verarbeitet wird.".[5] Zu den Genre-Klassikern gehören neben der Final Fantasy-Reihe, auch beispielsweise World of Warcraft oder League of Legends.

Der Spieler hat hier die Möglichkeit in der wie oben beschriebenen fest geregelten Spielwelt über seinen Alter Ego zu verfügen und diesen nach der Bewältigung verschiedener Aufgaben (Quests) und den daraus resultierenden Belohnungen in Form von Erfahrung und Gold oder magischen Gegenständen, weiterzuentwickeln.

Vor Allem der Erfahrungsgewinn ist ausschlaggebend für die Weiterentwicklung des Avatars, da mit zunehmendem Erfahrungsschatz immer mehr und weitere Fähigkeiten, Talente und Sonderfertigkeiten zur Verfügung stehen und der Held in seinem Spiel-Level steigt.



Abbildung 2. World of Warcraft, Skill Tree eines Dämonologen

Am Beispiel eines Dämonologen, aus dem bereits erwähnten World of Warcraft, kann man die lineare Spezialisierung erkennen, welche von ersten Grundfertigkeiten (oben im Bild) bis hin zu Spezialfertigkeiten bei höherem Level (weiter Unten im Bild) reicht.[6]

Dieser so genannte "Skill-Tree", also ein Fertigkeitenbaum bei dem erkennbar ist welche Fähigkeiten und Fertigkeiten der spätere Avatar haben soll, ermöglicht es dem Spieler sich schon im Voraus darüber klar zu werden, welche Talente im späteren Spiel ausgebaut werden sollen und welche nur als Übergangsfertigkeit genutzt und welche gar nicht erst aktiviert werden.

#### 4.1.2. RPG und Pen-And-Paper

Die Bezeichnung "Rollenspiel (englisch role-playing game, kurz RPG)" bezieht sich in der Regel auf "eine Spielform, bei der die Spielenden die Rollen realer Menschen, fiktiver Figuren, Tiere oder auch Gegenstände übernehmen. Dies können die eigenen Eltern, Lehrer oder Freunde, aber auch Wunschfiguren aus dem Abenteuerbereich [...] sein." In der Spielewissenschaft wird dieser Spielgedanke oft als "spielend ein anderer sein" bezeichnet.[7]

Pen-Paper-Rollenspiele basieren meist auf einem umfangreichen Regelwerk, welches sich zur Errechnung der Spielmechaniken von Talent- und Kampfregeln, der Mathematik bedient und mittels Würfeln ermittelt wird.

Diese Würfel können unterschiedlich gestaltet sein, wobei in den häufigsten Fällen ein zwanzigseitiger, so genannter W20, mit einem klassischen sechsseitigen Würfel (W6) kombiniert wird.



Abbildung 3. Klassisches Pen&Paper-Würfelset

Auch hier finden sich wieder ähnliche Belohnungssysteme in Form von Gold, Erfahrung und besonderer Gegenstände. Diese helfen dem Spieler seinen Avatar zu stärken bzw. durch den Erfahrungs- und Levelgewinn mit neuen Fähigkeiten und Fertigkeiten auszustatten oder die bereits bekannten und erlernten Talente weiter zu verbessern.

Klassiker dieses Genre sind neben dem bereits 1974 erschienenem Dungeons and Dragons von Gary Gygax, RuneQuest und Warhammer, auch das deutschsprachige Arcane Codex.

Folgt man dem Regelwerk eines der bekanntesten deutschen [8] Pen-and-Paper-Rollenspiele, DSA Das Schwarze Auge, welches im Jahre 1984 von Ulrich Kiesow erfunden wurde und auf dem fiktiven Kontinent "Aventurien" spielt, so wird dem Spieler durch die Kombination aus Würfelglück und entsprechend hoher Körperwerte, wie Körperkraft (KK), Fingerfertigkeit (FF) und Gewandtheit (GE) in Kombination mit einem entsprechend hohen Talentwert, wie beispielsweise "Kochen", oder "Gassenwissen", die Möglichkeit gewährt seinen Helden weiter zu stärken.

Besonders begehrt sind dabei "Besondere Erfahrungen", welche durch besonderes Würfelglück entstehen und meist durch Meisterentscheid (Spielleiterentscheid) gewährt werden. Diese besondere oder spezielle Erfahrung steht immer in Bezug zu einem bestimmten Talent oder einer bestimmten Fertigkeit und ermöglicht es dem Spieler diese Fähigkeit bei nächster Gelegenheit vereinfacht und mit geringerem AP-Kostenaufwand (Abenteuerpunkt-Kosten; entspr. Erfahrungspunkten) zu steigern und zu verbessern. [9]

