

GTS

Guided Tour System

Manuel de l'utilisateur

Vers 4.4 octobre. 2008

1. Introduction
2. Installation
 - 2.1. créer un tour
 - 2.2. mettre le tour en service
 - 2.3. instructions spéciales
 - 2.4. adaptations
3. Promotion
4. Support



Vous avez reçu votre GTS dans un caisse
Posez la caisse puis touchez-la (click gauche)
pour obtenir un nouveau dossier dans
l'inventaire avec tout ce qu'il vous faut.
Reprenez la caisse pour une future
réinstallation.

1. Introduction

Merci d'avoir acquis un « Guided tour system » (GTS) et bienvenue parmi les opérateurs de visites guidées automatiques dans SecondLife. Vous avez maintenant une licence permanente d'utilisation de notre logiciel en copies multiples sur vos terres ou celles dont vous avez la charge. Les futures mises à jour vous sont également accordées gratuitement à vie pour cet avatar.

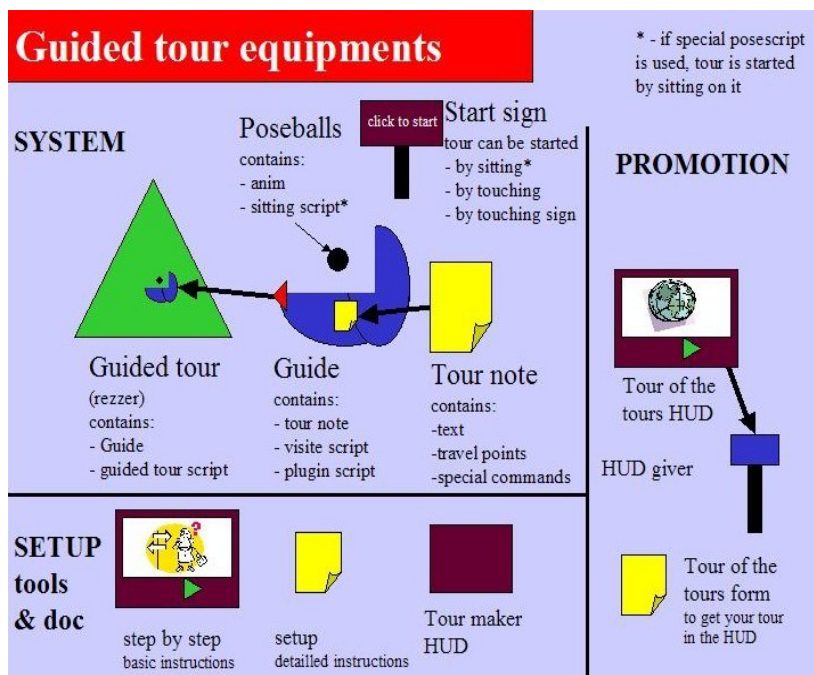
GTS a démarré sur une idée simple : Beaucoup de sims sont pleins de belles choses à découvrir mais beaucoup de visiteurs en ratent bien la moitié. Aussi, visiter en groupe est parfois stressant, on doit s'arrêter chaque fois que l'on veut taper du texte, puis courir ou voler pour rattraper le groupe au risque de les perdre. Embarquer les visiteurs dans des véhicules, les guider automatiquement vers les meilleurs endroits du sim tout en leur en parlant peut réellement enrichir leur découverte.

La première visite guidée fut mise en service le 20 septembre 2006 sur l'île de Svarga. A ce jour, non seulement plus de 100'000 visiteurs en ont profité mais plus de 150 autres visites sont en service aux quatre coins de SL. Certains clients ont développé des réseaux de transport complets.

Peu après votre achat, il vous sera proposé de rejoindre le groupe « Guided tour operators » Un groupe fermé d'utilisateurs où vous pourrez trouver de l'aide au besoin, être informé des dernières mises à jour et nouveautés et participer au développement de notre produit en apportant vos suggestions. Rejoindre ce groupe n'est pas obligatoire, mais ça aide.

