

Zema's Passing



*„As many of you know, zema clarity who was a [valkyrie sister](#) and a [sa'jesuil](#) too, passed away a few days before christmas. she died on the operating table and had breast cancer. she was a caring and good [panther](#) and was in [valkyrie forest](#) until days before her death. our [thrall](#), blue, who knew her in real life and adio her [bond](#) are grieving deeply. our hearts, our thoughts, our prayers go with her and her family and we will set up a memorial to her here in valkyrie forest.
love, [dani](#)„*

Die Begriffe der goreanischen Rollenspieler-Subkultur in Second Life sind für Außenstehende schwer zu verstehen, deshalb die erklärenden Links. „Real life“ meint das „reale Leben“, „Zema Clarity“ ist der Avatar-Name der Verstorbenen, der Screenshot zeigt das Profil-Foto ihres Avatars. Dani ([Danika Stenvaag](#)), die den Nachruf veröffentlichte, ist die virtuelle Anführerin der goreanischen „Amazonen“-Bande

„[Valkyries](#)“, der die gestorbene Spielerin angehörte.

Trolle von der NSA



Der Screenshot zeigt eine NSA-Agentin in milieuspezifischer Verkleidung in Second Life.

[NSA](#) (via Snowden): „The FBI, CIA and the Defense Humint Service all have HUMINT operations in Second Life and other GVEs [„games and virtual environments“] and are very interested in forming a deconfliction and tipping group that would be able to collaborate on operations.“

[Ars technica](#) und [weitere Quellen](#) berichten; [Time Tech](#) behauptet sogar: „NSA and CIA Allegedly Tried to Recruit World of Warcraft and Second Life Players“. Die eigentliche Story stammt vom [Guardian](#) und von der [NYT](#) („Spies’ Dragnet Reaches a Playing Field of Elves and Trolls“, kostenpflichtig).

Fearing that terrorist or criminal networks could use the games to communicate secretly, move money or plot attacks, the documents show, intelligence operatives have entered terrain

populated by digital avatars that include elves, gnomes and supermodels. (...) Because militants often rely on features common to video games – fake identities, voice and text chats, a way to conduct financial transactions – American and British intelligence agencies worried that they might be operating there, according to the papers.

Mich hat noch niemand angesprochen, obwohl mein Avatar bis an die Zähne bewaffnet ist und Führerqualitäten (Warlord 2.0) besitzt. Irgendwie wird das alles mittlerweile ziemlich irre.

A fine Day



Ich weiß noch nicht, ob ich heute die Zeit finde zu bloggen...Die Skyline meiner Sim [Tancred's Landing](#) in Second Life.

Hans und Grete oder was machen eigentlich die Deutschen 2.0?

Name	Traffic
! *+~# NACHTWERK #~+*! - Don't mis...	43859
~* Romeo and Juliet ~* Romantic Club	43138
JASMINE COURT CASINO 2012 REPLA...	36121
_-->>> GOLDEN PALACE GAMI ...	30679
Bogart's Jazz Club and Shops - Entert...	30656
! Spirit of Sun - The future is now !	26704
DSC - Deutscher Swinger Club	25716
Chaoteninsel - Deutscher Treffpunkt ...	25166
Voices of Doom (The Darkside) Gothic...	22990
GNC German Newbie Center Berlin De...	20054
The 1920s Berlin Project - Weimar Rep...	15349
New GermanFur Sandbox (5h Autoretu...	14722
Blackpriests Castle Of Oblivion (BCO) ...	13951
Realm of Asgard ~ Vikings	11894
Midalon Love Garden &*Starry Night ...	10724
~Exit~ Sex Beach (nude or swimwear ...	10549
goreanisch EnKara Stadt der 11Tuerm...	10132
Libido - the Land of pure Sin	10081
HOMESTEAD 3750 prim - 65536 sqm - ...	10061
Traumschiff	9588
Wine Cave CLUB Gothic Rock Dark	9115

Name: Chaoteninsel -
Description:
Deutsche Sandbox De
Apfelland Club Subwa
Games Spiele Greedy
Strand Stadt reel wild

Ich weiß immer noch nicht, was die deutschen Medien bewegte und bewegt, die 3D-Welt [Second Life](#) vollständig zu ignorieren. Nach dem großen Hype 2007 und einer [positiven Geschichte im Spiegel](#) war nach ein paar Monaten plötzlich Schweigen angesagt. Nicht zuletzt war natürlich der unsägliche Beitrag von [Report Mainz](#) schuld, der behauptete, es gebe dort Kinderpornografie – was definitiv eine Falschmeldung war, und nach US-amerikanischen Recht sowieso. Man zuckte vor dem Thema irgendwie zurück, als sei es vergiftet, obwohl es wohl kaum ein besseres Experimentierfeld gibt, um das Verschmelzen aller Medien zu beobachten, inklusive Bücher, Computerspiele, Filme

und klassische Rollenspiele.

