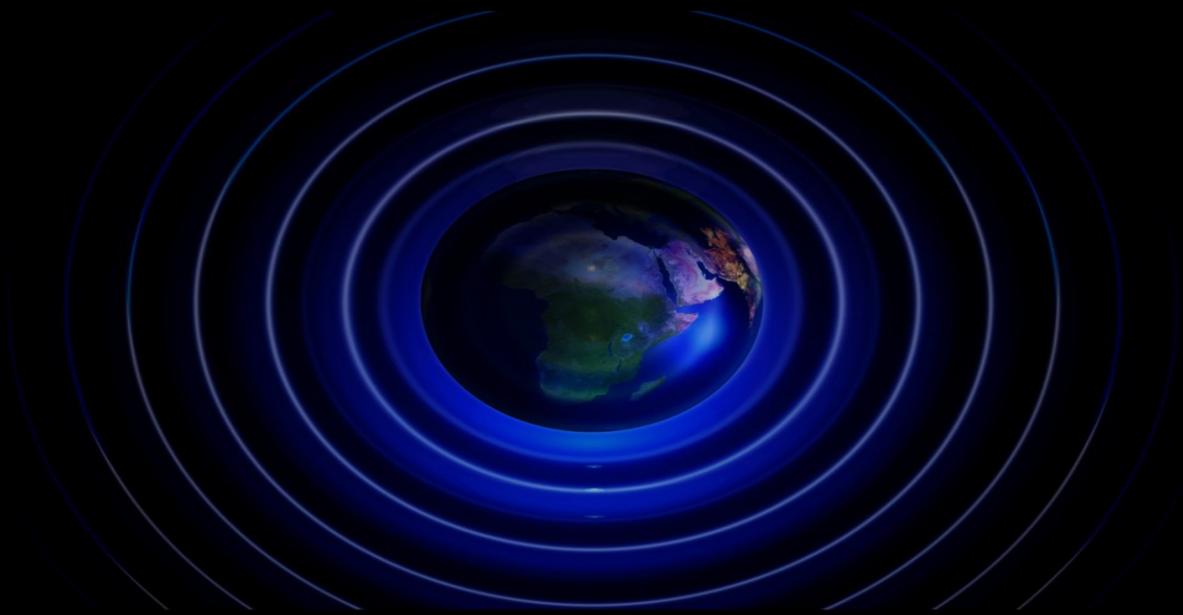


L I F F E



G A M E <sup>EINS</sup>  
Michael Modlich PROJECT

# Inhaltsverzeichnis

[Was ist ein Spiel?](#)

[Was ist das Leben?](#)

[Wer spielt mit wem?](#)

[First Life](#)

[Wann haben wir das Spiel begonnen?](#)

[Good Desaster](#)

[Was wäre, wenn sich alle des Spiels bewusst wären?](#)

[Das Spiel mit der Macht](#)

[Das Spiel mit dem Geld](#)

[Das Spiel mit dem Leben](#)

[Das Spiel mit der Wahrheit](#)

[Das Spiel mit dem Wissen](#)

[Was für den einen ein Segen, ist für den anderen ein](#)

[Fluch](#)

[Das Spiel der Gegensätze](#)

[Deine Rolle im Spiel des Lebens](#)

[Dein Lebenskonzept](#)

[Abenteuer](#)

[Sicherheit](#)

[Helfen](#)

[Last but not Least -](#)

[Impressum](#)

# LIFE GAME

PROJECT

**Spielanleitung fürs Leben**

**Buch Eins**



**Haftungsausschluss:**

**Das Werk einschließlich seiner Inhalte ist urheberrechtlich geschützt.**

**Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Reproduktion (auch in Auszügen) in jeder Form (Druck, Fotokopie oder andere Verfahren) sowie die**

**Einspeicherung, Verarbeitung, Vervielfältigung und Verbreitung mit Hilfe elektronischer Systeme jeder Art, gesamt oder teilweise, ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlegers untersagt. Alle Übersetzungsrechte vorbehalten.**

**Die Benutzung dieses Buches erfolgt ausdrücklich auf eigenes Risiko.**

**Alles hier beschriebene gilt nur als Empfehlung. Auch für Schäden, Fehler und deren Folgen, die durch technische oder andere Veränderungen entstanden sind, übernehme ich keine Haftung.**

**Ich möchte darauf hinweisen, dass auch manche Empfehlungen oder Ratschläge vielleicht unrichtig oder überflüssig werden können.**

