

# PETHUNTER



April 2021



deutsche Ausgabe

Monatliches dreisprachiges Magazin der 3DXChat Community

**Loruna**

**Schöpferin himmlischer Sexposen**

**Lebe Deinen Traum!**

**Sei ein Rockstar! - Teil 2**

**SamSmexy**

**Gewinner des Rätsels**

**Huntress  
des Monats**

**SweetLovFr**

**Über BDSM**

**Teil 2**

**Philomena**

**Eine grafische Novelle**



# PETHUNTER



## Inhalt

### Editorial

3

Hey Pethunters!

### SamSmexy

4

Gewinnerin des Rätsels

### Lebe Deinen Traum!

10

Sei ein Rockstar! - Teil 2

### Huntress des Monats

15

SweetLovFr

### Loruna

20

Schöpferin himmlischer Sexposen

### Philomena

27

Eine grafische Novelle

### Über BDSM

37

Teil 2

# PETHUNTER



**SusanneAAA**  
Chefredakteurin

## Hey Pethunters!

Es ist wieder soweit! Die 4. Ausgabe ist pünktlich fertig, obwohl wir eine Woche weniger Produktionszeit hatten. Ich möchte mich beim gesamten Team für die Mühe und die vielen kurzen Nächte voller Arbeit bedanken. Redakteure, Layouter, Fotografen, Models, Schauspieler, Schauspielerinnen, Event-Mitarbeiter und Social-Media-Moderatoren haben zusammengearbeitet, um euch die April Ausgabe rechtzeitig zu präsentieren. Danke Leute, ihr seid einfach großartig! Aber auch ihr, unsere Leser, seid fantastisch! Unser PETHUNTER-Channel in Discord ist auf über 400 Mitglieder angewachsen und wir bekommen täglich neue Ideen und Feedback von euch.

## Hunt the Huntress

Der April stand ganz im Zeichen der Bewerbungen und Vorbereitungen für unser erstes Special Event "Hunt the Huntress". Sechs wunderschöne, kluge und sexy Frauen konkurrieren um den Titel unserer "Huntress of the Month" und unsere Cover-Girls in den nächsten 3 Ausgaben zu sein. Wenn ihr noch nicht in unserem PETHUNTER-Kanal abgestimmt habt, beeilt euch! Die Abstimmung läuft noch bis 27. April und es gibt einen Preis für unsere Leser zu gewinnen. 3dxmodz.com hat 4 Gametime Codes für 6 Monate gesponsert. 3 Codes werden am Tag der Veranstaltung unter allen, die für unsere Kandidatinnen gestimmt haben, verlost. Der 4. wird unter unseren Bewerberinnen verlost.

Aber die Herausforderung für die Mädels wird noch härter:

Um zu den Gewinnern zu gehören, müssen sie sich bei unserem 3dx-Event am 27. April im Pethunter HQ einer Jury und dem Publikum mit 3 Bühnenauftritten stellen. Verpasst das nicht!

21:00 Uhr CEST Strip-Show

21:30 Uhr CEST Modenschau

22:00 Uhr CEST Quizz

22.30 Uhr CEST Bekanntgabe der 3 Gewinner

Natürlich haben wir auch im April wieder eine Menge interessanter Inhalte. Ein sehr interessantes Interview mit **Loruna**, eine der Designerinnen der Sex-Posen, die wir in 3dx verwenden erklärt uns, warum manche Posen einfach nicht funktionieren können und wann wir endlich weitere FF-Posen bekommen werden.

Wir haben den 2. Teil unseres Artikels "**Lebe deinen Traum, sei ein Rockstar!**" mit den Bandleadern von BISH und Rockwitch und ein persönliches Interview mit **SamSmexy**, der Gewinnerin unseres Preisrätsels, mit sehr interessanten Fakten über ihre Bau-Aktivitäten.

**Philomena** und die Amazonen starten ihre 2. Staffel mit einem neuen atemberaubenden und sexy Abenteuer in Ägypten und natürlich haben wir unsere **Huntress of the Month** und Covergirl, die süße und sexy **SweetLovFr**. Last but not least ist hier der 2. Teil unserer Artikelserie **über BDSM**.

Ich wünsche euch viel Spaß mit der neuen Ausgabe und und einen wundervollen Frühlingsanfang!

Hugs and kisses

*Eure Sue*



Deutsch sprechende Leser kontaktieren bitte:

**BabsiBalys#3514**



English speaking readers please contact:

**SusanneAAA#5461**



Les lecteurs francophones sont priés de contacter :

**Ulrica#7476**

Discord Link: <https://discord.gg/7HE78RBMJt>



# PETHUNTER



## SamSmexy

### Gewinnerin des Pethunter Preisrätsels

**PH:** Hallo SamSmexy, danke, dass du heute bei uns bist!

**Sam:** Danke, dass ich dabei sein darf!

**PH:** Du hast den 1. Preis des Preisrätsels in unserem Discord-Kanal gewonnen.

**Sam:** Huch!

**PH:** Worum ging es, und wie hast du die Lösung so schnell gefunden?

**Sam:** Es war eine Frage über Ajax und



wie es mit dem Magazin verbunden ist. Ich sah den Pethunter Flyer im Discord Channel und den Namen Ajax von einem von Philos Freunden dort, nicht allzu schwer. (lächelt)

**PH:** Ja, das dachten wir uns, aber du warst die erste, die unsere Frage richtig beantwortet hat! Der 1. Preis war ein individuelles Interview mit Dir in PETHUNTER.

**Sam:** Zum Glück passte es in meine Zeitzone. (lächelt)

**PH:** Lass uns ein bisschen über dich reden, Sam. Darf ich dich Sam nennen?

**Sam:** Sicher!

**PH:** Danke! Hi Sam, ich bin Sue. (grinst)

**Sam:** Schön, dich kennenzulernen, Sue! Du kommst mir irgendwie bekannt vor. (zwickert)

**PH:** Offensichtlich warst du sehr an unserem PETHUNTER-Discord-Channel interessiert, noch bevor die erste Ausgabe veröffentlicht wurde. Wie kam es dazu?

**Sam:** Nun, ich kenne die meisten der Mitarbeiter, die an der Veröffentlichung beteiligt waren. Ich kann mich jetzt nicht mehr erinnern,

wer mich auf den Server eingeladen hat, einer von ihnen. Es klang interessant, also habe ich mich angemeldet und bin dem Chat beigetreten.

**PH:** Das ist schön zu hören und wir waren alle sehr froh, dass so viele Leute so früh unserem Channel beigetreten sind. Aber jetzt bin ich neugierig, erzähl uns ein bisschen was über dich. Wann hast du mit 3DX angefangen?

**Sam:** Ich habe im März letzten Jahres angefangen, aber nicht wegen des Corona Lockdowns. Obwohl der Zeitpunkt passt. Ich wollte einfach mal was anderes ausprobieren, um etwas Spaß zu haben.

**PH:** Und du bist offensichtlich geblieben! Was hattest du von 3DX erwartet?

**Sam:** Ja, ich bin immer noch hier (lächelt). Um ehrlich zu sein, hatte ich keine Ahnung, was ich erwarten sollte. Ich kam ja nicht von einem der anderen ähnlichen Spiele. Ich schätze, ich habe hier einfach ein bisschen zufälligen, lockeren Spaß und Flirten erwartet. Ich habe sicherlich nicht erwartet, die ganze soziale Szene vorzufinden, mit engen Freunden,

# PETHUNTER



## SamSmexy

### Gewinnerin des Pethunter Preisrätsels

tollen DJ, der ganzen Bauszene, und mich niederzulassen und zu heiraten! (lacht)

**PH:** Oh hey, du bist in 3DX verheiratet?

**Sam:** Hehe, japp! Du erinnerst dich nicht an meine Hochzeit, Sue?! Tut tut!

**PH:** Doch, natürlich weiß ich das (grinst). Aber das ist immer interessant für unsere Leser. Erzähl uns doch bitte ein bisschen von deiner Liebesgeschichte.

**Sam:** Hm, wo soll ich anfangen? Ich habe meine Frau Lizz durch eine gemeinsame Gruppe von Freunden kennengelernt. Sie war eigentlich mit einer anderen Frau zusammen, die ich ein paar Wochen zuvor kennengelernt hatte und mit der ich mich gut unterhalten hatte. Wir gerieten für eine Weile in ein kleines Liebesdreieck, typisches 3DX Zeug. Nichts ist jemals einfach. Aber Lizz und ich merkten, dass wir uns immer näher kamen, also machten wir uns selbstständig. Kurz darauf haben wir geheiratet. Der Rest ist Geschichte. Wir sind jetzt seit 6 Monaten verheiratet. (lächelt glücklich)

**PH:** Das klingt wirklich gut, Sam! Eine ideale Liebesgeschichte in 3DX.

Du hast deine Liebe hier in sehr kurzer Zeit gefunden und ihr seid beide immer noch glücklich, toll!

**Sam:** Ja, ich hatte wirklich Glück. Ich habe sie nach etwa 3 Wochen schon kennengelernt. Das hatte ich so gar nicht geplant. Aber man weiß ja nie, wie sich die Dinge hier entwickeln.

**PH:** Ja natürlich, so sollte es ja auch sein (lächelt). Aber mehr über Dich Sam. Was magst du an 3DX und was nervt dich hier?

**Sam:** Oh, gute Frage! Ich habe mich sicherlich ein wenig verändert, seit ich hier bin. In den ersten Tagen ging es mir nur darum, bis in die frühen Morgenstunden zu tanzen und zu feiern. Gott weiß, wie ich all diese 3 Uhr morgens und später Nächte geschafft habe! Aber kurz vor unserer Hochzeit habe ich zusammen mit Lizz angefangen, mich mit dem Bauen zu beschäftigen. Wir wollten versuchen, unser eigenes Hochzeitszimmer zu gestalten, damit es zu etwas Besonderem wird. Und ich wurde dann richtig süchtig danach. Wir haben jetzt ein paar Räume zusammen gebaut und öffnen sie gelegentlich für Partys und so.

Was mich hier ärgert, schwer zu sagen. Ich hätte gerne ein paar mehr Outfits zum Anziehen. Die gleichen alten Klamotten langweilen mich, und die meisten Schuhe sind Schrott. Ich bin auch kein großer Fan von der Raumpolitik und dem Wettbewerb zwischen den verschiedenen Gruppen.



# PETHUNTER



## SamSmexy

### Gewinnerin des Pethunter Preisrätsels

Es gibt nur 7 Tage in der Woche die man sich aufteilen kann und man kann nicht überall sein, also wird es zu Überschneidungen kommen. Wir müssen uns einfach damit abfinden und Spaß haben. Ich habe natürlich die DDoS Attacken miterlebt, die die 3DX Server für eine Weile ziemlich lahmgelegt haben, aber in letzter Zeit scheinen sie viel besser zu laufen. Ich drücke die Daumen!

