

**LES INFOS
TERRAIN**

&

**LA CONSOLE
ADMIN**

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
TYPES DE SIM	3
DOMAINE	3
TERRAINS	3
CLASS SERVER	3
INFOS TERRAIN	3
Général	3
Règlement.....	3
Options	3
Media.....	3
Accès	3
CONSOLE ADMIN	3
Menu Advanced	3
Région	3
Débugger	3
Textures du sol	3
Terrain	3
Domaine	3
Règlement.....	3
SOURCES	3

TYPES DE SIM

Avant d'appréhender les infos terrain et la console admin, il est important de connaître les différents types de région que Linden Lab commercialise.

	Openspaces	Homesteads		Region Full
Disponibilité	Immédiat	Immédiat		Immédiat
Taille	65536m ²	65536m ²		65536m ²
Prims	750	3750		15000
Avatars	10	20		100
Taxe d'installation	250\$US	375\$US		1000\$US
Maintenance Mensuelle	75\$US	Avant 1 ^{er} Juillet 2009	Après 1 ^{er} Juillet 2009	295\$US
		95\$US	125\$US	
Remise Educationnelle	Non	Oui		Oui
Limites de Scripts	A déterminer	A déterminer		Non
Evènements et Classifiés	Non	Oui		Oui

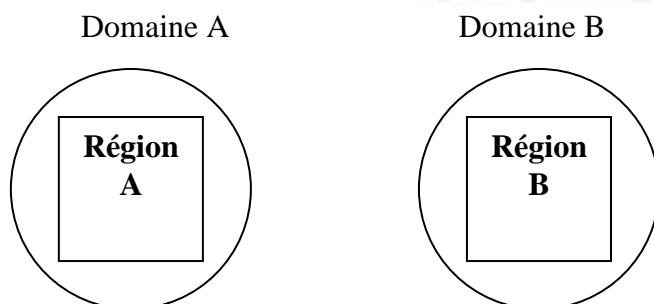
Les Openspaces sont faites pour une utilisation à très faible impact uniquement (décor par exemple)

Les régions Homestead sont faites pour des résidences calmes ou une utilisation commerciale légère. Elles ne sont pas faites pour des évènements, des centres commerciaux ou autres utilisations à haut impact.

DOMAINE

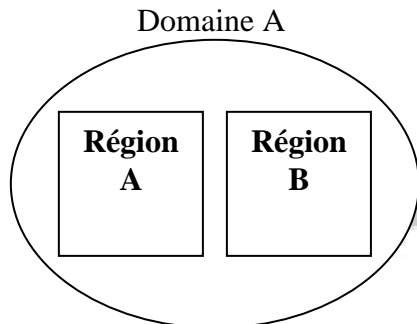
Un domaine, appelé aussi Etat est le nom administratif d'une région. Il est important d'intégrer cette notion quand on accède à la console admin. On peut rencontrer 2 cas différents.

Cas 1 :



Les deux régions sont dites indépendantes, même si elles appartiennent au même estate owner. Chaque région possède son propre domaine, les modifications apportées sur la région A n'auront pas d'impact sur la région B.

Cas 2 :



Les régions sont dites dépendantes, c'est-à-dire que la région B est dépendante du domaine de la région A. Par exemple, nous le verrons plus loin, si on ferme l'accès au domaine A, les 2 régions seront fermées.

TERRAINS

Superficie (m ²)	Nb max de prims
512	117
1 024	234
2 048	468
4 096	937
8 192	1 875
16 384	3 750
32 768	7 500
65 536	15 000

CLASS SERVER

On rencontre 2 types de Class Serveur sur Second Life : 4 et 5, les caractéristiques au niveau des prims sont identiques, mais les performances au niveau des scripts sont différentes. Le class 5 est actuellement le produit le plus performant de chez Linden Lab. A noter qu'il est annoncé l'arrivée de class 6.

Comment savoir si l'on est sur une région class 4 ou 5 ?

- Vous allez dans le menu aide (help) puis à propos de Second Life (about)
- Vous trouverez le nom de la sim
 - simXXXX.agni.lindenlab.com
 - agni = maingrid

○ simXXXX = nom de la machine.

Si XXXX est supérieur ou égal à 2133 c'est que vous êtes sur un sim class 5. A noter que cette méthode n'est pas fiable à 100%, un concierge Linden peut répondre à cette question.



INFOS TERRAIN

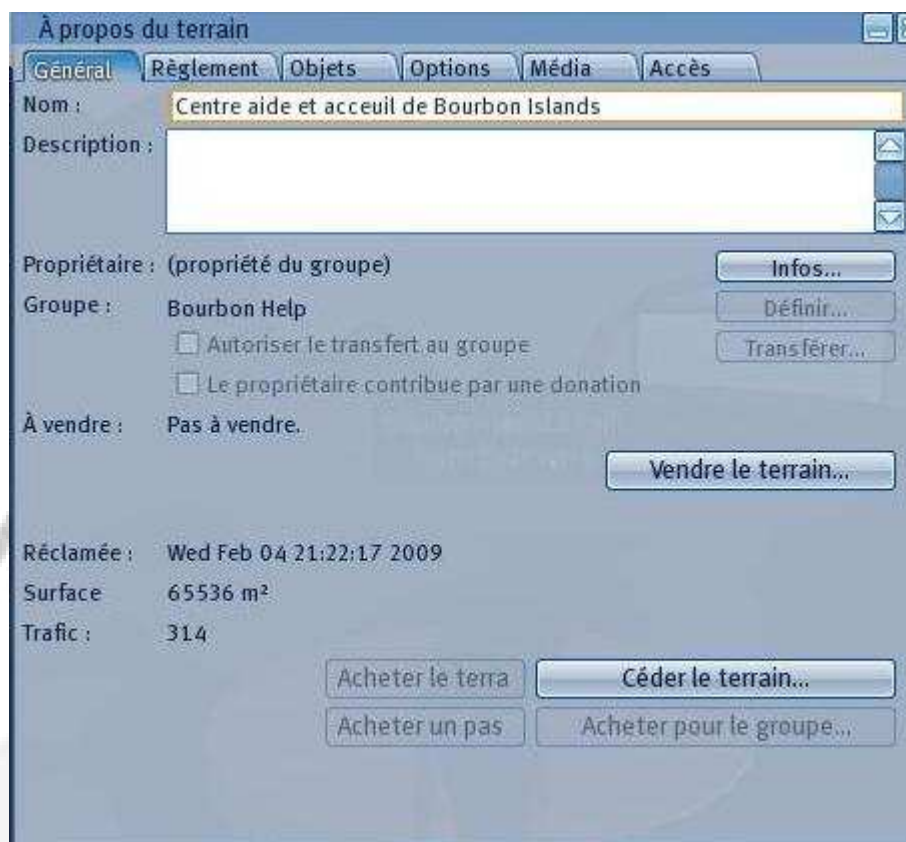
Posséder un terrain vous permet de contrôler ce qui s'y passe. Vous pouvez interdire aux autres résidents de le visiter ou d'y construire, changer son relief, le diviser, le vendre et bien plus encore. L'interface **À propos du terrain** du client de Second Life® vous donne accès, non seulement à la plupart des fonctions de gestion de votre terrain, mais aussi à diverses informations sur ce dernier.

