



Das Spiel

Ein Spielchen von Bauchi

Regelwerk

Vorwort

Was ist das hier? Eigentlich ganz einfach:

Vergleichen wir die Welt mit einem riesengroßen Spielfeld, laufen wir alle darauf herum und spielen unser Spiel so gut wie möglich zu machen. Es fängt an mit unserer Geburt und endet mit unserem Tod. Alles, was dazwischen passiert, ist unser Spiel. In jedem unserer Köpfe auf eine ganz eigene Weise wahrgenommen.

Wie bewusst jeder einzelne von uns dabei spielt, ist leider sehr unterschiedlich. Und genau das ist das Problem. In einer Welt, in der wir von allen Seiten eingelullt werden und gesagt bekommen, was wir denken, sagen oder tun sollen, bleibt wenig Freiraum für freie Entfaltung und ein erfülltes glückliches Leben.

Es ist aber nicht nur unser Recht, glücklich zu sein, sondern wir haben unseren Mitmenschen gegenüber auch die Pflicht dazu. Wenn wir nicht glücklich sind, sorgen wir für Frust. Und *glücklich* ist ein Wort wie *schwanger, tot, voll, leer*, etc.. Nichts davon kann man ein bisschen sein. Entweder man ist es oder man ist es nicht. 99% glücklich ist noch nicht richtig glücklich. Vollmond ist auch erst wenn der Kreis perfekt ist.

Das verhilft uns aber zu der gesund(!) egoistischen Einstellung, im Interesse aller ein glücklicher Mensch sein zu wollen, den man gern sieht und der nicht gemieden wird wenn's irgendwie geht.

Ich hab 30 Jahre lang versucht, dieses Spiel nach den Regeln derer zu spielen, die uns führen und dafür sorgen sollten, dass es uns gut geht. Die haben ihren Job so gut gemacht, dass ich am Ende dieser Odyssee in der Klapse gelandet bin. Was mich dazu gebracht hat, ihnen die Verantwortung für mein persönliches Glück herzlich dankend wieder aus der Hand zu nehmen und anzufangen, mein eigenes Leben zu leben. Frei wie ein Vogel konnte ich dank HartzIV 6 Semester lang auf meinem Sofa dieses Leben studieren. Da ganz Deutschland auf diese Weise mein Stipendium bezahlt hat, sehe ich es als Selbstverständlichkeit, Euch allen Rechenschaft abzulegen und Euch mitzuteilen was ich alles heraus gefunden habe.

Im Rahmen des daraus entstandenen NU Era-Projektes habe ich nun mit einigen um mich herum (danke an jeden der geholfen hat!) dieses Regelwerk erstellt, in dem ich die Regeln bekannt gebe, mit denen ich nun in der Lage bin, mein Spiel so zu spielen, dass ich glücklich und frei leben kann und trotzdem niemand darunter leiden muß.

Ich will keinen überzeugen, das könnt ihr gern selbst tun.

Wer auch immer eine Frage hat, oder Ideen oder Kritik oder sonst was sinniges zu sagen, kann sich gern bei mir melden. Wie ihr mich erreichen könnt, sollte immer auf www.bauchisworld.com zu erfahren sein...

Ich wünsche viel Spaß beim spielen...

Ein Tipp noch: Nehmt nicht alles so ernst! Ab jetzt ist alles nur noch ein Spiel ;)

Liebe Grüße,
Euer Bauchi

Einleitung

Nu Era ist ein Projekt, bei dem jeder mitmachen kann. Seine Vielseitigkeit ermöglicht das Spiel, dessen Regelwerk Du gerade liest, bei dem auch jeder mitmachen kann.

Da die Regelauflistung nicht wirklich viel Platz beansprucht, haben wir ein paar nützliche Tipps angehängt, die Dir helfen werden, erfolgreich zu spielen.

Ziel des Spiels ist es, glücklich zu sein. Und zwar nicht erst am Ende, sondern in jedem Moment, in dem Du es spielst. Wichtig ist dabei die Definition von „glücklich sein“. Glücklich bist du, wenn du im jeweiligen Moment nichts, aber auch gar nichts ändern würdest, um ihn dir schöner zu machen. Diese Momente darfst Du Dir hellgrün markieren. Die hast du gewonnen. Die Momente, in denen das nicht so ist, markierst Du rot, die sind vorläufig verloren. Es besteht ab einem bestimmten Level (du wirst wissen, wenn Du ihn erreicht hast!) aber die Möglichkeit, ganze Reihen von *vergangenen* roten Momenten dunkelgrün zu markieren, das bedeutet dann so viel wie *„diesem Moment einen Sinn geben“*. Diese Momente waren zwar unglückliche, doch wenn man aus ihnen lernen konnte, helfen sie, in der Zukunft weitere hellgrüne Punkte zu sammeln. Womit sie definitiv wieder eine grüne Farbe verdienen, wenn auch nicht die helle.

