



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Ergänzende Dokumente	1
Tastatur- und Mausbefehle	1
Fortbewegung	1
Laufen	1
Besonderheiten.....	1
Fliegen.....	2
Starten, Navigieren, Landen	2
Teleportieren	2
Aktiv	2
Passiv	2
Home	2
Kamera	2
Kommunikation	3
Chat.....	3
Instant Message	4
Suchen.....	4
Geld	5
Verdienen	5
Ausgeben	5
Avatar.....	5
Aussehen	5
Spiele	6
Erotik.....	6
Waffen.....	6

Ergänzende Dokumente

- Tastatur.pdf** Tastaturkürzel und Mausaktionen
- Englisch.pdf** Englisch / Deutsch für wichtige SL-Aktionen
- Chat.pdf** Abkürzungen und Erklärungen zur Kommunikation
- Kurz.pdf** Allgemeines Abkürzungsverzeichnis zu Second Life

Tastatur- und Mausbefehle

Die Tastensteuerung und Tastatur-/Mauskombinationen sind nach Funktionsbereichen gegliedert in der Datei *Tastatur.pdf* aufgeführt und werden hier nur global erklärt.

Fortbewegung

Laufen

Der Avatar wird im sichtbaren Bildausschnitt über die Tastatur bewegt. Um sich fort zu bewegen benutzt man entweder die *Pfeiltasten* im Cursorblock oder bei ausgeschaltetem NumLock die Tasten des *Zifferblocks* oder die Buchstabentasten *W*, *A*, *D* und *S*. Alle 3 Varianten führen zum gleichen Ergebnis.

Besonderheiten

Wenn man beim Halten der Taste für die Vorwärtsbewegung die Taste *E* antippt, kann man über Hindernisse (z.B. eine Mauer oder ein Fahrzeug) springen.

Wenn man den Avatar unter einem Hindernis hindurch gehen lassen will, hilft zum Ducken die Taste *C*.

Mit der Kombination *STRG + R* kann der Avatar rennen. Die gleiche Tastenkombination schaltet dies auch wieder ab.

Fliegen

Beim Landen kann dem Avatar nichts passieren. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Flug zu beenden. Leicht und elegant mittels Taste *C* oder durch Abbrechen des Fluges durch die Taste *F* bzw. den Mausklick auf *Flug beenden*. Angst vor großen Höhen muss man also nicht haben. Um sich beim Flug über weitere Strecken zu orientieren, bietet es sich an die kleine Karte (Minimap) mit einzublenden.

Starten, Navigieren, Landen

Mit *F* startet und beendet man den Flugmodus. Mit *E* steigt und mit *C* sinkt der Avatar. Alle anderen Bewegungen, vor, zurück, drehen etc. werden mit den gleichen Tasten gesteuert wie beim Laufen. Die alternativ nutzbaren Tasten sind in der PDF-Datei *Tastatur* beschrieben.

Teleportieren

Um weite Entfernungen zu überbrücken ist der Teleport die gängige Methode. Zur Zielbestimmung gibt es mehrere Möglichkeiten. Dabei kann man sowohl bewusst oder zufällig Teleportpunkte auf der Karte auswählen (Aktiv) als auch Einladungen zum Teleport auszusprechen oder solche anzunehmen (Passiv).

Aktiv

Mit dem Button *Karte* in den Kartenmodus wechseln, dann mit der Maus einen Ort auf der Karte markieren und den Button *Teleport* drücken.

Mit dem Button *Karte* in den Kartenmodus wechseln, dann im Suchmenü des rechten Fensterbereichs eine Auswahl in den Drop-Down-Feldern *Meine Freunde*, *Meine Landmarken* treffen oder im Ergebnis der Auswahl nach *Suchen* das Ziel markieren und den Button *Teleport* anklicken.

Mit dem Button *Suchen* in den Suchmodus wechseln, dann die Suchkriterien eingeben (siehe Abschnitt *Suchen*) und den Button *Teleport*, sofern er dort eingeblendet ist und man nicht Member einer Community werden muss, anklicken.

Passiv

Bei einer Anfrage zum Teleport über Instant Message mit dem Button *OK* bestätigen.

Mit der Tastenkombination *Strg + Shift + F* kann man einem Freund aus der Liste über den Button *Teleport* anbieten, ihn zu sich zu holen.