Pour accéder à l'interface, faites un clic droit sur le terrain et sélectionnez **À propos du terrain...**

L'interface se subdivise en plusieurs onglets :

- **Général**
- **Règlement**
- **Objets**
- **Options**
- **Médias**
- **Accès**

Général

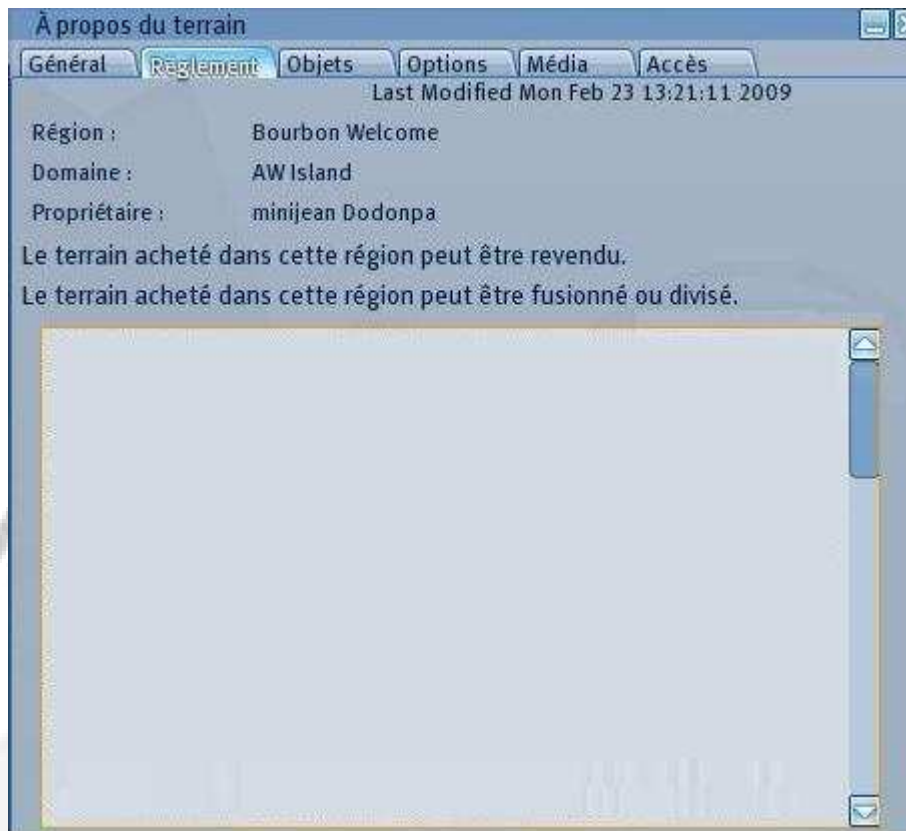


Cet onglet fournit des informations de base sur votre terrain (son nom et sa description) mais offre aussi la possibilité de vendre et de **céder** le terrain à un groupe.

- **Nom** : le nom de la parcelle. Ce nom est également celui utilisé dans la recherche si vous choisissez d'y faire figurer votre terrain.
- **Description** : un espace supplémentaire pour décrire votre parcelle. La description apparaîtra également dans la recherche, votre terrain pourra être trouvé par l'utilisation de mots-clés présents dans la description.
- **Propriétaire** : sur votre terrain, c'est vous. Si vous avez cédé votre terrain à un groupe, le groupe apparaîtra comme propriétaire.
- **Groupe** : le groupe associé à la parcelle. Appuyez sur **Définir** pour changer le groupe. Associer un groupe au terrain sans complètement lui donner, permet d'autoriser les membres du groupe à construire dessus sans pour autant que les avatars externes au groupe puissent faire de même.
- **Autoriser la cession au groupe** : activez cette option et appuyez sur le bouton **Céder** pour donner le terrain au groupe actuellement associé à la parcelle.

- **Le propriétaire contribue en cédant du terrain** : utilisez cette option pour donner au groupe une "contribution" basée sur vos frais de maintenance afin que le groupe puisse posséder ce terrain.
- Bouton **Vendre le terrain** : ce bouton permet de mettre votre terrain en vente en indiquant le prix et un acheteur (tout le monde si vous n'indiquez personne). Ne cliquez pas sur ce bouton tant que vous n'êtes pas prêt à vendre votre terrain ! Désignez l'acheteur (si nécessaire), entrez le prix auquel vous souhaitez vendre le terrain et enfin cliquez sur **Mettre le terrain en vente**, après avoir contrôlé une dernière fois que tout est bien comme vous le souhaitez.
- **Vendre les objets avec le terrain** : utilisez cette option pour vendre les objets présents sur la parcelle lors de l'achat. Cette option ne permet de transférer que les objets ayant le même propriétaire que la parcelle et ne transférera pas les objets appartenant à quelqu'un d'autre. Cliquez sur **Afficher les objets** pour voir exactement quels seront les objets transférés.
- **Réclamée** : cette zone montre la dernière date d'acquisition de la parcelle.
- **Surface** : cette zone montre la superficie de la parcelle en mètres carrés.
- **Trafic** : cette valeur représente le temps passé par les résidents sur votre terrain durant ces derniers jours.
- Bouton **Acheter le terrain** : utilisez ce bouton pour acheter un terrain pour votre usage personnel.
- Bouton **Acheter pour le groupe** : utilisez ce bouton pour acheter un terrain pour un groupe. Le groupe sera le propriétaire du terrain et doit avoir suffisamment de contributions pour le posséder (pour un terrain sur le continent).
- Bouton **Acheter un pass** : si l'accès à la parcelle est restreint, vous pouvez cliquer sur ce bouton pour acheter un droit de passage valide pour une durée de temps limitée.
- Bouton **Abandonner le terrain** : cette option révoque vos droits de propriété sur la parcelle et la retourne au propriétaire de la région (Linden Lab pour le continent). Vous perdrez tous vos droits sur le terrain si vous l'abandonnez, n'utilisez pas cette option si vous souhaitez le garder ou le donner à un résident. Si vous êtes le propriétaire d'une région privée, ce bouton deviendra redemander le terrain.

