

Second Life perustaidot -opas



Katja Hilska-Keinänen, Åbo Akademi

Riitta Liski, Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry

29.1.2010. AVO-projekti.

Sisällysluettelo

Johdanto.....	2
Second Life Viewer -ohjelman asennus	2
Avatarin luominen.....	2
Käyttöliittymä, valikot	5
Liikkuminen ja näkymän valinta.....	6
Kommunikointi.....	7
Avatarin muokkaaminen	10
Ostaminen ja tavaroiden käyttöönotto	10
Omaisuutesi = Inventory	11
Ystävät.....	12
Ryhmät	13
Kartat.....	14
Maamerkit ja SLurl-linkit	15
Haku	16
Talous ja rahan käyttö Second Lifessa	16
Rakentamisesta.....	17
Osallistuminen luen nolle tai muuhun tilaisuuteen.....	20
Ongelmatilanteita?	22
Liite 1: Pikanäppäimet ja keskeiset valikot	23
Liite 2: Lyhenteitä ja termejä	24
LIITE 3: Järjestelmävaatimukset.....	25



Avoimet verkostot oppimiseen - AVO -hanke. MannerSuomen ESR ohjelman Valtakunnallinen osio, Toimintalinja 3, Rahoittava viranomais Lapin ELY-keskus.

Johdanto

Second Life on kolmiulotteinen virtuaalimaailma, jossa toimitaan avatarien välityksellä. Virtuaalimaailma tarjoaa mahdollisuuksia vuorovaikutukselle, virtuaalisten esineiden ja tilojen rakentamiselle, sisältöjen esittämiseksi sekä elämysten kokemiseksi.

Second Life koostuu erilaisista saarista, joita sen asukkaat kehittävät muokkaamalla ja rakentamalla maata, rakennuksia ja muita tiloja sekä luomalla sisältöjä. Saarilla ja saarten välillä voidaan liikkua mm. lentämällä ja teleporttautumalla.

Second Lifessa voidaan järjestää erilaisia tilaisuuksia kuten luentoja, kokouksia, juhlia, keskustelutilaisuuksia ja konsertteja. Ympäristössä voidaan kommunikoida tekstin ja äänen avulla, näyttää videosesityksiä ja slideshowta, järjestää esityksiä ja tilaisuuksia sekä vierailla mielenkiintoisissa kohteissa - esim. kaupungeissa, museoissa ja konserteissa.

Tämä opas johdattaa Second Life -maailmassa toimimiseen. Opas on tehty version 1.23.5 aikana.

Opas on tuotettu osana Suomen eOppimiskeskuksen koordinoimaa AVO-projektia, jota rahoittavat Euroopan unioni ja Lapin Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus. Opasta voidaan käyttää koulutuksissa.

Second Life Viewer -ohjelman asennus

Second Lifen käyttäminen edellyttää Second Life Viewer -ohjelman asennusta tietokoneelle.

Lataa tietokoneellesi Second Life Viewer -ohjelma Second Lifen lataussivulla:

<http://secondlife.com/support/downloads?lang=en-US>

Seuraa asennusohjelman antamia ohjeita.

Voit myös luoda ensin avatarin Second Life Join -sivulla (<https://join.secondlife.com>), mutta asentamalla ohjelman ensin, varmistat että sinulla on riittävät käyttöoikeudet tietokoneellesi.

i Tarkista, että koneesi vastaa vähintään minimivaatimuksia: katso Liite 3.

Avatarin luominen

Second Lifessa toimitaan avatarien välityksellä. Second Lifen avatareja ei kutsuta pelaajiksi, vaan asukkaiksi (*residents*), koska Second Life ei ole peli. Avatarit liikkuvat maailmassa, ovat yhteydessä toisiinsa avatariin ja vaikuttavat ympäristöönsä mm. rakentamalla rakennuksia ja esineitä.

Voit muokata avataristasi aivan sellaisen kuin haluat - esim. mahdollisimman yhdennäköisen itsesi kanssa, haaveminäsi tai jonkin muun kuin ihmishahmon (eläimen, robotin, jne.). Lisää avatarin muokkaamisesta kerrotaan oppaan kohdassa Avatarin muokkaaminen. Luodessasi käyttäjätilin Second Lifeen valitset samalla aloitus-avatarisi ulkonäön.

Luo käyttäjätili Second Life Join -sivulla: <https://join.secondlife.com>.

Varaa avatarin luomiseen aikaa. Kirjautumisen vahvistavan varmistussähköpostin saapuminen voi joissakin tapauksissa kestää jopa tunteja. Myös avatarin nimen valitsemiseen saattaa kulua yllättävästi aikaa - ja se kannattaakin tehdä huolella, sillä avatarin nimeä ei pysty myöhemmin muuttamaan.

Lomakkeeseen täytetään omat henkilötiedot: nimi, sähköpostiosoite, syntymäaika, asuinpaikka ja sukupuoli.

First, Tell us About Yourself

Real Life First Name

Real Life Last Name

E-mail Address

Confirm E-mail Address

I live in

I was born

I am

Need Help? Have Questions?
Please see our FAQ

Next, Create your Second Life Personality

Create your user name and password

Your username includes a first and last name. Each last name is available for a limited time. Choose a first name to see which last names are available now!

Create a First Name [Find Last Names](#)

Create a Password

Note: Your username is both your screen name in Second Life, and your login ID. Once you register, your username cannot be changed.

Avatarin etunimen voit valita vapaasti. Kirjoita *Create a First Name* -kenttään haluamasi etunimi. Klikkaamalla *Find Last Names* saat esille sukunimilistan.

Sukunimi tulee valita kontrolloidusta listasta noin 40 vaihtoehdon joukosta. Etunimen muuttaminen vaikuttaa myös annettuihin sukunimivaihtoehtoihin - kokeile eri yhdistelmiä kunnes löydät mieleisesi. Saat myös samalle etunimelle uusia sukunimivaihtoehtoja painamalla uudestaan *Find Last Names*.

Jos kokeilet avatarin etunimeksi hyvin yleistä nimeä, kuten Mary tai John, saatat saada virheilmoituksen: *Sorry, all the last names are taken. Please try a different first name.* Kokeile muuta etunimeä - kaikki avatarit ovat Second Lifessa uniikkeja.

HUOM! Avatarin nimeä ei voi myöhemmin muuttaa. Nimi toimii myös käyttäjätunnuksena.

Choose a starting look

Click on images below to select a starting look. Once in Second Life, you can change your appearance, or shop for a whole new look.

You in Second Life

Just a Few More Details ...

Security Question

Security Answer

Security Check

tiring first

Enter the two words above:

Avatarin ulkonäön pohjaksi on tarjolla muutamia vaihtoehtoja. Valitse sopiva aloitusasu - ulkonäköä voit muokata (lähes) milloin tahansa Second Life -maailmassa.

Valitse vielä turvakysymys (*Security Question*) ja kirjoita siihen vastaus. Täytä *Security Check* -kohtaan laatikossa näkyvät kirjaimet. Lopuksi klikkaa *Create Account* -painiketta.

Saat antamaasi sähköpostiosoitteeseen varmistusviestin, jonka linkkiä klikkaamalla vahvistat käyttäjätilin luomisen. Jos sähköpostia ei kuulu, tarkista roskapostikansiosi.

Luotuasi käyttäjätilin voit jatkaa aloitussaarelle (*Help Island*) tai ryhmien alueille (*Community Gateways*). Jos valitset aloitussaaren, saat seuraavaksi opastuksen Second Life Viewer -ohjelman asennukseen. Voit ohittaa tämän vaiheen, jos olet jo asentanut ohjelman.

Voit käyttää Second Lifeen siirtymiseen SLurlia (Second Life url). Hyvä aloituspaikka on esimerkiksi EduFinland, suomalaisten oppilaitosten alue Second Lifessa. EduFinlandin Orientaationsaarella voit harjoitella liikkumista ja sen Hiekkalaatikolla voit kokeilla rakentamista:

<http://slurl.com/secondlife/ORIENTAATIO%20SAARI/221/110/21>

Valitse avautuvasta karttasivusta *Visit this location* tai *teleport now*. Second Life Viewer -ohjelma käynnistyy automaattisesti. Ohjelman avauduttua kirjaudu sisään avatarisi etu- ja sukunimellä sekä salasalla ja klikkaa *Log In*.

Lisäohjeita

Katso suomenkielinen video Avatarin luominen Second Lifeen:

<http://www.youtube.com/watch?v=T3vovvNm7UM>

Quick Start Guide

Second Lifen Support-sivulla on linkki erittäin hyödylliseen *Quick Start Guide* -ohjeeseen, jossa opastetaan SL-maailmassa liikkumiseen, kommunikointiin, avatarin ulkonäön muokkaamiseen, pikanäppäinten käyttöön, jne. Ohje kannattaa tallentaa omalle koneelle.

Support in Second Life

<https://secure-web12.secondlife.com/support/index.php?lang=en>

Help Island

Kirjautuessasi Second Lifeen uudella käyttäjätunnuksella avatarisi ohjataan aloitussaarelle (*Help Island*), ellet käytä SLurlia Second Lifeen siirtymiseen*. Aloitussaarella voit harjoitella liikkumista, ulkonäön muokkausta ja kommunikointia.

Saarelle saapuessasi esiin tulee Second Lifen tutorial-opas, josta saat ohjeita mm. nuolinäppäimillä liikkumiseen, lentämiseen, katseen suuntaamiseen, chat-toiminnon käyttöön, ystävien lisäämiseen ja *Inventory*-kansion käyttämiseen. Saat tutorialin tarvittaessa uudelleen esille *Help*-valikosta. Aloitussaarella voit kokeilla myös rakentamista.

Kokeiltuasi eri toimintoja pääset pois aloitussaarelta etsimällä Exit-kyntin. Saat muistilapun (*Notecard*) jossa olevaa maamerkkiä (*Landmark*) klikkaamalla pääset Second Lifen pääsaarelle. Voit etsiä kiinnostavia paikkoja esim. haulla (Ctrl+F).

