

Annette Pohlke

Second Life

Verstehen, erkunden und mitgestalten



dpunkt.verlag

Lektorat: René Schönfeldt
Copy-Editing: Dorothee Flach-Schlage, Potsdam
Satz & Herstellung: Nadine Berthel
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de
Druck und Bindung: Stürtz AG, Würzburg

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-89864-467-9

1. Auflage 2007
Copyright © 2007 dpunkt.verlag GmbH
Ringstraße 19
69115 Heidelberg

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die
schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar.
Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung
in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-
Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen
Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz
unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt
kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht
werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1 Was ist Second Life?	3
2 Die ersten Schritte	7
2.1 Registrierung	8
2.2 Orientation Island	11
2.3 Bewegen	14
2.4 Kamerasteuerung	16
2.5 Aussehen ändern	17
2.6 Mit Dingen und Personen interagieren	19
2.7 Hört mich jemand?	23
Chat	24
IMs	25
2.8 Gesten	26
2.9 Der letzte Schliff	27
Kleidung	28
Skin und Prim-Haare	29
Penis	30
Animation Override – AO	30
2.10 Kleiner Second-Life-Knigge	31
3 Die Welt erkunden	33
4 Leute kennenlernen	41
4.1 Events	42
Partys	44
Weitere Arten von Events	46
4.2 Freundschaft anbieten	47
4.3 Gruppen	48
4.4 Partnerschaft	51
4.5 Sex	55

5	Geld verdienen	59
5.1	Linden-Dollar eintauschen	60
5.2	Campen	62
5.3	Jobs	63
	Die wichtigsten Berufe	64
	Berufsfeld: Bauen, herstellen, entwerfen	65
	Berufsfeld: Arbeit in Clubs	66
	Berufsfeld: Sonstige Dienstleistungen	69
5.4	Sich selbständig machen	70
6	Einkaufen	73
6.1	Auf der Suche nach dem Shopping-Paradies	74
6.2	»Wo kann ich denn hier bitte zahlen?« – Alles über Vendoren	77
	Achten Sie auf Ihre Rechte!	80
	Im Inventar Überblick behalten	82
6.3	Kleine Warenkunde	86
	Kleidung	86
	Haare	88
	Skins, Tätowierungen und Shapes	90
	Schuhe	93
	Schmuck	93
	Waffen	94
	Elektronische und andere Geräte	96
	Möbel	98
	Animationen und Gesten	99
7	Schöner Wohnen	101
7.1	Mieten oder kaufen?	102
7.2	Ein Stück Land finden	103
7.3	Land verwalten	106
7.4	Das eigene Heim	109
7.5	Skyboxen	112
7.6	Privatsphäre	115
8	Dinge herstellen	119
8.1	Kleidung und Texturen	120
8.2	Gesten und Bewegungen	128
8.3	Bauen	130
	Ein einfacher Vendor	138
8.4	Skripten	140
9	Quo vadis, Second Life?	153
	Glossar	159
	Index	163