SONDERFERTIGREIT	EII	(AUS	SER	Ka	TIT E	r)	Hatur-talente (B)		TaW
Culturkunde (Mittelreich): Orts	kenn	mis (Sta	dreil/	Klein	stade	1	Fährrensuchen (KL+IN+IN/KO)	FILE	1
	107	- 30.9					Orienticrung (KI * IN * IN)	, while	il
		18110			40	22	Wildnislehen (IN • GE • KO)	TIC.	1
				-	1	1			
					4/7				
Gавеп (f)					Т	w	Wissenstalente (B)		TaW
Talentschub (Wurfmesser) (M	U/II	N/KO)			3		Gotter / Kulte (KL * KL * IN)		1
		EUC S		200	-	-	Retinen (KL*KL*IN) Sagen / Legenden (KL*IN*CH)		5
	-	-		-	-	-	Brett / Kartenspiel (KL/KL/IN)		3 10
Kampetechniken		BE I	AT .	PA	1 3	w	Heraldik (KL/KL/FF)	-	1
Dolchu	D	BE-T	13 •	9	8.		Magiekunde (KL/KL/IN)	516	2
Hiebwalfen	D		-	7	0		Rechtskunde (KL/KL/IN)	68.7	1
Raufen Ringen	D	BE	9 .	7	4	-	Schätzen (KL/KL/IN)		5
Sähel		BE-2	11 .		4			-1.	
Wurfmesser	C:	BE-3	16 +		8			100	
Infanteriewalfen	D	BE-3	8 •		-1				
	100				-	-	A SECTION OF THE RESERVE AND PAGE	7	
	+				-	-			
					-				10
				808	133		THE SERVICE WAS ASSESSED.		100
	100	25.9		ALC: D					
	-			200		-	SPRACHER & SCHRIFTER (var.)  Montreprender Garethi	Komp.	TaW 10
	-	300				-	Tulamidya	18	7
L			300		Reco		Kusliker Zeichen	10	5
KÖRPERLICHE TALE	nT	E (D)		200		W			
Arbleck (GE+KO+KK)  Klestern (MU+GE+KK)	-			Fx2 Ex2	3	-		PSE	
Körperbeheirschung (MU+IN+	(GE)	1		SEA2	3			10.5	
Schleichen (MU+IN+GE)	100			BE	3				25 6
Schwimmen (GE*KO*KK)			В	Fac2	1			133	0
Selbstbeherrschung (MU+KO+			V/V-	-	4	-		2	
Such Verwecken (MU+IN+GE) Singen (IN+CH+CH/KO)	200	11270		E-3	0	-			
Sonnenschärfe (KL*IN*IN/FF	) (	(Mh)		pez.	6		HADDWERKLICHE TALERTE (B	)	TaW
Tanzen (CH+GE+GE)		-		Ex2	3		Heillsunde Wanden (KL+CH+FF)		3
Zechen (IN+KO+KK)		(M4)	88		6		Holzbearbeirung (KL*FF*KK)		0
Gaukeleien (MU/CH/FF) Taschendiehstahl (MU/IN/F	FI			Ex2	2		Kochen (KL+IN+FF)		0
- Semesimali Inter IIV F	1	140	В	et XZ	- 2	1	Lederarbeiten (KL+FF+FF)  Malen/Zeichnen (KL+FN+FF)		2
	143	754 1	37	5.00	1		Schneidern (KL*FF*FF)	11 29	0
	2	1451-17		100			Falschspiel (MU/CH/FF)		7
					100	427	Hauswartschaft (IN/CH/FF)		1
Menschenkenntnis (KL+IN+C		ALEI	ITE (	B)	8	W	Schlosser knacken (IN/FF/FF) (Meisterha	adwerk)	5
Überreden (MU+IN+CH)		(Made)	Lumber	ZII.	8	-			
Betores (IN/CH/CH)								7.41	
					6	-	TO CONTRACT OF THE PARTY OF THE		
Gassenwissen (KL/IN/CH)					5	1		all a literature from	100 100 100

Abbildung 4. DSA, Fertigkeiten und Talente eines Mittelreichischen Gauklers

# 4.1.3. Hack-And-Slay

Bei "Hack & Slay (engl.: to hack, dt.: hacken; und engl.: to slay, dt.: erschlagen) oder auch Hack and slash (to slash, aufschlitzen, zerfetzen)" Spielen handelt es sich um einen aus dem

"Rollenspiel stammender Begriff, der sich auf eine Spielweise […] bezieht, in dem der Aspekt des Kampfes stark ausgeprägt ist und gegenüber dem eigentlichen *Rollen*spiel im Vordergrund steht." Diese Bezeichnung beruht auf den Anfängen der Pen-&-Paper-Rollenspiele, bei denen Teils "wenig Rollenspiel im eigentlichen Sinne" stattfand und der Fokus eher auf dem Schlachten von Monstern lag, um einen möglichst raschen Levelanstieg zu ermöglichen.[10]

Verwendet wird dieser Begriff zumeist in der Videospielszene ab den 1980er Jahren.

Prominenteste Vertreter dieses Genre sind unter anderem die ab 1996 unter Blizzard Entertainment erschienene Diablo-Reihe, Titan Quest aus dem Jahre 2006, oder das von seiner Spielmechanik stark an Diablo II angelegte und im Jahr 2013 erschienene Path of Exile.

Beim Genre-Klassiker Diablo, vor allem in den ersten beiden Teilen sind die maßgeblichen Bereiche auf die der Spieler Einfluss nehmen kann die Attribute Stärke, Magie (bzw. Energie in Diablo II), Geschicklichkeit und Vitalität.



Abbildung 5. Diablo II, Attributstabelle und Inventar eines Paladin

Die Fertigkeitenbäume der jeweiligen Charakterklassen sind, ähnlich wie beim ebenfalls von Blizzard Entertainment stammenden World of Warcraft, linear aufgebaut.

Hieraus ergibt sich, dass Basisfertigkeiten im mindesten aktiviert und als "Durchgangsfähigkeit" genutzt werden müssen um auf die Fähigkeiten und Fertigkeiten höherer Level zugreifen zu können.



Abbildung 6. Diablo II, Skill Tree eines Paladin

Es ergeben sich hier zwar dennoch zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten, jedoch ist der Spieler in der Art und Auswahl der Talente und Fertigkeiten doch sehr beschränkt und an die jewelige Charakterklasse gebunden.

Im Gegensatz dazu steht das siebzehn Jahre später erschienene Path of Exile vom neuseeländischen Spieleentwickler Grinding Gear Games.

Hier werden dem Spieler, wie auch bei den Diablo-Teilen, ebenfalls Erfahrungspunkte nach dem Erfüllen von Aufgaben (Quests) oder dem Töten von Monstern zur Verfügung gestellt und somit ein Levelaufstieg ermöglicht.

Die Struktur des sogenannten "Skill-Trees", also des Fertigkeitenbaumes der im klassischen Diablo durch den linearen Aufbau noch als Baum bezeichnet werden kann, gleicht in Path of Exile aus dem Jahre 2013 vielmehr einem weitreichenden Netz verschiedensten Entwicklungs- und Ausbaumöglichkeiten.

Dadurch wird dem Spieler eine Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten geboten um seinen Helden individuell auf die jeweilige Spieltaktik anzupassen.

