

DEATHMATCH MAKER II / HEXMAKER

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# Table des Matières

A PROPOS DE CE GUIDE .....	4
SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE .....	4
INSTALLATION .....	5
A PROPOS DE DMM II / HM .....	6
EXERCICE PRATIQUE .....	8
Imaginer un niveau .....	8
Créer un niveau .....	9
Changer les textures d'une surface .....	11
Ajouter des Monstres et des Bonus .....	12
Enregistrer un niveau .....	14
Exporter un niveau .....	14
TESTEZ VOTRE NIVEAU DANS QUAKE II .....	15
TESTEZ VOTRE NIVEAU DANS HEXEN II .....	15

---

## GUIDE D'UTILISATION

---

**DEATHMATCH MAKER II / HEXMAKER** vous apporte tout ce dont vous avez besoin pour créer et éditer des niveaux pour **QUAKE II / HEXEN II**.

DMM II / HM contient une interface facile d'utilisation qui par de simples clics de souris vous donne accès à des outils de construction qui vous permettent de définir votre propre environnement, votre propre style, vos propres règles. Il y a plus de 50 modèles préconçus et vous pouvez en rajouter beaucoup plus faisant ainsi de DMM II / HM l'outil de création le plus facile à utiliser pour créer des mondes en 3-D pour **QUAKE II / HEXEN II**.

### A PROPOS DE CE GUIDE

Ce guide vous apporte les informations nécessaires pour utiliser DMM II / HM : où trouver de l'aide, comment installer DMM II / HM, quels sont les outils disponibles et un bref exercice pour vous familiariser avec les caractéristiques et le fonctionnement de DMM II / HM. Même si vous êtes habitué à utiliser les produits Virtus, nous vous recommandons de jeter un œil sur l'exercice.

### SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE

C'est facile, DMM II / HM vous apporte une **Aide complète en direct** sur les procédures, sur l'application de référence et un court exercice. L'aide en direct comprend également une fonction de recherche par mots clés pour vous aider à trouver facilement et rapidement une information. Il vous suffit à partir de **About** dans le menu principal, de sélectionner **Help**. Vous trouvez presque tout ce que vous voulez savoir dans le système d'aide en direct.

Il y a aussi beaucoup d'aide sur le site **Internet** de DMM II / HM (**www.deathmatchmaker.com**).

Par exemple, vous avez libre accès aux sections : patchs et mises à jour téléchargeables, réparation de bugs, questions les plus fréquemment posées et une liste d'e-mail répondant aux questions les plus fréquentes.

Si vous avez une question technique et que vous ne trouvez de réponses ni sur l'aide en direct ni sur le site Internet, vous pouvez envoyer un e-mail à Macmillan Digital Publishing, USA à **support@mcp.com**. ou appeler notre **Hot Line en France au : 08.36.68.46.32**.

Avant de contacter l'équipe d'assistance ayez à proximité les informations suivantes :

1. Le nom du jeu
2. Le numéro de série du CD-Rom, s'il y en a un
3. Une description détaillée de votre problème
4. Une information complète sur votre installation informatique

## **INSTALLATION**

Avant d'installer DMM II / HM assurez vous que votre ordinateur est équipé des éléments suivants :

1. Windows 95 / Processeur Pentium
2. 16 Mo RAM (24 ou plus recommandés)
3. 50 Mo d'espace minimum non compressé disponible sur le disque dur
4. Moniteur SVGA en 256 couleurs
5. Lecteur de CD-ROM

**Vous devez installer QUAKE II / HEXEN II pour pouvoir installer DMM II / HM.**

Pour installer DMM II / HM sur votre système suivez les instructions suivantes :

1. Installez QUAKE II / HEXEN II
2. Insérez le CD de DMM II / HM dans votre lecteur de CD-ROM
3. Dans le Menu **Démarrer** de Windows 95, cliquez sur **Exécuter**
4. Cliquez ensuite sur **Parcourir**
5. Cliquez sur **Poste de Travail**
6. Cliquez sur le nom du **CD** puis **Ouvrir**
7. Cliquez sur **Setup.exe** puis **Ouvrir**
8. Cliquez enfin sur **OK**
9. Suivez les instructions sur votre écran

# A PROPOS DE DMM II / HM

En utilisant DMM II / HM vous pouvez créer intégralement vos propres niveaux pour QUAKE II / HEXEN II. DMM II / HM est un logiciel pour Windows 95 qui a la plupart des caractéristiques types d'une application pour Windows 95 telles que : les raccourcis claviers, un Menu Principal, une Barre d'Outils, un Menu Assistance... A partir du Menu Principal de DMM II / HM vous pouvez accéder à la plupart des commandes.