Ein weiterer Grund mag sein, dass es gar nicht so einfach ist, innerhalb von Second Life diejenigen Communities zu finden, die aktiv sind und die es sich zu beobachten lohnt. Man braucht meistens eine [Altersverifikation](#) des Avatars und muss mit der grottigen internen Suchmaschine umgehen können – und eigentlich auch schon wissen, was man sucht.

Auch kann man nicht einfach mal eine Stunde recherchieren und dann etwas erfahren. Wer etwa ein [Gor-Sim](#) betreten will, muss zudem den Avatar mit einer rollenspielgerechten Kleidung ausstatten und noch viele andere Auflagen erfüllen. Eine Recherche würde – gemessen am Ergebnis – einen sehr hohen Aufwand bedeuten. Damit haben wir schon 95 Prozent aller deutscher Journalisten außen vor.

Wer also nach „german“ sucht, findet nur Schrott – wie oben zu sehen (bei „deutsch“ ist es vergleichbar). Der Traffic, also die Anzahl der Avatar, die sich dort täglich im Durchschnitt aufhalten (den zeigt die SL-interne Suchmaschine in der rechten Spalte an), ist bei „deutsch“ nicht der Rede wert. Wo sind die Deutschen nur? Alle bei Fratzenbuch?

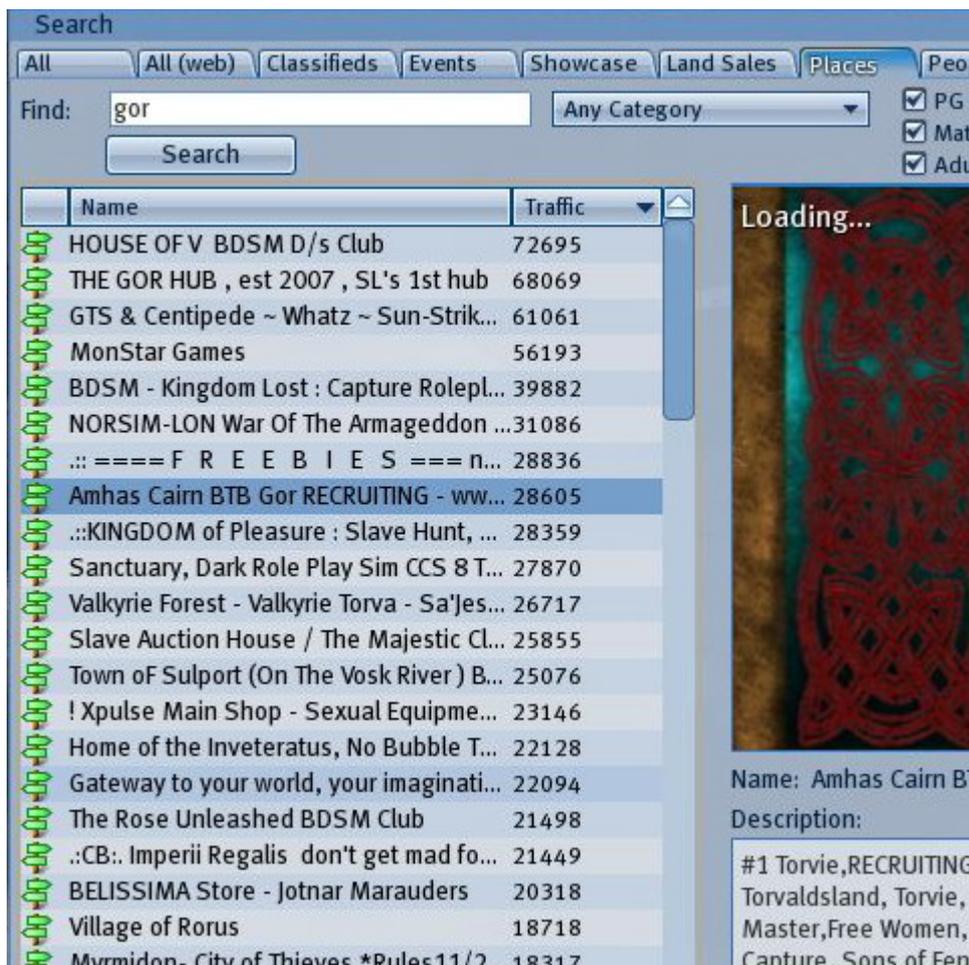
Der [Traffic](#) wird wie folgt gemessen: *Traffic is a numerical metric calculated for every parcel of land inworld. This score can be summarized as the cumulative minutes spent on the parcel by all visitors to the parcel within the previous day. (The value shown in About Land is based on data gathered from midnight to 11:59 PM, Pacific Time.) It is calculated by taking the total seconds spent on the parcel, dividing by 60, and rounding to the nearest whole minute. For example, if your parcel has a cumulative seconds total of 121s over the course of a day, the traffic score is 2.*