Im **Inventory**, Ordner **Calling Cards** macht einen Doppelklick auf die gewünschte Person und bietet ihr (sofern sie online ist!) mit dem Button *Teleport* den Transfer zu sich an.

Home

Man sollte sich ein Zuhause (Home) definieren, sonst landet man über *Teleport nach Hause* - (im Menü *Welt* oder *STRG + Shift + H*) in einem Gebiet für Neuankömmlinge (z. B. im Startbereich). Man kann sein Home nur in öffentlichen Bereichen wie Telehubs oder auf dem eigenen Land setzen.

Vorteil des Home-Points ist, dass man sich schnell von einem bedrohlichen Ort über die Tastenkombination *STRG + SHIFT + H* nach Hause teleportieren kann. Das ist zum Beispiel erforderlich wenn eine Verbannung angedroht wird oder das Betreten eines ausgewählten Ortes unter Strafe gestellt ist.

Kamera

Normalerweise ist die Kamera immer auf den eigenen Avatar fixiert. Man kann mit ihr aber auch Orte und Details ansehen, ohne mit dem Avatar dort hinzugehen. Die Kamera löst man vom Avatar durch Drücken der *ALT*-Taste, wobei sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Plus im Zentrum verwandelt. Mit der Lupe visiert man den Fixpunkt, um den sich die Kamera bewegen soll. Das kann der eigene oder ein anderer Avatar, ein beliebiges Objekt

oder Gebäude sein. Wenn der Punkt anvisiert ist, zusätzlich zur *ALT*-Taste die *linke Maustaste* drücken und festhalten. Jetzt kann man mittels Mausbewegungen die Kamera in horizontaler Ebene rund um den Fixpunkt schwenken sowie heran- und wegzoomen. Durch Lösen der Maustaste und Anvisieren eines anderen Fixpunktes und erneutes Drücken der linken Maustaste kann man sich beliebig mit der Kamera durch das Umfeld bewegen, ohne den Avatar bewegen zu müssen.

Wird zusätzlich die *STRG*-Taste gedrückt, kann man die Kamera auch noch in der vertikalen Richtung bewegen. Dafür wird die Entfernungsbewegung abgeschaltet. Das heißt die Mausbewegung nach vorn sorgt jetzt für ein Abkippen des Bildes nach unten und in umgekehrter Richtung nach oben.

Mit etwas Übung kann man durch die verschiedenen Tastenkombinationen und das Anvisieren immer neuer Fixpunkte mit der Kamera in die verstecktesten Winkel gelangen während der Avatar an einem völlig anderen Ort steht.

Man kann mit der Kamera auch durch Wände und Decken gehen. Dies ist zu Anfang etwas problematisch, da man durch ruckartige Mausbewegungen schnell die Orientierung verlieren kann. Im Zweifelsfall mit der *ESC*-Taste den Mausmodus verlassen und die ganze Prozedur neu ansetzen.

Über die Tasten-Kombination *STRG + ALT + D*, kommt man in den erweiterten Client Modus. Am oberen Bildrand erscheinen die Menüpunkte *Client* und *Server*.

Im Menü *Client* kann man über *Disable Camera Constraints* (oder *STRG + ALT + C*) die Kamerabeschränkungen aufheben. Damit gibt es für die Kamera nahezu keine Grenzen mehr. Es kann dabei jedoch zu Fehlern bei der Grafikdarstellung, z.B. dass keine Details mehr angezeigt werden, kommen..

Wenn eine gute Kameraeinstellung erreicht ist, möchte man auch gern mal zum Andenken ein Foto (Snapshot) machen. *STRG + SHIFT + S* erledigen dies ebenso wie das Menü *Datei* mit dem Punkt *Foto machen*.

Alternativ kann man natürlich auch ein Video drehen. *STRG + SHIFT + A* ist hier der Zaubergriff. Alternativ geht es auch über das Menü *Datei* mit dem Punkt *Filmaufnahme starten/beenden*. Daraus ergibt sich auch schon, dass das Beenden der Aufnahme auf dem gleichen Weg erfolgt wie das Einschalten.

Kommunikation

In Second Life ist Englisch Amtssprache und wird auch von der Mehrzahl der Personen gesprochen. Außerhalb der deutschen Inseln ist es deshalb hilfreich, wenn man ein wenig Englisch versteht und schreiben bzw. sprechen kann. Wichtige Begriffe sind in *Englisch.pdf* aufgelistet und übersetzt.