Notre ligne de produits

GTS, c'est principalement un script de déplacement automatique de véhicule développé par Blaise Timtam. Mais le kit de base contient également tout ce qu'il faut pour mettre en place facilement votre tour et le promouvoir. Le véhicule standard, le HUD d'aide à la programmation du parcours, la documentation et un distributeur de HUD promotionnel pour vos visiteurs.



Techniquement, le système est composé d'un rezzeur qui contient un véhicule et en rez une copie chaque fois qu'il détecte que la précédente est partie en tournée. Le véhicule contient une ou plusieurs notes décrivant la trajectoire du tour ainsi que les commentaires à diffuser aux passagers chemin faisant et des instructions spéciales. Des outils et de la documentation sont fournis pour rendre facile

et rapide la réalisation de ces notes. Toute visite accessible au public peut être promue en la faisant figurer sur notre « tour of guided tours » un HUD gratuit à mise à jour automatique à distribuer aux visiteurs..

Evoluant en continu, le système a été complété par diverses options supplémentaires tels que:

- Des aéronefs : avions, ballons et deltaplanes
- Des navires : bateaux, planches à voile et visite en plongée
- Tours sans véhicule, faites marcher ou courir vos visiteurs, c'est bon pour leur ligne
- Un rezzeur spécial permettant de choisir son véhicule
- Des moteurs externes offrant d'autres styles de mouvement acrobatiques en l'air ou collant au sol pour les véhicules routiers.

Restrictions connues

- GTS ne fonctionne pas si « Disable collisions » est activé dans les préférences du sim
- Si un tour passe dans des zones à accès limité (ban) il se comportera normalement mais certains visiteurs seront éjectés.
- Sur les sims victimes d'un lag important, le système peut mal fonctionner et produire des résultats imprédictibles.

Problèmes courants

- Le tour ne peut être positionné et ne démarre pas
Un véhicule démarré ne doit pas être utilisé dans la base car le script l'a déjà modifié. Faites ceci pour remédier : Résetez les scripts dans le véhicule, vérifiez qu'il n'est pas temporaire puis remplacez-le dans la base.

Astuces

- Chaque fois que vous modifiez votre véhicule ou son contenu (notice du tour comprise) vous devez le remplacer dans la base. Vous pouvez modifier directement le véhicule rezzé par la base puis prendre une copie et la remplacer dans la base. Mais c'est plus rapide de garder le véhicule en mode d'édition et de choisir « réintégrer l'objet dans le contenu de l'objet » dans le menu outils de SL. Noter que ceci ne peut se faire qu'une fois par véhicule rezzé.

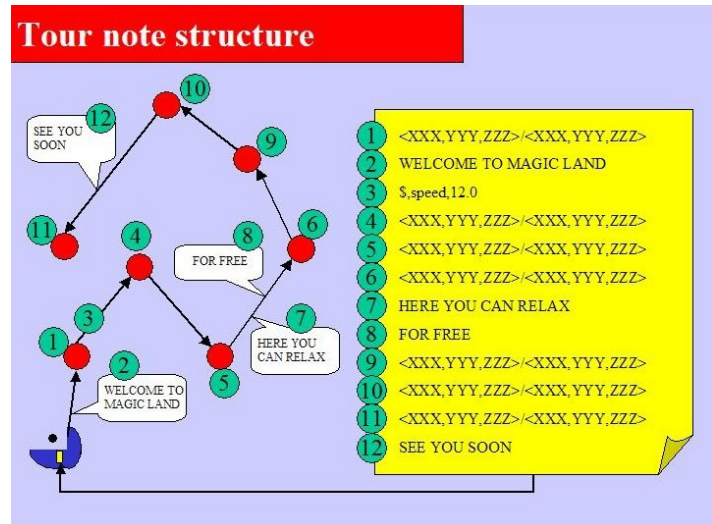
2. Installation

L'installation d'un tour est une opération en trois étapes. Premièrement vous allez définir le parcours de la visite et enregistrer les commentaires. Puis vous allez installer votre véhicule sur une base de départ pour permettre à vos visiteurs de l'utiliser. Enfin vous pourrez améliorer votre tour en y ajoutant de nombreuses commandes spéciales.

