

I left Gor and stay away from the Oasis of Sand Sleen



Gestern habe ich die virtuelle SL-Welt [Gor](#) verlassen und mein [Experiment Gor](#) zeitweilig beendet. Wenn es am Schönsten ist, sollte man aufhören. Neun Monate sind erst einmal genug. Ich weiß alles und es wiederholt sich jetzt nur noch. Aber zum Schluss gab es noch eine wunderschöne Intrige gegen mich, ähnlich wie vor einigen Jahren im [DJV](#). Ich wurde aus meiner virtuellen Heimat [Oasis of Sand Sleen](#) vertrieben, weil ein paar dämlich Nasen mein Erfolg nicht passte und der Sim-Besitzer „Guru“ sich erpressen ließ und nicht Manns genug war, sich gegen die Intriganten durchzusetzen. Ein etwas komisches Gefühl hatte ich schon, denn zwölf „Sklavinnen“, die ich „besaß“, hinter sich denen reale Menschen und deren Spielspaß verbergen, rennen jetzt ohne Schutz und hilflos herum und werden vermutlich bald gekidnappt und gebrandmarkt werden.

Ein Fazit kann ich schon ziehen: Es ist nicht anders als im realen Leben. „Rollenspiel“ ist nicht wirklich ernst gemeint, denn niemand kann so einfach aus der „Rolle“ fallen und zum Beispiel einen „Obersklavenhalter“ spielen oder bewaffnete

Amazone, wenn der reale Charakter gar nicht dazu passt. Und einen Kerl, der in Gor eine Frau spielt, erkenne ich auch recht schnell. Auch die empirische Verteilung der Charaktere wie im wirklichen Leben: Zwei Drittel sind Opportunisten und Feiglinge, die Idioten überwiegen, ein paar wenige sind Idealisten, und in Gor kommen noch eine Menge Leute dazu, die vermutlich nicht ganz richtig im Kopf sind und unter ärztliche Aufsicht gehörten. Aber zum Glück bleibt das, was sie tun, nur virtuell, und das ist auch gut so.



Nein, Gor ist nicht jugendfrei, aber zum Glück wissen das die hiesigen schmallippigen Jugendschutzwarte nicht, sonst wären Gor und Second Life schon längst verboten und man sähe nur ein Warnschild vor www.secondlife.com. Vorsicht, Sex und brutale Gewalt! Wenn ich meine Artikel fertig und publiziert habe, wird es bei jedem Amokläufer dann heißen: Man fand den Second-Life-Clienten auf seinem Rechner, er hat bestimmt vorher Gor gespielt.

Irgendwie bin ich gut darin, Leute zu etwas zu überreden. Die bildhübschen Sklavinnen kamen zuhauf, um sich zu unterwerfen und virtuell alles zu tun, was ich wollte. Ja, auch Cybersex. Ich galt als orthodoxer Goreaner, den man zu allem befragen konnte, obwohl ich nie auch nur einen dieser 26 Schundromane

ganz gelesen habe. Wozu gibt es [Google](#). Wer Erfolg hat, dem folgen die Neider und die Niedertracht auf dem Fuße. Die „Nachbarn“ in Gor, in „Wastelands in Sand Sleen“, versuchten alles, um mich aus dem Weg zu räumen, sie schickten mir sogar einen [Killer](#) auf den Hals. Vergeblich, sie kriegten mich nicht klein. Irgendwann fälschten sie sogar private Nachrichten und schickten sie zum Besitzer des Areals. Das geht leider in Second Life sehr leicht. Und sie drohten damit, das Areal zu verlassen – und ihnen gehörte die Hälfte des Marktes, die Einnahmen in Form von Lindendollar bringt. Und das gab den Ausschlag mich hinauszuerwerfen.

Ich muss zugeben, dass ich ein wenig stolz darauf war, dass ich danach von Angeboten, „Head Slaver“ zu werfen, nur so überschüttet wurde. [Wollt Ihr wissen wo](#), Goreaner? In Treve, Ushindi, Teletus, Olni, Sardar, Bosk Woods, Sulport, Zamora! Ich aber sage Euch, meidet bloß die Oasis of Sand Sleen! Und wenn ich aus meinen umfangreichen virtuellen goreanischen Kaderakten plaudern soll, dass fragt mich nur. Stay away from the Oasis of Sand Sleen and Wastelands of Sand Sleen!



Heute war ich wieder in Second Life (Bild unten). Gefällt mir immer noch. Demnächst mehr.

Nachtrag: Die Kommentare stellen noch mehr klar.