Für jeden grünen (dunkel oder hell spielt keine Rolle) Moment darfst Du Dir einen grünen Punkt auf Dein Konto schreiben, für jeden roten einen roten Punkt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn das Licht ausgeht. Sprich: Dein Ableben. Das ist dann der Moment, in dem Du sehen kannst, wie gut Du über die ganze Dauer gespielt hast. Überwiegen Deine roten Punkte, wohl nicht so. Überwiegen Deine grünen, dann wirst Du gelassen gehen können wie ein Sieger. Das Optimum ist eine grüne Linie glücklicher Momente.

Natürlich kannst Du zu jedweder anderen Zeit auch Deinen Punktestand checken. Sollte Dir nicht gefallen, was Du siehst, ändere einfach Deine Spieltaktik. Die Tips im Anhang sind dabei ganz hilfreiche Werkzeuge. Je besser Du sie nutzt, desto leichter sammelst Du grüne Punkte mit ihnen. Übung macht den Meister ;)

Wenn Du willst, kannst Du sofort loslegen. Du brauchst nichts weiter als Deinen Kopf. Stell Dir vor, Du fährst ihn hoch wie eine Spielkonsole. Das Spiel lädt, startet, das Logo wird gezeigt und du liest gerade genau das hier. Du nimmst noch mal die Hülle des Spiels in die Hand und studierst die Rückseite:

Einleitung einer völlig neuen Spielgeneration. Mitten drin, statt nur dabei!
Super-WOW-leckmichamarschisdasgeil-Grafik, Dolby Surround LIVE, full emotion-technologie, sniffthis-geruchstechnik, touch-feel-sensor, incl. mitgeliefertem USB-Zungenstück für echtes Geschmackserlebnis!

*„Lauf durch eine absolut reale Welt und übernimm die Kontrolle über jede Bewegung! Abermilliarden Mitspieler, unzählige Landschaften, Fahrzeuge, Häuser, und das beste Bami Goreng beim Chinesen um die Ecke!
Führe ein Leben, so wie Du es tun würdest.“*

Achtung: Spiel erfordert den Mut, seine eigenen Entscheidungen zu treffen und nach ihnen zu handeln!“

Zeit, die Regel kennen zu lernen:

Regel

Tu alles, was nötig ist, um Deine Momente grün zu markieren. Sprich: Tu alles, was nötig ist, um glücklich zu sein.

Steuerung:

Du hast Kontrolle über drei Funktionen im Spiel:

- 1. Deine Gedanken**
- 2. Deine Worte**
- 3. Deine Taten**

Alles andere ergibt sich interaktiv und ist niemals zu 100% sicher kontrollierbar.

Nützliche Tipps

Steuerung und Spielkontrolle

Da Du nur drei Dinge wirklich kontrollieren kannst, solltest Du aufpassen, dass Du sie unter Kontrolle behältst. Dabei ist es eigentlich ganz einfach: Verhalte Dich freundlich! Diesen Gedanken solltest Du einfach permanent im Hinterkopf behalten, da er das Sammeln grüner Punkte erleichtert. Freundlich denken bezieht sich auf alles, was uns begegnet: Menschen, Situationen, Dinge, Gedanken, Stimmungen, etc.. Das Wort freundlich entstammt dem Wortstamm „Freund“. Denk mal kurz an Deinen besten Freund oder Deine beste Freundin. Und denk drüber nach wie Du von dieser Person behandelt werden möchtest. Wenn Du im Spiel inklusive Dir selbst jeden Mitspieler und alles was Dir begegnet so behandelst wie Du von dieser Person behandelt werden möchtest, wirst Du sehen, dass es grüne Punkte hageln wird. In der Tat ist der Ursprung allen roten Übels unfreundliches Verhalten!

Wenn der Gott-Modus von allen Mitspielern perfekt gespielt werden würde (was nicht schwer sein dürfte, wenn wir Hand in Hand spielen), würde das bedeuten, dass keiner von ihnen mehr einen unfreundlichen Gedanken denkt und somit kein Nährboden für rote Momente mehr da wäre. (zwinker zwinker, klar soweit?)

Als eindringlicher Tipp: Unfreundliche Worte und Taten entspringen unfreundlichen Gedanken. Macht also Sinn, sich direkt dem Ursprung des Übels zu widmen und darauf zu achten, die Gedanken möglichst kontrolliert zu handhaben. Wenn Du freundlich denkst, wirst Du in dem Moment wohl kaum jemanden anbrüllen oder verprügeln. Es geht leichter wenn man sich an ein paar Kleinigkeiten hält.