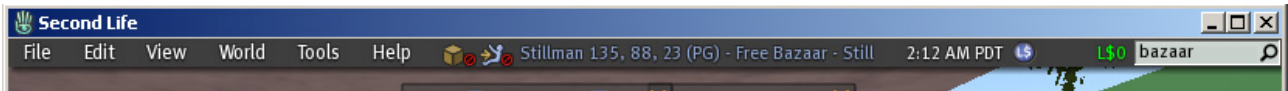
*Kun kirjaudut uudella avatarilla sisään käyttämällä SLurl-osoitetta, sinua ei ohjata aloitussaarelle, vaan pääset osoitteen osoittamaan paikkaan. Second Life tutorial -pikaopas tulee kuitenkin esille.



Käyttöliittymä, valikot

Ylävalikko

Ylävalikosta löytyvät mm. ohjelman asetukset, käyttäjäasetukset, alueiden asetukset ja oppaat. Yläpalkissa näkyy sijaintisi ja maahan liittyvät rajoitukset, kuten rakentamiskielto tai skriptien käyttökielto. Näet myös ”paikallisajan”, eli Second Lifen ajan, sekä käyttäjätalilläsi mahdollisesti olevat Linden dollarit.



Keskeisiä valikon toimintoja ovat:

Käyttäjäasetukset (*Edit => Preferences*)

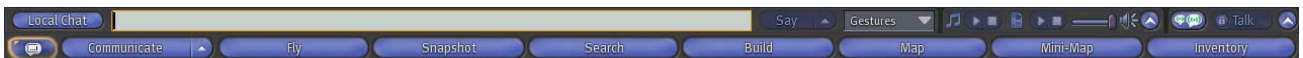
Alueen asetukset (*World => Environment Settings*)

Maamerkit (*World => Create Landmark Here*)

Kuvien ja muiden tiedostojen lataaminen (*File => Bulk Upload* tai *File => Upload Image*)

Alavalikko

Alavalikossa ovat viestintään, lentämiseen, kuvien ottamiseen, hakuun, rakentamiseen, karttoihin, ääniin ja omaan varastoosi liittyvät valikot. Alavalikon toimintoja käydään tarkemmin läpi kunkin aihealueen yhteydessä.



Piirakkavalikko

N.k. piirakkavalikko saadaan esiin klikkaamalla aluetta, objektia tai avataria hiiren oikealla painikkeella. Piirakkavalikossa näkyvät aktiivisena ne valikot, jotka on mahdollista valita. Huomaa myös painike *More*, josta saat esille lisää vaihtoehtoja.

Piirakkavalikon sisältö riippuu siitä, mitä hahmoa tai objektia on klikattu. Oman avatarisi kohdalla saat esiin valikot joissa voit mm. muokata profiiliäsi. Toista avataria klikkaamalla saat esiin valikon, josta voit tarkastella avatarin profiilia, lähettää viestejä ja ystäväpyynnön. Esinettä klikkaamalla saat esiin valikon, josta voit tarkastella esineen ominaisuuksia. Myytäviä tai jaettavia tavaroita voit ostaa, istuimille voit istua, jne.



Liikkuminen ja näkymän valinta

Kävely

Avatarilla kävellään käyttämällä joko nuolinäppäimiä tai kirjaimia A (vasemmalle), W (eteenpäin), D (oikealle) ja S (taaksepäin). Voit myös kävellä tai juosta pitämällä W-näppäintä pohjassa ja ohjaamalla hahmon suuntaa nuolinäppäimillä.

Hyppääminen

Hahmosi hyppää ylöspäin näppäimellä Page Up tai E ja alas näppäimillä Page Down tai C.

Näkymän valinta eli kameran suuntaaminen

Kamera on oletuksena avatarisi takana. Voit liikuttaa kameraa painamalla Alt-näppäimen pohjaan ja kääntämällä kameraa nuolinäppäimillä. Myös hiirellä voi suunnata kameraa. Paina alt-näppäin pohjaan ja klikkaa hiiren vasemmalla painikkeella kohtaa, johon haluat katsoa. Kameraa voi zoomata hiiren rullalla. Kameran saa palautettua oletusasentoon painamalla Esc-näppäintä (joskus tarvitaan kaksi painallusta).

Juokseminen

Juoksemaan lähdetään valitsemalla näppäimistöltä Ctrl+R. Voit myös valita *World*-valikosta asetuksen *Always run*. Juokseminen lopetetaan painamalla Ctrl+R. Kävelystä voit vaihtaa juoksuun painamalla W-näppäintä kaksi kertaa peräkkäin ja pitämällä W-näppäintä pohjassa kunnes haluat pysähtyä. Samalla voit ohjata juoksun suuntaa nuolinäppäimillä.

Lentäminen

Lentäminen aloitetaan klikkaamalla *Fly*-painiketta, painamalla Ctrl+F tai Home tai painamalla Page Up-näppäintä useita kertoja peräkkäin tai pitämällä E-näppäintä pohjassa.

Lentokorkeutta voi säädellä Page Up ja Page Down -näppäimillä tai kirjainnäppäimillä E ja C. Lentäminen lopetetaan klikkaamalla *Stop Flying* -painiketta, painamalla Ctrl+F tai Home tai pitämällä C tai Page Down -näppäintä pohjassa.

Hallintapaneelit

Voit valita *View*-valikosta *Camera Controls* (kuvassa vasemmalla) ja *Movement Controls* (oikealla) -hallintapaneelit, joita klikkailemalla voit hallita liikkumista ja kameran käyttöä.



Istuminen

Pääset istumaan tuolille tai muulle sopivalle istuimelle (katolle, karuselliin, kuumailmapalloon...) klikkaamalla kohdetta hiiren oikealla näppäimellä. Esiin aukeaa piirakkavalikko.

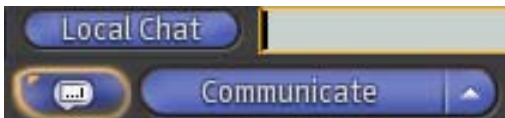
Valitse *Sit Here*, niin avatarisi asettuu istumaan istuimelle. Jos istut esimerkiksi luentosalissa väärään suuntaan, nouse ylös ja kokeile uudestaan toisesta tulosuunnasta. Joskus *Sit Here* -tekstin tilalla saattaa lukea *Relax* tms.

Kommunikointi

Chat

Chat-rivin saat esille painamalla sinistä painiketta äärimmäisenä vasemmalla ruudun alalaidassa tai enteriä. Julkisen chatin näkevät kaikki, jotka ovat 20 SL-metrin päästä sinusta. Kirjoita puheenvuorosi chat-riville ja paina enteriä tai Say-painiketta.

Julkisen huudon näkevät kaikki, jotka ovat 96 SL-metrin päässä sinusta. Kirjoita huutosi chat-riville ja paina *Shout*-painiketta. *Shout*-vaihtoehdon saat esille *Say*-painikkeen oikealla puolella olevaa kolmiokuvaketta klikkaamalla.



Chat-viestit näkyvät ruudulla jonkin aikaa (voit määrittää ajan valitsemalla ylävalikosta *Edit => Preferences => Text Chat => Fade chat after _seconds, _lines*).

Klikkaamalla *Local Chat* -painiketta näet vanhemmat chat-viestit. Lopettaessasi Second Life Viewer -ohjelman häviää myös kyseisen istunnon chat-historia.

Oletuksena avatarisi kirjoittaa (liikuttaa käsiään kuin kirjoittaisi tietokoneella) samalla, kun kirjoitat chat-ikkunaan. Voit poistaa tämän asetuksen *Preferences*-valikosta (*Play typing animation when chatting*) tai aloittamalla chat-viestin kirjoittamisen /-merkillä.

Voit tallentaa käymäsi chat-keskustelut tietokoneellesi. Chat-keskustelujen automaattisen tallennuksen saat päälle näin:

- Valitse *Edit*-valikosta *Preferences* ja tämän jälkeen *Communication*-välilehti.
- Klikkaa *Logging Options* -kohdasta kaikki vaihtoehdot.
- Klikkaa *Change Path* -kuvaketta ja valitse koneeltasi kansio, johon haluat keskustelut tallentaa.
- Lopuksi hyväksy valintasi OK-painikkeella.

Pikaviestit (Instant Message, IM)

Pikaviestit ovat yksityisiä tai ryhmän sisäisiä, eivätkä ne näy ulkopuolisille. Voit lähettää avatarille IM-viestin, vaikka hahmo/henkilö ei olisi sillä hetkellä kirjautuneena sisään. Vastaanottaja saa viestin, kun hän kirjautuu seuraavan kerran Second Lifeen tai viesti ohjataan hänen sähköpostiinsa. Jos haluat saada omat IM-viestisi sähköpostiisi, valitse *Edit => Preferences => Communication => Send IM to Email*.

Lähetääksesi pikaviestin valitse *Communicate => Contacts*-valikosta henkilö(t) (*Friends*) tai ryhmä(t) (*Groups*), joille haluat viestisi lähettää. *Communicate*-ikkunaan aukeaa uusi välilehti ja voit kirjoittaa sen alalaidassa olevaan tekstikenttään viestisi ko. henkilölle tai ryhmälle. Viestisi lähteen eteenpäin kun painat *Send*-painiketta tai painat Enter-näppäintä.

Voit lähettää IM-viestin myös lähellä olevalle avatarille klikkaamalla hahmoa hiiren oikealla näppäimellä ja valitsemalla piirakkavalikosta *Send IM*.

Ääni

Second Lifessa voidaan kommunikoida äänen avulla *Voice Chat* ja *Call* -yhteyksillä. Ääntä käyttäaksesi tarvitset kuulokemikrofonisetin. Älä milloinkaan käytä tietokoneesi kaiutinta keskustellessasi Second Lifessä, se aiheuttaa häiritsevän kaiun.

