

ERIC SIU



LEVELING

UP

**Wie du das
Leben spielend
meisterst und
dich auf das
nächste Level
katapultierst**

Mit einem Vorwort von **HOWARD MARKS**
GRÜNDER VON ACTIVISION

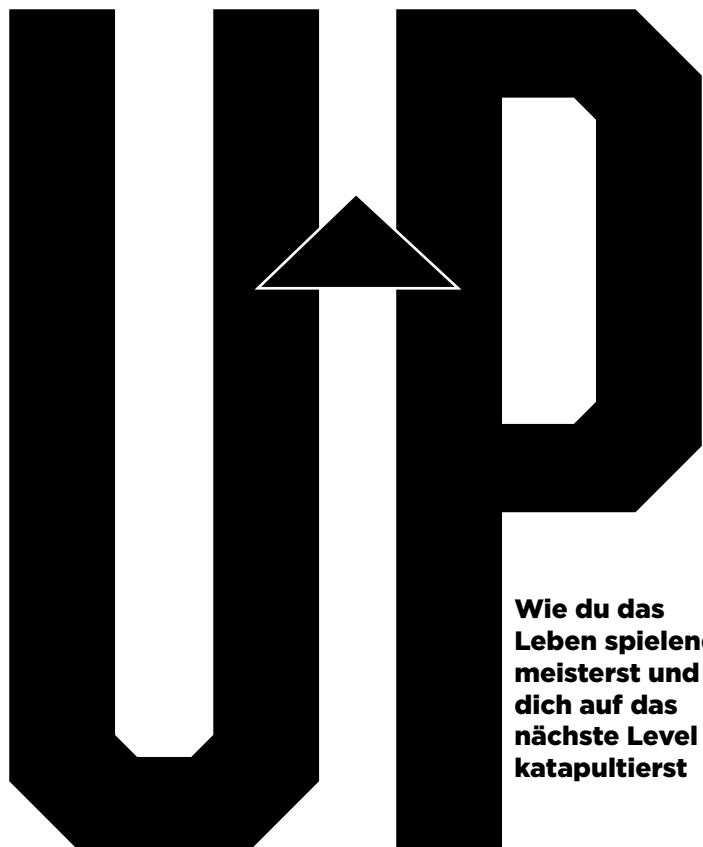
Eric Siu

LEVELING UP

Wie du das Leben spielend meisterst
und dich auf das nächste Level katapultierst

ERIC SIU

LEVELING



**Wie du das
Leben spielend
meisterst und
dich auf das
nächste Level
katapultierst**

Mit einem Vorwort von HOWARD MARKS
GRÜNDER VON ACTIVISION

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen:

info@finanzbuchverlag.de

1. Auflage 2022

© 2022 by FinanzBuch Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Türkenstraße 89

80799 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Die englische Originalausgabe erschien 2021 bei Page Two Books unter dem Titel *Leveling Up: How to master the game of Life*. © 2021 by Eric Siu. All rights reserved. Translation by arrangement with Transatlantic Literary Agency Inc.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Übersetzung: Kerstin Brömer

Redaktion: Sebastian Brück

Umschlaggestaltung: Marc-Torben Fischer in Anlehnung an das Original von Taysia Louie

Umschlagabbildung und Abbildungen der Aufmacherseiten: Marie Bergeron

Alle weiteren Illustrationen: Taysia Louie

Layout: Taysia Louie

Satz: ZeroSoft, Timisoara

Druck: GGP Media GmbH, Pößneck

Printed in Germany

ISBN Print 978-3-95972-537-8

ISBN E-Book (PDF) 978-3-98609-021-0

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-98609-022-7



Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.finanzbuchverlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

Dieses Buch ist all den Gamern gewidmet, die nicht glauben, sie könnten es schaffen. **Glaube mir, du kannst es.**