**Il y a 3 interfaces principales pour DMM II / HM:**

**La fenêtre galerie (Gallery Window), la fenêtre de conception (Design Window) et la fenêtre de visualisation (Walk Window).** Lorsque la fenêtre de visualisation est activée, la fenêtre de conception devient inactive. La fenêtre Galerie reste toujours active.

**La Fenêtre Galerie (Gallery Window) :**

Elle contient les galeries d'objets et de textures pour créer et améliorer les niveaux. A l'intérieur de **Gallery Window** il y a 2 sections (**Tabs**) : la section galerie (**Gallery Tab**) et la section texture (**Texture Tab**)

Lorsque vous sélectionnez **Gallery Tab**, des galeries contenant des objets en 2-D ou en 3-D apparaissent. Vous pouvez déplacer n'importe quel objet dimensionnel vers la fenêtre de conception (**Design Window**) pour créer votre niveau. Avec **Gallery Tab** vous pouvez visualiser et sélectionner tous les objets de Quake II / Hexen II.

Lorsque vous sélectionnez la section textures, les textures pouvant être utilisées dans votre niveau apparaissent, sélectionnez celles que vous voulez ajouter dans votre galerie de textures.

**La Fenêtre de Conception (Design Window) :**

C'est là que vous créez vos niveaux. Vous pouvez choisir une visualisation de vos niveaux de Haut, de Face ou de Côté et vous pouvez éditer vos objets en 3-D et vos surfaces en 2-D.

Il y a aussi une Barre d'Outils (**Tool Bar**) qui contient les outils de construction (**Construction Tool**) dont vous avez besoin pour créer vos niveaux. La barre d'outils de construction est disponible seulement lorsque la fenêtre de conception est active.

A partir de la barre d'outils construction, vous pouvez activer l'éditeur de surface (**Surface Editor**) en cliquant sur le bouton correspondant. En utilisant l'éditeur de surface, vous pouvez éditer les surfaces en 2-D (les fenêtres, les portes etc...). Quand vous sélectionnez l'éditeur de surface, le titre de la barre de la fenêtre de conception inclut le mot surface et une galerie en 2-D apparaît dans la fenêtre galerie.

Vous pouvez aussi sélectionner l'éditeur Tumble (**Tumble Editor**) à partir de la barre d'outils construction. Il vous permet de faire tourner un objet géométrique et de fractionner les éléments d'une forme et de créer ainsi une forme que vous n'auriez pas pu dessiner avec les autres outils.

Vous aurez peut être besoin d'utiliser l'outil **Zoom** de la fenêtre de conception pour voir toutes les parties d'un niveau. Pour l'utiliser, il vous faut :

- Activer la fenêtre de conception
- Sélectionner le **Zoom-In** à partir de **Tool Pad** (il ressemble à une loupe avec un signe [+]  
plus),
- Cliquer dans la fenêtre de conception pour que votre niveau arrive vers vous en devenant de plus en plus large.
- Sélectionner le **Zoom-Out** puis appuyer sur la touche Ctrl (le Zoom-In devient alors le Zoom-Out et ressemble à une loupe avec un signe [-]  
moins),
- Cliquer dans la fenêtre de conception et voyez votre niveau s'éloigner et devenir de plus en plus petit.

La fenêtre de visualisation (**Walk Window**) vous montre des représentations en 3-D des objets que vous ajoutez à votre niveau. A partir de la fenêtre de visualisation, vous pouvez naviguer autour de votre niveau, visualiser et concevoir une construction. La fenêtre de visualisation est toujours vide au départ, elle a un fond bleu et change au fur et à mesure que vous construisez votre niveau.

# EXERCICE PRATIQUE

Dans cet exercice nous allons parcourir quelques caractéristiques basiques de DMM II / HM qui vont vous permettre de créer votre propre et unique niveau de Quake II / Hexen II, nous allons :

1. Imaginer un niveau
2. Créer un niveau
3. Changer les textures d'une surface
4. Ajouter des monstres et des armes
5. Enregistrer le niveau
6. Exporter le niveau vers Quake II / Hexen II

## 1. Imaginer un niveau

Cela peut être assez compliqué selon que vous décidez de créer un nombre de pièces important et selon les éléments que vous souhaitez intégrer dans chaque pièce. Il est donc important avant de créer un niveau de l'imaginer.

