

Unter Polygonen



Passiert irgendwo etwas? Ist irgendwo etwas relevant für mein Leben? Man kann sich stundenlang durch die Medien und die sogenannten sozialen Netzwerke wühlen, oder es auch lassen – es macht keinen Unterschied. Dann treibe ich mich doch gleich in noch sinnloseren Welten herum.

In meiner wenigen Freizeit baue ich gerade wieder einmal eine [Gor-Sim](#) in [Secondlife](#). Die Besitzerin – eine US-Amerikanerin – zahlt natürlich dafür. Das „Honorar“ ist aber eher symbolisch gemeint, wurde frei ausgehandelt, und bewegt sich auf Mindestlohn-Niveau.

Virtuelles Bauen – das meint: Ich habe zunächst eine riesige

leere, von „Wasser“ umgebene platte Platte vor mir. Und die virtuelle Erde war wüst und leer und mein Geist schwebte noch über den Wassern. Auf diese Erde passen 16000 Polygone in [beliebiger Form](#). Jede Seite eines Polygons kann mit einer unterschiedlichen Textur ausgestattet werden – etwas wie ein Würfel, der sechs verschiedene Seiten hat. Man kann also jede denkbare Grafik hochladen und ein virtuelles Objekt damit realistisch aussehen lassen. Auf den Screenshot sieht man noch viele gelbe Flächen, die eine Art Maserung haben – bei diesen Prims fehlt noch eine Textur. Die Brücke auf dem unteren Bild habe ich natürlich auch gebaut, sie hat rund 50 Prims. Der gebildete Italien-Reisende wird auch gleich erkennen, welches Bauwerk mich inspiriert hat. (Um ein solches Objekt zu bauen, braucht man mehrere Stunden. Da es in Secondlife keine „Gravitation“ für Prims gibt, schweben unfertige Gebäude noch in der Luft.)

Das alles ist eine (sinnfreie) Wissenschaft für sich, wenn man [Mesh](#) und „[Sculpted prims](#)“ dazunimmt. Man darf auch nur rund 10000 „Prims“ (Polygone) verbauen, weil sich sonst die [Avatare](#), die dort herumlaufen sollen, nicht mehr bewegen können – der Rechner, der eine Sim „handeln“ muss, kann das dann nicht mehr rendern, was zur Folge hat, dass alles nur noch ruckelig oder in Zeitlupe abläuft.

Die Stadt, die ich baue, muss auch für Herumballern und virtuelle Hauereien geeignet sein, da Raids, also [Angriffe bewaffneter Avataren auf andere](#), ein wesentliches Element des Rollenspiels sind. Das bedeutet: Die Verteidigungsanlagen müssen so gut sein, dass Angreifer es nicht allzu leicht haben (man beachte die „Wehrgänge“ der Stadtmauer), andererseits dürfen sie auch nicht chancenlos sein – dann käme niemand mehr und es wäre langweilig. Das „Bauen“ kann man nicht lernen – man muss eine große Erfahrung haben, um gut zu sein.

Für eine ganze Stadt – wie die obige – brauche ich, da ich nur wenig Zeit habe, ungefähr vier Wochen. Es gibt – finde ich – schlechtere Hobbys...