

Die Bedeutung von OpenSimulator für das 3D-Internet

Impulsvortrag im Bosch Areal Stuttgart

Mittwoch 22. April 2009

Kai Ludwig

© 2009 TalentRaspel virtual worlds Ltd.

Agenda

- Virtuelle Welten
- Second Life[™]
- OpenSimulator
- Das 3D-Internet
- Aktueller Stand

... vereinfacht ...

Virtuelle Welten

- eine Welt auf der anderen Seite vom Bildschirm
- man kann da rein ... (Zugang)
- man ist da wer ... (Avatar)
- man kann da was machen ... (Interaktiv)

Es gibt bereits ziemlich viele virtuelle Welten.

... vereinfacht ...

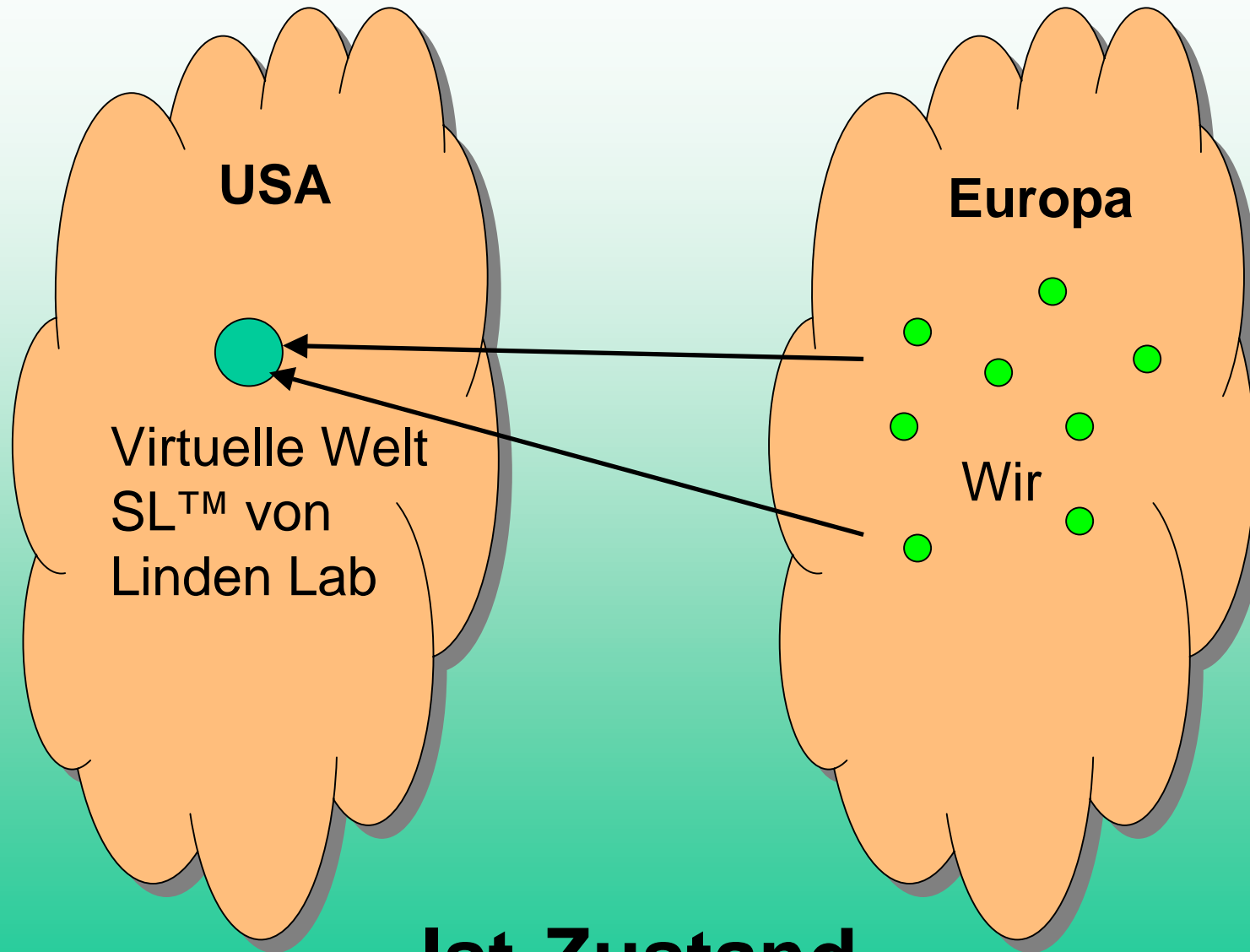
Second Life™

- 3D, Massiv Mehrbenutzer Online (MMO)
- interaktiv, veränderbar
- offene Welt, hohe Flexibilität
- frei zugänglich