**Der Verlag und auch der Autor können für etwaige Unfälle und Schäden jeder Art, aus keinem Rechtsgrund eine Haftung übernehmen. Rechts- und Schadenersatzansprüche sind ausgeschlossen. Das Werk inklusive aller Inhalte wurde unter größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Falschinformationen oder Druckfehler nicht ausgeschlossen werden. Der Verlag und auch der Autor übernehmen keine Haftung für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte des Buches, und auch nicht für Druckfehler. Es kann keine juristische Verantwortung sowie Haftung in irgendeiner Form für fehlerhafte Angaben und daraus entstandenen Folgen vom Verlag oder Autor übernommen werden. Für die Inhalte der in diesem Buch abgedruckten Internetseiten sind nur die**

**Betreiber der jeweiligen Internetseiten  
verantwortlich.**

**Die Ratschläge in diesem Buch sind sorgfältig geprüft  
worden, trotzdem kann keine Garantie übernommen  
werden.**

Es würde mich freuen, wenn ich einige von Euch mit meinen Gedanken abholen könnte. Was ich hier schreibe, sind meine Gedanken gefiltert durch meine Erlebnisse, Meinungen und Standpunkte. Diesen Einfluss auszuschließen ist leider nicht möglich. Deshalb werden meine Worte auch nur bei dem ankommen, der ein ähnliches Gedankenmuster hat oder bereit ist sich auf diese Gedanken einzulassen.

Ich habe zum Teil eine lockere Sprache gewählt und bediene mich an einigen Stellen der Gamersprache, um die Zusammenhänge zwischen diesen Welten hervorzuheben.

Ähnlichkeiten in der Wortwahl oder vielleicht auch teilweise Textpassagen werden sicher, in einer Welt, in der jedes Wort und jeder Satz unzählige male schon geschrieben worden ist, vorkommen. Ich habe mich an der einen oder anderen Stelle natürlich auch inspirieren lassen, aber nie Textpassagen abgeschrieben oder direkt kopiert.

Alle Titel von Filmen und Spielen, sowie Namen von Personen sind Eigentum der diesbezüglichen Rechteinhaber.

# **Buch Eins - Die Einführung**

**Press Play!**

**and never Stop!**

Du bist "1337" und

es warten Quests auf dich.

Denn wir alle sind Spieler!

Für die, die keine Gamer sind, spreche ich sicher hier in Rätseln und für Gamer stellt sich die Frage, ob ich einer von ihnen bin oder nur so mache? Trotz alledem ist es für jeden von euch interessant weiterzulesen. Ich spiele gern und habe über viele Jahre für die Computer Game Branche gearbeitet. Ich kenne Spielbereiche, die wohl die wenigsten von euch jemals gesehen haben.

Nun wahrscheinlich habt ihr mich schon längst entlarvt und wisst, das ich kein Zocker bin. Oder ich verstelle mich? Ob es stimmt? Ich werd es euch nicht verraten. Seht es als Quest.

Das müsst ihr schon selber herausfinden.

Im Leben spielen wir unentwegt.

Und oft ist es uns nicht bewusst.

**Denn Spielen ist zeitlos, nur das Medium ändert sich.**

Der Eine cheated um sein Leben gern und der Andere entwickelt noch nie dagewesene Fähigkeiten.

Überall polarisieren wir.

Du gehörst nur zu uns, wenn.... Du bist anders als wir und gehörst nicht zu uns. Deshalb werd ich mir auch das was du da schreibst gar nicht erst reinziehen.

Das ist doch Bullshit.

So kommen wir in unserer Gesellschaft einfach nicht weiter. Ein Netzwerk besteht nun mal nicht nur aus einer geraden Verbindung zwischen lauter gleichen Punkten, sondern jeder ist verschieden und jede Verbindung hat eine andere Qualität.

Wie weltbewegend und wie belanglos kann ein Tastendruck sein.

Es geht nur noch um Superlative und Extreme.

Der Extremismus ist in unserer Gesellschaft angekommen. Die meisten von uns sind Extremisten, leben in einer Blase und bemerken nicht, dass sie damit nur zeigen, dass sie bei dem großen Spiel nicht mehr mitspielen wollen.

**Denn das Spiel hat schon längst begonnen!**

## **Was ist ein Spiel?**

Ein Spiel braucht immer Optionen und der Spieler die Wahl und eine Chance.

