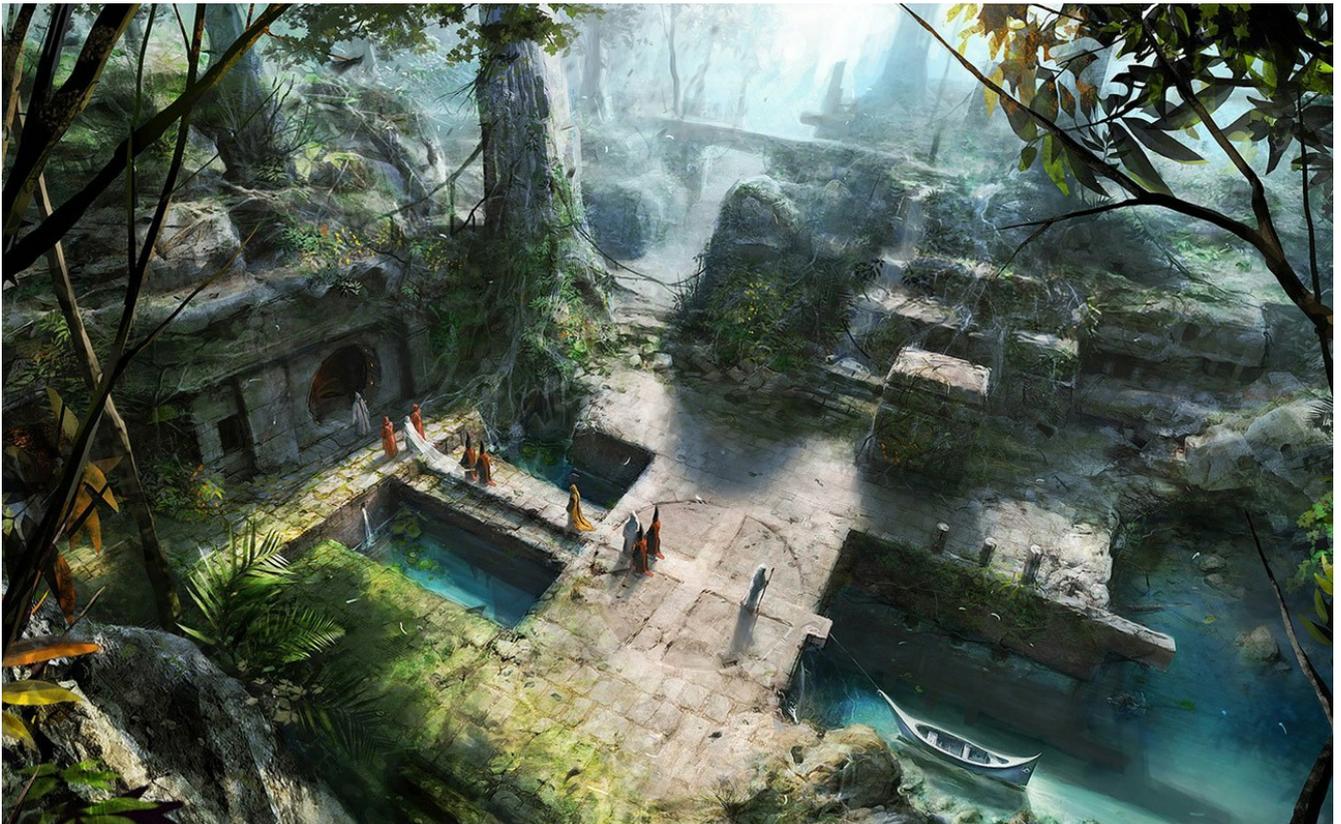


Live your dream - discover the adventure!

