

Second Life ist tot, es lebe Second Life!

Nach dem Hype kam das Tal der Enttäuschungen. Ist es Zeit, Second Life abzuschreiben, oder werden sich 3D-Welten durchsetzen? Und worauf sollten Sie bei künftigen Projekten achten?

► STEFAN FREIMARK

Noch vor wenigen Monaten wurde Second Life [1] als das nächste große Ding gefeiert: Die 3D-Welt brachte es auf die Titelseiten aller großen Magazine und wurde im Fernsehen zur Prime-Time vorgestellt. Im Sommer 2007 ist davon wenig übrig geblieben: Wenn überhaupt noch jemand über Second Life berichtet, dann nur im Zusammenhang mit geringen Nutzerzahlen, Glücksspielen und Kinderpornos. Ist die Party schon wieder vorbei?

Um es vorweg zu nehmen: 3D-Welten werden sich durchsetzen. Und Sie sollten die Gelegenheit nutzen, um aus den Fehlern Ihrer Vorgänger zu lernen. Wir erläutern, weswegen Sie ein Auge auf 3D-Welten haben sollten, und was Sie bei Ihrem nächsten Projekt beachten sollten.

Warum 3D-Welten? In manchen Berichten wurde Second Life als Paradies für Glücksritter beschrieben oder als langweiliges Spiel ohne Ziel. Tatsächlich haben 3D-Welten einige Vorteile, die erst auf den zweiten Blick sichtbar werden:

- Komplizierte Abläufe lassen sich mit 3D-Modellen anschaulich darstellen: Im Gegensatz zu einem Video kann der Betrachter um das Modell herumgehen.
- Eine 3D-Umgebung ist eine Möglichkeit für Prototyping: Kleine Teams in einem Büro haben zwar besser geeignete Software, aber für mehrere Mitarbeiter an verschiedenen Orten kann es eine Alternative sein.
- Nutzer können in einigen virtuellen Welten die Welt selbst gestalten: Für viele Nutzer ist das eine Möglichkeit zur Selbstverwirklichung – von der

Personalisierung des Avatars bis zum eigenen Haus.

- Unternehmen können ihre Marke erlebbar machen: Ein Beispiel hierfür ist die Welt Virtual Laguna Beach von MTV, in der das Set der Reality-Show Laguna Beach nachgebaut wurde. In Second Life gibt es das Yellow Submarine der Beatles oder auch eine Star-Trek-Insel. Um die Set-Nachbauten herum entwickelte sich mit der Zeit eine Community.
- Neue Möglichkeiten der Kommunikation: Meetingräume sind sehr beliebt, in den weit voneinander entfernte Menschen einen virtuellen Treffpunkt haben können. Seit Anfang August sind in Second Life auch Voice-Chats möglich. Präsentationen sind noch etwas rudimentär, aber die Möglichkeiten zeichnen sich bereits ab.
- Individualisierung: Besucher können testen, wie zum Beispiel ein Fahrzeug

in verschiedenen Farbkombinationen aussieht.

Wann, wenn nicht jetzt? Schon vor ein paar Jahren gab es Ansätze für 3D im Web: Die Älteren werden sich an Quicktime VR oder VRML erinnern. Es blieb beim Versuch: Die Internet-Anbindungen über Modem und ISDN waren zu langsam und teuer für große Datenmengen, die Darstellung primitiv, die Erstellung solcher Umgebungen war kompliziert.

Heute sieht das anders aus: Bandbreite und Online-Kosten spielen für die meisten Nutzer keine Rolle mehr und die Darstellung der Welten ist ausgefeilter als früher. Das Erstellen von Objekten in Second Life und ähnlichen Welten ist relativ einfach und für jeden möglich, auch ohne eigene Präsenz.