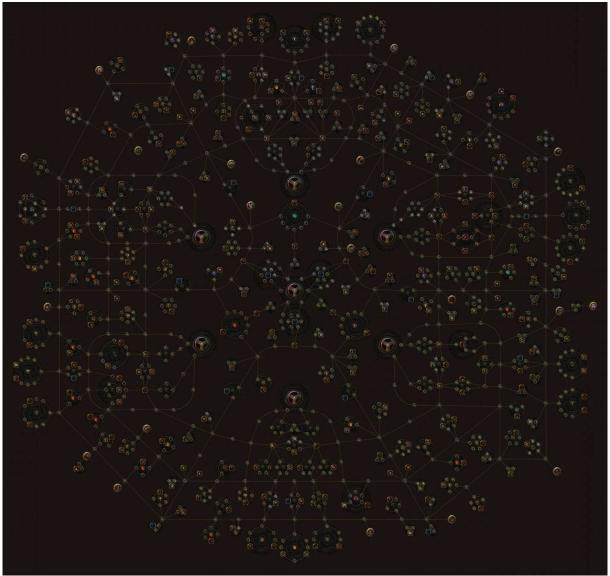


Abbildung 7. Path of Exile, Skill Tree im Überblick

Einen vielversprechenden Kompromiss beider Konzepte bietet das im Februar 2016 durch Crate Entertainment auf Steam veröffentlichte Grim Dawn, welches von ehemaligen Titan Quest

Mitgliedern produziert wurde und in einer düsteren (engl.: Grim Dawn, dt.: düstere Dämmerung) und an das viktorianische Zeitalter angelehnten Welt spielt.[11]

Es kombiniert den linearen Aufbau eines klassischen Skill Tree bei dem schwächere Basisfertigkeiten aktiviert werden müssen um höhere und mächtigere Fertigkeiten freizuschalten, mit einem sehr komplexen Netz an "Devotion"-Punkten, welche dem Avatar teils sehr mächtige passive Fähigkeiten verleihen und somit aktiv zum Spielentscheid beitragen können.



Abbildung 8. Grim Dawn, Skill Tree eines Inquisitors



Abbildung 9. Grim Dawn, Devotion Skill Tree

#### 4.2. Vergleich von Charakter- und Talentbögen aktueller Rollenspiele

Wie man dem vorangegangenen Abschnitt 4.1. und seinen Unterpunkten entnehmen kann, setzen die verschiedenen Rollenspielsysteme auf teils sehr unterschiedliche Konzepte in Hinblick auf Charakter- und Talentbögen, deren Ausgestaltung sowie Gewichtung der einzelnen Attribute wie Körperkraft bzw. Stärke oder Geschicklichkeit.

Dennoch ergeben sich auch hier Gemeinsamkeiten, welche nachfolgend näher betrachtet werden.

#### Gemeinsamkeiten

Ausnahmslos allen Rollenspielen oder rollenspielähnlichen Konzepten ist gemein, dass sie sich mit dem Helden bzw. Avatar als Wesen mit bestimmten körperlichen Eigenschaften und Eigenheiten beschäftigen. Diese Eigenschaften werden unterschiedlich klassifiziert und unterteilt und das jeweilige Regelwerk legt fest, wie diese Eigenschaften zu verbessern sind.

Selbiges gilt auch für den Auf- und Ausbau von Talenten und Spezialfertigkeiten.

Seien es nun die Talente "Galanterie", "Wildnisleben", oder "Anderthalbhänder" bei DSA; "Hieb", "Gewitter", oder "Fanatismus" bei Diablo II; oder "Flammen von Ignaffar" oder "Aura der Überzeugung" bei Grim Dawn. Ihnen allen ist gemein, dass diese Talente und Fertigkeiten mit zunehmender Erprobung und steigendem Level bzw. steigender Erfahrung stärker werden oder das gewünschte Ergebnis mit höherer Wahrscheinlichkeit eintritt bzw. zu einem besseren Ergebnis geführt wird.

Zudem gibt es in allen Spielekategorien ein Belohnungssystem.

Es werden nach gewonnenem Kampf, oder erfülltem Quest, dem Spieler wertvolle Gegenstände, Gold (oder vergleichbares Zahlungsmittel), Erfahrungspunkte und andere Statussymbole wie beispielsweise Anerkennung in einer bestimmten Gilde oder Region in Aussicht gestellt. Dies führt zu einer steten Verbesserung des Alter Ego und einem "dranbleiben" bzw. "am Ball bleiben" des Spielers, sodass nach einiger Zeit der Anfangscharakter eine stattliche Entwicklung nehmen konnte.

#### Unterschiede

Große Abweichungen unten den Spielkategorien ergeben sich aber im Details.

Betrachtet man den Levelaufstieg an sich, so werden bei Diablo II dem Spieler pauschal fünf Attributpunkte je Levelaufstieg allein für die vier Körperattribute Stärke, Vitalität, Geschicklichkeit und Energie zur Verfügung gestellt.

Ebenso werden hier, wie auch bei Grim Dawn oder Path of Exile, bei jeder Entwicklungsstufe die Werte für Mana (oder Vergleichbares), also geistige Kraft, und Lebensenergie automatisch angehoben. Wenngleich sich diese Eigenschaft viele Hack-and-Slay-Abenteuer noch mit einigen (MMO)RPGs teilen, so ist es in den meisten Pen-and-Paper-Rollenspielen eher die Ausnahme denn die Regel, dass Lebenspunkte und geistige Energie automatisch ansteigen.

Hier wird meist eine komplexere Steigerungsmechanik der eigentlichen Körperwerte wie Körperkraft (für Stärke und Lebenspunkte) und Intelligenz (für verfügbare geistige Energie bzw. Astalpunkte), wie es beispielsweise bei DSA der Fall ist, benötigt.

Ebenso ist anzumerken, dass sich ebendiese Steigerung der Körperwerte erheblich stärker am realen Menschen orientiert, als das beispielweise bei Hack-And-Slay-Abenteuern der Fall ist.

So benötigt ein DSA-Spieler mit seinem Helden einen beachtlichen Zeitaufwand um zum Beispiel seine Körperkraft zu steigern. Dies muss zudem durch die Ausübung körperlicher Ertüchtigungen auch "ingame", also im Spielgeschehen, wie zum Beispiel durch das regelmäßige heben schwerer Lasten, also ganz wie im realen Leben dargestellt werden.