Règlement

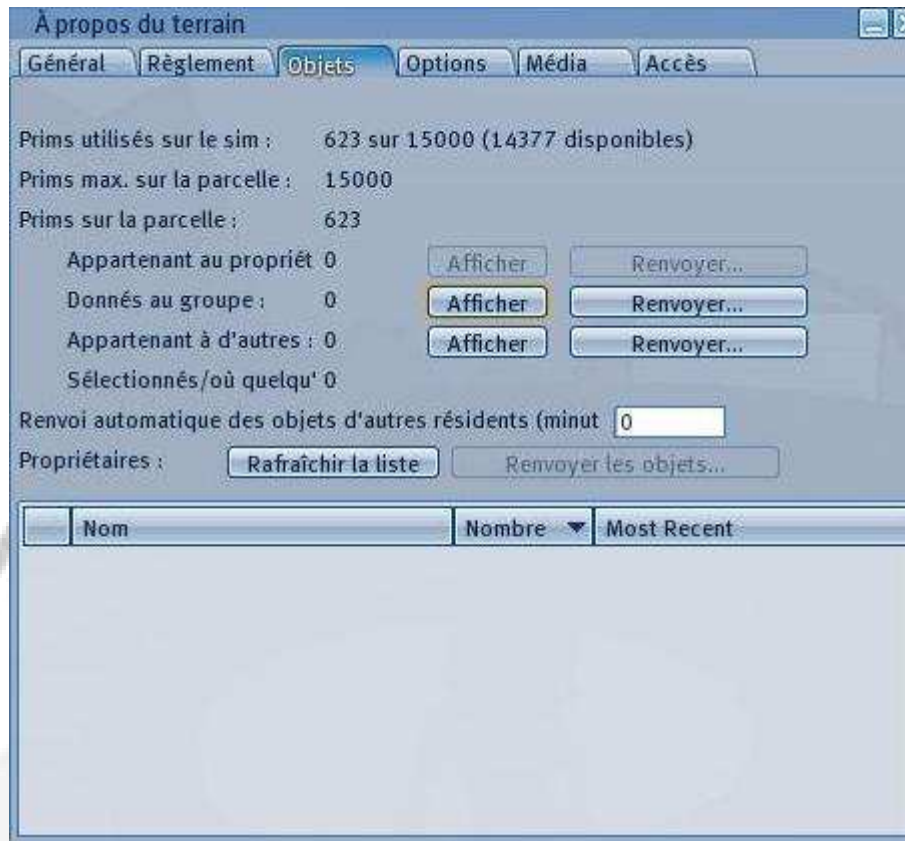


Cet onglet contient des informations sur le règlement (ou covenants) de la région. Les propriétaires de régions privées peuvent créer leur propre règlement afin d'établir une liste de règles à respecter lors de l'achat ou de la location de terrains dans leur domaine.

- **Région** : le nom de la région contenant la parcelle.
- **Domaine** : le nom du domaine de la région, un domaine peut contenir plusieurs régions.
- **Propriétaire** : le propriétaire du domaine.

Par ailleurs, le propriétaire de la région peut décider d'autoriser ou non la revente ou la subdivision des terrains achetés dans la région. Vous trouverez plus d'informations sur les règlements dans ces lignes.

Objets



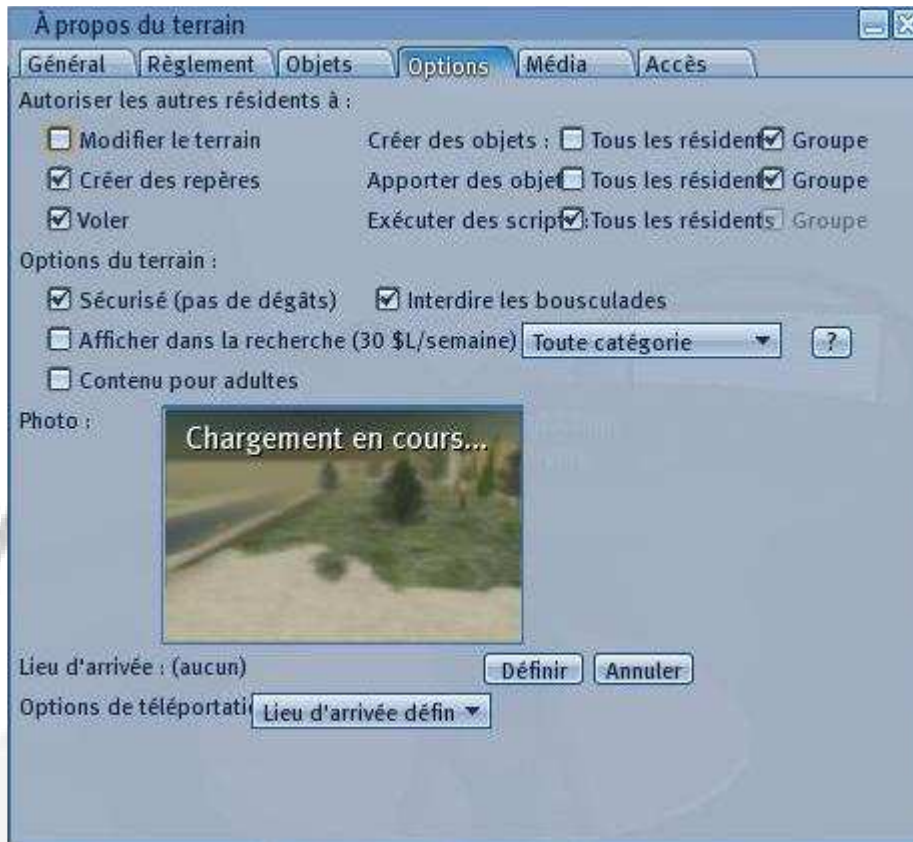
Cet onglet contient des informations sur les objets contenus dans la parcelle et sur tous les terrains que vous possédez dans la région.

- **Prims utilisées sur la parcelle** : indique le nombre total de prims actuellement présentes pour l'ensemble de vos parcelles de la région ainsi que le nombre maximum de prims autorisées.
- **Prim max. sur la parcelle** : indique le nombre de prims que cette parcelle peut accueillir. Si vous achetez la parcelle, ce nombre correspond au nombre de prims additionnelles que vous gagnerez pour la région.
- **Prims sur la parcelle** : détaille la répartition des objets sur la parcelle.
- **Appartenant au propriétaire** : indique le nombre de prims appartenant au propriétaire ou cédées au groupe si le terrain a lui même été cédé au groupe.
- **Données au groupe** : montre les prims appartenant aux membres du groupe et ayant été cédées à ce dernier. (Veuillez noter que les membres du groupe peuvent avoir cédés des objets à d'autres groupes)
- **Appartenant à d'autres** : inclut les objets des autres résidents et des membres du groupe n'ayant pas cédés leurs objets au groupe.

- **Sélectionnées / où quelqu'un est assis** : montre le nombre de prims actuellement sélectionnées ou sur lesquels des avatars sont assis. Les prims sélectionnées et celles sur lesquels un avatar est assis (comme les véhicules) ne comptent pas dans le nombre total de prims autorisées sur la parcelle.
- **Renvoi automatique des objets des autres résidents** : les objets des autres résidents encore présents après ce délai leur sont renvoyés automatiquement. ATTENTION : si vous définissez un renvoi automatique, pensez à mettre l'ensemble de vos prims sous le groupe. Par défaut, 0 minute, le renvoi est désactivé.
- **Propriétaires** : cette option fournit une liste des résidents ayant des objets sur la parcelle. Vous pouvez sélectionner des résidents et leur renvoyer leurs objets manuellement en cliquant sur le bouton **Renvoyer les objets**.