ANTIQUE TEMPLE COMPLEX

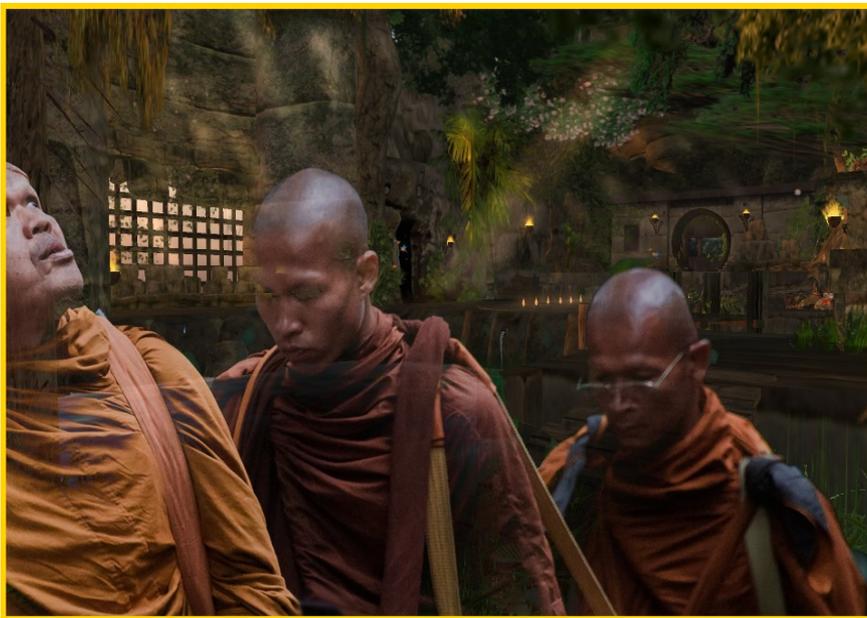


Huschi
Low Prim

Thank you.

In this fascinating building, all modern virtual building components flow together: the traditional basic objects of ScondLife as well as low prim sculpties and beautiful three-dimensional mesh works.

With the ancient temple complex of 'Huschi-Low-Prim', you have chosen a high-quality product that combines the experience of the SL and the quality of its workmanship over 10 years. Thank you for choosing this beautiful Huschi object.



Danke.

In diesem faszinierenden Bauwerk fließen alle modernen virtuellen Baukomponenten zusammen: die traditionellen Basisobjekte von ScondLife sowie prim sparende sculpties und wunderschöne dreidimensionale Mesh-Arbeiten.

Mit der antiken Tempelanlage von 'Huschi-Low-Prim' hast du dich für ein hochwertiges Produkt entschieden, das in seinem Ambiente und in den Qualitätsmaßstäben über 10 Jahre SL-Erfahrung in sich vereinigt. Danke, dass du dich für dieses wunderschöne Huschi-Objekt entschieden hast.



The ancient temple complex offers you many options and features that you should know to use the object in its entirety: light effects, water-reflections, sound menus, contact noises, seat post and other.

Die Tempelanlage bietet dir zahlreiche Optionen und Eigenschaften an, die du kennen solltest, um das Objekt in seiner gesamten Vielfalt zu nutzen: Lichteffekte, Wasserreflexionen, Sound-Menüs, Kontakt-Geräusche, Sitzposen und anderes.

Copy / Mode

The object is completely copiable and you can edit, delete, separate, or link all parts. In principle, you can also make the temple as an antique house.

The included temple ancillaries such as altars, magical flames, etc. are easily removed. To further expand, you will also get the basic textures of walls and floors.



Das Objekt ist komplett kopierbar und du kannst alle Teile bearbeiten, löschen, trennen oder verlinken. Im Prinzip kannst du den Tempel also auch als antikes Haus gestalten. Die mitgelieferten Tempel-Assesoirs wie Altäre, magische Flammen usw. lassen sich leicht entfernen. Um weiter ausbauen zu können, erhältst du auch die Basis-Texturen von Mauern und Böden.

What is where?

Seat menus / poses:

To the right of the round entrance is a stony bench. Click on the bench, then press the right mouse button to activate "Sitting". Your avatar seat now. If you want to take a different position, click on the bench (while you are sitting). A menu with different seat positions opens. Now select the position you want to take.

The same with the large, stone bench, on the left in the front port area; also with the wooden bench near the large waterfall.