Weitere Unterschiede ergeben sich in Hinblick auf die eigentlichen Fertigkeiten die ein Held im jeweiligen Spielsystem erlernen kann.

Diese sind meist strikt vorgegeben und ermöglichen kaum Abweichungen bzw. geben nur geringfügig Raum für Individualität.

Zudem ist besonders die Komplexität und vielfältige Gestaltungsmöglichkeit der passiven Fähigkeiten bei Grim Dawn oder Path of Exile erwähnt, wohingegen ein DSA-Spieler seinem Helden nur ein bestimmtes, auf Herkunft, Stand und Charakterklassen basierendes Set an aktiven und passiven Fertigkeiten mitgeben kann.

#### 5. Konzeptvorschlag für die Fechtschule Sieben Schwerter

Aus den in Punkt 4.2 gewonnenen Erkenntnissen ergeben sich mehrere Folgerungen. Eine Konzeption in Hinblick auf ein möglichst schnelles "vorankommen" ist zwar möglich, erscheint aber auf Grund der Komplexität der Thematik "Schwertfechten" als eher nicht förderlich, da mit zu wenig Wiederholungs- und Festigungsarbeit die einzelnen Stufen bzw. Fähigkeiten und Fertigkeiten nicht genügend verinnerlicht werden.

Zudem lässt sich feststellen, dass ein linearer Aufbau zwar möglich ist, dieser aber in Hinblick auf die individuellen Bedürfnisse und Fähigkeiten des Fechtschülers zu wenig Spielraum für Individualität lassen würde. Hier besteht die Gefahr dass Fähigkeiten die in weiter Ferne liegen, aber gern schon früher durchgeführt werden würden, zu Frust beim Lernenden führen, da er sich einer Vielzahl an "Zwischenfähigkeiten" gegenübergestellt sieht und das eigentliche Ziel in weiter Ferne erscheint. Um diesem Frust entgegenzuwirken und möglichst viel Raum für Individualität zu geben wird im Folgenden ein Konzeptvorschlag erarbeitet, welcher auf dem linearen System eines Diablo II in Kombination mit den vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten der passiven Fähigkeiten aus Path of Exile und der Devotion-Map aus Grim Dawn, aufbaut.

Die grafische Ausgestaltung wird sich an den Charakterbögen des deutschen Pen-and-Paper-Klassikers DSA anlehnen und zudem die zuvor genannten Charakteristika aufweisen.

Um zunächst auf die bekannten Mechaniken der Charaktererschaffung der verschiedensten Rollenund Computer- bzw. Videospiele zurückzugreifen und so einen Wiedererkennungswert zu schaffen, wird dem "Waffenbuch" genannten Dokument zunächst ein kurzer Bereich zur Selbstbeschreibung gegeben.

Hier hat der Schüler die Möglichkeit neben Namen und Alter auch einen Fechtschulinternen Alias oder Spitznamen sowie den bisher erreichten Rang anzugeben. Zudem kann hier ein Profilbild hinterlegt werden.

	Waffenbuch			
Vorname:	Name			
Alias:	Alter:			
Rang:				

Um sich weiter an der Ausgestaltung der Charakterbögen zu orientieren, wird als nächstes die gewählte Waffenkategorie vermerkt.

Kampftechniken / Waffenl	categorier						
	A. I	A. II	F. I	F. II	P. I	P. II	M.
Schwert und Buckler		D		0	0		0
Montante	0	0			0	0	0
Rapierfechten	0	D			0		D
Säbelfechten	0	п			0	0	0
Hellebarde und Stangenwaffen		D			0		D
Langes Schwert	0	0				0	0
Langes Messer		п					0
Dolchkampf	0						

In dieser Darstellung hat der Trainer das erste Mal die Möglichkeit den Schüler einzuschätzen und zu vermerken auf welchem Gesamtniveau der gewählten Waffenkategorie dieser sich befindet. Es gibt eine Unterteilung in vier Klassen - Anfänger (A. I und A.II), Fortgeschritten (F. I und F. II), Profi (P. I und P. II) sowie Meisterlich.

Die Klassen definieren sich folgendermaßen:

# Anfänger I und II:

Diese Kategorie beschreibt den Erstkontakt mit einer neuen Waffengattung, oder einem Seminar zu einem bestimmten Thema.

Der Schüler erhält erste Einblicke in die Handhabung, Philosophie und Ästhetik der neuen Waffe oder Technik.

#### Fortgeschritten I und II:

Aufbauend auf der vorangegangenen Kategorie, hat der Schüler sein bereits erlangtes Wissen weiter gefestigt und fortlaufend unter Beweis gestellt.

#### Profi I und II:

Aufbauend auf der vorangegangenen Kategorie, hat der Schüler sein gefestigtes Wissen weiter auszubauen und mit anderen bekannten Techniken kombiniert und weiter ausgebaut.

#### Meisterlich:

Der Schüler hat sehr fundiertes und schnell abrufbares Wissen in der jeweiligen Waffenkategorie erlagt und kann dieses auch im Freigefecht ohne längeres Nachdenken intuitiv einsetzen. Verschiedenste Techniken und taktische Manöver wurden bereits im normalen Training eingesetzt, der Schüler hat das Gelernte auch eigeninitiativ stets gefestigt und auf andere Bereiche der Fechtkunst übertragen.

Hierzu ist anzumerken, dass einige Waffengattungen, wie zum Beispiel "Schwert und Buckler" oder "Hellebarde und Stangenwaffen" nur als Wochenendkurs angeboten werden. Bei diesen Gattungen erhält der Schüller nach jedem abgelegten Wochenendkurs eine weitere Erfahrungsstufe.

Ausnahmen sind dann zulässig wenn der Schüler entsprechende Leistungen durch intensives Eigentraining aufweisen kann. Ein Stufenaufstieg wird immer vom Trainer vermerkt und kann in solch einem Sonderfall auch ohne weiterem vorangegangenen Seminar erfolgen.