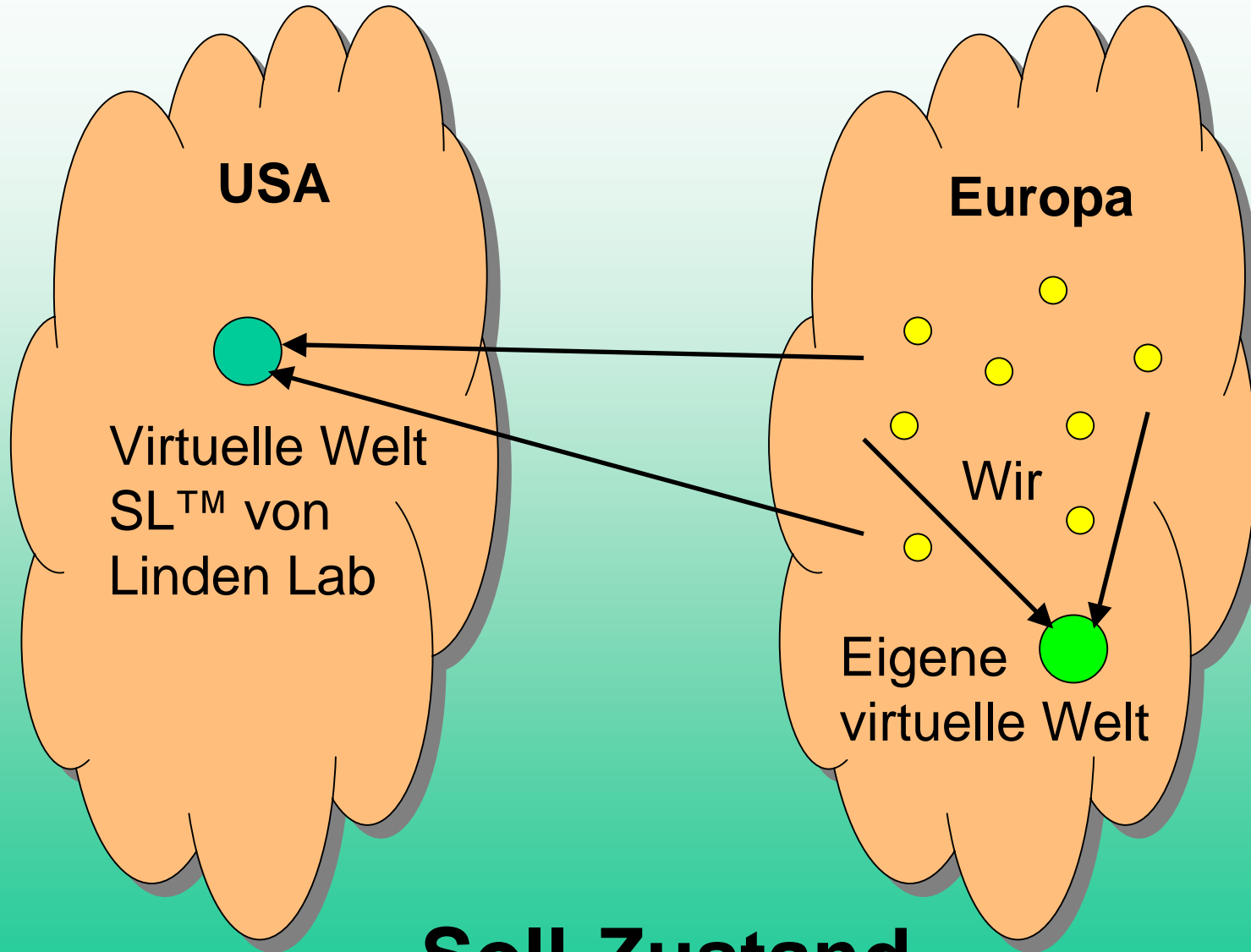
Second Life™ ist der aktuelle De-Facto-Standard für interaktive, veränderbare 3D MMO virtuelle Welten.

