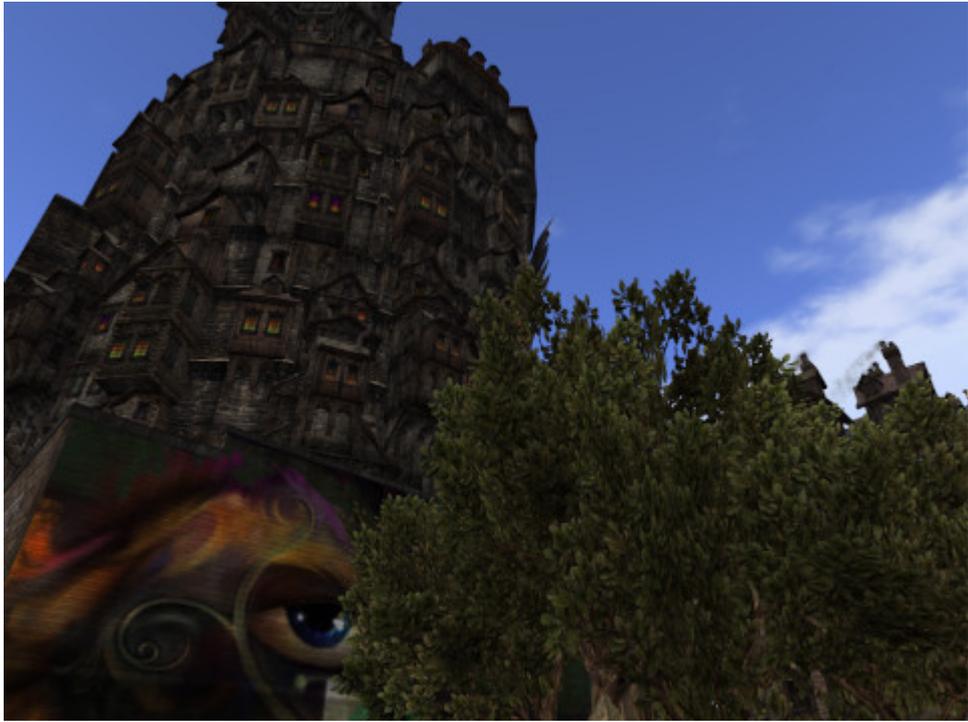


# The Looking Glass







Victorian  
eam MK II  
FLOATING  
LAND

VICTORIAN  
UE FLOATING  
WORKING  
ID STREET LAMP.

RANGE:  
- B Entrance  
- B ROOM  
- SLOP - B Outside  
- FLOOR - B Outside  
- ON/OFF  
- B OPEN  
- BACK LIGHT  
- ON/OFF  
- B WITH  
- RAGE FX

MCT

THE  
LOOKING  
GLASS



Es passiert gerade nichts, worüber es sich zu schreiben lohnte. Flüchten wir kurz in Fantasie-Welten!

Gestern habe ich in Second Life eine beeindruckend schöne Sim kennengelernt ([Horizon Dream](#)) – kein Rollenspiel-Environment, auch nicht *adult*, sondern just for fun. Der Künstler J. Matthew Root hat auch eine [Website](#) dazu – „The Looking Glass“. „Inworld“ (d.h. in Second Life) verkaufen er und offenbar noch eine Frau, von der ich nur den Avatar-Namen kenne, einige der „Gebäude“ oder was auch immer das sein möge – unten steht mein Avatar gerade vor einem der Dispenser.

Eines dieser „Häuser“ kostet weniger als [zehn Euro](#). Wenn man bedenkt, wie viele Stunden man daran sitzt, dass via [Blender](#) dreidimensional „herzustellen“ und dann hochzuladen, ist alles pure Liebhaberei und nur ein symbolischer Preis. Man muss natürlich eigenes virtuelles „Land“ haben, wenn man das selbst nutzen möchte – und davon nicht zu wenig.

Die Sim, von der die Screenshots sind, verbraucht ca. 17.000 Polygone. Da müssen Grafikkarten schon recht ordentlich rendern. Für Rollenspiel wäre das schon zu viel, das würde „laggy“, vor allem, wenn noch ein paar Avatare herumballern.

Ich habe dem Kerl geschrieben, er sei genial. Er freute sich natürlich. Gekauft habe ich nur ein paar vortuelle Kissen – nach denen hatte ich gesucht.