Chat

Im Normalmodus (evtl. mit der *ESC*-Taste einschalten) *Enter* drücken. Dann erscheint über der unteren Buttonleiste eine Chatzeile, in die man Text eingibt den alle Personen im Umkreis von 20 Metern hören bzw. sehen können.

Antworten werden dann im linken unteren Bildschirmbereich eingeblendet. Beim Anklicken von *History* neben der Chatzeile (oder mit *STRG + H*) wird der Verlauf des Chats angezeigt. Darin kann man geführte Gespräche noch einmal nachlesen.

Während man schreibt macht der Avatar Tippbewegungen und es ist ein Tastenklappern zu hören. Damit wird den Umstehenden signalisiert, dass jemand etwas mitteilen möchte. An stillen Orten, bei Musikveranstaltungen oder Live-Events kann das andere stören und als Belästigung empfunden werden. Dort beginnt man die Texteingabe deshalb am Besten mit einem Schrägstrich damit die Animation unterdrückt wird (z.B.: / Hallo ...).

Chatten kann man auf 10 Kanälen. Der Kanal 0 wird generell für den allgemeinen Chat genutzt. Alle anderen Kanäle können von Objekten benutzt werden. Oft bekommt man eine geflüsterte Mitteilung, wenn man mit dem Avatar in die Nähe eines mit Sprachscript versehenen Objektes kommt. Die läuft dann über einen der Kanäle von 1 bis 9.

Wenn man selbst auf anderen Kanälen etwas sagen will, wird die Texteingabe mit einem Schrägstrich, gefolgt von einer Zahl für den Kanal 1 (z.B.: /1 Hallo ...für Kanal 1), begonnen

Zum Ändern der Chat-Einstellungen drückt man *Strg + P* und selektiert die Karteikarte *Chat*. Hier sind Farbeinstellungen für die Zuordnung der Sprachquelle und die Anordnung des Textes (z.B.: *Show Chat Bubbles* = Anzeige des Textes in Blasen über dem sprechenden Avatar)

Instant Message

Mit Instant Message (= IM) kann man mit anderen Personen sprechen, ohne dass die Umstehenden den Text sehen. Dazu wählt man entweder einen Freund aus der Freundesliste über den Button *Friends* (oder *STRG + SHIFT + F*) oder klickt den Avatar mit dem man Kontakt aufnehmen will mit der rechten Maustaste an und sendet ihm eine IM.

Das Fenster bei Instant Message (IM-Fenster) erlaubt durch Auswahl der entsprechenden Karteikarten mit mehreren Personen private Gespräche zur gleichen Zeit zu führen. Den Text gibt man in der Texteingabezeile im IM-Fenster ein. Nicht verwechseln mit der Eingabe in der Chatzeile, die für alle lesbar ist, sonst könnte es peinlich werden!

Im Unterschied zum Chat ist die Hörweite nicht auf 20 m beschränkt. Der Gesprächspartner kann sich auch an einem völlig anderen Ort aufhalten.

Neben Einzelpersonen können über die seitlichen Karteikarten im IM-Fenster auch Gruppen angesprochen werden.

Wenn eine Person erreicht werden soll die nicht in der Freundesliste aufgeführt ist, klickt man auf den Button *Suchen* - Karteikarte *Leute* - Button *Instant Message* - Profilkarte *2nd Life* und wählt aus dem Suchergebnis das Zutreffende aus.

Wenn man von einer anderen Person erreicht werden will, diese aber nicht in die Freundesliste mit aufnehmen möchte, gibt man ihr *Calling Card*. Dazu klickt mit der rechten Maustaste auf die Person, dann auf *Mehr* und *Give Card*. Wenn die andere Person die Karte annimmt, wird bei ihr im *Inventory*, Ordner *Calling Card*, eine Karte mit deinem Namen abgelegt. Diese Karten zeigen nicht nur an, ob die Person online ist, sondern man kann ihr auch eine IM schicken oder einen Teleport anbieten. Für Freunde wird automatisch eine Calling Card angelegt.