Options

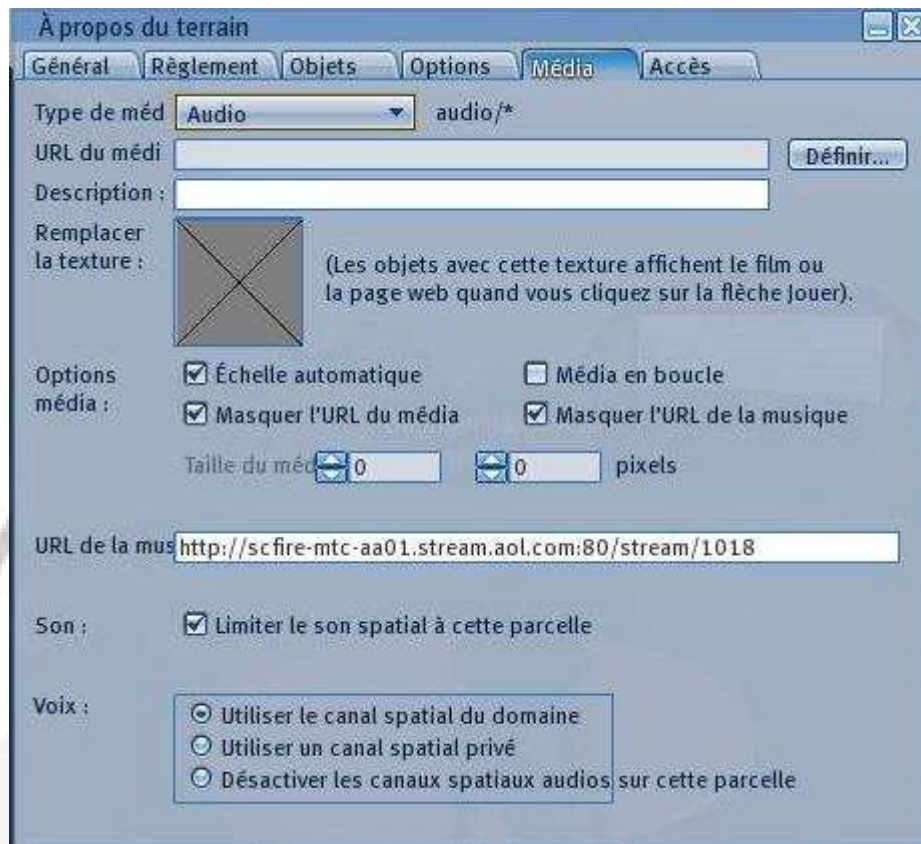


Cet onglet permet de définir ce qui peut et ne peut pas être réalisé sur votre parcelle.

- **Autoriser les autres résidents à :**
 - **Modifier le terrain :** si l'option est cochée, n'importe qui peut terraformer votre parcelle. Il est préférable de laisser cette option décochée puisque vous n'en avez pas besoin pour modifier votre propre parcelle.
 - **Créer des repères :** activer cette option permet à tout le monde de créer des Repères qui permettront aux résidents de revenir plus facilement sur votre parcelle.
 - **Voler :** si l'option est cochée, les résidents peuvent voler au dessus de votre terrain. Si l'option est décochée, ils ne pourront décoller de votre parcelle mais continueront de voler s'ils y sont entrés en volant.
 - **Créer des objets :** cette option permet d'autoriser la création et l'édition des objets pour tous les résidents et/ou pour les résidents dont le groupe a été sélectionné dans l'onglet **Général**, ou de simplement l'interdire à tout le monde.

- **Laisser entrer des objets** : cette option permet d'autoriser l'entrée sur la parcelle des objets des autres résidents. Cette option peut s'appliquer à tous les résidents ou uniquement à ceux dont le groupe a été sélectionné dans l'onglet **Général**.
 - **Exécuter des scripts** : cette option permet d'autoriser l'exécution des scripts des autres résidents et/ou des résidents dont le groupe a été sélectionné dans l'onglet **Général**. Cette option peut permettre, par exemple, d'éviter l'utilisation d'armes sur votre parcelle.
- **Options du terrain :**
 - **Sécurisé (pas de dégâts)** : si l'option est cochée, la parcelle est sécurisée et les dommages aux avatars y sont désactivés. Dans le cas contraire, les dommages sont activés.
 - **Pas de bousculades** : si l'option est cochée, les objets scriptés ne peuvent plus bousculer les avatars. Cette option est utile pour éviter certains comportements abusifs sur votre parcelle.
 - **Afficher dans la recherche (30 L\$/semaine)** : si l'option est cochée, vous payerez 30 \$L par semaine pour que votre parcelle soit listée dans la section **Lieux** de la recherche. Si vous choisissez cette fonction, sélectionnez aussi une catégorie (Shopping, Jeux, Education, etc).
 - **Contenu pour adultes** : activez cette option si votre terrain contient des éléments réservés à un public majeur.
 - **Photo** : cliquez sur la photo pour en changer. Cette photo sera utilisée dans la recherche et pour la création des Repères.
 - **Lieu d'arrivée** : vous pouvez choisir le point d'arrivée des visiteurs de votre terrain. Placez vous au point d'arrivée souhaité et cliquez sur **Définir**. Tous les résidents se téléportant depuis la page de recherche arriveront à ce point.
 - **Règles de téléportation** : ce menu permet de choisir une des règles suivantes :
 - **Bloqué** : les résidents ne peuvent pas se téléporter dans votre parcelle.
 - **Lieu d'arrivée défini** : les résidents arrivent obligatoirement au lieu d'arrivée que vous avez choisi.
 - **Lieu d'arrivée indéfini** : les résidents sont libres de se téléporter n'importe où dans votre parcelle.