Tout d'abord, développez un concept. Décidez quel type de niveau vous souhaitez créer : vous voulez explorer le niveau, vous voulez avoir des avantages contre vos adversaires, un niveau où vous voulez vous sortir d'une situation ou encore un niveau où vous devez accomplir une mission. Posez-vous les questions suivantes :

- Quelles sont les armes des joueurs ?
- De quels armes ou avantages ont-ils besoin ?
- Quels monstres vont dans ce niveau ?
- Quelle est la difficulté de ce niveau ?
- Où sont placés les joueurs ?
- Quels sont les obstacles de ce niveau ?
- Quels sont les secrets détenus dans ce niveau ?
- Quelles sont les textures de ce niveau ?
- Quel genre de lumière y a t'il ?



Ensuite, développez le sujet. Déterminez les textures, l'organisation dans l'espace (**Space Layout**), les objets et les monstres que vous voulez placer et le genre de lumière que vous voulez utiliser. Soyez cohérent. Votre niveau entier devrait être construit autour de ce thème central.

Enfin, dressez un plan général du niveau que vous souhaitez créer. Incluez les pièces, les couloirs, les transports, etc. Ensuite, ajoutez les détails, les améliorations (**enhancements**) et les obstacles.

## 2. Créer un niveau

Une fois le niveau imaginé, il est alors temps de le créer en utilisant DMM II / HM. La première étape consiste à construire les pièces et les couloirs, avec DMM II / HM, il y a 2 façons de procéder :

- A partir des galeries
- Avec l'outil de construction

### Pour construire une pièce à partir d'une galerie

- A partir du Menu Galerie, sélectionnez une pièce. Les pièces sélectionnées apparaissent dans la fenêtre Galerie (**Gallery Window**).
- Glisser & Déplacer (**Drag & Drop**) une pièce dans la fenêtre de conception (**Design Window**). L'image en 3-D de la pièce apparaît dans la fenêtre de visualisation (**Walk Window**).

### Pour construire une pièce avec l'outil de construction

- A partir de la barre d'outils **Design**, sélectionnez l'outil Créez un objet Rectangulaire (**Create a Rectangular Object**).
- Dans la fenêtre de conception (**Design Window**), utilisez le pointeur de la souris pour constituer une boîte de la taille et de la forme de votre pièce. La boîte apparaît en 3-D dans la fenêtre de visualisation (**Walk Window**).

## Pour construire un Couloir

1. A partir du menu **Gallery**, sélectionnez une pièce
2. A partir de la pièce, faites glisser un couloir vers la fenêtre de conception (**Design Window**)
3. Avec l'outil **Select**, faites glisser le couloir jusqu'à ce qu'il touche les pièces qu'il doit raccorder
4. Avec l'outil de **Connect Objects**, sélectionnez les surfaces que vous voulez raccorder
5. Avec l'Editeur de Surface (**Surface Editor**), sélectionnez une des extrémités du couloir
6. Avec l'outil Faites des Surfaces Transparentes (**Make Transparent Surface**), faites la surface du couloir transparente
7. Retournez au mode normal d'édition en cliquant sur Retour à l'Edition **Précédente (Return to Previous Editor)** et répétez les étapes 5 et 6 pour faire les autres extrémités du couloir en transparent
8. Vérifier la représentation dans la fenêtre de visualisation (Walk Window)

## Glisser & Déplacer un modèle vers la Fenêtre de Conception (Design Window)

Des modèles de pièces et de passages prêt à l'emploi sont à votre disposition, vous pouvez ainsi construire facilement des niveaux.

Sélectionnez **Gallery Tab**. En haut de la Fenêtre Galerie, il y a une flèche pointant vers la droite qui se nomme la flèche qui déplace les galeries vers le bas (**The Galleries Drop Down Arrow**). Cliquez sur la flèche. Une liste apparaît. Les éléments de la liste sont des galeries qui détiennent les modèles et les objets pour construire les niveaux. Les objets de cette galerie une fois sélectionnés seront ajoutés à votre Visualisation Galerie (**Gallery View**).

Lorsque vous sélectionnez un objet dans **Gallery View**, vous pouvez le voir dans la partie **Preview**.

L'utilisation du Glisser & Déplacer (**Drag & Drop**) est une des raisons qui fait que DMM II / HM est facile à manier pour construire des niveaux.

## Pour HEXMAKER

Dans **Gallery View**, cliquez sur **30 Minutes Level** pour le sélectionner. Si vous voulez avoir un meilleur aperçu de ce niveau, vous pouvez le voir dans la Partie **Preview** en bas de la fenêtre Galerie. Deux boutons juste au-dessous de la Partie **Preview** vous permettront de faire tourner n'importe quel objet de la Fenêtre Galerie. Cliquez soit sur le bouton de rotation droit soit sur le bouton de rotation gauche pour pré-visualiser le modèle.