Für Personen die offline sind, wird von SL aus dem eingegebenen Text eine Mail erzeugt, die an ihre private E-Mail-Adresse weitergeleitet wird. Der Absender ist darin durch eine in SL einmalige Buchstaben- und Zahlenkombination dargestellt. Wenn die private E-Mail-Adresse anderen Personen in SL nicht bekannt werden soll, dann darf man diese Mails nicht aus dem externen Mailprogramm heraus beantworten! Man geht dazu in SL auf IM und schreibt dort die Antwort.

Suchen

Mit dem Button *Suchen* in der unteren Menüleiste kann man so gut wie alles in SL finden, Den gewünschten Suchbegriff in eine der passenden Kategorien (Karteikarten) eingeben und *Search* anklicken oder *Enter* drücken. Die Mehrheit der Second Life Community verständigt sich auf Englisch. Man sucht also praktischerweise mit englischen Begriffen, es sei denn, spezielle deutsche Dinge sind gefragt.

Die Karteikarten liefern folgende Ergebnisse bei der Suche:

Alle	über alle Kategorien suchen
Anzeigen	Annoncen der SL-Bewohner
Events	Veranstaltungen in Second Life
Beliebte Orte	Orte an denen sich viele SL-Bewohner aufhalten (Events, Malls usw.)
Landverkauf	Grundstücksangebote
Orte	Ortsnamen (Locations), Orten mit den gefragten Eigenschaften
Leute	Personen, Personen mit den gefragten Eigenschaften

Gruppen Gruppen, Gruppen mit den gefragten Eigenschaften

Geld

Die Währung in SL ist der Linden Dollar, abgekürzt L\$. Der Umtauschkurs des Linden Dollars unterliegt Schwankungen, die wesentlich durch die Nachfrage nach Grundstücken und der Anzahl der Mitspieler abhängen.

Wer am 24. Oktober 2007 Linden Dollar kaufte, bezahlte für 1.000,- L\$ 4,06 reale US Dollar.

Verdienen

Neben der Möglichkeit der Premium-Mitgliedschaft mit monatlichen Kosten (Real-Geld!) kann man in SL auch richtig arbeiten. Arbeitsangebote erfolgen über Job-Center wie Randstätt, Werbeanzeigen oder persönliche Angebote aus der Community heraus. Suchbegriffe über den Button *Suchen* sind hier z.B. *earn, job oder work*.

Wer mehr zum Spaß in SL ist, hat viele Möglichkeiten zwischen 1 und 15 L\$ je 15 Minuten zu verdienen ohne feste Anstellungen eingehen zu müssen. Viele Communities bieten unter Suchbegriffen wie *free money, earn money, free linden* oder *camping* die Möglichkeit auf Camping-Chairs, Dance-pads, Money-Trees, Game-Maschinen und anderem zu Geld zu kommen. Grund ist der Wunsch der Betreiber den Traffic zu erhöhen um in der Rangliste von SL weiter an die Spitze zu kommen und damit z.B. als beliebter Ort zu rangieren.

Wenn man sich aus dem Suchergebnis einen Ort ausgewählt hat, klickt man rechts unten auf den Button *Teleport* und wird an diesen Ort teleportiert.

Dort sucht man Objekte über denen angegeben ist, wieviel Geld man pro Zeiteinheit verdienen kann. Dies können Stühle, Bänke, Sofas, Liegen, Dance-Pads, Spielautomaten, Baustellen oder andere Objekte sein. Nach einem Klick mit der rechten Maustaste auf den Auswahlball, wählt man je nach Art des Objektes *Sit down, Sit here, work, camp* oder *Dance*.

Jetzt einfach darauf verweilen und gelegentlich eine Taste drücken oder mit der Maus klicken, weil der Avatar sonst nach 30 Minuten Inaktivität aus SL heraus geworfen wird.

Betteln ist keine Art Geld zu verdienen, damit in SL unerwünscht und kann außerdem zur Verärgerung anderer Personen und sogar zur Verbannung führen.

Ausgeben

Die Eingabe von *shop* im Suchfeld führt zu einer Unmenge von Angeboten. Einkaufen ist quasi überall möglich. Wer ohne Geld (L\$) zu bezahlen shoppen gehen möchte, gibt im Suchfeld *Freebie* (kostenlose Einkäufe) oder *Newbie* (Neumitglieder) ein. Beide Begriffe werden aber auch in Bereichen mit kostenpflichtigen Angeboten beworben. Darum vor jedem Kauf eines Objektes genau auf den Angebotstext achten!