2.1 créer un tour

Toutes les instructions nécessaires sont contenue dans une seule note qui contient les coordonnées à relier par des lignes droites, les commentaires à diffuser durant chaque segment et des instructions particulières pour exécuter toute sortes de tâches.

Deux HUDs sont à votre disposition pour réaliser cette note. Vous utiliserez normalement le « tour maker HUD » qui enregistre en coordonnées absolues. Un autre sert à enregistrer des parcours en relatif. Qui deviennent portables. Nous l'utilisons principalement pour réaliser des démos.



Procédure

- Rendez-vous au point de départ du tour et portez le "tour maker HUD". Un logo GTS apparaît dans le coin supérieur gauche de votre écran.
- Dites "clear" en chat pour vider toutes données préalablement enregistrées par le HUD. *A partir de là, tout ce que vous direz sera enregistré par la HUD. Si vous avez besoin de communiquer pendant cette opération, utilisez de préférence l'IM Le HUD a une mémoire limitée, si vous prévoyez un long tour ne dites que de courts commentaires que vous pourrez remplacer plus tard par des textes complets en éditant la note.*
- Dites ce que vous souhaitez que les passagers entendent avant le départ du tour. *Un message de bienvenue est une bonne idée car il démarre dès que le premier passager s'est assis. Cela donnera le temps aux autres de s'installer avant tout mouvement.*
- Eloignez vous un peu du point de départ (5 – 50m) et cliquez sur le HUD pour enregistrer le premier point de parcours. Une grosse boule rouge va apparaître là où vous êtes. *Si vous n'avez pas les droits « build » à cet endroit elle n'apparaîtra pas mais cela a peu d'importance.*
- Dites ce que vous voulez que les passagers entendent SUR LE CHEMIN VERS ce point de parcours. *Durant la visite. Si le texte n'est pas entièrement affichée véhicule attendra avant de continuer.*
- Déplacez-vous au point suivant. Retournez-vous et contrôlez qu'aucun obstacle ne se trouve sur la ligne droite depuis le point précédent, la boule rouge vous y aide. Puis retournez-vous à nouveau et orientez votre camera dans la direction ou vous voulez que le véhicule s'oriente à la fin du segment. Ceci permet de prévoir des déplacements en crabe.

- Cliquez à nouveau sur le HUD pour enregistrer le prochain point de parcours. Et à nouveau dites la ou les lignes que vous voulez diffuser sur le chemin de ce point.
- Répétez les opérations: **déplacement – contrôle obstacle – alignement caméra – cliquer le HUD – parler** jusqu’au dernier point de votre parcours.
- Dites **“save”** Toute l’information du tour vous sera diffusée par le HUD.
- Dans la fenêtre Historique sélectionnez puis copiez (CTRL-C) toutes ces lignes. Puis créez une nouvelle note dans votre inventaire (clic droit sur un dossier et sélectionnez “nouvelle note”) et collez-y (CTRL-V) tout le texte.
- Enregistrez et fermez l’éditeur de notes. *Ne vous inquiétez pas des en-têtes de lignes [hh:mm] tour maker HUD> elles seront éliminées à l’exécution du tour.*
- Votre note est prête.

A part “clear” et “save”, Le Hud comprend quelques autres commandes bien utiles:

- dites Zlock pour verrouiller votre altitude actuelle et générer un tour à plat, utile pour les tours en bateau.
- dites Zforce nn.nn pour forcer une valeur d’altitude (ex : Zforce 23.5)
- dites Zoffset n.nn pour ajouter une valeur Z à tous vos points. Ainsi vous pouvez enregistrer un tour en marchant au sol et le faire voler 3m au dessus des piétons. (dans ce cas Zoffset 3.0)
- dites Zunlock pour annuler toutes les commandes ci dessus.
- Si la mémoire du HUD vient à manquer il fera un « save » automatique et se réinitialisera. Toutes les options Z. seront annulées. Vous pouvez continuer votre travail et n’aurez qu’a assembler les morceaux de save dans la note finale.