Ääniominaisuuden käyttöönotto:

- Valitse ruudun ylälaidan *Edit*-valikosta *Edit preferences => Voice Chat => Enable voice chat*.
- Tee seuraavat valinnat: *Hear voice chat from avatar position* tai *Hear voice chat from camera position* ja *Use Push to talk in toggle mode*. Hyväksy valinnat OK-näppäimellä.

Jos teit valinnan *Hear voice from avatar position*, puhujan ääni kuuluu sitä vaimeammin mitä kauempana hän on. Jos taas valitsit kohdan *Hear voice chat from camera position*, kuulet äänen selvimmin sieltä suunnasta minne olet kohdistanut kamerasi.

Merkiksi siitä, että sinulla on ääniominaisuus käytössäsi, ilmestyy avatarisi pään päälle pieni valkoinen piste.

Kun haluat aloittaa puhumisen, paina näytön oikeassa alalaidassa olevaa *Talk*-painiketta ja kun haluat mykistää mikrofonin, paina uudelleen *Talk*-painiketta. Puhuessasi avatarisi pään yläpuolella näkyy vihreät kaaret (tai punaiset, mikäli ääni on todella kovalla). Kaarien määrästä pystyt arvioimaan, miten lujaa muut puheesi kuulevat.



Ääniominaisuuden säädöt

- Yksittäisen avatarin äänen säätäminen: *Talk*-painikkeen vasemmalla puolella on painike, joka aukaisee *Active Speakers* -ikkunan. Kun klikkaat puhujan nimeä, voit säätää hänen äänenvoimakkuuttaan ikkunan alalaidassa olevalla liukusäätimellä. Vinkki: nimet saat pysäytettyä paikoilleen painamalla ikkunan ylälaidassa olevaa harmaata *Name*-palkkia.
- Seuraavana vasemmalla on kolmiomainen kuvake, joka aukaisee äänen hienosäädön. Näillä voit säätää yksittäisiä äänielementtejä, esim. taustamusiikkia, linnunlaulua, tuulen huminaa, veden solinaa, jne.
- Jälleen vasemmalle edellisestä (ja ylimpänä hienosäätö -paneelissa) on *Master Volume* -säädin, jolla hiljennät kaikkia ääniä samanaikaisesti.



Avatarin suunliikkeet

Jos haluat nähdä avatarien suun liikkuvan puhuttaessa, valitse *Advanced*-valikosta (valikkorivin oikeassa laidassa – jos ei ole näkyvissä, paina Ctrl+Alt+D, niin saat valikon esiin) *Character => Enable Lip Sync*.

Call eli puhelu

Toisin kuin normaalin äänen (*Voice Chat*), puhelun kuulevat vain puhelussa mukana olevat henkilöt. Puhelun soitat näin:

- Klikkaa toista avataria hiiren oikeanpuoleisella näppäimellä ja valitse piirakkavalikosta *IM*.
- ...tai paina ruudun vasemmassa alalaidassa olevaa *Communicate*-painiketta. *Communicate*-ikkunassa valitse tilanteen mukaan joko *Friends*- tai *Groups*-välilehti, vie kohdistin halutun avatarin nimen tai ryhmän päälle ja paina *IM/Call*-painiketta.
- *Communicate*-ikkunaan aukeaa uusi välilehti. Paina ikkunassa näkyvää *Call*-painiketta aloittaaksesi puhelun. Puhelun vastaanottaja hyväksyy puhelun painamalla *Join call*.
- Puhelu lopetetaan *End call* -painikkeella.
- Puhelussa puhujan ääni kuuluu aina yhtä kovaa riippumatta siitä, miten kaukana avatarit ovat toisistaan.

Jos haluat aloittaa puhelun (tai lähettää IM-viestejä) usealle henkilölle, mutta et kuitenkaan valmiille ryhmälle, toimi näin:

- Varmista että henkilöiden nimet ovat *Friends*-listallasi
- Valitse puheluun mukaan haluamasi henkilöt listalta. Saat useamman henkilön valittua kerralla, kun pidät Ctrl-näppäimen alaspainettuna valitessasi nimiä.
- Tämän jälkeen paina *IM/Call*-painiketta ja lähetä viestisi tai aloita puhelu ryhmän kanssa.

Mykistäminen

Usein esim. ryhmätyötilanteissa on kätevää tilapäisesti mykistää kaikki muut paikalla oleva avatarit paitsi oman ryhmän jäsenet. Mykistäminen tapahtuu näin:

- Avaa *Active Speakers* -ikkuna, vie kohdistin henkilön nimen kohdalle ja klikkaa ikkunan alalaidassa olevaa mykistä (*Mute*) -painiketta. Mykistäminen kumotaan samalla painikkeella.
- Vaihtoehtoisesti voit mykistää henkilön viemällä kohdistimen hänen avatarinsa päälle, klikkaamalla hiiren oikeanpuoleista näppäintä ja valitsemalla piirakkavalikosta *Mute*. Mykistäminen kumotaan valitsemalla samasta piirakkavalikosta *Unmute*.

Muistilapun (*Notecard*) tekeminen ja jakaminen

Muistilaput ovat helppo tapa jakaa pidempiä tekstisisältöjä. Kun liikut Second Lifessa uutena asukkaana, saatat saada muilta avatarilta esim. aloittelijoille tarkoitettuja muistilappuja.

Muistilappuja voidaan jakaa mm. raahamalla ne avatarin päälle. Muistilappuja voi liittää myös esineisiin, jolloin muut avatarit saavat ne koskettaessaan esinettä.

Muistilapun luot Inventory-kansiossa valitsemalla *Create => New Note*:

- Nimeä Notecard: Vie kohdistin muistilapun kohdalle Inventoryssa (*New Note*), klikkaa hiiren oikeanpuoleista näppäintä ja valitse *Rename*.
- Kirjoita teksti muistilapun tekstikenttään tai liitä kopioimasi teksti (Ctrl + V).
- Klikkaa Notecard-ikkunan Save-painiketta ja sulje muistilappu sen oikeasta yläkulmasta.

Asennot ja eleet

Avatarille on luotu valmiiksi joitakin asentoja ja eleitä, joilla voidaan elävöittää kommunikointia SL-maailmassa. Ne löytyvät Gestures-valikosta. Moniin eleisiin liittyy animaatio ja ääni, joihinkin vain animaatio (esim. tanssi). Valitsemalla eleen "hei" (/hey) valikosta tai kirjoittamalla sen chat-ruutuun hahmosi vilkuttaa ja sanoo "hey". Myös eleitä voidaan ostaa tai saada ilmaiseksi.

Avatarin muokkaaminen

Avatarin ulkonäköä voidaan muokata Second Lifessa milloin tahansa. Muokkaaminen kuitenkin näkyy muille hahmoille, joten huomaavaisuussyistä muokkaaminen kannattaa ajoittaa ja sijoittaa sopivaan tilanteeseen. Klikkaa hahmoasi hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Appearance*.



Aukeavassa *Appearance*-valikossa voit muokata hahmosi vartaloa ja vaatteita. Vartalomallin pohjana on käyttäjätunnuksen luomisen yhteydessä valittu avatar-tyyppi. Muokattuasi hahmoa voit tallentaa sen uudella nimellä *Inventory*-kansioon.

Voit myös ostaa tai saada ilmaiseksi hahmollesi uuden vartalotyyppin, ihon, silmät ja hiukset.

Ostaminen ja tavaroiden käyttöönotto

Second Lifen kauppapaikoilla voit kierrellä ja tutkia tarjolla olevia tavaroita melkein kuin oikeissa tavarataloissa. Vaatteet, kengät, hiukset, ym. esitellään kuvin julisteissa ja ständeissa. Usein vaatteita ja muita tavaroita ei voi sovittaa etukäteen, vaan näet ne vasta kokeilemalla eli pukemalla ne hahmollesi.

Osa ostoskeskuksista on ilmaisia tai hyvin edullisia, jolloin tavaroiden hinta voi olla esim. 1-10 Linden dollaria. Kun haluat ostaa jonkin tavarat, klikkaa laatikkoa hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Buy*. Esiin aukeaa ikkuna jossa kerrotaan ostettava sisältö ja hinta (hinta voi olla myös nolla Linden dollaria). Tarkista sisältö ja hinta ja hyväksy osto klikkaamalla *Buy*.



Ostoksesi tallentuvat *Inventory*-kansioon. Vaatteet, hiukset, vartalomallit, ym. otetaan käyttöön tuplaklikkaamalla kyseistä objektia. Klikkaamalla vaatetta tai esinettä hiiren oikealla näppäimellä saat auki monipuolisemman valikon. Valitse *Wear* tai *Attach to* ottaaksesi vaatteen (tms.) käyttöön. Hahmosi päällä olevat vaatteet näkyvät varastossasi lihavoituina ja merkittynä sanalla *worn*. Vaatteet voit ottaa pois klikkaamalla hahmoa ja valitsemalla *Take Off* => *Clothes* (valitse kyseinen vaate) tai klikkaamalla vaatetta *Inventory*-kansiossa ja valitsemalla *Take Off*.

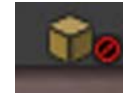
Hyviä ilmaisia tai edullisia markkinapaikkoja ovat mm. Free Bazaar, Free Dove ja Amity Island Freebies. Löydät kohteet haun (*Search*) avulla ja pääset niihin teleporttautumalla.

Laatikon avaaminen

Jos ostamasi tavarat ovat laatikossa, joudut avaamaan laatikon saadaksesi ostamasi tavarat käyttöösi. Raahaa laatikko *Inventory*-kansioista maahan - edellyttäen, että maa-alue sallii rakentamisen. Tarkista, ettei yläpalkissa ole rakennuskieltomerkkiä:

Jos on, siirry alueelle jossa voit rakentaa (esim. Hiekkalaatikko).

Kaksoisklikkaa laatikkoa avataksesi sen ja saadaksesi sisällön käyttöön.