**PH:** Auf jeden Fall! Ich stimme dir voll zu (lächelt). Aber wenn du einen Wunsch (nur einen) hättest, der von 3DX erfüllt werden könnte, was wäre das?

**Sam:** Hm, dass mein ingame Gold Guthaben echt wäre! (lacht) Oder vielleicht ein paar mehr FF-Posen. Die aktuelle Auswahl ist nicht so toll. Ich denke, jeder mag neue Posen. (lächelt)

**PH:** Okay ja, das sehe ich genauso! (lächelt) Und ich denke, die meisten Frauen in 3DX haben diesen Wunsch. Hoffen wir, dass die Macher von 3DX eines Tages auf uns hören werden.

**Sam:** Das hoffen wir! Liest Gizmo Pethunter?! (lacht)

**PH:** Gute Frage Sam! Zumindest weiß er, dass wir hier sind (lächelt) und ich denke, er wird unsere Sachen lesen.

Da Du eines der ersten Mitglieder in unserer PETHUNTER-Community warst, bin ich mir ziemlich sicher, dass Du unsere erste Ausgabe nach der Veröffentlichung gelesen hast.

**Sam:** Das habe ich! Ich las etwas in der Veröffentlichungsnacht auf der Party und beendete es am nächsten Tag.

**PH:** Großartig! Und was hältst Du davon? Was magst Du oder was gefällt dir nicht? Sei ehrlich!

**Sam:** Ich mochte die Gesamtstruktur und den Look, man konnte sehen, dass eine Menge Arbeit darin steckt. Ich mochte das Interview mit Oli, dem Oldtimer! (lacht).

Er war tatsächlich der erste Freund, den ich bei 3DX traf, als ich einstieg! Gibt es irgendjemanden bei 3DX, der Oli nicht kennt? Ich mochte auch die Philo Geschichte, Cliffhanger! Ich bin mir nicht sicher, was ich noch hinzufügen würde. Nichts stach hervor, was ernsthaft verbessert werden müsste. Es geht jetzt nur darum, sich in die Routine einzuleben und den Inhalt ein wenig zu erweitern, denke ich. Vielleicht mehr Wettbewerbe und Preise! (lacht)

**PH:** Mehr Preise? Hey, wir sind eine Low Budget Produktion! (lacht)

**Sam:** Haha, frag Gizmo, ob er es sponsert! Freie Spielzeit!

**PH:** Das werde ich, darauf kannst du wetten. (lächelt) Danke für den Kommentar Sam. Du denkst also, dass wir einen guten Start hatten und das Potential, besser zu werden?

**Sam:** Ich denke, es war auf jeden Fall ein solider Start. Und es gibt immer Raum für Verbesserungen im Leben. Nichts ist jemals perfekt. (zwickert)

**PH:** Was hast du vermisst? Was würdest du gerne in unseren nächsten Ausgaben sehen oder lesen? Feedback und Input von unseren Lesern ist für uns sehr wichtig.

**Sam:** Gute Frage! Nun ja, ich bin natürlich an der baulichen Seite des Spiels interessiert. Also vielleicht eine Rubrik, in der neue Räume und Dinge vorgestellt werden?

**PH:** Denkst Du an einen Bericht über bekannte Room Builder oder technische Dinge?

**Sam:** Du könntest vielleicht einige der bekanntesten Room Builder interviewen, mit ein paar Bildern ihrer Lieblingsräume. Oder einfach eine Rubrik haben, in der die Leser ihre eigenen Bilder und Kreationen einschicken können.

# PETHUNTER



## SamSmexy

### Gewinnerin des Pethunter Preisrätsels



**PH:** Ok ja, das ist eine gute Idee (lächelt). Eine Rubrik, in der die Leser ihre Kreationen zeigen können. (Sue macht sich Notizen)

**Sam:** Und ich bin mir sicher, dass Lizz einen Bereich für DJs haben möchte! (lacht)

**PH:** Ist das ihr Lieblingshobby?

**Sam:** Oh nein! Ihr Lieblingshobby bin ich! (lacht)

**PH:** Ah ok ja, das verstehe ich wirklich (lächelt)

**Sam:** Aber ja, sie ist jetzt fast süchtig nach der DJ Szene und schon richtig gut geworden und sie hat schon in einigen der großen Räume in 3DX aufgelegt.

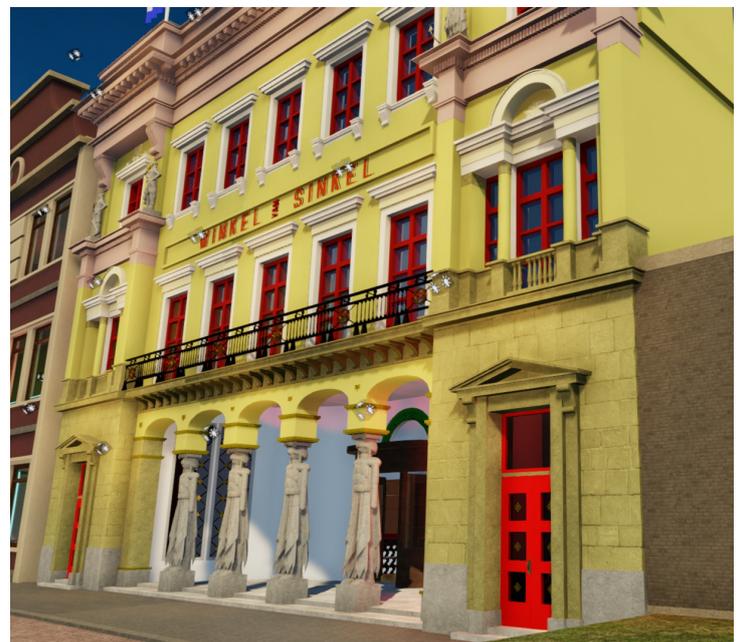
**PH:** Du hast mir erzählt, dass du dich für das Bauen von Räumen interessierst. Kannst du uns ein bisschen mehr darüber erzählen, wie du zum Bauen gekommen bist und welche Projekte du gemacht hast? Wir würden auch gerne ein paar Bilder für unsere Leser beifügen.

**Sam:** Ich habe mir kurz nach meinem Einstieg den Editor angeschaut, hatte aber keine Ahnung, was die ganzen Funktionen sind, da er im Spiel nicht wirklich erklärt wird. Aber ich habe schnell von der 3DX Modz Seite gehört, auf der Spieler ihre Kreationen teilen können,

und die auch ein paar praktische Anleitungen hat, um Dinge zu erklären. Also habe ich den obligatorischen AmyLaRouche Raum, oder eher 10, heruntergeladen Jeder hat einen ihrer Räume als erstes Zuhause, nicht wahr?

**PH:** Oh ja, Amy ist wirklich eine großartige Architektin. Mein erster Raum basierte auch auf einem ihrer Entwürfe.

**Sam:** Ich glaube, wie die meisten Spieler habe ich anfangs ein paar Änderungen an meinem Haus im Spiel vorgenommen, als ich gelernt habe, den Editor zu benutzen. Lizz hat auch damit herumprobiert und gelernt, und nachdem wir uns verlobt hatten, beschlossen wir, unseren eigenen Raum für die Hochzeit zu bauen. Das machte den Tag viel besonderer für uns. Es hat uns beiden Spaß gemacht, so dass wir beschlossen, gemeinsam weiter zu bauen. Lizz hatte bereits eine Idee für einen Ort, den sie bauen wollte, den "Winkel van Sinkel"! Das ist ein wunderschönes neoklassizistisches Gebäude, das an einer der Grachten in Utrecht, Niederlande, liegt.



# PETHUNTER



## SamSmexy

### Gewinnerin des Pethunter Preisrätsels

Ursprünglich war es ein Kaufhaus, aber in den letzten Jahren wurde es zu einem großen Café und Nachtclub umgebaut. Ich begann damit, die Vorderseite des Gebäudes als Überraschung für Lizz zu gestalten. Als sie es sah, war sie hin und weg, also machten wir weiter und gestalteten auch das Innere. Es war echt mühsam und hat ewig gedauert, da ich viele der Tricks und Abkürzungen im Editor noch nicht kannte.

**PH:** Aw, das klingt nach einer wirklich tollen Liebesgeschichte, Fantastisch. Und soweit ich weiß, hast Du den Winkel van Sinkel auch als Party Location für Deine Freunde eröffnet?

**Sam:** Ja, aber mit meinem nächsten Projekt habe ich einen öffentlichen Club gebaut. Es war ein Retro 80er Jahre-Raum. Eine Freundin von uns wollte einen neuen Raum, in dem sie 80er Jahre Events veranstalten konnte, also haben wir die Chance ergriffen. Ich liebe die klassischen 80er Spiele, so viele ikonische Charaktere und Konsolen wie Mario, das NES und den Gameboy. Also haben wir den Raum im 80er Jahre Stil gestaltet und ihn "Game Over" genannt. Er ist regelmäßig geöffnet, haltet die Augen offen. (Lächelt)

**PH:** Das werde ich ganz bestimmt! Ich liebe immer noch Pac Man. (lacht)

**Sam:** Mein aktuelles Projekt ist eine berühmte niederländische Kirche, die ich hoffentlich bald fertigstellen kann. Ich hatte mich um die Weihnachtszeit herum ein bisschen gelangweilt und

und deswegen beschlossen, schnell etwas anderes zu machen, um wieder etwas mehr Motivation zu bekommen. Lizz steht jetzt sehr auf DJing, also beschloss ich, ihr einen nachgebauten Pioneer DDJ-400 als Weihnachtsgeschenk zu machen. Sie mochte ihn sehr und ich war glücklich.

**PH:** Du hast einen DJ-Mixer von Pioneer mit den 3DX-Room-Buidling-Tools gebaut? Hey, das ist unglaublich, davon muss ich ein Bild sehen!