Z.B. ist es rein faktisch nicht richtig, wenn wir jemanden als ein Arschloch bezeichnen. Das stimmt nun mal einfach nicht. Fakt ist, dass diese Person ein Mensch ist. Dieser Mensch kann sich allerdings wie ein Arschloch verhalten, indem er in seinem Umfeld nur Scheiße produziert. Es macht Sinn, hinter die Verpackung zu schauen, um den Kern der Dinge, die uns im Spiel begegnen, genauer betrachten zu können. Eine unfreundliche, stigmatisierende Denkweise –„Der Typ ist ein Arschloch!“- wird so zu einer neutralen Beobachtung –„Der Typ verhält sich wie ein Arschloch..“- die Freiraum für das Bewusstsein schafft, dass wir alle nur Menschen sind, die versuchen möglichst gut freundlich zu denken. Begegnet Dir jemand, der noch nicht so weit ist wie Du, sei ihm ein Vorbild. Derweil könnt ihr gemeinsam grüne Punkte sammeln. Du wahrscheinlich eher als er ;)

Richte keinen Schaden an

Wenn Du durch Dein Tun keinen Schaden anrichtest, wird niemand ein Problem damit haben, was Du tust. Folglich versuche so zu spielen, dass Du keinen Frust verursachst. Wenn Du Frust verursachst, müssen deine Mitspieler ihre Momente rot färben, und das werden sie Dir wahrscheinlich recht schnell heimzahlen wollen, was dich grüne Punkte kosten wird.

Das soll nun nicht bedeuten, dass du nichts machen darfst wenn irgendjemand ein Problem damit hat. Solange DU nicht in der Absicht handelst, explizit Schaden anzurichten, wirst Du meist in der Lage sein, durch Dein Tun entstandenen Schaden wieder zu beheben. Es gibt Fälle, da wollen Deine Mitspieler nicht anders, als ein Problem mit Dir haben. Wir raten, diese dann zu meiden, weil sie dafür sorgen, dass Du Deine Punkte rot markieren musst. Diese Leute haben wahrscheinlich die Regel

noch nicht so gut begriffen. Aber das ist DEREN Spiel, also kümmere Dich einfach nicht weiter um sie, auch wenn sie noch so versuchen, Dir Dein Spiel zu versauen. Klar soweit? Wenn sich dadurch, wie Du gewisse Dinge angehst, niemand daran stößt, dass Du sie tust, kannst Du machen was Du willst. Und solltest tunlichst versuchen, das umzusetzen, denn dann hagelt es grüne Punkte!

Nutze die Dinge die sind (Estrem-Istsituations-Surfing)

Oft wirst Du im Verlauf des Spiels in Situationen geraten, die Dir unangenehm sind. Bevor Du Dich von einem Geschehen, dem Du nicht ausweichen kannst, besiegen lässt (roter Punkt), widme dich dieser Sache mit voller Konzentration (s. „*Konzentration und gutes Kung Fu*“) und meistere die Herausforderung. Für jedes Problem gibt es eine Lösung. Brenzlich wird's für Dich nur, solange Du für ein bestimmtes Problem noch keine Lösung gefunden hast. Das Problem hieran: Jeden Moment, den Du der Herausforderung nachgibst, wirst Du Deinen Moment rot färben müssen. Die Lösung liegt auf der Hand: Beschäftige Dich einfach weiter mit der Lösung statt mit dem Problem. Solltest Du noch nicht alle Informationen zusammen haben, um eine Lösung zu finden, leg das Problem beiseite und beschäftige dich augenblicklich wieder mit etwas, das Dir grüne Punkte bringt. Jeder Augenblick, den Du Dich einem Problem stellst, für das Du noch keine Lösung hast, färbt rot! Alles zu seiner Zeit. Wenn Du z.B. freitags nachmittags eine Hiobsbotschaft geschäftlicher Natur bekommst (z.B. Deine Kündigung), und Du genau weißt: Bis Montag kann ich eh nichts regeln, dann versau Dir nicht das ganze Wochenende. Weiß der Geier, was Montag alles passiert, bis dahin jedenfalls gilt es weiter fleißig grüne Punkte zu sammeln. Wer weiß ob der Geier überhaupt ne Ahnung hat, wann bei Dir das Licht ausgeht... Grüne Punkte sammelst Du derweil, indem Du dich auf die Möglichkeiten besinnst, die Dir der Moment gibt: schau Dich um: was tut Dir gut, was brauchst Du? Was sieht nach grünen Punkten aus, was nach roten? Halte Dich von Letzteren fern und sammle von den grünen, was Du kriegen kannst! Behalte aber auf dem Schirm, dass da noch das zu lösende Problem ist. Versuche, es mit möglichst wenigen roten Punkten zu lösen. Ein paar rote Punkte lohnen sich mitunter als Investition. Geübte Spieler haben schnell heraus, wie man rote Punkte in dunkelgrüne verwandelt. Wer schnell lernt, kann schnell einen Sinn aus allen Dingen gewinnen. Allen Dingen einen Sinn abgewinnen zu können hat zur folge, dass es grüne Punkte hagelt.

