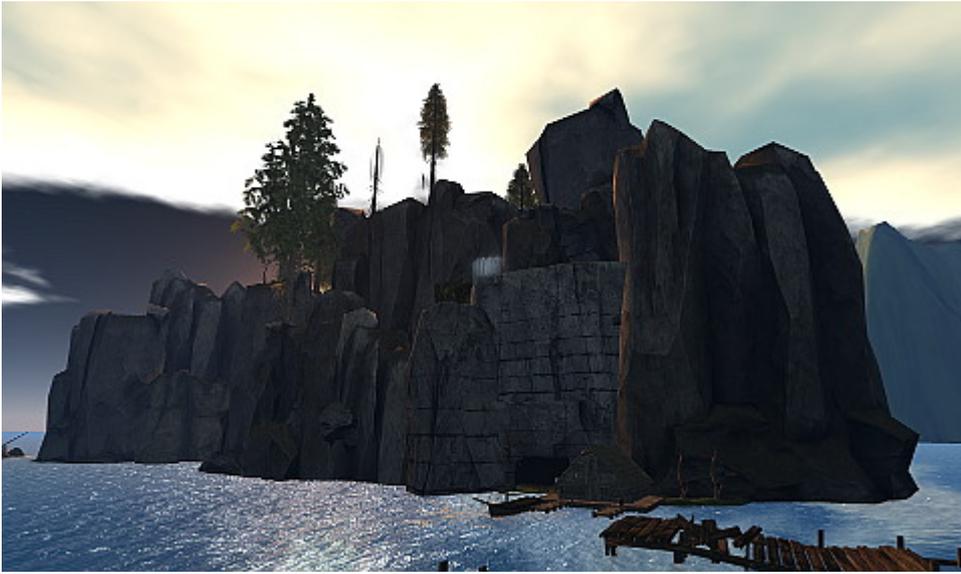


Arbeitsititel: Port Shilo





Ich hatte Zeit, wieder einmal eine [Gor-Sim](#) in Second Life zu bauen. Der – geringfügig bezahlte – Auftrag war, etwas mehr „Nördliches“ zu schaffen. [Palmen und tropische Gewächse](#) waren

also nicht erwünscht. Die Sim ist nur klein und wird nur wenige Spieler für das [Rollenspiel](#) beherbergen.

(Nicht weiterlesen, wer sich nicht für Technik interessiert.) Die Sim hat 5000 Polygone, von denen ich rund 2800 verbraucht habe. Auf dem oberen Screenshot kann man erkennen, dass der mittlere Baum von denen auf dem Felsen nicht richtig [gerendert](#) worden ist. Der Grund: [Mesh-Objekte](#) sind in einer bestimmten Distanz („draw distance“) gar nicht mehr zu sehen. Mesh hat sich aber durchgesetzt, [Sculpties](#) sehen einfach nicht so gut aus und sind außerdem „[laggier](#)“. Die Höhlen (vgl. 2. Screenshot von unten) sind komplett aus Mesh – die musste ich aber zusätzlich kaufen, da ich immer noch nicht genug Zeit und Lust hatte, das Handbuch für [Blender](#) zu studieren.

Ja, wer mir schmeicheln will, darf mich ruhig Spiele-Designer nennen, aber auf Hobby-Niveau.