Die Voraussetzungen sind also besten – warum wird Second Life jetzt mit schlechter Presse überschüttet? Inter-

Im Starfleet Sector001 können Fans ihre Serie erleben





Zu viele Prims: Das CleanEnergy-Car sieht gut aus, kann aber nicht fahren.

essant sind vor allem zwei Gründe: Erstens muss sich einiges am System ändern. Zweitens dürfen Inhaber von Inseln nicht einfach die wirkliche Welt nachbauen. Wenn beide Probleme gelöst werden, können 3D-Welten – und Präsenzen darin – erfolgreich sein. Sehen wir uns dies am Beispiel von Second Life an.

Was sich an Second Life ändern muss. Second Life sah sich in letzter Zeit viel Kritik ausgesetzt – zu Recht. Im Rahmen dieses Artikels sollen die bereits ausgiebig diskutierten Fragen außen vor bleiben. Stattdessen stehen andere Probleme im Vordergrund: Hohe Hardware-Anforderungen sind dabei noch das geringste Übel – auch wenn andere Systeme genügsamer sind. Ein Beispiel hierfür ist World of Warcraft, und auch die kommende Tech 5-Engine [2] von id Software sieht vielversprechend aus.

Technische Beschränkungen müssen fallen. Ein großes Problem sind die vielen technischen Beschränkungen von Second Life: Momentan können sich gleichzeitig keine 100 Avatare auf einer Präsenz (Insel) aufhalten. Man stelle sich vor, es könnten nur 100 Besucher gleichzeitig die Website von spiegel.de besuchen! Eine Herausforderung für Entwickler: Objekte (Prims) [3] dürfen aus maximal 31 Einzelteilen bestehen, damit sie „eine Physik haben“. Ein Objekt aus 500 Prims ist nicht mehr durch einen Avatar steuerbar. Ein Prim kann höchstens 10 Meter Kantenlänge haben und maximal können 254 Prims miteinander verbunden werden – mit Sculpted Prims [4] sind immerhin größere Objekte möglich. Der technische Fortschritt wird diese Grenzen jedoch mittelfristig verschieben.

Second Life muss eine offene Plattform werden. Alle Daten, die in Second Life zu sehen sind, werden auf Servern des Herstellers Linden Lab gespeichert. Das ist so, als würden alle Webseiten bei Google liegen: Wenn Google ausfällt, gäbe es kein Internet. Dazu kommt, dass jede Präsenz von wenigen Servern verwaltet wird – unabhängig von der Komplexität der darauf gespeicherten Objekte und unabhängig vom Besucheransturm

Vieles erinnert bei Second Life an das Web aus dem Jahr 1995 – wir kommen gleich noch einmal darauf zurück. In den Anfängen des Web versuchten Unternehmen wie AOL und CompuServe, geschlossene Netze aufzubauen: Wer Inhalte von AOL sehen wollte, benötigte einen AOL-Account. Diese Idee war schnell überholt, da sich freie Websites wie Yahoo, Spiegel und natürlich auch private Homepages großer Beliebtheit erfreuten.

Es gibt daher Forderungen, Second Life als Plattform zu öffnen: Das Client-Programm steht bereits unter einer Open Source-Lizenz. Für die weitere Entwicklung ist es jedoch wichtig, dass andere Un-

ternehmen entsprechende Server-Software anbieten können: Anbieter sind dann nicht mehr von den Launen eines Herstellers abhängig und können bei großem Besucherandrang weitere Rechner zur Verteilung der Last einsetzen.