**Sam:** Ich denke, eines der wichtigsten Dinge, die mir beim Bauen aufgefallen sind, ist, dass ich wirklich inspiriert von der Idee sein muss, um mich zu motivieren. Ich kann nicht einfach Standard Clubräume bauen, denn die interessieren mich einfach nicht. 3DX ist bereits voll davon. Ich mag es, ungewöhnliche Dinge zu machen, die ein bisschen mehr herausstechen. Oh, und ich habe neulich einen Schneemann gemacht, als es hier in London geschneit hat, eine seltene Sache für uns. (lacht)



# PETHUNTER



## SamSmexy

### Gewinnerin des Pethunter Preisrätsels



andere so zu behandeln, wie man selbst behandelt werden möchte. Ich glaube manche Leute vergessen, dass hinter den Avataren echte Menschen mit echten Gefühlen stecken und böse Handlungen oder Kommentare können bei manchen Leuten echten Schaden anrichten. Behandelt einfach jeden mit Respekt, damit wir alle diesen großartigen Ort genießen können. (lächelt)

**PH:** Sei nicht so bescheiden Sam, Die Bilder vom "Winkel van Sinkel" und deinem 80er Club sehen wirklich sehr gut aus. Ich war schon in beiden Clubs und sie sehen perfekt aus und funktionieren gut. Und das DJ-Mischpult und der Schneemann, so beeindruckend! (nickt)

**PH:** Zum Schluss, kannst Du uns ein bisschen was über die Person hinter dem Avi erzählen?

**Sam:** Nun, ich bin ein ganz normaler Mensch, der in der heutigen Zeit ein bisschen mehr Spaß haben wollte. Ich wohne in London und arbeite hier im Gesundheitsdienst, also war es ein ziemlich verrücktes Jahr. Hoffentlich kehrt das Leben bald wieder zur Normalität zurück!

**PH:** Danke Sam, und ja, wir alle wollen unser normales Leben zurück. Als letzte Frage bitte ich immer um ein letztes Statement an unsere Leser. Was ist dein Rat oder Wunsch an die 3DX-Community?

**Sam:** Gute Frage! Hm, ich denke die Hauptsache ist man selbst zu sein und

**PH:** "Behandle andere so, wie du selbst behandelt werden möchtest.", absolut ja! Ich denke, das ist ein wirklich guter Ratschlag für einige Leute in unserem Spiel. Hoffen wir, dass sie ihn lesen und darüber nachdenken werden. Vielen Dank für den interessanten Einblick in dein 3DX Leben Sam. Ich hoffe, dass du auch weiterhin unser Magazin lesen wirst und grüße deine Frau Lizz von mir.

**Sam:** Danke, dass ich dabei sein durfte! Es war nicht zu schmerzhaft! Ich stehe immer noch (zwickert) und ich werde mit Sicherheit weiter lesen. Ich muss sehen, ob Philo überlebt!

**PH:** Das wird sie, vertrau mir, mehr Cliffhanger!



Interview von  
**Sue**  
Chefredakteurin

# PETHUNTER



## BISH und ROCKWITCH

Lebe Deinen Traum! Sei ein Rockstar! - Teil 2

**PH:** Wie viele Gigs, sagen wir mal pro Woche, habt ihr im Durchschnitt?

**Kim:** Für Bish versuchen wir, die Gigs auf einmal pro Woche zu begrenzen, gelegentlich auch zweimal. 4-6 Shows im Monat also.

**PH:** Eine pro Woche? Zusammen mit allen notwendigen Vorbereitungen. Das ist beeindruckend!

**Drea:** Am Anfang hatten wir sogar noch mehr. Aber man muss auch aufpassen, dass die Leute nicht überdrüssig werden. Ich denke, es ist besser, wenn man nicht allzu oft spielt.

**Kim:** Ich stimme Drea zu, wir wollen die Bandmitglieder nicht ausbrennen lassen. Bish hat das Glück, keine Fluktuation bei den Mitgliedern gehabt zu haben. Also müssen wir etwas richtig machen. Eine typische Woche besteht darin, Songvorschläge von den Bandmitgliedern zu bekommen, die Set-Liste zu erstellen, das Band-Equipment und Updates an den Raumbesitzer zu schicken, die Verfügbarkeit der Band zu überprüfen, um zu sehen, welche Bandmitglieder da sein werden, die Flyer zu verteilen, die Garderobe zu koordinieren, sicherzustellen, dass alle meine Streaming-Server funktionieren und bezahlt sind, einige lokale Chat-Texte fertig zu stellen, das Bus-Zelt zu aktualisieren und daran zu arbeiten, zukünftige Gigs zu buchen. Außerdem schaue ich mir neue Veranstaltungsorte an und überlege, wie wir die Bühne einrichten wollen. Ich muss auch einen Bühnenmanager einstellen. (lacht)

**PH:** Huh! OMG, das klingt nach Arbeit. Ich meine, ECHTE Arbeit!



**Drea:** Für RockWitch ist es auch ein bisschen schwieriger, die richtigen Songs zu finden und Abwechslung zu haben. Wir sind eine reine Frauenband, also können wir nur Songs mit Frauenstimmen spielen.

**PH:** Guter Punkt Drea! Wer entscheidet und stellt eure Playlists zusammen?

**Drea:** Das bin ich.

**Kim:** Bish hat den gleichen Ansatz. Wir wollen, dass jede Playlist anders ist. Wir versuchen, innerhalb eines 3-Monats-Fensters keinen Song zu wiederholen. Wir passen jedes Set an den Veranstaltungsort an. So ist jede Show anders und spiegelt den Musikgeschmack der Bandmitglieder wider. Ich würde sagen, dass ich das letzte Wort habe, ob es ein Song in die endgültige Liste schafft oder nicht. Ich habe ein einheitliches Rock- und Metal-Thema für unsere Shows. Bisher ist es selten vorgekommen, dass ein Song es nicht auf die Liste geschafft hat.

**PH:** Ihr passt also den Stil eurer Musik dem jeweiligen Event an. Und spielt nicht immer nur

# PETHUNTER



## BISH und ROCKWITCH

### Lebe Deinen Traum! Sei ein Rockstar! - Teil 2

euren Stil?

**Drea:** Wir haben unser eigenes Forum. Jedes Bandmitglied kann dort Songwünsche posten, die ich dann in einer Playlist zusammenstelle.

**Kim:** Wir spielen immer unseren Stil, aber für das Dark Breeze vielleicht ein bisschen dunkler, und vielleicht auch ein bisschen frecher, da es ja auch eine Art Bordell ist. Wenn es eher ein Tanzclub ist, fügen wir vielleicht Metal-Cover von Popsongs hinzu. Aber eine gemeinsame Sache, die wir machen, ist, dass wir unsere Sets immer mit etwas Maynard James Keenan beenden. Seine Stimme lässt mich einfach feucht werden! (grinst) Es ist zur Tradition geworden, mit etwas TOOL, Puscifer oder APC zu enden. Ach du meine Güte! Mir wird klar, wie viel dahinter steckt, wenn ich mit dir darüber spreche. Ich habe es einfach gemacht, weil ich es liebe. Wir bekommen so wundervolles Feedback von den Fans und den Veranstaltern, also gibt es vielleicht diesen Rockstar-Ruhm und die Sucht danach. Ich stecke eine Menge hinein und bekomme sogar noch mehr heraus. Ich kann meine Fantasie ausleben, ein Rockstar zu sein! Wie cool ist das denn?

**PH:** Wie lang sind deine Playlists für einen Gig

normalerweise?

**Drea:** 2 Stunden, mehr oder weniger. Das kommt auf den Gig an. Auf dem Festival zum Beispiel wären 2 Stunden für 4 Bands zu viel gewesen

**Kim:** Wir machen normalerweise 2-Stunden-Sets. Manchmal auch 90 Minuten, wenn die Zeit knapp ist oder es mehrere Bands gibt.

**PH:** Also 2 Stunden mehr oder weniger im Grunde.

**Kim:** Ja. Wie bei einem Konzert.

**Drea:** Ich denke, dass 2,5 Stunden Spielzeit das Maximum sind. Viel länger würde ermüdend werden.

**PH:** An euch beide, ist das bei allen Bands in 3DX üblich?

**Kim:** Es gibt verschiedene Arten von Bands. Es scheint, dass die Hausbands, die in einer Location oder einer Clubgruppe beheimatet sind, die ganze Nacht mit den DJs spielen, die die Veranstaltung durchziehen, wie z.B. die Risque Riders in den 20+ Risque Clubs oder Phoenix bei Red Line und ihre Partner. Obwohl ich glaube, dass Phoenix in letzter Zeit mehr auf Tournee geht.

**PH:** Auf einer Toplist der 10 angesagtesten Bands in 3DX, wo würdet ihr eure Bands sehen, Drea und Kim?

**Kim:** Eindeutig Rockwitch auf dieser Liste! Ich mag auch Red Baron und Apothic sehr. Aber das sind nur meine Meinungen.

**PH:** Drea? Wie würdest du bewerten?

**Drea:** 1 und 2! Da kann jeder für sich seinen Favoriten finden. Oder, wie ich es tue, beide mögen.

**PH:** Glaubt ihr, dass es Bands in 3DX gibt, die noch professioneller sind als eure?

**Drea:** Noch professioneller?



# PETHUNTER



## BISH und ROCKWITCH

### Lebe Deinen Traum! Sei ein Rockstar! - Teil 2

Nein. Aber auf einem ähnlichen Niveau.

**Kim:** Möglicherweise, aber ich weiß nicht genug über all die anderen Bands. Ich denke aber, dass Bish und Rockwitch die Grenzen dessen, was eine Band sein kann, verschieben. Ich möchte wirklich mehr Bands sehen, die mit 3DX auf diesem Niveau touren. Ich möchte das als Konzertbesucher erleben, backstage mit ihnen feiern und von ihnen lernen.

**Drea:** Ich kenne noch Red Baron, das ist eine Band aus Spanien. Und Fire Angel, eine deutsche Band wie wir.

**Kim:** Oh ja, Fire Angel sind auch richtig gut!

**PH:** Ich habe auch schon von Fire Angel gehört. Und ich glaube, zwei eurer Bandmitglieder, Tammi und Safira, sind auch in dieser Band. Habe ich Recht?

**Drea:** Ja. Das ist richtig.

**Kim:** Ich war hin und weg, als ich Rockwitch, Fire Angel und Red Baron zum ersten Mal auf dem Inferno Festival gesehen habe. Es war, als wäre man auf dem Reading Festival oder Glastonbury in 3DX! (lächelt)

**PH:** Ok, es scheint mir, dass es bisher keine wirkliche Konkurrenz zwischen euren Bands und anderen gibt?

**Kim:** Richtig, wir unterstützen uns gegenseitig. Und 3DX ist groß genug für Dutzende von Bands!

**Drea:** Nein! Warum sollten wir?

**PH:** Vielleicht wegen des Ruhmes?

**Drea:** Ich mache das nicht wegen des Ruhmes. Es ist Spaß für mich. Und es macht mir auch Spaß, andere Bands zu sehen.

**PH:** Das ist fair Drea, ich liebe diese Meinung.

**Kim:** Der kleine Teil des Ruhms macht wirklich Spaß, aber es geht wirklich um die Musik und darum, Unterhaltung zu bieten, die die Leute sehen wollen.