Nur um das in verständliches und nicht-mathematisches Deutsch zu übersetzen: Der wichtigste Treffpunkt der Gor-Rollenspieler, der so genannte [Gor Hub](#) (seit 2007), hat zum

Beispiel einen Traffic von rund 70.000. Das bedeutet, dass sich durchschnittlich zwischen 40 und siebzig Avatare dort aufhalten – und das rund um die Uhr.

Alle deutschen Sims (man könnte das mit „Spielorte“ übersetzen, die jeweils nur eine begrenzte Anzahl von [Polygonen](#) und Avataren rendern, also darstellen können) haben also weitaus weniger Besucher und Traffic als nur die Hälfte aller Sims der kleinen goreanischen Subkultur. Das wäre ungefähr so, als wäre die Zahl der „[Gothics](#)“ (oder „Gruftis“) in Deutschland – eine kleine Jugend- und Subkultur – größer als die Zahl aller Franzosen.

Was die Leute am meisten interessiert, sind eben soziale „Kontakte“, wie auch immer man das definiert. Oder, wie man so sagt, dass Hans seine Grete findet, in welches Kostüm man auch immer dazu schlüpfen müsste.



Search

All All (web) Classifieds Events Showcase Land Sales Places People

Find: gor Any Category

Search

Name	Traffic
HOUSE OF V BDSM D/s Club	72695
THE GOR HUB , est 2007 , SL's 1st hub	68069
GTS & Centipede ~ Whatz ~ Sun-Strik...	61061
MonStar Games	56193
BDSM - Kingdom Lost : Capture Rolepl...	39882
NORSIM-LON War Of The Armageddon ...	31086
:: ===== F R E E B I E S ===== n...	28836
Amhas Cairn BTB Gor RECRUITING - ww...	28605
::KINGDOM of Pleasure : Slave Hunt, ...	28359
Sanctuary, Dark Role Play Sim CCS 8 T...	27870
Valkyrie Forest - Valkyrie Torva - Sa'Jes...	26717
Slave Auction House / The Majestic CL...	25855
Town of Sulport (On The Vosk River) B...	25076
! Xpulse Main Shop - Sexual Equipme...	23146
Home of the Inveteratus, No Bubble T...	22128
Gateway to your world, your imaginati...	22094
The Rose Unleashed BDSM Club	21498
::CB:: Imperii Regalis don't get mad fo...	21449
BELISSIMA Store - Jotnar Marauders	20318
Village of Rorus	18718
Murmidon- City of Thieves *Rules11/2	18317

Loading...

Name: Amhas Cairn BTB Gor RECRUITING

Description:

#1 Torvie, RECRUITING
Torvaldsland, Torvie,
Master, Free Women,
Capture. Sons of Fen

Slaves Dancing



Nach so vielen politisch schwer wiegenden Postings über den Kapitalismus, was man dagegen tun könne und wie er denn enden sollte, heute einen eher ~~politisch völlig inkorrekten~~ luftig-leichten Beitrag – tanzende Sklavinnen in der Oasis of Nine Wells. Die rechte der beiden ist übrigens eine der Betreiberinnen der Radiostation [Goreans Portal Radio](#), die auf Dutzenden von (nur für Erwachsene) [Sims](#) in Second Life gestreamt wird. Die „[Goreaner](#)“ in Second Life dürften die einzige virtuelle Community sein, die gleich [zwei aktive Radiostationen](#) „inworld“ betreiben.