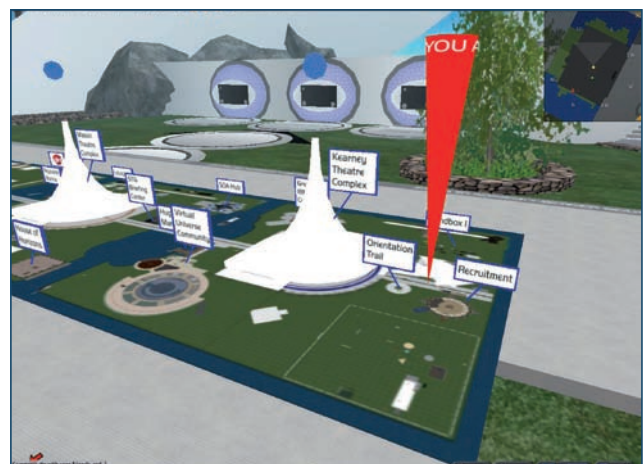
Avatare müssen zwischen Welten wechseln können. Aus Nutzersicht ist es besser, mit nur einem Avatar verschiedene Welten besuchen zu können. Es wäre viel zu aufwändig, sich bei zehn Systemen anzumelden, zehn Avatare zu erstellen und jeden einzelnen zu personalisieren. Erste Ansätze hierzu bietet das Multiverse Network [5]: Avatare können zwischen verschiedenen Multiverse-Welten wechseln.

Rechtsfragen müssen geklärt werden. Steuerbehörden interessieren sich zunehmend für die virtuellen Gewinne [6], die in echtes Geld getauscht werden können. Auch über Fragen des Urheberrechts wird gestritten: Gilt das Landesrecht des Plattformbetreibers, des Rechteinhabers oder das Recht des Landes, in dem der Benutzer lebt?

Für Unternehmen kommt außerdem die Frage der Datensicherheit hinzu. Beispiel Second Life: Alle Daten liegen derzeit beim Anbieter Linden Lab. Objekte werden in-world erstellt, also direkt auf dem Server von Linden Lab. Man hat daher keine andere Wahl, als der Backup-Strategie des Herstellers zu vertrauen.

Was Sie beachten sollten. Die ideale 3D-Welt liegt noch ein gutes Stück in der Zukunft – vielleicht ist es eine neue Version von Second Life, vielleicht aber auch ein ganz anderes System. Doch nicht nur die Hersteller müssen dazulernen, auch

IBM: Gutes Beispiel für eine dreidimensionale „Sitemap“



Projektverantwortliche und Entwickler sollten bei künftigen Projekten nicht alte Fehler wiederholen.

Das sollten Sie als Projektverantwortlicher beachten. Vor wenigen Monaten wurden Unternehmen bereits lobend erwähnt, wenn auch nur deren Präsenz in Second Life eröffnet wurde. Diese Zeiten sind vorbei: „Dabei sein ist alles“ gilt nicht mehr. Wie können Sie es besser machen? Stellen Sie sich zwei Fragen, wenn Sie für ein Unternehmen eine Präsenz in einer 3D-Welt planen: Welches Ziel möchten Sie damit erreichen? Und was haben Ihre Besucher davon? Außerdem sollten Sie folgendes beachten:

- Passen Sie Ihre Inhalte für das Medium an. Vieles in Second Life erinnert an das Web von 1995: Oft wurde auf Bewährtes zurückgegriffen. Mit der Zeit hat sich herumgesprochen, dass es nicht sinnvoll ist, Werbeprospekte 1:1 zu übernehmen. Ähnliches gilt heute für 3D-Welten: Sie sollten nicht einfach Ihre vorhandenen Inhalte recyceln – denn Videos und Texte sind auf Ihrer Website gut aufgehoben, aber nicht in einer 3D-Welt. Überlegen Sie sich, wie Sie den Vorteil der Dreidimensionalität für sich nutzen können – sicher nicht mit einer zweidimensionalen Videoprojektion.
- Setzen Sie nicht einfach ein schickes Gebäude in die Landschaft, sondern bieten Sie Ihren Besuchern etwas: Geben Sie ihnen eine Aufgabe oder ein Ziel, sonst bricht Langeweile aus. Beantworten Sie die Frage, welchen Anreiz Ihre Besucher haben, wiederzukommen. Denken Sie an eine Handlung – diese muss auch nicht linear sein wie in einem Film. Architektur ist jedoch eine Möglichkeit, Ihre Besucher zu leiten.
- Bauen Sie nicht die reale Welt nach: Dies führt zu Problemen in der Benutzbarkeit, da reale Gebäude häufig zu detailliert sind.
- Suchmaschinen: Die internen Suchmaschinen der 3D-Welten sind sehr rudimentär. Ein „Google für Second Life“ gibt es noch nicht. Mazda ist in Second Life nur auffindbar, wenn Sie wissen, dass Sie nach Nagare Island suchen müssen. Achten Sie daher auf aussagekräftige Bezeichnungen.