An die Waffenspezialisierung anknüpfend folgen, wie auch beim Original, die Wissenstalente. Hier wird besonderer Wert auf theoretisches und fechtbezogenes Allgemeinwissen gelegt. Diese Talente verfügen im Wesentlichen nur über eine Ausbaustufe, da es sich hierbei eher um Prinzipien handelt und davon auszugehen ist, dass ein Schüler welcher beispielsweise über "Blößenverständnis" verfügt, auch im Laufe seiner weiteren Fechtkarriere auf dieses Prinzip bzw. "Verständnis" zugreifen kann.

Anders verhält es sich bei den Meisterhau- und Freifechtseminaren.

Hier wird auf Grund der Komplexität des Lerninhalts genauso verfahren wie in den zuvor beschriebenen Waffenkategorien. Der Fortschritt des Fechtschülers wird auch hier in "Anfänger I und II", "Fortgeschritten I und II", "Profi I und II" sowie "Meisterlich" unterteilt.

Spezielle Erfahrung hingegen kann der Schüler erreichen indem er entweder an internen oder

externen Turnieren teilnimmt, oder besonders regelmäßig zum Training erscheint. Hierzu wurde das Kalenderjahr mit seinen zweiundfünfzig Wochen abzüglich drei Wochen Sommerferien in neunundvierzig Kalenderwochen geteilt und dem Schüler die Möglichkeit gegeben sich zusätzliche Auszeichnungen für regelmäßiges Training zu verschaffen. Die Zählweise ist dabei nicht auf ein bestimmtes Anfangsdatum beschränkt, sondern kann mit jeder Woche neu gestartet werden. Geendet wird immer dem jeweiligen Kalenderjahr.

Wissenstalente:				[i]			
	A. I	A. II	F. I	F. II	P. I	P. II	M.
Meisterhau Seminar		0	D				0
Freifechtseminar	0	0	0	0	0		0
Trainerlehrgang							
Hutenlauf							
Mensur & Kampflinie	0						
Griffhaltung - Normal							
Griffhaltung - Daumen	0						
Grundstellung							
Grundschritte							
Blößenverständnis							
Wunderverständnis							
Tempoverständnis	0						
Spezielle Erfahrung:			0411	2011	0511		
regelmäßiges Training	7 Wo.	14 Wo.	21 Wo.	28 Wo.	35 ₩o.		49 ₩o
regernablges training					0		
Turnierteilnahme intern	D	Ergebnis:		Sieg:	0	Treppchen:	0
Turnierteilnahme extern		Ergebnis:		Sieg:		Treppchen:	

Die folgenden Kampf- und Offensivfertigkeiten sind in die Grundhiebe, Grundparaden und Grundhuten, also Positionen welche der Schüler einnimmt, unterteilt

Grundhiebe:	T:- 1	Pallana .	<b>C</b>	C	Facility ( - 1 -	T	D-of-
			1	100	Freigefecht		T
Oberhau Links		0		0	0	_ D	
Oberhau Mitte							
Oberhau Rechts	0	D			0		0
Mittelhau Links	0	0					
Mittelhau Rechts	0	0	D		0		0
Unterhau Links		0			0	0	
Unterhau Rechts	0	0			0	п	
Grundparaden:							D -(
					Freigefecht		
Oberhauparade		0					
Mittelhauparade	0	D	0	0	0	0	0
Unterhauparade	0	0		0	0	0	0
Grundhuten:							
					Freigefecht		
Hut vom Tag ü. d. Kopf		0		0	0		
Hut vom Tag a.d. Rechten Schul		0					
Hut vom Tag a.d. Linken Schulte	r 🗆	0			0		
Ochs Links		0					
Ochs Rechts	0	0	D	0	0		0
Pflug Links		0	0				
Pflug Rechts		0					
rilagneorics	0	u	L L				
Alber Links	0	D					
Alber Rechts	0	0	0		0		0
Wechselhut Links	0	0	0		0		
Wechselhut Rechts	0			0	0		
Zornhut Links Zornhut Rechts	-	0			0		0
Lonniuk reorks	0	- U			- U		
Schlüssel Links	0	0	0		0		0
Schlüssel Rechts	0	0					0
Einhorn Links	0	0		0	0	0	
Einhorn Rechts	0	0			0	D	0
Schrankhut Links		D	0			0	
Schrankhut Rechts	0	0		0	0		0
Langort	0	0	0		0		

Der Fechtschüler soll jede der oben genannten Fähigkeiten und Fertigkeiten in Sieben vordefinierten Kategorien unter Beweis stellen, wobei die Beurteilung, das Bestehen und Erreichen der jeweiligen Erfahrungsstufen der finalen Einschätzung des Trainers obliegt.

So ist beispielsweise die Meisterschaft in der Technik rechter Oberhau (oder Oberhau Rechts) nur durch den Erwerb entsprechender Punkte in den Kategorien "Trainerschulung", "Selbststudium", "Sparring statisch", "Sparring dynamisch", "Freigefecht", "Turnier" und "Prüfung" zu erreichen. Diese Stufen beziehen sich vor Allem auf die Kampftechniken, da allgemeines und theoretisches Wissen nicht einheitlich kategorisiert werden kann.

Die einzelnen Stufen dieser Kategorie definieren sich wie folgt:

#### Trainerschulung:

Der Trainer zeigt im Rahmen des Unterrichts die Übung, gibt Hilfestellung und begleitet den Schüler hin zu einer sauber ausgeführten Technik.

#### Selbststudium:

Der Trainer gibt im Rahmen des Unterrichts Zeit, um die erlernte Technik weiter zu festigen.

# **Sparring statisch:**

Der Trainer gibt im Rahmen des Unterrichtes dem Fechtpartner A eine defensive Rolle, wo hingegen Fechtpartner B die erlernte Übung gemäß Vorgabe an Fechtpartner A ausführt.

#### **Sparring dynamisch:**

Der Trainer gibt im Rahmen des Unterrichtes dem Fechtpartner A eine aktivere Rolle. Diese kann aus verschiedensten Hutenwechseln oder einfachen dynamischen Fechtschritten bestehen.

Fechtpartner B wird nun die erlernte Übung gemäß Vorgabe an Fechtpartner A, zum für die Übung passenden Zeitpunkt, ausführen.