INHALT

Vorwort	9
Einführung	11
Level 1 Newbie Struggles	19
Level 2 Deine Mission	41
Level 3 Mindset	57
Level 4 Beginne zu lesen	77
Level 5 Routinen	95
Level 6 Lehrlingsmentalität	113
Level 7 Durchhaltevermögen	131
Level 8 Alchemie	151
Level 9 Teamwork	173
Level 10 Selbstbetrachtungen	195
Level 11 Fokussierung	213
Level 12 Geduld	231
Level 13 Diebstahl	247
Level 14 Wiederholung	265
Level 15 Das Game des Lebens spielen	279
Danksagung	297
Schrein des Wissens	299
Über den Autor	303

VORWORT

DIE MEISTEN MENSCHEN kennen Activision Blizzard als Herausgeber von Spieletiteln wie *Call of Duty*, *Quake*, *Warcraft*, *StarCraft* und vielen anderen mehr. Unbekannt ist dagegen die Entstehungsgeschichte: dass ich das Unternehmen aus dem Konkurs herausgekauft habe, um es zur Nummer eins unter den Videospieleherstellern der Welt zu machen.

In der ersten Zeit wollte niemand mit Activision zusammenarbeiten. Wir konnten keine Mitarbeiter einstellen, weil wir pleite waren, Walmart wollte nichts mit uns zu tun haben, und selbst Walt Disney sah uns nicht als »echtes Unternehmen« an. Dank der Widerstandsfähigkeit unseres Teams konnten wir das Blatt allmählich wenden. Schließlich verließ ich das Unternehmen noch vor der Blizzard-Fusion und beschloss, es noch einmal zu versuchen, indem ich Acclaim (bekannt für *Mortal Kombat*, *NBA Jam* und mehr) kaufte.

Ich würde wetten, viele von euch glauben, dass ihnen eine solche Erfolgsgeschichte niemals glücken würde – so ging es mir früher auch. Deshalb möchte ich euch hiermit sagen, dass ihr nicht falscher liegen könntet. Alles, was ihr tun müsst, ist,

die richtigen Informationen zu finden und sich weiter zu verbessern – und somit das nächste Level zu erreichen.

Hier kommt Eric Siu ins Spiel. Ich habe Eric kennengelernt, als ich gerade mit dem Aufbau meiner Crowdfunding-Plattform StartEngine begann, und ich war fasziniert von seiner Mission, die gesamte Welt auf ein höheres Level zu heben. Die meisten erfolgreichen Unternehmer sind sich nicht all der Schritte bewusst, die sie bewältigen mussten, um zum Erfolg zu kommen, und wenn sie es dann geschafft haben, haben sie vergessen, wie genau es ihnen gelungen ist. Dann ist es schwierig, nachrückenden Personen mit Ehrgeiz, die den nächsten Schritt machen wollen, praktische Ratschläge zu erteilen.

Zum Glück hat Eric mit diesem Buch einen Leitfaden für alle Gamer zusammengestellt, der ihnen hilft, die beste Version ihrer selbst zu werden und einen positiven Einfluss auf die Welt zu nehmen. Ein solches Buch hätte ich mir als Kind gewünscht, und ich bin mir sicher, dass es auch dir helfen wird, deine kühnsten Träume zu verwirklichen.

Howard Marks,

Gründer von Activision

EINFÜHRUNG

IST ES NICHT BEEINDRUCKEND, welche Dimensionen das Gaming weltweit angenommen hat?

Im August 2019 spielten 2,6 Milliarden Menschen Videospiele. Amazon kaufte den Online-Streamingdienst Twitch für 970 Millionen US-Dollar. Tencent zahlte über 400 Millionen US-Dollar für Riot Games, den Hersteller von *League of Legends*. Activision Blizzard kaufte King, den Herausgeber von *Candy Crush*, für 5,9 Milliarden US-Dollar.