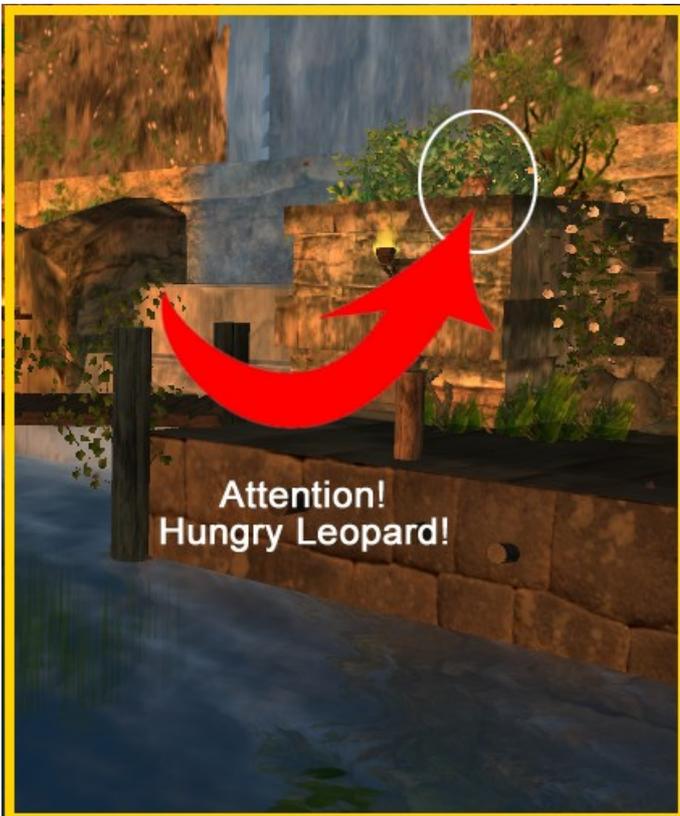
Inside the temple you can see two wooden benches at the right altar. Click on the bank and sit. Change position: simply click on the other bank and the Avtar automatically takes the new position. Trick: If you have more persons, you can click the bank (right mouse button, "Edit") and simply drag it out of the wall into the room. Then two more benches appear. Pull a little more and you now have a total of 6 benches with 12 seats for you and your visitors.

Sitz-Menüs / Posen:

Rechts vom runden Eingang befindet sich eine steinerne Sitzbank. Klick auf die Bank, dann mit der rechten Maustaste „Sitzen“ aktivieren. Dein Avatar setzt sich. Möchtest du eine andere Position einnehmen dann klicke (während du sitzt) auf die Bank. Nun öffnet sich ein Menü mit verschiedenen Sitzpositionen. Wähle jetzt die Position aus, die du einnehmen möchtest.

So verfahren auch mit der großen, steinernen Bank, links im vorderen Hafenbereich und bei der Holzbank nahe dem großen Wasserfall.

Im Inneren des Tempels siehst du am rechten Altar zwei Holzbänke. Bank anklicken und setzen. Positionswechsel: einfach auf die andere Bank klicken und der Avtar nimmt automatisch die neue Position ein. Trick: bei mehreren Personen kannst du die Bank (rechte Maustaste, „Bearbeiten“) anklicken und aus der Wand einfach in den Raum ziehen. Dann erscheinen zwei weitere Bänke. Noch etwas mehr ziehen und du hast nun insgesamt 6 Bänke mit 12 Sitzplätzen für dich und deine Besucher.



You reach the temple across the harbor. Behind it two smaller basins. Reflective light reflexes on the walls, beautiful ambience at SL setting "midnight". The flickering light of torches, jungle sounds, harbor sounds - the night of secrets and whispering of spirits ...





Sounds + Particles:

For Secondlife is still valid today: numerous scripts continue to run, even if you delete them from an object. Especially particle scripts, sounds and motion scripts. Here, only the intensive cleaning with an additional script helps. That is why we providing sound sources or particles (snow, water vapor, etc.) with an ON-OFF switch. However, where this is not possible, you can eliminate interfering sounds or particles forever with two scripts that are also included: "Stop Sound" and "Stop it!". Put this script into the object ("content / container") simply to the disturbing script. Finished.

Contact Sounds:

(Invisible) Below the leopard. If you pass by, the leopard growls at you. If you click on the Leopard with the right mouse button ("Edit"), the contact surface on the ground should be visible (marked).

(Invisible) When you step out from the harbor, the big circular symbol on the middle footpath, you will hear the praying of monks with four consecutive sounds. Do not go in the middle when you do not want the sound to play.

