

I ROZDZIAŁ

Z technicznego punktu widzenia Second Life składa się z wielu serwerów. Tworzą one tzw. grid – połączone siecią serwery, które odwzorowują poszczególne regiony lub udostępniają obiekty, tak zwane asset server. W strukturze ważną rolę odgrywają również serwery internetowe. Do tego dochodzi decydujący czynnik, mianowicie Ty! Jesteś brakującym ogniwem sytemu, elementem, który tchnie życie w sieć. Poniżej wyjaśniamy, jak stać się częścią Second Life. Aby ułatwić rejestrację, zrezygnowaliśmy z tłumaczenia poszczególnych kroków (Linden Lab jest amerykańskim przedsiębiorstwem – dysponującym oczywiście anglojęzyczną stroną internetową). Nie należy się jednak obawiać, szczegółowo objaśniliśmy poszczególne etapy, aby wejście do Second Life nie nastroczało trudności.

Konto/Account

Aby rozpocząć wędrówkę po wirtualnym świecie, potrzebne Ci są dwie rzeczy: konto i oprogramowanie, tak zwany klient lub przeglądarka. Stworzenie konta wymaga rejestracji w firmie Linden Lab. Aby się zarejestrować należy wejść na stronę Second Life (www.secondlife.com). W prawym górnym rogu znajduje się link umożliwiający założenie nowego konta. Kliknij na Join, aby stworzyć nowe konto użytkownika. Gdy wybierzemy create a free Basic account today!, możemy przyłączyć się do jednej ze społeczności.

W Second Life funkcjonuje kilka większych projektów, które dysponują własnymi społecznościami, np. Big Pond – dostawca usług telekomunikacyjnych w Australii, który wykorzystuje Second Life jako platformę społecznościową lub Second House of Sweden – pomysł szwedów, który ma promować tamtejszych projektantów, meble oraz kraj. Jeżeli na razie nie chcemy przyłączyć się do żadnej społeczności, klikamy Skip this step, aby ominąć ten krok. Jednak nie martwmy się, przynależność do którejś ze społeczności nie jest koniecznym warunkiem, aby cieszyć się z Second Life. Po tym, jak pominiesz pole wyboru społeczności, rozpoczniesz wirtualne życie na wyspie adaptacyjnej.

Podstawowe dane

Teraz nadchodzi ważny moment. Zanim się narodzimy, wybieramy własne imię i nazwisko. Imię może być dowolne, natomiast nazwisko musimy wybrać z listy zestawionej przez firmę Linden Lab. Sprawdzamy, czy wybrane imię i nazwisko nie są zajęte. Jeśli są dostępne, przechodzimy do pól data urodzenia i e-mail. Następnie klikamy Continue.

Wybór awatara

Nie jest konieczne wybieranie awatara lub jego wyglądu już na tym etapie. Prawdopodobnie z biegiem czasu zechcesz zmienić wygląd, a ponadto przedstawione standardowe typy w każdej chwili możesz zmienić. Zdecyduj się na jednego z awatarów lub pomiń ten krok.

Witamy!/Welcome!

Takim komunikatem powita nas strona, na której należy wprowadzić dane osobowe. Wypełniamy wszystkie pola, określamy hasło, wybieramy pytanie bezpieczeństwa, które pomoże odzyskać dostęp, gdy zapomnimy hasło. Na stronie tej decydujemy też, czy chcemy otrzymywać powiadomienia o

aktualizacjach oraz inne informacje. Jeżeli mamy kod promocyjny, wpisujemy go w tym miejscu. Ponadto możliwe jest wpisanie nazwiska osoby z Second Life, która nas pozyskała dla wirtualnego świata. Jeśli w późniejszym czasie zdecydujemy się na konto premium, otrzymamy w prezencie 2000 Linden dolarów. W podstawowym koncie (basic account) nie są wypłacane żadne premie.

Wprowadzamy kod widoczny na obrazku. W razie gdy nie potrafimy go odczytać, możemy wyświetlić kolejny. Procedura ta uniemożliwia automatyczne zakładanie konta przez programy działające w Internecie, tzw. boty. Zanim przejdziemy dalej, konieczne jest zaakceptowanie regulaminu serwisu (Terms of Service). Niekiedy zrozumienie tego rodzaju tekstu w wersji oryginalnej sprawia znaczne trudności. Z tego powodu niektóre informacje dotyczące regulaminu serwisu przedstawiliśmy w rozdziale 16. „Prawo w Second Life” – mimo trudności z przetłumaczeniem tekstu zaleca się dokładne zapoznanie z warunkami regulaminu.

Konto bezpłatne czy może jednak płatne?