Muutamia vinkkejä

- Kengät istuvat parhaiten, jos valitset kengän kooksi *Appearance*-valikossa 0.
- Kenkien kanssa tuleva *Shoe Base* kannattaa ottaa myös käyttöön - samoin joidenkin kampausten kanssa tuleva hiuspohja.
- Jos uusi vartalotyyppi, hiukset, tms. näyttää epäonnistuneelta, älä hätäänny - saat entiset käyttöösi etsimällä ne *Inventory*-kansioista (tarkista myös *Library*-kansio).
- Mikäli vaate, laatikko tai hiukset päätyvät väärään paikkaan avatartasi, saat ne pois klikkaamalla objetia hiiren oikealla näppäimellä ja valitsemalla *Detach*.

Lisätietoa

Kattava englanninkielinen opastus aiheesta *Making Your Avatar Fancy*:

http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:Making_Your_Avatar_Fancy

Vältä huijatuksi tuleminen - tutustu *Shopping Safety* -ohjeeseen:

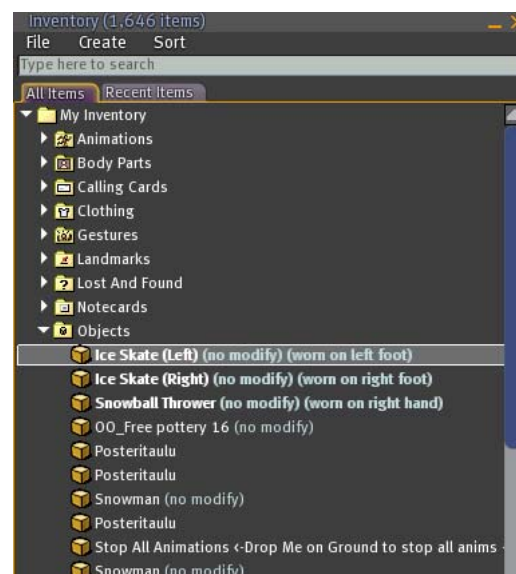
http://wiki.secondlife.com/wiki/Shopping_Safety

Omaisuutesi = Inventory

Kaikki mitä avatarisi omistaa löytyy omaisuusluettelostasi (*Inventory*). Sinne kertyvät tekemäsi ostokset ja esimerkiksi kaikki muistilaput (*notecards*), joita sinulle kertyy kun tutkiskelet Second Lifea. Uudet hankintasi tallentuvat *My Inventory* -osioon ja *Library*-osio taas sisältää valmiin lähtövaraston erilaisia vaatteita, tavaroita ja esim. pintamateriaaleja (*textures*).

Alakansiot:

- *Animations* (animaatiot)
- *Body parts* (vartalon osat)
- *Calling cards* (tietoa *Friends*-listallasi olevista ystäivistäsi)
- *Clothing* (vaatteet)
- *Gestures* (eleet)
- *Landmarks* (maamerkit)
- *Lost and Found* (löytötavarat - jos jätät jotain tavaraasi toisen omistamalle maalle, se päättyy yleensä tähän kansioon)
- *Notecards* (muistilaput)
- *Objects* (monet tavarat tallentuvat tähän kansioon kun olet ostanut ne)
- *Photo Album* (valokuva-albumi)



- *Scripts* (skriptit - käytetään rakennettaessa, ohjelmoivat esineen tekemään jonkin toiminnon)
- *Sounds* (äänet)
- *Textures* (pintamateriaalit - tarvitaan rakennettaessa, myös PowerPoint esitysten diat tallentuvat tänne)
- *Trash* (roskis)

Hankkimasi vaatteet ja tavarat tallentuvat suoraan *My Inventory* -kansioon tai sen alakansioon *Objects*. Ne eivät siis automaattisesti siirry oikeisiin kansioihin, vaan sinun on itse järjestettävä tavarat paikoilleen Inventoryssasi.

Kansioiden järjestäminen tapahtuu kätevimmin valitsemalla Inventoryn *File*-valikossa *New Window*" - Inventorysi näkyy nyt kahdessa ikkunassa. Tartu haluamaasi kansioon/tavaraan toisessa ikkunassa ja raahaa se hiirellä (pidä hiiren vasenta näppäintä alas painettuna) haluamaasi kansioon toisessa ikkunassa. Esim. vie kansio, joka sisältää juuri ostamasi vaatteet *Clothing*-kansioon toisessa ikkunassa.

Vinkkejä:

- Inventoryysi kertyy nopeasti paljon materiaalia, joten järjestä tavarat mahdollisimman pian oikeille paikoilleen ja tuhoa tarpeettomat.
- Etkö löydä esinettä, jonka tiedät olevan kansiossasi? Kirjoita esineen nimi tai nimen osa Inventoryn ylälaidassa olevalle hakuriville. Nyt näet vain ne esineet, jotka täyttävät hakuehdon. Muista poistaa hakusana riviltä kun et enää tarvitse sitä.
- Jos haluat saada selville mitä vaatteita on päälläsi, kirjoita hakukenttään sana *worn*. Saat esille sekä vaatteet että vartalonosat.
- Toinen tapa etsiä äsken hankkimiasi esineitä on aukaista Inventoryn *Recent Items* -välilehti.

Ystävät

Jos haluat ehdottaa ystävyyttä toisella avatarille, klikkaa avataria hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Add Friend* -vaihtoehto avautuvasta piirakkavalikosta.

Friends-ikkuna

Näet listan ystävästäsi klikkaamalla sinistä *Communicate* painiketta Second Life -käyttöliittymän vasemmassa alalaidassa ja valitsemalla välilehden *Friends*. Saman listan saat esille myös klikkaamalla hiiren oikeanpuoleisella näppäimellä avatartasi ja valitsemalla lautasvalikosta vaihtoehdon *Groups* ja edelleen *Friends*-välilehden.

Kunkin nimen kohdalla oikealla ovat seuraavat valintaruudut:

- *Friend can see when you're online* - Jos tämä vaihtoehto on valittu, ystäväsi näkee oletko parhaillaan Second Lifessa.
- *Friend can locate you on the map* - Jos tämä vaihtoehto on valittu, ystäväsi näkee missä olet Second Lifessä.
- *Friend can edit, delete or take objects* - Jos tämä vaihtoehto on valittu, ystäväsi voi muokata, poistaa tai ottaa omistamiasi tavaroita - käytä varoen!
- *You can edit this Friend's objects* - Jos tämä vaihtoehto on valittu, sinä voit muokata ko. ystävän tavaroita.

Siniset painikkeet Friends-ikkunan oikeassa laidassa:

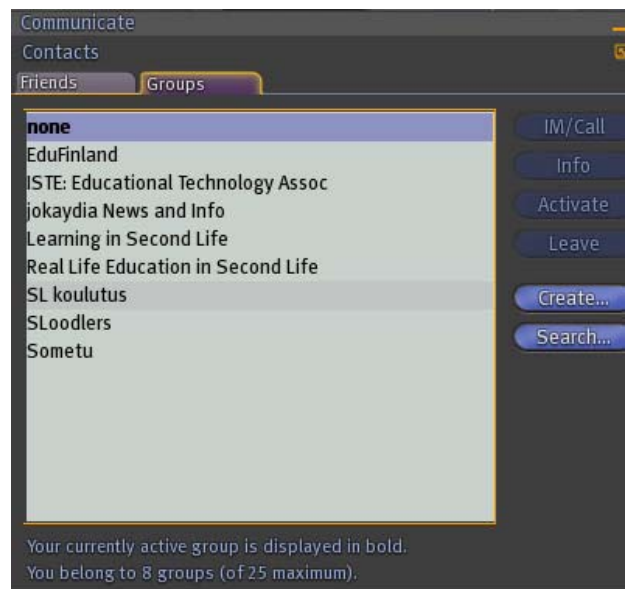
- *IM/Call* - Aukaisee ikkunan jolla voit lähettää valitulle ystävälle yksityisen IM-viestin (IM = instant message) tai ottaa hänelle puhelun.
- *Profile* - Aukaisee ystäväsi profiilin, josta löydät hänestä lisätietoa.
- *Teleport* - Lähettää ystäväillesi Teleport-tarjouksen, jonka hyväksymällä hän siirtyy luoksesi.
- *Pay* - Aukaisee pienen ikkunan, jonka avulla voit antaa ystäväillesi rahaa.
- *Remove* - Poistaa henkilön ystävälistaltasi
- *Add* - Voit hakea tuntemiasi henkilöitä (avatar-nimiä) ja ehdottaa ystävyyttä toiselle avatarille.

Ryhmät

Second Lifessa voidaan luoda erilaisia ryhmiä. Ryhmien avulla organisoidaan mm. käyttäjäoikeuksia ja viestintää. Ryhmät, joihin avatar kuuluu, näkyvät hahmon profiilissa.

Kiinnostavia ryhmiä voi hakea haulla (Ctrl+F). Ryhmiä löydät myös tarkastelemalla muiden avatarin profiileja. Joihinkin ryhmiin voi liittyä vapaasti, kun taas jotkin ryhmät edellyttävät ryhmän omistajan auktorisointia. Ryhmät voivat olla myös maksullisia. Muista, että ryhmät näkyvät hahmosi profiilissa, vaikka ne eivät olisi sillä hetkellä aktiivisia.

Voit valita aktiivisena olevan ryhmän avatarisi profiilista. Klikkaa hahmoasi hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Groups*. Valitse ryhmän nimi ja klikkaa *Activate*. Aktiivisena oleva ryhmä näkyy avatarin nimen yläpuolella (jolle olet valinnut toisin *Preferences*-valikosta). Voit valita aktiiviseksi myös *none*, jolloin et kuulu (sillä hetkellä) mihinkään ryhmään.



