

Neues Skillgame "Pathfinder" findet Fangemeinde in Second Life

29.08.2008, 17:29 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Virtual World Info*



Takeshi Newman, Aladin Bourne

Mit dem Inkrafttreten des Glücksspielverbotes im Juli 2007 verschwanden in der virtuellen Simulation Second Life neben Casinos und Sportwettenanbietern auch Betreiber traditioneller Glücksspiele von der Bildfläche. Für Takeshi Newman und Aladin Bourne war das der Beginn einer neuen Qualität von Spielen, in der nicht mehr der Zufall, sondern die Fertigkeiten der Spieler gefragt waren.

Bereits vor dem Verbot gab es "Avatar äergere dich nicht", das dem traditionellen Mensch ärgere dich nicht" nachempfunden wurde. Nicht mögliche Gewinne, sondern der Spaß am Spiel stehen dabei im Vordergrund. Das von Takeshi Newman entwickelte Spiel gab Anlass für neue Entwicklungen, die nicht gegen die vom Second-Life-Entwickler Linden Lab veröffentlichte "Policy regarding Wagering in SL" verstoßen.

Nach zwei Monaten Entwicklungsarbeit ist das Spiel "Pathfinder" fertig. Äußerlich ähnelt es zwar den zuvor weitverbreiteten Automaten, aber das Innenleben ist viel mehr ein Geschicklichkeitsspiel (Skillgame). Ähnlich wie bei der gleichnamigen Marssonde der NASA muss der Spieler einen Weg finden, ein abgebildetes Raumschiff in Sicherheit zu bringen. Dazu muss der Spieler durch geschicktes Drehen der gemischten Wegelemente eine Verbindung zwischen den Objekten und einer freien Parkbox auf der gegenüberliegenden Seite erstellen. Je schneller das geschieht, desto mehr Punkte lassen sich erzielen. Insgesamt hat der Nutzer vier Minuten Zeit, wobei die Zeit während der Überfahrt stoppt. Dass das Spiel seine Anhänger hat, unterstreichen die über 100 Mitglieder der Gruppe "Pathfinder Friends". "Pathfinder ist ohne Frage eines der Highlights, die es an Skill-Games in SL gibt. Es ist professionell gestaltet und gescripted, hat einen hohen Spaßfaktor und kann sich mit bekannten Games wie Streetz oder Zyngo messen", sagt Sepp Ochs, Betreiber des "Oxx Fairplay", das zu den bekanntesten Gamestations in der virtuellen Welt gehört.

Am Erfolg in Second Life können auch andere Sim-Besitzer partizipieren. Für 2.490 Linden Dollar (ca. 425 L\$ = 1 Euro) kann ein Automat erworben werden. Bei mehreren Modellen gibt es Mengenrabatt (10 Stück für 21.000 L\$). Bei der Vollversion kann das Aussehen verändert werden, einzelne Online-Statistiken sind verfügbar, mehrere Spielarten können eingestellt werden und der Standort erscheint auf der Serviceplattform im Internet (www.neutraleurl.de/pathfinder). Wer das Spiel zunächst testen will, kann drei Demo-Automaten mitnehmen. Dann bekommen die Entwickler eine Provision. "Der Aufsteller des Automaten bekommt 80% der Einnahmen aus seinem Automaten. 20% gehen als Sicherheit an uns", erklärt Aladin Bourne. Er ist neben seinem Spielvertrieb beim Kölner Unternehmen RapidSL beschäftigt. Im Shop der beiden gibt es weitere Informationen zu den Produkten.

Serviceplattform: www.neutraleurl.de/pathfinder

SLurl: <http://slurl.com/secondlife/Terra%20Nexus/185/212/35>

Portrait

Virtual World Info präsentiert tagtäglich News, Basis- und Hintergrundwissen zu virtuellen Welten. Mitgestaltet wird das Projekt von erfahrenen Autoren und Reportern, die in den Communitys auch mit einem Avatar präsent sind. Darüber hinaus veröffentlicht VWI verschiedene Magazine innerhalb von Second Life und als PDF-Dokumente im Internet, zum Teil auch als Auftragsarbeiten virtueller Firmen.

News-ID: 238191 • Views: 2002 (Stand: 31.07.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/238191/Neues-Skillgame-Pathfinder-findet-Fangemeinde-in-Second-Life.html>