Grundsätzlich kann man alles in SL umsonst bekommen. Wenn man sich Zeit lässt und in Ruhe sucht, kann man seinen Avatar gut ausstatten ohne Geld auszugeben.

Hochwertige Grafiken und Scripte kosten aber gerechtfertigterweise auch richtig Geld. Hier muss jeder selbst entscheiden ob die gewünschte Kleidung, Körperform, Haut, Haare, Gebäude, Möbel, Animationen, Sounds oder anderen Objekte ihren Preis wert sind.

Avatar

Für den Avatar kann man ein beliebiges Erscheinungsbild gestalten. Gängige Avatarformen sind Männer und Frauen, immer öfter aber auch Tiere und Fabelwesen sowie Roboter. Das Aussehen hat keinen Einfluss auf die Interaktionen im SL. Der Avatar spiegelt aber einerseits die Persönlichkeit des Gestalters sowie unter Umständen auch eine Gruppenzugehörigkeit wieder. Form und Aussehen des Avatars können beliebig oft verändert werden.

Aussehen

Zur Modifizierung des Avatars klickt man mit der rechten Maustaste auf ihn und wählt den Menüpunkt *Aussehen* (alternativ: Menü *Bearbeiten - Aussehen*). Der Avatar stellt sich mit dem Gesicht zum Bildschirm in Pose (sollte er das nicht tun, lässt man ihn ein paar Schritte laufen und öffnet das Menü erneut) und ein Menüfenster mit den Kategorien zur Veränderung des Körpers öffnet sich. Im rechten Teilfenster können Unterkategorien gewählt

werden. In der jeweiligen Kategorie können Aussehen, Farben und Formen durch Anklicken der Beispielbilder verändert werden. Der jeweilige Effekt verstärkt sich schrittweise durch Anklicken des rechten Beispielbildes und schwächt sich schrittweise beim Anklicken des linken Beispielbildes ab. Alternativ kann auch der darunter liegende Schieberegler oder eine direkte Zahleneingabe im Prozentwertfeld zur Festlegung des Effektes verwendet werden.

Beginnen sollte man mit dem Körper. Wenn der geformt ist, die Details wie Gesicht, Augen und Mund und Haare. Zum Abschluss geht's ans Outfit - die Kleidung.

Wenn alle Einstellungen zur Zufriedenheit erledigt sind, sollte man das Aussehen speichern. Wenn man später mit dem Aussehen rumexperimentiert (und das tut man oft!), kann man damit sein ursprüngliches Aussehen aus dem Inventory wieder herausholen. Es können dort beliebig viele Outfits gespeichert werden. Links unten im Fenster Aussehen findet man den Button *Make Outfit*. Wenn man ihn anklickt, erscheint eine Auflistung aller Körper- und Kleidungssteile. Wenn alle weißen Checkboxen mit einem Haken versehen sind, gibt man dem Outfit einen treffenden Namen, z.B.: Avatar_blue_jeans_1. Dieses Outfit wird dann im *Inventory* unter *Clothes / Outfit* gespeichert und jeder Bestandteil dieses Aussehens kann später von dort wieder auf den Avatar übertragen werden.

Spiele

Glücksspiele sind seit Juli 2007 in SL verboten. Es werden aber Ego-Shooter, Strategie-Geschicklichkeits- und Brettspiele sowie viele weitere Spielegenres angeboten.

Erotik

Sex und Erotik sind in vielen Teilen von SL zu finden. Angefangen von den *Kiss-Points* zum Küssen eines anderen Avatars oder den *Massage-Points* zum Massieren des Partners / der Partnerin über Stripteasebars bis hin zu den so genannten *Mature Regions* für sexuelle Handlungen aller Art, gibt es unendlich viele Möglichkeiten in diesem Bereich.

Escorts oder Escortservice sind erotische Handlungen, die gegen L\$ angeboten werden.

Waffen

Jeder Avatar kann sich Waffen kaufen und damit auf andere einstechen oder schießen. Für die Opfer hat das keine Folgen. Auch wenn Blut spritzt, bleibt der getroffene Avatar unverletzt. In vielen Zonen ist das Tragen und Benutzen von Waffen oder Schilden verboten. Man sollte sich daran halten und für solche Spielchen die entsprechenden Orte der Waffenliebhaber aufsuchen.