**PH:** Kim, du sagtest vorhin zu mir: "Ich kann meine Fantasie ausleben, ein Rockstar zu sein!" War das



die treibende Kraft, deine Karriere als Bandleaderin in 3DX zu starten? Wolltest du ein Rockstar sein?

**Kim:** Das war auf jeden Fall ein Faktor. Bei 3DX können wir unsere Fantasien ausleben, nicht nur die sexuellen. Aber es war auch eine Erweiterung zum DJing. Und ja, ich wollte ein Rockstar sein, wie Lita Ford oder Joan Jett, damals in der Highschool, als ich zum ersten Mal mit Rock und Metal in Berührung kam. (lächelt)

**Drea:** Ich habe früher selbst in einer Rockband gespielt. Ich bin schon ein ganz kleiner Rockstar im RL. (lacht)

**PH:** Das ist ziemlich cool, Kim und Drea! Ich liebe es (lacht), ein Rockstar zu sein, yeah! Und ich kann bestätigen ihr seid es! Ihr beide!

**Kim:** Aw, danke Sue! (lächelt)

**Drea:** Danke, Sue.

**PH:** Aber hey! Wenn einige unserer Leser sich euren Bands anschließen wollen. Haben sie eine Chance? Und welche Qualifikationen brauchen sie?

**Drea:** Dass sie sich der Arbeit, die dahinter steckt, bewusst sind. Und dass man Spaß an der Sache hat. Wie ich anfangs sagte, bin ich die einzige der Gründungsmitglieder, die noch dabei ist. Jetzt bin ich froh, endlich die richtigen Leute zu haben, die die notwendigen Dinge tun. Aber es ist nicht immer möglich, dass wir alle zur gleichen Zeit auftreten

# PETHUNTER



## BISH und ROCKWITCH



Wir haben auch alle ein RL. Mit Theresa und Jukio haben wir schon 2 Mitglieder, die immer einspringen können. Aber wir sind offen für neue. Und wenn es nur darum geht, neue Dinge zu lernen, wie es ist und welche Arbeit zu tun ist, und dann vielleicht eine eigene Band zu gründen, warum nicht! (lächelt)

**Kim:** Nun, ich würde ihnen vorschlagen, ihre eigene Band zu gründen und ich würde sie als Mentor begleiten und ihnen gerne helfen. Im Moment hat Bish 9 Bandmitglieder für 7 Bühnenpositionen. Ich möchte kein Orchester auf der Bühne haben. Das ist ausreichend groß und gerade genug, um abzudecken, wenn die Leute IRL beschäftigt sind. Aber wenn wir jemals eine leere Position auf der Bühne haben, können sie sich uns für diese Show anschließen und dem Fanclub beitreten. Das haben wir schon mal gemacht. (lächelt)

**PH:** Also, ist das ein Versprechen, Kim? Wenn dich jemand um Hilfe bei der Gründung einer eigenen Band bittet?

**Kim:** Wenn sie es ernst meinen, absolut! Ich liebe es, neue Leute, die zu 3DX kommen, zu betreuen und sie auf den richtigen Weg zu bringen, damit sie gute 3DX-Bürger werden. Dies ist nur eine Erweiterung davon.

**PH:** Hey! Habt ihr das gehört, Leute? Wenn ihr vorhabt, eine Band in 3DX zu gründen kontaktiert

### Lebe Deinen Traum! Sei ein Rockstar! - Teil 2

BikiniKim oder schreibt an unseren PETHUNTER-Leserservice in Discord. Wir werden es an Kim weiterleiten. Fragt besser einen Profi! (lächelt) Und wenn ihr aus irgendeinem Grund ein neues Bandmitglied braucht ..postet einfach eure Stellenanzeige im PETHUNTER DC-Kanal

**Kim:** Das machen wir! (lacht)

**PH:** Ich denke, du hast uns so viele neue und interessante Fakten über die Gründung und den Betrieb einer Band erzählt, dass einige Leser darüber nachdenken werden.

**Kim:** Du kannst so viel hineinstecken, wie du willst, solange es Spaß macht. Wenn du deine eigene Band gründest, mach das was für dich funktioniert und teile die Musik mit der 3DX-Welt. Musik ist eines meiner Lieblingsdinge bei 3DX.

**PH:** Ok, meine Damen! Die übliche letzte Frage an meine Gäste ist nach einem "abschließenden Statement". Was ist euer Rat an Neulinge, die planen, eine Band in 3DX zu gründen?

**Drea:** Ich kann nur jedem sagen, wenn ihr eine Band gründen oder einer Tanzgruppe beitreten wollt, dann macht das, wenn es euch Spaß macht. Und jeder, der will und nicht weiß, wie er es machen soll, dem helfe ich gerne. Und ich würde auch gerne eine rein männliche Band bei 3DX sehen. Männer sind manchmal seltsam hier bei 3DX. Einige sind einfach nur Idioten und andere sind viel zu vorsichtig. Kommt schon Jungs, niemand wird euch fressen! (grinst)

**Kim:** Ein Ratschlag, den ich geben würde, und ich denke, es ist auch ein Schlüssel zum Erfolg von Bish, ist, sicherzustellen, dass deine Band einen Raum ergänzt und nicht dominiert. Stelle sicher, dass der lokale Chat gut fließt und nicht von der Band übertönt wird.

Und danke, Sue, dass du uns erlaubt hast, deine Leser daran teilhaben zu lassen, wie es ist, in einer Band in 3DX zu sein und sie zu leiten. Ich bin auch ein Leser und fühle mich geehrt, von

## BISH und ROCKWITCH

Lebe Deinen Traum! Sei ein Rockstar! - Teil 2

Pethunter interviewt zu werden und Bish zu vertreten. (lächelt)

**PH:** Gern geschehen, Kim, und ich bin sehr froh, so interessante Gäste für meine Interviews zu haben! Tolle Statements, meine Damen! Vielen Dank, Kim und Drea, dass ihr euch die Zeit genommen habt und uns so viele interessante Fakten und Einblicke in das Geschäft, eine Band zu führen, gegeben habt. Und ihr könnt sicher sein, dass PETHUNTER euch wieder auf unsere Bühne rufen wird!



Interview von  
*Sue*  
Chefredakteurin

# PETHUNTER



## Huntress des Monats – SweetLovFr

Fotos wurden in Räumen von Amandine and SweetLove gemacht

### Persönliche Daten:

3DX Name : SweetLovFr  
In 3DX seit : Januar 2018  
BerufProfession : Tänzerin bei den Pole=^.^=Cats  
und Baumeisterin  
Hobbies : Lesen, Musik hören,  
Waldspaziergänge, kochen, reiten  
Sprache : Französisch  
Sexual Orientierung : Hetero



SweetLoveFr liebt einen coolen Auftritt.  
Aufregende Lady auf einem faszinierenden Auto



Auto erbaut von ProfKazama

# PETHUNTER



Denkst du SweetLove ist eine Müßiggängerin?

Sie liebt es nahe dem Feuer in ihre Bücher versunken auf die Rückkehr ihres Liebsten zu warten.



Sie stellt sich vor das Land der Mayas zu regieren,

# PETHUNTER



*AD*  
Photography

*über ihr getreues Volk wie eine Göttin zu herrschen*



*AD*  
Photography

# PETHUNTER



oder als Königin von Ägypten, umgeben von Sklaven, die sich um ihr Wohlergehen kümmern.



# PETHUNTER



Beim Tanzen, was sie sehr oft tut, sieht sie alle Augen auf sich gerichtet.

Stunden vergehen und sie schläft über ihren Büchern ein. So wird sie ihr Liebster finden und ihr ins Traumland, wo alles möglich ist, folgen.



Würdest DU ihr Gesellschaft leisten?

# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen

**PH:** Hallo Loruna, danke, dass Du heute bei uns bist und willkommen bei Pethunter

**Loruna:** Hallo Susanne, es ist mir eine Freude, hier zu sein. Vielen Dank für die Einladung.

**PH:** Es ist mir ein Vergnügen, dich bei mir zu haben. Du bist eine sehr interessante Person. (lächelt)

**PH:** Loruna, bitte erzähl uns zuerst ein wenig über deine Geschichte bei 3DX. Wann hast du angefangen? Warum hast du angefangen? Was hast du erwartet?

**Loruna:** Nun, ich weiß das genaue Datum nicht mehr, aber es war im August 2016. Es war nicht mein erstes Spiel für Erwachsene. Davor war ich in einer anderen Welt, aber dort hat es mir nicht gefallen. Also habe ich nach einer anderen gesucht und 3DX gefunden. Als ich beitrat, hatte ich kaum Erwartungen. Ich wollte einfach nur diese Welt erkunden und meine Sexualität ausleben. Deshalb habe ich angefangen, Spiele für Erwachsene zu spielen; um meine ungezogenen und perversen Gedanken auszudrücken. (lächelt)

**PH:** Im Jahr 2016 schon? Hey, das sind jetzt fast 5 Jahre. Also kennst du sogar die ersten Versionen von 3DX?

**Loruna:** (Nickt) oh ja, ich bin jetzt eine der Älteren auf dieser Welt. Und ich muss sagen, dass sich 3DX inzwischen sehr verbessert hat, verglichen mit den alten Zeiten.

**PH:** Ja, ich weiß. Ich hatte einige Interviews mit "Veteranen" des Spiels. Ich habe viel über die "schlechten alten Zeiten" gehört (lacht). Ich habe 2018 angefangen und 3DX war schon ziemlich gut. Aber ok, die Geschichte deines Starts scheint die gleiche zu sein, die die meisten von uns hatten. Ich auch (lacht). Aber was ist dann passiert? Was hast Du erlebt und wie hast Du Deinen Platz im Spiel gefunden?

**Loruna:** Am Anfang bin ich einfach nur herumgezogen. Aber dann habe ich ein paar Leute gefunden, die mich in diese Welt eingeführt haben. Sie nahmen mich mit auf Partys und Events. Bald fing ich an, in einem sehr heißen Outfit neben DJs zu tanzen. Und mit dem gleichen Outfit fing ich damals auch an Stripshows zu machen. Die habe ich dann so gut gemacht (schmunzelt), dass einige Jungs mich "Daughter of the Devil" nannten. Auf diese Weise kam ich zu meinem Spitznamen "Tochter des Teufels". Diese Rolle

lebte ich bis irgendwann im Jahr 2019. Dann ließ ich meine Teufelshörner fallen und wurde wieder ein Mensch.

**Ph:** Hey, das ist ziemlich cool (grinst) "Daughter of the Devil", toller Spitzname. Wir sollten über eine Rolle in unserer nächsten Philomena Folge sprechen.

Eine Tochter des Teufels wird dort dringend gebraucht.