Media

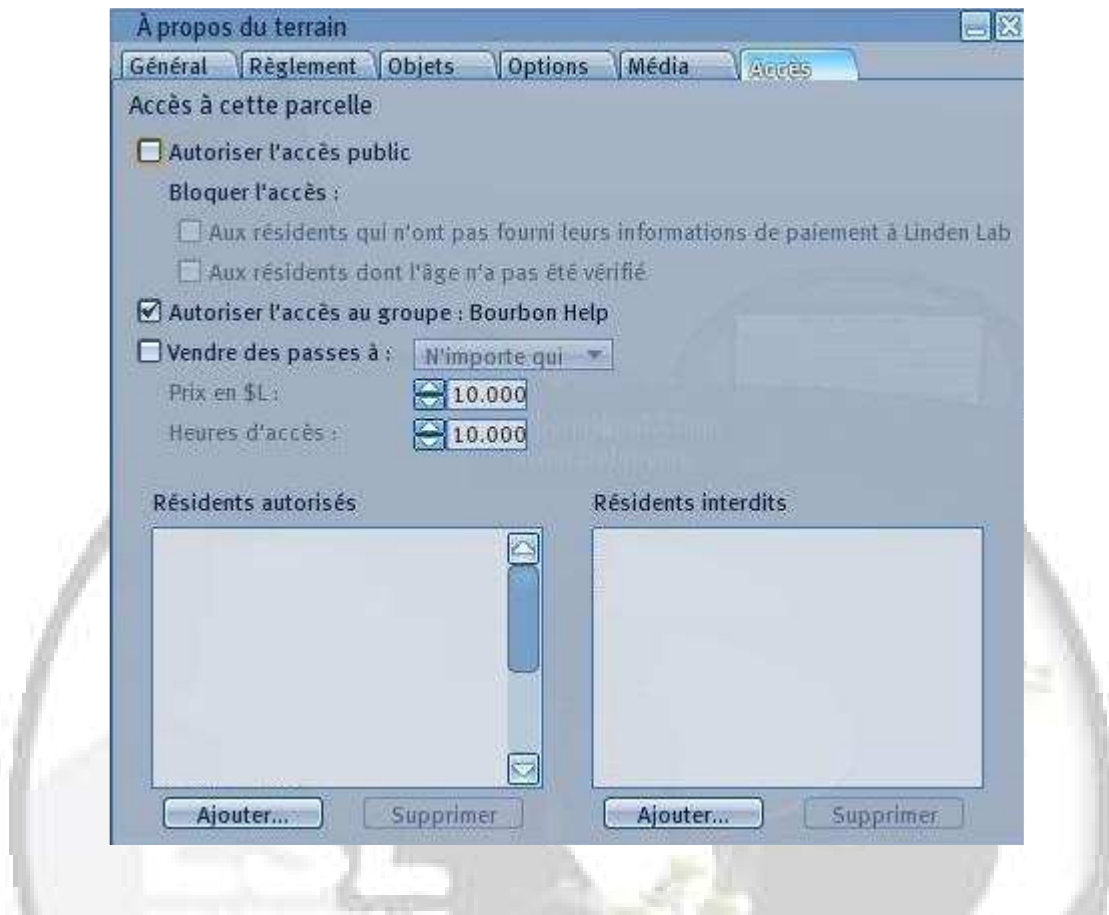


- **Type de média :** Quand vous entrez à un URL Média, Second Life essayera de déterminer automatiquement son Type. Cette liste déroulante vous permet de régler le type s'il est inexact ou d'ignorer les medias sur votre parcelle. Le texte à droite de cette liste déroulante montre le type de MIME des médias.
- **URL du média :** c'est l'URL des médias que vous voulez mettre sur votre terrain. Par exemple, <http://wiki.secondlife.com> est l'URL pour la documentation wiki de Second Life. Vous pouvez mettre l'URL du média en appuyant sur le bouton Définir ...et en saisissant la nouvelle URL dans la fenêtre contextuelle qui apparaît.
- **Remplacer la texture :** les Objets utilisant cette texture montreront votre film ou page Web après avoir cliqué sur Play. Pour changer la texture, cliquez sur la boîte contenant la texture.
- **Options Media :**
 - Échelle auto : cette option mettra votre media à l'échelle du support de visualisation. Cela peut être légèrement plus lent et baisser dans la qualité visuelle.
 - Médias en boucle : Jouer le média en boucle. Quand le média est fini, il recommencera automatiquement depuis le début. Cette option est seulement disponible pour les vidéos.

- Cachez l'URL du média : L'URL du Media sera cachée à tout le monde, sauf aux personnes autorisées (cas d'un terrain appartenant à un groupe). Cette option n'est pas disponible pour des types de médias HTML.
- Cachez l'URL de la musique : L'URL de la musique sera cachée à tout le monde, sauf aux personnes autorisées (cas d'un terrain appartenant à un groupe).
- **Taille du média** : Vous permet de définir la taille des médias montrés, dans des pixels. Cette option n'est pas disponible pour des médias vidéo.
- **Son** : Les sons générés sur la parcelle ne sont entendus que sur cette dernière.
- **Voix** :
 - **Utiliser le canal spatial du domaine** : La Voice utilise le canal du domaine, il est donc possible d'entendre (si les autres parcelles utilisent aussi cette option) les conversations des parcelles voisines.
 - **Utiliser un canal spatial privé** : La Voice utilise un canal spécifique sur la parcelle, différent des autres parcelles et de celui du domaine.
 - **Désactiver les canaux spatiaux audios sur cette parcelle** : La Voice est désactivée sur le terrain.



Accès



Cet onglet permet de limiter l'accès à votre parcelle.

- **Autoriser l'accès public** : si vous cochez cette case, seul vous et les avatars de la liste des résidents autorisés pourront y accéder. Vous pouvez limiter l'accès aux résidents ayant donné des informations de paiement à Linden Lab et/ou dont l'âge a été vérifié.
- **Bloquer l'accès** :
 - Aux personnes dont l'info paiement n'est pas connue de Linden Lab.
 - Aux résidents dont l'âge n'a pas été vérifié (ATTENTION : la vérification de l'âge n'est pas une obligation pour un résident, elle est facultative et peu utilisée).
- **Autoriser l'accès au groupe** : cette case est disponible uniquement si la parcelle n'est pas en accès public. Elle permet de restreindre l'accès uniquement aux membres du groupe indiqué dans l'onglet Général.
- **Vendre des pass** : cette option permet de vendre des droits de passage sur la parcelle en en fixant le prix et la durée de validité.
- **Résidents autorisés** : liste des résidents tout le temps autorisés sur la parcelle.

- **Résident bannis** : liste des résidents qui n'auront jamais accès à la parcelle. Notez cependant que si vous avez activé l'option Laisser entrer les objets pour tout le monde, les objets de ces résidents pourront encore traverser la parcelle.



CONSOLE ADMIN



Menu Advanced

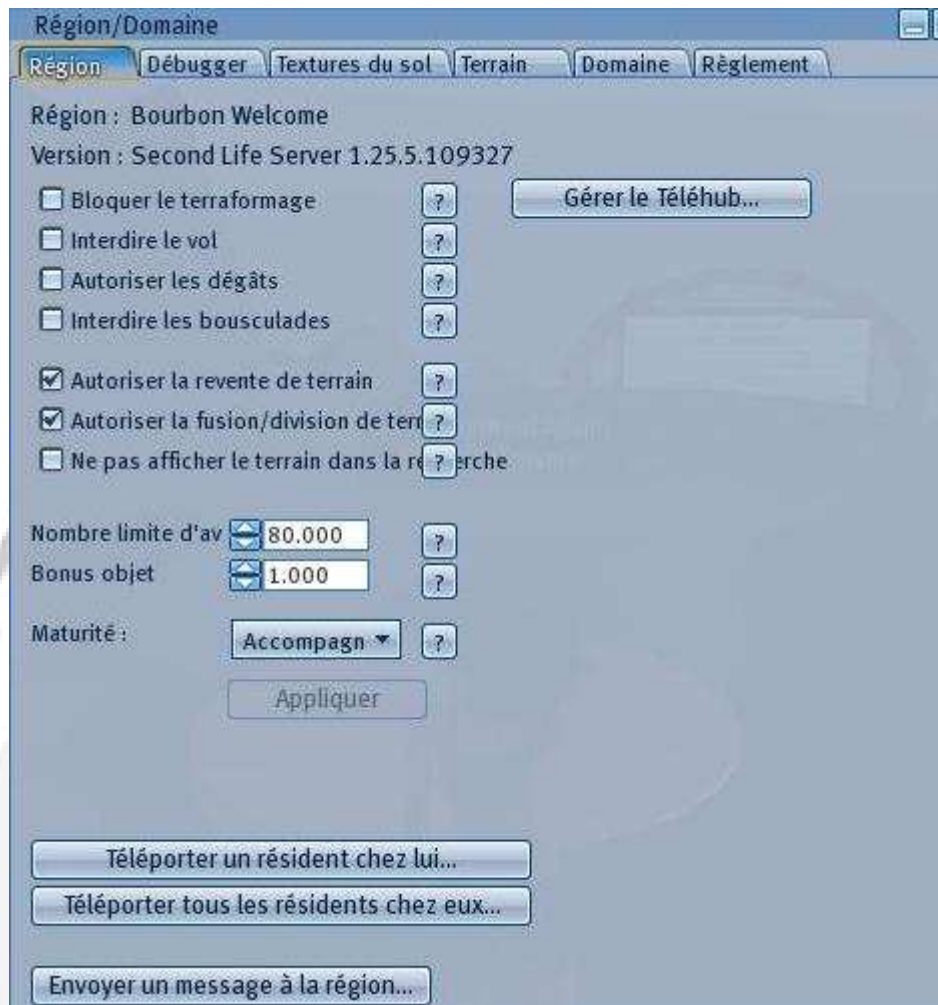


Afin de pouvoir consulter et découvrir la console admin (sans que tout soit grisé et sans aucun impact) sur une région où vous n'êtes ni estate owner ou estate manager, il suffit d'activer les « View Admin Options » par le menu Advanced.