Bei Gaming-Meisterschaften füllen sich ganze Stadien mit Fans, die einfach nur den Teilnehmern beim Spielen von Videospielen zusehen wollen. Da diese Meisterschaften darüber hinaus auch gestreamt werden, sprechen wir über Zuschauerzahlen, die größer sind als beim American Football oder Basketball. Allein die *League of Legends*-Meisterschaft 2018 wurde von 100 Millionen Zuschauern verfolgt. Die *Minecraft*-YouTube-Sensation Jordan Maron (bekannt als CaptainSparklez) hat sich eine 4,5 Millionen US-Dollar teure Villa in Los Angeles gekauft.

All das wäre in den 1990er-Jahren schwer vorstellbar gewesen, aber heute ist Gaming ein fester Bestandteil unseres Lebens. Berühmte Persönlichkeiten sprechen regelmäßig dar-

über. Mega-Unternehmer Elon Musk (CEO von Tesla und SpaceX, Mitbegründer von PayPal und SolarCity) nannte in einer Antwort auf einen Reddit-Thread seine Lieblingscomputerspiele und machte auf deren positiven Einfluss auf sein Leben aufmerksam. Eines ist sicher: Gaming ist endgültig in der breiten Masse angekommen – und es wird so schnell nicht verschwinden.

Meine Vorgeschichte

Ich heiße Eric Siu und bin ein Unternehmer, der anderen Unternehmen dabei hilft zu wachsen. Ich besitze eine Marketingagentur, die für Unternehmen wie Amazon, Nordstrom, Salesforce und Uber tätig ist. Außerdem leite ich ein Marketinganalyse-Unternehmen namens ClickFlow.

In meinem wöchentlichen Podcast *Leveling Up* führe ich Interviews mit Weltklasse-Unternehmern über persönliche und geschäftliche Weiterentwicklung. Ich habe außerdem einen weiteren Podcast, *Marketing School*, in dem ich mit meinem Co-Moderator Neil Patel täglich voller Begeisterung über Marketing spreche.

Ich schreibe regelmäßig für Publikationen wie *Entrepreneur*, *Forbes*, *Fast Company* und andere. Ich bin stolzes Mitglied der *Entrepreneurs' Organization* (EO) und der *Young Presidents' Organization* (YPO), den modernen »Zünften« der Wirtschaft, die einem helfen voranzukommen.

Vor dem ganzen Business-Kram war ich Hardcore-Gamer. Ich verbrachte meine Zeit mit dem Spielen von *World of Warcraft*, *EverQuest*, *Defense of the Ancients*, *Counter-Strike*, *Quake*, *Team Fortress*, *Warcraft III*, *Diablo* und vielen anderen. Jedes Mal, wenn ich mich abmelden musste, träumte ich davon,

den Reiz des Spielens in die reale Welt zu übertragen – irgendwie.

Warum? Weil ich in Spielen deutlich mehr erreicht habe als im wahren Leben. In Spielen habe ich Meisterschaften gewonnen, mit den besten Teams gespielt und Heldentaten vollbracht, von denen die meisten Menschen nur träumen können. In der Spielwelt hatte ich das Gefühl, einen Beitrag zu etwas Großem zu leisten, und ich fühlte mich mit anderen verbunden. Im wahren Leben war das nicht so sehr der Fall. Ich wurde ständig abgeschrieben und hatte wenig Vertrauen in mich selbst.

Ich erzähle dir nicht, was ich getan habe, um mit meinem Erfolg zu prahlen. Ich erzähle dir das alles, weil du, wenn du das Leben wie ein Game angehst, wie ich es getan habe, Erfolg haben und schließlich in der Lage sein wirst, das ultimative Game zu spielen: im Geschäftsleben.

Und das meine ich wirklich so. Ich glaube tatsächlich, dass der Erfolg unausweichlich ist, wenn du die in diesem Buch gelehrtten Denkweisen und Gewohnheiten entwickelst – betrachte sie einfach als Power-ups, die dich stärker machen.

Und falls du irgendwelche Zweifel haben solltest: Es handelt sich dabei um ein Game, das *jeder* spielen kann. Warum ich das sage? Weil ich fast von der High School und vom College geflogen wäre, weil ich nie gut im Dating war und weil ich von meinen Eltern und meinen Mitschülern als jemand angesehen wurde, der »nichts auf dem Kasten hat«. Aber irgendwie habe ich es geschafft.