Das Second Life™-Problem

- USA Monopol von Linden Lab
- Kein Zugriff auf System und Daten
- Keine dauerhafte Betriebsgarantie
- Liegt im Rechtsraum der USA
- Liegt im Netzwerkraum der USA



Ist-Zustand



Soll-Zustand

Was ist OpenSimulator?

- Ein Open Source Second Life™ Server
- Ein universeller Server für 3D-Anwendungen
- Der Apache des Internet-3D
- Viewer-Technologie identisch zu SL™

Jeder kann sein eigenes Second Life™ mit OpenSimulator ins Netz stellen.

Woher kommt OpenSimulator?

- In 2006 entsteht libsecondlife durch Reverse Engineering des SL™-Protokolls.
- Anfang 2007 öffnet Linden Lab den SL™-Viewer unter GPL.
- Mit dem libsecondlife Know-How und dem Impuls durch den offenen Viewer entsteht der Wunsch nach einem freien und offenen Server.

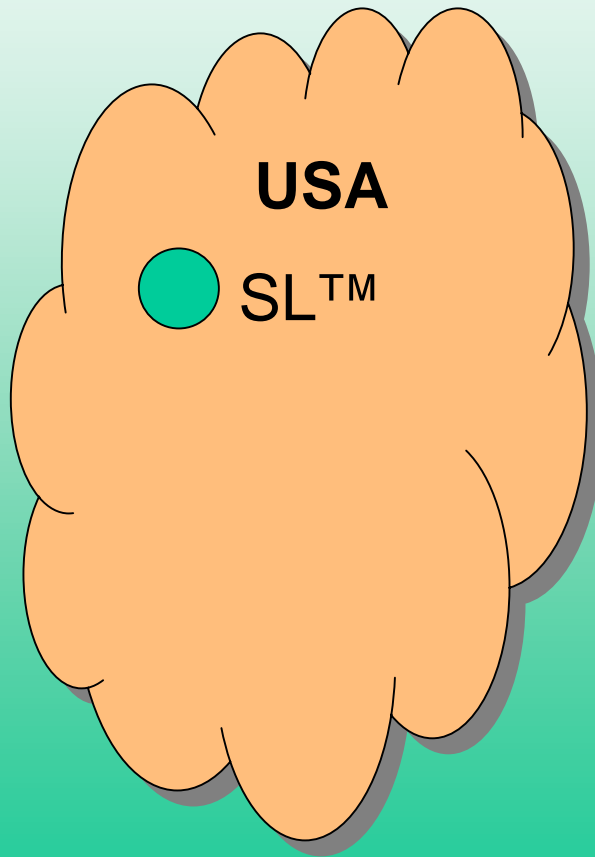
Eine Open Source Community beginnt Anfang 2007 mit der Entwicklung von OpenSimulator.

Wie reif ist OpenSimulator?