Si vous voulez faire un tour en mode relatif, la procédure est là même si ce n’est que vous porterez le « RELATIVE tour maker HUD » toutes les coordonnées seront enregistrées relativement au point de départ. Placez vous donc exactement au point de départ de votre tour avant de dire « clear ». une instruction \$,relative, sera ajoutée au début des données, ne la retirez pas.

2.2 Mise en service du tour

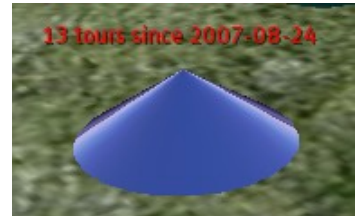
Mettons maintenant votre tour à disposition des visiteurs. Retournez à votre point de départ.

- Rezzez un véhicule à partir de votre inventaire. Son nom est « Guide xxx »
- Changez son nom en pensant que ce nom apparaîtra au début de chaque ligne de texte ainsi si vous l’appellez Nestor toutes les lignes lues par les visiteurs commenceront par : “Nestor whisper: “ *Le renommer vous évite aussi de le confondre avec votre guide de base non modifié.*
- Modifiez le véhicule, ouvrez son inventaire (bouton plus>> onglet contenu) et glissez-y depuis votre inventaire la note réalisée plus haut.



Dans certains cas il pourra contenir une note nommée « demo » que vous pouvez supprimer.

- Récupérez ce véhicule modifié dans votre inventaire (TAKE)
- Maintenant, rezdez le rezzeur appelé “guided tour xxx”
- Modifiez-le et glissez dans son inventaire le véhicule que vous venez de modifier. Une copie du véhicule apparaîtra au dessus de la base après quelques secondes (vous devez toujours avoir les droits COPY sur votre véhicule) *La aussi il se peut qu'un véhicule « demo » soit dans la base, éliminez-le.*
- Ajustez la position de départ du véhicule. *Attention à ce qu'il ne soit pas partiellement enterré ou en conflit avec d'autres objets.*
- Cliquez sur la base et choisissez « save pos » dans le menu ceci enregistrera la position de départ. *La base vous dira une ligne de codes que vous pouvez copier-coller dans la note « data » dans la base afin de rendre ces données permanentes en cas de réinitialisation.*
- La base est modifiable, vous pouvez donc l'adapter au style de votre sim ou même l'enterrer presque complètement pour la cacher.
- Allez, installez vous dans votre véhicule et inaugurez votre premier tour.



Par la suite, si vous faite une modification du véhicule ou de son contenu, il faudra mettre à jour la copie qui est dans la base. Pour cela, lorsqu'il est encore sélectionné pour modifications, choisissez « réintégrer l'objet dans le contenu de l'objet » du menu « Outils » de SL.. *Parfois ça ne marche pas et vous devrez à nouveau le prendre dans l'inventaire puis le remplacer manuellement dans la base*

Dans la base, il y a une note nommée "parameters" sur sa première ligne sont indiqués 4 paramètres qui peuvent être modifiés ; particulièrement si vous installez plusieurs tours dans le même secteur.

- Le canal utilisé pour les communications entre base et véhicule, normalement 198. *ne choisissez pas de valeur négative car canal et - canal sont tous deux utilisés.*
- La portée du détecteur permettant à la base de savoir que le véhicule est parti et d'en rezzer un nouveau. *Augmentez-la si votre véhicule est très gros ou loin de la base, diminuez-la pour ne pas détecter le véhicule d'une autre base voisine qui aurait le même nom.*
- L'intervalle de temps des détections normalement 5 sec.
- Le nombre de détection infructueuses successives avant de rezzer un nouveau véhicule, normalement 2. *Ceci est fait ainsi car il arrive que les détecteurs SL ratent la détection.*

Récapitulons:

Guided tour

C'est la base de départ qui rez les véhicules et contient:

- Le script « guide rezzer »
- Une note de paramètres
- Une note « data » pour la position de départ
- **Le véhicule**

Guide

C'est le véhicule, mais vous l'aurez renommé, et il contient:

- Le script « visite »
- Le script « default plug-in »
- Eventuellement d'autres scripts plugin ou engine
- La note _vehiculeParams
- Optionnellement une note _XXXengineParams
- **Une ou plusieurs notes de tours que vous aurez créées**

Sauvegarde

Prenez une copie de votre base, cela sauvegarde tout votre travail puisqu'elle contient le véhicule qui lui-même contient vos notes.

Format de ligne

Pour les techniciens

Si la chaîne "hud: " (y compris l'espace après :) est trouvée, elle sera supprimée avec tout ce qui précède.

Les lignes commencent par < sont interprétées comme des points de parcours au format:

<x,y,z>/<x,y,z> où le premier vecteur est la destination et le second un point vers lequel le véhicule « regarde » pendant le trajet (sauf si rotOFF est actif).

- Les lignes commencent par \$ sont interprétées comme des commandes spéciales et ignorées si aucune commande valide n'est trouvée.
- Les lignes commencent par #, ##, ou ### sont interprétées comme des commandes son.

Toutes les autres lignes sont chuchotées comme commentaires.

2.3 Instructions spéciales

De nombreuses instructions spéciales sont disponibles pour améliorer votre tour et de nouvelles, demandées par des clients, sont introduites presque à chaque mise à jour. Ajoutez simplement ces instructions seules sur une ligne, une par ligne et en évitant de laisser des espaces devant l'instruction.

Sons

Vous pouvez ajouter des sons, soit en boucle continue comme un bruit de moteur, soit des effets spéciaux ou commentaires vocaux là où vous les souhaitez. Les sons importés dans SL sont limités à 10 secondes. *Veillez noter que les scripts SL offrent peu de moyen de maîtriser la diffusion des sons. Un tour entièrement commenté en audio peut produire des résultats variables selon les caractéristiques de l'équipement du visiteur. Pour évaluer ce que les sons d'un tour donnent pour un nouveau visiteur, videz votre cache avant de l'essayer.*

*soundfile* Joue le son *soundfile* en boucle. Le son correspondant doit se trouver dans l'inventaire du véhicule.

Arrête tous les sons en cours de diffusion

\$,playUUIDsound,*uuid*,

Joue un son une fois. Le son NE DOIT PAS se trouver dans l'inventaire du véhicule mais dans le votre et avoir les droits de copie. Faites un clic droit sur le son dans votre inventaire et copiez son UUID par le menu. Puis collez le dans la commande (CTRL-V) .

\$,loadUUIDsound,*uuid*,

Précharge un son dans la cache des AV alentours. Ceci permet d'augmenter les chances qu'il soit joué correctement et au bon moment. Placez cette instruction quelques lignes avant le playUUIDsound correspondant.

,\$,SndLevel,*0.6*, Défini le niveau sonore des sons joués, de minimum 0.0 au maximum 1.0.

Gestion du temps

,\$,pause,*12.5*, Insère une pause de *12.5* sec. Note : la pause commence au début du trajet, elle n'aura donc pas d'effet tant qu'elle est plus courte que le temps de trajet si ce n'est que de retarder les commentaires qui suivent. Une pause permet aussi d'assurer un positionnement plus précis du véhicule à la fin du tronçon.

,\$,speed,*10.0*, Modifie la vitesse du véhicule.

,\$,tempo,*3.0*, Modifie la vitesse du texte, le temps en seconde entre deux lignes

Vol

,\$,tiltON, Permet au véhicule de basculer en avant ou en arrière dans les pentes

,\$,tiltOFF, Maintient le véhicule à plat dans les pentes

,\$,rotON, Permet au véhicule de pivoter (par défaut)

,\$,rotOFF, Empêche le véhicule de pivoter (mode montgolfière)

,\$,massfact,*0.3*, Modifie un facteur d'asservissement du véhicule en rotation. Avec de gros véhicules il peut être nécessaire de le diminuer, trop faible, le véhicule oscillera.