Wenn ich es kann, kannst du es auch.

Aus diesem Grund schreibe ich dieses Buch: für dich, den Gamer mit den großen Ambitionen, den Helden.

Der Anfang

Als ich aufwuchs, war ich in den Augen meiner Eltern eine Enttäuschung. Ich hatte nie viel für die Schule übrig und war schrecklich im Sport. In der Tat wurde ich fast immer als Letzter ausgewählt, wenn es darum ging, Leute in ein Team zu wählen. Schule hat für mich nie viel Sinn ergeben, weil es mir nicht gefiel, früh aufzustehen, um jemandem Bericht erstatten und einem Regime gehorchen zu müssen, das mir aufdrückte, was ich zu lernen hätte. Ich wollte nach meinen eigenen Regeln leben.

Ich wollte frei sein.

Als ich fünf Jahre alt war, nahm mich meine Mutter zum Glück mit zu Toys "R" Us und kaufte mir eine Super-Nintendo-Konsole, die mit *Street Fighter II* und *Super Mario World* daherkam. Das war ein entscheidender Moment in meinem Leben.

Ich war sofort von der Handlung und der Grafik gefesselt: vom Kampf gegen M. Bison in *Street Fighter* bis zum Herumfliegen mit meinem gelben Umhang in *Super Mario World*. Mich überkam ein Gefühl der, nun ja, Ekstase. Das Gefühl, das ich hatte, wenn ich vorübergehend all meine Sorgen im wahren Leben ausblendete (ja, auch fünfjährige Jungs haben Sorgen), um meine Ziele im Spiel zu erreichen, werde ich immer zu schätzen wissen.

Als ich älter wurde, fiel mir in der Schule etwas auf: Je besser ich im Gaming wurde, desto eher konnte ich mich mit den »coolen« Kids identifizieren. Die Möglichkeit, meinen sozialen Status in der High School zu verbessern, trieb mich dazu an, mich noch stärker dem Gaming zu widmen. Denn wenn man ein Spitzenspieler war, galt man natürlich als »cool«. Zum ersten Mal in meinem Leben erkannte ich, dass das Spielen mich dazu antrieb, mich zu verbessern. Es weckte in mir den brennenden Wunsch, jemand Besonderes zu sein.

Sogar die Mädchen in der Schule mussten akzeptieren, dass Videospiele »cool« waren, weil die Jungs sich nun mal gern damit beschäftigten. Und was gibt es Besseres, um die Aufmerksamkeit eines Jungen zu erregen, als ein Teil des wachsenden Videospielephänomens zu sein? Ich erinnere mich sogar daran, dass eine kleine Gruppe von Mädchen in Computercafés ging, um dort mit den Jungs zu spielen, weil sie deren Aufmerksamkeit erregen wollten.

Heutzutage spielen viele Mädchen Videospiele und übertragen ihre Livestreams auf Twitch, und die Jungs *vergöttern* diese jungen Frauen. Oh, wie sich die Zeiten geändert haben. Jetzt leben wir in einer Zeit, in der es cool ist, ein Nerd zu sein, und ich kann mit Sicherheit sagen, dass ich ohne das Gaming nicht da wäre, wo ich heute bin. Ich habe mir immer gedacht, wenn das wahre Leben ein Spiel wäre, würde ich mich auf jeden Fall darin auszeichnen. Wenn ich nur irgendwie meine Spielmentalität auf das wahre Leben übertragen könnte, dann wäre der Erfolg praktisch garantiert.

Heutzutage ist für mich das Business dieses Spiel.

Nun möchte ich dir sagen, für wen dieses Buch gedacht ist und was du dir davon erwarten kannst. Dieses Buch *ist* für dich geeignet, wenn ...:

- ... du daran interessiert bist, deinen eigenen Lebensweg zu gestalten.
- ... du deine persönliche Freiheit schätzt.
- ... du Probleme damit hast, das zu tun, was man dir sagt, »weil es schon immer so gemacht wurde«.
- ... du nie so richtig an der Schule interessiert warst.
- ... du von deinen Mitschülern als »unterdurchschnittlich« angesehen wurdest.
- ... du alles tun würdest, um erfolgreich zu sein.