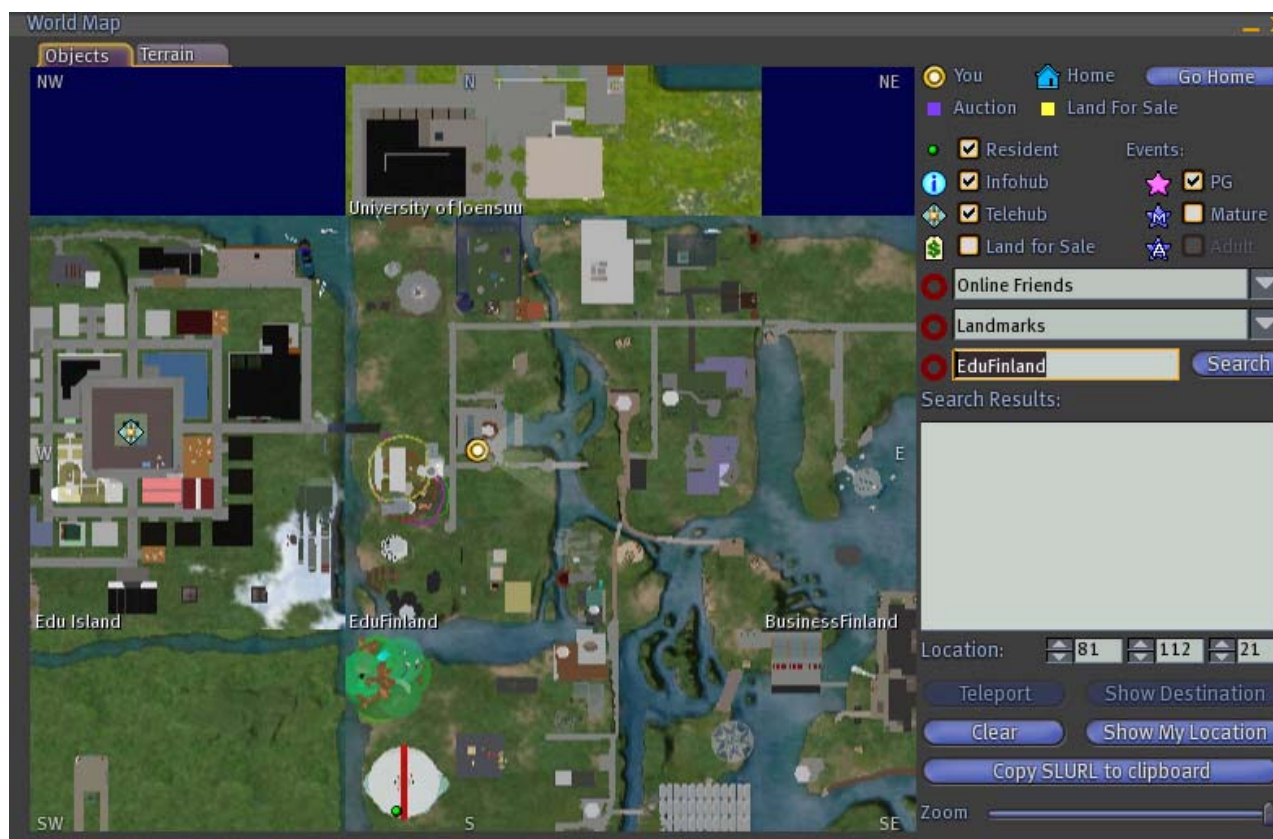
Kommunikointi ryhmän kesken

Ryhmän jäsenet voivat lähettää toisilleen viestejä IM (*Instant Messaging*) -toiminnolla. Viestit näkyvät hetken Second Life -ikkunassa (riippumatta siitä, oletko lähellä kyseisen ryhmän jäseniä vai et) ja ne tallentuvat *Communicate*-välilehdelle.

Kartat

World Map

Alueen kartan (*World Map*) saat näkymään klikkaamalla alapalkin *Map*-painiketta. Muut alueella olevat avatarit näkyvät kartassa kirkkaan vihreinä pisteinä. Oma sijaintisi näkyy vaaleankeltaisena pisteenä. Kartassa voi tehdä hakuja, etsiä kirjautuneena olevia ystäviä tai valita kohteen omasta *Landmark*-listasta. Voit siirtyä haluamaasi paikkaan teleporttautumalla (valitse *Teleport*).



Second Lifen maamerkit (*Landmarks*) toimivat vain SL-maailman sisällä. Voit luoda verkko-osoitteen haluamaasi Second Life -kohteeseen joko kartalla (*Copy SLurl to clipboard*) tai SLurlBuilder-palvelussa: <http://slurl.com>.

Mini-Map

Mini-Map on lähikartta alueesta. Siinä näkyvät muut avatarit (kirkkaan vihreinä palloina), rakennukset ja ilmansuunnat. *Mini-Mapin* saa esille klikkaamalla alapalkin *Mini-Map*-painiketta.



Maamerkit ja SLurl-linkit

Maamerkit

Maamerkit (*Landmarks*) auttavat löytämään takaisin kiinnostaviin kohteisiin. Kun haluat lisätä paikan maamerkkeihisi, valitse *World*-valikosta toiminto *Create Landmark Here*. Maamerkki tallentuu *Inventory*-varastoosi *Landmarks*-kansioon. Kaksoisklikkaamalla maamerkkiä pääset siirtymään (*Teleport*) kohteeseen.



Maamerkin lähettäminen sähköpostitse

Jos haluat lähettää maamerkin sähköpostitse tai liittää johonkin muuhun Second Lifen ulkopuoliseen tiedostoon, klikkaa *Map*. Valitse aukeavan karttasivun alalaidasta *Copy SLurl to Clipboard*.



Voit lähettää maamerkin myös valokuvan (*Snapshot*) mukana. Klikkaa alapalkin *Snapshot*-painiketta, valitse *Send via e-mail* ja klikkaa *Send*. Kirjoita vastaanottajan osoite ja omat terveisesi. Vastaanottaja saa valokuvan mukana SLurl-linkin pakkaan, josta olet kuvan lähettänyt.

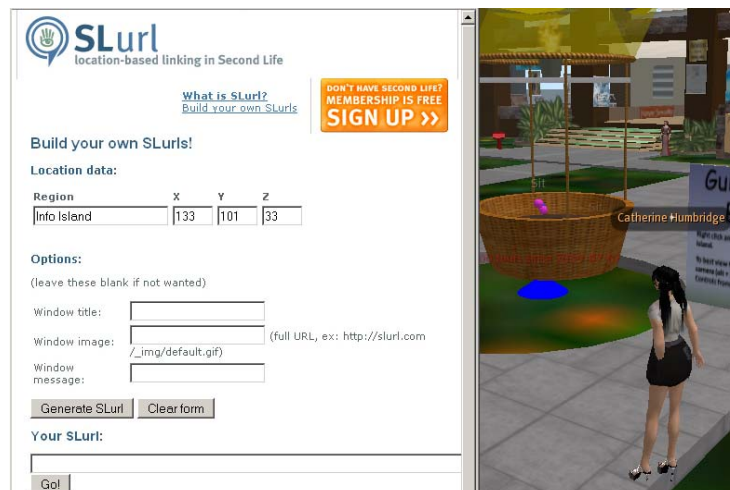
Kotipaikan asettaminen

Jos haluat asettaa jonkin Second Life -alueen kotipaikaksesi, valitse *World*-valikosta *Set Home to Here*. Kotipaikka voi toimia esimerkiksi Second Lifen "aloituspaikkana", eli käynnistäessäsi ohjelman avattaresi on "kotona". (Aloituspaikka asetetaan *Edit => Preferences => General => Start Location*.) Voit siirtyä SL-kotiisi valitsemalla näppäimistöltä Ctrl+Shift+H tai valitsemalla *World*-valikosta *Teleport Home*.

SLurl - linkki Second Life -paikkaan

Second Lifen maamerkit (*Landmarks*) toimivat vain SL-maailman sisällä. Jos haluat luoda SLurl-osoitteen Second Life -kohteeseen jaksaksesi sen esim. sähköpostitse, blogissasi tai nettisivuilla, voit tehdä sen myös SLurlBuilder-palvelussa: <http://slurl.com>.

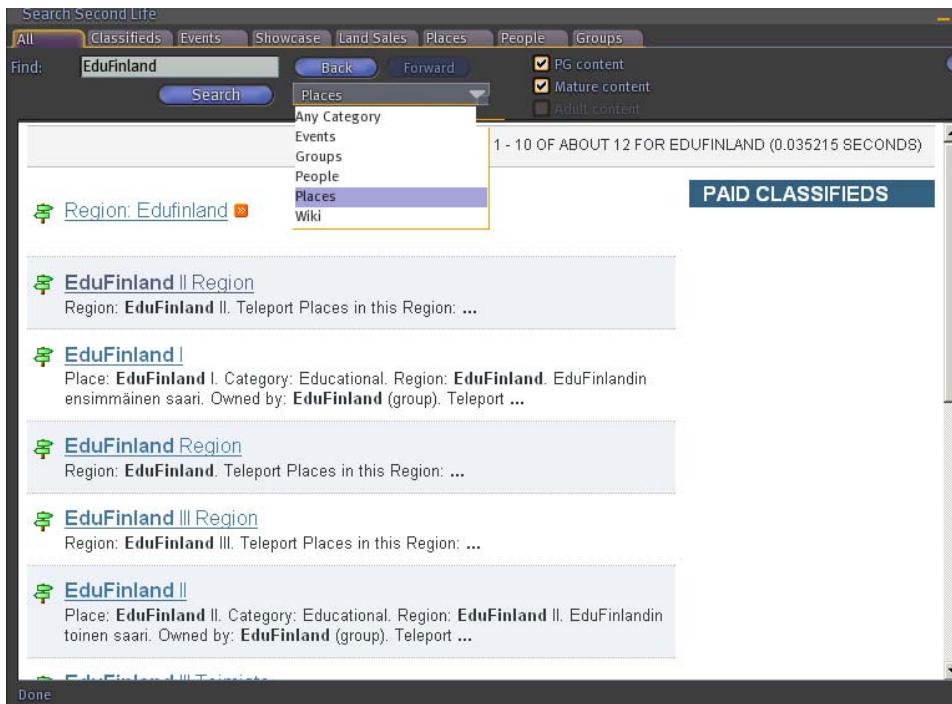
Lomakkeelle täytetään alueen nimi (*Region*) ja X, Y ja Z -koordinaatit, jotka löytyvät käyttöliittymän yläpalkista. Voit antaa SLurlille haluamasi nimen.