Oasis of Sand Sleen,

revisited

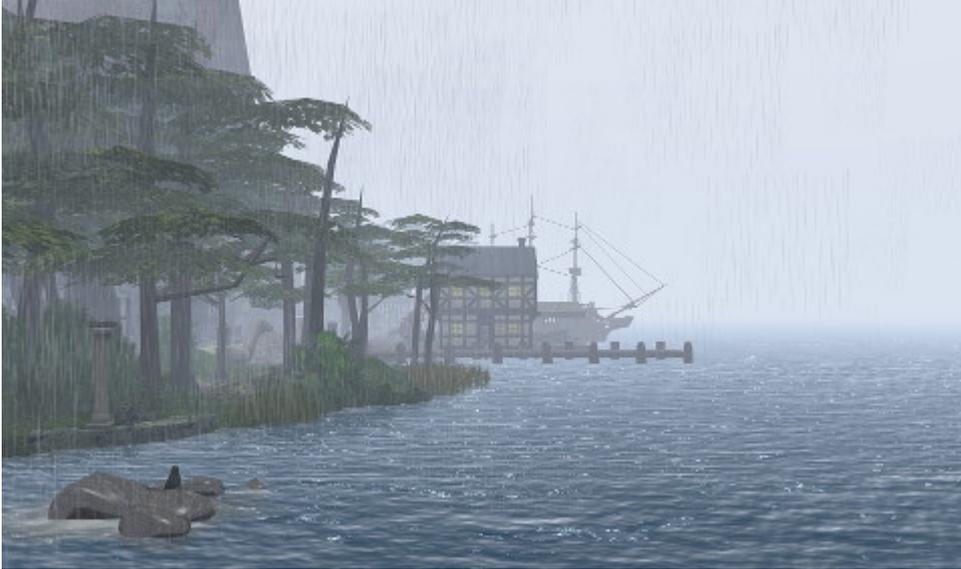


Mein langjähriger Streit mit dem [Sim-Besitzer](#) der Oasis of Sand Sleen ist jetzt endlich beigelegt, und ich nehme meine virtuelle „[Reisewarnung](#)“ (vom September 2009) zurück.

Die [Oasis of Sand Sleen](#) ist eine [Wüsten](#)-Sim in [Gor](#) (Second Life), also ein Rollenspiel-Environment (nur für Erwachsene, [Alters-Verifikation](#) erforderlich) nach den mittlerweile 32 Romanen von [John Norman](#).

Norman ist der einzige Bestseller-Autor der USA, dem es gelungen ist, in Deutschland bis vor wenigen Jahren verboten zu sein, und einige seiner Werke sind ungekürzt noch immer nicht in deutscher Sprache erhältlich – und schon gar nicht im Mainstream-Buchhandel. Die deutsche Zensur und die deutschen Jugendschutzwarte lassen grüßen.

Mistwetter 2.0 und strategisches Denken





Die Bilder zeigen meine [Gor-Sim „Tancred’s Landing“](#) in Second Life bei schlechtem Wetter.

[Heise](#): „Videospiele können bei regelmäßiger Nutzung einige geistige Fähigkeiten verbessern. Dazu gehören zum Beispiel die räumliche Orientierung, strategisches Denken und die Gedächtnisbildung.“

Das erklärt vermutlich, warum meine räumliche Orientierung und mein Gedächtnis gut sind und warum ich strategisch denken kann.

Tandred’s Landing, rebuilt





Ich habe in meiner kargen Freizeit ein wenig an meiner [Gor-Sim](#) „[Tancred's Landing](#)“ in Second Life herumgebastelt. Das Ergebnis, d.h. einige Impressionen meiner virtuellen

Modelleisenbahn meines Bemühens soll der desinteressierten und unpolitischen Öffentlichkeit nicht vorenthalten werden. Der oberste Screenshot wurde von einer Nachbarsim aus aufgenommen.

Btw: Ich suche immer noch Rollenspieler, auch Anfänger (Englisch und Deutsch).

Waschbrettbauch vor Sandburg



Auch wenn die wohlwollenden Leserinnen und geneigten Leser das nicht glauben werden: Der junge Mann mit dem Waschbrettbauch bin ich im Jahr 1972. Im Hintergrund werkelt meine damalige Freundin an der gemeinsam erstellten Strandburg. Ich weiß gar nicht mehr, wo das war, jedenfalls irgendwo an der Nordsee.

Natürlich habe ich mit diesem Posting die Zugriffszahlen diesen kleinen irrelevanten Blogs wieder in den Keller geschossen. Leser erwarten immer das Gleiche, thematisch gesehen. So ein Gemischtwarenladen wie Burks.de ist auch Gift für die Werbeindustrie, die wir alle so lieben und verehren wie die so genannte freiheitlich-demokratische soziale Marktwirtschaft.

Hier geht es hingegen um das Programmieren virtueller Polygone (Second Life), ~~Sex~~ Jugendschutz, Südamerika, Rixdorf, ~~gewaltverherrlichende~~ Fantasien, Rechtsextremismus kackbraune Randgruppen, gutes Deutsch, Karl Marx und die politische Ökonomie, Computersicherheit, Kryptografie und Kryptologie, Vereinsmeierei (DJV, GPF u.a.), Ego-Shooter und andere Warlords 2.0, piratische Themen, Joggen, Polen, Sprengchemie, Heimat, Filme, meine gesammelten Bücher und Artikel. Es gibt keine Zielgruppe, die man dafür definieren könnte. Burks.de ist also völlig irrelevant.

Außerdem sage ich gern, was ich meine, und haue netzpolitische und andere Lichterkettenträger in die Pfanne. Das kann nicht gut gehen, weil man dann von der Netzgemeinde mit Missachtung gestraft wird. Blogs, die im Gegensatz zu meinem seriös sind, wie netzpolitik.org, bleiben immer ernst und sachlich, wie es sich für eine Gemeinde gehört, und man weiß immer, woran man ist und wird nicht überrascht. Das mögen die ~~Medien~~ Kunden: Der Deutsche an sich denkt und handelt [kommunitär](#) (nicht zu verwechseln mit ~~Vade retro, Satanas!~~ kommunistisch) und möchte es harmonisch.

Ich mag es nicht harmonisch. Ich streite mich gern herum, dass Leben in die Bude kommt und die Sachen auf den Punkt gebracht werden. Das musste mal gesagt werden. Und jetzt werde ich nicht die Länge, sondern Geschwindigkeit trainieren.

Winter 2.0



Die [Gor-Sim Axe Fjord](#) ([Torvaldsland](#)) in Second Life. Mein Avatar steht da herum und friert nicht, weil es eben nur „kalt 2.0“ ist.

Man kann nie genug Elos haben



Sozusagen mein drittes Hobby neben Second Life und Laufen... und das ist auch kostenlos und dient zudem der geistigen Gesundheit und Fitness. Ich spiele aber nur Blitzschach (jeder 10 Minuten).

Isle of Landa – Lost City







Nur mal zum Ausruhen von der Politik ein paar Screenshots von der [Sim](#), die ich neulich in Second Life gebaut habe (inklusive Terraforming). Sie heißt *Isle of Landa – Lost City* und ist auf der Second-Life-Landkarte [hier](#) zu finden.

Polygon Mesh



Nur mal kurz zwischendurch: Das ist eine Statue in Second Life, die mit [Mesh](#) gemacht worden ist. Das kann ich noch nicht

wirklich, das *fucking manual* für [Blender](#) ist fast so schwer wie Mandarin, und ich habe nicht die Zeit dazu. Mehr dazu bei [Wikipedia](#) – ein nützliches Thema für Hersteller von Computerspielen.

Tikal 2.0



Ich habe gerade den Haupttempel der Maya-Stadt [Tikal](#) (Guatemala) in Second Life nachgebaut. ([Wikipedia](#)). Der Tempel besteht aus 115 Polygonen (Prims), falls das jemand wissen will, und ist innen begehbar. Die US-amerikanische Besitzern der Sim zahlt etwas dafür (nein, das ist *nicht* Gor). Als Dreingabe habe ich unter der Pyramide und innen noch ein Labyrinth eingebaut, in dem sich jeder Avatar garantiert verirrt. Mein virtuelles Ich steht oben und beglötzt nach getaner Arbeit die Pixel-Gegend (an der ich ich auch noch herumbasteln muss.)

Hair



Haar- und Hutmode für männliche Avatare in Second Life

Mizar – Chronicles from the Kasbah