**Loruna:**(lacht)



# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen

**PH:** Also, du hattest offensichtlich eine sehr unanständige Zeit in deinen ersten Jahren bei 3DX? Viele Liebhaber?

**Loruna:** (grinst) Nun, ich denke schon. Ich hatte nicht so viele wie man denken würde, aber ich hatte genug, um Spaß zu haben und hier zu bleiben. Aber im Laufe der Jahre habe ich die Qualität über die Quantität gestellt. Ich liebe es immer noch unanständig zu sein und so viel Sex zu haben, wie ich kann. Aber ich habe jetzt meine Standards und ein bisschen wahlloser Sex in diesen Fickräumen reicht mir einfach nicht mehr aus.

**PH:** Ich stimme dir voll und ganz zu und ja, ich weiß sehr gut, was du mit "Qualität vor Quantität" meinst (schmunzelt). Aber was ist im Jahr 2019 passiert? Warum hast du deine Teufelshörner abgelegt?

**Loruna:** Im Jahr 2019 habe ich angefangen, zwei Gesichter zu haben. Das eine ist die Tochter des Teufels, das andere das süße blaue Kätzchen. Ich habe sogar ein süßes Bild davon.



Aber dann habe ich angefangen, meinen Avatar so zu gestalten, dass er mehr wie ich in Wirklichkeit aussieht. Im Jahr 2020 habe ich mich bei Swingset beworben und lamTrouble

(Gründerin von White Breeze und Moderatorin von Swingset) hat mich gefragt, ob ich bei White Breeze mitmachen möchte, weil sie mich wegen meiner Posen kannte und mich dort haben wollte.

**PH:** Und du hast auch als Escort gearbeitet?

**Loruna:** Ich habe es versucht, aber ich bin nicht mutig genug dafür. Meistens habe ich Filme geschnitten und einige Werbebanner entworfen.

**PH:** "Mutig genug"? Man muss mutig sein, um als Escort zu arbeiten? (lächelt)

**Loruna:** Ich bin ein sehr schüchternes Mädchen, aber ich habe meine Ansprüche. Und die Typen, die sich mir nähern, entsprechen meistens nicht meinen Standards. Und wenn man als Escort arbeitet, weiß man nie, was für eine Art von Person man als Kunden bekommt.

**PH:** Ich verstehe das. Ich hatte vor ein paar Wochen ein Gespräch mit einem sehr erfahrenen Escort-Girl aus WB. Sie hat mir viel über das "Geschäft" erzählt. Und ja, es ist kein leichter Job. Vielleicht kennst du sie ja, CharlotteLove, sie war die "Huntress des Monats" in unserer ersten Ausgabe im Januar.

**Loruna:** Oh ja, ich kenne sie und ich habe es auch gelesen. Sie ist ein wirklich nettes Mädchen. Aber es ist wirklich ein harter Job. Als ich anfang, dachte ich, dass es nur darum geht, meinen Körper zur Verfügung zu stellen, aber es ist viel mehr und mit so vielen Escorts da draußen, hat man einen echten Wettbewerb.

**PH:** Ja, man muss die richtige Person dafür sein. Ich denke, man kann sich nicht wirklich entscheiden, ein gutes Escort-Girl zu sein. Man muss es einfach irgendwie sein.

**Loruna:** Ja, das denke ich auch und ich denke, ich bin nicht so.

# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen

Ich habe zwar eine Vorliebe dafür, für Sex bezahlt zu werden, aber ich will trotzdem den Sex genießen und nicht nur die Bezahlung.

**PH:** Aber hast du in dieser langen Zeit bei 3DX nicht jemanden gefunden, den du liebst?

**Loruna:** (lacht) Oh ja, ich hatte meine erste große Liebe ein Jahr nachdem ich bei 3DX angefangen habe. Ihr Name war xxxLevexxx. Es war ein perfektes Match und wir haben uns sehr schnell ineinander verliebt. Sie war ehrlich und erzählte mir, dass hinter ihrem weiblichen Avatar ein Mann steckte. Aber das hat mich nicht gestört, weil ich mich in die Person verliebt habe, nicht in den Avatar. Es war mir egal, ob ein Mann oder eine Frau hinter dem Avatar war. Aber nach 1,5 Jahren hat xxxLevexxx aufgehört 3DX zu spielen, wegen RL-Problemen. Danach hatte ich eine lange Beziehungspause und 2019 traf ich meine zweite große Liebe, Michaeliwish. Das dauerte bis 2021. Er musste wegen seines RL mit 3DX aufhören. Und jetzt habe ich endlich die Liebe meines Lebens gefunden, Saksa. Sie ist bereits seit 2017 meine Freundin. Wir haben eine sehr tiefe Bindung. Niemand war jemals in der Lage, sie zu brechen. Und jetzt haben wir einander geheiratet. Wir bevorzugen beide Männer, aber wir lieben uns viel mehr als jeder Mann uns geben könnte.

**PH:** Das nenne ich eine Liebesgeschichte in 3DX, sehr beeindruckend, viele Höhen und Tiefen und natürlich ein Happy End am Ende mit Saksa. Und vor allem gefällt mir die Art und Weise, wie du über Geschlechtervielfalt und den Umgang miteinander denkst. Das ist wirklich beeindruckend, Loruna.

**Loruna:** Ich finde einfach, dass viel zu viel Drama um das Geschlecht hinter den Avataren gemacht. Natürlich gibt es Leute, die andere verarschen. Aber dafür haben wir ja die Ignorieren-Funktion. Ich selbst war am Anfang Ziel von sogenannten Fakejägern, die haben sogar Apps benutzt, um Beweise zu sammeln.

**PH:** Es ist die Person hinter dem Avatar, die wirklich zählt. Da hast du vollkommen Recht!

**Loruna:** Auf jeden Fall!

**PH:** Es gibt eine Sache, die mich wirklich neugierig gemacht hat, Loruna. Ich habe in deinem Twitter-@loruna3dx gelesen, dass du Sex-Posen für 3DX erstellst. Wie kam es dazu?

**Loruna:** Das ist eine lange Geschichte. Im Jahr 2010 habe ich angefangen, mich für 3D-Animationen und grafische Sachen zu interessieren. Ich habe mir YouTube Videos und Tutorials angeschaut und es hin und wieder ausprobiert. 2016 habe ich sogar Gizmo nach einem Kit gefragt. Den habe ich von ihm bekommen und damit auch die Modelle. Ich habe also versucht, eine Pose zu erstellen, bin aber gescheitert. Sie war wirklich schlecht, das muss ich zugeben. Aber ich verbesserte meine Fähigkeiten und mit dem gleichen Kit erstellte ich diese Pose noch einmal, aber eben viel besser und schickte sie an Lisa im Jahr 2020. Sie mochte es, aber ich musste noch einige Dinge korrigieren. Nachdem ich damit fertig war, erhielt ich das echte Developer Kit. Das vorherige war nur ein Probe Kit. Und seitdem bin ich in Kontakt mit den Entwicklern und erstelle Posen für die Community. Und ich bin wirklich stolz zu sehen, dass meine Posen täglich benutzt werden. Das zeigt mir, dass sich meine harte Arbeit, mir das alles über Jahre hinweg selbst anzueignen, ausgezahlt hat.



# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen

**PH:** Wow, das ist eine tolle Geschichte, Loruna! Du hast also 10 Jahre gebraucht, um allein zu lernen, wie man professionell aussehende Posen macht

**Loruna:** Danke, aber so lange habe ich gar nicht gebraucht. Als ich das Interesse zeigte, habe ich zuerst mit Sony Vegas gearbeitet und Videos geschnitten. Dann bin ich zu Photoshop gewechselt und im Jahr 2015 habe ich angefangen, mich wirklich für Animationen zu interessieren. Dann habe ich angefangen zu lernen. Nicht jeden Tag, sondern nur, wenn ich Lust dazu hatte. Es hat etwa 4 bis 5 Jahre gedauert, bis ich da war, wo ich jetzt bin. Und ich muss sagen, dass Lisa (the Dev) mir sehr geholfen hat mich zu verbessern. Ich bin wirklich dankbar für ihre Hilfe. Wir hatten unsere Meinungsverschiedenheiten, aber ich denke, das passiert immer im Leben. Aber jetzt haben wir uns geeinigt und ich arbeite wieder für die Devs.

**PH:** 4-5 Jahre! Und wir verwenden jetzt Sex Posen, die aus deiner Fantasie heraus Realität wurden. Das ist ziemlich faszinierend. Wie viele und welche Posen hast du denn erstellt?

**Loruna:** Ich weiß es nicht genau, aber ich denke, es sind mittlerweile etwa 20 Posen. Ich kann dir eine Sammlung all meiner Posen schicken, wenn du willst (lächelt). Die Pose, die ich am meisten liebe, ist die liegende Blowjob-Pose im Bett mit dem Mädchen zwischen seinen Beinen. Ich habe eine große Vorliebe für Oralsex und deshalb musste ich ganz einfach genau diese Pose ins Spiel bringen. (grinst)

**PH:** Yes (grinst), das ist auch eine meiner Lieblingsposen. Gute Arbeit, Loruna, gut gemacht! Und natürlich würde ich gerne die Sammlung der Posen sehen, die du erstellt hast.

**Loruna:** Ich werde sie dir so bald wie möglich schicken. Obwohl ich noch ein paar neue Posen hinzufügen muss.



**PH:** Aber ich muss dir auch die zwei Fragen stellen, die dir wahrscheinlich fast jede Frau in 3DX stellen würde: 1. warum so wenige FF-Posen? 2. hast du eine Idee, wann wir mehr Schuhe bekommen werden? Mehr Dessous und mehr Kleider? (lacht)

**Loruna:** (lacht) Ja, das wurde ich viele Male gefragt. Das Problem mit den FF-Posen ist, dass die meisten FF-Posen, die ich kenne, das Spielen mit unseren Brüsten beinhalten würden. Aber das kann ich nicht machen, weil die Posen nicht so funktionieren. Es würde komisch aussehen. Die Pose mit dem Mann, der ihre Brust auf dem Sofa berührt, zeigt genau, warum es nicht funktioniert. Wenn die Brüste zu klein sind, würde er Luft küssen, massieren oder lecken. Wenn die Brüste zu groß sind, würde sein Gesicht oder seine Hand mitten in der Brust liegen. Also, die Ideen für FF-Posen sind wirklich begrenzt. Aber ich habe schon einige Ideen für neue FF-Posen. Macht euch keine Sorgen, Mädels! Ich werde euch mehr Posen bringen! Was Schuhe, Dessous und Kleidung angeht, habe ich keine Ahnung. Aber wenn jemand daran interessiert ist, neue Kleidung zu entwerfen, wendet euch an Gizmo oder Lisa im 3DX Forum. Vielleicht schicken sie euch ein Test Kit, um eure Fähigkeiten zu beweisen.

# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen

**PH:** "Macht euch keine Sorgen, Mädels! Ich werde euch mehr Posen bringen! ", habt ihr das gehört, Mädels? Loruna hat versprochen, uns bald zu helfen. (lacht) Ich denke, ich kann das Problem mit den Brüsten, das du erwähnt hast, verstehen. Aber du hast gesagt, dass Gizmo oder Lisa talentierten Schöpfern eine Chance geben würden, sich an der Entwicklung zu beteiligen?

**Loruna:** Ja, natürlich! Sie sind nur zu zweit. Und ein Spiel wie 3DX zu entwickeln ist eine schwierige Sache. Vor allem, wenn man weiß, dass Lisa die einzige ist, die sich um die Grafik kümmert. Das heißt, Kleidung, Frisur, Gesichter, Posen, alles was mit Grafik zu tun hat. Wenn du also talentiert bist, kannst du dich an sie wenden. Ehrlich gesagt, weiß ich nicht, ob sie das Test Kit einfach so herausgeben werden, vor allem wegen der jüngsten Ereignisse von DDoS-Attacken sind sie sehr vorsichtig geworden. Aber wenn man ihnen irgendwie seine Fähigkeiten beweist, werden sie die Hilfe gerne annehmen, denke ich.

**PH:** Das ist großartig, Loruna! Also, wenn einer unserer Leser denkt, dass er oder sie talentiert oder qualifiziert genug ist, dürfen wir ihn/sie mit dir in Verbindung bringen, um zu prüfen, ob es eine Chance gäbe?

**Loruna:** Ich bin nicht derjenige, der darüber entscheidet, aber sie könnten sich an mich wenden und mich auf jeden Fall danach fragen. Sie können mir auch etwas von ihrer Arbeit schicken, um zu zeigen, was sie können. Ich kann ihnen dann sagen, ob es gut genug sein könnte oder nicht. Aber am Ende wird es von Lisa oder Gizmo entschieden.

**PH:** Ich verstehe, aber es gibt eine Chance. Da wir so viele talentierte Roombuilder haben, denke ich, dass es vielleicht auch viele Leute in der 3DX Community gibt, die auch talentiert genug für Animation und Grafik sein könnten, wir werden sehen. Wie auch immer, danke, dass du uns die Möglichkeit gibst, mit dir in Kontakt zu treten.

Ich habe in deinem Twitter gelesen, dass du uns bald neue Posen schenken wirst. (lächelt) Wann werden wir sie bekommen? Oder ist das noch ein Geheimnis? (grinst)

**Loruna:** Nicht nur eine. Ich arbeite eigentlich gerade an 4 Posen. Ich habe sie sogar schon gepostet. Vor ein paar Wochen habe ich ein Bild von allen Posen gemacht, die ich gerade auf meinem PC habe. Die meisten sind schon fertig, aber ich bin gerade dabei, letzte Details zu fixieren. Ich kann nicht genau sagen, wann sie das Spiel aktualisieren werden. Heute habe ich die Kombinationen fertiggestellt, denn jede Pose hat mindestens eine MF und eine FF Version. Die neuen haben MF, FF, MM und FM Version. Und natürlich MF und FF Anal und Vaginal. Und ich möchte noch hinzufügen: Wenn jemand wirklich ausprobieren will, Posen zu erstellen, sollte er sich mit dem Programm "3dsMax" vertraut machen. Das ist das Programm, das wir zum Animieren benutzen.

**PH:** OK! Danke für den Hinweis. Erfahrungen in 3dsMax wären sehr hilfreich. Wir müssen also noch auf die neuen Posen warten. Aber zumindest wissen wir jetzt, dass du daran arbeitest und fast fertig bist. Es wird also nicht mehr so lange dauern, bis wir sie bekommen. Es gibt noch eine Sache, die ich dich fragen wollte: Ich vermisse wirklich Gesten und Mimik für die soziale Interaktion.



# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen



Warum gibt es so wenig davon? Sind sie auch sehr schwierig zu erstellen?

**Loruna:** Du meinst innerhalb der Posen selbst, oder dass man einen Gesichtsausdruck wie "launisch" oder "wütend" auswählen könnte, wann immer man möchte?

**PH:** Ja genau! Zum Beispiel, um zu antworten, wenn dich ein Fremder "anspricht" mit den Worten "Hi, u sexy, wanna fuck?" (lacht)

**Loruna:** (lacht) Ich ignoriere sie meistens. Aber um die Frage zu beantworten: Ich weiß es nicht so genau. Die Art und Weise, wie die Posen funktionieren, ist sehr strikt.

Das ist der Grund, warum die Jungs immer noch einen Ständer haben, wenn sie nackt herumlaufen. (lacht) Das liegt an der Animation. Wir müssten die Laufanimation überarbeiten, damit der Ständer verschwindet. Mit der Mimik ist es das Gleiche.

**PH:** Schade, also müssen wir uns damit abfinden. Zumindest können wir mit einem Ignore antworten (lacht). Wie viel Zeit braucht ihr generell von der Idee einer Pose bis zur Umsetzung ins Spiel?

**Loruna:** Das hängt davon ab, wann sich die Entwickler entscheiden, das Update zu bringen. Es kann passieren, dass die Pose aus meinem letzten Tweet morgen im Spiel erscheint. Es könnte aber auch erst in zwei Monaten sein. Ich frage sie nie direkt und wenn ich sie frage, antworten sie mir

mit "bald" (lacht). Aber die reine Arbeitszeit für eine Pose? Ich schätze ein Tag oder so. Meistens funktioniert es so: Ich arbeite etwa 1-2 Stunden an einer Idee. Wenn ich fertig bin, sende ich es an Lisa. Dann muss ich mindestens einen halben Tag auf die Antwort warten und darauf, was ich korrigieren muss oder ob es gut ist. Wenn ich etwas korrigieren muss, dauert es etwa eine Stunde und ich schicke es erneut und muss auf die Antwort warten. Wenn die Pose schließlich genehmigt wird, poste ich sie meistens auf Twitter (kichert) und dann fange ich an, die anderen Kombinationen zu erstellen. Das dauert bei mir auch etwa 1-2 Stunden. Es ist einfacher, die Kombinationen zu erstellen als die Pose von Grund auf.

**PH:** Das klingt ziemlich schwierig und zeitaufwendig. Aber es ist so viel Zeit, die du offensichtlich dafür aufwenden musst, bleibt da noch genug Zeit für Saksa und dich übrig, um das Spiel zu spielen? (lächelt)

**Loruna:** (kichert) Nun, das ist der Grund, warum ich "nur" 20 Posen im Spiel habe und nicht 200. Ich arbeite nicht jeden Tag an ihnen. Ich muss in der Stimmung sein, weil es wirklich anstrengend ist. Ich habe immer noch genug Zeit für Saksa und um das Spiel zu spielen, ganz sicher. Die meiste Zeit arbeite ich sogar, während 3DX geöffnet ist. Ich platziere meinen Avatar meist an den Havasu Falls oder in meinem eigenen Zimmer und beginne an den Posen zu arbeiten, während ich mit meinen



# PETHUNTER



## Loruna

### Devil's Daughter und Schöpferin himmlischer Sexposen

Freunden und Saksa plaudere. Ich habe nicht so viele Liebhaber, wie du vielleicht denkst.

**PH:** Ok, das klingt gut für mich (lächelt). Es scheint, dass du ein glückliches Mädchen bist, mit guten Freunden, jemandem, dem dein Herz gehört und einem wirklich interessanten "Job" in 3DX. Als letzte Frage bitte ich gewöhnlich um ein Statement oder einen Rat an unsere Leser. Besonders die Gäste, die schon lange Mitglieder der 3DX-Community sind und/oder etwas Besonderes im oder für das Spiel tun. Also, da du beides bist, was würdest du unseren Lesern gerne sagen? (lächelt)

**Loruna:** Das Spiel tatsächlich zu genießen! Die Leute schauen viel zu sehr auf das Geschlecht. Das verursacht nur Drama. Mein Rat ist, einfach Spaß zu haben. Nehmt nicht alles zu ernst im Spiel! Und das Wichtigste: Spielt nicht mit den Gefühlen der anderen! Ja, es ist ein Spiel, aber es gibt immer noch echte Personen hinter den Avataren.

**PH:** Ja, ich stimme dir absolut zu! Oh, ich habe vergessen, dich etwas Wichtiges zu fragen. Ich weiß, dass du in Deutschland lebst. Aber dein Englisch ist beeindruckend gut. Woher kommt das? Wo hast du es gelernt?

**Loruna:** (lacht) Danke, mein Englisch hat sich wirklich vor dem PC verbessert. Ich bin ein Gamergirl und werde oft mit Englisch konfrontiert.

In 3DX war ich gezwungen auf Englisch zu schreiben und zu reden und so habe ich mich mehr und mehr daran gewöhnt. Mittlerweile denke ich beim Spielen oder bei der Arbeit am Spiel oft in Englisch und nicht in Deutsch.

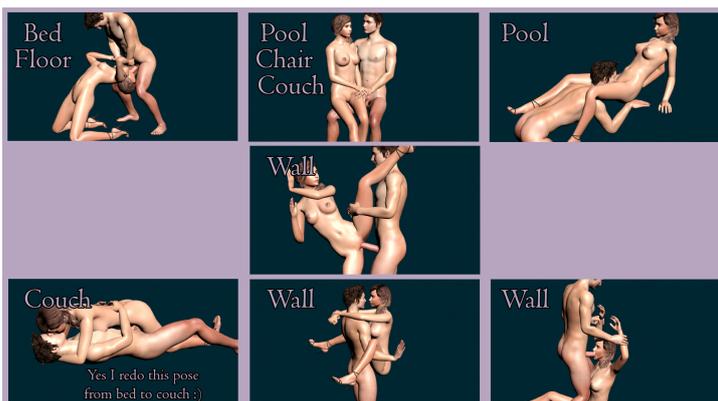
**PH:** Ich bemühe mich sehr, etwas Deutsch zu lernen, weil ich viele deutsche Freunde hier in 3DX habe: Aber sie sprechen alle ein sehr gutes Englisch. Also bin ich faul beim Lernen. (lacht) Aber, ich kann sagen: Vielen Dank Loruna für das tolle Interview! (lächelt) (A.d.R.: Der Dank von Sue war tatsächlich auf Deutsch.)

**Loruna:** (kichert) Ist mir ein Vergnügen! Ich bin wirklich froh, hier zu sein. Ich wurde noch nie interviewt, also hoffe ich, dass ich mich für mein erstes Mal gut geschlagen habe.