- \$,prec,**2.0**, tolérance d'approche, en approchant d'un point de parcours le véhicule ralentit de plus en plus. Dès que la distance est inférieure à « prec » il enchaînera vers la destination suivante. Une valeur faible est plus précise dans le vol une valeur grande donne un vol moins saccadé mais peut amener le véhicule à couper les angles.
- \$,engine,**2**, passe sur le moteur #2. Un moteur non physique qui est très précis et permet de traverser les murs mais son mouvement n'est pas beau.
- \$,engine,**1**, passe au moteur #1 le moteur de base du GTS.
- \$,engine,**0**, Passe au moteur externe. Un script de moteur externe doit être présent dans le véhicule. Il en existe plusieurs modèles qui sont vendus séparément.
- \$,relative, Passe en mode de vol relatif. La position actuelle sert d'origine
- \$,absolute, Passe en mode de vol absolu. (mode par défaut)

Physique

- \$,phantON, Rend le véhicule fantôme. Mais pas ses passagers.
- \$,phantOFF, Rends le véhicule solide
- \$,tempOFF, Rend le véhicule non temporaire, il survivra à l'abandon par ses passagers. Bien que le véhicule soit toujours détruit à la fin du tour.

Interface

- \$,say,**chan,text**, Dit *text* sur le canal *chan* peut servir par exemple à ouvrir une porte à l'approche du tour. (\$,say,open,**1**, identique à /
1open en chat.)
- \$,shout,**chan,text**, même chose mais portée 100m 100m
- \$,regionsay,**chan,text**, même chose mais dans tout le sim

Instructions diverses

- \$,give,**obj**, Distribue des copies de *obj* de l'inventaire du véhicule à tous les passagers. Ne mettez pas cette instruction tout à la fin, le véhicule pouvant être détruit avant d'avoir fini la distribution.
- \$,unsit,**<x,y,z>**, Fait se relever les passagers et leur donne une poussée de vecteur **<x,y,z>** Utile pour éjecter en douceur les passagers d'un bateau vers le sol au lieu de les laisser tomber dans l'eau. **<x,y,z>** est optionnel. Ajoutez encore 2 ou 3 points de déplacement après unsit, le véhicule s'en ira tranquillement et disparaîtra.
- \$,plugin,**xxxx** architecture ouverte, vous pouvez réaliser vos propres scripts de plug-in. Un exemple ouvert "default plugin" est fourni dans le véhicule.
- \$,anim,**name**, Toutes les pauseballs qui contiennent l'animation *name* vont l'activer . *Cette fonction ne marche qu'avec notre script spécial dans les pauseballs.*
- \$,arm, Dans certains cas, on veut pouvoir faire exploser le véhicule en cas de collision. Pour cela des scripts spéciaux doivent être

ajoutés. Cette fonction active ces scripts rendant la destruction possible.

\$,debug, Active/désactive le mode de déverminage. Le véhicule donne des informations sur ce qu'il fait .

\$,GOTO,*line*, L'exécution du tour continuera à la ligne *line* de la note. Ceci rend possible la réalisation de tours en boucle infinie. La première ligne de la note est la ligne 0.

\$,choose,_x, Tours avec fourches. Imaginez que vous placez 3 notes dans le véhicule:

- tour du début au point P

- _Apaysages partant du point P

- _Aamusements partant du point P

à la fin de la note "tour" placez \$,choose,_A, . le passager

obtiendra un menu avec des boutons "paysages" et

"amusements" selon son choix, l'une des deux notes sera

utilisée pour la suite ou la note tour sera exécutée jusqu'à la fin

si il annule le menu.

Changer de sim

Pour des tours sur plusieurs sims, on utilise les instructions suivantes:

\$,simwait,2.0, Définit le temps d'attente après changement de sim par défaut 1 sec. vous pouvez devoir l'augmenter dans des régions à fort lagg.