Wirecard: Information über den Anbieter neben dem Landing Point



Das sollten Sie als Entwickler beachten. Wenn feststeht, welche Ziele und Inhalte es auf der Präsenz geben soll, kommt es in der Umsetzung auf einige Details an. Wie bei einer Website auch, müssen sich Ihre Besucher auf der Präsenz einfach zurechtfinden können, damit sie Ihre Insel nicht frustriert verlassen. Denken Sie bei der Umsetzung vor allem an folgende Punkte:

- Übersichtskarten: Am Landing Point sollte eine Karte der Insel stehen, auf der die einzelnen Regionen eingezeichnet sind. Dies ist vergleichbar mit einer Sitemap im Web. Bei großen Inseln sind weitere Karten an wichtigen Punkten notwendig, zum Beispiel, wenn sich Besucher in verschiedene Regionen der Insel teleportieren können.
- Information: Stellen Sie neben dem Landing Point eine Tafel auf, mit der Sie Ihre Besucher informieren, wem die Insel gehört und was es hier zu sehen gibt. Das Gegenstück dazu im Web ist die Homepage.
- Kurze Wege: Im Web nerven lange Wartezeiten und in 3D-Welten ist es ähnlich: Lassen Sie Ihre Besucher nicht kilometerlang laufen oder fliegen. Halten Sie Wege zwischen den Regionen kurz und bieten Sie auch Insel-interne Teleporter an.
- Platz schaffen: Bauen Sie Gebäude großzügig! Lassen Sie Ihre Besucher durch Wände fliegen, statt Türen zu bauen. Und wer fliegen kann, braucht auch keine Treppen. Die Decken sollten so hoch sein, dass noch Platz für die Kamera schräg über dem Avatar ist, ansonsten sieht der Benutzer einen anderen Raum als den, in dem sich der Avatar befindet.
- Dreidimensionalität bedenken: In einer

3D-Welt können Objekte von anderen Dingen verdeckt werden.

- Landmarks erlauben: Landmarks sind wie Lesezeichen im Web-Browser. Sie sollten auf Ihrer Insel keinesfalls das Setzen von Landmarks verbieten. Im Gegenteil, bieten Sie Landmarks an, aber nicht zu aufdringlich.

Fazit. 3D-Welten haben eine große Zukunft, wenn die Hersteller die beschriebenen Probleme in den Griff bekommen. Aber auch die Projektverantwortlichen in Unternehmen und Agenturen sind gefordert: Inseln mit einem guten Konzept und guter Benutzbarkeit ziehen Besucher an. Damit die Avatare sich leicht zurechtfinden, müssen Entwickler einige Regeln beachten. Bleiben Sie am Ball, es lohnt sich!



Stefan Freimark (stefan@freimark.de) arbeitet als Konzepter in der Münchner Onlineagentur Phase 4 und hat zwei Laster: gute Filme und die griechische Küche. Sein Weblog my-two-cents.de kommt im Moment etwas zu kurz.

Links & Literatur

- [1] Second Life: secondlife.com/world/de/
- [2] Tech 5-Engine: en.wikipedia.org/wiki/Id_Tech_5
- [3] Primswiki: secondlife.com/wiki/Build_Tools_Functional_Spec
- [4] Sculpted Prims: wiki.secondlife.com/wiki/Image:Megapple.jpg
- [5] Multiverse Network: http://en.wikipedia.org/wiki/Multiverse_Network
- [6] Virtuelle Gewinne: www.heise.de/newsticker/meldung/93997
- [7] Offizielles Linden Blog: blog.secondlife.com/