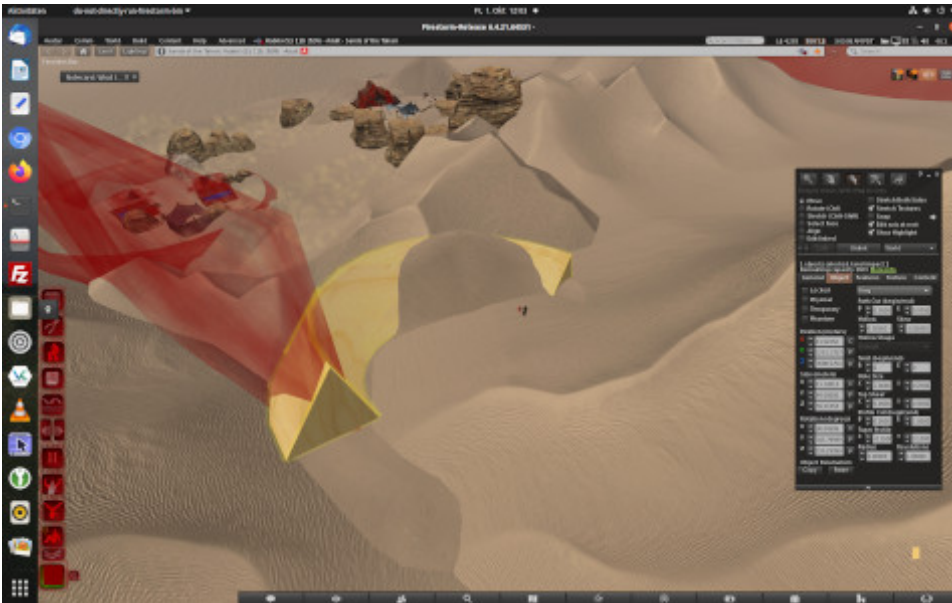


Virtuelles Quetschen und Zerren





Ja, ich weiß, schon wieder. Aber jemand hier sagte mal, er lese das Blog, weil es dort Themen gebe, die er sonst nirgendwo sonst zu sehen bekäme. Dazu gehörte auch Second Life. Außer dem sehr anspruchsvollen [Living in a modemworld](#) kenne ich auch keines, das sich mit den real existierenden virtuellen Welten beschäftigt.

Auf dem unteren Screenshot (zum ersten Mal hier?) sieht man die verschiedenen Features eines Viewers, den man in Second Life braucht – hier [Firestorm](#). Mein Avatar baut ein paar Dünen, was weitaus schwieriger ist bei einer begrenzten Anzahl von Polygonen als es scheint. Der neueste Schrei sind Objekte aus [Mesh](#). So etwas macht man mit [Blender](#). Mesh-Objekte sehen viel realistischer aus als die klassischen [Prims](#), haben aber die unangenehme Eigenschaft, einen immer größeren [land impact](#) zu erzeugen, wenn man sie „auseinanderzieht“, also größer macht, als sie ursprünglich waren (ich habe meine Dünen gekauft). Wenn man eine sehr differenzierte Düne, die so viel [Lag](#) verursacht wie etwa zehn klassische Polygone, um das Dreifache vergrößert, hat man eventuell plötzlich einen *land impact* von fast 80 Prims, was jeden Sim-Besitzer zum Heulen und Zähneklappern bringt, wenn man eine ganze Sahara-ähnliche Landschaft erzeugen will.

Mesh-Objekte benehmen sich normalerweise „ordentlich“ in dem

Sinn, dass die Avatare darauf herumlaufen können – bei den bisher dominierenden [sculpted prims](#) war das unbedingt nicht so. Hier aber hatte der (weibliche) *chief builder* die Düne „phantom“ gemacht, die Größe, kombiniert mit dem ästhetischen Anspruch, erzwang es, man konnte also einfach durchlaufen, was nicht sehr realistisch ist. Dafür hatte der Sandberg nur sehr wenig *land impact*. Man hat dann als Game Designer die Wahl zwischen Teufel und Beelzebub: Realistisch, aber zu viel *land impact*, oder wenig *land impact*, also insgesamt weniger Lag, dafür aber unrealistisch.

Hier musste ich mir mir einem Trick behelfen: Ich baute einen klassischen Prim (Polygon), den ich quetschte und drehte und sonstwie verformte, bis er ungefähr die Form der Mesh-Düne hatte. Dann macht ich ihn komplett durchsichtig. Jetzt laufen die Avatare auf dem Polygon, aber es sieht so aus, als liefen sie auf der Düne. Gern geschehen, falls das überhaupt jemanden interessiert. Und völlig unpolitisch ist es auch.