

# Tunnel-Editor 2.0 (Update)



So sieht es aus, wenn man das Menu des Second-Live-Viewers [Phoenix](#) im Editor-Modus für Objekte vor sich hat: Die Polygone, die weiß markiert sind, habe ich selbst gebaut, hier u.a. ein unterirdisches Tunnel-System [derjenigen Sim](#), auf der ich Administrator-Rechte habe.

Update: Ich hatte vergessen, dass ich auch einen Screenshot habe, wie das dann aussieht, wenn ein Avatar durch die Tunnel läuft:

