



**Nederlandse**

## **HANDLEIDING SECOND LIFE**

**SECOND LIFE NEDERLAND**

**Versie: SLN 09-11-2007**

De handleiding wordt verder uitgebouwd. Raadpleeg daarom regelmatig de website [www.secondlife.nl](http://www.secondlife.nl) . Ik kan u op een verzendlijst plaatsen, maar dan ontvang ik graag éénmalig L\$ 10, te voldoen aan mijn Avatar Kappie Kappler. Stuur uw e-mailadres dan onder vermelding van "HL-SL" naar **Martin Kapteijn**, [mart011@hetnet.nl](mailto:mart011@hetnet.nl) en zoek met [Search] in tabblad "People" de naam van mijn Avatar (*kappie Kappler*, *zonder toevoegingen*) en druk op [Pay] en doe de betaling. U mag ook gewoon iets geven als dank voor de handleiding.

**INHOUDSOPGAVE HANDLEIDING SECOND LIFE**

	<b>Bladz.</b>		<b>Bladz.</b>
<b>1 WAT IS SECOND LIFE</b> .....	4	<b>8 ZOEKEN NAAR PLAATSEN en</b>	
1.1 - Wat is Second Life .....	4	<b>PERSONEN</b> .....	17
1.2 - Downloaden en Registreren .....	4	8.1 - Het Search-scherm .....	17
1.3 - De eerste Locatie .....	4/ 5	8.2 - Tabbladen .....	17/18
1.4 - Openings-scherm van Second Life .....	5	<b>9 MAP en MINI-MAP, landkaarten SL</b>	19
1.5 - Locatie-scherm van Second Life .....	5	9.1 - Inleiding .....	19
1.5.1 - Onderdelen .....	5	9.2 - Mini-Map .....	19
1.5.2 - Menubalk .....	5/ 6	9.3 - Map .....	19/20
1.5.3 - Locatie-venster .....	6	9.4 - SLurl plaatsen op Clipboard .....	20
1.5.4 - Chatbalk en Soundbalkjes .....	6	<b>10 INVENTORY (inventaris Avatar)</b>	21
1.5.5 - Toolbalk (of Knoppenbalk) .....	6	10.1 - Het Inventory-scherm .....	21
<b>2 LOPEN</b> .....	6	10.2 - Inventory-onderdelen .....	21
<b>3 VLIEGEN EN SPRINGEN , DANSEN</b>	7	10.2.1 - Menubalk .....	21
<b>4 RONDKIJKEN</b> .....	7	10.2.2 - Zoekvenster .....	21
<b>5 CHATTEN, GESTURES, IMMEN en</b>		10.2.3 - "My Inventory" .....	21
<b>SPREKEN</b> .....	8	10.2.4 - "Library" .....	21
5.1 - Chatten .....	8	10.2.5 - Mappen .....	21
5.1.1 - Chatvenster .....	8	10.2.6 - Tabblad "Recent items" .....	22
5.1.2 - Chat History-scherm .....	8	10.2.7 - Filtering van (Hoofd)-Mappen .....	22
5.1.3 - Muten .....	8	10.2.8 - Datum- en Tijdfiltering van Tabbln. 22	
5.2 - Gestures i/d Chatbalk .....	9	10.3 - Inventory-menu .....	22
5.3 - IMmen .....	9	10.4 - Werken met "My Inventory" .....	22
5.3.1 - Communicate-schermen .....	9/10	10.4.1 - SL-mappen in "My Inventory" .....	22
5.3.2 - IM-gesprek voeren met Av. i/d buurt... 10		10.4.2 - Nieuwe Mappen maken .....	22
5.3.3 - IM-gesprek met andere Avatar .....	10	10.4.3 - Mappen en Items verplaatsen .....	23
5.3.4 - IM-gesprek met Vrienden .....	10	10.4.4 - Mappen en Items verwijderen .....	23
5.3.5 - IM-gesprek m.b.v. Calling Cards .....	10	10.5 - "Library" .....	23
5.3.6 - IMmen met Groepen .....	11	10.6 - Systeem-mappen in "My Inventory" en	
5.3.7 - IM ontvangen .....	11	"Library" .....	23
5.4 - Spreken .....	11	10.6.1 - Animations (= animaties) .....	23
5.4.1 - Voice Chat activeren .....	11	10.6.2 - Body Parts (= lichaamsdelen) .....	23
5.4.2 - Voice Chatten .....	12	10.6.3 - Calling Cards (= visitekaartjes) .....	23
5.4.3 - Voice IMmen .....	12	10.6.4 - Clothing (= kleding) .....	23
<b>6 VRIENDSCHAP, LIEFDE, GROEPEN</b>	13	10.6.5 - Gestures (= gebaren) .....	23
6.1 - Vrienden .....	13	10.6.6 - Landmarks (= mapwijzers) .....	24
6.1.1 - Vriendschap aanbieden .....	13	10.6.7 - Lost and Found (= gevonden) .....	24
6.1.2 - Vriendschap ontvangen .....	13	10.6.8 - NoteCards (= notices) .....	24
6.1.3 - Privileges voor Vrienden .....	13	10.6.9 - Objects (= objecten) .....	24
6.1.4 - Opties voor Vrienden .....	13	10.6.10 - Photo Album (= foto-album) .....	24
6.1.5 - Vriendenlijst gebruiken .....	13	10.6.11 - Scripts (SL-programma) .....	24
6.2 - Liefde .....	13	10.6.12 - Sounds (= geluiden) .....	24
6.3 - Sex .....	13	10.6.13 - Textures (= structuurplaatjes) .....	24
6.4 - Groepen .....	14	10.6.14 - Trash (= vuilnisbak) .....	24
6.4.1 - Lid van een Groep worden .....	14	<b>11 KLEDING</b> .....	25
6.4.2 - Mogelijkheden van de Groepenlijst .. 14		11.1 - Kleding bij binnen komen in SL .....	25
6.4.3 - Profile-schermen van Groepen .....	14	11.2 - Kleding met Appearance .....	25
<b>7 PROFILE (eigenschappen Avatars)</b> .....	15	11.3 - Kleding in "My Inventory" .....	26
7.1 - Het Profile-scherm (van Avatars) .....	15	11.4 - Kleding in "Library" .....	26
7.2 - Tabblad "2nd Life" .....	15	<b>12 OBJECTEN KOPEN en KRIJGEN</b>	27
7.3 - Tabblad "Web" .....	15	12.1 - Kleding kopen / krijgen .....	27
7.4 - Tabblad "Interests" .....	15	12.2 - Overige items kopen / krijgen .....	27
7.5 - Tabblad "Picks" .....	16	12.3 - Items aan een Avatar geven .....	28
7.6 - Tabblad "Classified" .....	16	12.4 - Items naar een Object kopiëren .....	28
7.7 - Tabblad "1st Life" .....	16		
7.8 - Tabblad "My Notes" .....	16		

	<b>Bladz.</b>		<b>Bladz.</b>
<b>13 APPEARANCE</b> .....	29	<b>19 ABOUT LAND – SamanthaJo Steins</b>	50
13.1 - Appearance-scherm .....	29	19.1 - Inleiding	50
13.2 - Body-Opties .....	29	19.2 - Land kopen of huren	50
13.3 - Clothes .....	29	19.3 - Account Types	51
<b>14 AVATAR- en OBJECT-MENU'S</b> .....	30	19.4 - Covenant	51
14.1 - Avatar-menu's .....	30	19.5 - Maandelijkse Tier	51/52
14.2 - Eigen Avatar-menu .....	30/31	19.6 - Prims	52
14.3 - Avatar-menu van anderen .....	31/32	19.7 - Second Life Support	52
14.4 - Object-menu .....	32	19.8 - Controle over uw eigen land	52
<b>15 GELD VERDIENEN IN SL</b> .....	33	19.9 - Informatie over Land	52/54
15.1 - Geld .....	33		
15.2 - Campen .....	33		
15.3 - Games .....	34		
15.4 - Baan / werk zoeken .....	34		
15.5 - Objecten verkopen .....	34		
15.6 - Zaken doen in SL .....	34		
15.7 - Bedrijven en Diensten in SL .....	35		
15.8 - Links naar Second Life (SLurl's) .....	35		
15.9 - Externe Links .....	35		
15.10 - Muziek-uitvoeringen .....	35		
15.11 - Dienstverlening door SL-bedrijven .....	35		
15.12 - Premium Second Life Account .....	35		
<b>16 BEGRIPPEN IN SECOND LIFE</b> .....	36		
16.1 - Begrippen beschreven in de handleiding .	36		
16.2 - Begrippen genoemd in overeenkomsten .	36/37	<b>NOG OPNEMEN IN DE HANDLEIDING</b>	
16.3 - Algemene begrippen in Second Life .....	37/38	20 BOUWEN	
<b>17 TOOLBALK of KNOPPENBALK</b> .....	39	21 SCRIPTS	
17.1 - Toolbalk .....	39		
17.2 - [StandUp]en [Geluid] .....	39	<b>SCHRIJFWIJZER VOOR DE HANDLEIDING</b>	
17.3 - Toolbalk en Chatbalk .....	39		
17.4 - [Communicate].....	40	→ Na handeling: = dan komt of dan Verschijnt	
17.5 - [Chat] .....	40	" -----" Namen van tabbladen en aanwij- zingen voor invulvensters e.d. staan tussen " "	
17.6 - [Friends] (= vrienden) .....	40	[-----] Knop met naam tussen de haken	
17.7 - [Fly] (= vliegen) .....	40	> Hoofdmenu-optie	
17.8 - [Snapshot] (= plaatjes maken) .....	40	>> Submenu-optie	
17.9 - [Search] (= zoeken) .....	41	>>> Subsubmenu-optie	
17.10 - [Build] (= bouwen) .....	41	<b>Hoofdstuk</b>	
17.11 - [Mini-Map] (= mini-kaart) .....	41	7 Verwijzing naar hoofdstuk	
17.12 - [Map] (= kaart) .....	41	7 Verwijzing naar hoofdstuk	
17.13 - [Inventory] (= inventaris) .....	41	7.1 Verwijzing naar paragraaf	
<b>18 MENUBALK</b> .....	42	7.1.1 Verwijzing naar subparagraaf	
18.0 - Inleiding .....	42		
18.1 - >File (= bestanden) .....	42		
18.2 - >Edit (= bewerken) .....	43/44		
18.3 - >View (= zicht) .....	45/46		
18.4 - >World (= wereld) .....	47/48		
18.5 - >Tools(= gereedschappen) .....	48		
18.6 - >Help .....	49		

*Graag hoor ik uw op- en aanmerkingen.  
Martin Kapteijn alias Kappie Kappler  
e-mailadres: mart011@hetnet.nl*

## 1 – WAT IS SECOND LIFE

### 1.1 - Wat is Second Life?

Second Life (= SL) is een virtuele, driedimensionale wereld, waarin de bewoners alles kunnen doen als in de echte wereld en nog meer. De enige beperking is uw verbeeldingskracht. SL werd in 2003 ontworpen door Linden Lab als computerspel voor Linux, Mac OS en Windows.

In de hoedanigheid van 'Avatar' verplaatst u zich door vele mooie dorpen, steden en landschappen. Hierin staan huizen, gebouwen, met straten en pleinen, planten en bomen, die bewegen door de wind. Er is kabbelend water, zee met golven en strand. Hierin loopt u of vliegt u en teleporteert u naar andere locaties. U ontmoet medebewoners, Chat met hen of stuurt IM's (e-mails), sluit vriendschap, danst, speelt, bestuurt een voer-, vaar- of vliegtuig. en doet zaken als u wilt. Bewoners nemen soms een baantje en ontvangen geld met dansen of gewoon aanwezig zijn. Zij kopen of krijgen kleding en allerlei andere objecten, huren of kopen land, bouwen huizen en richten die in.



Help Island Public met op achtergrond links een Interactief Helpbord

Er zijn ook inwoners die ondernemingen beginnen en producten verkopen. Dat kan eveneens middels links met RL (= real life). Er wordt reclame gemaakt. De geldeenheid is de Linden Dollar (L\$). Deze valuta kan worden verhandeld in echte Amerikaanse Dollars of Euro's.

---

### 1.2 – Downloaden en Registreren

Om mee te doen moet een programma worden gedownload en geïnstalleerd op uw computer. Dat neemt ongeveer tien minuten in beslag (afhankelijk van computer en netwerk). Het vraagt een capaciteit van minimaal 68 Mb op de harde schijf. De capaciteit voor de databestanden bedraagt al gauw 1.3 Gb bedragen. De minimumeisen waaraan een PC moet voldoen staan <http://secondlife.com/corporate/sysreqs.php>.

**Men moet 18 jaar of ouder zijn. Kinderen kunnen door omgangsvormen en in romantische of sexueel geaarde gelegenheden in situaties komen die zij emotioneel niet goed aankunnen. Houd er rekening mee dat de mensen die de SL-Avatars aansturen anoniem zijn en dus in RL anders kunnen zijn. Zo kunnen mannen vrouwen zijn en omgekeerd.**

De officiële weg voor downloaden van het programma loopt via <http://www.secondlife.com>. Wanneer u op het oranje kader 'join now' klikt verschijnt een venster waarin u enkele persoonlijke gegevens moet vermelden. De stappen om visa-nummer of andere betaalmethode op te geven mogen worden overgeslagen als u (nog) niet van plan bent om Linden Dollars te kopen. Wanneer alle stappen zijn doorlopen, kunt u het programma downloaden. U kunt kiezen tussen een versie voor Mac, Windows XP of 2000 en Linux.

---

### 1.3 – De eerste Locatie

Voor de eerste keer moet u de voor- en achternaam van uw Avatar opgeven en een wachtwoord. Druk daarna op [Connect]. Wanneer u via [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) inlogt komt u op **Help Island** terecht. U krijgt kleren aan en u leert hoe u zich moet bewegen. U kunt deze oefenlocatie verlaten om bijv. naar **Help Island Public** of **Orientalion Island Public** te gaan, maar u kunt dan niet meer terugkeren naar Help Island. Nederlandse Avatars komen vaak via [www.secondlife.nl](http://www.secondlife.nl) in SL en in locatie "0031" terecht. Zij kiezen daar een Avatar en kleding. Ook zij kunnen niet meer naar Help Island gaan, maar wel naar de andere helplocaties.

In locaties **Help Island Public** en **Oriëntation Island Public** kunt u belangrijkste basisvaardigheden leren en beoefenen. De helpteksten zijn Engelstalig; daarom is ook deze Nederlandstalige handleiding gemaakt. In de tekst van deze handleiding worden knoppen in beeldscherm of toetsenbord aangegeven met [knopnaam]. Met > en >> worden menu- en submenu-opties aangegeven. Er is een officiële en uitgebreide Nederlandstalige handleiding te koop voor € 36,50 (ISBN 978 90 6057 006 7).

Wilt u naar één van de vele **locaties** gaan? Druk dan in het Locatie-scherm op [Search], kies in het Search-scherm tabblad "All". Typ achter "Find" bijv. *Second Life* en druk op [Search]. Maak een keuze uit een lijst van omschrijvingen met een handje of een huisje. Druk daarna op [Teleport]. Wanneer het niet druk is (met Lag) wordt u direct naar deze locatie verplaatst. Mogelijk ook dat u even moet wachten om toegelaten te worden. Soms kan de Teleport niet door gaan. Kies dan een minder populaire locatie.

## 1.4 - Openings-scherm van Second Life

Bij opstarten van SL verschijnt het SL-Openings-scherm met een afbeelding zoals op de titelpagina van deze handleiding. Om naar uw Avatar te gaan met de naam die linksonder staat klikt u op [Connect]. Het is niet nodig om te wachten tot het hele openingsscherm is verschenen. Wanneer u ook een andere Avatar heeft en hiermee wilt werken moet eerst die naam invullen met het bijbehorende wachtwoord.

Met de opties van het SL-Openings-scherm kunnen ook uw **Account** en **Preferences** worden gewijzigd. Met [New Account] en na invoer van uw Avatarnaam kunt u uw e-mailadres wijzigen voor mededelingen vanuit SL. De instellingen met [Preferences] kunt u ook wijzigen in het Locatie-scherm met menu-optie >Edit >>Preferences. Avatarnamen kunt u NIET wijzigen. U kunt wel ook een extra accounts nemen voor L\$ 9,75 per maand. Met de Avatar van deze extra account kunt u tegelijk met uw eerste gratis Avatar in SL verschijnen.

## 1.5 – Locatie-scherm van Second Life

### 1.5.1 – Onderdelen

Na inloggen (met [Connect]) verschijnt het Locatie-scherm in de Locatie waar u het laatst was; dat kunt u instellen in het Openings-scherm. Hierin verschijnen ook andere Avatars. Het scherm heeft de volgende onderdelen (van boven naar beneden): **Titelbalk, Menubalk, Locatievenster, Soundbalk, Chatbalk** (indien zichtbaar) en **Toolbalk**. In de **Titelbalk** staan de naam van het programma en de 3 bekende Windows-knoppen.

### 1.5.2 – Menubalk

In de **Menubalk** ziet u de hoofdmenu's >File, >Edit, >View, >World, >Tools en >Help.

Indien u met het toetsenbord op [Alt+Ctrl+D] dukt verschijnen

ook nog >Client en >Server voor technische opties. Met de **menu-opties** kunnen alle mogelijkheden van SL worden bestuurd (zie ook **hoofdstuk 18**), maar de **Toolbalk** (zie hoofdstuk 17) en de Avatarmenu's (zie hoofdstuk 14) zijn ook goed toegankelijk.

In de beschrijvingen hierna wordt meestal gewerkt met beide laatste toegangsmogelijkheden.

Achter de menu-opties staan **verbodsborden**, zoals verboden te bouwen (Build) of verboden te vliegen (Fly); zet de muisaanwijzer erop om te zien wat precies wordt bedoeld. Een blauw kenmerk geeft aan of "Voice Chat" is ingesteld (=enabled).

### LOCATIE-SCHERM



[Communicate] [Fly] [Search] [Mini-Map] [Inventory]  
[Chat] [Snapshot] [Build] [Map]  
TOOLBALK met knoppen = onderste balk



Met een blauwe naam volgt daarna de **naam van de locatie** waar u bent met **3 coördinaten** (maat in meters, oplopend van west → oost , zuid → noord en hoogte boven de zeebodem.

Dan volgt de **USA-tijd** aan de Westkust; dus 9 uur vroeger dan in Nederland. Met de muisaanwijzer op de tijd wordt de **actuele datum** zichtbaar. Vervolgens in groen het aantal **LS** dat uw Avatar bezit. Achteraan ziet u twee fluctuerende **frequentiebalkjes**, aangevend de "**Packet Loss**" tussen Locatie ↔ USA en de "**Bandbreedte**" van uw Internetverbinding met de Locatie. Deze is afhankelijk van aantal Avatars en Objecten. Met de muisaanwijzer op de frequentiebalkjes worden de absolute waarden getoond (in % en Kb).

### 1.5.3 – Locatie-venster

Geeft een driedimensionaal weergave van de Locatie met op de voorgrond uw Avatar. In het Locatie-venster ziet u de wereld van Second Life. Hierin kunt u lopen, vliegen, springen, dansen, varen en wat maar mogelijk is. Kijk u om u heen en u ziet de namen van uw Avatar en andere Avatars in uw omgeving; handig, maar misschien ook storend. De namen kunt u weghalen met >Edit >>Preferences in tabblad "General". U kunt ook de afstand tot waar u ziet instellen in tabblad "Graphics" met "Draw Distance". Maar hoe meer u ziet, hoe langzamer de sceneries worden. Zo zijn er meer instellingen mogelijk, maar die worden verder niet behandeld.

### 1.5.4 – Chatbalk en Soundbalkjes

De Chatbalk is voor het intypen van de gesprekken, maar deze is niet altijd in beeld. Dat kunt u instellen met [Chat] in de Toolbalk. Boven Chat- en Toolbalk staat ook de Musicbalkjes. Hiermee zet u het geluid in SL aan- of uitzet, regelt u volume en samenstelling van het geluid en bedient u "**Voice Chat**".

### 1.5.5 – Toolbalk (of Knoppenbalk)

Met de knoppen van de Toolbalk bestuurt u de belangrijkste functies die u voor de manoeuvres in SL nodig zijn. Dat kan ook met de Menubalk, maar de Toolbalk is toegankelijker; zo ook bepaalde opties met toetscombinaties van het toetsenbord. In de handleiding wordt er vanuit gegaan dat u meestal de Toolbalk gebruikt. Het alternatieve gebruik van Menubalk of toetsenbord wordt vaak niet vermeld. U kunt hiervoor wel hoofdstuk 18 raadplegen, waarin het gebruik van de Menubalk wordt beschreven.

## 2 – LOPEN


U **loopt** vooruit met [↑], achteruit met [↓] en **draait** met [←] linksom of [→] rechtsom.

U **gaat opzij** naar links met gelijk indrukken van [Shft] + [←] en naar rechts met [Shft] + [→]. Dat kan ook met **Movements Controls**; zie 18.3 -12 .

U kunt "**Autopilot**" gebruiken door op een punt op de grond rechts te klikken en >Go Here te kiezen; uw Avatar loopt dan zelf naar dat punt. Wanneer deze opties niet werkt wordt dat in de Locatie niet toegestaan.

Wilt u **stilstaan**: OK, zolang als u wilt. Blijf om u heen kijken, want u kunt worden uitgelogd wegens "niets doen". U moet het programma dan opnieuw opstarten. (Dit uitloggen kunt u voorkomen met een optie in >Client van de Menubalk. Deze menu-optie schakelt u in of uit met [Ctrl+Alt+D]. Kies dan >Client, >>Character, >>>Character Tests, >>>>Go Away/AFK When Idle en haal daar het kruisje weg).

Voor **zitten** klikt u rechts met uw muis op een stoel of geschikte plek en kiest u >Sit Here. Voor opstaan drukt u op [Stand Up] boven de Toolbalk. Wanneer u ergens wilt binnengaan klikt u op de deur of u klikt rechts op uw Avatar en kiest u >Touch. Vaak gaat een deur vanzelf open.

Met het **Scrollwiel** zoomt u op uw Avatar IN of UIT. Met ver inzoomen verdwijnt uw Avatar uit beeld. Dat is **Mouselook** en u ziet dan alleen uw omgeving zonder uzelf. Andere Avatars zien u wel. In Mouselook verplaatst u zich sneller met behulp van de pijltoetsen. Zo gaat u naar voren, achteren of opzij ten opzichte van het **richtingspunt** . Het richtingspunt stuurt u aan met uw muis.

Het is ook mogelijk om **voer-, vaar- en vliegtuigen te besturen**. Dat kan ook vaak "in Mouselook". Om te starten moet u meestal op het transportmiddel rechtsklikken en >Ride , >Surf , >Fly of iets dergelijks kiezen. U moet wel de eigenaar zijn of anderszins toestemming krijgen om het object te gebruiken.

### 3 - VLIEGEN en SPRINGEN , DANSEN

**Vliegen**, kan op 5 manieren:

- 1 – Druk op [Home] om te gaan vliegen; vervolgens op [PgUp] om te stijgen en [PgDn] om te dalen; [↑] om vooruit en [↓] om terug te gaan (naar de camera toe). Stijgen/dalen en vooruit/achteruit werkt ook tegelijk.
- 2- Blijk drukken op [PgUp] ; zie verder 1.
- 3- Druk in de Toolbalk op [Fly] ; zie verder 1.
- 4- Kies in Menubalk >World >>Fly ; zie verder 1.
- 5- Druk op [F] wanneer de Chatbalk niet actief is, zie verder bij 1. Chatbalk in-/uitschakelen met [Chat].

**Vallen:**

Druk tijdens vliegen op [Home] of [Stop Flying] in de Toolbalk. Druk tijdig weer op [Home] of [Fly] voor een "zachte landing".

**Springen:**

Hiervoor [PgUp] aantikken (kort). Met [PgUp] kort en [↑] sprint u naar voren; met [PgUp] kort en [↓] draait u om en springt terug. Wanneer de Chatbalk niet is ingeschakeld kan ook met [E] van het toetsenbord worden gesprongen.



Vliegend boven Bedrijvenpark Nederland met gebouw van SL-Hosting op de achtergrond

**Dansen:** u kunt daarvoor op een grote bol in het midden boven de dansvloer klikken en via een popup-scherm toestemming geven om uw Avatar te laten besturen. U stopt door nogmaals op de bol te klikken.

### 4- RONDKIJKEN

Tijdens het bewegen van uw Avatar gaat de camera, waarmee u kijkt, achter uw Avatar aan. U ziet uw Avatar dus steeds op de rug. Wanneer uw Avatar stil staat of in de lucht hangt kunt u uw Avatar of de Locatie wel vanuit alle gezichtshoeken bekijken. Dat gaat als volgt:

- **Horizontaal** 360 graden om uw Avatar **draaien** met [Alt] , vast houden en met [←] of [→] .
- **Verticaal** 180 graden om uw Avatar heen **draaien** met [Ctrl] + [Alt] samen in combinatie met [↑] of [↓] .

*Opmerking:* Met [Alt] + [↑] of [↓] of met het muiswielje zoomt u op uw Avatar in of uit.

#### Camera Controls

Met Camera Controls (zie ook 17.3 /11) bekijkt u de omgeving minder afhankelijk van uw Avatar. Druk daarvoor op [Alt] zodat het pictogram van een *vergrootglasje* verschijnt.

- 1 - Richt [+] op plek op grond of een object , klik op linker muisknop om gezichtspunt te centreren
- 2 - Beweeg [+] met muis om te verplaatsen , klik op linker muisknop op gezichtspunt opnieuw te centreren
- 3 - Zoom met muiswielje in of uit.

- Door 2 en 3 te herhalen bekijkt u de hele omgeving, zelfs ver van uw Avatar vandaan.
- U kunt zo om objecten heen draaien of door open deuren en ramen gaan.
- Door tegen een muur te gaan staan en de camera een beetje te draaien kunt u in gesloten vertrekken komen.
- Voor **terug naar uw Avatar** kort op [↑] of [↓] drukken of met camera terug gaan en op uw Avatar klikken.

**Opmerking:** Wanneer u het vizierpunt + op een andere Avatar plaatst en [Alt] blijft indrukken, blijft de camera deze **Avatar volgen**, totdat hij/zij in de verte uit het zicht verdwijnt. Vooraf kunt u op deze Avatar ook nog ver inzoomen.. Denk erom: op deze wijze kan men ook uw Avatar op grote afstand begluren..

## 5 – CHATTEN, GESTURES, IMMEN en SPREKEN

**Inleiding:** Er zijn 2 manieren om met andere Avatars te spreken. **Chatten** is 'spreken' met Avatars in de buurt. Dat gesprek is voor iedereen zichtbaar. **IMmen** is een privé-gesprek voeren met iemand in de buurt of ergens in SL. U kunt ook collectief IMmen met een groep waar u lid van bent. IMmen is dus niet voor iedereen zichtbaar. .

- Chatten doet u met de Chatbalk. De balk wordt in- en uitgeschakeld met [Chat] in de Toolbalk.
- Voor IMmen is het Communicate-scherm; dat schakelt u rechtstreeks in met [Communicatie] in de Toolbalk.

### 5.1 – Chatten

#### 5.1.1 – Chat-venster

Schakel voor Chatten de **Chatbalk** in door op [Chat] te drukken. Typ tekst in het **Chat-venster** en druk op [Enter]. De tekst verschijnt in het Locatie-scherm. U kunt ook op [Say] drukken; bereik 20 m. Voor een groter bereik (100 m) drukt u op [Shout]. Uw tekst wordt aangegeven met 'You:' en die van andere Avatars met de naam van de Avatar. De tijdweergave kunt u eventueel uitschakelen (>Edit >>Preferences; tabblad "Text Chat"; vinkje weghalen bij "Show timestamps in chat"). Teksten in het Locatie-scherm blijven tijdelijk zichtbaar.

#### 5.1.2 – Chat History-scherm

Druk voor blijvende tekst Chatbalk op [History], → **Chat History-scherm**. Het scherm combineert een aantal mogelijkheden die ook in de Chatbalk voorkomen. Dat zijn knoppen [Say], [Shout] en [Mute] met dezelfde werking als in 5.1.1.

Ook [Gestures] (zie 5.2) is aanwezig.

De tekst in het Chat-venster verschijnt nu in het Chat History-scherm. Feitelijk heet dit het Resident Near Me-scherm, maar Chat History-scherm geeft duidelijker de Chatfunctie aan..



Met [<<] verschijnt een lijst met namen van alle Avatars in de buurt. Met groene ● en ● stippen zijn Avatars die "**Voice Chat**" hebben ingeschakeld en ook in de Active Speakerslijst (zie 5.4.2) voorkomen. Groen zijn voicechatters die het laatst iets hebben gezegd. De Avatar die u hoort is herkenbaar met (●) en staat bovenaan de Active Speakers-lijst. Deze lijst kan ook worden gebruikt om te **Muten**, zowel voor TextChat als voor VoiceChat; zie 5.1.3.

Met [>>] haalt u de lijst met alle namen van Avatars in de buurt weer weg.

U kunt voor de ChatTekst "Drag" en "Drop" gebruiken; d.w.z. met [Ctrl+C] en [Ctrl+V] kunt u tekst binnen het SL-programma uitwisselen en ook tekst naar andere programma's kopiëren. Het Chat History-scherm sluit u door nogmaals op [History] te klikken of op [X] bovenin het Chat-History-scherm.

#### 5.1.3 - Muten

U kunt Tekst of VoiceChat van Avatars **uitsluiten** (= **Mute**). Druk daarvoor in het *Chat History-scherm* op [<<] → naamlijstje van Avatars in de buurt. Markeer de Avatar die u wilt "muten"; zet achter "Mute" een vinkje in  vóór "Tekst" en/of vóór "Voice". Hierna zult u de tekst en/of Voice van deze Avatar niet meer horen. Maar ..... wanneer u een vinkje zet in  van het Chat History-scherm vóór "Show Muted Text", dan kunt u alle geMute tekst weer wel horen.

U kunt een Avatar ook voor tekst + voice "muten" door op die Avatar rechts te klikken en in het Avatarmenu >Mute te kiezen.

Wanneer u een Avatar wilt "**UnMuten**" (= Mute verwijderen) zijn er 2 manieren:

1. Verwijder vinkje(s) in  vóór "Tekst" en/of "Voice";
2. Kies in de menubalk van het Locatie-scherm >View >>Mute List , selecteer de betreffende Avatar(s) en druk op [Unmute].

## 5.2 – Gestures i/d Chatbalk

U kunt Chatten ondersteunen met **Gestures** (= gebaren). Daarvoor dient [Gestures] in de Chatbalk. Wanneer u op de knop drukt verschijnt een lijstje met een 30-tal gebaren of geluiden. Klik op een optie en deze wordt direct uitgevoerd. Wanneer de Chatbalk niet in beeld is, krijgt u de Gestureslijst ook met >Gestures in het Avatar-menu (uw Avatar aanwijzen, rechtsklikken en >Gestures kiezen). Om een Gesture uit te voeren drukt u dan op [Play].

U kunt de slash (/) en naam van een beweging ook in het Chatvenster typen (denk bij /yes! of /no! ook om !). Dat kan met de tekst er bij. Wanneer u op [Enter] drukt wordt het gebaar of geluid (met chattekst) uitgevoerd.

## 5.3 - IMmen

Een IM (= Instant Message) is een "e-mail" in SL. Hiermee voert u een (privé) gesprek met een Avatar. De voorbereiding is afhankelijk waar de Avatar is en de relatie die uw Avatar heeft met die Avatar, namelijk:

- Voor een Avatar i/d buurt : Klik rechts op de Avatar; kies >Send IM.
- Voor een Vriend \*) : Klik rechts op uw eigen Avatar; kies >Friends...; klik op naam; druk op [IM/Call].  
OF : [Ctrl-Shft-F] van het toetsenbord; klik op naam; druk op [IM/Call].
- Voor een Groep \*) : Klik rechts op uw eigen Avatar; kies >Groups...; klik op naam; druk op [IM/Call].
- Voor andere Avatar \*\*) : Druk op [Search]; kies tabblad "People"; typ naam in venster achter "Find";  
druk op [Search]; klik op naam; druk op [Instant Message].

\*) voor de vriendelijst kunt u ook >Edit >>Friends kiezen OF [Ctrl-Shft-F] van het toetsenbord.

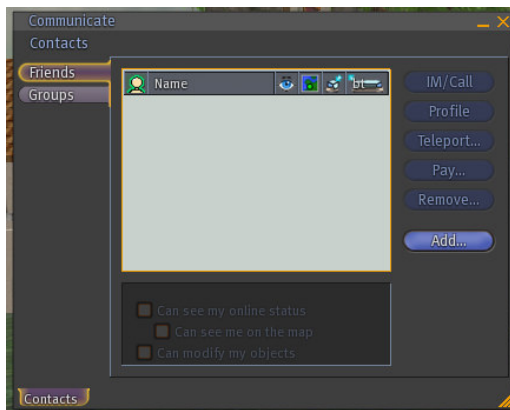
\*\*) voor het Search-scherm kunt u ook >Edit >> Search kiezen OF [Ctrl-F] van het toetsenbord.

### 5.3.1 – Communicate-schermen

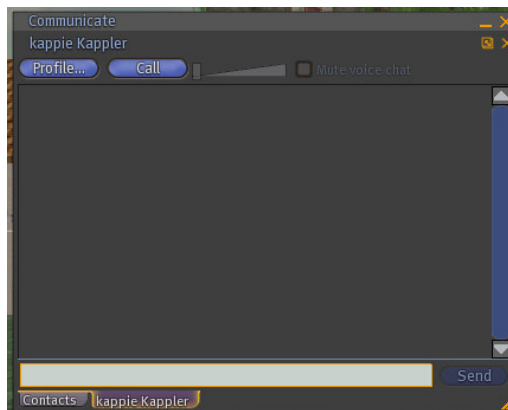
Een IM-gesprek wordt gevoerd met het **Communicate-IM/Call-scherm** (B). Voor een IM naar Vrienden of Groepen krijgt u eerst het Communicate-Contact-scherm (A) om een keuze te maken. Klik op een naam en druk dan op [IM/Call] → Communicate-IM/Call-scherm

Voor Immen via [Communicate] in de Toolbalk kunt u alleen nog kiezen tussen "Friends" of "Groeps", maar niet voor een willekeurige Avatar in de buurt of elders.

Communicate-Contact-scherm  
**A - Keuze-scherm Vrienden**



Communicate-IM/Call-scherm  
**B - Scherm om te IMmen**



### A - Keuzescherm voor Vrienden en Groepen (Communicate-Contact-scherm)


Het Communicate-Contact-scherm (A) heeft tabbladen "Friends" en "Groups". Achter elke tab links is een tabblad met een lijst van namen van Vrienden c.q. Groepen. In de Vriendenlijst staan pictogrammen voor de Map-status (zie hoofdstuk 9) met invulhokjes voor vriendenprivileges en de drukknoppen [IM/Call], [Profile], [Teleport], [Pay], [Remove] en [Add].

Helemaal rechts bovenin zitten knoppen om het scherm te minimaliseren of om het scherm te sluiten. Eventueel geopende Communicate-IM/Call-schermen (B) blijven open en zijn weer aanwezig als u Communicate-Contact-scherm (A) weer opent.

## B – Scherm(en) om te Immen (Communicate-IM/Call-scherm(en))

Wanneer u een keuze maakt in scherm A en op [IM/Call] drukt, krijgt u dus Communicate-IM/Call-scherm(en). De naam van de betreffende Avatar staat boven in de tab en bovenin het scherm.

Het IM/Call-scherm heeft een groot venster voor de historie van een gesprek met een schuifbalk en een venster om tekst in te voeren. Ook zijn er de knoppen [Profile], [Call] en een volumeregelaar voor "Voice-IM".

Elk individueel tabblad heeft knopje  om het IM/Call-scherm los te maken van het Communicate-Contact-scherm (A) Een los gemaakt tabblad heeft een knopje [-] om het scherm te minimaliseren. Elk IM/Call-scherm (B) kan afzonderlijk worden gesloten met [x].

IM-schermen B, indien niet losgekoppeld, bedekken het Communicate-Contact-scherm (A). Druk dan op tabblad "Contact" om scherm A zichtbaar te maken. Elk individueel IM/Call-scherm wordt zichtbaar door op de betreffende tab te klikken.

### 5.3.2 – IM-gesprek met Avatar in de buurt

- 1 - Klik rechts met de muisknop op de Avatar in de buurt en kies >Send IM. Dan verschijnt het Communicatie-IM/Call-scherm (B) of kortweg IM/Call-scherm..
- 2 - Typ een IM-tekst in het blanco venster en druk op [Enter]. De tekst verschijnt in het IM-historievenster en wordt verstuurd naar de Avatar. Wanneer deze Online is kan de tekst worden beantwoord in het IM-historievenster. U kunt ook zien of een antwoord wordt getypt. Wanneer een Avatar (inmiddels) Offline is wordt de tekst later bezorgd als deze Online is.
- 3 - Druk na beëindigen van een IM op [x] van het betreffende IM/Call-scherm. Het scherm wordt dan gesloten en ook de teksthistorie verdwijnt..

**Opmerkingen:** De teksthistorie kunt u kopiëren naar Windows Prikbord door deze te selecteren en op [Ctrl-C] te drukken voordat u het IM/Call-scherm met [x] sluit. Er kunnen meerdere IM/Call-schermen geopend zijn. De IM-histories blijven staan, zolang een IM/Call-scherm niet wordt gesloten.

### 5.3.3 – IM-gesprek met andere Avatar

- 1 - Druk op [Search] → Search-scherm; kies tabblad "People"; typ achter "Find" voor- en achternaam van de betreffende Avatar. Wanneer u alleen een voor- of achternaam typt moet u meestal verder zoeken in een lijst. Selecteer de betreffende Avatar → de **Profile** van de Avatar
- 2 - Druk op [Instant Message] of op [Enter] → Communicate-IM/Call-scherm (B) met naam van de Avatar.
- 3 - Zie verder paragraaf 5.3.2 vanaf 2 .

### 5.3.4 – IM-gesprek met Vrienden

Vrienden is een speciale groep; zie **hoofdstuk 6**. Om te Immen maakt u vooraf een keuze in de vriendenlijst. Hoe u de vriendlijst krijgt staat in het tekstvak hieronder. Hier volgt een makkelijke procedure om met vrienden te gaan IMmen:

- 1 – Klik rechts op uw Avatar en kies >Friends
- 2 – Selecteer betreffende vriend → **Profile** van de Avatar.
- 3 - Druk op [Instant Message] of op [Enter] → Communicate-scherm type B of IM-scherm met Avatarnaam.
- 4 - Zie verder paragraaf 5.3.2 vanaf 2.

Er zijn 4 manieren om uw **vriendenlijst** te zien:

- 1 - Klik rechts op uw Avatar en kies >Friends...
- 2 - Druk met het toetsenbord op [Ctrl+Shift+F].
- 3 - Druk in de Toolbalk op [Communicate]; kies tabblad "Friends"
- 4 - Kies in menubalk >Edit >>Friends...



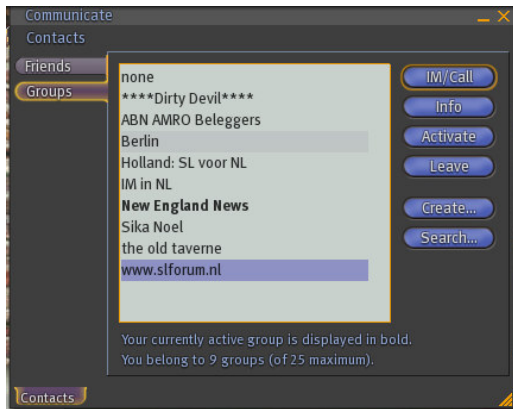
### 5.3.5 – IM-gesprek m.b.v. Calling Cards

Bij aangeboden vriendschap krijgt u een Calling Card met de Profile (gegevens) van de Avatar. Calling Cards zitten in de Inventory van uw Avatar in map "Calling Cards". Wanneer u op een Calling Card dubbelklikt verschijnt het Profile van de Avatar. De IM-procedure gaat verder zoals beschreven in 5.3.3 vanaf 2.

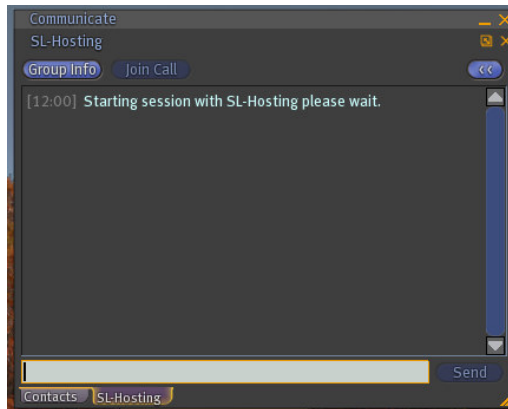
### 5.3.6 – IMmen met Groepen

Wanneer uw Avatar lid van een groep is, kunt u aan leden van die groep een bericht sturen. Voor benadering of voor keuze uit meer groepen is het **Communicate-Contact-scherm (A)** met tabblad "Groups".

Communicate-Contact-scherm  
**A - Keuze-scherm Groepen**



Communicate-IM/Call-scherm  
**B - Scherm om te IMmen**



Het Communicate-Contact-scherm (A) voor Groepen heeft knoppen [IM/Call], [Info], [Activate], [Leave], [Create] en [Search].

Wanneer u een keuze heeft gemaakt en op [Im/Call] drukt, krijgt u het Communicatie-IM/Call-scherm (B) of kortweg IM/Call-scherm met knoppen [Group Info] en [Join Call]. Met knop [<<] krijgt u een lijst met leden die Voice hebben ingesteld en aan wie u dus een Voice-IM kunt voorstellen; zie 5.4.3.

Er zijn 3 manieren om naar de leden van uw groep een IM-bericht te sturen:

- 1 - Klik rechts op uw Avatar en kies >Groups; ► kies een Groep; druk op [IM/Call] of dubbelklik op de naam; dan verschijnt het Communicate-IM/Call-scherm (B) of kortweg IM/Call-scherm. Typ een bericht in het witte venster en druk op [Send]. De tekst wordt in het IM-historie-venster geplaatst en verzonden aan alle groepsleden..
- 2 - Druk in de Toolbalk op [Communicate]; kies tab "Groups"; ga verder met ► hierboven.
- 3 - Kies in de Menubalk van het Locatie-scherm >Edit >>Groups...; ga verder met ► hierboven.

### 5.3.7 – IM ontvangen

Wanneer een IM-gesprek binnenkomt, hoort u een geluidssignaal en verschijnt onder in het Locatie-scherm knop [IM Received]. Druk op [IM Received] → Communicate-IM/Call-scherm (B) met in het actieve tabblad de ontvangen tekst. Beantwoord de IM. Zie hiervoor verder 5.3.2 of voor een groepsbericht 5.3.6.

## 5.4 – Spreken

### 5.4.1 – Voice Chat activeren

Met SL-programma versie 1.18.1 is "Voice Chat" ingesteld en kunt u spreken en gesprekken horen. De mogelijkheid wordt ingesteld met >Edit >>Preferences of [Ctrl-P] en dan in tabblad "Voice Chat" een vinkje zetten in hokje voor "Enable Voice Chat". Door verwijderen van het vinkje wordt de situatie weer zoals eerst en hoort u geen gesprekken meer.

Hiermee correspondeert ook het al of niet verschijnen van de "Talk"-knoppen rechts boven de Chat- en Toolbalk, zoals hier getoond.



Het kan zijn dat u voor de eerste keer op [Run Voice Setup Wizard] moet drukken om deze uit te voeren.

**PAS OP:** Wanneer "VoiceChat" is ingeschakeld en u op [Talk] drukt, worden alle geluiden op uw PC ook hoorbaar in de omgeving van uw Avatar of camera. Het geluid in SI kan dan hol gaan klinken door "rondzingen" van PC- en SL-geluid.

### 5.4.2 – Voice Chatten

Voice Chat is ingeschakeld (= Enable) wanneer [Talk] in beeld is. Feitelijk zijn er 3 afzonderlijke knopjes. Om te spreken dient uw microfoon AAN te staan wanneer u inlogt in SL. Druk op [Talk]. Er komt een oranje lijn om de Talkknop en u kunt spreken. Voice Chat werkt als volgt:



- [Talk] - Indrukken om in Talk-mode te komen en te spreken of druk op Muiswieltje \*).  
- Nogmaal drukken om te Stoppen of druk weer op het Muiswieltje \*).
- [Talkslotje] - Ook om Talk-mode te beëindigen; 2x indrukken.



- Hiermee verschijnt **Active Speakers-lijst**.met namen van Avatars in de **omgeving**.. In de lijst hebben de stippen de volgende betekenis:
- (●) (groene stip ( ) ) - Avatar spreekt
  - (groene stip) - Avatars die pas hebben gesproken
  - (grijze stip) - Avatars hebben "Voice Chat" ingesteld, d.w..z. vinkje in "Enable Voice Chat" (5.4.1)

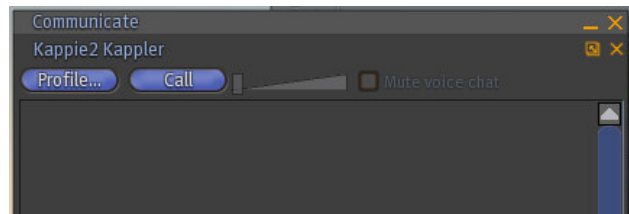
\*) Standaard-instelling; kan ook in het Preference-scherm in tabblad "Voice Chat" met [Set Key] worden ingesteld.

### 5.4.3 – Voice IMmen


Net als IMmen (of IM-chatten) zonder dat andere Avatars dat zien, kunt u ook Voice-IMmen zonder dan andere Avatars dat horen. Dat gaat als volgt:

Selecteer de betreffende Avatar en zorg dat het Communicate-IM/Call-scherm (B) verschijnt; zie zonodig 5.3.

Druk op [Call] voor een verzoek om "Voice-IM" aan de Avatar. Die moet dat accepteren met [Accept] en dan verschijnt in de tab van het tabblad →



Wanneer u op [Talk] onder in het Locatie-scherm klikt kunt u spreken.

Wanneer u nu op  klikt, ziet u alleen de namen van uw Avatar en degene waarmee u IMt.

Voor beëindigen van het Voice-IM-gesprek drukt u op [X].

---

## 6 – VRIENDSCHAP en LIEFDE

### 6.1 – Vrienden

Vrienden in SL zijn makkelijker te bereiken om te IMmen, de Online-status te zien en voor andere opties.

#### 6.1.1 – Vriendschap aanbieden

- Elke Avatar in uw buurt kunt u vragen om een vriendrelatie. Wijs de Avatar met de muis aan en klik op de rechter muisknop. Kies vervolgens >Add Friend.
- Voor andere Avatars drukt u in de Toolbalk op [Search]. Zoek de naam in het Search-schermb. Dubbelklik op de naam van de betreffende Avatar en druk in het Profile-schermb op [Add Friend].




In beide gevallen krijgt deze Avatar een mededeling, dat u vriendschap aanbiedt. Als deze dat accepteert wordt de naam van deze Avatar toegevoegd aan uw vriendenlijst. Ook krijgt u in uw Inventory in map "Calling Cards" een nieuwe Calling Card met de naam van de Avatar.

#### 6.1.2 - Vriendschap ontvangen

Ook kan aan u **vriendschap** worden **aangeboden**. U krijgt dan een mededeling met de keuze om de vriendschap te aanvaarden met [Accept] of beleefd af te wijzen met [Decline]. Wanneer u afwijzen vervelend vindt kunt u de vriendschap accepteren en later de Avatar alsnog uit uw vriendenlijst verwijderen.

#### 6.1.3 – Privileges voor vrienden

Aan vrienden kunt u bepaalde privileges geven, namelijk:

-  **Uw Online-status laten zien**; zet vinkje in het hokje voor "Can see my online status" (aanbevolen).
-  **Tonen op de landkaart van SL waar u bent**; zet vinkje in het hokje voor "Can see me on the map".
-  **Toestemming geven uw objecten te wijzigen**; zet vinkje in het hokje voor "Can modify my objects".  
Wees uiteraard voorzichtig met deze laatste optie. Daarom wordt nog met een afzonderlijke schermpje d.m.v. [Yes] of [No] uw toestemming gevraagd. Wanneer u dit privilege ongedaan wilt maken verwijdert u het vinkje en daarvoor wordt weer uw toestemming gevraagd.

#### 6.1.4 – Opties voor vrienden

Voor vrienden zijn op gemakkelijke wijze de volgende **opties** beschikbaar:

- [IM] Gaan **IMmen** met de Avatar; zie IMmen
- [Teleport] Aanbieden van **teleport** aan vrienden die Online zijn naar uw huidige locatie.
- [Profile] Het **profiel** van de betreffende Avatar gaan bekijken; zie Profile
- [Pay] De Avatar gaan **betalen**; zie Betalen
- [Add] Naar map **Calling Cards** gaan met o.m. de kaart van deze vriend. Met de vensters erboven kunt u zoeken om potentiële vrienden toe te voegen.
- [Remove] De Avatar uit uw vriendenlijst **verwijderen**. U moet dat bevestigen.

#### 6.1.5 – Vriendenlijst gebruiken

Om te zien of vrienden **Online** zijn klikt u in de Toolbalk op [Communicate] en kiest u tabblad "Friends"; dan verschijnt het Contacts-schermb met een lijst van vrienden die u heeft, op volgorde van voor- en achternaam.

Vrienden Online staan met een geel pionnetje bovenaan. Ook ziet u de status van de privileges.

Voor het **instellen** van **Privileges** of om gebruik te maken van knopopties klikt u in het lijstje op de betreffende vriend om deze te markeren. U kunt met [↑] en [↓] de markering verschuiven en naar een andere vriend gaan..

Wanneer u op een vriend dubbelklikt verschijnt het Communicate-schermb om te IMmen. In beide Communicate-schermen kunt u zijn/haar Profile bekijken door op [Profile] te klikken. Met [x] sluit u het IM-schermb.

---

## 6.2 - Liefde

Soms verandert in SL vriendschap in liefde. Daarbij moeten beide verklaren of dat virtueel of echt is. Men kan ook trouwen en dan andere inwoners voor een kleine vergoeding vragen zich als "Partner" (= getuige ?) in het Profile te laten inschrijven.

---

## 6.3 - Sex

Zelfs op dit gebied is er veel in SL. Er zijn "Attachments"., d.w.z. dingen die men aan het lichaam van de Avatar toevoegt. Ook voor sexhandelingen zijn in de betreffende locaties voorzieningen aanwezig. Het vraagt om tolerantie om dat te zien of te ontdekken. In veel locaties worden deze verschijningsvormen en handelingen, net als in RL in het openbaar niet toegestaan.

---

## 6.4 – Groepen

### 6.4.1 – Lid van een groep worden

Aan uw Avatar kan worden aangeboden om lid te worden van een Groep. Groepen organiseren voor hun leden activiteiten, zoals dansavonden, concerten, voorlichting e.d.. Als lid van een groep heeft u toestemming om daar aan deel te nemen. Meestal krijgt u een popup-scherf en is het lidmaatschap gratis. U aanvaardt het lidmaatschap door op [Join] te klikken



Om te zien welke groepen er zijn klikt u op [Search] en zoekt u met het Search-scherf in tabblad "Groups". Groepen herkent u in de lijst aan het pictogram aan het begin van deze regel.

Wanneer u op een groepnaam klikt verschijnt het Profile van de Groep. Wanneer u knop [Join] drukt gaat u accoord met de doelstellingen en de eventuele prijs en meldt u zich aan als lid van de betreffende groep. Merk op, dat niet alle groepen op deze wijze een lidmaatschap aanbieden.

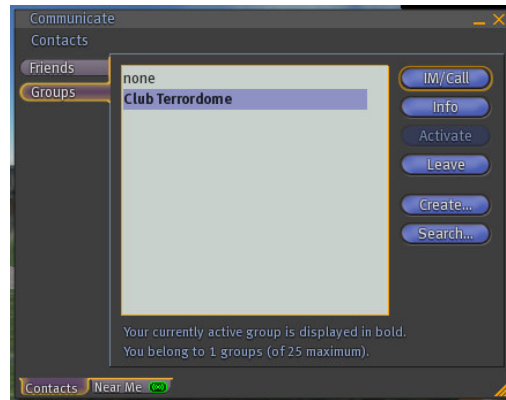
### 6.4.2 – Mogelijkheden van de Groepenlijst

Wanneer u rechtsklikt op uw Avatar en >Groups... kiest, verschijnt het Communicate-Contact-scherf (A), tabblad "Groups" met een lijst met groepsna(am)en waarvan u lid bent. Het scherf heeft de volgende knoppen [IM/Call], [Info], [Activate], [Leave], [Create] en [Search]; zie ook 5.3.6.

**[IM/Call]** - Wanneer u op deze knop drukt verschijnt het Communicate-scherf voor het verzenden van een IM aan de leden van de Groep. De procedure is gelijk aan het sturen van een IM aan een vriend; zie 5.3.4. Ook sluit u een groepsIm af door op [x] te drukken.

Met knop **[Group Info]** verschijnt het Profile-scherf van de groep met de Groepsgegevens; zie 6.4.3 .

Met **[Join Call]** kan eventueel een Voice Call worden gestuurd aan alle leden van de Groep.



**[Info]** - Ook met deze knop verschijnt het Profile-scherf van de Groep; zie 6.4.3.

**[Activate]** – Deze knop dient om één van de groepen uit uw lijst als actieve groep te kiezen. Voor bouwen is dat belangrijk, omdat uw object dan automatisch de betreffende groepsnaam als groepkenmerk krijgt. Dat is noodzakelijk wanneer u toestemming heeft om blijvende objecten te plaatsen. Objecten van andere groepen worden meestal na een bepaalde tijd verwijderd.

**[Leave]** – Deze knop dient om te bedanken voor het lidmaatschap. U moet met een popup-schermpje bevestigen met [OK] of anders op [Cancel] drukken.

**[Create]** – Het is ook mogelijk zelf een nieuwe groep te formeren. Wanneer u op deze knop drukt verschijnt het Group Information-scherf; een invulscherf waarin u de naam van de groep en gegeven kunt invullen, zoals een omschrijving en ook of u de groep in de Groeplijst wilt plaatsen, op het Web on hoe de toegankelijk moet zijn voor toekomstige leden.

**[Search]** – Met deze knop verschijnt het Search-scherf; zie 8.1.

### 6.4.3 – Profile-scherf van de Groepen

U kunt van elke Groep in het **Profile-scherf** de gegevens bekijken. De gegevens worden vermeld in de volgende tabbladen:

- |                                         |                                                                        |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| - "General" (= Algemeen)                | - Beschrijving en Ledenlijst met naam, last login, instelbare volgorde |
| - "Member & Roles" (= leden & functies) | - Ledenlijst met Functies en Bevoegdheden; instelbare volgorde         |
| - "Notices" (= bekendmakingen)          | - Programma / bijeenkomsten met onderwerp, spreker en datum            |
| - "Proposals" (= voorstellen)           | - Gedane voorstellen en Eigen Voorstellen (met invulvenster)           |
| - "Land & L\$" (land- en kapitaalbezit) | - Lijstje met Naam vd Locatie, Regio en Coördinaten) en Grootte        |

## 7 – PROFILE (= profiel, gegevens)

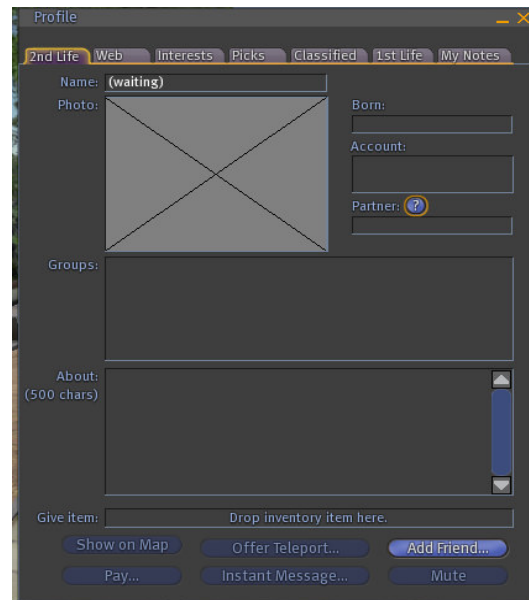
### 7.1 – Het Profile-scherm (van Avatars)

U kunt in het Profile-scherm van elke Avatar (bijna 10 miljoen) de gegevens bekijken. Opvragen is afhankelijk waar de Avatar is en of deze wel of niet in uw Vriendenlijst staat. U krijgt het Profile-scherm als volgt:

- Eigen Avatar: Met muis aanwijzen, rechtsklikken, >Profile kiezen, → Profile-scherm.
- Avatars in zicht: Met muis aanwijzen, rechtsklikken, >Profile kiezen, → Profile-scherm.
- Vrienden:
  - a. Op uw Avatar rechtsklikken, >Friends kiezen, op naam klikken, op [Profile] drukken, → Profile-scherm
  - b. Op [Communicate] drukken, tabblad "Friends" kiezen, op naam klikken, op [Profile] drukken, → Profile-scherm.
- Met [Search] Op [Search] drukken, in tabblad "People" naam typen, op [Search] drukken, naam aanwijzen, → Profile-scherm.

De gegevens staan in 7 tabbladen, namelijk:

- 2nd Life Algemene gegevens
- Web Gegevens op een Website
- Interests Persoonlijke interesses
- Picks Aangeprezen Locaties
- Classified Locatie(s) in Tabblad Classified van het Search-scherm
- 1ste Life Real Life (=RL) van de Avatar
- My Notes Ruimte voor eigen aantekeningen



### 7.2 – Tabblad "2nd Life"

Dit tabblad heeft de volgende knoppen:

- Show on Map - Laten zien waar u bent \*)
- Offer Teleport - Aanbieden van Teleport
- Add Friend - Uw vriendschap aanbieden
- Pay - Betalen aan Avatar
- Instant Message - IM sturen
- Mute - Op Mute-lijst plaatsen

\*) Op het World Map-scherm voor Friends Online

Het tabblad kan een foto bevatten van de Avatar. Het geeft ook informatie over de datum wanneer deze voor het eerst in SL is gekomen (Born), Account, Partner, Lidmaatschap van Groepen (Group) en mogelijk een eigen omschrijving (500 karakters). Regel "*Drop Inventory item here*" gebruikt u om een Object uit uw Inventory naar de betreffende Avatar te kopiëren, maar het werkt ook op de plaats van de foto in het tabblad

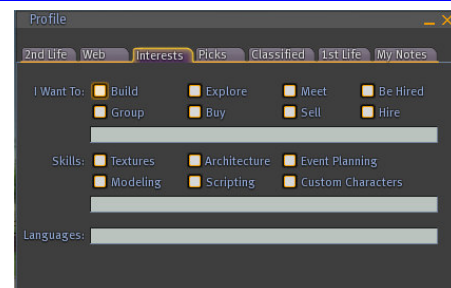
### 7.3 – Tabblad "Web"

Dit tabblad opent een website welke de Avatar heeft ingevuld; eventueel met specifieke gegevens, bijvoorbeeld zijn/haar weblog. Omdat uw Internet-verbinding naar deze site schakelt kan het enige tijd duren voordat u deze informatie ziet.

### 7.4 – Tabblad "Interests"

Zaken die de Avatar in SL wil doen worden in de 1<sup>e</sup> groep met een vinkje aangegeven. In de blanco vensters kunnen andere interesses worden ingevuld.

In de 2<sup>de</sup> groep worden speciale vaardigheden in SL aangegeven. In het venster "Languages" wordt ingevuld welke talen de Avatar spreekt.



### **7.5 – Tabblad "Picks"**

In tabblad wordt aangeven welke locaties door de Avatar worden aangeraden. Het tabblad heeft knoppen om een nieuwe locaties in te voeren, te verwijderen, naar de locatie toe te gaan d.m.v. Teleporteren, op de SL-Map te tonen en om de Landmark voor de locaties in te vullen.

---

### **7.6 – Tabblad "Classified"**

Zelfde informatie als tabblad "Picks", maar de gegevens in dit tabblad komen/staan gedurende een week in Tabblad "Classified" van het Search-scherm. Na invulling of wijziging van de gegevens moet de knop [Publish ...] worden ingedrukt om de gegevens van deze locatie in tabblad "Classified" van het Search-scherm te plaatsen.

---

### **7.7 – Tabblad "1<sup>st</sup> Life"**

Tabblad waarin u informatie kan geven uw werkelijke leven (Real Life = RL).

---

### **7.8 – Tabblad "My Notes"**

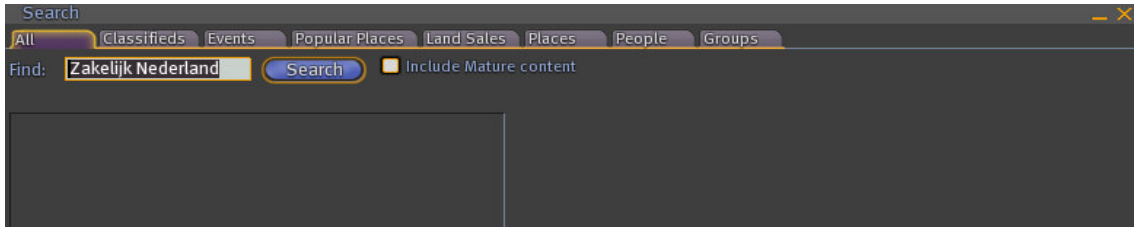
In dit tabblad kunt u zelf aantekeningen maken voor de Avatar, van de Profile. Deze aantekeningen zijn alleen toegankelijk voor u en niet voor de Avatar, van wie de Profile is of voor andere Avatars.

---

## 8 – ZOEKEN NAAR PLAATSEN EN PERSONEN

### 8.1 – Het Search-scherm

In de Toolbalk onderin het Locatie-scherm zit knop [Search] om naar plaatsen, personen, groepen, activiteiten en evenementen in SL te zoeken. Na indrukken van [Search] of na menukeuze >Edit >>Search in de Menubalk of gebruiken van [Ctrl+F] van het toetsenbord verschijnt het Search-scherm met 8 tabbladen.



Weet u de precieze naam niet? Typ in het venster achter " Find:" een zoekterm van minimaal 3 tekens of ??? en druk dan op [Search]. Meestal verschijnt een lijst van mogelijkheden waaruit u moet kiezen. Pictogrammen geven aan of het een Locatie, Huis, Avatar, Groep of Evenement is. Om te selecteren scrolt u door de lijst of gebruikt de schuifbalk en klikt vervolgens op het Item. Er verschijnen plaatjes van de locaties en verdere informatie en knoppen om naar de locatie toe te gaan, de locatie op de SL-landkaart te zien of de Profile-gegevens.

### 8.2 - Tabbladen

#### Tabblad "All"

Met dit tabblad zoekt u naar alle voorkomende plaatsen en personen, zonder specificatie zoals in de andere tabbladen. Voor een locatie om naar toe te gaan moet u een omschrijving met een handje of huisje kiezen. Wijs deze aan en klik rechtsonder op [Teleport]. U flitst dan naar die locatie toe. De andere knoppen zijn [Show on Map] en [Profile].

#### Tabblad "Classifieds"

De gegevens in dit tabblad zijn ingedeeld naar de volgende groepen:

[Any Category](#) (d.w.z. alle -) – [Shopping](#) – [Land Rental](#) – [Property Rental](#) – [Special Attraction](#) – [New Products](#) – [Employment](#) – [Wanted](#) – [Service](#) – [Personal](#).

U moet op [Browse] klikken om een locatie op te zoeken.

Plaats een Locaties in één van deze groepen met behulp van tabblad "Classified" van het Profile-scherm; zie **hoofdstuk 7**. De knoppen zijn [Teleport], [Show on Map] en [Profile]. De laatste knop toont de gegevens van de eigenaar van de locatie.

#### Tabblad "Events"

Tabblad voor zoeken van evenementen; de locaties zijn aldus ingedeeld:

[All](#) – [Discussion](#) – [Sports](#) – [Live Music](#) – [Commercial](#) – [Nightlife / Entertainment](#) – [Games / Contests](#) – [Pageants](#) – [Education](#) – [Arts and Culture](#) – [Charity / Support Groups](#) – [Miscellaneous \(algemeen\)](#).

U kunt ook op "Progress and Upcoming" zoeken, op "Datum" of op "To day". De evenementen staan op volgorde van datum en tijd. U kunt drukken op [Teleport], [Show on Map] en [Create Event...]. De laatste optie zal zijn om een nieuw Evenement te melden, maar dat wordt nu niet behandeld.

#### Tabblad "Popular Places"

Tabblad om populaire plaatsen te zoeken. De gevonden locaties staan op volgorde van bezoekersaantal. U kunt drukken op [Teleport] en [Show on Map].

#### Tabblad "Land Sales"

Om te zoeken naar land voor koop of huur. Als zoekcriteria kunnen Auction (veiling), Mainland (vaste land), Estate (landgoed), Prijs en Grootte worden opgegeven.

Een andere indeling is PG only (hier is minder toegestaan) en Mature (voor volwassenen; hier is meer toegestaan). De classificaties PG of Mature van locaties staan ( ) ook in de titelbalk van de Locatie-schermen.

De volgorde kan worden ingesteld naar Prijs, Grootte en Prijs/m2. U kunt drukken op op [Teleport] en [Show on Map].

### **Tabblad "Places"**

Tabblad voor zoeken naar locaties met de volgende indeling:

Any Category – Linden Location – Adult – Arts & Culture – Business – Educational – Gaming – Hang out – Newcomer Friendly – Parks & Nature – Residential – Shopping – Other.

Tijdens het schrijven van deze handleiding functioneerde dit zoekscherm (nog) niet.

### **Tabblad "People"**

Met bijna 10 miljoen Avatars moet u minimaal de volledige voornaam opgeven om de juiste Avatar te kunnen vinden. Zo ja, dan wordt zijn of haar Profile getoond om te bekijken en dergelijke; zie hoofdstuk 7.

### **Tabblad "Groups"**

Tabblad om gegevens van groepen te zoeken en bekijken. Tijdens het schrijven van deze handleiding functioneerde dit zoekscherm (nog) niet.

---

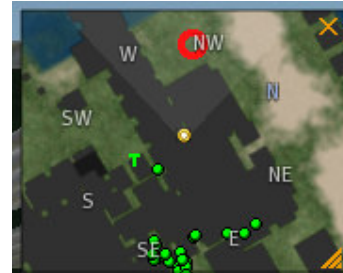
## 9 - MAP en MINI-MAP, de landkaarten van SL

### 9.1 – Inleiding

Map en Mini-Map vergroten de gebruikswaarde van SL in hoge mate. Om te zien of en waar mede-gebruikers in uw locatie zijn maakt vooral de Mini-Map tot een bijna onmisbaar attribuut. U kunt in het Mini-kaartje ook **In- en Uitzoomen** met het muiswiel, evenals in Map.

### 9.2 - Mini-Map

Wanneer u in de Toolbalk op [Mini-Map] klikt verschijnt in het Locatie-scherm een klein kaartje van uw omgeving. Het **gele rondje** is uw positie en **groene rondjes** en **T-stukjes** geven de posities aan van andere Avatars. Avatars met **T-stukjes** (dwarsstreepje onder of boven) bevinden zich in een vlak lager c.q. hoger dan uw Avatar. Een **rood rondje** of **T-stukje** is de plek van de Landmark, die u heeft gebruikt voor Teleport naar de locatie.



De positie van uw Avatar wordt **in het midden** aangegeven. De richting waarin u beweegt ziet u met de aangegeven **'windrichtingen'** in het kaartje. In de standaardinstelling beweegt u zich in de Mini-Map altijd vanuit het midden naar boven. In het kaartje hier beweegt u zich dus ongeveer in NW-richting. Maar u kunt met >Edit >>Prefence ook instellen dat N(oord) altijd de bovenkant van Mini-Map is. Dan moet u in tabblad General het vinkje voor "Rotate Mini-Map" verwijderen en op [OK] drukken.

U kunt het mini-kaartje met uw muis naar elke plaats in het Locatie-scherm **slepen** en m.b.v. ↔ op de randen in alle richting **vergroten** of **verkleinen**. Bij vergroten c.q. verkleinen op **hoekpunten** behoudt het kaartje dezelfde vorm. Het minikaartje verdwijnt met klikken op [X] of nogmaals op [Mini-Map].

Voor aan- en uitzetten van Mini-Map kunt u in de menubalk ook >View >>Mini-Map kiezen of [Ctrl-Shft-M] van het toetsenbord.

### 9.3 – Map

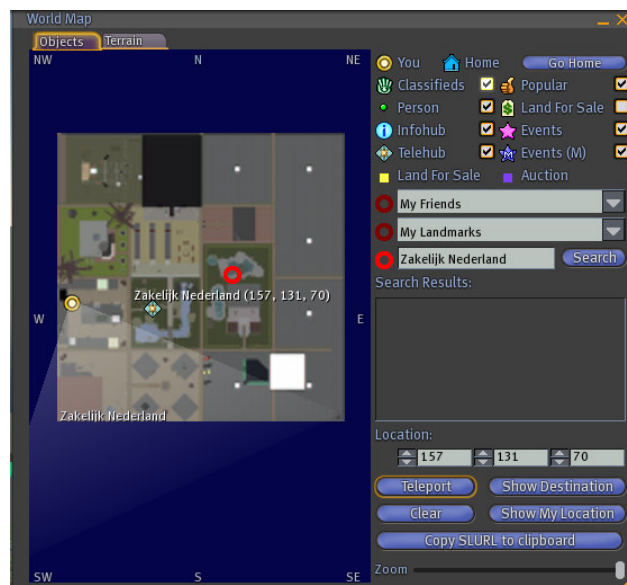
#### SL-kaarten:

Het World Map-scherm verschijnt of verdwijnt uit het Locatie-scherm wanneer u op [Map] in de Toolbalk klikt. U verschuift de kaart met de muisaanwijzer in de titelbalk. De afmetingen verandert u met de muisaanwijzer op de randen. Alleen het kaartgedeelte verandert; de grootte van de Legenda-deel blijft ongewijzigd.

#### Oriëntatie:

De SL-kaart is N-Z georiënteerd. Met het muiswiel wijzigt u de **'schaal'** van de kaart. Op een kleine 'schaal' zijn de symbolen niet meer afzonderlijk te onderscheiden. U krijgt wel een indruk van de digitaal-geografische omvang van SL-World. Bij het bewegen kunt u zich met het World Map-scherm goed **oriënteren**, maar door de omvang is een groot deel van het Locatie-scherm niet goed zichtbaar.

Uw positie kunt u altijd zien; dat is een gele rondje met ook de richting en grootte van uw gezichtsveld. Wanneer uw positie door verschuiven van kaart uit beeld verdwijnt, ziet u een gele cirkelboog (u staat in het middelpunt van de cirkel). Een pijltje geeft de richting aan waar u zich bevindt.



### Legenda:

De legenda verklaart de betekenis van de symbolen en welk symbolen u in de kaart wilt zien geeft u aan met een vinkje in de betreffende hokjes.

### Vrienden-venstertje:

De positie van Landmarks en ook, als u daarvoor privileges heeft ontvangen, de posities van **Friends** wordt aangegeven door een rode cirkels of rode cirkelbogen. De vriend waarvan u het kenmerk wilt zien kunt in de map opzoeken. U kunt uw vrienden daarvoor ook een privilege geven; zie bij **Friends** in paragraaf 6.1.3

### Landmark-venstertje:

Met het tweede venster kunt gebruik maken van de **Landmarks** die u in uw Inventory heeft verzameld. Met ▼ krijgt u deze te zien zodat u de Locatie waar u heen wilt gaan kunt opzoeken en selecteren. U krijgt deze Locatie ook op de kaart te zien. Wanneer u in het Legenda-deel op [Teleport] drukt wordt u er heen geteleporteerd.


### Zoek-venstertje:

Met dit venstertje kunt u ook naar een Locatie zoeken door de naam te typen en op [Search] te drukken. In het World Map-scherf wordt een rode Landmark geplaatst. Maar u kunt ook in de Map zelf klikken en zo een rode Landmark plaatsen. Wanneer u op [Teleport] klikt flitst u daarheen.

### Search Results:

Dit is een venstertje voor de omschrijving van de gevonden resultaten in het 3<sup>e</sup> venstertje.

### Location:

De plaats van het punt waarheen u bent geteleporteerd wordt aangegeven met twee **Coördinaten**; namelijk de **breedte** (oplopend van 1 t/m 255 meter) voor **west** → **oost** en de **lengte** voor **zuid** → **noord**. Met  worden deze waarden verandert en verschuift ook de rode cirkel van de landmark Zo kunt u ook plaatsen met gegeven coördinaten exact vinden. De 3<sup>e</sup> **Coördinaat** geeft de **hoogte** aan en dat kan niet op de kaart worden aangegeven. In het Locatie-scherf verandert uw positie met deze 3<sup>de</sup> coördinaat wel. De diepste zeebodem is 1 meter, het zee-opervlak is 20 meter en de grootste hoogte kan zelfs 4000 meter bedragen.

### Knoppen:

Het World Map-scherf heeft in het Legenda-deel nog de volgende knoppen:

- |                             |                                                                                                                                         |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| - [GoHome]                  | - Ga naar Home-locatie; dat is waar u SL bent binnen gekomen of welke u als "Home" heeft benoemd; zie >World >>Set Home to Here (18.4). |
| - [Teleport]                | - Teleportereren naar andere Locatie.                                                                                                   |
| - [Show Destination]        | - Locatie zien waarheen u zal worden geteleporteerd.                                                                                    |
| - [Clear]                   | - Landmark en Vriendenmarkering verwijderen                                                                                             |
| - [Show My Location]        | - Locatie zien waar u bent                                                                                                              |
| - [Copy SLURL to clipboard] | - Daarover gaat paragraaf 9.4                                                                                                           |

---

## 9.4 – SLURL plaatsen op Clipboard

Het is mogelijk om vanuit een andere programma dan SL of vanuit een website naar een locatie in SL te gaan. U maakt daarvoor een zogenaamde SL URL, welke op het "Clipboard" van Windows wordt geplaatst. Dat doet u met knop [Copy SLURL to Clipboard]. Vanuit het "Clipboard" kunt u deze koppeling nu in uw Website-log plaatsen of in een Windowsprogramma.

Wanneer u in een Blogg of een Windowprogramma de SL URL gebruikt wordt [www.slurl.com/secondlife/](http://www.slurl.com/secondlife/) met de betreffende SL URL geopend. Wanneer u toestemming geeft om de koppeling uit te voeren door op knop [Teleport now] te klikken, verschijnt het Openings-scherf van SL. In het venster achter 'Start Location' rechter staat dan de SL URL. Wanneer u op [Connect] klikt begint SL in de Locatie van de SL URL.

---

## 10 – INVENTORY

### 10.1 – Het Inventory-scherm

Elke Avatar heeft een Inventory (= Inventaris) Hierin komt alles terecht wat men krijgt of koopt. Na verloop van tijd zijn dat heel veel items, ook wel Objecten genoemd.



In hoofdstuk 10 wordt een beschrijving gegeven van de samenstelling

van de Inventory. In hoofdstukken 11 en 12 wordt het gebruik van de Items in uw Inventory uitgelegd. Het is niet de bedoeling uitleg te geven hoe specifieke objecten, zoals vliegtuigen, e.d. moeten worden gebruikt. Daarvoor is het aantal mogelijkheden te groot. Vaak verschijnen specifieke gebruiksregels bij het activeren van deze objecten.

Druk op [Inventory] in de Toolbalk; dan verschijnt het Inventory-scherm. Het scherm kunt u met de muisaanwijzer op de titelbalk verplaatsen en met het oranje driehoekje groter/kleiner maken. Het Inventory-scherm heeft de volgende onderdelen:

- **Titelbalk** met de titel Inventory, het aantal Objecten van uw Avatar en [X] om het scherm te sluiten.
- **Menubalk** met de opties >File, >Create en >Sort met subopties
- **Zoekvenster** waarmee een bepaald Object kan worden geselecteerd.
- **Tabbladen "All items"** en **Tabblad "Recent items"**
- **Mapvenster** met de 2 hoofdmappen "My Inventory" en "Library".

In het scherm kunt U met [↓] en [↑] door mappen en de items scrollen; met [→] opent u de mappen en met [←] sluit u deze weer. Dat kan ook door met de muis op een map te klikken en daarna op driehoekjes ▶ of ▼

### 10.2 – Inventory-onderdelen

#### 10.2.1 - Menu-balk

Bovenaan het Inventory-scherm zit de **Menuregel** met opties >File, >Create en >Sort. De menuregel geeft toegang tot subopties voor het beheren, maken van nieuwe mappen, toegang tot mappen en filters, openen van nieuwe scripts, notecards, gestures (gebaren) en bepalen van de volgorde. U kiest de opties met de muisaanwijzer. Ook beschikt u over **snelmenu's**, welke u krijgt door rechtsklikken op mappen en items; dan verschijnen allerlei menu-opties. Afhankelijk van de soort map of item geven de getoonde opties aan wat is toegestaan.

#### 10.2.2 - Zoekvenster

In het zoekvenster onder de menuregel kunt u letters, cijfers of een trefwoord typen. Dan worden alleen mappen en items met dit zoekitem getoond. Wanneer de lijst lang is moet u gebruik maken van de schuifbalk.


#### 10.2.3 – "My Inventory":

Alles wat u tegen komt en gebruikt komt in een map van hoofdmap "**My Inventory**" terecht. Deze lijst wordt zo steeds groter. Er is geen limiet, maar houd de lijst overzichtelijk. Verwijder in ieder geval zoveel mogelijk dubbel voorkomende items. Waarom? Een grote Inventory vertraagt de uitvoering van SL. Ook kunnen grote Inventories van meerdere Avatars binnen een Regio "Lag" veroorzaken. Het aantal items in uw Inventory staat in de Titelbalk. (maar niet altijd). Een grote Inventory gebruikt ook meer ruimte op uw vaste schijf.

#### 10.2.4.- "Library"

In de hoofdmap "**Library**" (helemaal onderaan) staan Systeemmappen met Items die u heeft gekregen bij uw entree in SL en ook na updates van het programma. Deze Mappen en Items kunt u niet verwijderen en kunnen belangrijk zijn. U kunt de Items wel kopiëren of verplaatsen naar "My Inventory"

#### 10.2.5 - Mappen

Hoofdmappen, mappen en submappen worden geopend door op  te klikken. Mappen met een pictogram horen bij SL (= System Folders of Systeem Mappen); die kunt u niet verwijderen. Mappen die u zelf maakt hebben geen pictogram en kun wel worden verwijderd. Ook submappen hebben geen pictogram. Wat wel en niet kan worden gedaan blijkt uit de opties van de snelmenu's wanneer u op een map, submap of item rechtsklikt.

### 10.2.6 - Tabblad "Recent items"

Tabblad "Recent items" is een handige, extra deelweergave voor de inhoud van hoofdmappen "My Inventory" en "Library" om bijv. de laatst verkregen Items te zien m.b.v. een Filter. Voor Hoofdmap "Library" is het Filter voor Datum en Tijd minder effectief; het kan hier alleen worden gebruikt om bijvoorbeeld te zien welk item is toegevoegd bij een bepaalde update van het programma.

### 10.2.7 - Filtering van (Hoofd)-Mappen

Filters worden ingesteld om bepaalde Items te zien of niet te zien. Hiermee bepaalt u zelf de zichtbare inhoud van uw Inventory. Deze mogelijkheid geldt voor beide Hoofdmappen "My Inventory" en "Library" en ook voor beide tabbladen "All items" en "Recent items". Deze filtering vermindert natuurlijk niet de werkelijke omvang van de Inventory van uw Avatar.

### 10.2.8 – Datum- en Tijdfiltering van Tabbladen

Ook voor beide tabbladen kunnen afzonderlijk Filters voor uren en dagen worden ingesteld sinds u bepaalde Items in uw bezit heeft. Met 0 worden alle Items getoond. Deze mogelijkheid is voor Hoofdmap "Library" niet zo effectief. Hooguit kan worden bepaald welke Items zijn toegevoegd bij updates van het programma. Nogmaals: filtering vermindert niet de werkelijke omvang van de Inventory.

---

## 10.3 – Inventory-menu

Het menu geeft alle mogelijkheden om uw Inventory te beheren. Ook met rechtermuisknop op map of item verschijnt een vervolgmenu, waarmee u aanpassingen of handelingen uitvoert voor zover dat is toegestaan. De menuregel kent de volgende opties en subopties:

- >File
- >> New Window: - Weergave van een 2<sup>e</sup> Inventorylijst voor vergelijken of en verslepen van Mappen en Items tussen beide weergaven van uiteraard dezelfde Inventory.
- >> Show Filters: - Opent een venster met ingesteld Filter voor het actieve tabblad. U bepaalt welke Mappen u wilt zien door een vinkje te plaatsen. Ook kunt u instellen welke Items u wilt zien naar uren en/of dagen) waarop ze zijn verkregen. Door tijdsduur en dagen op 0.000 te zetten worden alle Items getoond.
- >>Reset Filters: - Stelt het Filter in waardoor alle Items in ue Inventory weer zichtbaar worden.
- >>Close All Folders: - Sluit hoofdmappen "My Inventory" en "Library".
- >>Empty Trash: - Verwijdert alle Items in map Trash (= de prullenbak van "My Inventory").
- >Create: - Bevat opties voor het maken van nieuwe Folder (= Map), Script, Note (= NoteCard), Gesture (= gebaar), Clothes (= kleding) of Body Parts (= lichaamsdelen).
- >Sort: - Voor instellen van Mapvolgorde. Advies: zet altijd een kruisje bij >>Folders Always By Name. U kunt zelf uw voorkeur kiezen voor >>By Name of >>By Date.

---

## 10.4 - Werken met "My Inventory"

### 10.4.1 – SL-mappen in "My Inventory"

Systeemmappen of SL-mappen hebben een pictogram; die mappen kunt u niet verwijderen. In "My Inventory" zitten standaard de volgende systeemmappen \*):

- |             |                      |                  |                 |
|-------------|----------------------|------------------|-----------------|
| - Animation | - Body Parts         | - Calling Cards  | - Clothing      |
| - Gestures  | - Landmarks          | - Lost And Found | - Notecards     |
| - Objects   | - Photo Album (leeg) | - Scripts        | - Sounds (leeg) |
| - Textures  | - Trash              |                  |                 |

\*) Zie voor beschrijving van deze mappen **10.6**

### 10.4.2 – Nieuwe mappen maken

Alleen in "My Inventory" kunt u nieuwe mappen en submappen maken; met menu >Create >New Folder. Deze mappen kunt u ook weer verwijderen.

**TIP : Omdat in uw Inventory alle bezittingen (steeds opnieuw) worden opgeslagen (excl. land) is het zaak deze op orde te houden om uw spullen terug te kunnen vinden. MAAK DAAROM SUBMAPPEN BINNEN DE OFFICIËLE SL-MAPPEN (met pictogram) en sleep uw items naar de betreffende submap (of subfolder).**

### 10.4.3 – Mappen en Items verplaatsen

Met de muis kunt u mappen verplaatsen door deze naar een andere map te slepen. Rechtsklik op een map of Item om te zien wat in een bepaalde situatie mogelijk is.

### 10.4.4 – Mappen en Items verwijderen

Door u gemaakte mappen (dus geen systeemmappen) en Items kunt u verwijderen. Die komen in de vuilnisbak (Trash) onderin de lijst terecht (daaruit kunt u ze terug halen). U kunt de Trash leegmaken (rechtsklik op Trash of kies in de menuregel van Inventory >File >>Empty Trash. Dan bent u de/het betreffende Item(s) definitief kwijt.

Er is ook nog een map "Lost and Found". Hierin komen Objecten welke u in SL in de diverse Locaties kwijt bent geraakt. Maar er een goede gewoonte van om geplaatste Objecten in een Locatie zelf weer op te ruimen; door er op rechts te klikken en >Take te kiezen.

---

## 10.5 – "Library"

Deze systeemap bevat alle Items die u in SL heeft gekregen. Ook met updates van SL kunt u nieuwe Items krijgen. In "Library" zitten standaard de volgende systeemmappen \*):

- |              |            |               |             |
|--------------|------------|---------------|-------------|
| - Body Parts | - Clothing | - Gestures    | - Landmarks |
| - Notecards  | - Objects  | - Photo Album | - Scripts   |
| - Sounds     | - Textures |               |             |

\*) Zie voor verdere beschrijving van deze mappen **10.6**

---

## 10.6 – Systeemmappen in "My Inventory" en "Library"

### 10.6.1 - Animations (animaties)

Hierin bewaart u al uw bewegingen en poses die men kan maken.

### 10.6.2 - Body Parts (lichaamsdelen)

Hierin bewaart u lichaamsdelen. Zo kunt u lichaamsdelen bewaren die anders van kleur, vorm, lengte etc. zijn. Dubbelklik op een lichaamsdeel om het te dragen. De naam van het lichaamsdeel-item komt in uw Inventory "vet gedrukt" te staan. Hieraan ziet u welke typen lichaamsdelen u "aan" heeft.

### 10.6.3 - Calling Cards (visitekaartjes)

Calling Cards bevatten de Profile-gegevens van huidige of vroegere "Friends" in SL. Dubbelklik op een Calling Card om het profiel van die persoon te zien. Calling Cards kunt u op verschillende manieren geven en ontvangen. Klik met de rechtermuisknop op de persoon aan wie u het wilt geven en kies >More >Give Card uit het menu. U kunt ook rechtsklikken en >Add Friend kiezen. Hiermee wisselt u visitekaartjes aan elkaar uit en voegt u elkaar toe aan de vriendenlijst. Rechtsklik voor het zien van de vriendenlijst op uw Avatar en kies >Friends.

### 10.6.4 - Clothing (kleding)

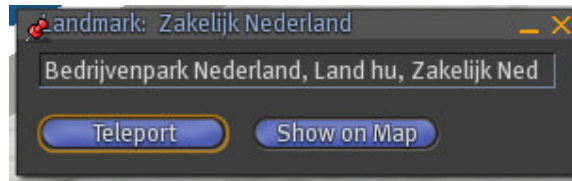
Hier bewaart u al uw kleding en complete **Outfits**, waarmee u eenvoudig van kleding kunt wisselen. Outfits kunnen ook lichaamsdelen bevatten voor een volledige "look-out". Wanneer u kledingstukken draagt komt naast de betreffende kledingstukken in de Inventory "Worn" te staan. Zo weet u "wat" u draagt. Zie voor "**Werken met Kleding**", hoofdstuk 11 en 12.1 .

### 10.6.5 - Gestures (gebaren)

Hierin worden alle bewegingen van uw avatar bewaard. Mogelijkheden zijn combinaties van beweging, geluid en chat-berichten, die tegelijk in 1 actie uitgevoerd kunnen worden. Ook in "Library" vindt u een aantal van deze bewegingen, welke u in SL heeft gekregen, zoals "laugh" (lachen), "smile" (glimlachen) en "wave" (zwaaien). Als u op één van de bewegingen dubbelklikt kunt u met [Preview] kiezen om een voorbeeld van de beweging te zien. Met [Stop] beëindigt u de beweging.

### 10.6.6 - Landmarks (landwijzers)

Deze map is voor gemaakte Landmarks naar locaties. U kunt deze zelf plaatsen om uw Avatar daaraan te teleporteren (met >World >>Create Landmark Here). Wanneer u op een Landmark klikt verschijnt een hulpscherm en met een druk op [Teleport] wordt u "in een flits" daarheen geteleporteerd.



U kunt Landmarks naar een andere Avatar sturen. Deze moet de Landmark accepteren; indien "offline" wordt de Landmark later aangeboden. U kunt Landmarks zelfs in NoteCards plaatsen en met een beschrijving toesturen.

### 10.6.7 - Lost And Found (gevonden objecten)

Wanneer u iets kwijt raakt, bijvoorbeeld een onbestuurbaar geraakte auto, dan brengt het systeem deze voorwerpen terug naar uw map "Lost And Found". Ook wanneer u een Item op iemands land plaatst zonder toestemming komt, als het goed is, het Object in deze map terecht wanneer de eigenaar van het land het Object vindt.

### 10.6.8 - NoteCards (notities)

NoteCards zijn bestemd voor tekst en bevatten bijvoorbeeld gebruiksaanwijzingen of uitnodigingen. Als u zelf een NoteCard wilt maken, kies dan in het Inventory-scherm >Create >New Notecard en typ uw tekst.

De lengte van de tekstregel wordt automatisch bepaald door de breedte van de NoteCard. U kunt de regellengte dan ook zelf bepalen door het plaatsen van "harde returns" met behulp van de Enter-toets aan door u gewenste einde(n) van regels.

U kunt tekst plaatsen met "kopiëren en plakken"; d.w.z. [Ctrl-C] voor kopiëren van bestaande tekst na selecteren van het gedeelte dat u wilt kopiëren en [Ctrl-V] voor plakken waar u de gekopieerde tekst wilt plaatsen. aldus kunt u tekst van het ene medium naar het andere medium brengen, zelfs tussen verschillende programma's.

NoteCards kunt u naar het Profile van een andere Avatar slepen. Deze moet de NoteCard accepteren. Wanneer deze niet Online is wordt de NoteCard later verzonden wanneer de Avatar wel Online is.

### 10.6.9 - Objects (objecten)

In deze map bewaart u van alles, van auto's tot wapens. Tenzij u Objecten om bepaalde redenen in een andere (sub)map plaatst staan ze hier. Objecten die u draagt en dus actief zijn, staan **vet** in uw Inventory. Met rechtsklikken en kiezen van optie >Detach From Yourself wordt een Object van uw Avatar verwijderd.

In de locatie kunt u ook op het Object aan uw Avatar rechtsklikken en dan >Detach kiezen.

### 10.6.10 - Photo Album (fotoalbum)

Hierin worden digitale foto's en Snapshots bewaard die u Upload naar SL. Uploaden kost L\$ 10 per foto of plaatje. Voor uploaden van Snapshots naar uw Inventory moet u in de Toolbalk op [Snapshot] drukken en in het Snapshot Preview-scherm het rondje vóór "Upload a snapshot" invullen. Vul de gewenste instellingen in en druk op [Upload (L\$ 10)].

### 10.6.11 – Scripts (SL-programma)

Scripts in deze folder worden toegevoegd aan voorwerpen; zoals een deurscript om de deur van uw huis in SL te openen en te sluiten wanneer u er op klikt. U kunt uw eigen scripts schrijven of bestaande scripts gebruiken en zonodig iets te veranderen. Voor onge oefenden zijn de laatste mogelijkheden geschikte opties en na enige ervaring kunt u zelf eenvoudige scripts schrijven. Er zijn plaatsen in SL waar u het schrijven van Scripts (in het Engels) zelf kunt leren.

### 10.6.12 - Sounds (geluiden)

Bewaard geluiden om af te spelen of toe te voegen aan uw bewegingen. U kunt ook uw eigen geluiden uploaden vanaf het menu >File . Uploaden kost L\$ 10.

### 10.6.13 - Textures (structuurplaatjes)

Deze folder bewaart structuurplaatjes om bijvoorbeeld objecten een bepaald uiterlijk en/of kleur te geven. Dat kunnen ook fotografische plaatjes zijn. Het plaatsen van Textures is een onderdeel van Bouwen van Objecten en zal in hoofdstuk 19 worden behandeld.

### 10.6.14 - Trash (vuilnisbak)

Alles wat u verwijdert uit "My Inventory" komt hierin terecht. Het is een beveiliging, zodat u per ongeluk verwijderde items terug kunt halen. Voor **terughalen** klikt u rechts op dat item en kiest u >Restore item; het wordt dan teruggezet in de oorspronkelijke map.

Een item kunt u **verwijderen** door >Purge item te kiezen. Bent u er zeker van dat alles in de prullenbak weg kan, klik dan met uw rechtermuis op map Trash en kies >Empty Trash OF in het Inventory-menu >File >>Empty Trash.

## 11 – KLEDING

### 11.1 – Kleding bij binnen komen in SL

Bij binnen komen in SL krijgt elke Avatar lijf en kleding. Dat gebeurt ook bij opstarten van SL met het opbouwen van het locatiescherm (= rezzing) . Door Lag kan een Avatar een tijdje zonder kleding staan. Een blote verschijning kan niet altijd door de Avatar zelf worden waargenomen, maar wel door anderen. Soms krijgt u - als u er bloot uitziet - een systeembericht, dat uw kleding nog wordt geladen en dat andere Avatars u correct gekleed zien. Als u echt bloot staat kunt u zichzelf aankleden met Appearance of kleding uit uw Inventory.

Tijdens uitvoering van SL raakt u met menu-optie >Edit >>Take Off Clothing alle kleren van uw Avatar kwijt. Er is geen optie om dit vlug te herstellen. De manier is om u weer van kleding te voorzien. Een direct zichtbare en begrijpelijke methode is dan met behulp van het Avatar-menu >Appearance; zie **11.2** . U kunt ook kleding aantrekken welke al in uw Inventory aanwezig is; zie **11.3**

### 11.2 – Kleding met Appearance

Aankleden met >Appearance is een in de Locatie zichtbare methode om uw Avatar van kleding te voorzien. Wijs op uw Avatar, klik rechts en kies >Appearance. Uw Avatar draait zich om en neemt de "Aankleed"-houding aan en het Appearance-scherm verschijnt. Hiermee kunt u uw Avatar veranderen, zowel "lijf en leden" als voor kleding; zie ook **hoofdstuk 13**.

Voor kleding klikt u in het Appearance-scherm op één van de knoppen onder "Clothes". Voor elk **kledingstuk** verschijnt een speciaal scherm. Afhankelijk van het kledingstuk worden m.b.v. de schuifbalk vele modellen en maten getoond. Stel deze naar eigen voorkeur in voor de diverse modes. Het getal voor de maat is (net als in RL) makkelijk om te onthouden. Met "Color/Tint" kiest u de kleur voor het kledingstuk. Kledingstukken die u met Appearance kunt maken zijn:

- |                           |                             |                                  |
|---------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| - Shirt (= overhemd)      | - Pants (= broek)           | - Shoes (= schoenen)             |
| - Socks (= sokken)        | - Jacket (= jasje)          | - Gloves (= handschoenen)        |
| - Undershirt (=onderhemd) | - Underpants (= onderbroek) | - Skirt (hele kladingcombinatie) |

Wanneer u op [Save] drukt houdt u het kledingstuk aan. Het kledingstuk komt ook in uw Inventory onder vermelding van bijv. "New Skirt" (of ander soort kledingstuk). Wanneer u zo vaak van kledingstukken wisselt krijgt u een onoverzichtelijke 'kledingkast' in uw Inventory. Zorg daarom voor een betere naamgeving door middel van [Save As]. Maar u zult meer moeten doen om op den duur een goed overzicht over uw garderobe te houden. Bestandsbeheer dus, ook in uw Inventory. U kunt submappen maken en daarin kledingstukken opbergen en u kunt kledingstukken herkenbaar benoemen. Is het een idee om één en ander in een NoteCard te noteren en deze NoteCard te bewaren in map Clothes; met naam \* Kleding komt deze NoteCard bovenaan de mappen te staan.

Op deze wijze kunt u alle mogelijke kledingstukken passen en aantrekken. U kunt zo ook een hele Outfit samenstellen en als zodanig met [Make Outfit] opslaan in uw Inventory. Ook de lichaamseigenschappen kunt u daarbij bewaren. Daarvoor is een het Male New Outfit-scherm dat verschijnt na indrukken van [Make Outfit]. Voor het vastleggen van uw Outfit moet u in het venster onder "Folder name" een duidelijke naam opgeven, met een vinkje invullen wat u wilt vastleggen en op [Save] drukken.

Met [Close] beëindigt u Appearance en gaat u *zonder* wijziging verder in de Locatie. U kunt ook op [X] recht bovenin het Appearance-scherm klikken.

**TIP van SamanthaJo Steins:** Om snel Items te kunnen zien die u draagt gaat u als volgt te werk:

- 1 – Open uw Inventory.
- 2 – Typ in het zoekvenster bovenaan: Worn.
- 3 – De items die nu fel wit worden getoond met de tekst "WORN" zijn zaken die u nu draagt.

---

### 11.3 – Kleding in "My Inventory"

Kleding trekt u vanuit uw Inventory aan door de gewenste kleding met de muisaanwijzer naar uw Avatar te slepen (kopiëren). Ook kunt u zo een hele "Outfit" in één keer aantrekken. Inventory bevat standaard een aantal Outfits in SL-map "Library". Outfits die u zelf met Appearance maakt komen in SL-map "My Inventory"

U kunt **kledingstukken** uit uw Inventory ook aan een ander **geven** door deze naar de Avatar te slepen. Die moet de kleding accepteren, door in een schermplaatje op [Keep] te drukken. De kledingstukken worden dan in de Inventory van de andere Avatar opgeslagen, maar blijven ook aanwezig in uw eigen Inventory..

---

### 11.4 – Kleding in "Library"

U heeft bij uw intrede in SL ook kleding gekregen en dat weet niet iedereen. Daarom wordt hier vermeld welke kleding in Hoofdmap "Library" is te vinden:

Female Clothes:

- City Chic Female      - Cybergoth Female      - Female Shape & Outfit      - Female Shape & Outfit 3
- Furry Female Outfit      - Goth Female      - Harajuku Female      - Nightclub Female

Male clothes:

- City Chic Male      - Cybergoth Male      - Male Shape & Outfit      - Male Shape & Outfit 3
- Fury Male Outfit      - Goth Male      - Harajuku Male      - Nightclub Male

More Outfits:

- Fireman      - Gi      - Groupie Chic      - Irish Lass
- Little Red Riding Hood      - Prince Charming      - Ruth

Deze kleding kunt u naar SL-map "My Inventory kopiëren, maar niet uit SL-map "Library" verwijderen.

#### **TIP van SamanthaJo Steins – Indelen van CLOTHES- en LANDMARK-mappen**

Deel uw **KLEDING-mappen** naar eigen smaak handig in. Maak bijvoorbeeld de volgende subfolders:

- Clothes
  - Accessoires
    - Brillen      - Hoeden      - Sieraden
  - Broeken
  - Jassen
  - Jurken
    - Korte      - Lange
  - Lingerie, Ondergoed
  - Outfits (elke Outfit zit in een map, geef voor u logische namen)
  - Schoenen
  - Sokken, Kousen
  - Topjes

Een andere indeling naar bijvoorbeeld Zomerkleding / Winterkleding of een verdeling naar Casual / Formal / Sexy kan natuurlijk ook.

Uw **LANDMARK-mappen** zouden er zo uit kunnen zien (dezelfde Landmarks kunt u in meerdere mappen bewaren):

- Landmarks
  - Leuke plaatsen
  - Nederlands
  - Romantische plekken
  - Winkels
    - Freebies      - Huizen      - Kleding      - Sieraden

## 12 – OBJECTEN KOPEN EN KRIJGEN

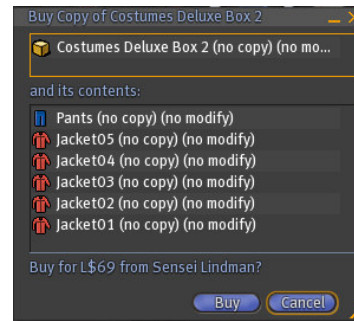
### 12.1 – Kleding kopen / krijgen

De kleding in het voorgaande hoofdstuk maakt u zelf (met Appearance) of kreeg u bij uw intrede in SL; zie 11.4.

Soms zijn gratis Shirts verkrijgbaar. Wanneer u dan op het panel in die locatie klikt, krijgt u een pop-up kader, waarin u op [Keep] moet klikken. Wanneer u het Shirt wilt dragen, klikt u op [Inventory] en ziet u het T-shirt in tabblad "Recent items" (wanneer het Filter goed is ingesteld) Klik er rechts op en kies >Wear.

Het komt ook voor dat u kleding van een goedgeefse Avatar krijgt; u moet deze dan accepteren door in het pop-up scherm op [Accept] te klikken. Ook die kleding komt in uw Inventory terecht.

Wilt u echt mooie of bijzondere kleren dragen, dan is deze te koop. Overal in SL zijn winkels die u kunt bezoeken en waar u een keuze kunt maken. daarna moet u hierop rechtsklikken en in het Objectmenu >Buy kiezen. Dan verschijnt een schermje zoals hiernaast met een beschrijving van het artikel. Wanneer u op [Buy] drukt wordt het bedrag van uw saldo afgetrokken. Ook als kleding gratis is wordt deze procedure gebruikt. U koopt dan kleding voor L\$ 0 (gratis dus). Gratis kleding moet u zoeken in winkels met zogenaamde "**Freebies**". In al deze gevallen wordt de kleding in uw Inventory opgeslagen (w.o. in "Recent items").



Het kan zijn dat kleding in een box zit. Sleep de box naar de grond, klik rechts en kies >Open >>Copy to Inventory. Deze kleding kunt u aantrekken door de nieuw verkregen kleding uit Inventroy naar uw Avatar te slepen of met de rechtermuisknop op de kleding >Wear te kiezen. Merk op dat kleding die u draagt in de Inventorylijst **vet** staat. Zo ziet u welke kleding u draagt.

Het is niet noodzakelijk om kleding die u draagt, voor andere kleding uit te trekken, maar dan kan het zijn dat u deze kleding ook ziet. Wanneer u dat wilt voorkomen moet uw Avatar zicht eerst uitkleden voordat nieuwe kleding wordt aangetrokken.

### 12.2 – Overige items kopen / krijgen

Het meeste dat in uw Inventory staat kunt u gebruiken door het naar uw Avatar te slepen OF op de naam in uw Inventory rechts te klikken en >Wear te kiezen. Merk op dat het Object in de Inventorylijst **vet** komt te staan. Zo ziet u welk Object(en) u bij u draagt.

In SL zijn overal winkels waar u uitgebreide assortimenten van alle mogelijke Objecten kunt kopen en ook krijgen. Voor deze gratis objecten moet u zoeken naar zogenaamde "**Freebies**". Soms worden Objecten in een doos (box) verkocht of gegeven. Om die spullen eruit te halen moet u de doos openen en de spullen in uw Inventory plaatsen. Dat doet u zo:

- \* Sleep de doos (= box) uit uw Inventory naar de grond. Dat kan alleen in locaties waar dat is toegestaan, wanneer u zelf daarvoor toestemming heeft gekregen of op eigen terrein (koop of huur).
- \* Klik met uw rechtermuisknop op de doos en kies >Open om de inhoud van de doos te zien.
- \* Kies voor >Copy to Inventory om de spullen in uw Inventory te plaatsen.
- \* Of kies >Copy and Wear om bijvoorbeeld kleding te dragen, als het draagbare spullen zijn.

**TIP van SamanthaJo Steins:** Zoek u iets in SL en kunt u het niet vinden of wilt u eerst kijken en dan pas kopen, dan kunt u ook terecht op Internet, buiten SL om; in één van de **Internetwinkels van SL**. Als u daar zoekt kunt u ook vaak de SL-eigenaar vinden. Via [Search] en het Profile van de eigenaar en vervolgens tabblad "Picks" kunt u dan de winkel(s) achterhalen en via [Teleport] daar heen gaan.

Bekende Internetwinkels voor SL zijn: [www.slexchange.com](http://www.slexchange.com) en [www.onrez.com](http://www.onrez.com). Om daar te kijken hoeft u zich niet te registreren. Wel als u daar gaat kopen. Wanneer u uw Avatar-naam gebruikt moet u voor de **VEILIGHEID** wel een ander wachtwoord gebruiken dan voor SL.

### 12.3 – Items aan een Avatar geven

U kunt Items uit uw Inventory, zoals kleding en andere objecten, naar elke andere Avatar kopiëren. Hierbij maakt het niet uit of u dat gratis doet of dat u het Item verkoopt. Dat kan op 2 manieren:

- 1 – U sleept een Item uit uw Inventory met de linker muisknop naar een **Avatar** in uw omgeving. Voor deze methode moet u de betreffende Avatar kunnen zien. Bij onderlinge koop en verkoop is dit de meest gebruikelijke methode.
- 2 – U sleept een Item uit uw Inventory met de linker muisknop naar de **Profile** van een Avatar. Voor deze methode moet u eerst naar de Profile van de betreffende Avatar gaan; zie paragraaf 7.1. Vervolgens gaat u naar tabblad "2nd Life" en sleept u het Item naar regel "*Drop Inventory item here*".

De overdracht van het Item moet d.m.v. popupschermje worden geaccepteerd door de Avatar die het Item krijgt. Wanneer de Avatar offline is krijgt u een bericht en wordt het Item later bezorgd.

Bij verkoop zal eerst een betaling moeten worden gedaan. Daarvoor is knop [Pay] in het tabblad "2nd Life" van het Profile-scherm van de betreffende Avatar. Wanneer u een Item krijgt kunt u het object accepteren met [Keep] of weigeren met [Discard].

---

### 12.4 – Items naar een Object kopiëren

Er zijn situaties, dat u Items uit uw Inventory naar een Object wilt kopiëren, dat u zelf heeft geplaatst en waarvan u de eigenaar bent. Zo kunt u scripts met tekst in Objecten plaatsen of aantekeningen en landmarks in een Note-Card. Het kan ook zijn dat u Items uit uw Inventory veilig wilt stellen tegen abusievelijk verwijderen door een computerstoring of verkeerd gebruik in RL

Daarvoor sleept u het Item met de linker muisknop uit uw Inventory naar het Object. Wanneer de overdracht wordt geweigerd verschijnt een verbodsteken, bijvoorbeeld omdat u niet de eigenaar bent van het Object.

---

## 13 - APPEARANCE

### 13.1 – Appearance-scherm

Keuzescherf "Appearance" wordt gebruikt om zowel de verschijningsvorm van uw Avatar, als de kleding die deze draagt in te stellen of te veranderen. Het scherm verschijnt wanneer u uw Avatar aanwijst, rechtsklikt en >Appearance... kiest. U kunt ook in de Menubalk >Edit en >>Appearance... kiezen.

Het keuzescherf heeft instelmogelijkheden in de vorm van tabbladen en knoppen. De eerste 4 tabbladen hebben betrekking op **Body Parts**, onderverdeeld in **Shape** (= hele body), **Skin** (= huid), **Hair** (= haar) en **Eyes** (= ogen). De keuzemogelijkheid zijn onderverdeeld in deelkeuzen die daarop betrekking hebben. Met schuifbalkjes zijn deze in te stellen. Er is een maat om te noteren of te onthouden.

Hetzelfde geldt voor **Clothes**, bestaande uit **Shirt** (= overhemd), **Pants** (= broek), **Shoes** (= schoenen), **Socks** (= sokken), **Jacket** (= jasje), **Gloves**

(= handschoenen), **Undershirt** (= onderhemd), **Underpants** (= onderbroek) en **Skirt** (= hele kledingcombinatie). Voor elk van deze kledingstukken kan met vervolgopties eigenschappen en kleur worden ingesteld; zie ook 11.2



### 13.2 – Body-Opties

**Shape:** Hiermee wordt de lichaamslengte - dik of mager - en lichaamsbouw ingesteld, maar ook man of vrouw. Met [Randomize] verschijnen door herhaaldelijk indrukken een combinatie van lichaamseigenschappen. Met [Revert] wordt de laatst opgeslagen combinatie hersteld. Naam en plaats van de combinatie staat bovenin het Appearance-scherf. U kunt met [Save] de laatst gekozen combinatie onder die naam opslaan of met [Save As] onder een andere naam.

Wanneer u Appearance na een wijziging verlaat met [X] of met [Close] krijgt u nog gelegenheid de wijziging op te slaan met [Save All] of te negeren [Don't Save]. Met [Cancel] blijft het Appearance-scherf staan.

**Skin:** Wanneer de huid spierwit is moet u met hulpscherf **Skin Color** op [Default] drukken en vervolgens met de schuifbalk de gewenste kleur instellen. Druk daarna op [Save]. De kleur van de lippen bepaalt u met [Make-up] en vervolgens met de betreffende subopties. De mogelijkheden van [Makeup] gebruikt u ook voor kleur van wangen, oogschaduw e.d... Voor Skin kan ook [Tattoo] worden gekozen indien aanwezig in uw Inventory.

**Hair:** U kunt kleur, stijl, wenkbrauwen instellen. Met **Facial** (= gezicht) be[aalt u of u een snor of baard wilt dragen. Knop [Randomize] verdient ook hier aanbeveling voor het maken van een keuze uit de vele mogelijkheden.

### 13.3 – Clothes

**Clothes:** Kiezen en aantrekken van kledingstukken t.a.v. kleur, lengte, mode en maat wordt behandeld in hoofdstuk 11 en paragraaf 12.1. De afzonderlijke kledingstukken kunnen met [Take Off] worden uitgetrokken. De keuzes worden definitief nadat u op [Save] heeft gedrukt

Met >Take Off Clothing >>All Clothes in de Menubalk worden alle kleren uitgetrokken. Die keuze is onherroepelijk; herstel is alleen mogelijk door opnieuw kleren aan te trekken.

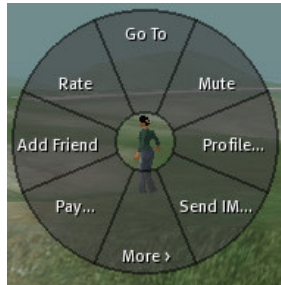
## 14 – AVATAR- EN OBJECTMENU'S

### 14.1 – Avatar- en Object-menu's

Deze cirkelmenu's worden zichtbaar door met [R-Muis] op de **eigen Avatar**, een **andere Avatar** of een **Object** in het Locatie-scherm rechts te klikken. De menu's kunnen in de praktijk iets verschillen van de getoonde afbeeldingen, vooral het Objectmenu. Door kiezen van een menu-optie begint de uitvoering of verschijnen er vervolgopties.



Avatar-menu



Object-menu



Eigen Avatar-menu

Andere

**Opmerking:** De meeste Avatarmenu-opties zijn dezelfde als van de Tool- en Menubalk. In de volgorde van behandeling in dit hoofdstuk wordt begonnen met de optie bovenaan en vervolgens rechtsom (met de wijzers van de klok mee).

### 14.2 – Eigen Avatar-menu

Wanneer u met [R-muis] op uw eigen Avatar klikt, verschijnt een cirkelvormig of taartmenu met de hierboven getoonde opties. Met klikken op de ronde knop in het midden sluit u het menu.

#### >Go

Hiermee verschijnt **Movement Controls**; dat is een schermpje met pijlen voor de richtingen om op een andere manier dan met de muisaanwijzer uw Avatar of een voer-, vaar- of vliegtuig te besturen. Er is ook een knopje om te gaan vliegen. U moet met de muisaanwijzer deze symbolen aanwijzen.

#### >Groups

Menu om contact te onderhouden met uw groepen in SL.

#### >Profile

In Profile staan de gegevens van uw Avatar, zoals deze ook door anderen kunnen worden gezien. U kunt binnen de mogelijkheden van deze tabbladen uzelf voorstellen. Ook kunt u gegevens wijzigen.

#### >Appearance

Menu-optie om het Appearance-scherm te activeren. Hiermee wijzigt u de verschijning van uw Avatar en de kleding die deze aanheeft. **Zie ook hoofdstuk 13.**

#### >Take Off

Met deze menu-optie kunt u kleding en andere spullen die uw Avatar bij zich draagt verwijderen en terug plaatsen in **Inventory**. De vervolgopties >>Detach en >>Detach All regelen dit in detail. Wilt u één bepaald voorwerp verwijderen kies dan >>Detach en vervolgens bijv. >>>Right Hand. Maar u kunt in de spelsituatie voorwerp ook met de [Rmuis] aanwijzen en dan >Detach kiezen.



Met >>Detach All verwijdert u alle voorwerpen die uw Avatar draagt. Hetzelfde geldt voor >>Clothes. Deze optie is voor **uittrekken** van kleding zonder >Appearance. Aantrekken van kleding wordt beschreven in **hoofdstuk 11** en **12.1** .

#### >Gestures

Hiermee krijgt u toegang tot de gebaren om uw gesprekken te ondersteunen. Kies >Gestures en selecteer een Gesture en zo ook mogelijk met de schuifbalk. Druk op [Play] om uit te voeren. U kunt de beweging ook doen door deze incl. de slash (/) in het Chat-venster typen; daar mag tekst bij staan. De beweging wordt uitgevoerd wanneer u op [Enter] of [Say] drukt. Wanneer u op [Inventory] klikt ziet u nog meer bewegingen in uw Inventory. Wanneer bij een Gesture de toevoeging "Active" staat, is de beweging al opgenomen in de Gesturelijst van uw Avatar-menu.

#### >Friends

Deze optie is de makkelijkste manier om uw vriendenlijst te krijgen.

#### >Stand up

Optie om de activiteit waarmee u bezig bent te beëindigen. Dat kan zijn: zitten, dansen, zonnebaden e.d.

#### >Touch

Dit is een gebruikelijke menuoptie om deuren te openen.

#### >Drive

Op de plaats van >Stand Up kan ook >Drive staan. Dat is afhankelijk van de situatie. >Drive gebruikt u om een voertuig te gaan besturen.

#### >More

Op de plaats van >Take Off kan ook menu-optie >More staan om naar vervolgopties te gaan.

---

### 14.3 - Avatar-menu van anderen

U kunt ook rechtsklikken op een andere Avatar. Dan verschijnt een soortgelijk menu als hiernaast. De mogelijkheden van deze opties zijn:

#### >GoTo

Klik op een andere Avatar en kies deze optie om zeer dicht naar die Avatar toe te gaan. Geeft een "close" effect.

#### >Mute of >Unmute

Wanneer u >Mute kiest, ontvangt u van de betreffende Avatar geen Chat of IM meer.

Achter de naam van de Avatar verschijnt "Muted". Met >Unmute kunt u "Muted" weer opheffen. Wanneer de Avatar niet meer in beeld is, kunt u met menu-optie >View >Mutelijst de "Mute" ongedaan maken of zonodig ook instellen. Zie ook **5.1.3**

#### >Profile

In de Profile van een andere Avatar staan zijn/haar gegevens w.o. wanneer deze voor het eerst in SI is gekomen. Zo kunt u zien (indien vermeld) met wie u te maken heeft, in welke taal u de Avatar kunt aanspreken, e.d.. In het Profile-scherm zitten ook knoppen; bijvoorbeeld om met de Avatar te gaan IMmen.

#### >Send IM

Met >Send IM krijg u het Communicate-scherm om een IM te sturen naar de betreffende Avatar.

#### >More

Naar vervolgmenu's. Onder meer komt dan menu-optie >Give Card om een "Calling Card" (visite-kaartje) te geven, d.w.z. de Avatar uw **vriendschap** aan te bieden. Deze kan dat [Accept] of [Decline] (beleefd afwijzen).

#### >Pay

Menu-optie om een betaling te gaan doen aan de betreffende Avatar, bijv. omdat u iets heeft gekocht.

#### >Add Friend

Wanneer u vaker met iemand wilt communiceren kunt u uw vriendschap aanbieden. Het geeft mogelijkheden om makkelijker te IMmen e.d.. Wanneer deze het aanbod accepteert verschijnt de naam in het lijstje Friends. Het lijstje verschijnt na indrukken van [Friend] in de Toolbalk. Een vriend kunt u daarin ook weer verwijderen.



### >Rate

Rate geeft de mogelijkheid om uw beoordeling te geven over de betreffende Avatar ten aanzien van uiterlijk, kleding en wat deze bij zich draagt, met een boodschap daarbij. Dat kost wel L\$ 25.

## 14.4 - Objectmenu

U kunt met [R-muis] op elk Object in uw omgeving klikken. Dan verschijnt ook een cirkelvormig menu met -- afhankelijk van de situatie -- de volgende opties:

### >Go Here

Deze optie is er niet altijd, maar dient om naar dat Object toe te gaan. Soms staat op deze menu-plaats >Touch om een Object aan te raken, bijvl om een deur open te doen. Dat hangt ook af van de situatie.

### >Create

Menu-optie voor het opvragen van het Build-scherm voor het maken van *nieuwe Objecten*. Het geeft dezelfde mogelijkheden als knop [Build] in de Toolbalk of optie >>Build in de Menubalk na kiezen van >View. U kunt alleen Objecten waarvan u de eigenaar bent veranderen.

### >About Land

Wanneer u de grond aanwijst waarop u staat, geeft deze menu-optie gewoonlijk het About Land-scherm met in 7 tabbladen informatie over het terrein. In het laatste tabblad staan de namen van Avatars die verbannen zijn uit de Regio, bijvoorbeeld wegens hinderlijk gedrag.

### >Edit

Biedt dezelfde opties als >Create hierboven en is bedoeld voor het wijzigen van *bestaande Objecten*. U kunt alleen Objecten waarvan u de eigenaar bent veranderen.

### >More

Naar vervolgmenu's. Onder meer met >More >>More >>>Inspect krijgt u per object een lijst met Prims, waarmee het Object is samengesteld, Eigenaar, Creator en Creation Date.

### >Detach

In de onderste menu-sector kan ook deze genoemde optie staan, wanneer uw Avatar Object draagt. Dat kunt dan verwijderen. Het object wordt terug in uw Inventory geplaatst.

### >Sit Here

Wanneer u een stoel, hek of andere geschikte plaats aanwijst kunt u met deze optie daar opgaan zitten.

### >Play

Kunt u gebruiken wanneer u bijv. achter een piano gaat zitten; dan gaat uw Avatar piano spelen wanneer bij de piano daarvoor een script onderdeel is van het object. Het is zelfs ook mogelijk dat een keuzescherf verschijnt waarmee om kunt kiezen wat u wilt spelen. Er zijn ook uitvoeringsmogelijkheden van >Play, afhankelijk van de situatie en waarvoor u dan weer overeenkomstige vervolkeuzen kunt maken.



Piano spelen in Darkwood Cathedral



(Moonlightsonate, Beethoven)

## 15 – GELD VERDIENEN IN SECOND LIFE

### 15.1 – Inleiding

Eén van de eerste vragen van nieuwkomers in SL is "Hoe ...." of "Waar kan ik geld verdienen". Een goed antwoord is dan "In RL". Maar OK, ook in SL kunt u wat geld verdienen met **Campen** (circa L\$ 2 per 10 of 12 minuten, dat is € 0,04 per uur), spelletjes, een baan, een winkel of andere zaak of zelfs grond kopen, verhuren en verkopen. Een baan levert meer op, L\$ 50 tot L\$ 300 per uur, maar maximaal is dat nog maar € 1 per uur. Maar het prijspeil in SL bijzonder laag is. Een goed kostuum of japon koopt u voor soms minder dan € 1. Kortom, de meeste Avatars zijn in SL meer voor hun plezier dan om geld te verdienen. Men kan in SL langdurig en creatief bezig zijn zonder dat het iets kost. Maar als er behoefte ontstaat om een woning te zetten en in te richten en/of een zaak te beginnen, dan gaat geld een rol spelen.

Het is ook zo, dat bedrijven en instanties in SL naamsbekendheid krijgen door aanwezig te zijn, door reclame en er kunnen m.b.v. links naar websites producten in RL worden verkocht. Voorts is SL geschikt voor dienstverlening, welke waarden heeft voor RL (voorlichting, instructie, vergaderen, gesprekken en beeldvorming d.m.v. visualisaties, tekst en geluid).

### 15.1 – Geld

Zo is Second Life uitgegroeid tot een echte economie. Inwoners consumeren en richten ondernemingen op en verkopen goederen en diensten. De geldeenheid is de Linden Dollars (L\$). Deze kan worden verzilverd voor echte Amerikaanse dollars of Euro's. De aanschafprijs via IDEAL bij Dutch Exchange op 3-09-2007 was € 10 voor L\$ 3.053, maar ook komt het voor dat € 1,30 wordt betaald voor L\$ 200; dus bijna het dubbele..

In feite is SL een economie met een bepaalde hoeveelheid geld. Deze hoeveelheid kunt u als consument alleen vermeerderen door aankoop van L\$ met behulp van harde RL-valuta. Daarom kan niet iedereen in SL rijk worden, omdat inkomsten van de één opgebracht moeten door de ander. Door virtueel vastgoed beleggen, grond verkopen en verhuren, ontwerpen en objecten maken en verkopen, bouwen in opdracht, programmering en andere dienstverlening kan wel in SL meer geld worden verdiend dan met bijvoorbeeld Campen. Tenminste, wanneer Real Life-bedrijven en personen daarvoor willen betalen.

Deze economie is door ontwerper Linden opgezet en wordt thans geëxploiteerd door Linden Lab, welke naam u dan ook regelmatig zult tegenkomen als de primaire producent en exploitant van digitale grond, gebouwen en objecten. U kunt een eiland kopen voor US\$ 1,675 ter grootte van 65.536 m<sup>2</sup> en een maandelijks bedrag voor onderhoud van US\$ 295 (tegen een koers van 1 US\$. = € 1,40 dus respectievelijk € 1.196 en € 210).

### 15.2 - Campen

Campen is een veel voorkomende vorm van geld verdienen in SL. U verdient niet veel, maar behalve "Camping" hoeft u ook niets te doen. Let wel op dat u wegens "niets doen" wordt uitgelogd. Dus om de zoveel tijd de camera bewegen. Na ongeveer 15 minuten wordt u in SL namelijk automatisch uitgelogd wanneer u niets doet. Maar daar kunt u iets tegen doen \*)

\*) Activeer menu >Client met [Ctrl+Alt+D]. Kies >Client >>Character >>>Character Tests en haal X weg voor "Go Away / AFK When Idle" door op deze keuze te klikken.

Met Camping is het de bedoeling dat u ergens gaat zitten, dansen of iets dergelijks. Daar krijg u een kleine vergoeding voor; bijv. L\$ 2 per 10 á 12 minuten. Het kan dat na bepaalde tijd het campen voor u stopt en dat u zich opnieuw moet melden. Hoe u zich moet melden is afhankelijk van de situatie en wordt aangegeven. Vaak is dat door het kiezen van optie >Sit here in uw Avatarmenu..

Degene die u betaalt doet dat om mensen naar het gebied te lokken. Dat maakt anderen nieuwsgierig en het is ook leuker om daar te zijn. Hoe hoger de opbrengsten, hoe meer mensen naar de plek komen.

Camping vindt men vaak bij spelen, in clubs of instructie-sceneries, zoals Orientation Island. U kunt met behulp van [Search] campingplaatsen vinden; typ in het zoekvenster van tabblad All 'camp'. Ook met behulp van [Map] kunt u Campingplaatsen lokaliseren, omdat bijna iedereen daar op één plek bij elkaar zit. Het patroon is van bovenaf te herkennen.

---

### 15.3 – Games

Er zijn op veel plaatsen allerlei spelen waarmee u ook geld kunt verdienen wanneer u behendig bent. In locatie Zakelijk Nederland kunt u bijvoorbeeld papieren vliegtuigen het dichtst bij een paal gooien en met Match Up (in bepaalde patronen leggen van driehoekige vlakken).

---

### 15.4 – Baan / werk zoeken

Er is vraag naar banen. Voor vrouwen zijn er als model, voor escort of sex meer mogelijkheden dan voor mannen. Maar ook als DJ, gastheer, portier, stripper en danser e.d. zijn er mogelijkheden voor heren. Kijk eens met [Search] in tabblad "Classified" en zoek bij Employment, Wanted en Personal.

Ook kunt u voor werk in SL naar Randstad gaan. U vindt deze locatie met [Map] in de Toolbalk. In het venster vóór [Search] typt u Randstad ; druk op [Search] en vervolgens op [Teleport]. U kunt Randstad ook vinden m.b.v. [Search] in de Toolbalk in tabblad "All" of "Places".

Hier en daar ziet u ook Avatars in locaties ramen zeemen of de vloer vegen. Dat is feitelijk vorm van campen, maar kan hier ook worden gerekend op een baantje waar geld mee is te verdienen.

---

### 15.5 – Objecten verkopen

U kunt producten die u heeft gemaakt verkopen. Dat kan van alles zijn, zoals meubelen, gebruiksartikelen, kunstvoorwerpen, foto's of platen, afbeeldingen op kleding e.d.. Als u hiervoor belangstelling vindt heeft u een vorm van mogelijke inkomsten gevonden. Verkopen van objecten is niet in alle locaties toegestaan of er zijn voorwaarden aan verbonden.

---

### 15.6 – Zaken doen in SL

Hierbij denken we aan zelf kopen en verkopen van Objecten of Diensten of verkoop van zelf gemaakte Objecten in een winkel of zaak ergens in SL. Er zijn mogelijkheden om een bestaande winkel c.q. zaak te huren of grond te kopen c.q. huren en hierop een pand daarvoor bouwen. Voor deze mogelijkheden kunt u o.m. contact opnemen met SL-Hosting op [www.sl-hosting.nl](http://www.sl-hosting.nl). Zo zijn er de volgende mogelijkheden:

A – Winkel huren voor een week:

Dit is een geschikte mogelijkheid voor de beginnende ondernemer om ervaring op te doen. Dat kan in verschillende winkelcentra in SL. De huurprijs is L\$ 100 tot L\$ 150 per week, afhankelijk van de gewenste locatie. Houd ook rekening houden met de traffic, d.w.z. bezoek van aantal Avatars in de locatie.

B – Permanente winkel of bedrijf beginnen:

SL-Hosting biedt percelen aan van minimaal 1.000 m2 vanaf Euro ( € ) 25 per maand in een bedrijvenpark-omgeving. De verschillende opties worden genoemd op site [www.sl-hosting.nl](http://www.sl-hosting.nl) in rubriek "Producten".

C – Grond kopen en verhuren:

Het is ook mogelijk grond te kopen en te verhuren en daarmee een bepaald rendement te halen. Het gaat dan al gauw om grotere bedragen. Behalve via bovengenoemde sites kunt u informatie inwinnen in SL via knop [Search] in het Search-scherm; zie tabbladen "Classified" en "Land Sales".

Behalve aan financiële verplichtingen zijn er bij de vestiging van een zaak ook andere voorwaarden en verplichtingen verbonden en heeft u bepaalde rechten en zekerheden. Voor specifieke begrippen welke veelal in (huur)-overeenkomsten worden genoemd kunt u paragraaf **16.2** raadplegen.

---

---

## 15.7 - Bedrijven en Diensten in Second Life

Niet enkel individuele spelers hebben Second Life ontdekt. Steeds meer bedrijven hebben er een vestiging in één of andere vorm. Daarom zijn er bedrijven die zich speciaal op exploitatie van SL richten, zoals SL-Hosting. Ook officiële instanties hebben zich al in SL hebben gevestigd. Van thans gevestigden instanties kunnen worden genoemd: Ajax Arena Amsterdam, AMREF Service Apotheek, Amref Flying Doctors, ABN AMRO, Adidas, Arbo-dienst, Berenschot, Boekhandel Bruna, Dell, Euro Relais, Grafisch Lycem Rotterdam, Groningen Centrum, IBM, IT Amsterdam, Lynxoffice Support, Reebok, Reuters, Toyota, Universiteit Twente, Vodafone, VU Medisch Centrum.

---

## 15.8 - Links naar Second Life (SLurl's)

Op internetpagina's en weblogs kunnen SLurls (= Second Life Urls) worden geplaatst. Een SLurl is een hyperlink naar een locatie binnen de virtuele wereld van Second Life. Hoe u deze maakt wordt beschreven in 9.4.

---

## 15.9 – Externe Links

In diverse locaties zijn in winkels, bedrijven en informatie-borden ook adressen van **websites** opgenomen. Wanneer op deze URL's wordt geklikt verschijnt na enige tijd de betreffende website. SL wordt niet afgesloten, maar blijft op de achtergrond actief. Op deze wijze is het mogelijk om zaken te doen of informatie te raadplegen. Ook in de Profiles van Avatar kan in tabblad "web" kennis worden genomen van informatie op **Weblogs**.

---

## 15.10 – Muziek-uitvoeringen

Het is mogelijk dat er Muziek-uitvoeringen zijn of Bands optreden. U kunt daarvoor bijv. een uitnodiging ontvangen als lid van een SL-groep of via mededelingen in SL daarvan op de hoogte worden gebracht. In locaties zoals Zakelijk Nederland worden ook Live-Music uitvoeringen gegeven.

---

## 15.11 – Dienstverlening door SECOND LIVE – bedrijven

Behalve verkoop en verhuur van grond biedt SL-HOSTING ook aanvullende diensten aan zoals:

- Nabouwen van uw bedrijf
- Helpen bij SL-marketing
- Eiland-evenementen organiseren
- Scripten
- SL-reclame
- 24-uurs support voor u als gebruiker.
- Textures maken

---

## 15.12 – Premium Account

Om in SL te zijn hebben veel Avatar één Basic Account gekregen, dat gratis is. Voor een tweede account moet \$ 9,95 aan Linden Lab worden betaald; verder is het verblijf gratis.

Maar ook is het mogelijk een **Premium Second Life Account** te sluiten voor \$ 9,95 per maand, \$ 22,50 per kwartaal of € 72 per jaar ( € 7,11per maand, € 16,08 per kwartaal en € 51,43 per jaar. Men krijg daarvoor een aanmeldingbonus van L\$ 1000 en een zakgeld van L\$ 300 per week.

Wanneer u land koopt zijn daar voor de eerste 512 m2 geen onderhoudskosten aan verbonden. Voor 1.024 m2 betaald u \$ 8 voor onderhoud, voor 2.048 m2 \$ 15 en voor 4.096 \$ 25 (€ 5,72 / € 10,72 / € 17,86). De koopprijs voor land is afhankelijk van de locatie. De hier genoemde prijzen kunnen afwijken. Na drukken op [Search] en kiezen van tabblad "Land Sales" krijgt u na indrukken van [Search] een lijst met locaties waar u grond kunt kopen. U geeft de prijs op in L\$ en de kavelgrootte.

---

## 16 – BEGRIPPEN IN SECOND LIFE

### Inhoud

- 16.1 – Begrippen beschreven in de handleiding
- 16.2 – Begrippen genoemd in (huur)-overeenkomsten
- 16.3 – Algemene begrippen in Second Life

---

### 16.1 – Begrippen beschreven in de handleiding

**Appearance:** Voorziening om zelf een Avatar lichaamsvorm te geven en van kleding te voorzien.

**Avatar:** Uw vertegenwoordiger in SL en die van andere personen met elk een eigen nickname.

**Avatarmenu:** Cirkelvormig menu met belangrijke opties. Het menu verschijnt na rechtsklikken op uw of een andere Avatar met wisselende menu-opties. Er zijn ook vervolgmenu-opties.

**Chatbalk:** Schermregel boven Toolbalk om te chatten.

**Friends:** Avatars die voor u toegankelijker zijn dan andere Avatars.

**Groep:** Avatars met gezamenlijk belang en/of activiteiten.

**Menubalk:** Schermregel met Menu-opties, Aanduidingen (verbordborden), Naam van Particle of Locatie, Tijd, uw Saldo in L\$ en Bandbreedten

**Objectmenu:** Cirkelvormig menu met belangrijke opties. Het menu verschijnt na rechtsklikken op een Object met wisselende menu-opties, afhankelijk van de situatie. Er zijn ook vervolgmenu-opties.

**Profile:** Beschrijving van Avatar-gegevens en –eigenschappen.

**Titelbalk:** Bovenste schermregel van het Locatiescherm.

**Toolbalk:** Onderste schermregel met knoppen voor activeren van belangrijke opties. Deze knoppen zijn:

[Historie] van Chatbalk	= geeft Chathistorie.
[Gestures] van Chatbalk	= lijstje met gebaren voor plaatsing in het chatvenster.
[Communicate]	= voor IMmen, Profile, Vriendenlijst en Groepen.
[Snapshot]	= voor maken van Locatiefoto's om te mailen of als bestand op schijf..
[Search]	= voor zoeken van Avatars en bepaalde Locaties.
[Build]	= voor bouwen van Objecten m.b.v. Prims, plaatsen van Textures e.d.
[Mini-Map]	= klein kaartje van de actuele locatie met richtingen en aanwezige Avatars.
[Map]	= grote kaart van locatie met gebouwen, legenda en diverse opties.
[Inventory]	= lijst met alle bezittingen van uw Avatar.

---

### 16.2 – Begrippen genoemd in (huur)-overeenkomsten

In huurovereenkomsten worden veelal begrippen genoemd welke voor nieuwe SL-ers en mogelijke toekomstige zakenlieden niet altijd duidelijk zijn. Deze worden in deze paragraaf verklaard.

**Counters:** Tellers voor resteren tijd, punten e.d.

**Freebies:** Gratis verkrijgbare Objecten of te koop voor L\$ 0.

**Floating text:** Tekst welke boven een Object hangt.

**Lag:** Traagheid en stoterigheid van de simulatie door te veel Avatars, (grote of samengestelde) Objecten en ook snel bewegende Objecten.

**Listeners:** Stukjes programmacode die 'luisteren' op een specifiek kanaal. Ook veel listeners kunnen Lag veroorzaken.

**Particles:** Kleine lichtdeeltjes e.d. die ook Lag kunnen veroorzaken.

**Prims:** Basisvormen waaruit alle Objecten in SL zijn opgebouwd. Zie voor deze basisvormen met [Build] onder het vierde knoppictogram.

**Script:** SL-programmering voor Avatars en Objecten.

---

### 16.3 – Algemene begrippen in Second Life

**Attachment:** Avartartoevoegingen en opties, die vast gemaakt kunnen worden aan uw Avatar, zoals kleding, lichaamsdelen, haar en Tools (dat zijn voorwerpen met een bepaalde functie).

**Avatar:** Uw virtuele ik; een 3-dimensionale persoon die de speler naar eigen smaak kan aankleden en stylen en waar de speler controle over heeft.

**Ban:** Iemand die zich niet aan de gestelde regels van een locatie houdt kan worden geband; d.w.z. uit de locatie worden gezet. Grondeigenaren hebben daarvoor mogelijkheden.

**Boxhead:** Een bekend verschijnsel dat elke "newbie" (nieuwe speler) overkomt, namelijk het dragen van een voorwerp, omdat deze nog niet weet hoe een de doos met inhoud moet worden geopend en gekopieerd naar "Inventory." of hoe een Object kan worden gebruikt om mee te rijden, varen of vliegen.

**Danceball:** Meestal bolvormige objecten midden boven een dansvloer welke zijn voorzien van een scripts om Avatars te animeren om dansbewegingen uit te voeren. Voor paar-dansen zijn er kleinere bollen op de vloer; blauw voor de heren en roze voor de dames.

**Flex:** Prims die flexibel gemaakt zijn. Veel te zien in haar en rokken. Wanneer de Avatar loopt ziet u een natuurlijke beweging. Ook andere objecten kunnen "Flex" gemaakt worden waardoor deze door beweging, wind e.d. mee kunnen bewegen; redelijk nieuw, sinds zomer 2006 ongeveer.

**Furries:** Avatars verkleed als dieren of cartoonachtige wezens. De meest bekende en kleinste community in SL. Sommige furries hebben hun eigen sim waar gewone Avatars niet welkom zijn. Maar ook furries zijn in sommige clubs niet welkom; een vorm van virtueel racisme, dus. Furries staan bekend om hun vriendelijkheid en behulpzaamheid. De meesten hebben een talent voor Scripten en Bouwen.

**Ghost:** Een overgebleven **prim** nadat deze is verwijderd van de database maar nog niet van de "clients cache". U kunt hem niet verplaatsen, verwijderen of gebruiken. De enige oplossing is opnieuw inloggen, naar een andere sim gaan en weer terugkeren.

**Grid:** Benaming voor totale sims. De gehele wereld van Second Life. MG = Main Grid TG = Teen Grid (de SL voor tieners / minderjarigen)

**In-world:** In Second Life / online. RL = Real Life SL = Second Life IRL = in real life (in 't echte leven) First Life = Eerste leven... 't echte leven

**Lag:** Te veel Avatars, Prims en/of Scripts op dezelfde server kunnen vertraging veroorzaken met als gevolg "packet loss" (traagheid e.d.). I'm laggy = Ik heb last van "lag", kan me niet goed bewegen en zie dingen vertraagd.

**Linden(s):** Medewerkers van de makers van Second Life (Linden-Labs).

**Linden-dollar (of L\$):** De officiële munteenheid in Second Life. Om te ruilen in echt geld! 240 L\$ = 1 \$, maar gezien de bedragen genoemd in de lectuur vind er wel een (langzame) inflatie plaats. Ook kan bij aanschaf van L\$ een flinke provisie en belkosten in rekening worden gebracht., bijv. L\$ 200 voor € 1,30

**LindeX:** Wisselkoers van dollars - Lindens.

**Mature:** Kenmerk in de Menubalk van een locatie waar activiteiten voor volwassenen zijn toegestaan.

**Newbie / Noob:** Pas geboren avatar. Iemand die nog erg nieuw is en geen idee heeft waar hij/zij in is beland. De meest gestelde vraag van een Newbie is dan altijd: "Waar kan ik geld verdienen?" Gelukkig wordt een Newbie vaak geholpen door ervaren SLers.

**No-fly:** Grond waar vliegen niet is toegestaan en waar je na landing niet meer kunt opstijgen.

**Parcel:** Stuk land in Second Life. Elk "parcel" heeft een naam, die in de Titelbalk te zien is tussen de menu-items en uw geldsaldo.

**Particles:** Deeltjes (letterlijk vertaald). Deeltjes zijn te vinden in Lasers (licht), Blingbling-accessoires, regen en sneeuw, etc.. Het zijn geen Prims. De balletjes die uit uw hand komen wanneer u op een voorwerp klikt (rechtermuisklik, interactie met een object) zijn ook Particles. Veel Particles op een Parcel kunnen Lag en dus vertraging veroorzaken. Vaak te merken in grote clubs waar veel Avatars accessoires dragen met Blings.

**Permissions:** Regelgeving door de eigenaar van de grond wat in de locatie wel en niet is toegestaan.

**PG:** Kenmerk in de Menubalk van een locatie waar geen activiteiten voor volwassenen zijn toegestaan (sex e.d.).

**Poseball:** Een balletje waar je met je rechtermuisknop op kunt klikken om uw Avatar te animeren. Van zitten tot dansen en van poseren tot een voertuig of apparaat bedienen.

**Prim:** Vormen waar de SL-wereld van gemaakt is: de bouwstenen ervan. Cilinders, kubussen, piramides e.d. U kunt de oppervlakte en textuur veranderen. De meeste voorwerpen in SL bestaan uit verschillende Prims die met elkaar zijn verbonden (linked). Prims kunnen ook reageren op wind, zwaartekracht en andere "krachten" in Second Life.

**Region:** Gebied in SL, in de handleiding Locatie genoemd, maar in SL ook wel Sim of Simulator.

**Resident:** Second Life-inwoner. Een lid / avatar.

**Rez – Rezzing:** Verschijnsel dat ontstaat wanneer een Avatar of een Object wordt opgebouwd. Soms zijn Avatars bloot of grijs omdat de kleding nog ge-rezzed moet worden en ook de omgeving. Hoe sneller de verbinding en de computer van de speler en hoe beter diens grafische kaart is, hoe minder deze last heeft van het "rezzen." Wanneer uw Avatar grijs is of er staat "missing" geschreven, probeer dan met [Ctrl+Alt+D] een extra menu-optie >Client >>Character >>>Rebake Textures of druk met het toetsenbord op [Ctrl+Alt+R].

**Resolutie:** Maatgeving in pixels: hogere resolutie per inhe is betere kwaliteit van de afbeelding, maar bij een gegeven resolutie geven meer pixels een grotere afmeting.

**Script:** SL-programmering. Lijkt erg op C+.

**Shape:** de vorm van uw lichaam. Deze is ook te koop. U wordt geboren met een standaard-shape die u zelf kunt aanpassen. Er is duidelijk verschil te zien tussen een standaard aangepaste Shape en een gekochte Shape die professioneel is gemaakt.

**Simulator / Sim:** Land op een server. Alle delen van Second Life zijn opgedeeld en hebben een plek op een eigen server. Zo'n plek wordt een SIM genoemd. De meeste Sims zijn fysiek aan elkaar gekoppeld om een stuk land, een eiland of zelfs een heel continent te vormen.

**Skin:** Betekent letterlijk: Huid. Ook hier is een groot verschil in te zien, zoals met een Shape, of deze standaard is of custommade. U kunt zelf een Skin maken of kopen. Duurdere Skins zijn enorm gedetailleerd. Wanneer u van plan bent als danser te spelen of een ander visueel baantje te nemen is een investering hierin een must!

**Textures:** Afbeeldingen in SL die vaak worden gebruikt, bijvoorbeeld om muren te simuleren

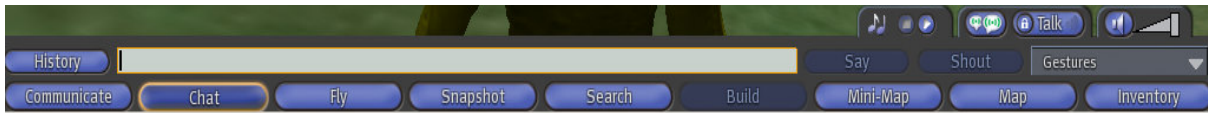
**Timers:** Stukjes programmeercode die gebruik maken van de SL interne klok. Veel timers kunnen lag veroorzaken.

**TP:** Afkorting voor Teleport, d.w.z. de verplaatsing in een flits van de ene naar de andere locatie.

---

## 17 – TOOLBALK (of KNOPPENBALK)

### 17.1 - Toolbalk



						Geluid	Talk	Volumes
History	Chatvenster					Say	Shout	Gestures
Community	Chat	Fly	Snapshot	Search	Build	Mini-Map	Map	Inventory

Met de update van SL (van 01-08-2007) zijn [Talk] en [Volumes] toegevoegd en zijn [IM] en [Friends] gecombineerd onder knop [Communicatie]. Wanneer op [Communicatie] wordt gedrukt verschijnt het Communicate-scherm. Het vroegere History-scherm is gewijzigd en heet nu Residents Near Me (Chat History)-scherm.

*In voorgaande hoofdstukken zijn de gebruiksmogelijkheden van opties met de Toolbalk behandeld. De beschrijvingen hier kunnen dus kort zijn en wordt verwezen naar andere plaatsen in de handleiding.*

### 17.2 – [StandUp] en [Geluid]

De geluidsknoppen zijn vrijwel altijd in beeld (zie rechts). In bepaalde situaties ziet u boven de Toolbalk ook knop **[StandUp]**.



Tijdens dansen en zitten dient deze voor het beëindigen van die activiteiten..Met de knoppen voor [Geluid] wordt de plaatselijke muziek van SL in- en uitgeschakeld. Met de schuifregelaar wordt het volume geregeld.

Met optie "Voice Chat" zijn er ook knoppen bijgekomen om te Voice-Chatten en te Voice-IMmen. Deze worden behandeld in 5.4.2 en 5.4.3 .

Wanneer u op het luidsprekertje klikt krijgt u individuele volumeregelaars te zien voor de afzonderlijke geluiden.



**Master:** Regelt alle volume

**Music:** Regelt muziekvolume van de locatie waar je bent

**Media:** Regelt muziekvolume van radio's, tv e.d.

**Voice:** Regelt het chatvoice geluid

**Sounds:** Regelt de geluiden van de SL-wereld zoals van Gestures e.d.

**Ambient:** Regelt geluiden van de omgeving zoals wind en water.

**UI:** Regelt het volume als je een IM krijgt.

**[-]** en **[x]** Knopjes om het volume-scherm respectievelijk te minimaliseren en te sluiten.

### 17.3 – Toolbalk en Chatbalk

Onderin het SL-scherm bevindt zich de **Toolbalk** met 9 knoppen en – wanneer geactiveerd – ook de **Chatbalk** met o.m. het venster om tekst in te voeren. De Toolbalk kan alleen worden in- en uitgeschakeld met menu-opties >View >>Toolbar. De Chatbalk wordt in- en uitgeschakeld met [Chat] in de Toolbalk of met >>Chat in >World..

Met de **Toolbalk** bereikt u vaak gebruikte mogelijkheden van SL, net als met de Menubalk, maar deze zijn in de Toolbalk door middel van knoppen meer toegankelijk.

## 17.4 - [Communicate]

Na indrukken van de knop [IM] verschijnt of verdwijnt Communicate-scherm met de tabbladen "**Friends**" en "**Groups**"; zie 5.3

## 17.5 – [Chat]

Met de Chat-knop wordt de Chatbalk in- en uitgeschakeld. Hierin bevinden zich de knoppen [History], het Chatvenster, [Say], [Shout] en [Gestures]. De knoppen en venster geven mogelijkheden om te chatten en bijbehorende zaken. Deze worden behandeld in 5.1 en 5.2.

## 17.6 – [Friends] (= vrienden)

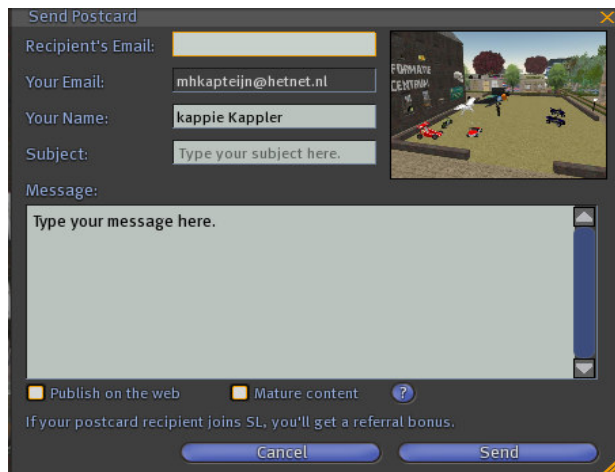
Deze functie is met de update van SL per 1-08-2007 gewijzigd en als knop niet meer aanwezig en vervangen door [Communicate]; zie 17.4 Met de Vriendenlijst ziet u wie uw vrienden Online en Offline zijn. Met vrienden kunt u direct een IM-gesprek gaan voeren. Knop [Friends] biedt dezelfde opties als >Edit >>Friends in de Menubalk. Zie voor uitleg 5.3 en 6.1.

## 17.7 – [Fly] (= vliegen)

Met deze knop gaat u vliegen. Dat kan ook na indrukken van [Home] van het toetsenbord of wanneer u [PgUp] blijft indrukken Tijdens vliegen verandert u van hoogte m.b.v. [PgUp] en [PgDn]. Landen doet u met [PgDn]. Meer over het vliegen, zie in **hoofdstuk 3**.

## 17.8 – [Snapshot] (= plaatjes maken)

Met indrukken van deze knop maakt u van de omgeving waar u bent een kiekje. Daarvoor verschijnt het Snapshot Preview-scherm. Hiermee kun u het plaatje aanpassen en het daarna als aanzichtkaart per e-mail verzenden naar wie u maar wilt (Eerst tekst invoeren en het e-mailadres en daarna op [Send] drukken. Wanneer u geen @ kunt typen in SL, moet u eerst ergens het e-mailadres kopiëren met [Ctrl-C] en daarna met [Ctrl-V] plakken in het venster van SL, waar het e-mailadres moet komen. Daarna op [Send] drukken.



Maar u kunt het plaatje ook uploaden naar SL of als bestand bewaren op uw vaste schijf.

---

## 17.9 – [Search] (= zoeken)

Knop [Search] geeft toegang tot het Search-scherm met de 8 tabbladen, waarmee naar diverse soorten locaties, groepen en personen wordt gezocht. Van de personen en groepen wordt dan ook het Profile getoond. Deze optie en tabbladen worden behandeld in **hoofdstuk 8**

---

## 17.10 – [Build] (= bouwen)

Met deze knop begint het bouwen van Objecten en het aanbrengen van structuren en kleur. Alternatieven voor deze knop zijn ook:

- [B] van het toetsenbord, mits Chatbalk is uitgeschakeld
- >Create en >Edit van het Objecten-menu; zie ook **14.4**
- >View >>Build in de Menubalk



U kunt alleen bouwen in Locaties waar dat is toegestaan of in een zogenaamde **Sandbox**. Sandboxes zijn plekken waar bouwen zonder meer is toegestaan. Hier kunnen limieten zijn ingesteld ten aanzien van het aantal **Prims** (3-dimensionale bouwstenen) dat is toegestaan. Elke bouwsteen is 1 prim. Door combinatie van Prims (linken), vormverandering en aanbrengen structuren en kleur worden in SL alle mogelijke Objecten gebouwd.

Voor het bouwen dienen bouwschermen, waarvan u hier het Create-bouwscherm ziet met de basisprims of primitives. Verdere uitleg over bouwen zal in hoofdstuk 19 worden gegeven.

---

## 17.11 – [Mini-Map] (= mini-kaart)

Knop [Mini-Map] zorgt voor het verschijnen van een klein kaartje waarmee u uw positie kunt zien t.o.v. andere Avatars in uw omgeving. Ook geeft het kaartje aan in welke richting u zich beweegt. Zie **9.2**.

---

## 17.12 – [Map] (= kaart)

Knop [Map] geeft toegang tot een gedetailleerde kaart van alle SL-locaties met een uitgebreide legenda, waarmee u zelf kunt instellen welke kenmerken u in de kaart wilt zien. Bovendien heeft de legenda opties voor het nauwkeurig bepalen van plaatsen binnen de Locaties en teleporteren naar Landmarks welke in uw Inventory staan. Het biedt ook zoekmogelijkheden naar Locaties in SL. Voor verdere uitleg over Map, zie **9.3**

---

## 17.13 – [Inventory] (= inventaris)

Inventory geeft een overzicht van alle bezittingen van uw Avatar. De lijst bestaat uit de 2 hoofdmappen "My Inventory" en "Library". In de laatste worden de Objecten opgeslagen welke uw Avatar standaard in SL heeft gekregen. Vanuit Inventory kunt u uw Avatar voorzien van kleding en alle andere items welke in SL in de gegevens situaties nodig zijn.

Met knop [Inventory] krijgt u toegang tot deze bezittingen van velerlei samenstelling. Behandeling van dit belangrijke onderdeel van SL wordt gedaan in heel **hoofdstuk 10**.

---

## 18 – MENUBALK

### 18.0 - Inleiding

De Menubalk staat boven in het Locatie-scherm met de hiernaast getoonde opties. Eventueel kunnen met [Ctrl+Alt+D] ook nog menu-opties >Client en >Server worden toegevoegd, maar die opties zijn niet bedoeld voor dagelijks gebruik en bestemd voor technische handelingen voor de uitvoering van het programma.



De Menubalk geeft toegang tot alle mogelijkheden van het programma SL. De keuzen worden gemaakt met de muisaanwijzer en vaak ook met het toetsenbord. De opties voor "dagelijks" gebruik ook worden aangestuurd met knoppen op de Toolbalk en de Avatar-menu's.

Wanneer u de muisaanwijzer op de menu-opties plaatst verschijnen submenu-opties (>>). Wanneer voor een submenu-optie een X staat, is die instelling actief, d.w.z. in werking. In de afbeeldingen van dit hoofdstuk zijn de menu-opties om praktische redenen in tabelvorm weergegeven. De submenu staan in dezelfde volgorde als in de Menubalk van het programma. Voor de handleiding zijn ze genummerd. Niet zichtbare opties zijn open gelaten. Niet alle submenu-opties worden beschreven, ook omdat de werking mij onbekend is (*ik hoor deze graag van u*). Zonodig wordt volstaan met een Nederlandse aanduiding.

In de navolgende paragrafen worden van elk van de opties in de menubalk een beknopte uitleg gegeven van de de onderliggende submenu-opties, namelijk:

**18.1 – File**      **18.2 – Edit**      **18.3 – View**      **18.4 – World**      **18.5 – Tools**      **18.6 - Help**

*In voorgaande hoofdstukken zijn gebruiksmogelijkheden van opties van de Menu-balk behandeld, zodat in voorkomende gevallen daarheen kan worden verwezen.*

#### 18.1 - >File (= bestanden)

##### 1 - >>Upload Image (L\$ 10)

##### 2 - >> Upload Sounds (L\$ 10)

##### 3 - >> Upload Animation (L\$ 10)

##### 4 - >> Bulk Upload (L\$ 10 per file)

##### 8 - >>Take Snapshot (= maken van een plaatje):

Met deze suboptie maakt u een plaatje van de scène waarin u zich bevindt. Voor verdere afhandeling verschijnt een venster; zie ook 17.8.

##### 9 - >>Take Snapshot to Disk

Als 18.1.8, maar voor opslaan van plaatjes op de harde schijf van uw computer. Na indrukken verschijnt een Window-scherm, waarmee u een map kiest en een naam geeft aan het plaatje. Deze krijgen een .bmp-extensie.

##### 10 - >>Start/Stop Movie to Disk

Voor het maken van filmpjes welke op de harde schijf worden opgeslagen. Na indrukken verschijnt een Windowsscherm, waarmee u een map kiest en een naam geeft aan de filmpjes. Deze worden met extensie .avi opgeslagen.

##### 11 - >>Set Windows Size (= venstergrootte instellen)

Hiermee stel je de kwaliteit van de beeldscherm in. De mogelijkheden zijn (in pixels): 320 x 240, 640 x 480, 800 x 600, 720 x 480 (NTSC) en 768 x 576 (PAL).

##### 12 - >>Quit (= stoppen)

Stoppen met SL; kan ook met [X] aan het einde van de titelbalk. Na indrukken verschijnt nog een schermje om te stoppen [Quit] of toch in SL te blijven [Continue]. In geval van [Quit] ziet men uw Avatar met een kringetje van met sterretjes uit de Locatie verdwijnen.

File		
1	Upload Image (L\$ 10) ...	Ctrl-U
2	Upload Sound (L\$ 10) ...	
3	Upload Animation (L\$ 10)...	
4	Bulk Upload (L\$ 10 per file)...	
5	—	
6	—	
7	—	
8	Take Snapshot	Ctrl-Shft-S
9	Snapshot to Disk	Ctrl-`
10	Start/Stop Movie to Disk	Ctrl-Shft-A
11	Set Window Size	>
12	Quit	Ctrl-Q

## 18.2 - >Edit (=bewerken)

### 3 - >>Cut (=knippen)

Eerst de betreffende tekst selecteren en markeren. Kies dan de submenu-optie. Na kiezen wordt de gemarkeerde tekst weggeknipt (en **niet** in Prikbord van Windows geplaatst).

### 4 - >>Copy (= kopiëren)

Eerst de betreffende tekst selecteren en markeren. Kies dan submenu-optie. Na kiezen wordt de gemarkeerde tekst gekopieerd en **wel** in het Prikbord van Windows geplaatst.

### 5 - >>Paste (= plakken)

Tijdens bijvoorbeeld Chatten of IMmen kunt u met deze optie of met [Ctrl-V] van het toetsenbord tekst uit het Prikbord van windows naar het Chat- of IM-venster kopiëren.

### 6 - >>Delete (= verwijderen)

Eerst de betreffende tekst selecteren en markeren. Dan wordt de submenu-optie zichtbaar. Na kiezen wordt de gemarkeerde tekst verwijderd.

### 7 - >>Search (= zoeken)

Is dezelfde optie als [Search] van de Toolbalk om naar Locaties, Avatars of Groepen te zoeken, Profiles te zien en / of uw Avatar naar andere Locaties te teleporteren. zie verder **hoofdstuk 8**.

### 8 - >>Select All (= alles selecteren)

### 9 - >>Deselect (= selectie opheffen)

### 10 - >>Duplicate (dupliceren)

### 11 - >>Attach Object > (verbinden met object)

Uw Avatar verbinden met een op de grond geplaatst Object. Indien het Object kan worden gekopieerd blijkt het origineel in uw Inventory staa. In een vervolgmenu krijgt u keuze uit een groot aantal lichaamsdelen waaraan het Object wordt verbonden.

### 12 - >>Detach Object > (= los maken van object)

Het Object los maken van uw Avatar. In een vervolgmenu kunt u kiezen van welk lichaamsdeel het Object verwijderd moet worden (makkelijk als u meerdere Objecten draagt). Het Item gaat terug naar uw Inventory. Wanneer het origineel ook aanwezig is wordt hierdoor uw Inventory groter. Verwijder dan de kopie als u daarvan zeker bent.

### 13 - >>Take Off Clothing > (= kleren uittrekken)

Hiermee wordt kleding van uw Avatar uitgetrokken. Uit een vervolgmenu kiest u welke kleding. Met optie >>>All Clothes wordt alle kleding uitgetrokken. Met >Appearance (5.2.15) kunt u uw Avatar weer aankleden of met het slepen van kledingobjecten uit uw Inventory naar uw Avatar.

### 14 - >>Gestures... (= gebaren)

Hiermee kiest u gebaren uit een lijstje om deze vervolgens uit te voeren door er één te kiezen en op [Play] te drukken. met het vervolgmenu kunt u ook naar een gebaar in uw Inventory gaan, een nieuwe combinatie van gebaren maken of een bestaande combinatie van gebaren wijzigen.

### 15 - >>Profile... (= beschrijving)

Elke Avatar heeft een beschrijving met allerlei kenmerken. Deze kan met voor een deel zelf instellen en bekend maken. Deze kenmerken staan in Profile-scherm, dat met deze optie verschijnt; zie **hoofdstuk 7**.

### 16 - >>Appearance... (= verschijning)

Met deze optie verschijnt het Appearance-scherm waarmee u het uiterlijk en de kleding van uw Avatar kunt bepalen. Hiervoor zijn veel mogelijkheden, welke in keuzeschermen met tabs worden aangegeven. Appearance wordt behandeld in **hoofdstuk 13**.

Edit		
1	Undo	Ctrl-Z
2	Redo	Ctrl-Y
3	Cut	Ctrl-X
4	Copy	Ctrl-C
5	Paste	Ctrl-V
6	Delete	Del
7	Search...	Ctrl-F
8	Select All	Ctrl-A
9	Deselect	Ctrl-E
10	Duplicate	Ctrl-D
11	Attach Object	
12	Detach Object	
13	Take Off Clothing	
14	Gestures...	Ctrl-G
15	Profile...	
16	Appearance...	
17	Friends...	Ctrl-Shft-F
18	Groups...	
19	Preferences...	Ctrl-P

**17 - >>Friends...** (= vrienden)

Deze optie laat de vriendenlijst zien; dus tabblad "Friends" van het Communicate-scherm. Daarin kunt u o.m. zie wie Online zijn. In die lijst selecteert u een vriend, waarmee vervolgens kan worden ge-Imd of waarvan het Profile kan worden bekeken. Zie voor Friends **6.1** en voor IMmen met vrienden **5.3.3**.

**18 - >>Groups...** (= groepen)

Deze optie laat de lijst van groepen zien; dus tabblad "Groups" van het Communicate-scherm. Voor IMmen met groepen zie **5.3.5**. De Profiles van groepen krijgt u na selecteren van een groep en [Info] te drukken. Voor Profiles van andere groepen die niet in uw lijst staan moet u [Search] gebruiken met het Search-scherm; zie **8.9**.

**19 - >>Preferences...** (= instellingen)

Dit is een optie voor het beheren van de programma-instellingen. Deze worden met de knoppen [OK], [Cancel] en [Apply] respectievelijk ingesteld, geannuleerd of direct toegepast. Dezelfde instellingen kunnen ook in het SL-openings-scherm met knop [Preferences] worden ingesteld; zie ook **1.4**. De mogelijkheden zijn:

General	Voor instellen van eerste scherm na opstarten, verschijnen van Avatar-namen (niet, tijdelijk, altijd) en Vriend- en Groepsmeldingen
Input & Camera	Muisbewegingen, Vlieg- en Camera-instellingen
Network	Omvang van de Bandbreedte voor Internetverbinding
Graphics	Algemene Scherminstellingen
Graphic Detail	Invulling Schermdetails, zoals Avatarweergave en Belichting
Advanced. Graphic	Grafische weergaven t.a.v. belichting, zichtbare afstand (nevel) e.d.
Audio & Video	Instelling van Geluids- en Video-effecten
Chat	Instellingen voor het Chatvenster
Communication	Instellingen voor het Inloggen
Popups	Instellen van Popups (programma-toevoegingen)

**Opmerking:** Met suboptie >General stelt u onder meer in hoe u de namen van Avatars wilt zien, d.w.z. altijd, tijdelijk of helemaal niet. De twee laatste opties geven een natuurlijker beeld. Door met de muisaanwijzer op een Avatar te wijzen maakt u alsnog de namen zichtbaar.

De uitwerkingen van de verschillende Preference-functies kunt u zelf proberen. Onthoud wat u verandert, zodat u terug kunt gaan naar de instelling waaraan u gewend bent.



**Kunstwerk in Welcome Area** (26,229,44)

*Relay for Five, American Cancer Society, 27-28 aug. 2005*

## 18.3 ->View (= kijken)

### 1 ->>Mouselook

Met deze optie of met [M] van het toetsenbord (*indien de Chatbalk niet actief is*) wordt de z.g. Mouselook ingesteld; voor normale weergave: [Esc]. Zie ook in **hoofdstuk 2**.

### 2 ->>Build (=bouwen)

Waar dit is toegestaan kunt u eigen bouwsels maken. Met deze optie of wanneer het de Chatbalk niet is ingesteld met [B] van het toetsenbord wordt het Build-scherm in- en uitgeschakeld. Zie ook **17.10**

### 3 ->>Reset View (= zoomstand)

Hiermee herstelt u de voorlaatste inzoomstand. Kan ook met [Esc] wanneer de Chatbalk niet actief is.

### 4 ->>Look at last chatter (=laatste chatter aankijken)

Wanneer u aan het Chatten bent kunt u dat met deze optie of met [Ctrl - \] van het toetsenbord voor elkaar krijgen..

### 5 ->>Toolbar (=Gereedschapsbalk)

Deze optie schakelt de Toolbalk onderaan het Locatie-scherm IN en UIT. De Toolbalk heeft knoppen voor de belangrijkste besturingsonderdelen voor SL. Zie de schematische weergave hieronder en in **17.1**. De opties worden op diverse plaatsen in de handleiding beschreven, waaronder in **hoofdstuk 17**.

View		
1	Mouselook	M
2	Build	B
3	Reset View	Esc
4	Look at last Chatter	Ctrl-\
X	Toolbar	
6	Chat History	Ctrl-H
7	Instant Message	Ctrl-T
8	Inventory	Ctrl-I
9	Active Speakers	
10	Mute List	
11	Camera Controls	
12	Movement Controls	
13	World Map	Ctrl-M
14	Mini-Map	Ctrl-Shft-M
15	Statistics Bar	Ctrl-Shft-1
16	Property Lines	Ctrl-Alt-Shft-P
17	Land Owners	
18	Hover Tips	>
19	Beacons Always On	Ctrl-N
20	Highlight Transparent	Ctrl-Alt-T
21	Beacons	>
X	Show HUD Attachments	Alt-Shft-H
23	Zoom In	Ctrl-0
24	Zoom Default	Ctrl-9
25	Zoom Out	Ctrl-8
26	Toggle Fullscreen	Alt-Enter
27	Set U1 Size to Default	

History	Chatbalk (indien in beeld)						Say	Shout	Gestures
IM	Chat	Friends	Fly	Snapshot	Search	Build	Mini-Map	Map	Inventar

### 6 ->Chat History (=chatgesprekken permanent laten zien)

Deze optie schakelt het History-scherm IN en UIT. Het scherm is om tijdens het Chatten de eerder gesproken tekst te zien. Dat kan ook met [History] van de Toolbar of [Ctrl-H] van het toetsenbord. Zie ook in **5.1**.

### 7 ->Instant Message of IM

Menu-optie voor IN- en UITschakelen van IMmen. Dit kan ook met [IM] van de Toolbar.of [Ctrl-T] van het toetsenbord. Hiermee verschijnt het Communicate-scherm en kunt u een IM sturen aan vrienden of elke andere Avatar. Deze moet u wel eerst selecteren. "Hoe" wordt beschreven in **5.3**; daar zijn namelijk verschillende werkwijzen voor afhankelijk van de situatie.

### 8 ->>Inventory (= inventaris)

Het activeren van deze optie toont een lijst van bezittingen, welke u in SL krijgt en verzameld. De lijst wordt ook IN- en UITgeschakeld met [Inventory] in de Toolbar of [Ctrl-I] van het toetsenbord. Voor gebruik van Items in Inventory gelden verschillende handelswijze. Vaak moet u een Object kiezen en naar uw Avatar slepen. Ook is het mogelijk dat u >Wear moet kiezen. U kunt een Object verwijderen door in de menubalk >Edit >>Detach From Yourself te kiezen. Zie ook **hoofdstuk 10**.

### 9 ->>Active Speakers (= luidsprekers aan-/uitzetten).

Voor al of niet activeren van het Active Speakers-scherm. Hiermee kunt u de Avatars in de omgeving zien en wie er spreekt; zie **5.4.2**. Het werkt ook voor Voice-IM ; zie **5.4.3**

### 10 ->>Mute List (mute = stom)

U kunt iemand op de Mutelist zetten, zodat u geen chat- of IM-teksten van deze Avatars op uw scherm krijgt. Er komt dan "Muted"achter de naam van de betreffende Avatar te staan. Dat geldt natuurlijk alleen voor uw Avatar. U kunt "Muted" opheffen met [Unmute] in de Mutelist.

### 11 - >>Camera Controls

Deze submenu activeert of de-activeert een hulpschermpje dat mogelijkheden biedt om met de camera in het Locatie-scherm rond te kijken. Het combineert mogelijkheden van [Alt] en [Ctrl+Alt] in combinatie met de muisaanwijzer, zoals beschreven in **hoofdstuk 4**. Met het linker pijlmenu draait u om uw Avatar, met rechts gaat u naar links, rechts, boven of beneden en met het middelste balkje zoomt u in en uit. U kunt het scherpje sluiten met [X]



### 12 - >>Movements Controls

Hiermee activeert u een hulpschermpje waarmee u uw Avatar ook in het Locatie-scherm kan bewegen. Het combineert de mogelijkheden zoals beschreven **hoofdstukken 2 en 3**. Met de zes pijlen links stuurt u uw Avatar in alle richtingen. Met drukken op [Fly] gaat ie vliegen. Met de pijltoetsen er naast gaat hij/zij omhoog of omlaag. Omhoog springen is zonder [Fly]. Voor uitzetten van het scherpje drukt u op [X].



### 13 - >>Word Map

Geeft een kaart van alle SL-gebieden; ook met [Map] in de Toolbar of met [Ctrl-M] van het toetsenbord. In deze kaart kun je door middel van in- en uitzoomen meer of minder overzicht en details krijgen. Zie verder **9.3**.

### 14 - >>Mini-Map

Deze optie en ook [Mini-Map] in de Toolbalk of [Ctrl-Shft-M] van het toetsenbord laat een kleinere kaart zien van het gebied waar je bent. Zie verder **9.2**.

### 15 - >>Statistics Bar

Met deze optie ziet u diverse technische gegevens over uw actuele scenery en de verbinding met SL. De bewegende grafiek bovenin geeft het aantal beeldjes (frames) per second weer. Wanneer dat meer is dan 10 is de weergave redelijk vloeiend, maar hoe meer, hoe beter. Met dezelfde optie sluit u deze weergave.

### 16 - >>Property Lines

### 17 - >>Land Owners

### 18 - >>Hover Tips

### 19 - >>Beacons Always On

### 20 - >>Highlight Transparent

### 21 - >>Beacons (= bakens)

### 22 - >>Show HUD Attachments

### 23 - >>Zoom In

Met deze optie en ook met [Ctrl-0] zoomt u in op uw Avatar. Idem met het muiswielkje.

### 24 - >>Zoom Default

Met deze optie en ook met [Ctrl-9] zet u de zoomstand op normaal

### 25 - >>Zoom Out

Met deze optie en ook met [Ctrl-8] zoomt u uit. Idem met het muiswielkje.

### 26 - >>Toggle Fullschreen

Deze optie of [Alt-Enter] van het toetsenbord schakelt tussen "volledig schermbeeld" en "onvolledig schermbeeld".

### 27 - >>Set U1 Size to Default

---

## 18.4 – >World (= wereld)

### 1 - >>Chat

De optie schakelt de Chatbalk IN of UIT. Chatbalk wordt behandeld in 17.3 . De mogelijkheden van de Chatbalk incl. Gestures worden uitgelegd in 5.1 en 5.2 .

### 2 - >>Start Gesture (= bewegingen maken)

met de optie verschijnt een lijst met bewegingen, waaruit u kunt kiezen ter ondersteuning van het chatten. Zie voor gebruik van Gestures 5.2 .

### 3 - >>Always Run (= altijd rennen)

Deze optie of [Ctrl-R] laat uw Avatar rennen in plaats van gewoon lopen.

### 4 - >>Fly (= vliegen)

Met deze optie gaat uw Avatar vliegen waar dat is toegestaan. Dat kan ook na indrukken van [Home] van het toetsenbord. Wanneer u nogmaals >>Fly kiest stopt het vliegen en valt uw Avatar naar beneden. Vliegen wordt verder uitgelegd in **hoofdstuk 3**.

### 5 - >>Create Landmark Here

Met deze optie plaatst u een Landmarks (= snelkoppelingen Locaties) in de Locatie waar u bent. Daarna kun u uw Avatar daarheen teleporteren of de Landmark aan een andere Avatar geven. De geplaatste Landmarks worden opgenomen in de map Landmarks van Inventory. Zie in 9.3 en 10.6.6 .

### 6 - >>Set Home to Here

Normaal is de locatie waar u in SL bent gekomen uw Home-locatie; maar anders kunt u met deze optie grond waarvan u eigenaar bent of waar u zich thuis voelt tot Home-locatie benoemen. Met de volgende menu-optie en ook in de SL World Map met knop [Go Home] kunt u uw Avatar simpel naar "Home" teleporteren; zie in 9.3 .

### 7 - >>Teleport Home

Met deze optie wordt u naar uw Home-adres geteleporteerd. Dit is dus dezelfde optie als in de World Map in 9.3.

### 8 - >>Set Away (= op afwezig zetten)

Wanneer u in SL bent en in RL iets anders moet doen kunt u uw Avatar instellen op afwezig. Uw Avatar buigt het hoofd omlaag en Avatars begrijpen dat zij u niet moeten storen. Zodra u iets doet in SL wordt deze status opgeheven.

### 9 - >>Set Busy (= bezet)

Opties zoals Chatten, IMmen en aanbiedingen voor Teleportereren voor uw Avatar worden met deze optie op non-actief gezet. In de Menu balk komt dan >Set Not Busy en ook boven de Toolbalk verschijnt de knop [Set Not Busy]. Bovendien komt in het Locatie-scherm voor andere Avatars achter uw Avatar-naam "(Busy)" te staan. Wanneer u weer actief wilt deelnemen aan SL moet u deze status beëindigen door kiezen van >>Set Not Busy of indrukken van [Set Not Busy] boven de Toolbalk.

### 10 - >>Account History

Met deze optie krijg u via het web toegang tot uw Account-history. Hiervoor moet u uw Avatarnaam opgeven en een wachtwoord. Voor instelling van uw account moet u ook de letters van een getoond script opgeven. De Account-Historie vermeldt al uw SL-geldtransacties over maximaal de afgelopen maand. Deze transacties worden gedownload als Excel-bestand.

### 11 - >>Manage My Account

Voor instellen of wijzigen van uw SL-Account. Met deze optie krijg u via het web toegang tot uw Account om gegevens te wijzigen.

### 12 - >>Buy L\$

Met deze optie kunt u L\$ kopen. Daarvoor moet u een account hebben.

World		
1	Chat	
2	Start Gesture	/
3	Always Run	Ctrl-R
4	Fly	Home
5	Create Landmark Here	
6	Set Home to Here	
7	Teleport Home	Ctrl-Shft -H
8	Set Away	
9	Set Busy	
10	Account History ...	H
11	Manage My Account ...	Shft-H
12	Buy L\$ ...	
13	My Land ...	
14	About Land ...	
15	Region / Estate	
16	Force Sun	>

### 13 - >>My Land

Wanneer u grond bezit in SL geeft deze optie toegang tot een lijstje van grondbezit, met vermelding van Naam, Locatie en Area. Wanneer u lid bent van een groep wordt ook het groepsbezit vermeld.

### 14 - >>About Land

Geeft toegang tot het About Land-scherm. Op 7 tabbladen staat informatie over het land van de Locatie waar uw Avatar is. Ondermeer staat in het achterste tabblad de namen van Avatars die in uw Locatie zijn verbannen. Een andere mogelijkheid om About Land-scherm te activeren wordt gegeven in 14.4 .

### 15 - >>Region / Estate

### 16 - >>Force Sun (= zonnestand wijzigen)

Deze optie heeft subopties [Sunrise](#) – [Noon](#) – [Sunset](#) – [Midnight](#) en [Revert to Region Default](#) en dient voor het instellen van de hoeveelheid en soort licht van de Locatie waar uw Avatar is. De werkelijk lokale tijd volgens SL verandert hierdoor niet en blijft zoals rechtsboven in het Locatie-scherm staat vermeld..

## 18.5 – >Tools (= Hulpmiddelen)

### 1 - >>Select Tool

Deze keuze leidt tot de subopties >>>Focus, >>>Move, >>>Edit, >>>Create en >>>Land. Dit zijn dezelfde mogelijkheden als na het kiezen van >View >>Build of drukken op [Build] in de Toolbalk, maar dan als pictogrammen. Dat zijn opties welke dienen voor het bouwen van Objecten; zie 17.10

**2 - >>Select Only My Objects** (= selecteer alleen mijn objecten)

**3 - >>Select Only Movable Objects** (= alleen bewegende objecten selecteren)

**4 - >>Select By Surrounding** (= alleen omgeving selecteren)

**5 - >>Show Hidden Selection** (= verborgen objecten selecteren)

**6 - >>Show Light Radius for Selection** (= geselecteerde objecten markeren)

Tools		
1	Select Tool	>
2	Select Only My Objects	
3	Select Only Movable Objects	
X	Select By Surrounding	
5	Show Hidden Selection	
6	Show Light Radius for Selection	
7	Show Selection Beam	
8/	— — — — — (worden	
15	alleen getoond tijdens "Build").	
16	Stop All Animations	
17	Focus on Selection	H
18	Zoom to Selection	Shft-H
19	Take	
20	Take Copy	
21	Save Object Back to My Inventory	
22	Save Object Back to Object Contents	
23	Show Script Warning / Error Window	
24/	— — — —	
28		
29	Bug Reporting	

### 7 - >>Show Selection Beam (= selectiestraal laten zien)

Wanneer u deze status instelt verschijnt 'X' vóór deze suboptie. Wanneer u een Object in uw locatie aanwijst verschijnt dan een lichtspoor van kleine balletjes wanneer u een Object aanwijst om te editen.

**8 t/m 15** – Deze opties worden geactiveerd tijdens bouwen (Build). Deze opties worden nog niet in de handleiding beschreven.

### 16 - >>Stop All Animations (= alle animaties stoppen)

Met deze optie beëindigt u alle (oncontroleerbare) animaties of bewegingen van uw Avatar. Zo kan bijvoorbeeld ook de schijnbaar niet te stoppen "**Superdance**", welke in SL voorkomt, alleen met deze optie worden gestopt. .

### 17 - >>Focus on Selection (= op selectie focussen)

### 18 - >>Zoom to Selection (= inzoomen op selectie)

### 19 - >>Take

Keuze om een Object van uzelf weer terug te nemen in uw Inventory. U moet dat Object in de locatie aanwijzen

### 20 - >>Take Copy (= kopie nemen)

### 21 - >>Save Object Back to My Inventory (= object terugnemen naar mijn Inventory)

### 22 - >>Save Object Back to Object Contents (= object weer in objectenlijst opslaan)

### 23 - >>Show Script Warning / Error Window (= scriptwaarschuwingen en foutvenster tonen)

### 29 - >>Report Bug (= bug rapoteren)

## 18.6 ->Help (= hulp)

1 ->>Second Life Help (= helpschermen voor SL)

2 ->>Knowledge Base (= naar kenniscentrum)

3 ->>Contact Support (= support contact)

4 ->>Offical Linden Blog (= naar officiële Linden-  
blog)

5 ->>Scripting Guide (= naar handleiding gaan)

6 ->>Scripting Portal (= naar SL-wiki gaan)

7 ->>Message of the Day (= dagmelding)

8 ->>Report Abuse (= misbruik melden)

9 ->>Bumps, Pushes & Hits (= storingen e.d.)

10 ->>Help Request (= verzoek om help)

11 ->>Release Notes (= updates, versie)

12 ->>About Second Life (= info over SL)

Na kiezen van dit submenu-optie wordt o.m. de programma-versie van SL getoond waarmee u werkt. Ook uw SL-nummer en het nummer van de Locatie waarin u bent worden gegeven..

Help		
1	Second Life Help	F1
2	Knowledge Base ...	
3	Contact Support ...	
4	Offical Linden Blog ...	
5	Scripting Guide ...	
6	Scripting Wiki ...	
7	Message of the Day ...	
8	Report Abuse ...	
9	Bumps, Pushes & Hits ...	
10	Help Request ...	
11	Release Notes ...	
12	About Second Life ...	



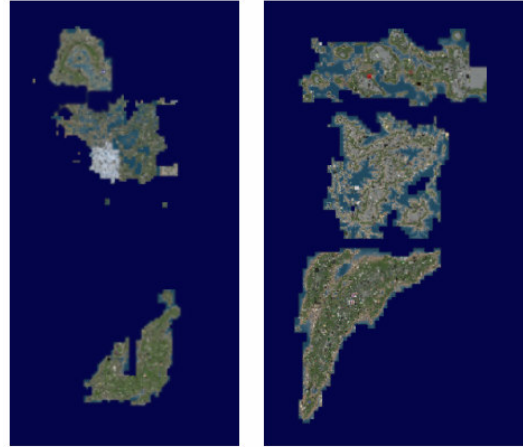
Nantucket - New England

## 19 - ABOUT LAND, door SamanthaJo Steins (SL), estate-manager Veerse Meer (SL)

### 19.1 - Inleiding

De hoeveelheid beschikbaar land in SecondLife wordt bepaald door het aantal computers waarop MainGrid software draait. Aan het toevoegen van een nieuwe SL-computer met daarop 65.536 m2 land zijn opstart- en periodieke kosten voor hardware en software-onderhoud gemoeid. Deze kosten worden door LindenLabs op de Estate (= landgoed, woonwijk) eigenaren verhaald. Estate eigenaren zijn grondbezitters of tussenpersonen die een Private Island (een "Estate" of een "Sim") bij LindenLabs hebben gekocht. Vaak wordt zo'n Private Estate volgens een bepaald thema ingericht door de Estate eigenaar. Ze doen landscaping (bepalen van terreinhoogte) op hun Private Island en verkopen grond in kleinere stukken aan SL bewoners. De Estate eigenaren berekenen vaak bepaalde kosten door aan de bewoners op hun Private Estate. Kosten zijn bijvoorbeeld aanschafkosten van hardware en periodieke kosten (zie "Maandelijke Tier") voor hardware en software-onderhoud. Ook kosten van eventuele aanvullende diensten en/of risico's kunnen geheel of gedeeltelijk doorberekend worden aan de SL bewoners op hun Private Estate.

Europese Estate of "sim"-eigenaren (maar ook Europese SL-bewoners) zijn verplicht om BTW te betalen voor bepaalde diensten die ze afnemen van LindenLabs. Daarom kan grond op een Sim van een Europese eigenaar duurder zijn dan *van* een niet-Europese eigenaar.



Mainland in Second Life

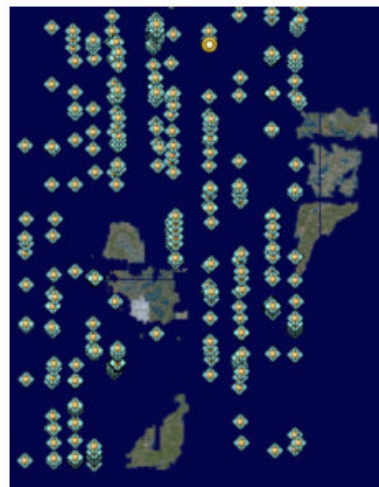
### 19.2 - Land kopen of huren

In SecondLife kan iedereen land kopen of huren. Bij huur zijn alle initiële en maandelijkse kosten van het land opgenomen in een week- of maandbedrag. De huur wordt meestal betaald in L\$.

Bij koop betaalt u een koopsom voor het land en een maandelijks bedrag evenredig met de afmetingen van het stuk grond. Dit maandelijks bedrag wordt de maandelijks "tier" genoemd (zie "Maandelijks Tier"). U kunt het vergelijken met grondbelastingen in RealLife.

De meeste bewoners van SL hebben een gratis Basic Account. U kunt ook upgraden naar een Premium Account. Elk type Account kan een kaal stuk grond huren, een appartement huren of een huis op een lapje grond huren. Om grond te kopen dient u vooraf te bepalen wat voor soort grond u wilt kopen, Mainland (= vaste land) of grond op een Private Estate (= eiland). Afhankelijk van het type Account dat u heeft kunt u wel of niet Mainland kopen.

De koopsom van land varieert, afhankelijk van de locatie en het bijbehorende Covenant (*zie 19.4*). Mooie stukken, aan het strand, geheel vlak, aan water of een weg zijn vaak duurder dan stukken land in onherbergzame gebieden. Als u eenmaal land heeft gekocht kunt u bij latere verkoop zelf de grondprijs bepalen, mits u volledig eigenaar bent van die grond. Over de hoogte van de aankoop-grondprijs kan altijd worden onderhandeld.



#### Mainland en Private Islands

De Islands zijn zichtbaar door Telehubs. (vierkantjes) De positie van bijv. 0031 is op deze schaal aangegeven door geel rondje

---

### 19.3 - Account Types

In SecondLife bestaan 2 account types, te weten: Basic en Premium.

**Basic accounts** kunnen geen LindenLand en/of Mainland bezitten, maar kunnen wel land kopen op een Private Estate via een overeenkomst met de Estate eigenaar. Via een dergelijke overeenkomst kunt u toch land bezitten zonder dat u moet upgraden naar een Premium account. Hiermee bespaart u \$ 9,95 per maand; d.i. € 7,10.

**Premium accounts** kunnen behalve land leasen zoals mogelijk voor een Basic account, ook land kopen van Linden op het Mainland van SL. Deze accounts worden beter ondersteund door LindenLab en hebben toegang tot de support-website. Ook krijgen zij een wekelijkse toelage van L\$ 300 (de "stipend") en hoeven geen maandelijksse tier te betalen voor de eerste 512m2 grondbezit.

Even een snelle financiële vergelijking: Premium Account kost per jaar  $12 \times \$ 9.95 = \$ 119$  of op jaarbasis  $12 \times \$ 8.00 = \$ 72.00$ . Van dat bedrag wordt een wekelijkse toelage van L\$ 300 terugbetaald: 52 weken  $\times$  L\$ 300 (koers ca L\$ 275 = \$ 1) is ca \$ 56. De werkelijke kosten van een Premium Account zijn daarom niet \$ 9.95 per maand, maar op jaarbasis slechts  $\$ 72 - \$ 56 = \$ 16$  per jaar; d.i. \$ 1,33 per maand. Die \$ 1,33 per maand is inclusief de maandelijksse tier van uw eerste 512 m2 grond (als u tenminste grond bezit) + ondersteuning van Linden Labs support.

---

### 19.4 - Covenant

Wat u met uw land mag doen is vastgelegd in het Covenant: het reglement. Lees het zorgvuldig door vóórdat u tot koop overgaat en/of vraag uitleg aan de Estate eigenaar of Estate manager. Elke Estate heeft een eigen Covenant. Vaak is het zo, dat er voor Mainland geen regels zijn opgesteld. Dit kan bijvoorbeeld betekenen, dat als u op de ene dag een mooi stukje grond op het Mainland hebt aanschaf, u de volgende dag er achter kunt komen dat naast uw stuk grond plotseling een groot casino staat, of een herrie makende club die veel lag veroorzaakt. Hieraan kunt op het Mainland niets doen. Echter, op een Private Estate legt u in het covenant vast, wat wel en niet mag. Zo zijn er Private Estates bedoeld voor enkel en alleen winkels, of enkel clubs, of enkel voor bewoning, maar ook combinaties zijn mogelijk. Op deze manier kunt u een stukje land zoeken, dat past bij uw behoefte zonder dat u zich over uw (toekomstige) burens zorgen hoeft te maken.

Soms wordt in het covenant ook vastgelegd of en welke condities er zijn om uw land weer te verkopen, wat voor soort huizen er op gebouwd mogen worden, de hoeveelheid bomen per m2, of u zelf aan landschaping mag doen, etc. Dergelijke condities zorgen er ook voor dat op de Estate een bepaald thema kan worden gehandhaafd. Het zou immers niet erg mooi staan als, op een Estate dat een wintersport thema heeft, een van de bewoners besluit om een tropisch strandje aan te leggen.

---

### 19.5 - Maandelijksse Tier

#### Mainland tier:

Als u Mainland bezit wordt geld voor tier automatisch door LindenLabs geïncasseerd. De kosten kunt u op de SL-website vinden. De maandelijksse kosten voor de eerste 512m2 zijn gratis omdat u een Premium account moet hebben. De koopsom zult u natuurlijk altijd moeten betalen. De gemiddelde koopprijs voor land is ca L\$ 8 à L\$ 9 per m2, maar kijk niet vreemd op als er soms L\$ 50 per m2 wordt gevraagd.

#### Private Estate tier:

Als u land op een Private Estate bezit, wordt dat geld niet automatisch door de Estate eigenaar geïncasseerd. U dient er zelf voor te zorgen dat de eigenaar de maandelijksse tier op zijn of haar rekening krijgt bijgeschreven. Om te voorkomen dat uw grond wordt teruggeclaimd door de Estate eigenaar (als u bijvoorbeeld vergeet te betalen), kunt u zelf een "Paypal subscription" instellen (of via iDeal of Giro). Elke Estate eigenaar bepaalt zelf de hoogte van de maandelijksse tier omdat deze veelal afhangt van de verhouding water versus woonbaar land, plus de kosten van Paypal transacties en de kosten van koers variaties. Soms is het mogelijk om de maandelijksse tier in L\$ te betalen; let dan op dat dat geen verkapte huur van land blijkt te zijn.

Landsize (m <sup>2</sup> )	US\$ per month (paypal)	€ per month (paypal)	£ per month (paypal)	€ per month (Dutch Bank/Giro)
1024	US\$ 09.73	€ 6.81	£ 4.28	€ 6.61
2048	US\$ 19.46	€ 13.62	£ 8.56	€ 13.42
3072	US\$ 29.18	€ 20.43	£ 12.84	€ 20.23
4096	US\$ 38.91	€ 27.24	£ 17.12	€ 27.04
5120	US\$ 48.64	€ 34.05	£ 21.40	€ 33.85

Voorbeeld van mogelijke tier welke maandelijks moet worden betaald na k o p e n van grond

---

## 19.6 – Prims

Op het Mainland krijgt u altijd 117 prims per 512 m2. In plaats van een stuk land kunt u ook een stuk water kopen. Vaak is dat goedkoper omdat u dan geen "grond" heeft om te bouwen en omdat u dan vaak ook minder prims per m2 krijgt. Een stuk water op het Mainland kunt u natuurlijk wel gebruiken om een Skyhome (= zwevend huis) te bouwen. Daar is geen grond voor nodig.

Op Private Estates wordt soms land uitgegeven met meer prims dan gebruikelijk. De Estate owner kan dat besluiten, maar dat houdt in dat er dan minder land verkocht kan worden. Het maximum aantal prims op een Island of Sim is altijd 15.000.

---

## 19.7 - Second Life Support

Als u geen Premium account hebt maar toch vragen over bepaalde SL (land)zaken, kunt u vaak bij de Estate Owner of Estate Manager terecht. De eigenaar kan bij dringende gevallen 24 uur per dag iemand van Linden support raadplegen. Een geruststellende gedachte als u ergens mee komt te zitten.

---

## 19.8 - Controle over uw Eigen Land

U zult zich afvragen in hoeverre u zelf nog controle heeft over het land dat u hebt uitgezocht en wilt gaan kopen: kunt uzelf music en video streams instellen, anderen van uw land weren, etc. Kijk daarom, voordat u besluit, even bij andere bewoners in de regio: staat het land op hun naam of hebben zij het land via een groep van de Estate owner in bezit. In dat laatste geval zult u waarschijnlijk minder zelf mogen doen en veel vaker met de Estate eigenaar te maken hebben.

Ook kunt u zich afvragen of u op uw eigen land Landscaping (= grondniveau wijzigen) mag doen. Op een stuk Mainland mag dat altijd. Op een stuk land op een Private Estate mag dat niet altijd of slechts in beperkte mate (bijvoorbeeld slechts +4 tot -4 meter)

Eén van de andere voordelen van land op een Private Estate is, dat u minder risico loopt dat uw land niet meteen onteigend wordt bij onverwachts missen van de maandelijksse tier, zoals bij Mainland het geval is. Overleg in zo'n situatie tijdig met de Estate-eigenaar.

---

## 19.9 - Informatie over Land

Wanneer u land of water met de rechtermuisknop niet bebouwde grond aanwijst en in het Objectmenu > About Land... kiest, verschijnt het About Land-scherm met de tabbladen "General", "Covenant", "Objects", "Media", "Access" en "Ban". U krijgt hetzelfde scherm ook in de menubalk met > World >> About land... Deze schermen bieden informatie over de betreffende grond. Enkele tabbladen vragen om nadere toelichting:

### Tabblad General:

Hier vindt u gevens over de huidige eigenaar van een stuk land. Dat kan een **Persoon**, maar ook een **Groep** zijn. Als u van een groep wilt kopen, verifieer dan of de verkoper dit doet namens de groep. Het gebeurt dat een groepslid illegaal een stuk land verkoopt zonder dat de andere groepsleden er vanaf weten. Dat kan vervelende gevonden voor de koper hebben. Het land kan misschien teruggeclaimd worden zonder dat u uw geld terug krijgt.

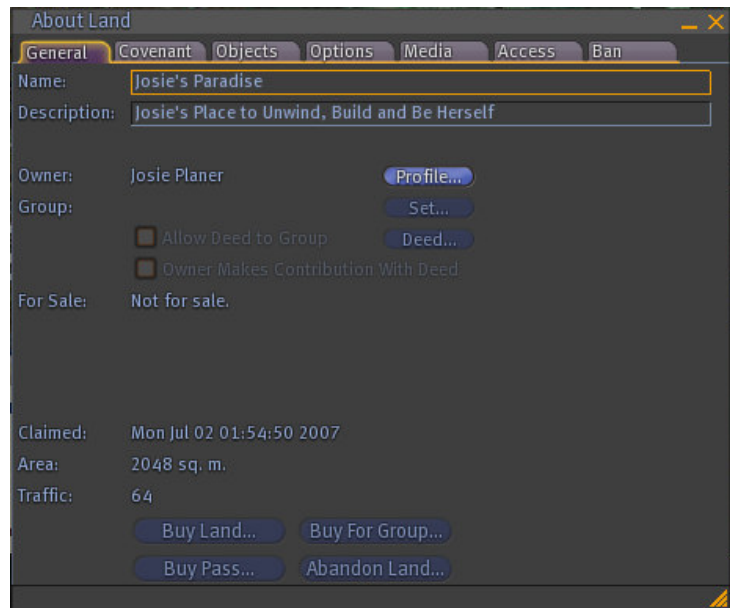
In het tabblad staat ook vermeld of Objecten op het land (huis, bomen en planten) mee verkocht worden. Dat kan alleen als die Objecten "transfeerbare" zijn. Zo niet, dan worden ze nooit uw eigendom en kan de echter eigenaar deze altijd terug halen. Veel huizen zijn bijvoorbeeld niet transfereerbaar.

Ook de afmeting van het stuk land wordt vermeld.

Het aantal achter *Traffic* is het aantal punten dat een stuk land krijgt voor elke Avatar (verschillend) die daar meer dan 5 minuten is geweest 1).

De precieze berekeningswijze is (nog) niet gevonden.

1) <http://wiki.secondlife.com/wiki/Help:Traffic>



### Tabblad Covenant

Hierin staan de condities en regels die van toepassing zijn op aankoop, gebruik en verkoop van het stuk land. De regels zijn door de Estate-eigenaar opgesteld (dus niet persé de verkoper van het land). Lees deze condities wanneer u gaat kopen of huren altijd aandachtig door. Vraag bij twijfel de Estate-eigenaar (niet de landeigenaar) om uitleg.

### Tabblad Objects:

- *Object Bonus Factor*: Standaard moet deze op 1 staan om 117 prims per 512 m2 te krijgen. Staat deze factor op bijv 0.5, dan krijgt u slechts  $117/2 = 58$  prims per 512 m2. Met een bonus van 1.3 krijgt u ca 151 prims per 512 m2. Vaak is met de aanschafprijs van het land rekening gehouden met de bonusfactor: hogere bonusfactor = meer prims = duurder.
- *Sim primitive usage*: indien u meerdere stukken land op 1 sim (= eiland van 65.000 m2) heeft aangeschaft of op het Mainland, dan geeft dit getal aan hoeveel totale prims nog op uw gezamenlijke stukken land kunnen worden bij geplaatst. Advies: verbruik nooit alle prims op je land. Behalve voor uw huis en meubels heeft de kleding of het kapsel van uzelf of van vrienden die op bezoek willen komen ook nog wat prims nodig. Sommige kapsels bestaan uit meer dan 100 prims.
- *Primitives parcel support*: geeft het max aantal te plaatsen prims aan voor dit betreffende stuk land
- *Primitives on parcel*: geeft maximum aantal reeds aanwezige prims aan voor dit betreffende stuk land; de specificatie betreft het aantal geplaatste prims van de eigenaar; idem door andere groepsleden (indien van toepassing) en welke door anderen op uw land (of in de lucht \*) zijn geplaatst.
- *Autoreturn .....*: zorgt ervoor dat objecten van anderen na bepaalde tijd (in minuten) van uw land worden verwijderd.. Standaard staat dit ingesteld op 0 minuten. In de tabel eronder kunt u als eigenaar van de grond zien wie er objecten op uw land heeft geplaatst. Druk daarvoor "Refresh List". Als u objecten wel toestaat, maar objecten van een bepaald persoon niet, selecteer dan in de tabel de naam van de betreffende persoon en druk op "Return objects..."

\*) **Skyboxes**: Er zijn locaties waar u in huizen in de lucht kunt wonen. Maximaal kunnen zo 1 huis op de grond en 3 in de lucht worden geplaatst. Het gezamenlijk aantal te gebruiken prims is afhankelijk van de Object Bonus Factor. Voor de grond moet ook Tier worden betaald. Zonder toestemming van de eigenaar van de grond mogen geen Skyhouses worden geplaatst.

### **Tabblad Options:**

- *Allow other resident to*: waarmee wordt aangegeven of bewoners als of niet aan landschaping (= hoogteverschillen aanbrengen mogen doen, vliegen, objecten plaatsen of scripts plaatsen).

- *Land Options*: waarmee wordt aangegeven of het welzijn van bewoners mag veranderen. Klik op "Safe" als deze goed moet blijven. Met "Restrict pushing" kunt u het wegduwen van Avatars tegengaan. Met "Show in Search" zorgt u er voor dat uw land land wordt opgenomen in het tabblad "Places" van het Search-scherm wordt opgenomen. Als u "Mature content" is aangevinkt is het land alleen met de optie "Mature content" in het Search-scherm te vinden.

- *Snapshot*: Het plaatje hier wordt zichtbaar wanneer iemand de locatie als Picks toevoegt in zijn/haar Profile of wanneer u met het Search-scherm naar de eigenschappen van de locatie kijkt.

- *Landing Point*: hiermee geeft u aan waar anderen met een Teleport mogen landen; dus bij voorkeur de coördinaten niet instellen op uw slaapkamer.

### **Tabblad Media:**

- *Media texture*: wordt gebruikt om een videostream op je land in te stellen. Als je een FreeView TV hebt gekocht of gekregen, staat in de instructies welke URL u moet invullen.

- *Sound settings*: Bij "Music URL" wordt het muziekkanaal ingevuld om in de locatie bepaalde muziek te horen. Er bestaan vele betaalde en vrije radiostations op Internet. Vul maar eens in: <http://85.214.41.107:8000>

- *Voice Settings*: Voor nader instellen van Voice.

### **Tabblad Access:**

Met dit tabblad kan de toegang tot het land worden beperkt. Degenen die er niet op mogen zien dan rode "banner lines" rondom het stuk land. In het witte veld wordt dan opgegeven of alleen leden van een groep toegang hebben of bepaalde personen. Ook kan worden ingesteld dat men moet betalen om op het land te mogen komen: een toegangspas.

### **Tabblad Ban:**

Hier kunnen maximaal 300 namen komen van mensen die beslist niet (meer) op het land mogen. Bijvoorbeeld omdat men zich niet houdt aan de gestelde regels.

---