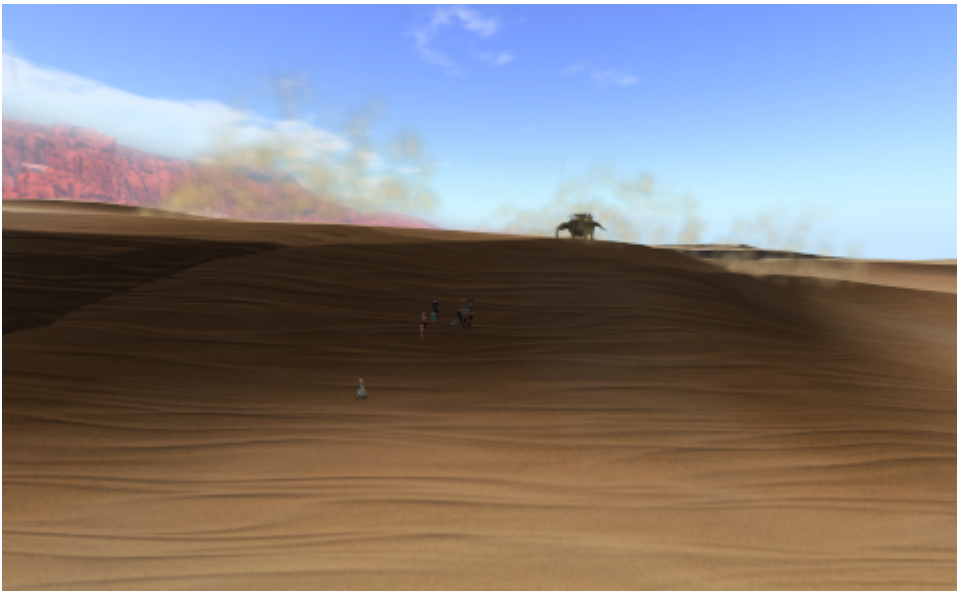


Oasis of Sahkar





Marsch zur [Oasis of Sakhar](#) in Secondlife. (#Gor, #Tahari)

Da kommt jetzt der Stolz des Gamedesigners durch. Mittlerweile haben andere [mein Konzept](#), wie man eine realistische Wüsten-[Sim](#) baut, komplett übernommen – wie die Oasis of Sakhar. Das schmeichelt mir natürlich.

Für Eingeweihte: Man landet auf einer [Skybox](#) (die der jeweilige Designer selbst baut) und muss erst einmal zwischen den virtuellen Dünen herummarschieren, um den unsichtbaren Teleporter nach „unten“ zu finden. Das kann man mehrfach machen und so im Rollenspiel simulieren, dass man in der Wüste einen Führer braucht, die auf Gor „Guard of the Dunes“ genannt werden und die notfalls diejenigen, die da nicht sein sollen, abmurksen oder versklaven. So funktioniert auch das monatliche Event „[March to the Oasis of Klima](#)“ auf meiner Sim, inklusive Hauen und Stechen.

Ich habe gestern mit meinem Trampeltier fetten [Tharlarion](#) und einigen Mitspielern eine halbe Stunde gebraucht, bis wir die erste Skybox durchquert und gefunden hatten, wie man weiterkam. Ich musste mich von den Nachrichten, mit denen man täglich bombardiert wird, erst einmal ablenken und erholen...