- ... du verstehst, dass es harter Arbeit und Übung bedarf, um in etwas gut zu werden.
- ... du dich in den Fächern und Themen anstrengst, die dich interessieren.
- ... du schon immer mit den Besten trainieren und gegen die Besten kämpfen wolltest.
- ... du dazu bereit bist, mit anderen zusammenzuarbeiten, um große Träume zu verwirklichen.
- ... du dein Leben in vollen Zügen genießen willst.

Dieses Buch *ist nicht* für dich geeignet, wenn ...:

- ... du nach Ruhm strebst (obwohl dieser sich auf natürliche Weise einstellen wird, wenn du erfolgreich bist).
- ... du schnelles Geld machen willst.
- ... du nicht dazu bereit bist, die Arbeit zu leisten, die nötig ist, um sich vor die Konkurrenz zu schieben.
- ... du glaubst, dein Schicksal wäre vorherbestimmt.
- ... du glaubst, du könntest dich nicht mehr verbessern.
- ... du den Rest deines Lebens faulenzten möchtest.

Dieses Buch wird ...

- ... die wichtigsten Eigenschaften für den Erfolg im Spiel und im Leben enthüllen.
- ... dir zeigen, was du tun kannst, um geschäftlich erfolgreich zu werden.
- ... dir mundgerechte Erkenntnisse liefern, die du in dein Handeln einfließen lassen kannst.
- ... dir konkrete Beispiele dafür nennen, wie das Gaming Wirtschaftsführern den Weg geebnet hat, die Unternehmen

mit einem Umsatz von mehreren Millionen bis Milliarden US-Dollar wie Activision Blizzard gegründet haben.

- ... zusätzliche Einblicke von *Leveling Up*-Podcastgästen liefern, die beweisen, dass jeder im Beruf und im Leben gewinnen kann.
- ... dir Aufgaben geben, die einen Weg aufzeigen, wie du spielerisch zum Erfolg kommen kannst.

Vor allem aber wird dieses Buch dir helfen, die richtige Einstellung zu entwickeln, mit der du in deinem Leben Unglaubliches erreichen kannst – etwas, das du bisher nicht für möglich gehalten hast.

Im Laufe des Buches werde ich das Konzept der »Gamification des Lebens« weiter ausführen. Die Idee hinter der Gamification des Lebens ist, dass du dein Leben durch die Linse eines Spiels betrachtest. Beachte, dass ich dabei auch Spiele erwähnen könnte, mit denen du nicht vertraut bist, und das ist völlig in Ordnung; schließlich zählen die Prinzipien aus diesem Buch.

Es macht Spaß, morgens aufzuwachen, wenn du dich auf einer sinnvollen Mission zur Selbstverbesserung befindest und hilfreiche Power-ups sammelst. Je mehr Power-ups du sammelst, desto schneller steigst du auf und desto stärker wirst du der Held dadurch werden.

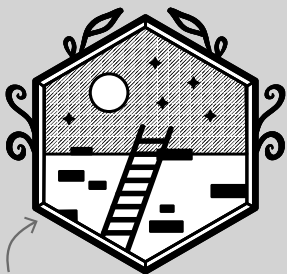
Am Ende bestimmter Kapitel findest du spezielle Passwörter, die zu einem tollen Bonus am Ende des Buches führen. Wenn du alle speziellen Passwörter gesammelt hast, kannst du damit einen eingängigen Rahmenplan freischalten, der dir dabei hilft, langfristig zu wachsen. *Achtung: Du musst das Buch zu Ende lesen, um den Rahmenplan zu verstehen und in vollem Umfang davon zu profitieren.* Sag nicht, ich hätte dich nicht gewarnt. :)

Lass uns jetzt dein Leben in ein Game verwandeln.