\$,pulse,+x, Change de sim vers l'est

\$,pulse,-x, Change de sim vers l'ouest

\$,pulse,+y, Change de sim vers le nord

\$,pulse,-y, Change de sim vers le sud

Placez le dernier point de voyage très près (<5m) de la frontière puis dites \$,pulse,xx, changez de sim et placez le point suivant 20-25m à l'intérieur du nouveau sim.

2.4 Adaptations

Besoins spéciaux

Nous avons fait pas mal de versions spéciales à la demande de nos clients. Parlez-nous de votre projet, nous avons peut être déjà ce qu'il faut à l'atelier, sinon nous essayerons de le faire.

Paramètres véhicules

Le véhicule peut contenir une note “_VehicParams” Elle contient sur sa première ligne des valeurs de base pour certains paramètres qui peuvent être changés par la suite avec les fonctions vues plus haut.

Trajets ou langages multiples

Votre tour peut offrir plusieurs trajet et/ou les trajets commentés en plusieurs langues. Faites plusieurs notes différentes et placez-les toutes dans le véhicule. Au démarrage du tour le visiteur obtiendra un menu pour choisir son voyage. Donnez des noms courts à vos notes afin qu'il apparaissent en entier sur les boutons du menu.

Installer des véhicules en option

Ces véhicule peuvent être achetés comme options ou pré-assemblés avec le système complet. Si vendu en option (add-on) la seule chose qui leur manque est le script “visite 4.x”. Editez le véhicule de base et récupérez ce script dans votre inventaire. Puis éditez le véhicule add-on et ajoutez-y le script visite. Il s'utilise ensuite exactement comme le véhicule standard.

Moteurs externes (actuellement en beta test

Les « External engines » sont des script supplémentaires vendus séparément qui permettent d'autres types de mouvement. Contactez Blaise Timtam si vous souhaitez tester:

- FlyEngine pour les avions, permet du vol acrobatique
- CarEngine pour voitures, bus, motos etc, colle au terrain
- SeaEngine pour les bateaux

Ces moteurs n'utilisent pas la partie orientation de la caméra enregistrée quand vous créez le tour. Ils pointent toujours vers leur destination et ne peuvent se déplacer en crabe.

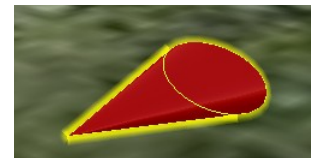
Consultez la documentation fournie avec le moteur. Les moteurs sont accompagnés d'une note de paramètres commencent toujours par “_”

Créer votre propre véhicule

Limites

Vous pouvez faire un véhicule avec tout objet que vous possédez à condition que:

- Vous ayez les droits **mod/copy** sur l'objet
- Il se compose au maximum de 30 primitives
mais une prim par passager.
- Il ne comporte pas de prim flexible



Le « guide engine »

C'est un véhicule d'un seul prim, un cône rouge. Liez le comme root (sélectionnez l'engine en dernier avant de lier) Vous pouvez ensuite le rendre invisible. Les véhicules GTS se déplacent le long de leur axe local Z.

Poseballs

Les Poseballs du véhicule standard ont des scripts spéciaux pour démarrer le tour lorsqu'on s'assied. Ce script est libre de droits. Récupérez-le pour votre véhicule. Contactez-nous si vous voulez mettre sur votre véhicule des poseballs que vous avez acheté en version copyable.

Contrôle d'accès

Le menu de la base offre trois boutons pour définir qui a le droit de démarrer le tour:

- OWNER vous seul et quelques spécialistes de notre équipe de support
- GROUP les membres du groupe attribué au véhicule et qui ont activé ce groupe
- ALL n'importe qui

Le menu permet aussi d'afficher/masquer le compteur de visites et de resetter la base

3. Promotion

Basé sur un autre de nos produits, le HUDbook, nous avons réalisé un HUD qui peut être distribué aux visiteurs et leur présente d'autres visites guidées par une image, quelques lignes et en pointant leur carte vers le tour.