Haku

Hakuikkunan saat auki komennolla Ctrl+F. Voit myös kirjoittaa hakusanan oikeassa yläkulmassa näkyvään ruutuun. Avautuvassa *Search*-valikossa voit tarkentaa hakuasi koskemaan vain paikkoja, ihmisiä, ryhmiä, jne.

Haku-ikkuna toimii myös tiedotuskanavana: esim. *Showcase*-välilehdellä esitellään mielenkiintoisia Second Life -kohteita ja tapahtumia. Henkilöhaussa (ts. avatar-haussa) voit etsiä ja tarkastella avatarien profiileja, lähettää kaveripyyntöjä ja IM-viestejä.



Talous ja rahan käyttö Second Lifessa

Second Lifessa on käytössä virtuaalimaailman sisäinen valuutta, Linden dollari (Second Lifen kehittäjän Linden Labsin mukaan). Linden dollarin kurssi määritetään suhteessa US dollariin, joten ladataessasi lindenejä käyttäjätilillesi maksat ne US dollareina. Esimerkiksi 22.1.2010 1 US-dollarilla (0,71e) sai 260 Linden dollaria.

Linden dollareilla voit ostaa Second Lifessa virtuaalisia esineitä, vaatteita ja muita ulkonäköön liittyviä hyödykkeitä kuten hiuksia ja vartalotyyppejä. Rahaa tarvitaan myös silloin kun halutaan ladata omalta koneelta pintamateriaaleja (*textures*), esim. rakentamiseen tai muuhun käyttöön, tai jos haluat tallettaa Second Lifessa otetun kuvan koneellesi. Myös omien ryhmien tekeminen maksaa. Usein summat ovat pieniä, noin 10 Linden dollaria (n. 3,7 eurosenttiä). Varmista kuitenkin aina ostaessasi tuotteen hinta! Second Lifessa pärjää hyvin myös ilman rahaa.

Voit ladata lindenejä käyttäjätilillesi kirjautumalla sisään osoitteessa <http://secondlife.com> (valitse Login). Maksutavaksi hyväksytään mm. yleisimmät luottokortit.

Rakentamisesta

Kun haluat rakentaa jonkin esineen, varmista ensin että alue jolla olet, sallii rakentamisen. Jos yläpalkissa näkyy rakennuskieltomerkki:



...siirry alueelle, joka sallii rakentamisen. Rakentamista voit harjoitella esim. EduFinlandin Orientaationsaaren Hiekkalaatikolla. SLurl:

<http://slurl.com/secondlife/ORIENTAATIO%20SAARI/221/110/21>

Klikkaa alapalkissa olevaa *Build*-painiketta ja kohdistimesi muuttuu taikasauvaksi. Klikkaa taikasauvalla maahan. Osoittamaasi kohtaan ilmestyy primitiivi ja *Edit*-ikkuna aukeaa.



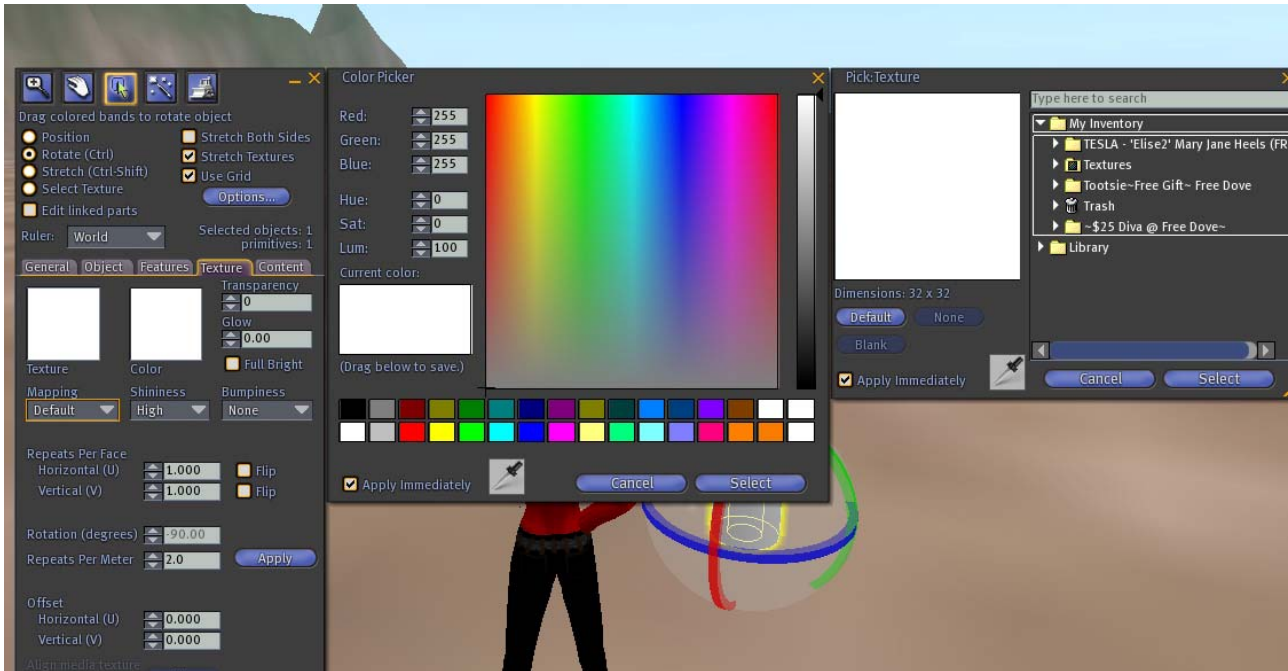
Edit-ikkunaa ja sen välilehtiä käyttämällä voit muokata primitiiviä lukemattomilla eri tavoilla. *Edit*-ikkunan yläosan keskeisiä valintoja ovat *Position* (sijainti), *Rotate* (kierto) ja *Stretch* (venytys - tällä saat helposti säädeltyä objektin kokoa).

Edit-ikkunan välilehdet:

- *General* - Tällä välilehdellä on perustiedot primitiivistä ja voit määritellä minkälaiset oikeudet muille käyttäjille annat.
- *Object* - Tällä välilehdellä voit muuttaa primitiivin muotoa *Building Block Type* -pudotusvalikkoa käyttäen. Lisäksi voit muokata primitiivin muotoa välilehden säätöjen avulla lähes rajattomasti.
- *Features* - Tällä välilehdellä voit muokata primitiivin ominaisuuksia.
- *Texture* - Tällä välilehdellä voit valita primitiivin pintamateriaalin ja muokata pinnan muita ominaisuuksia.
- *Content* - Tähän välilehdelle tuodaan mahdolliset skriptit ja esim. erilaiset objektit, joita esineen halutaan sisältävän.

Kuvan/pintamateriaalin (Texture) tuominen primitiiviin

Avaa *Edit*-ikkunassa *Texture*-välilehti ja klikkaa *Texture*-kenttää. Saat auki *Pick: Texture* -ikkunan. Etsi *My Inventory* -kansion *Textures*-kansioista kuva, jonka olet tuonut koneeltasi tai *Library*-kansiossa valmiina olevia kuvia ja pintoja. Klikkaa haluamaasi pintamateriaalia, jolloin näet sen esikatseluikkunassa. Kun olet löytänyt haluamasi, paina *Select*-painiketta. Valittu kuva tulee primitiivin kaikille sivuille. Jos haluat kuvan vain primitiivin yhdelle sivulle, raahaa kuva Inventoryn *Textures*-kansioista tarkoittamallesi sivulle.



Värin valinta

Valitse *Texture*-välilehdellä *Color*, jolloin saat auki *Color Picker* -ikkunan. Valitse haluamasi väri klikkaamalla *Select*.

Skriptin tuominen primitiiviin

Esineisiin liitetyt skriptit luovat toiminnallisuutta: klikkaamalla esinettä avatar saa muistilapun, maamerkin, tavarat, tms., tai esine voi seurata avataria. Skripteissä on tiettyjä osia, jotka vastaavat skriptin toiminnasta ja tiettyjä osia, jotka vastaavat sen sisällöstä. Esimerkiksi skriptissä olevaa tervehdystekstiä tai muistilapun nimen paikkaa on helppo muokata. Kun olet löytänyt sopivan skriptin ja muokannut sen haluamaksesi, raahaa skripti Inventoryn *Scripts*-kansioista objektin *Content*-välilehdelle. (Lisätietoa Second Lifessa esim. *Help* => *Scripting Portal*.)

Rakentamisen näppäinoikoteitä Edit-tilassa

Kopioi = Shift (vaihtonäppäin) + tartu nuolenpään hiiren vasen näppäin alas painettuna ja vedä
Kopioi = Ctrl + D
Valitse = Shift + klikkaus hiirellä
Linkitä = Ctrl + L
Pura linkitys = Ctrl + Shift + L
Undo last step/viimeisen komennon kumoaminen = Ctrl + Z

Esineen tallentaminen

Ennen kuin tallennat objektin inventoriisi, anna sille kuvaava nimi *General*-välilehden *Name*-kenttään. Muuten objekti tallentuu oletusnimellä *Object*. Klikkaa objektia ja valitse kakkuvalikosta *Take*. Esine tallentuu Inventoryysi antamallasi nimellä.