A large, white, stylized number '1' is centered on a gray background. The top-left corner of the '1' is rounded. A black, horizontal rectangular label with a slight 3D effect is positioned to the left of the middle of the '1'. The word 'LEVEL' is written in white, bold, uppercase letters on this label.

LEVEL

NEWBIE STRUGGLES



NEW! Level 1
acquired!





In progress

**»Der Morgen wird kommen,
er hat keine andere Wahl.«**

MARTY RUBIN

ICH HATTE SOEBEN meinen Gegner in einem Eins-gegen-Eins-Kampf besiegt und die Meisterschaft gewonnen, die mich zum besten Spieler meiner Klasse in *EverQuest* krönte – einem Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG). Ich hatte Dharma von unserem Erzrivalen, der Gilde Magna Carta, erobert. Ich war nicht mehr nur »Erico«; ich war »Erico the Wanderer«. Leute aus dem ganzen Spiel schickten mir private Nachrichten, um mir zu meinem Sieg zu gratulieren. Alle in meiner Gilde waren ekstatisch, weil wir einen weiteren Titel geholt hatten, der unsere Stellung als Nummer-eins-Team weiter festigte.

In der »realen« Welt meiner Eltern und Freunde aus der Schule bedeutete mein Sieg nicht viel. Aber für mein dreizehn-jähriges Ich, einen Nerd, der in Sport schlecht war und nie die Aufmerksamkeit von Mädchen erlangen konnte, war dieser Sieg außerordentlich wichtig. Ich hatte nicht erwartet zu gewinnen. Ich hatte als Newbie mit nichts angefangen – ich hatte weder Munition, Ausrüstung, Geld noch Waffen. Ich war nackt, ein armer, kleiner Anfänger, bestenfalls ein Lehrling. Jeder, gegen den ich im Turnier kämpfte, besaß eine bessere Ausrüstung als

ich und war stärker. Ich war nur Level 55, während die anderen allesamt auf Level 60 waren – die höchstmögliche Stufe. Aber dadurch, dass ich mich durch schwierige Situationen gekämpft und hochgelevelt hatte, gelang mir zu meiner eigenen Überraschung der Sieg. Der Respekt und die Bestätigung meiner Mitspieler gaben mir das Vertrauen, dass ich praktisch alles auf der Welt erreichen könnte.

Und wie ich später herausfinden sollte, hat mir diese Einstellung tatsächlich im wahren Leben geholfen, Größeres zu erreichen, als ich mir je hätte vorstellen können.

Mein Werdegang

Bevor ich ernsthaft mit dem Spielen anfang, hatte ich ständig Probleme. Mein Weg verlief nie so, wie meine Eltern es wollten: Sie wollten, dass ich gute Noten erhielt, auf ein gutes College ging und einen guten Job bekam. Aber ihre Ansichten passten nicht zu mir und zu dem, was ich tun wollte: Spaß zu haben, zu meinen eigenen Bedingungen.

In der realen Welt, der Welt, die für die meisten Menschen um mich herum von Bedeutung war, hinkte ich ständig hinterher. Ich wurde immer als Letzter für Basketballspiele ausgewählt. Als ich der Drumline meiner High School beitrug, stand ich am unteren Ende der Nahrungskette. Ich wurde oft gehänselt, weil ich kleiner und schüchtern war. Mir wurde gesagt, ich solle »cool sein« oder »aufhören, mich anzupassen«. Ich hatte immer Schwierigkeiten, den Mut aufzubringen, Mädchen anzusprechen. Tatsächlich hatte ich meine erste richtige Freundin erst mit 26 Jahren. »Du bist einfach nicht gut genug für so etwas«, sagte ich mir ständig. Während ich aufwuchs, hatte ich einen enormen Minderwertigkeitskomplex, dennoch war ich

wild entschlossen, allen Neinsagern das Gegenteil zu beweisen. Ich versuchte alles Mögliche, scheiterte aber immer wieder. Die Leute lachten mich aus und unterschätzten mich, doch ich konnte mich stets in eine andere Welt flüchten: die Welt der Videospiele.

