

Ianda



Eine (Mit-)Spielerin (aus Brasilien) in Second Life (Gor) hat auf Facebook ein [Album mit mehr als 70 Fotos](#) erstellt, die die virtuelle Stadt Ianda zeigen. Ianda habe ich 2016 für Rollenspieler bzw. deren Avatare gebaut. Die Stadt besteht aus ca. 20.000 Polygonen mit jeweils rund sechs Oberflächen, die jeweils andere Texturen habe.

Für Ianda brauchte ich ungefähr einen Monat Arbeit, täglich jeweils mehrere Stunden. Das ist natürlich ein Hobby – die Bezahlung steht in keinem Verhältnis zur Arbeitszeit.

Der ausgewählte Screenshot zeigt einen Teil des Stadtttores mit Steckbriefen: Wer die gezeigten Avatare fängt, tot oder lebendig, bekommt von mir eine (virtuelle) Belohnung. Die Spieler kamen mir irgendwann in die Quere oder wollten mir (vergeblich) ans (virtuelle) Leber.

Avatare sehen dich an,

reloaded



Ich muss vier Tage 12 Stunden arbeiten, vielleicht komme ich nicht dazu, etwas Substanzielles zu bloggen.

Avatarinnen schauen dich an



Ist natürlich ein [Mesh-Avatar](#). Die sind [schwierig herzustellen](#).

Avatarinnen schauen Dich an, reloaded



Avatare sehen dich an,
revisited



In anderen Welten sehe ich ganz anders aus (nur nicht blau).

Leitend, reloaded



Virtuelles [Treffen](#) der virtuellen