Liebe, Respekt und Toleranz (nützliche Werkzeuge)

Ein paar Werkzeuge haben bei richtiger Anwendung ungeheuren Nutzen und machen eure Hände größer und schneller, um grüne Punkte zu sammeln. Aber Vorsicht! Falsch angewendet können sie lange blutrote Spuren hinterlassen... Wer den Gott-Modus spielen will, sollte diese Werkzeuge unbedingt nutzen lernen. Sie sind Voraussetzung für den Eintritt in die nötige **Wahrnehmungsform**. Hier einige Hinweise zur Handhabung:

Liebe:

Ok, nimm Dir dieses Werkzeug mal in die Hand und schau es Dir in seiner reinen Form an. Pure, bedingungslose Liebe. Mit diesem Werkzeug kannst Du Multiversen von Gefühlen bauen, grüne Punkte absahnen bis der Arzt kommt und dafür sorgen, dass Deine Mitspieler grüne Punkte sammeln können (s. „*Gott-Modus*“), oder aber

durch schlechte Werkzeugpflege und unbedachte Handhabung wahre Schlachtfelder mit blutroten Punkten zu hinterlassen. Während Du derweil selbst keinen einzigen grünen Punkt sammeln kannst.

Womit haben wir es hier also zu tun?

Was ist Liebe und wie geht man damit um? Liebe ist die Fähigkeit, ohne jedwede Bedingung anderen -als auch sich selbst- ihre grünen Punkte zu gönnen, und nach Möglichkeit alles dafür zu tun, dass sie sie bekommen. Das hat den Vorteil, dass die anderen dann im Gegenzug automatisch mit dafür sorgen, dass Du Deine Momente grün markieren kannst (s. „*Gott-Modus*“). Aber Vorsicht! Die Liebe verdreckt extrem schnell. Sie ist wie ein Magnet für Begierde. Von Begierde solltest Du Dich möglichst fern halten. Begierde begegnet Dir im Spiel fast immer mit viel versprechender grüner Aura, aber im Innern ist sie Blutrot. Sie verspricht Dir grüne Punkte, und wenn Du nicht aufpasst, glaubst Du ihr und folgst ihr, in der Erwartung grüner Momente. Erwartungen haben aber im Spiel einen großen Nachteil: Da Du nie weißt, was die anderen so alles treiben, die Dein Spiel beeinflussen, lass Dich besser nie auf trügerische Erwartungen ein. Zu groß ist die Gefahr roter Punkte, nicht nur für Dich sondern für Dein ganzes Umfeld. Enttäuschung ist blutrot, und die kann man sich ganz einfach schenken. Achte lieber in jedem Moment auf das, was gerade vor Deiner Nase passiert, dadurch bleibt nämlich der **Angstpegel** ruhig. Wenn der Angstpegel ausschlägt, wirst Du Deine Momente rot färben, und da ist nicht viel Spielraum. Der Angstpegel steigt, wenn Du Dich zu sehr mit negativen Gedanken herumschlägst (wofür Du schon rote Punkte sammelst), die mit dem jetzigen Moment noch gar nichts zu tun haben.

Wenn Du Dein Werkzeug Liebe ordentlich pflegst, dich immer darauf besinnst, wofür es gut ist und wie man es handhabt, wirst Du diese Herausforderungen spielend meistern. Es lohnt sich wirklich, den Umgang mit diesem Werkzeug zu üben und zu trainieren. Kein anderes Werkzeug hat so große Sammelkraft für grüne Momente...

Wende es an, indem Du jedem Mitspieler incl. Dir nichts als grüne Punkte wünschst. Lässt Du zu, dass die Begierde Deine Liebe beschmutzt, wird diese Dich nämlich genau dabei ablenken. Denk nicht an das, was du gern hättest, denk an grüne Punkte! NUR DIE ZÄHLEN!!!