Jeżeli zdecydowaliśmy się na skorzystanie z bezpłatnego konta, na tym etapie powinniśmy dokonać uważnego wyboru. W zasadzie nie ma przeciwwskazań do wyboru bezpłatnego konta. W każdej chwili można bowiem poszerzyć lub ograniczyć jego funkcjonalność. Radzimy wybrać na początku bezpłatne konto podstawowe. Omijamy zatem ten krok rejestracji (Skip this step), aby bezpłatnie przetestować Second Life. Jeżeli zdecydujesz się na konto premium, musisz w tym momencie określić, w jakim trybie będziesz opłacał swoje członkostwo: miesięcznie (monthly), kwartalnie (quarterly) lub rocznie (annually). Po wybraniu jednej z trzech wspomnianych możliwości automatycznie otwiera się kolejne menu wyboru. W jaki sposób chciałbyś zapłacić? Za pomocą karty kredytowej czy rachunku PayPal? Jeżeli zdecydujemy się na formę płatności PayPal, musimy na stronie internetowej PayPal zaakceptować tzw. billing agreement z Linden Lab. Jeśli wybierzemy płatność kartą kredytową, otworzy się kolejne menu, w którym wprowadzamy wszystkie wymagane dane do utworzenia konta premium.

Na tym etapie ustalamy również pośrednio, jaki status konta będzie wyświetlany w Second Life. W wirtualnym świecie występują trzy różne klasy kont.

Może się zdarzyć, że dysponując podstawowym kontem, nie będziesz miał dostępu do regionów przeznaczonych dla posiadaczy konta premium. Regulacje tego rodzaju uzależnione są od właściciela ziemi i Linden Lab nie ma na nie wpływu. Nie należy się jednak martwić, rejony o ograniczonym dostępie są rzadkim zjawiskiem.

Jeśli zdecydowaliśmy się na konto podstawowe, informacje dotyczące płatności nie są archiwizowane. W przypadku konta premium status **zarchiwizowane informacje dotyczące płatności** wyświetla się do momentu, aż powyższe informacje zostaną wykorzystane po raz pierwszy — gdy przelejemy środki pieniężne na nasz rachunek w Second Life lub dokonamy wypłaty z rachunku. Status zmieni się wtedy na **użyte informacje dotyczące płatności**.

Klient/Client

Rejestracja jest zakończona! Powinniśmy teraz odebrać e-mail z linkiem aktywacyjnym. Klikamy na link, żeby uaktywnić konto i automatycznie przejść na stronę pobierania.

Aplikacja (tzw. klient) dostępny jest w wersji dla Windows 2000, XP i Vista), MAC OS X i Linux i686. Zainstaluj klienta w wersji zgodnej z systemem. W trakcie instalacji nie musimy wprowadzać danych, które komplikowałyby jej przebieg.

Pierwsze kroki awatara

Po zainstalowaniu oprogramowania możemy przystąpić do pierwszego logowania. Gdy uruchomimy kHenta, wprowadzamy po prostu imię i nazwisko w odpowiednie pola. Podczas pierwszego logowania musimy jeszcze raz potwierdzić, że zapoznaliśmy się z regulaminem serwisu (Terms of Service). Akceptujemy regulamin, wybierając **I Agree to the Term sof Sernice** i klikając przycisk **Continue**.

Zanim będziemy mogli naprawdę wystartować, pojawia się informacja o *Big Six*. Mowa tu zasadach, których należy przestrzegać, aby nie powodować zamieszania lub nie narażać się na kary. Świat taki jak Second Life z pewnością nie wymaga „ustaw”, ale korzystniej jest, gdy istnieje norma obowiązująca wszystkich i przez wszystkich przestrzegana, która gwarantuje bezproblemowe funkcjonowanie w Second Life. Dalsze informacje na temat *Big Six* zawarto w rozdziale 16 „Prawo w Second Life”.

No to do dzieła!

Na wyspie adaptacyjnej udostępnionej przez Linden Lab możemy zapoznać się z awatarem, jego wyglądem, możliwościami ruchu, sposobem komunikowania. Polecamy przejrzeć ten interaktywny tutorial. Z podstawami możemy także zapoznać się bezpośrednio w Second Life, jednak etap adaptacyjny pozwala oswoić się na tyle z wirtualnym światem, aby następnie funkcjonować w nim bez zakłóceń.

Żeby zaliczyć wszystkie cztery zakresy tematyczne, wymagane jest rozwiązanie każdorazowo trzech zadań. To nie jest trudne! Odwagi! Potem prawdopodobnie spotkamy się w Second Life.

Próbka książki „[Second Life. Życie, miłość, zarabianie pieniędzy](#)” wydawnictwa BestPress
został pobrany z witryny www.BlueMan.pl.