Im dynamischen Sparring ist stets auf die richtige Geschwindigkeit zu achten und diese ggfs. mit anzusagen (25%, 50%, 75%, oder 100%).

# Freigefecht:

Der Schüler hat die erlernte Übung im Freigefecht wiederholt erfolgreich einsetzen können. Hierbei ist darauf Acht zu geben, dass die Übung bewusst und gezielt erfolgreich eingesetzt wurde und ein Zufallstreffer bzw. eine Zufallsaktion ausgeschlossen ist.

#### **Turnier:**

Der Schüler konnte die erlernte Übung während eines internen oder externen Turniers gezielt und bewusst, erfolgreich zur Anwendung bringen.

Hier ist das Beisein eines (schulinternen) Trainers hilfreich, kann aber auf Grund vielfältiger Turnierveranstaltungen nicht immer gewährleistet werden.

#### Prüfung:

Der Fechtschüler lässt sich in der jeweiligen Übung durch seinen Trainer prüfen.

Diese Prüfung beinhaltet alle oben genannten Erfahrungsbereiche, wobei der Schüler beim Punkt "Trainerschulung" eine kurze, mündlichen Beschreibung der Übung theoretischem Ablauf und ggfs. historischen Bezügen liefert.

Der "Turnier"-Teil wird hier durch eine Erweiterung des "Freigefecht"-Teils erreicht.

Nachdem alle vorangegangenen Punkte erfolgreich abgelegt und bestanden wurden, hat der Schüler die Schulinterne Meisterschaft der entsprechenden Technik erreicht.

Der Schüler hat zudem die die Möglichkeit sich aktiv am Unterricht zu beteiligen und kann durch das Einbringen theoretischen Wissens besondere Erfahrungen erlangen (siehe Kapitel: Besondere Erfahrung).

Um dem Fechtschüler die Möglichkeit zu geben das erlernte Wissen auch in Form individueller Fechtstücke zu vermerken, wird hier ein gesonderter Bereich angeboten.

Unter Fechtstück versteht man eine Abfolge von Techniken mit einer Treffer-, oder Paradeabsicht. Diese Techniken sind besonders in Vorbereitung auf die Prüfungen der einzelnen Rangabzeichen, zum Besserwerden im Freigefecht, oder in Hinblick auf interne oder externe Turniere sehr wichtig. Der Schüler erhält dadurch die Möglichkeit, sich nicht nur mit Einzeltechniken zu beschäftigen, sondern das erlernte Wissen in teils komplexen Abläufen miteinander zu kombinieren und abrufbar zu machen.

Im Konzept sollen zunächst drei offensive und drei defensive Stücke vermerkt werden. Ein Ausbau ist jederzeit möglich.

Fechtstücke:				
Offensive I:				
Offensive II:				
Offensive III:				
Defensive I:				
Defensive II:				
Defensive III:				

Der nachfolgende Teil befasst sich mit der Übersichtsdarstellung der verschiedenen Ränge. Wie eingangs erwähnt, soll neben der Darstellung der bereits erlernten Fähigkeiten ein Rangsystem eingeführt werden.

Grundlage hierfür sind die einzelnen Prüfungen, welche ein Schüler zur Bestätigung einer Fertigkeit, bei seinem Trainer ablegen kann.

Hierdurch wird ein besserer Vergleich einzelner Grundkursschüler untereinander ermöglicht. Folgende Situation sei dabei als nur eine von vielen genannt:

Schüler A hat im Januar des laufenden Kalenderjahres sein Training in der Fechtschule Sieben Schwerter begonnen und ist seit dem regelmäßig zum Training erschienen. Es ist bereits Juni und der Trainingsplan hat mittlerweile gewechselt. Schüler B hat ebenfalls im Januar begonnen, ist allerdings nur sporadisch zum Training erschienen, hat aber die Kernsequenzen der Trainingspläne erlebt und kann diese auch entsprechend ausführen. Er verfolgt, im Gegensatz zu Schüler A, keine kompetitiven Absichten und betreibt den Fechtsport eher als Alltagsausgleich. Betrachtet man nun die Fortschritte der Fechter, können beide Schüler auf ähnliche Erfahrung und technische Varianz zurückgreifen – eine Unterscheidung hinsichtlich der erlernten und gefestigten Fähigkeiten (Fertigkeitenbaum) allein, ließe hier die unterschiedlichen Ansprüche der beiden Fechter außer Acht. Demnach ist es sinnvoll das Vorankommen und vor die allem Ansprüche jener Schüler mit kompetitiveren Vorstellungen mit einem entsprechenden System abbildbar zu machen.

Die Vielzahl an Möglichkeiten dieses Rangsystem zu gestalten scheint nahezu unerschöpflich. Zum einen kann man in Hinblick auf den Wettbewerbscharakter ein, sich eher am Militär orientierendes System, anführen. Dies kann zur Folge haben, dass genau die Schüler die, wie Schüler B, eher einen Alltagsausgleich suchen und kaum Verbindungen oder eher Ablehnung zu Krieg und Militär hegen, sich in diesem System nicht wohlfühlen und widerfinden.

Eine weitere Herangehensweise wäre die Zuhilfenahme historischer oder fiktiver bzw. Fantasycharaktere und Persönlichkeiten um Klassifikation und Motivation schaffen. Hier erscheint die Auswahl von Novizen oder Lehrlingen über den Rang eines Schwertputzers hin zu Ogerschlächtern, Hulk und Siegfried bzw. Dietrich von Bern, Hagen von Tronje und Johanna von Orleans zu Helena von Troja schier unendlich. Die Herausforderung besteht darin ein System zu finden, welches zum einen leicht verständlich ist und mit dem sich möglichst viele Schüler, egal mit

welchem Eigenanspruch, identifizieren können und zum anderen eine klare und unmissverständliche, im besten Falle sogar nach außen verständliche Rangordnung demonstriert.

Aus diesen genannten Gründen wurde im vorliegenden Konzept auf die Strukturen der Römischen Legionäre zurückgegriffen.