(Invisible) You enter the temple through the circular portal. Right there on the ground - in the middle - you can hear the music of the skies when you enter the temple. Head to the side if the sound should not play.

(Invisible) Left in the Temple, near the Magic Flames. Click on the Poseball to pray. As soon as you kneel, strange magical voices sound.

ON-OFF options:

The large waterfall outside, upper area. Mouse click turns sound on or off. The lower area (near of SL water): with mouse click switches water vapor on or off. The script for the water splashes is located in the rock below. Since it does not interfere, it can only be eliminated with the script "Stop it!".

Large tree or tendrils, to the right of the round portal: A mouse-click opens a sound menu with 6 options. The big sunbeam: click for ON-OFF (if you make it invisible, it is difficult to find it later, if you want to switch it back on). Light blue (purple) Blossoms in the sky (outside): by mouse click (ON-OFF) white flowers fall from the sky. Right angel altar (inside): Click on the yellow luminous sphere under the angel for magical fog effect. Click on the grid in front of the altar: The grid rolling down or up (close-open). Sound Rock BONUS: Place the stone wherever you like it - mouse click = 5 random sounds with port atmosphere.



Sounds + Partikel:

Für Secondlife gilt auch heute noch: zahlreiche Scripte laufen weiter, selbst wenn man sie aus einem Objekt löscht. Vor allem Partikelscripts, Sounds und Bewegungsscripts. Hier hilft dann nur das intensive Säubern mit einem zusätzlichen Script. Deshalb versieht man heute Soundquellen oder Partikel (Schnee, Wasserdampf usw.) mit einem ON-OFF-Schalter. Da jedoch, wo das nicht möglich ist, kannst du störende Sounds bzw. Partikel für immer mit zwei Scripts eliminieren, die ebenfalls mitgeliefert werden: „Stop Sound“ und „Stop it!“. Dieses script in das Objekt („Inhalt / Container“) einfach zum dort störenden script schieben. Fertig.

Kontakt-Sounds:

(Unsichtbar) Unterhalb des Leoparden. Wenn du dort vorbei gehst, knurrt der Leopard dich an. Wenn du den Leopard mit der rechten Maustaste („Bearbeiten / Edit“) anklickst, müsste die Kontaktfläche auf dem Boden zu sehen sein (markiert).

(Unsichtbar) Wenn du vom Hafen aus dem großen Kreissymbol auf den mittleren Fußweg trittst, ertönt das Beten von Mönchen in 4 hinter einander ablaufenden Sounds. Gehe nicht in der Mitte wenn der Sound nicht abgespielt werden soll.