Respekt:

Dieses Werkzeug erinnert Dich daran, dass Du zwar *Dein* Spiel spielen sollst, aber den anderen eine faire Chance geben solltest, auch Spaß an diesem Spiel zu haben. Alle Beteiligten haben das gleiche Ziel: Möglichst viele grüne Momente zu sammeln. Die einen machen das mehr, die anderen weniger erfolgreich. Wann immer die Gefahr besteht, dass die Spielweise anderer für rote Punkte auf Deinem Konto sorgt, wende dieses Werkzeug an. Denke Dabei daran, dass andere Spieler um Dich herum eventuell noch nicht ganz so gut geübt in dem Spiel sind und demzufolge auch noch nicht so gut im grün Markieren sind. Hilf Ihnen wo Du kannst, besser zu spielen. Spiel ihnen vor, wie mans besser macht. Wenn Du Dich auf Ihr Spiel einlässt, wirst Du rote Punkte ernten. Im Umkehrschluß macht es Sinn, sich anzuhören, was Deine Mitspieler schon an **Informationen** gesammelt haben. Informationen sind wichtig für den **Durchblick** (s. „*Abstand und Durchblick*“). Informationen findest Du im Spiel an jeder Ecke, viele sind falsch und werden Dir aufgedrängt, wieder andere sind kostbar und sehr wertvoll und erfordern Geschick, Weisheit oder sehr viele rote Punkte. Jedoch- jede gesammelte Information kann offen für alle zur Verfügung gestellt werden. Und wer geübt genug ist, mit ihnen umzugehen, und sie sinnvoll und weise zu nutzen, wird die schwersten **Herausforderungen** mühelos bewältigen. Grüner Punkte-Hagel!

Toleranz:

Da jeder Mitspieler ganz individuelle Bedürfnisse hat, ist das Toleranzwerkzeug in vielen Situationen sehr effektiv. Toleranz bewirkt **Handlungsfreiraum**. Wende es an Deinen Mitspielern an, indem Du Sie Ihre Entscheidungen selbst treffen lässt. Im Gegenzug kannst Du dann den gewonnen Handlungsfreiraum selbst in vollem Umfang nutzen.

Geduld (Top-Werkzeug!)

Das beste Werkzeug, das Du Dir aneignen kannst, ist die Geduld. Geduld ist Gold wert, denn Geduld beschert nicht nur Unmengen an grünen Punkten, sondern hilft Dir auch, sicherer im Umgang mit den anderen Werkzeugen zu werden.

Geduld hat keine zerstörerische Wirkung, kann aber verhindern, dass etwas zerstört wird. Im Spiel kannst Du **Samen** setzen. Die sind braun und haben immer einen grünen Kern. Überlege Dir gut, wann und wo Du sie setzt. Sie werden wachsen. Und zwar entsprechend der Behandlung. Sie können verkümmern, wenn man sie gar nicht mehr um sie sorgt. Was nicht schlimm sein muß. Viele dieser Samen verkümmern. Viel schlimmer ist, wenn sie wachsen und falsch gepflegt werden, und dadurch blutrote Natur annehmen. Das Problem an den Samen ist, dass man nicht umhin kommt, sie früher oder später zu ernten. An deiner Pflege liegt es, ob Du rot oder grün erntest.

Pflegst Du sie mit viel Liebe, nimm auch das Geduldwerkzeug hinzu. Toleranz und Respekt erweisen sich ebenfalls als sehr nützlich. Alle Werkzeuge zusammen bilden ein **Supertool**, das Du nicht nur auf Samen anwenden kannst. Dieses Supertool ist der Schlüssel zum Gott-Modus. Wenn Du es beherrschst, kannst Du damit in die Wahrnehmungsform eintreten. Du MUSST es beherrschen, um in dieser Wahrnehmungsform zu bleiben! Machst Du einen geringen Bedienungsfehler, fliegst du genau so lange raus, bis Du das Ding wieder im Griff hast. Klar soweit?

Sei egoistisch!

Der Gott-Modus ist nicht nur eine Option. Es ist eher ein Meisterschaftsgrad, den zu erreichen den Vorteil bietet, dass man in ihm keine roten Punkte mehr sammeln kann. Diese Wahrnehmungsform wird dir zugänglich, wenn Du gelernt hast, wie man wirklich glücklich ist, sprich Deinen **Glückspegel** hübsch auf 100% hältst, um grün markieren zu können.

Es ist wichtig, sich vor Augen zu halten, dass glückliche Mitspieler, die überwiegend grüne Punkte auf dem Konto haben dafür sorgen, anderen grüne Punkte bescheren können. An die solltest Du Dich halten, bis Du selbst weißt wie es geht, und versuchen, das bei ihnen Erlernte möglichst sinnvoll einzusetzen. Du kannst in jedem glücklichen Moment bereit einer von ihnen sein. Verhalte Dich in diesen Momenten einfach genau wie einer. Wenn Du begriffen hast, wie das geht, kannst Du Dich auch in anderen Momenten so verhalten, was rot meist nur noch leicht aufleuchten und im grün verschwinden lässt. Sich entsprechend verhalten macht also Sinn. Glückliche Menschen sind in diesem Spiel Glücksbereiter und gern gesehene Gesellschaft. Die, die es nicht sind, verbreiten –ungewollt oder nicht- Stress und rote Punkte, und sind von daher auch nicht so beliebt.