Si vous ne disposez pas de ce menu, faites CTRL + ALT + D sur votre clavier.

IMPORTANT : les options, règles définies via la console admin priment sur les règles de la parcelle.

Région



- **Région** : région où vous êtes actuellement.
- **Version** : version utilisée par le serveur de la région.
- **Bloquer le terraformage** : Interdire à toute personne (sauf estate owner et estate manager) la possibilité de modifier le terrain.
- **Interdire le vol** : Interdire à toute personne (sauf estate owner et estate manager) de voler sur l'ensemble de la région.
- **Autoriser les dégâts** : Activer les dommages sur toute la région.
- **Interdire les bousculades** : si l'option est cochée, les objets scriptés ne peuvent plus bousculer les avatars.
- **Autoriser la revente de terrain** : faculté donnée au propriétaire d'une parcelle de le vendre ou pas.
- **Autoriser la fusion/division de terrains** : autoriser à un même propriétaire de 2 parcelles voisines de les fusionner.
- **Ne pas afficher le terrain dans la recherche** : la région n'est pas référencée dans la fonction recherche.

- **Nombre limite d'Avatars** : voir tableau types de sim, page 3. Il est fortement conseillé pour éviter un lag trop important (voire un crash sim) de ne pas mettre la limite au max (par exemple, 80 au lieu de 100 pour une région full).
- **Bonus Objet** : Ce n'est pas une façon d'augmenter le nombre de prims qu'une région supporte, ceci est fixe. Il est possible dans certains cas d'augmenter le ratio prims/mètres carrés. Cette option doit être utilisée avec la prudence pour ne pas dépasser la limite de prims de la région.

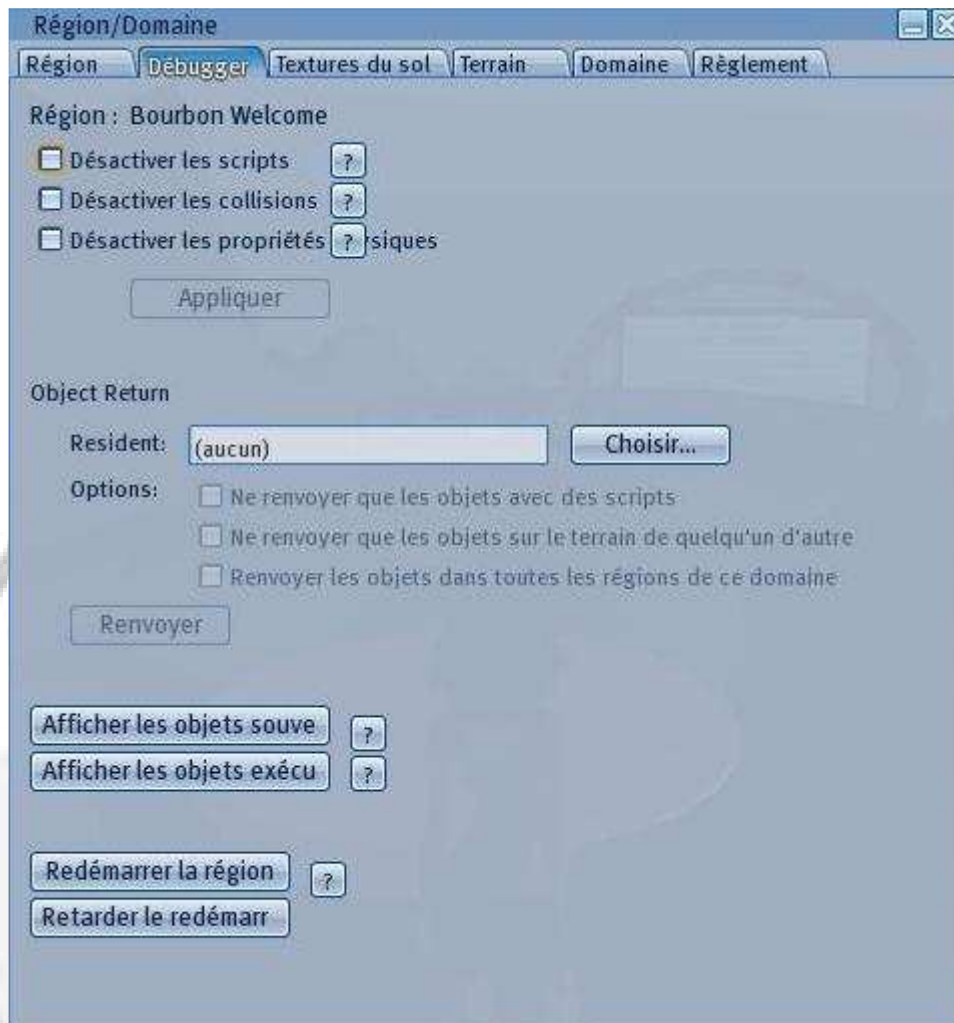
Une région full dans Seconde Life (65536m²) supporte 15000 prims. Cela revient grossièrement 4.369 mètres carrés de terre pour 1 prim, ainsi un terrain de 512m peut contenir 117 prims.

Si le Bonus d'Objet a été doublé, un 512m² supporterait 234 prims. Cependant, ce ratio s'applique sur toute la région et ne doit pas dépasser 15000 prims, ainsi pour que le terrain est un bonus prim de 2 il est nécessaire d'avoir un terrain de même taille sur la région qui ne supporte aucun prim, dans le but d'équilibrer.

Alors où est l'utilité? Imaginez que vous avez une région qui est principalement le désert, avec juste 4 terrains de 4096m² pour de la location. Tant que votre région ne contient que des arbres, vous pouvez augmenter le bonus d'objet pour permettre à ces 4 terrains de supporter plus de prims.

- **Maturité** : définit si la région est tout public, mature ou adulte.
- **Téléporter un résident chez lui** : renvoie un avatar présent sur la région à son domicile.
- **Téléporter tous les résidents chez eux** : renvoie tout le monde à son domicile.
- **Envoyer un message à la région** : envoyer un message « estate », fenêtre bleue en haute à droite de l'écran.
- **Gérer le Telehub** : Le Telehub est l'ancien système de téléportation utilisé au début de Second Life, il est utilisé maintenant comme point d'atterrissage de téléportation sur toute une région ou sur un même domaine.

Débugger



- **Région** : Région sur laquelle vous êtes actuellement. Comme vous pouvez le constater, on vous le précise à chaque fois.
- **Désactiver les scripts** : tous les scripts sont bloqués sur la région.
- **Désactiver les collisions** : toutes les collisions entre objets sont désactivées.
- **Désactiver les propriétés physiques** : tous les objets seront figés, ainsi que les avatars.
- **Object Return** : Renvoi d'objet d'un résident sur TOUTE LA REGION OU DOMAINE
 - Objets scriptés.
 - Objets sur un terrain autre que le sien.
 - Objets présents sur toutes les régions du domaine (voir page 3, Domaine).
- **Afficher les objets souvent en collision**
- **Afficher les objets exécutant des scripts**
- **Redémarrer la région** : la région redémarre au bout de 2 minutes.
- **Retarder le redémarrage** : le redémarrage est retardé d'1 heure.