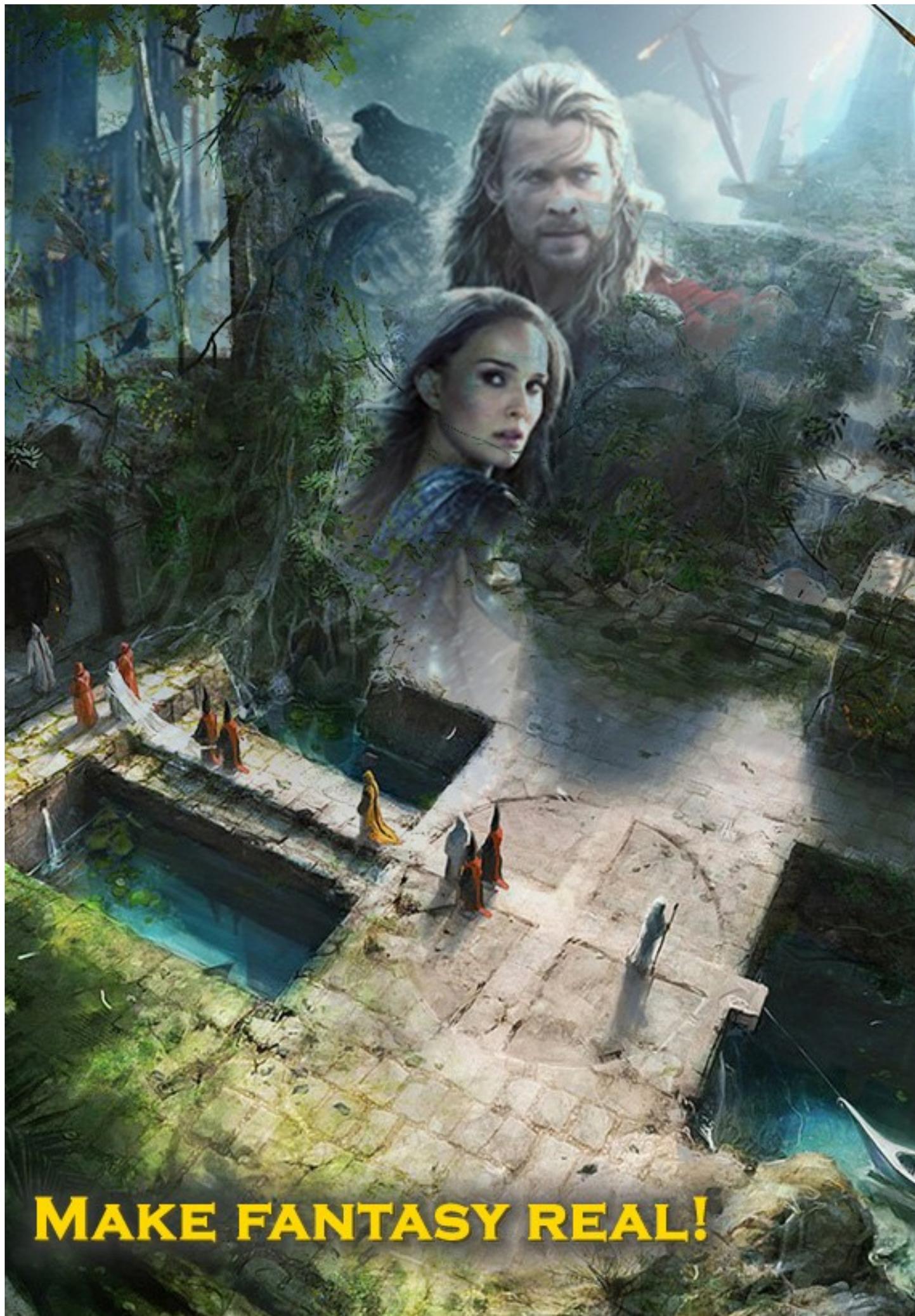
(Unsichtbar) Du betrittst den Tempel durch das kreisrunde Portal. Genau dort auf dem Boden - in der Mitte - ertönt skrale Musik, wenn du den Tempel betrittst. Gehe seitlich daran vorbei, wenn der Sound nicht erklingen soll.

(Unsichtbar) Links im Tempel bei den magischen Flammen. Klicke auf den Poseball um zu beten. Sobald du kniest, ertönen seltsame magische Stimmen.

ON-OFF-Optionen:

Der große Wasserfall außen, oberer Bereich. Mausklick schaltet Sound an oder aus. Der untere Bereich beim SL-Wasser: Mausklick schaltet Wasserdampf ein oder aus. Das Script für die Wasserspritzer liegt im Felsen darunter. Da es nicht stört, kann man es nur mit dem Script „Stop it!“ eliminieren.

Großer Baum oder Ranken, rechts vom runden Portal: Per Mausklick öffnet sich ein Sound-Menu mit 6 Optionen. Der *große Sonnenstrahl*: anklicken für ON-OFF (wenn du ihn unsichtbar machst, ist er später schwer zu finden, falls du ihn wieder einschalten möchtest). *Hellblaue (lila) Blüten unter der Decke* (außen): per Mausklick ON-OFF fallen weiße Blüten vom Himmel. Rechter Engel-Altar (innen): Klick auf die gelb leuchtende Kugel unter dem Engel für magischen Nebel-Effekt. Mausklick auf das Gitter vor dem Altar: Das Gitter rollt nach unten oder nach oben (Schließen-Öffnen). Sound Rock BONUS: Platziere den Stein ihn dorthin, wo er dir gefällt - Mausklick = 5 zufalls-Sounds mit Hafematmosphäre.



MAKE FANTASY REAL!