Deswegen sei im Interesse aller Mitspieler absolut egoistisch was Deinen Glückspegel angeht. NIEMAND will -bewußt oder nicht- dass dein Glückspegel rote Farbe annimmt, und Du willst das auch nicht von anderen. Rote Glückspegel bringen rote Punkte! Also halte wenigstens schon mal Deinen im grünen Bereich (der nun mal leider nur auf 100% zu finden ist. 99% ist schon eine rote Anzeige). Es geht in diesem Spiel um nichts anderes als grüne Punkte, vergiss das nie!

Angemerkt sei an dieser Stelle, dass sich Punkte nicht klauen lassen. Kein Spieler kann einem anderen grüne Punkte klauen. Aber man kann sie sich gegenseitig schenken, wobei das schenken eines grünen Punktes zur Folge hat, dass Du dir dafür wieder einen weiteren anschreiben können wirst... immer hübsch den Glückspegel im Auge behalten! Zufrieden kann man nur sein, wenn die Anzeige grün leuchtet.

Kontrolle – freundlich denken!

Ein paar Tipps zur Steuerung:

In diesem Spiel kannst Du exakt drei Dinge kontrollieren. Diese mit genügend Übung in vollem Maß, aber sonst GAR NICHTS! Da das Spiel sich interaktiv weiter entwickelt, und zur Zeit 6,5 Milliarden –freiwilliger oder unfreiwilliger weil unwissender- Mitspieler das Geschehen lenken, minimiert sich das Kontrollierbare auf das, was letztlich nur noch mit Dir zu tun hat:

Deine Gedanken

Deine Worte

Deine Taten

Alles andere obliegt Einflüssen andere und ist für Dich nicht erstrebenswert, kontrolliert zu werden. Das Risiko, in ein Meer roter Punkte zu fallen, ist einfach zu groß. Also besinn Dich darauf, was Du gerade tust, und ob es Deinen Zielen langfristig gerecht wird. Oder ob Du gewisse Dinge vielleicht anders besser anpackst. Es ist immer sinnvoll, FREUNDLICH zu denken. Jedem Mitspieler, jeder Situation, jedem eigenen Gedanken gegenüber (auch Dir selbst natürlich). Freundlich denken bedeutet: wie über einen Freund. Wer das freundliche Denken beherrscht, braucht sich um den Glückspegel keine Gedanken mehr zu machen. Allein das freundliche, positive, konstruktive Umgehen mit allem was im Spiel passiert lässt den Pegel ansteigen. Unfreundlicher Umgang lässt ihn nach unten fallen. Die wichtigste Taktik ist also ein freundliches Denken. Wer das beherrscht, steht auf der sicheren Seite. Das Supertool ist ein gutes Werkzeug, diese Taktik umzusetzen.

Konzentration und gutes Kung Fu

Das Spiel findet JETZT statt. Es interessiert nicht, was bis gerade war (alle Informationen, die wir auf dem Weg gesammelt haben, sind gespeichert, für mehr ist das Vergangene nicht mehr gut. Vor allem ist es nur noch eine Erinnerung. Genauso wie die Zukunft nur eine Vorstellung ist. Wenn Du Dich auf das konzentrierst, was gerade passiert, und dem Geschehen Deine 100%ige Aufmerksamkeit schenkst, bleibt kein % Aufmerksamkeit mehr für Dinge übrig, die jetzt gerade NICHT sind. Dingen, denen Du keine Aufmerksamkeit schenkst, berühren Dich nicht weiter, können nicht zu einem Problem werden. Angst und Groll, die immer für rote Punkte sorgen, kannst Du so gekonnt aus Deinem Spiel halten.

Die Konzentration auf den jeweiligen Moment bietet Dir allerdings eine weitere Möglichkeit: Aufmerksame Spieler bekommen mit, was um sie herum passiert. Und schaffen es, sich und Ihr Spiel in Einklang mit den Anderen Mitspielern und dem Spiel im Ganzen zu bringen. Je mehr Du im Einklang mit dem Spiel lebst, desto höher steigt Dein **Kung Fu-Level**. Je höher Dein Kung Fu-Level steht, desto leichter wird Dir das ganze Spiel fallen. Du bist besser auf das vorbereitet, was noch kommt, weil Du mit Fakten hantierst, und nicht mit Vermutungen. Fakten kannst Du aber nur finden, wenn Du aufmerksam genug dem Spiel folgst. Folge Deinem. Folge dem Ganzen. Spiel einfach und hab Spaß dabei.