Hintergrund dieser Entscheidung waren zum Einen weitreichende Quellenverzeichnisse anhand derer man sich Informationen über die benötigten hierarchischen Stufen beschaffen kann, zum anderen aber vor allem die Tatsache, dass durch das über eintausend Jahre währende Konstrukt des Römischen Kaiserreiches viele wichtige gesellschaftliche, kulturelle und auch militärische Entwicklungen in ganz Europa etabliert wurden und so zu einem unbestreitbaren Fortschritt beitrugen.

Zudem galt auch zur Zeit der Alten Meister im 14. und 15. Jahrhundert, lange vor der Aufklärungsbewegung, Latein als die Sprache der Gelehrten und Gebildeten und war somit einem besonderen und ausgewählten Personenkreis vorbehalten.

Der Übertrag in die Moderne gelingt nun indem man sich vor Augen hält, dass sich der Fechtschüler heutzutage zu eben solche einem besonderen und ausgewählten Personenkreis zählen darf, übt er doch eine historische Sportart aus, die erst seit den letzten circa fünfundzwanzig Jahren ihre Renaissance erlebt.

Generell wird nun bei den Rängen in drei Arten je nach Fechtaustattung unterschieden. Diese lauten:

Aspirans - alle Schüler-Anwärter die sich noch nicht für eine feste Mitgliedschaft

entschieden haben

Miles - alle Fechtschüler mit leichtem Equipment (Sportkleidung und Holzschwert)
Princeps - alle Fechtschüler mit Vollequipment (Freifechtausrüstung und Stahlschwert,

Feder oder Schweder)

Weitere und vor allem höhere Ränge sind nun durch die bereits erwähnten Prüfungen erreichbar. Diese Prüfungen bestehen aus einer Kombination aus Kampffertigkeiten und Wissenstalenten sowie der bereits beschriebenen Fechtstücke

Die Prüfungen, welche in der vorliegenden Arbeit zunächst nur für das Grundkursniveau aufgearbeitet sind, bauen aufeinander auf und gestalten sich wie folgt.

Um die erste Prüfung zu bestehen muss der Schüler aus dem Reiter "Wissenstalente" mindestens die Punkte "Griffstellung", "Grundstellung" und "Grundschritte" beherrschen. Zudem ist es notwendig sich mindestens drei Grundhuten und je einen Grundhieb mitsamt der dazu gehörigen Grundparade von seinem Trainer prüfen zu lassen. Außerdem muss je ein offensives und ein defensives Fechtstück beherrscht werden.

Zum Bestehen der zweiten Prüfung, benötigt der Schüler neben dem Vorangegangenen noch zusätzlich die Wissenstalente "Mensur & Kampflinie" sowie "Blößenverständnis", dazu noch drei weitere Grundhuten und je einen weiteren Grundhieb mitsamt Grundparade sowie je ein weiteres offensives sowie defensives Fechtstück.

Die dritte und somit letzte Prüfung für den Grundkursbereich beinhaltet dann alle verfügbaren Wissenstalente, alle Grundhuten, den Hutenlauf, alle Grundhiebe mitsamt den Grundparaden sowie je drei offensive und drei defensive Fechtstücke.

Unterscheidungen im verliehenen beziehungsweise erlangten Rang ergeben sich also neben der Fechtausrüstung außerdem nach Art und Anzahl der bestandenen Prüfungen und werden jeweils zum entsprechenden Ausstattungstitel getragen:

Centurio Minor - niedrigster Fechtschulrang, verliehen nach Bestehen der ersten Prüfung zweitniedrigster Rang, wird verliehen nach Bestehen der zweiten Prüfung

Primus Pilus - wird verliehen nach Bestehen der dritten Prüfung

Dux - wird verliehen nach Bestehen der vierten Prüfung

Comes - wird verliehen nach Bestehen der fünften Prüfung

Tribunus - zweithöchster Rang, wird verliehen nach Bestehen der sechsten Prüfung
Consul - höchster zu erreichender Fechtschulrang, wird verliehen nach Bestehen der

Siebten Prüfung

Cesar - oberster Fechtschulrang, nur vom Fechtschuleigentümer belegbar, Erbtitel

Diesem System folgend, hat ein Fechtschüler, welcher zwar schon die dritte Prüfung bestanden, aber noch nicht über Vollequipment verfügt den Rang eines Miles Primus Pilus, wobei ein Schüler mit Vollequipment und erster Prüfung Princeps Centurio Minor hieße.

Auf Grund der erweiterten Techniken und stoßlastigeren Ausrichtungen im Fechtbetrieb ist ein Erreichen der der Ränge vier und Aufwärts ohne Vollequipment nicht mehr möglich.

Dies soll zum Einen dem Schutz des Fechtenden und zum Anderen der Wertschatzung Jener dienen die mehr Zeit und Mittel in die Ausübung des Sport investieren.

Neben den oben genannten Titeln bzw. Rängen für bestandene Prüfungen oder Ausrüstung, hält das System noch weitere Ehrentitel parat. Diese sind:

Auxiliarius - verliehen an Personen, die regelmäßig zum Gelingen interner

Veranstaltungen beitragen

Actuarius - verliehen an Personen, die regelmäßig zum leiblichen Wohl bei o.g.

Veranstaltungen beitragen

Decurio - verliehen an Trainer der Fechtschule

Decurio exe. - verliehen an Trainer mit eigener Fechtgruppe (exercere - ausübend)

Veteranus - verliehen an ehemalige Fechtschüler der Schule

Victor Lignum - verliehen an Turniergewinner in der Holzklasse, mehrfach verleihbar Victor Ferrum - verliehen an Turniergewinner in der Stahl- bzw. Eisenklasse, mehrfach

Verleihbar

Ausnahmslos alle Ränge sind auf einer Ordensmedaille mit Lorbeerkranz und, je nach erreichtem Rang, einer entsprechenden Anzahl an Schwertern gestaltet.

So befinden sich auf dem dritten Rang drei Schwerter und auf dem Siebten Rang entsprechend Sieben.

Die Ordensmedaille des Cesaren ist zusätzlich zu den Sieben Schwertern noch mit einer rotgoldenen Krone gekrönt.