Kun haluat tallentaa useammasta primitiivistä eli rakennuspalikasta koostuvan rakennelman, valitse kaikki primitiivit *Shift*-näppäin alaspainettuna klikkaamalla hiirellä kutakin primitiiviä kohdistimella. Linkitä tallennettavat primitiivit komennolla Ctrl + L. Klikkaa rakennelmaa hiiren oikeanpuoleisella näppäimellä ja valitse kakkuvalikosta *Take*.

Esineen tuhoaminen

Kun haluat poistaa ylimääräiset rakennelmasi, klikkaa esinettä hiiren oikeanpuoleisella näppäimellä ja valitse kakkuvalikosta *More => Delete*.

Kuvan (Texture) tuominen Second Lifeen

Jotta voit ladata kuvia Second Lifeen, on avatarisi tilillä oltava vähintään 10 Linden dollaria. Valitse yläpalkista *File => Upload Image*, ja saat esille tietokoneesi kansiot tiedostoselaimessa. Etsi haluamasi kuva koneesi kovalevyiltä (tai muistitikulta, -kortilta, jne.). Klikkaa "Avaa/Open" ja tämän jälkeen *Upload*.

Odota hetki, että esikatselukuva ilmestyy ruudulle. Samalla saat ruudun oikeaan ylälaitaan ilmoituksen, että maksoit kuvan lataamisesta 10 Linden-dollaria. Lopuksi voit sulkea kuvan esikatseluikkunan.

Huom. Suuret kuvat latautuvat hitaasti, joten suositeltava maksimikoko Second Lifeen ladattavalle kuvalle on 512 x 512 pikseliä (kuvapistettä). Kuvasi päättyy Inventoryysi *Textures*-kansioon. Vaihtoehtoisesti voit ladata useamman kuvan kerrallaan valitsemalla *File => Bulk Upload*.

Rakentamisen itseopiskeluympäristö: Ivory Tower Library of Primitives

Jos haluat tietää enemmän rakentamisesta, tutustu Ivory Tower Library of Primitives -näyttelyyn. Natoma-nimisellä saarella sijaitseva Ivory Tower on rakentamisen itseopiskelu-ympäristö. SLUrl:
<http://slurl.com/secondlife/Natoma/211/163/28>

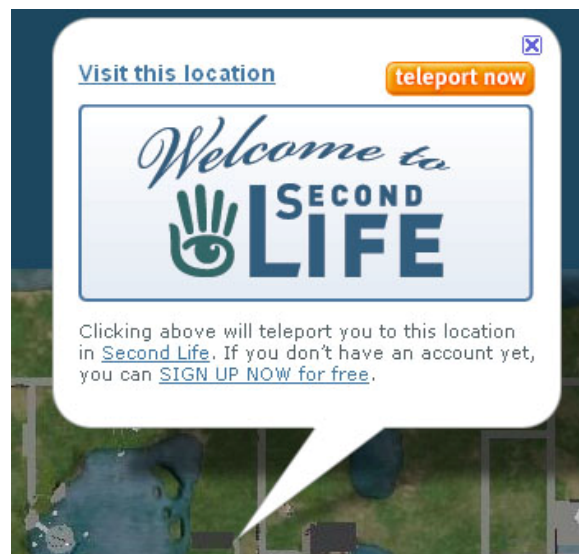


Osallistuminen luennolle tai muuhun tilaisuuteen

Second Lifessa voidaan järjestää monenlaisia tilaisuuksia kuten luentoja, kokouksia, muita tapaamisia, kiertokäyntejä, konsertteja, jne.
– vain asukkaiden mielikuvitus on rajana!

Kun saat kutsun Second Lifessa järjestettävään tilaisuuteen, viestissä usein esitetään tapahtumapaikka SLurl-linkkinä. Samoin jos itse kutsut ihmisiä koolle Second Lifeen, liitä mukaan SLurl-linkki.

Kirjoittamalla SLurl-linkki selaimeen tai klikkaamalla esim. sähköpostiviestissä olevaa linkkiä saavut SLurl-palvelun karttasivulle. Valitse joko *Visit this location* tai *teleport now* -linkkiä.



Second Life Viewer -ohjelma aukeaa automaattisesti tietokoneelta silloin, kun se on asennettu koneelle. Jos Second Life Viewer -ohjelmaa ei ole asennettu koneelle, voi karttasivun vierailija jatkaa Second Lifen kirjautumis- ja asennussivulle *Sign Up* -linkistä:



Second Life -ohjelman käynnistyttyä kirjaudutaan sisään avatarin etu- ja sukunimellä sekä salasanalla. Klikkaamalla *Log In* avatar siirtyy suoraan SLurlin osoittamaan paikkaan (ei siis avatarin kotipaikkaan tai edelliseen olinpaikkaan, kuten normaalisti ohjelmaa käynnistettäessä).

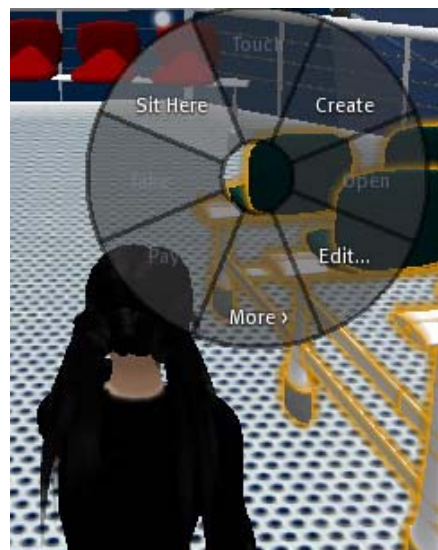
Siirry tapahtumapaikalle

Teleporttaus on tuonut avatarisi joko luentosaliin tai muulle tapahtumapaikalle tai niiden välittömään läheisyyteen (riippuen täysin siitä mihin SLurl-linkki on luotu - huomioi tämä myös itse luodessasi SLurl-linkkejä tapahtumakutsuihin).

Kävele sopivalle paikalle nuolinäppäimillä tai kirjainnäppäimillä (W, S, A, D).

Mikäli tarjolla on istuinpaikkoja, klikkaa sopivaa istuinta hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Sit Here*.

Jos näkyviin ilmestyy muistilappu, jossa lukee esim. "Case Dirval's seat 9 - Pick One", valitse avatarisi sukupuolta vastaava valinta (Female/Male), niin avatarisi istuu luontevassa istuma-asennossa.



Kuuntele ja keskustele...

Tunnistat puhujan avatarin päällä näkyvistä vihreistä kaarista. Jos näet merkit mutta et kuule ääntä, tarkista että koneessasi on äänet päällä ja säädä äänenvoimakkuus sopivaksi.

Second Lifen ääniasetukset löytyvät alapalkin oikeasta kulmasta. Säädä äänenvoimakkuus sopivaksi niin että kuulet puhujan äänen.

Tarkista, että oman *Talk*-painikkeesi vieressä oleva lukko on kiinni etkä vahingossa paina *Talk*-näppäintä pohjaan. (Tarvitset *Talk*-näppäintä kun haluat puhua Second Lifessa kuulokemikrofonilla.)



Puheen lisäksi luennolla saatetaan kommunikoida *Local Chat* -viesteillä, jolloin kaikki lähialueella olevat "kuulevat", ts. näkevät, chattiin kirjoitetun tekstin. (Valinta *Say* kantaa sanoman 20 SL-metrin päähän, kun taas *Shout* kuuluu noin 100 SL-metrin päähän.) Luennoitsijan ja muiden osallistujien chattiin kirjoittamat viestit näkyvät hetken aikaa ruudulla ja tallentuvat *Communicate* -valikon *Local Chat* -välilehdelle.

Jos haluat keskustella toisen avatarin kanssa yksityisesti, klikkaa avatarta hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Send IM*. Muista, että chat-ruutuun kirjoittamasi kommentit näkyvät kaikille osallistujille.

...ja katsele

Voit katsella ympärillesi ja zoomata esimerkiksi esitysmateriaaliin liikuttamatta avatartasi. Liikuta kameraa nuolinäppäimillä (suunta) ja hiiren rullalla (zoomaus). Voit myös valita *View*-valikosta *Camera Controls* -hallintapaneelin. Huom! Jos kamerasi eksyy, saat palautettua sen takaisin oletusasentoon eli avatarisi taakse painamalla *Esc*-näppäintä (joskus tarvitaan kaksi painallusta).

Muuta huomionarvoista

Vaikka huomaisit kiusallisesti, että edessäsi istuvalla avatarilla on täsmälleen samanlainen vaatetus kuin itselläsi, älä muokkaa avatarisi ulkonäköä kesken tapahtuman. Muokkaaminen nimittäin näkyy kaikille. Ehdit muokata ulkonäköä ja etsiä uusia vaatteita tilaisuuden jälkeenkin, ja kaikki ymmärtävät ensikertalaisten samanlaisen ulkonäön.

Jos avatarisi pää alkaa nuokkua ja nimen perään ilmestyy teksti *Away*, se tarkoittaa että avatarisi on ollut epäaktiivisena. Estät "luennolle nukahtamisen" esimerkiksi liikuttelemalla hiirtä ja suuntaamalla kameraa.

Kun haluat nousta seisomaan, paina *Stand Up* -painiketta tai klikkaa istuinta hiiren oikealla näppäimellä ja valitse *Stand Up*.



Ongelmatilanteita?

Täällä on pimeää!

Jos paikassa, johon saavut, on yö, voit asettaa päiväasetuksen *World*-valikosta valitsemalla *Environment Settings* => *Midday* tai pikanäppäimillä Ctrl+Shift+Y.

Kamera temppuilee!

Jos kamerasi on "eksynyt", saat palautettua sen oletusasentoon painamalla ESC-näppäintä. Joskus tarvitaan kaksi painallusta.

Avatarillani on epilepsia!

Jos avatarisi tekee jotakin omituista (tahtomattasi), kokeile *Stop Animating My Avatar* -komentoa yläpalkin *World*-valikosta (*World* => *Stop Animating My Avatar*).

En pääse liikkumaan!