Textures du sol



- **Région.**

Ces contrôles sont utilisés pour modifier les textures du sol pour différentes altitudes sur votre île. Cet onglet est assez déroutant au départ.

La chose importante à se rappeler avec les outils de texture, c'est que les parties supérieure et inférieure sont distinctes.

En haut, vous voyez les 4 cases pour les textures, c'est la base de la texture, le niveau de détail le plus rudimentaire.

Vous voyez ensuite, sur chaque ligne les textures sont numérotées de 1 à 4. La raison est que les îles ont 4 niveaux de sol de texture, de 1 la plus basse altitude, à 4 la plus élevée. Ainsi, à chaque élévation de niveau, il y a une base.

Pour cette raison, il est habituel d'avoir quelque chose comme :

1 (faible) 2 3 4 (élevé)

Vous ne pouvez utiliser des textures qui sont en 24 bits à un format TGA taille de 512x512 pixels.

Note : Il y a beaucoup de textures de terrain disponible dans la bibliothèque de votre Inventaire.

Ainsi, une fois que vous avez choisi les textures que vous souhaitez dans les quatre hauteurs de la région, vous devez décider sur quelle gamme de hauteurs vous désirez mélanger les textures. Ceci est fait dans la moitié inférieure de l'écran.

Vous voyez 4 paires de numéros, une basse et une haute pour chacun des quatre coins de votre île. Chaque coin peut avoir un mélange de textures différent par rapport à l'ensemble de l'île. Si le nord de l'île est plus élevé que le sud, il serait logique donc de mettre NE et NW aient une haute plus importante que le SE et le SW.

La valeur basse correspond au maximum de la texture 1.

Tout ce qui se retrouvera inférieur sera texturé avec la texture 1.

La valeur haute correspond au minimum de la texture 4.

Tout ce qui se retrouvera supérieur sera texturé avec texture 4.

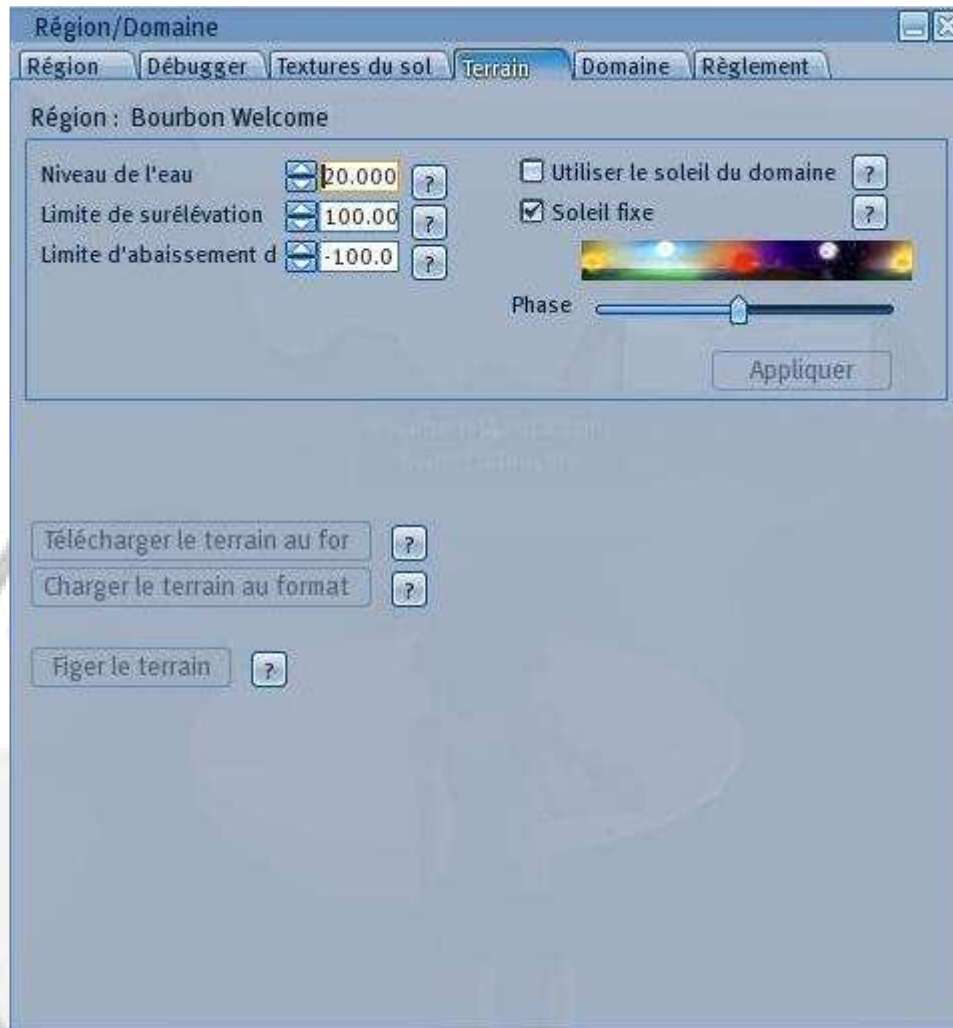
Les textures 2 et 3 sont ensuite transférées équitablement entre les points haut et bas.

Vous devez cliquer sur le bouton Appliquer pour que les modifications soient prises en compte.

Assurez-vous que vos fourchettes d'hauteur sont appropriées, exemple : établir la fourchette basse à 60 ne se verra pas si votre sim ne dépasse jamais les 30m.

Si tout cela échoue, déconnectez-vous de Second Life, puis vous reconnecter pour voir si le terrain change.