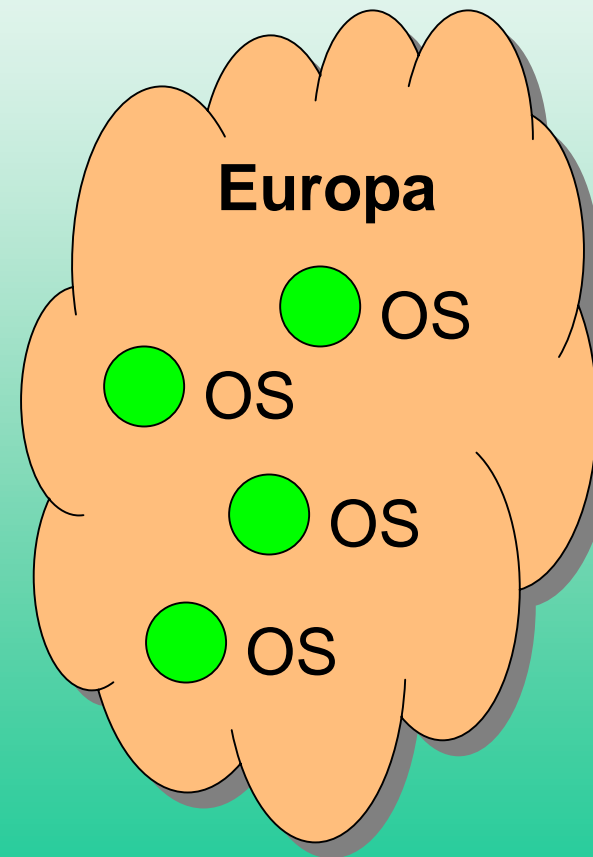
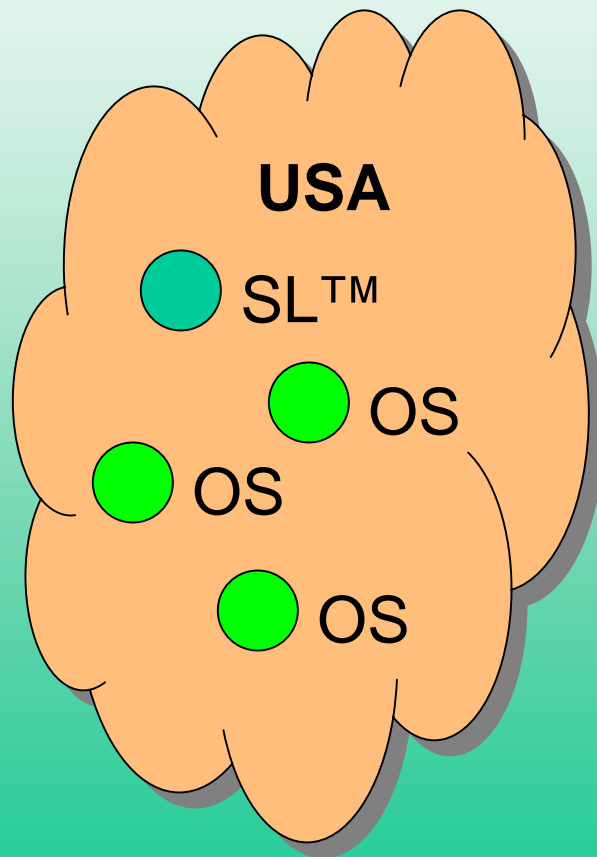
- Seit Mitte 2008 interessant
- Seit Anfang 2009 für Pilotprojekte nutzbar
- Finalisierung im Verlauf von 2009
- Ab Anfang 2010 endgültig marktreif

Offiziell immer noch Alpha (z. Zt. V0.6.4), aber bereits durchaus für kommerzielle Projekt geeignet.