Aber wer möchte schon in ein Spiel ohne Chancen in den Händen eines Psychopathen oder berechnenden Kriminellen, der ein "böses" oder "abgekartetes" Spiel mit einem treibt, geraten?

Ein Spieler braucht die Ungewissheit und den Reiz des Spiels.

Er braucht das Gefühl Alternativen zu haben.

Ist Spielen die Illusion eine Chance zu haben,

obwohl das Ergebnis schon längst feststeht?

**Das Spiel befindet sich zwischen der Wahl deines Einsatzes und der Konsequenz des Ergebnisses.**

Nein, das Spiel wurde nicht erst mit dem Computer erfunden.

Lange bevor der Computer uns aus dem Tal der Ahnungslosen holte, spielte man mit Menschen oder Gegenständen. Man kannte meist nur sein näheres Umfeld und staunte, wenn ein Weitgereister vorbeikam und von da draußen, von der weiten Welt erzählte, auch wenn er für

heutige Verhältnisse nur in der Nachbarschaft war. "Social Media" bestand noch aus Stammtischen an denen man sich über "Gespräche" mitteilte.

"Windows" war nur ein Fenster und "Apple" wuchs am Baum.

Ein Spielgegner musste nicht offline gehen, wenn er auf die Toilette musste, sondern suchte sich den nächsten Baum.

In einer analogen Welt wurde auch nur analog gespielt.

So war das Blut echt, der Schmerz war echt und der Tod war leider auch echt.

Virtuelle Gegner wurden noch als Strafe Gottes angesehen. Man nannte sie dann böse Geister oder Dämonen. Obwohl es meist nur tödliche Bakterien oder Viren waren, die damals noch keiner kannte. Wenn ein Wettkampf oft auch mal tödlich ausging, interessierte das keinen und die Botschaft wurde auch nicht gleich der ganzen Welt mitgeteilt. Und ja, man kannte noch "Langeweile".

Die Götter waren erfinderisch. Das dachten zumindest die Griechen und hielten den Gott Hermes für den Erfinder des Würfels. Vielleicht war der Würfel somit das erste Spielgadget und das wild aufeinander Einprägen der Urmenschen, die ersten Gesellschaftsspiele?

Die Chinesen erfanden das Papiergeld. So war der Wert nicht mehr durch das Material, aus dem es bestand gedeckt, sondern es galt nur was drauf stand. War es so zugleich die Erfindung des Spielgelds? Was ist denn Spielgeld eigentlich? Manche sehen es als wertlos an und andere können den Wert des Geldes nicht erkennen. Wo ist da ein Unterschied? Den Chinesen ging es mehr um das Geld und nicht wirklich um den Spaß, als sie das Lotteriespiel zur Finanzierung der Chinesischen Mauer einführten.

Nur damit kein falscher Eindruck entsteht, sollte man erwähnen, das es den heutigen Spieleanbietern auch eher ums Geld geht.

Es gab Zeiten, da machten Feldherren ihre Kriegsstrategien vom Ausgang zuvor geführter Spiele abhängig. Es war ihr Glaube, das sich der göttliche Wille hinter der Entscheidung des Würfels, der Münze, oder des Loses verbarg.

Beim Wettkampf war das Augenmerk mehr auf den Kampf und nicht die Wette gerichtet und durch die Langeweile kam mit dem Zeitvertreib auch die Belustigung und der Sport ins Spiel. Die Olympischen Spiele waren anfangs kein Wettbewerb der Weltnationen und viele auf der Welt wussten noch nicht einmal das sie existierten.

Das Glücksspiel mit Wetten um Naturalien und Geld hat manch einen um Haus und Hof, Weib und Kind oder seine Seele gebracht. Und damals wie heute fanden nur wenige das erwartete Glück.

Im Mittelalter wurden Spiele zeitweise als ein Teufelswerk angesehen. Als aber die Kirchen und die Regierungen begriffen, das Spiele Geld in die leeren Kassen spülen konnten, hielten sie der Verführung des Mammons nicht stand und lösten das Verbot wieder auf.

Wo wären wir heute, wenn die Geldgier nicht gesiegt hätte?

Die Erfindung des Computers lag noch in irgendwelchen Schubladen und wurde von einer nicht existierenden Lobby verhindert. Nein, die Zeit war einfach noch nicht reif und der Erfinder auch noch nicht geboren.

Jahrhunderte, was sag, ich Jahrtausende vergingen in der Finsternis des Analoges und dann war es so weit.