In der Zeit, bevor das Gaming eSports genannt wurde, kaufte meine Mutter mir als Fünfjährigem den Super Nintendo. Ich war sofort Feuer und Flamme. Ich hatte das Gefühl, in eine andere Welt einzutauchen und erstaunliche Dinge zu tun, die normalen Menschen unmöglich waren. Ich konnte in die Rolle von Mario schlüpfen, auf Yoshi reiten, *Mario Kart* und *Street Fighter* spielen – mir taten sich so viele Möglichkeiten auf. Als ich im Alter von neun Jahren meinen ersten Computer bekam, verliebte ich mich in die Welt von *Diablo*, *StarCraft*, *Warcraft*, *EverQuest*, *Command & Conquer* und vielen anderen.

Als das Gaming sich durch das Internet veränderte, war ich völlig begeistert von den scheinbar unendlichen Möglichkeiten, mit anderen Leuten zusammenspielen, die ich noch nie getroffen hatte, und Freundschaften mit Gleichgesinnten zu schließen. Ich liebte alles am Online-Gaming: die Geschichten, das Gameplay, die Kameradschaft und das Gefühl, nun tatsächlich Teil von etwas zu sein, das größer war als ich selbst. Vorbei war der Druck, glatte Einsen bekommen, mit einem süßen Mädchen ausgehen oder auf ein tolles College gehen zu müssen. Ich konnte allem entfliehen und mich wahrhaftig für eine Sache einsetzen. Im Gaming habe ich meinen Trost und meine Stärke gefunden.

Als ich mit elf Jahren anfang, *EverQuest* (das Spiel, aus dem *World of Warcraft* hervorging) zu spielen, hatten MMORPGs gerade erst begonnen, sich als Genre zu etablieren. Ich befand mich an der Schwelle zu einem neuen Spieltrend. In meiner Anfangszeit bei *EverQuest* hatte ich Mühe und fand es schwer, in

dem Spiel erfolgreich zu sein. Es war ziemlich kompliziert für ein Kind, das noch nicht mal Teenager war. Und es wies viele verwirrende Aspekte auf, die damals keiner von uns Early Adoptern verstand. MMORPGs waren noch sehr neu, und wir alle lernten, indem wir uns einer Feuertaufe unterzogen. Ich brauchte Stunden dafür herauszufinden, was meine Rolle war, was ich tun musste, wie ich hochleveln und im Game weiterkommen konnte und vieles mehr. Aber ich nahm mir vor, mit jedem neuen Game mehr zu lernen.

Was ich herausgefunden habe, ist Folgendes: Bei jedem Game, das ich ausprobierte, musste ich am Anfang ordentlich einstecken. Der Anfang ist *immer* mies. Er ist langsam, er ist langweilig, und es ist schwer zu erkennen, worauf alles hinauslaufen soll.

Aber letztendlich habe ich es immer geschafft.

Bald wurde mir klar, dass ich lernen musste, wenn ich es bis ganz nach oben schaffen wollte. Ich besuchte Websites und druckte Karten aus und legte sie in einem Ordner ab. So etwas würde ich für die Schule *niemals* tun.

Während ich selbstständig lernte und mich verbesserte, wurde mir klar, dass ich mich einem Team anschließen musste, um die schwierigsten Aufgaben im Spiel zu bewältigen. Und das waren nicht einfach irgendwelche Teams. Es handelte sich um große Teams mit fünfzig, sechzig oder mehr Leuten, die alle darum wetteiferten, etwas zu erreichen, was niemand sonst geschafft hatte. Ich wusste, dass ich zuerst Erfahrung sammeln musste, indem ich einem der drei besten Teams beitrete.

