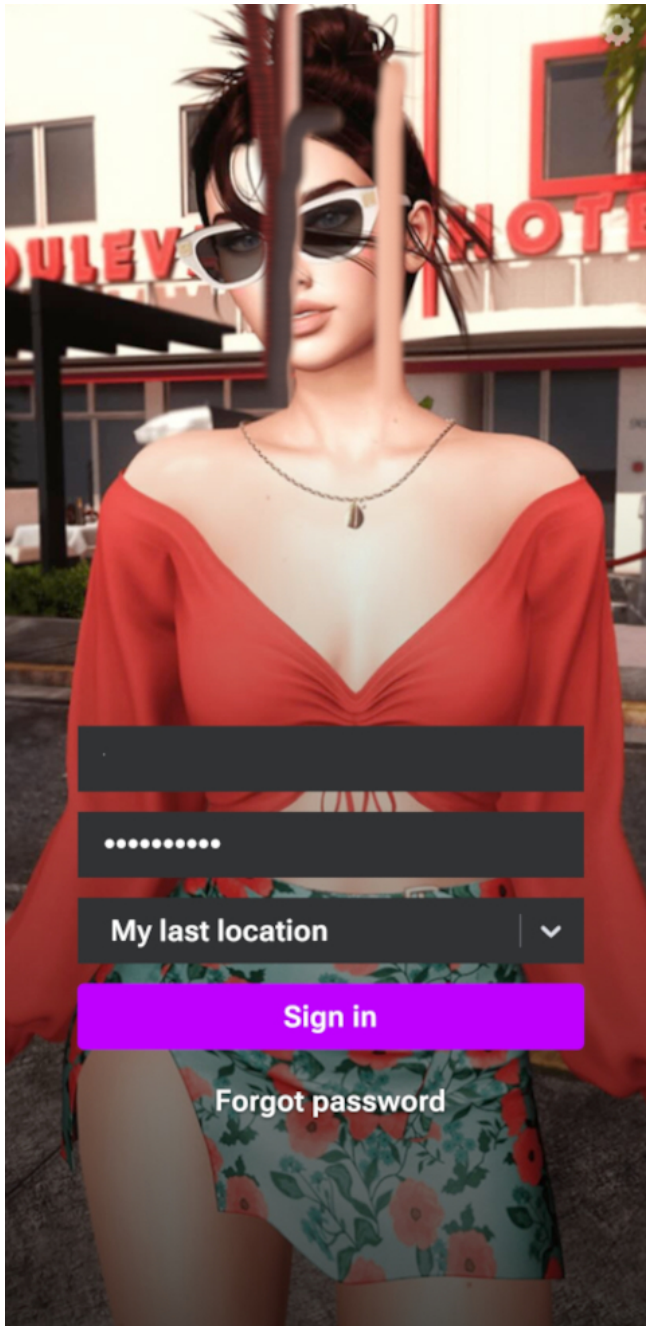


Unter Second-Life-Mobile-Beta-Testenden, revisited



Ich revidiere schnell zwischendurch – der Fairness halber – mein Verdikt vom [22.11.2024](#) über die neue [mobile App](#) für Secondlife. Jetzt funktioniert alles hervorragend, und auch Mesh-Avatare werden pixelkorrekt gerendert.

Vermutlich musste man sich bei [Lindenlab](#) Mühe geben, da der Standing-alone-Gamer-PC nicht mehr der Standard ist und die Kunden oft nur mit Smartphone unterwegs sind. Textviewer wie [Radegast](#) laufen zwar auch auf uralten ~~Möhrren~~ schwachbrüstigen Uralt-Computern und Handys, aber erinnern eher an [IRC](#) oder [Lynx](#). Dafür loggt man sich aber nicht in 3D-Welten ein.

Die Bedienung ist ein bisschen gewöhnungsbedürftig, aber wenn man die unzähligen Features und die Einstellung durchprobiert hat, läuft der Avatar sogar ziemlich *smooth*.