

# Trump und SecondLife etc.



Oasis of Klima – arrival point. Ja, ich reite mein Avatar reitet da auf einem Saurier [Drachen](#), ja und? Die hellen Punkte sind live ein Sandsturm (Partikel, muss man auch bauen per Script erzeugen); man sieht kaum die Hand vor den virtuellen Augen.

Mit SecondLife ist es wie mit Trump: Alle deutschen Journalisten [schreiben heftig dagegen an](#), aber beide werden immer [beliebter](#).

„Second Life sei im Unterschied zu Sansar eine etablierte “Cash Maschine”, die zurzeit [sic] wieder wachse – obwohl die 3D-Social-Software schon seit circa 2002 am Markt ist.“  
([Mixed](#))

Jetzt bitte alle wegzappen: Da ihr die technischen Probleme, die ich jetzt schildern werde, ohnehin nicht versteht, wendet euch lieber den [aktuellsten Statistiken](#) über Corvid19 zu.

Andere Optionen: Wer Spanisch versteht, sollte vielleicht nachprüfen, ob [Kuba jetzt die Welt rettet](#) oder ob [survival of the fittest](#) für jeden von euch gilt. Wer aber die [kommende Revolution](#) begrüßen würde, sollte sich fragen, mit wem man die veranstalten sollte und ob mit oder ohne Gendersternchen oder ob man gleich [in Italien](#) damit anfangen sollte?

Am Sonntag musste ich ~~eine Sim~~ zum Glück nur einen Teil einer [Gor-Rollenspiel-Sim](#) neu bauen.

Das Problem war nicht nur der [Teleporter](#) – das sind gescriptete Objekte, die meistens dem [beamen](#) ähneln (oft gewollt) und einen Avatar überall hin transportieren. Auf Rollenspiel-Sims gibt es immer einen *arrival point*, weil die technischen Admins (in diesem Fall ich) nicht möchten, dass die Spieler plötzlich und überall wie aus dem Nichts materialisieren auftauchen, was unrealistisch wäre, falls man hier von „Realismus“ reden kann.

Teleporter gibt es im [Second-Life-Marketplace](#) wie Sand am Meer. Ich habe ein paar Dutzend davon. In diesem Fall musste das Objekt aber erstens einigermaßen versteckt sein, weil das Ziel, eine Skybox ([Oasis of Klima](#), in 4000 „Metern“ Höhe), nicht so leicht zu finden sein sollte – gemäß der literarischen Vorgabe:

*One of the major sites within the Tahari for obtaining salt are the brine pits of [Klima](#). Klima is hidden deep within the dune country and its location is closely guarded. It is worked by thousands of male slaves and escape is nearly impossible.*

*Kaiila are not permitted there, even for the guards. There is a well there but no other water for about a thousand pasangs. Women are not permitted there so that men will not kill each other for them. Slaves are taken to the mines on foot, hooded and chained. Many die on route. At the mines, their feet must be bound in leather to the knees as they will sink through the salt crusts. The salt would grate and burn their flesh. In the mines, most of the salt is in solution. It is obtained in either of two ways, by drilling and flush mining, or by sending men to collect it in the deeper pits. A work day is from dawn to dusk and some men kill others for lighter assignments.*

Technische Voraussetzung: Man muss einen Teleport-Punkt definieren, so dass alle Rollenspieler nur dort landen, ganz gleich, ob sie auf die [Second-Life-Map](#) klicken oder eine [Landmark](#) benutzen. Das ist nicht weiter schwierig und gehört zum [Administrator-Menu](#) (RTFM! Har har!).

Danach, so der ausgeführte Plan, sollten sie ein wenig herumlaufen und den Teleporter suchen müssen, der aber ein beliebiges Objekt sein kann – bei mir sollte war er ein [pferdeähnliches Reittier](#) – aber trotzdem funktionieren.

Zweitens – und nun der schwierige Teil -: Ein Sim erlaubt nur bestimmten Avataren, Objekte zu [rezzen](#), meistens einer definierten Gruppe. Andere Objekte (die jeweils einer Gruppe zugeordnet sind), werden nach einer bestimmten Zeit automatisch entfernt und an den „Besitzer“ zurückgeschickt. Das nennt man [Auto Return](#). Der Auto Return hindert virtuelle „Hooligans“ daran, eine Sim zu crashen, in dem sie in kurzer Zeit sehr viele [Prims](#) rezzen, die der Rechner bei [Lindenlab](#) irgendwann nicht mehr [rendern](#) kann – vergleichbar einem [DoS-Angriff](#). Von diesen Spammern gibt es genug, und die Sim stürzt dann ab und muss neu gestartet werden.

Das Rezzen muss man aber auf Rollenspiel-Sims erlauben, auch wenn man selbst als Admin gerade nicht online ist, weil

Objekte zum Spiel gehören. Abgeschossene Pfeile einer virtuellen Armbrust zum Beispiel sind kompliziert gesciptete Prims; wäre das Rezzen nicht erlaubt, könnte niemand herumballern. (Schwerter hingegen „trägt“ der Avatar („wear“), die kann man immer benutzen. Das nennt man [melee](#). Auf „Melee-only-Sims“ geht dann nur „Nahkampf“.)

Mein Problem, für das es noch keine elegante vorgefertigte Lösung gibt, war, dass der Teleporter nur für eine bestimmte Gruppe zugänglich sein sollte, die aber leider nicht die Gruppe war, der dort das Rezzen erlaubt ist. Eine handgefertigte Namensliste, die das Script des Teleporters abfragt, wäre möglich, aber zu aufwändig gewesen.

(Jetzt fasse ich mich kurz, da vermutlich niemand bis hierhin gelesen hat.) Ein Objekt mit der „falschen Gruppe“ würde aber in diesem Fall nach zwei Stunden retourniert. Mein erster Versuch war, eine kleine Parzelle der Sim abzutrennen, den Autoreturn dort auszuschalten, und in ca. 2.000 „Metern“ Höhe beim *Arrival Point* – genau über der separaten Parzelle – den Teleporter zu platzieren. Der hätte zwar immer noch die falsche Gruppe, würde aber nicht automatisch entfernt. Ich hatte nur nicht bedacht, das es auch einen zweiten Teleporter geben muss, wohin der Avatar geschickt wird. Über Sim-Grenzen hinweg zu teleportieren ist extrem kompliziert mit den handelsüblichen Teleportern, Murphy's law ist Standard. Auch der [von mir ausgewählte](#) weigerte sich.

Ergo: Ich habe eine Stunde Lebenszeit ~~verschwendet~~ herumexperimentiert, bis ich eine einigermaßen vernünftige [Lösung](#) gefunden hatte. ([RTFM](#)).