Der Anfang eines jeden Spiels ist *immer* mies. **Er ist langsam, er ist langweilig, und es ist schwer zu erkennen, worauf alles hinauslaufen soll.**

Von da an stiegen die Herausforderungen und der Druck des Spiels um das Zehnfache, weil wir in Sachen Kommunikation alle gleich ticken mussten. Ein einziger großer Fehler konnte dazu führen, dass wir alle gemeinsam scheiterten. Zum ersten Mal verstand ich, wie man stolz darauf sein konnte, ein Team zu repräsentieren. Mir wurde klar, dass es die gleiche Art von Stolz sein musste, die Basketball- oder Fußballmannschaften bei Meisterschaftsspielen empfinden.

Ich wurde schließlich ein Top-Spieler in der besten Schlachzugilde (Team) von *EverQuest*. Ich wurde sogar Champion meiner Klasse (der beste Charakter meines Typs auf dem Server), als ich in der Mittelstufe war. Das war weitaus bedeutender – zumindest für mich im Alter von elf oder zwölf – als jede schulische Leistung, die ich hätte erreichen können. Tatsächlich hatte ich nie eine Sporttrophäe gewonnen, nie zu den besten Schülern gezählt und auch keine anderen bemerkenswerten Leistungen vorzuweisen.

Leider verstanden meine Eltern nicht, was ich im Gaming erreichte, noch interessierten sie sich dafür. Sie dachten, ich würde in ein schwarzes Loch fallen und ein Versager werden. Sie gingen sogar so weit, meine Tastatur oder meine Maus zu verstecken, damit ich nicht spielen konnte. Wir stritten uns oft heftig, und danach sprach ich mehrere Wochen lang nicht mit meiner Mutter. Dann wendete sich das Blatt, und ich redete einige Wochen lang nicht mit meinem Vater. Ich war so leidenschaftlich, wenn es um mein Gaming ging, dass ich mich einige Male fast mit meinem Vater geprügelt hätte.

Aber hey, zumindest bekam ich jedes Mal, wenn ich einen Streit hatte, von dem Elternteil, mit dem ich mich gerade besser verstand, nach der Schule ein paar Whoppers von Burger King, sodass ich nie hungern musste. Allerdings wurde ich dadurch ein bisschen pummelig.

Rückblickend betrachtet konnte ich trotz aller Widrigkeiten nur deshalb Gaming-Meisterschaften gewinnen, weil ich konsequent, hart und voller Fleiß dafür gearbeitet habe. Ohne methodisches und geduldiges Vorgehen hätte ich das niemals erreichen können.

Ich schreibe mit Stolz, wenn ich an meine Gaming-Zeit zurückdenke, denn diese Errungenschaften verschafften mir ein grundlegendes Selbstvertrauen, das es mir schließlich ermöglichte, auch im wahren Leben und im Geschäftsleben erfolgreich zu sein. Dank dieses Selbstbewusstseins konnte ich meine Erfahrung aus dem Gaming nutzen, um zwei Unternehmen wiederzubeleben, eines zu übernehmen, ein Softwareunternehmen zu gründen, international Vorträge zu halten, zwei Podcasts mit Millionen von monatlichen Zuhörern zu betreiben (*Marketing School* und *Leveling Up*), eine Reality-Videoserie zu betreiben (die ebenfalls *Leveling Up* heißt) und Gastvorträge über Unternehmertum und Marketing an Universitäten zu halten.

Der Weg in die Zukunft

Als ich im Alter von 13 Jahren den Höhepunkt in *EverQuest* erreichte, wusste ich, dass Gaming meine Bestimmung war. Jeder Mensch möchte eine Bestimmung haben – das Gefühl, etwas zurückzugeben. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich so etwas noch nie erlebt, weil ich, ehrlich gesagt, ein Verlierer war. Beim Gaming jedoch fühlte ich mich wie ein Gewinner: Ich konnte mich einloggen und meinen Avatar verkörpern, jemanden, zu dem viele Leute aufschauten. Das Gaming ermöglichte es mir, in mein Alter Ego zu schlüpfen.

Ich habe viel geopfert, um in den Games, die ich gespielt habe, hervorragend zu werden – unter anderem eine engere Be-