**PH:** Oh ja, Loruna, das hast du. Es war sehr interessant, mit dir zu sprechen, und ich habe eine Menge gelernt. Danke, dass du Zeit mit uns verbracht hast. Ich danke dir sehr dafür, dass du bei uns warst und so viele interessante Fakten und Einblicke in dein Leben in 3DX und deine Arbeit als Schöpfer der wunderbaren Posen, die wir alle so sehr genießen, mit uns geteilt hast. (lächelt)

**Loruna:** Es war mir ein Vergnügen, hier zu sein. Ich hoffe, ich konnte einige Einblicke in meine Arbeit und mein Leben in 3DX geben. Und vielleicht kommt ja bald einer deiner Leser zu mir, um Posen zu erstellen.

**PH:** Das wäre wirklich gut, ja. Wir werden sehen, ob einer (oder mehrere) unserer Leser eine Chance bei dir bekommen. (lächelt)



Interview von  
**Sue**  
Chefredakteurin





## ABENTEUER IN AEGYPTEN



Das Abenteuer beginnt vor 2500 Jahren auf der griechischen Insel Lemnos, der Heimat der Amazonen.

Philomena und Deianera haben mit Hilfe der Göttin Artemis den bösen Hades besiegt und ihn in die Unterwelt verbannt. Zurück in Lemnos haben sie sich ihre Liebe gestanden und warten nun darauf, dass Artemis ihnen den Befehl gibt, nach Ägypten aufzubrechen. Dort sollen sie ein heiliges Objekt zurückholen, das Artemis von einem ägyptischen Zauberer namens Imhotep gestohlen wurde.



Ajax sucht seine geliebte Philomena schon seit 3 Tagen und macht sich große Sorgen um sie. Er läuft zurück zum Palast in der Hoffnung, sie dort zu finden, aber der Thronsaal ist leer.



Schließlich findet er Philo in Ihrem privaten Gemach, aber sie ist nicht alleine.



Überrascht und fassungslos beobachtet er die beiden Frauen.



Natürlich ist er glücklich, Philomena gefunden zu haben, aber verwirrt über das, was er sieht. Hatte sie ihm nicht ihre Liebe und ihren Körper geschenkt?



Philo und Deia haben den Besucher nicht bemerkt.

Zu sehr sind sie mit sich selbst und ihrer Leidenschaft für einander beschäftigt.

Erst als sie glücklich und entspannt in das Wasserbecken steigen, entdecken sie Ajax.



Ajax nähert sich dem Pool und schaut die beiden Frauen an, fragend und verwirrt.

Als Philomena ihn bemerkt, steht sie sofort auf und geht auf Ajax zu.

"Philomena! Wo warst Du? Ich glaubte, deine Liebe gewonnen zu haben. Aber nun..."

Danach verstummt Ajax und schaut zu Boden.





Ich war in einen Kampf mit Hades verwickelt und konnte ihn mit der Hilfe von Artemis und Deia besiegen. Und ja, du bist in meinem Herzen in Liebe !"



Ajax versteht nicht und ist völlig verwirrt. Ohne ein Wort zu sagen, dreht er sich um und läuft davon.

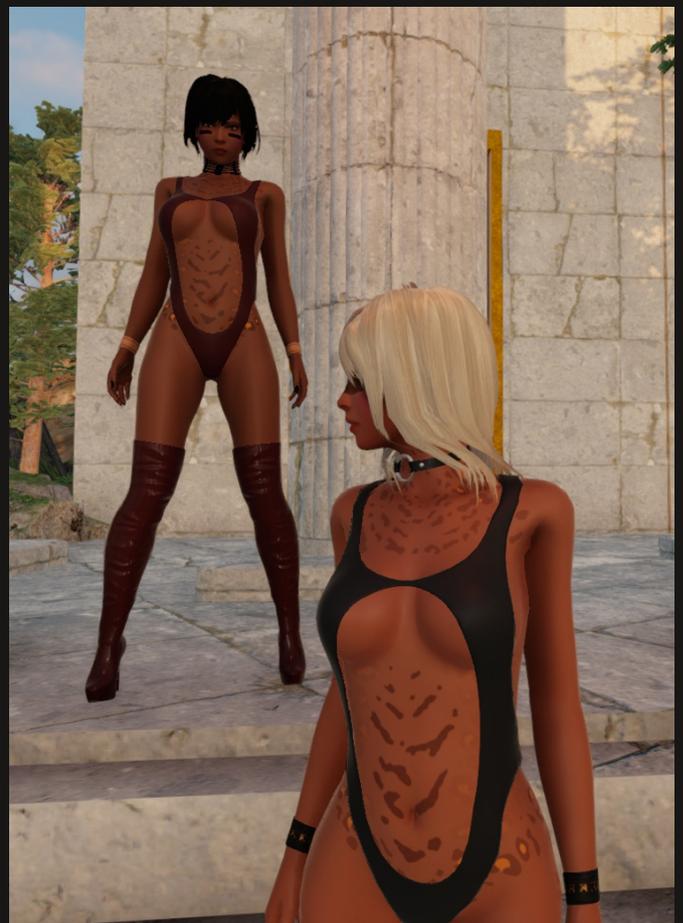




Philomena wendet sich Deianera zu  
"Ich liebe ihn auch, was soll ich nur  
tun?"

Nachdenklich gehen beide nach  
draußen, aber bevor Deianera  
antworten kann, hören beide die  
sanfte Stimme von Artemis:

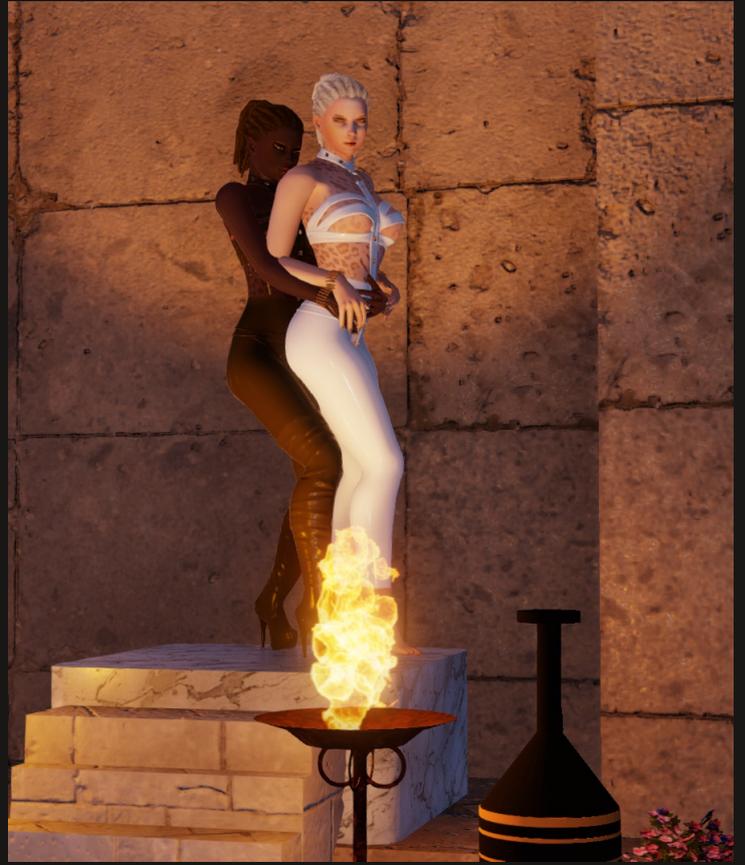
"Kommt zu mir, meine Töchter!"





Philomena und Deianera betreten den Tempel und stehen vor der Bronze Statue, als sich die weiß leuchtende Gestalt der Göttin von der Statue löst.

Artemis geht auf die beiden zu und in einem weißen Nebel aus ihrer Hand erscheint das Bild eines golden glänzenden Objekts.



"Dies ist das Objekt, das ihr zurückbringen müsst. Es heißt ANCH und hat große Macht. Es war ein Geschenk der ägyptischen Göttin Isis und wurde mir von Imhotep gestohlen.

Reist nach Alexandria und findet Nefertiti. Sie ist die Tochter des Pharaos und wird euch helfen.

Brecht sofort auf!"



Philo und Deia legen ihre Rüstungen an, schnappen sich ihre Waffen und machen sich sofort auf den Weg zum Hafen. Sie wissen, dass die Seahorse heute Abend nach Alexandria auslaufen wird.

Sie bemerken Ajax nicht, der sie von einer Bar in einer Seitenstraße aus beobachtet.

Nachdem er Philo und Deia zusammen gesehen hatte, hatte er keine Ahnung, was er tun sollte und ging einfach zum Hafen.

Er liebt Philo und sie sagte, dass sie ihn auch liebt. Aber was ist mit Deianera und was soll jetzt geschehen?





Doch nun sieht er Philomena und Deianera, beide in Rüstung und mit Waffen, ein Schiff besteigen. Sie ziehen in den Kampf!

Er denkt einen Moment nach und folgt ihnen heimlich auf das Schiff. Er würde seine geliebte Philomena nicht alleine in die Schlacht ziehen lassen!

Philomena und Deianera stehen an der Reling, schauen sich in die Augen und denken an die Herausforderung, die vor ihnen liegt.

Die gefährliche Reise ins ferne Alexandria und ein Kampf gegen einen mächtigen Zauberer.

Werden sie es schaffen?



Wir schaffen das mit der Hilfe von Artemis!



Fortsetzung folgt...

# PETHUNTER



## Über BDSM

Teil 2

In Teil 1 (Ausgabe Februar 2021) habe ich versucht darzulegen, dass die Grenze zwischen Vanillaerotik und BDSM fließend ist, *natura non facit saltus*. Jetzt gehe ich etwas auf das ein, was man die BDSM Seite nennen kann. Ich werde beim Beispiel des Hintern Versohlens bleiben, um prinzipiell Sadismus und Masochismus zu betrachten. Seid Euch bitte darüber im Klaren, dass das nur ein einziges von vielen Details ist, aus denen BDSM besteht. In keiner Weise



ist dieser Artikel einer, der die BDSM Philosophie, soweit es eine gibt, erklärt. Ich verlasse jetzt also den „gelegentlichen Klapps auf den Po“, den viele mögen, und schaue auf ernsthaftes Spanking. Betrachten wir was es ist, wenn jemand wirklich so hart geschlagen wird, dass sein Gesäß nicht nur rot wird, sich nicht nur heiß anfühlt sondern schmerzt und die Wirkung noch Stunden später, vielleicht bis in den nächsten Tag, fühlbar ist.