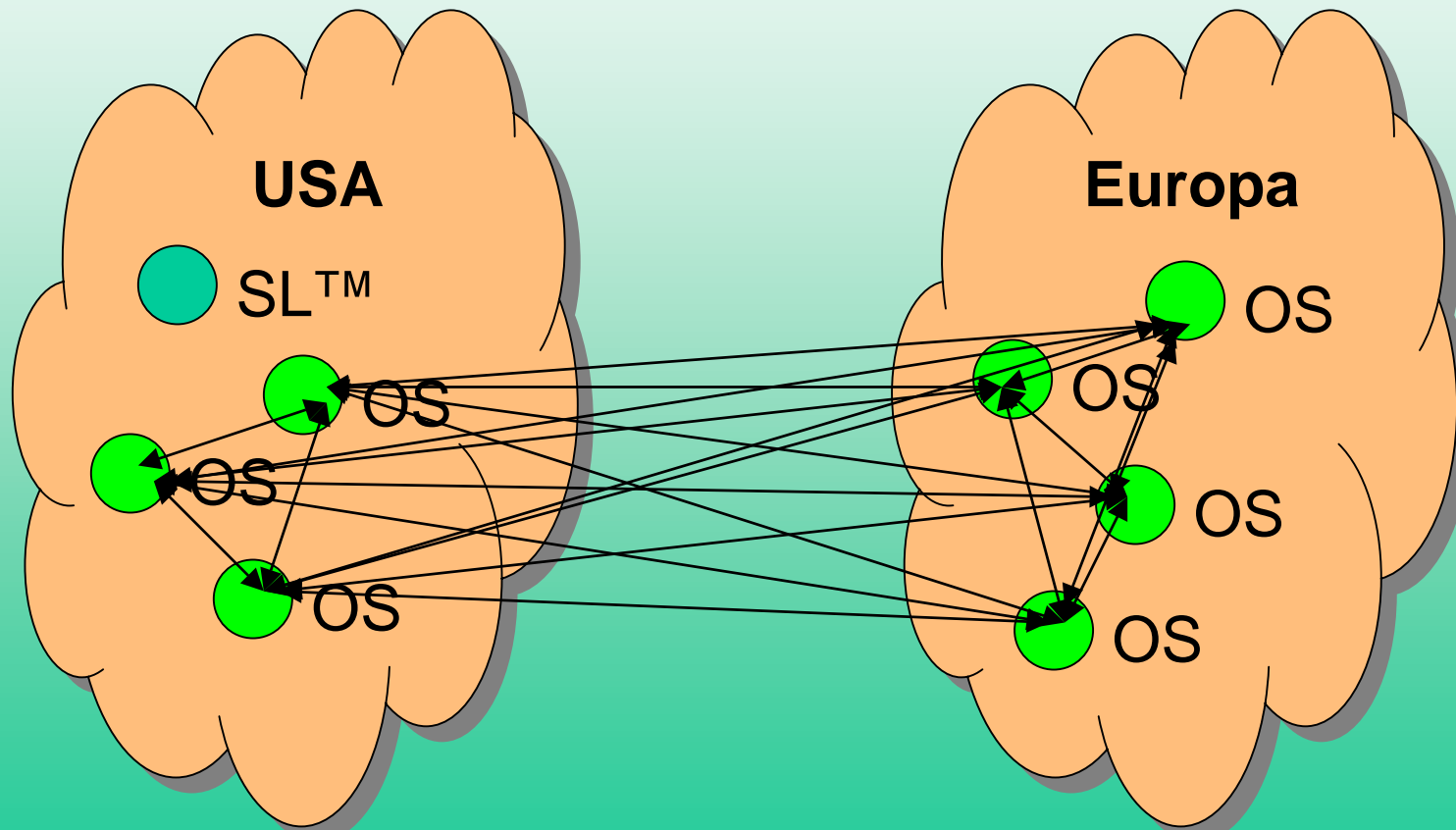
Das 3D-Internet



Das 3D-Internet



Das 3D-Internet



Sicheres HyperGrid

Aktueller Stand

- OpenSimulator ist verfügbar und wird zum Standard.
 - ⇒ Die Serversoftware existiert.
- Eigenes Hosting ist möglich und professionelles Hosting entsteht im Moment.
 - ⇒ Die Infrastruktur existiert.
- Der Zyklus „Inhalt, Nutzer, Interesse“ steckt beim fehlenden Inhalt fest.
 - ⇒ Es muss etwas geschehen.

OpenSimulator-Club Grid und das Projekt Open-Neuland

- TalentRaspel virtual worlds Ltd. baut auf Basis von OpenSimulator ein Grid in Deutschland auf.
- Professionell entwickelte Software und professionelles Hosting durch Partner.
- Es stehen erfahrene Partner aus dem SL™ Umfeld zur Verfügung und bauen das Inhaltsangebot Open-Neuland auf.

Es entsteht ein Angebot und enthemmt als Showcase den Zyklus „Inhalt, Nutzer, Interesse“.

Bis Ende 2011 werden 80% der aktiven Internetbenutzer (und die 500 umsatzstärksten Unternehmen) ein „Zweites Leben“ haben, aber nicht zwangsläufig in Second Life TM.

Gartner, Inc.

Bis Ende 2011 werden 80% der aktiven Internetbenutzer (und die 500 umsatzstärksten Unternehmen) ein „Zweites Leben“ haben, ~~aber nicht zwangsläufig in Second Life™.~~ höchstwahrscheinlich in OpenSimulator.

Gartner, Inc. +

TalentRaspel virtual worlds Ltd.

**Thujaweg 13
76149 Karlsruhe**

Telefon: +49 (0)721 – 970 34 81
Mobil: +49 (0)176 – 677 893 05

info@talentraspel.de
www.talentraspel.de