Jos avatarisi ei hievahdakaan paikaltaan huolimatta kirjain- ja nuolinäppäimillä ohjailusta, tarkista onko *Second Life* -ikkunassasi jokin valikko tai ikkuna auki ja aktiivisena. Näppäinkomentosi nimittäin kohdistuvat oletuksena avoinna olevaan ikkunaan. Aktiivisen ikkunan erotat siitä, että sen tausta on läpinäkyvä (epäaktiivisen valikon tausta on läpikuultava).

Jäin jumiin maan alle!

Jos avatarisi on jäänyt loukkuun esim. rakennuksen lattian alle tai jokeen, pääset pois tukalasta tilanteesta esim. teleporttautumalla. Jos haluat pysyä samalla alueella, etsi maamerkeistäsi *Landmark*, jolla tulit alueelle. Kaksoisklikkaa maamerkkiä ja valitse *teleport*.

Maailma on jumissa!

Second Life saattaa toimia hitaasti johtuen grafiikan lataamisesta, johon vaikuttavat mm. ympärillä olevat hahmot ja esineet. Voit nopeuttaa ohjelman toimintaa asettamalla ohjelman asetukset



mahdollisimman vaatimattomiksi. Tarkista asetukseksi valikosta *Edit* => *Preferences*. Voit vähentää näytönohjaimeen kohdistuvaa räsistystä pienentämällä auki olevan *Second Life* -ikkunan (tämä auttaa erityisesti silloin, jos matalatehoiseen koneeseen on yhdistetty korkearesoluutioinen/laajakuvanäyttö).

Myös avatarin ulkonäön ja vaatteiden latautuminen voi olla hidasta, joten älä säikähdä jos ilmaannut ruudulle kaljuna. Samoin ulkonäköä muokatessa, esim. vaatteita vaihtaessa, voit joutua odottamaan uuden ulkoasun latautumista.

Kukaan ei kuule minua!

Jos yrität käyttää voice chatia eivätkä keskustelukumppanisi kuule sinua, tarkista että yhteytesi äänipalvelimeen on kunnossa. Avatarisi pään päällä pitäisi näkyä valkoinen piste. Jos pistettä ei näy, kirjaudu uudestaan sisään.

Liite 1: Pikanäppäimet ja keskeiset valikot

LIKKUMINEN JA NÄKYMÄ

Kävely	A, W, S ja D -näppäimet: kävely ja kameran suunnat
Hyppääminen	E ja C -näppäimet tai Page Up/Down: hyppy, laskeutuminen
Lentäminen	Home tai Page Up/Down -näppäin pohjassa: lentäminen, laskeutuminen
Istuminen	Klikkaus hiiren oikealla näppäimellä esineeseen: valitse <i>Sit Here</i> .
Liikkumiskontrollit	Ylävalikko: <i>View => Movement Controls</i>
Juokseminen	Ctrl+R tai W-näppäin x 2, pidä pohjassa.
Kamerakontrollit, zoomailu	Valikko: <i>View => Camera Controls</i> tai: alt+hiiren vasen alaspainettuna / alt+ctrl+hiiren vasen alaspainettuna

KOMMUNIKOINTI JA ÄÄNET

Äänen käyttöönotto	Ylävalikko: <i>Edit => Edit preferences => Voice Chat => Enable Voice Chat</i>
Toisen avatarin äänen säätäminen	Alapalkissa painike: <i>Active Speakers => Name-palkki => kohdistin nimen päälle => liukusäädin</i>
Avatarin suun liikkeet	Ylävalikko: <i>Advanced => Character => Enable Lip Sync</i>
Toisen avatarin mykistäminen	Klikkaus hiiren oikealla näppäimellä toisen avatarin päällä: <i>Mute</i> tai alapalkin painike: <i>Active speakers => Mute-kuvake</i>
IM-viestin lähettäminen	Klikkaus hiiren oikealla toisen avatarin päällä: <i>Send IM</i> tai alapalkin painike: <i>Communicate => IM/Call</i>
Äänen säätö ja hienosäätö	Liukusäädin alapalkissa, ienosäätö auki kolmiopainikkeella: taustaaänet alas => <i>Sounds + Ambient + UI</i>
Ystävät	Ystävyys ehdotus: O-klikkaus* toisen avatarin päällä: <i>Add Friend</i> Omat ystävät: alapalkin <i>Communicate</i> -valikko. Ystävä-luettelossa voit lähettää viestejä ja muuttaa ystäviä koskevia asetuksia.

MAAILMA, MINÄ JA MUUT

Landmarks eli maamerkit	Luominen ja tallentaminen: <i>World => Create Landmark Here</i> Käyttäminen: <i>Map => Landmarks-tiputusvalikko</i> tai <i>Inventory => Landmarks-kansio</i>
Päivänvalo	Näppäimistö: Ctrl + shift + y
Missä muut?	MiniMap ja Map: muut avatarit näkyvät vihreinä pisteinä.
Missä kaverit?	Map: voit hakea <i>"Online Friends"</i> .
Ulkonäön muokkaaminen	O-klikkaus* oman avatarin päällä => <i>Edit Appearance</i>
Valokuvan ottaminen	Alapalkki: <i>Snapshot => Save to your hard drive => Save (10 lindenä)</i>
Valokuvan lähetyk (email)	Alapalkin <i>Snapshot</i> -painike => <i>Send E-mail</i> (ilmainen)

*O-klikkaus = klikkaus hiiren oikealla näppäimellä.

Liite 2: Lyhenteitä ja termejä

Yleisiä englanninkielisiä lyhenteitä mm. chat-käytössä:

SL = Second Life

RL = Real Life (myös First Life)

NEWBS = NEWBIES = NOOBS = NEW PEOPLE in SL

PEEPS = People

LOL = Laughing Out Loud

BTW = By The Way

LMAO = Laughing my Ass Off

OMG = Oh My God

ROFL = Rolling on Floor Laughing

IMHO = In My Humble Opinion

NP = No Problem

TY = Thank You

YW = You're Welcome

BRB = Be Right Back

AFK (or /afk) = Away From Keyboard

AV or AVVIE = Avatar

JK = Just Kidding or Joking

CYA = See Ya (later)

Region: Saari on yksittäinen alue; region.

Parcel: Saari on voitu jakaa erillisiin osiin, parceleihin

IM, Instant message: Viesti, jonka voit osoittaa tietylle avatarille tai ryhmälle.

Notecard: Notecardit eli muistilaput ovat tekstitiedostoja, joita voit luoda ja jakaa Second Lifessa.

PRIM, pritiivi: Primiivi on perusrakennuspalikka.

TP, teleport, teleportata: SL-maailmassa on objekteja, joita klikkaamalla voit liikkua paikasta toiseen eli teleportata itsesi. Voi myös vastaanottaa kutsun toiselta avattarelta ja siirtyä, teleportata itsesi, heidän luokseen. Voit myös itse lähettää teleport-kutsun toisille avattarille.

LM, Landmark: Landmark on tietty paikka saarella, jonne voit teleportata eli siirtyä.

Inventory: Paikka jonne varastoidaan kaikki vastaanotetut ja ladatut tavarat, kuvat, landmark:it, notecard:it, objektit, animaatiot, käyntikortit jne.

LIITE 3: Järjestelmävaatimukset

Vähimmäisvaatimukset ja suositukset koskien tietokoneen käyttöjärjestelmää, prosessoria, muistia, näytön resoluutiota ja näytönohjainta:

Windows XP tai Vista	Vähimmäisvaatimukset	Suositukset
Proessori	800 MHz Pentium III tai Athlon, tai parempi	1.5 GHz (XP), 2-GHz (Vista) 32-bit (x86), tai parempi
Muisti	512 MB tai enemmän	1GB tai enemmän
Näytön resoluutio	1024x768 pikseliä	1024x768 pikseliä tai korkeampi
Näytönohjain XP:lle	NVIDIA GeForce 6600 ATI Radeon 8500, 9250 Intel 945 chipset	NVIDIA: 6600, 6700, 6800, 7600, 7800, 7900, 8500, 8600, 8800 / GeForce Go: 7600, 7800, 7900 / ATI Graphics Cards: X800, X900, X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850
Näytönohjain Vistalle	NVIDIA GeForce 6600 ATI Radeon 9500 Intel 945 chipset	NVIDIA: 7600, 7800, 7900, 8500, 8600, 8800 / GeForce Go: 7600, 7800, 7900 / ATI: X1600, X1700, X1800, X1900, x2600, x2900, x3650, x3850

Mac OS X 10.4.11 / 10.5.4 =>	Vähimmäisvaatimukset	Suositukset
Proessori	1 GHz G4 tai parempi	1.25 GHz G4 tai parempi
Muisti	512 MB tai enemmän	1 GB tai enemmän
Näytön resoluutio	1024x768 pikseliä	1024x768 pikseliä tai korkeampi
Näytönohjain	ATI Radeon 9200 tai parempi / ATI Radeon X Series / NVIDIA GeForce 2 tai 4	ATI: X1600, X1900, X2400, X2600 / NVIDIA: 6800, 7600, 7800, 8800

Linux 32-bit	Vähimmäisvaatimukset	Suositukset
Proessori	800 MHz Pentium III tai Athlon, tai parempi	1.5 GHz tai parempi
Muisti	512 MB tai enemmän	1 GB tai enemmän
Näytön resoluutio	1024x768 pikseliä	1024x768 pikseliä tai korkeampi
Näytönohjain	ATI Radeon 8500, 9250 tai parempi / NVIDIA GeForce 6600 tai parempi	NVIDIA: 6600, 6700, 6800, 7600, 7800, 7900, 8500, 8600, 8800 GeForce Go: 7600, 7800, 7900,

Lähde: <https://secure-web44.seconddlife.com/my/support/system-requirements/?lang=en>
[2.2.2010]



Avoimet verkostot oppimiseen - AVO -hanke. MannerSuomen ESR ohjelman Valtakunnallinen osio, Toimintalinja 3, Rahoittava viranomainen Lapin ELY-keskus.