### Sadismus und Masochismus

Auf den ersten Blick sieht das wie Missbrauch aus, aber es ist keiner. Ich selber bin, was körperlichen Schmerz angeht, keine Masochistin aber ich habe gelernt, dass es Menschen gibt, die aus Schmerz sexuelle Lust gewinnen während andere, die Sadisten, Lust aus dem Zufügen von Schmerzen ziehen. Mit Sicherheit ist diese Art sexuelle Erregung zu finden bei der Mehrheit der Menschen nicht verbreitet. Diejenigen, die das nicht fühlen, können es auf der emotionalen Ebene auch nicht verstehen.

Aber ich bitte euch darum zu akzeptieren, dass diese Arten sexueller Lustgewinnung in anderen Menschen existieren. Es ist ein wenig wie mit einem Blinden, der niemals Farben verstehen aber akzeptieren kann, dass andere Menschen Sinneswahrnehmungen haben, die er selber niemals haben wird.

Einige denken nun sicher, wir sind wieder an dem Punkt, dass BDSMler krank sind und umgehend in die Psychiatrie gehören. Aber Vanilles fühlen auch sexuelle Begierde und das sind sehr tiefe Empfindungen. Werden sie deswegen alle Vergewaltiger? - Nein. Und das gilt auch für BDSMler: Sie sind keine gewalttätigen Kriminelle. Sie haben lediglich andere Begierden und sind sich sehr wohl darüber im Klaren, dass das, was sie wollen, gefährlich ist. Aber weder ist der Masochist ein Idiot, der bleibende nie verheilende Verletzungen will, noch ist der Sadist ein Idiot, der wirklich andere Menschen ernsthaft verletzen will.

## Über BDSM

### Teil 2

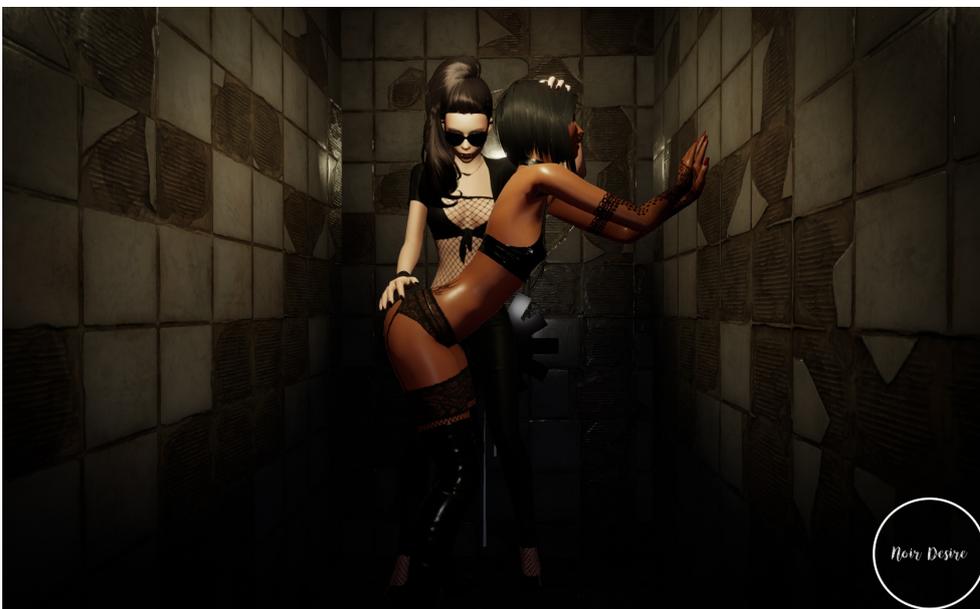
#### Gesunder Menschenverstand

Wegen des Gefahrenbewusstseins hinsichtlich einiger BDSM Praktiken, wird jeder, der BDSM praktiziert, darüber nachdenken, wie man es sicher gestalten kann. Das ist eine Frage des gesunden Menschenverstands, der auch vor BDSM nicht Halt macht. Tatsächlich gibt es Wege Schmerzen zu erzeugen, ohne jemanden wirklich ernsthaft zu verletzen. Den Hintern versohlen ist z.B. nicht wirklich gefährlich, man trifft keine Organe und selbst wenn mal ein Schlag zu hart gerät heilt es wieder.

Sich über Risiken bewusst sein führt alle Menschen mit gesundem Menschenverstand dazu, wann immer möglich, Sicherheiten einzubauen. Ein Fallschirmspringer wird immer darauf achten, dass sein Fallschirm korrekt gepackt und funktionstüchtig ist. Er hat gelernt, was er tun muss, um am Springen Spaß zu haben, obwohl es ein Risiko ist. Im BDSM ist es ähnlich. Beim Schlagen weiß ein Sadist, wie er es tun kann ohne

ernsthaft zu verletzen. Den Hintern schlagen schließt das Risiko aus Organe zu treffen aus. Mit dem Schlagen erzeugte Hautrötungen verschwinden wieder und selbst Blutergüsse heilen wieder. Auf der anderen Seite weiß ein Sadist etwa sehr genau, dass jede Art Schlag in die Nierengegend ein absolutes NoGo ist.

Wenn man eine Person gefesselt hat, wird man für ihre Gesundheit und ihr Leben verantwortlich. Ich mach Bondage im realen Leben. Dabei habe ich immer Werkzeuge griffbereit, mit denen ich Seile und auch Ketten in Sekunden lösen kann. Die gefesselte Person kann eine Panikattacke bekommen oder was passiert bei einem Feuer? Für mich ist es essentiell zu wissen, dass ich alles jederzeit abbrechen kann. Zwei Menschen, die sich nicht 100 %-ig kennen werden immer ein Abbruchsignal vereinbaren. Auch eine Person mit verbundenen Augen und Knebel kann ihre Stimme noch zum Summen einsetzen oder um eine Art Morsecode zu erzeugen, um einen Wunsch zum sofortigen Abbruch zu signalisieren. Ja, es gibt



Psychopaten, die nicht abbrechen und weitermachen aber die allergrößte Mehrheit wird sofort abbrechen, die gefesselte Person befreien und ihr körperlichen wie auch mentalen Halt geben. Psychopaten können in Vanilla- wie auch BDSM-situationen auftreten. Nur weil es BDSM ist, erhöht sich nicht die Wahrscheinlichkeit auf einen zu treffen.



## Über BDSM

Teil 2

### Sicherungskonzepte SSC und RACK

Die BDSM interessierte Community implementiert Konzepte, die helfen, dass man mit der Sache Spaß haben kann anstatt Angst, dass jemand verletzt wird. Ein Konzept ist SSC für Safe, Sane and Consensual (sicher, sauber und einvernehmlich), es betont BDSM müsse sicher sein. Ein anderes Konzept ist RACK für Risk Aware Consensual Kinks (Risikobewusstsein bei einvernehmlichen Praktiken), es betont mehr die individuelle Verantwortung Risiken zu kennen und zu akzeptieren. Es gibt Diskussionen welches Konzept das bessere ist. Ich glaube ehrlich gesagt, dass es egal ist, welches man nimmt, denn beide erfüllen denselben Zweck: Sei Dir der Risiken bewusst, sicher sie ab und am wichtigsten: Alles was passiert, passiert einvernehmlich. Diese Konzepte dem gesunden Menschverstand hinzugefügt, bleibt das Bewusstsein darüber was wir tun hoch. Wenn ihr etwas nachdenkt, kommt ihr vielleicht zu dem Schluss, dass diese Konzepte nicht nur auf BDSM passen, sondern zu jeder Gelegenheit, zu der Menschen zusammen kommen, um Dinge zu tun, die ein erhöhtes Risiko beinhalten.

### BDSM im Virtuellen und Limits der Dom(me)s

Wenn man auf virtuelle Umgebungen wie 3DXChat schaut, haben wir den Vorteil, dass keine echte physische Verletzung auftreten kann. Aber für uns alle bewirkt die virtuelle Umgebung echte Gefühle, Gefühle die Spaß machen und schmerzhaft sein können. Dieser Effekt wird Immersion genannt, die virtuelle Welt wird als real wahrgenommen. Ich erwähne das, weil ich herausheben möchte, dass für mich auch in 3DX alles was passiert einvernehmlich zu sein hat.

Nun könnt ihr einwenden, man könne ja Ignore klicken oder einfach wegspringen, aber lasst mich versichern, dass es submissive Menschen gibt, die bleiben. Der Charakter dieser Menschen bedingt, dass sie alles erdulden, was ich in meinem virtuellen „Spiel“ mit ihnen mache. In diesem Moment habe ich allein über Chattertexte die Kontrolle über die Psyche eines anderen Menschen. Hier kommt besonders zum Tragen, dass es Einvernehmlichkeit von beiden Seiten gibt. Das bedeutet, ich habe schon Sessions abgebrochen, weil ich das Gefühl hatte, mein Gegenüber hat keinen Spaß mehr aber bricht nicht ab. Das habe ich real schon getan und häufiger noch virtuell. Was ich also deutlich sage: Ja, auch eine dominante Person macht nicht alles und hat ganz klar ihre Grenzen.

### Fazit

Auch dieser Artikel soll nicht detailliert in Praktiken einsteigen und will von niemanden die Vorlieben beeinflussen. Was ich aber insbesondere die Vanillasex liebenden Menschen bitte zu akzeptieren und zu verstehen ist: Ihr müsst BDSM wirklich nicht mögen, aber bitte seht und gesteht dieser BDSM Minderheit an Menschen zu, dass sie Lust aus Gefühlen ziehen, die die meisten anderen Menschen nicht als lustvoll empfinden. Und bitte gesteht diesen Menschen zu, dass sie weder Psychopaten noch noch Kriminelle sind, sondern normale Menschen, die ihr Bestes tun, ihr Leben gesund, in Freiheit und Frieden mit anderen zu leben. Kein ernsthafter BDSMler wird Euch jemals zu irgendetwas zwingen, dem ihr nicht komplett zustimmt und wird Euch sogar dann niemals ernsthaft verletzen, wenn ihr das wollen würdet, weder körperlich noch psychisch.

# PETHUNTER



## Über BDSM

Teil 2

An diejenigen, die BDSM tiefer und detaillierter kennen: Ja, ich habe viele Aspekte ausgelassen. Zögert nicht Fragen zu stellen oder Eure Kommentare in unserem Discord #leserv-service Kanal zu hinterlassen. PETHUNTERS Ziel ist es nicht BDSM zu propagieren, sondern das Verständnis für BDSM zu fördern und die BDSM Community als einen Teil in der PETHUNTER Community zu haben.



Eine Sichtweise von  
*Moon*  
Redakteurin



Wir bedanken uns bei **NoirDesire** für die Unterstützung mit Bildmaterial und die inhaltliche Prüfung der Darlegungen von Moon.