Vous êtes encouragés à placer un distributeur fourni près de l'arrivée de votre tour. Il n'est pas beau mais vous pouvez le modifier.



Bien sûr votre tour peut aussi être présenté dans ce HUD. Il vous suffit de compléter la formulaire fournie et de l'envoyer à Blaise Timtam. Quand votre tour aura été ajouté, tous les HUD existant l'afficherons à la prochaine utilisation.



Publicité désolé

Autres produits de Blaise Timtam qui pourraient vous intéresser.

HudBook
Un affichage sur l'écran (HUD) genre PowerPoint qui passe des images tout en diffusant un texte au porteur. Il peut aussi pointer la carte vers une destination ou indiquer l'état de connexion d'une personne. Il est mis à jour automatiquement à travers un serveur web, tous les propriétaires de coies voient toujours la dernière version du contenu mis à jour par l'auteur. Un bouton « info » sur le hud vous en dit plus.
Mod/Copy/Trans, pour pouvoir le distribuer vous aurez besoin d'acheter une clé de diffusion.

ViewMaster
Un HUD de contrôle de votre caméra. Pratique pour surveiller un shop ou un club. (ne fonctionne que quand vous êtes dans les parages) place votre caméra sur des position prédéfinies n un click. Ajouter une position est aussi simple que prendre une photo, la renommer correctement et l'ajouter dans le HUD.
Mod/Copy/Notrans

Birthday Server
Vous voulez penser à une petite attention pour vos bon clients? Glissez une liste de clients dans le birthday server et il leur enverra un petit cadeau et une note le jour de leur anniversaire SL. Si possible lorsqu'ils sont en ligne, sinon à la fin de la journée. En option, il peut payer une somme convenue au créateur du cadeau chaque fois qu'il en envoie une copie.
Mod/Copy/Notrans

SLURL du magasin à la fin du manuel

4. Support

Mises à jour

- Les nouvelles version sont annoncées par des notices au groupe d'utilisateur. Vous pouvez en tout temps obtenir la dernière version en vous rendant dans un de nos magasins et en cliquant le cube de mise à jour près des vendeurs.

De l'aide

- En cas de problème, commencez par lire la documentation. Le HUD "step by step" est un bon point de départ pour les débutants. Portez-le et cliquez sur la flèche verte start pour lancer la présentation. Pour des questions simples, un appel sur le canal du groupe apporte souvent une réponse rapide. SVP ne spammez pas ce canal, pour des explications plus longues passez en IM personnel.

Formation

- L'équipe GTS se fera un plaisir de vous donner un coup de main pour réaliser votre premier petit tour de test. Pour un appui plus important, contactez-nous. Voir la liste en fin de manuel.

Un tour clé en main fait pour vous ?

- Nous avons des constructeurs expérimentés que vous pouvez engager pour réaliser votre véhicule dans le style de votre sim ou créer votre tour. Ils facturent au tarif horaire en général. Notez que vous devrez faire vous même la mise en service car ils ne peuvent vous livrer un script « visite ».

Traductions

- Nous avons un réseau de traducteurs qui savent traduire vos notes de tour sans toucher aux instructions de voyage et spéciales.

Liste actuelle du staff GTS

Nom	zone	SLT	langues	Activités
Blaise Timtam	Europe	+9	français, anglais	GTS CEO et développeur
JonyBlade Codesmith	Amér.	+3	anglais	véhicules, création tours
Clara Young	Europe	+3	français, anglais	création tours, traductions
Hary Dionne	Europe	+3	italien, anglais	traductions
Micha DeCuir	Europe	+3	allemand, anglais	traductions

J'espère que ce manuel vous permettra de prendre le contrôle de votre « guided tour system » et d'en profiter pleinement. Et que, comme beaucoup de nos clients nous l'ont rapporté, vous aurez du plaisir à créer des visites guidées de votre domaine.

Blaise Timtam

Magasin: <http://slurl.com/secondlife/Blaises%20rush/68/98/25>