Abstand und Durchblick

Während des Spiels kannst Du aus gutem Grund zwischen zwei verschiedenen Wahrnehmungsformen wählen. Die Ego-Shooter-Perspektive bietet volle Ich-Bezogenheit, die manchmal von Nöten ist. Diese Wahrnehmungsform empfiehlt sich, um sich z.B. in Gefühle fallen zu lassen. Du nimmst das Spiel aus dir selbst heraus wahr. Nutze diese Wahrnehmung weise, hält man sich zu lang in ihr auf, drückt das den Glückspegel nach unten. Es ist wichtig, die Balance zu halten zwischen den Wahrnehmungsformen. In der 3rd-Person-Perspektive nimmst Du Dich als Teil Deiner Umwelt wahr. Du stehst ein wenig über dir selbst und nicht so ganz im Geschehen. Diese Perspektive verschafft Dir einen gewissen Abstand zu den Dingen. Das trägt z.B. dazu bei, dass Du dich weniger hinreißen lässt, Dinge zu tun, die rote Punkte zur Folge haben. Zu viel Abstand ist aber genauso schädlich wie zu viel „Mittendrin-Sein“. Hör einfach auf Dein Gefühl. Wenn Du Dich mal nicht wohl fühlst und nicht weißt, wie Du deinen Glückspegel wieder grün bekommst, wechsel mal die Perspektive... Könnte sein, dass die Lösung für Dein Problem so um einiges schneller zu finden ist.

Die Ego-Shooter-Perspektive ist absolut wichtig, um das eigene Befinden klar zu definieren. Sich darüber im klaren zu sein, wie es um sich selbst bestellt ist, ist die Voraussetzung, um anderen sagen zu können, was einem fehlt, um grüne Punkte zu sammeln. Hältst Du Dich zu lang in der 3rd-Person-Perspektive auf, besteht die Gefahr, dass keiner weiß was Du brauchst. Natürlich kannst nur DU Deinen Ego-Shooter einsehen. Das ist ziemlich so wie im wirklichen Leben. Keiner kann dem anderen hinter die Stirn gucken. Weil aber alle Mitspieler (haben wir eigentlich schon erwähnt, dass es in diesem Spiel gar keine Gegenspieler gibt?) grüne Punkte sammeln wollen, ist es wichtig, dass möglichst viel über das innere eines jeden bekannt ist. Nun, und was es über Dich zu wissen gibt, kannst eben nur Du heraus finden. Lass die Informationen denen zukommen, die sie brauchen um Dir helfen zu können, grüne Punkte zu sammeln. Sprechenden Menschen kann geholfen werden. Die 3rd-Person-Perspektive bietet den Entsprechenden Ausgleich. *Durchblick* bekommst Du, wenn Du gekonnt zwischen den beiden Perspektiven hin und her wechselst. Und der wird Dir helfen, Deinen Glückspegel oben zu halten.

Gott-Modus (Multiplayer, Team-Play)

Yeah! Wir konnten uns nicht verkneifen, diesen Modus ins Spiel zu integrieren. Und ohne ihn wäre das Spiel eigentlich sinnlos. Im Gottmodus kann man nämlich richtig Punkten. Tun wir uns mit anderen zusammen, ist das Risiko groß, dass es rote Punkte hagelt. Dagegen steht die Hoffnung auf grüne Punkte in gleichem Ausmaß.

Dabei ist es so einfach, die roten Momente zu vermeiden. Alle die den Gott-Modus erreichen, werden feststellen, dass wir Recht haben.

Wer so weit ist, dass er begriffen hat, dass grüne Punkte am leichtesten zu erhaschen sind, wenn wir dafür sorgen, dass unser Wirken keinen Schaden verursacht, ist eigentlich schon so weit.

Wer begriffen hat, warum es in diesem Spiel keine Gegenspieler gibt, kann ihn spielen.

Wer begriffen hat, welchen Wert ein jeder Mitspieler hat, wird ihn meistern.

Wer ihn meistert, der wird in jedem dieser Momente nicht nur hellgrün kassieren, sondern hat auch das Paradies-Artwork freigeschaltet. Und allein das Paradies zu sehen und wahrzunehmen ist schon wert, dieses Spiel zu spielen! Da hat sich jemand richtig Mühe gegeben ;)

Angst vor dem Ende

Das größte X im Spiel: Das Ende! Das Ding ist folgendes:

Es ist natürlich unausweichlich. Trotzdem weißt Du bis es eintritt nichts darüber, und das ist auch gut so. Spiel einfach so lang Du kannst. Angst ist immer hinderlich. Vor allem weil Angst eine Reaktion des Körpers auf Gedanken sind, die unser Kopf produziert. Angst ist somit ein reines Hirngespinnst. Wer das begriffen hat, und sich von seinen Hirngespinnsten nicht weiter hindern lässt, emsig grüne Punkte zu sammeln, dem steht eigentlich sonst kaum noch ein Hindernis im Weg.