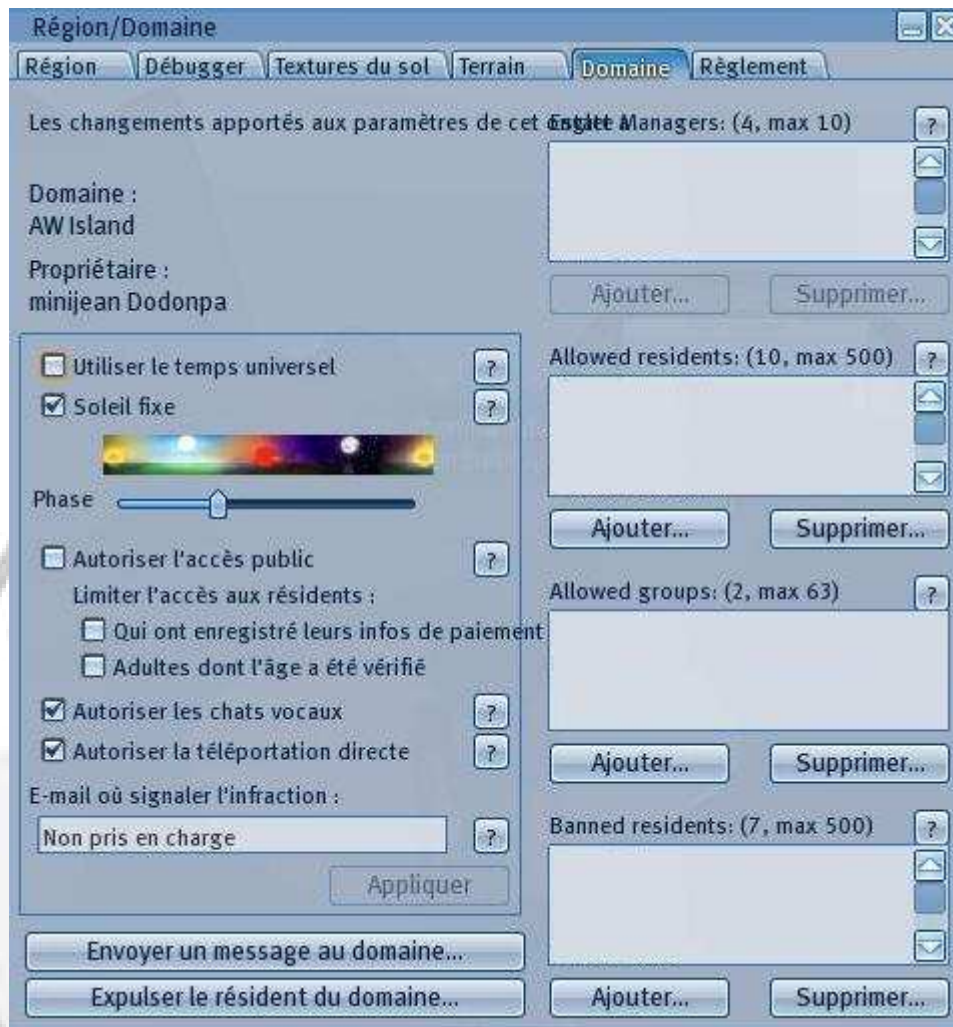
Terrain



- **Niveau de l'eau** : Permet de régler la hauteur à laquelle l'eau est visible. Gardez à l'esprit que la mer que vous voyez en dehors de votre île est à 20 mètres donc si vous avez configuré votre eau à un niveau différent, vous verrez un écart lorsque vous faites revenir la caméra depuis l'extérieur de l'île.
- **Limite de surélévation / affaiblissement** : Définit la distance au-dessus ou au-dessous vous pouvez aménager le terrain dans cette région.
- **Utiliser le soleil du domaine / Soleil fixe** : Par défaut, cette région va utiliser l'échelle temps du domaine, mais si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver cette série et mettre une phase spécifique pour cette région (cas d'un sandbox : jour)

Vous pouvez mettre en place votre propre terrain personnalisé en chargeant un fichier .raw dans la fenêtre Région/Domaine (seulement l'estate owner peut le faire).

Domaine



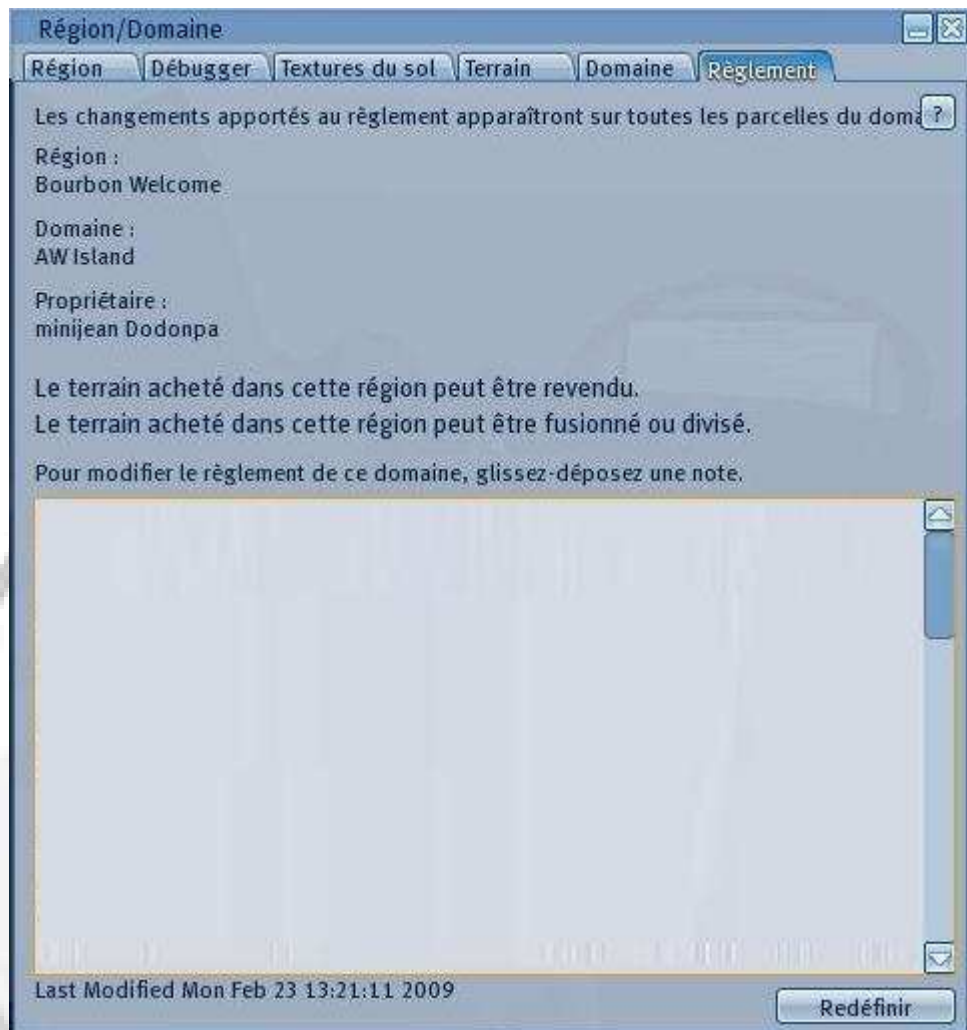
ATTENTION CES MODIFICATIONS IMPACTENT TOUTES LES REGIONS DU MEME DOMAINE

- **Domaine** : Domaine de la région.
- **Propriétaire** : estate owner.
- **Estate managers** : personnes choisies par l'estate owner, qui dispose des droits admin et de la possibilité de demander auprès de Linden Lab un rolling back (par exemple).
- **Allowed Residents** : Personne autorisée à entrer sur le domaine.
- **Banned Residents** : Personne bannie du domaine (ban estate).
- **Utiliser le temps universel** : utiliser le temps Linden, le temps du mainland (continent).
- **Soleil fixe**.
- **Phase**.
- **Autoriser l'accès public** : tout le monde peut accéder au domaine.
 - Avec les infos paiements connues.
 - Avec l'âge vérifié.
- **Autoriser les chats vocaux** : voice activée ou non sur le domaine.

- **Autoriser la téléportation directe** : permet aux résidents d'être téléportés n'importe où sur le domaine, si ce n'est pas activé les résidents seront téléportés au telehub le plus proche.
- **E-mail de signalisation** : e-mail où sont envoyés (en copie) les Abuse Reports.
- **Envoyer un message au domaine** : envoi d'un message estate (fenêtre bleue en haut à droite) sur l'ensemble du domaine.
- **Expulser le résident du domaine** : kicker un avatar du domaine.



Règlement



ATTENTION CETTE MODIFICATION IMPACTE TOUTES LES REGIONS DU MEME DOMAINE

- **Région.**
- **Domaine.**
- **Propriétaire** : estate owner.
- **Règlement** : pour modifier le règlement, l'estate owner ou un estate manager doit glisser une notecard contenant les nouveaux covenants.

SOURCES

- 1- Wiki de Second Life
- 2- KB de Second Life
- 3- Private Estate Guide (Linden Lab)