Die Ehrentitel, welche zusätzlich zum Fechtschulrang getragen werden, enthalten dann neben der bereits bekannten Ordensmedaille noch titelspezifische Symbole wie "Trauben und Wein" für den Actuarius, "ein Stapel Holz" für den Victor Lignum und "ein Stapel Metall" für den Victor Ferrum.

Diesem, sich stark auf die persönlichen und fechterischen Errungenschaften konzentrierenden Teil folgt nun die allgemeine Übersicht der "erworbenen Talente".

Der Schüler hat hier die Möglichkeit seinen persönlichen Fortschritt selbst auf die Übersichtskarte zu übertragen, die einzelnen Punkte zu Verbinden und so seine Entwicklung zu verfolgen.

Die Ausgestaltung der Talente ist, wie zu Anfang erwähnt, zum einen an den linearen Aufbau eines Diablo II angelehnt (siehe Darstellung Kampftalente) und bietet nun in einer abschließenden zweiten Grafik die netzartige Darstellung eines Grim Dawn.

Durch diese Struktur, kann der Schüler auch seine Präferenzen mit denen anderer Schüler vergleichen und feststellen welcher Trainingspartner einen ähnlichen oder komplett gegensätzlichen Fechtstil hat und sein Training oder seine Fechtweise so entsprechend einstellen.

Als vorletzten Teil findet sich im Waffenbuch noch die Übersicht der speziellen Erfahrungen. Dies sind, im Gegensatz zum Pen-And-Paper-Siel DSA, Bereiche, die durch Proaktivität des Fechtenden maßgeblich beeinflussbar sind.

So kann man etwa durch regelmäßiges Training oder regelmäßige Mitarbeit und proaktives Einbringen von Wissen weitere Ordensmedaillen erhalten, welche jedoch keinen gesonderten Titel mit sich bringen.

Verliehen werden diese immer nach Beendigung eines vollen Kalenderjahres beziehungsweise zum Jahresabschluss unter allen Schülern unter den ersten drei Platzierungen, sodass auch Schüler mit geringerem Kenntnisstand, aber regelmäßigem Training eine Chance haben hier berücksichtigt zu werden. Die Orden werden dann um das Symbol "Buch und Schwert" für regelmäßiges Training und "Buch und Feder" für die regelmäßige Einbringung erweitert.

Zudem beinhaltet dieser Bereich noch die Übersicht über die Teilnahme und den Ausgang bei internen, oder externen Turnieren. Die jeweiligen Ordensmedaillen wurden hier bereits erwähnt.

Unter dem Punkt Bemerkungen schließlich, kann der Schüler ganz zum Schluss noch eigene Notizen einfügen. Dieser Bereich kann beispielsweise für Techniken genutzt werden die dem Schüler besonders leicht fallen, oder auf welche er gesteigerten Wert legen möchte.

Auch können hier Notizen zu Fechtgegnern hinterlegt und weitere Fechtstücke vermerkt werden.



Die finale Konzeption ist im Gesamten der Anlage 1 zu entnehmen.

### 6. Ergebnis und Schlussfolgerung

Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit zeigen, dass im Umfeld der historischen Fechter und im Speziellen der Fechter der Fechtschule Sieben Schwerter in Ludwigsburg, die klassischen Rollenspiel-Genre sehr geläufig sind.

Es wird ebenso festgestellt, dass im Vergleich mit anderen Fechtschulen, die Schule aus Ludwigsburg in Ermangelung eines eigenen Rangsystems zwar abwechslungsreiche Trainingspläne und -konzepte seinen Trainern und Schülern zur Verfügung stellt, sich die Differenzierung der Schüler innerhalb eines Kurses mit ähnlichem Wissensstand aber als schwierig gestaltet.

Dieser Umstand wurde durch das vorgestellte Rangsystem behoben und führt zu einer besseren Vergleichbarkeit und Einschätzung der Schüler. Es bietet den Trainern der Fechtschulen die eingangs erwähnte Hilfestellung um ihre Schüler besser fördern und den Unterricht besser vorbereiten zu können und hat den Vorteil, dass die Fechtschule Sieben Schwerter wieder konkurrenzfähig ist und bleibt.

Zudem entstehen durch das vielfältige Rang- und Titelsystem Ansporn und Motivation für Fechtneulinge und Veteranen gleichermaßen, ohne dabei das Augenmerk zu sehr auf Leistungsdruck und "Gegeneinander" zu legen.

Zusammenfassend lässt sich also konstatieren, dass die Einführung des Systems nur Vorteile für die Schüler, Trainer sowie die Fechtschule bietet.

Dennoch ist zu beachten, dass die Vorliegende Ausarbeitung nur die ersten drei Ränge und das Grundkursniveau umfasst. Demnach ist eine Ausweitung der Prüfungsregularien auf die vier verbleibenden Ränge und somit das Fortgeschrittene Niveau zu forcieren.

Außerdem erscheint es sinnvoll eine Art Schnellprüfungsverfahren für Fechtschüler mit Vorerfahrung, beispielsweise aus anderen Fechtschulen oder Regionen Deutschlands oder Europas, einzuführen um ihnen den Einstieg in das Rangsystem der Fechtschule Sieben Schwerter zu erleichtern und ihren Kenntnisstand entsprechend abzubilden.

Weiterhin ist zu empfehlen das Waffenbuch den Schülern und Trainern sowohl analog als auch digital zur Verfügung zu stellen. Dadurch können Änderungen einfacher und unkomplizierter vorgenommen werden und das Dokument kann immer auf dem aktuellen Stand gehalten werden.

Hierzu empfiehlt es sich das Waffenbuch den Schülern via APP zur Verfügung zu stellen. Dies hätte zum Vorteil, dass hier auch Avatare oder andere Profilbilder als das eigene Konterfei, gewählt werden könnten und zudem ein einfacherer Vergleich der Schüler untereinander möglich wäre. Zudem hätte der Trainer bzw. die Fechtschule die Möglichkeit besondere Auszeichnungen direkt zu Vergeben und die Einzelperson, im Falle die APP auch als schulinternes Kommunikationstool genutzt wird, als eine Art wöchentliches Feature besonders hervorzuheben.