Da das Ende jederzeit aus dem Blauen heraus kommen könnte, solltest Du Dich also nicht zu sehr von Deinen Ängsten bremsen lassen, sondern in der Zeit versuchen, grün zu verbuchen. Wer weiß, wie viel Zeit Dir bleibt?

Sauberes Umfeld

Um Grüne Momente zu erleben sollte man möglichst sein Umfeld grün halten. Jeder rote Punkt fällt nämlich dann dem ganzen Umfeld sofort auf und kann beseitigt werden. Rot ist Schmutz, den will keiner wirklich haben. Solltest Du jemanden dabei erwischen, das hübsche grüne Umfeld mit rot zu besudeln, mach ihn darauf aufmerksam und hilf ihm, es wieder zu beseitigen. Will sich jemand nicht belehren lassen, wird er recht schnell merken, dass er in diesem Umfeld wohl nicht richtig angesiedelt ist und von allein gehen.

Das Internet

Die größte Erfindung der Menschheit! Warum? Weil es allen anderen Erfindungen gegenüber einen Unterschied hat: Es bringt uns in sekundenschnelle zusammen. Quer über den ganzen Planeten. In Bild und Ton. Eine 1-zu-1-Vernetzung von 6,5 Milliarden Menschen (IBM hat noch große Pläne bis 2010).

Nutze es! Wenn Du irgendwelche Schwierigkeiten hast, nutze das Internet.

Wir nutzen es auch. Z.B. um dieses Regelwerk hier zu erweitern, verbessern und zu veröffentlichen. Man findet aber auch allerhand andere Hilfe. Auf bauchisworld.com findest Du immer aktuelle Informationen rund ums Thema Nu Era. Es empfiehlt sich, das Projekt ein wenig kennen zu lernen, denn natürlich lässt sich dann auch das Spiel wesentlich leichter spielen. Das Spiel ist Teil des Projektes und umgekehrt.

Wer Fragen, Kritik oder ne andere Meinung hat, kann sich gerndirekt bei mir melden. Jede Email an darth_bauch@yahoo.de landet direkt in meinem Postfach ;)

Wir wünschen weil Spaß beim Spielen!

LEGENDE

Wahrnehmungsform - Es gibt drei:

Ego-Shooter-Perspektive: Sicht aus sich selbst heraus, Kopfperspektive

3rd-Person-Perspektive: Sicht aus der Vogelperspektive

Gott-Mode-Perspektive: Paradies-Artwork, Wahrnehmung der Superlative!

Glückspegel – Anzeige von 0-100%. Leuchtet hellgrün auf, wenn die Anzeige auf 100% steht (Grundvoraussetzung für hellgrün zu markierende Momente). Leuchtet rot, wenn unter 100%.

Angstpegel – Der Zeiger des Angstpegelmessers sollte immer in der Mitte stehen. Links von der Mitte steht Angst, rechts davon Übermut. Beides verhindert vor allem, dass der Glückspegel auf 100% steht! Halte den Zeiger immer in der Mitte!

Informationen – liegen überall im Spiel versteckt. Keine ist rot oder Grün behaftet, gut oder schlecht. Was Du aus ihnen machst, wie Du mit ihnen umgehst, ist entscheidend.

Durchblick – Anzeige von 0-100%. Je höher desto besser! Näheres dazu im Kapitel „Abstand und Durchblick“.

Herausforderungen – präsentieren sich im Spiel in verschiedensten Verpackungen. Jeder Spieler hat seine eigenen. Jeder Spieler muß seine eigenen Herausforderungen meistern! Keiner kann ihm das abnehmen, aber jede Hilfe ist erlaubt, solange sie keine roten Punkte kostet.

Handlungsfreiraum – Anzeige von 0-100%. Je höher die Anzeige, desto mehr Aktionen stehen zu Verfügung.

Samenkörner – Jeder Spieler hat entsprechend seines Handlungsfreiraumes viele Samen zur Verfügung. Jede Aktion kostet einen Samen. Mehr dazu im Kapitel „Geduld“.

Werkzeuge – Alles, was Du im Spiel findest, das Du auf einen Mitspieler oder irgendwelche Dinge anwenden kannst, sind Werkzeuge. Zum Teil sehr gefährlich!

Kung Fu-Pegel - Anzeige von 0-100%. Bei absolutem Einklang zwischen Dir und Deiner Umwelt steht diese Anzeige auf 100%. 0% werden recht ungemütlich.