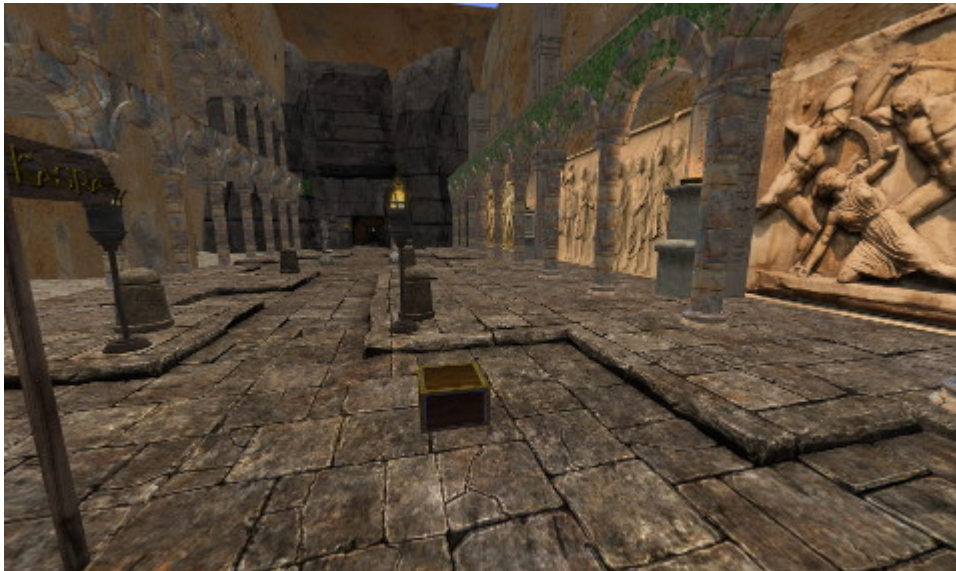
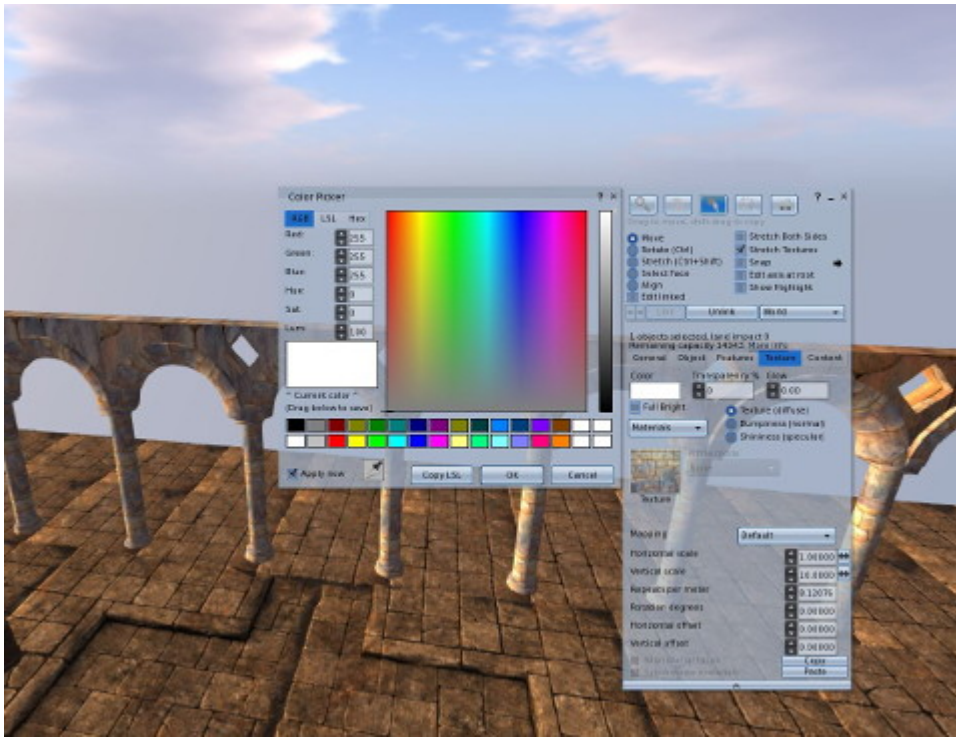


Simdesign





Im August werde ich wohl kaum zum Schreiben von Büchern kommen. Ich wurde beauftragt, drei ([Gor-](#)) Sims in [Second Life](#) zu bauen – also ein Environment für Fantasy-Rollenspieler. (Lektüre für deutsche Ignoranten und Bedenkenträger: [Returning to Second Life](#)). Die Auftraggeberin, die in Texas lebt, zahlt monatlich rund 500 Dollar, um die drei Sims zu unterhalten. (Es gibt andere [Hobbys](#), die ähnlich teuer sind.)

Am Anfang ist alles wüst, platt und leer, und nur der Geist des Gamedesigners schwebt über den Wassern. Oben kann man zwei Sims am „Boden“ erkennen, ich bin noch beim Terraforming. Über der Sim habe ich eine temporäre Plattform eingerichtet, auf der ich vorab einige Gebäude platziert habe, die ich später unten verwenden will. Der [Client](#), den ich verwende, erlaubt natürlich das Heran- und Herauszoomen.

Aktuell arbeite ich am Tunnelsystem. das aus [Mesh](#)-Bausteinen besteht (die ich aber kaufe und dann modifiziere – für das *fucking manual* von [Blender](#) hatte ich immer noch keine Zeit).

Der Screenshot in der Mitte zeigt Details des Clients beim „Bauen“. Ich habe zehn Jahre Erfahrung damit und lerne immer noch. Darunter das Ergebnis – eine Art Säulenhalle (es ist zu kompliziert, den Zweck einer [Skybox](#) auf [Gor-Sims](#) zu erläutern).

Anfang September ist „Eröffnung“. Ich hoffe, ich werde rechtzeitig fertig sein.