Sélectionnez **30 Minutes Level** dans **Gallery View** en cliquant et en maintenant le bouton gauche de la souris. Toujours en maintenant le bouton de la souris appuyé, glissez l'objet modèle sur la droite vers **Design Window's Top View**. Relâchez le bouton de la souris au milieu de la **Top View** sur le petit cercle nommé l'**Observer**.

## 3. Changer les textures d'une surface

- Une fois que vous avez créé les pièces et les couloirs de votre niveau ajoutez des textures de surface pour renforcer le look de chaque pièce du jeu. Il y a 3 méthodes pour ajouter des textures aux objets et aux surfaces :
- Glisser & Déplacer (**Drag & Drop**)
- Texture automatique (**Auto Texture**)
- Pointer & Cliquer (**Point & Click**)

### Pour changer une texture en Glissant & Déplaçant

- A partir de la fenêtre **Gallery**, sélectionnez **Textures Tab**
- Une vue rapprochée de la texture apparaît dans **Textures Tab**
- A partir de **Textures Tab**, glissez la texture vers la surface en 2-D de la fenêtre de Conception
- La texture apparaît sur l'objet en 3-D dans la fenêtre de visualisation (**Walk Window**)

**NB** : Vous pouvez aussi glisser des textures sur des objets en 3-D dans la fenêtre de visualisation

### Pour changer la texture d'une surface en utilisant Texture Automatique

- A partir de **Gallery Window**, sélectionnez **Textures Tab**
- A partir de **Textures Tab**, sélectionnez la texture que vous souhaitez
- A partir de **Walk Window**, sélectionnez la touche Texture
- Dans **Walk Window**, choisissez la surface où vous voulez ajouter la texture

### Pour changer la texture d'une surface en Pointant & Cliquant

- A partir de **Design Window**, sélectionnez un objet
- A partir de **Gallery Window**, sélectionnez **Textures Tab**
- A partir de **Textures Tab**, double cliquez sur la texture pour changer la texture sur l'objet en entier.

## 4. Ajouter des Monstres et des Bonus

A l'intérieur des Galeries, il y a un grand choix de Monstres. Les Bonus sont des objets qui vous aident à naviguer à travers les niveaux ; par exemple un Bonus peut être une arme, une armure pour vous protéger des ennemis ou encore un petit peu d'énergie pour vous revitaliser après un coup dur.

Ajouter des Monstres et des Bonus pour rendre votre jeu encore plus délirant, 3 façons de le faire :

### A partir d'une Galerie :

- A partir du Menu **Gallery**, sélectionnez un monstre ou un bonus, il apparaît dans la fenêtre Gallery,
- Glissez et Déplacez le monstre ou le bonus à l'endroit où vous voulez dans **Design Window**. L'image en 3-D de votre monstre ou bonus apparaît dans la fenêtre de visualisation (**Walk Window**).

## En sélectionnant Class :

- A partir de la barre d'outils **Design**, sélectionnez l'outil Créez un Objet Rectangulaire (**Create a Rectangular Object**)
- A partir de **Design Window**, utilisez la souris pour créez une boîte
- Faites un clic droit de votre souris sur la boîte, la boîte de dialogue pour les options apparaît,
- A partir de **Class**, faites défiler la liste, choisissez le Monstre ou Bonus souhaité,
- Sélectionnez OK

## Avec l'option 30 Minutes Level pour HEXMAKER

- Sélectionnez **Gallery Tab**, sélectionnez la flèche qui déplace les galeries vers le bas et sélectionnez **Power Ups 3-D Gallery**. Le bonus apparaît dans **Gallery View**.
- Sélectionnez **Healing Vial** et déplacer le vers **Design Window's Top View** au milieu de la pièce. Vous le voyez apparaître dans la fenêtre de visualisation (**WALK Window**).
- Sélectionnez **Level 2 Weapon**. Placez le au milieu du couloir.
- Sélectionnez **Breastplate** et placez le dans la pièce entre Healing Vial et le coin.
- Sélectionnez **Yellow Scorpion** à partir de Badguys 3-D Gallery et placez le milieu d'une autre pièce.
- Sélectionnez **Rat** et placez en un près de l'entrée d'une pièce.

Dans **Design Window** et **Walk Window**, les Monstres et les Bonus apparaissent en forme de boîte, cependant lorsque vous les exporterez vers Quake II / Hexen II, toutes leurs caractéristiques apparaîtront.

Parfois les Monstres et les Bonus peuvent être à l'intérieur des murs de votre niveau, au-dessus du grenier ou au-dessous du sol. Pour vérifier qu'ils sont à la bonne place, passez de Top View à Front View en utilisant les touches situées en bas à gauche de Design Window ; **T pour Top (haut)** ; **F pour Front (face)** et **R pour Right (droite)**.

## 5. Enregistrer un niveau

Un fois votre niveau créé, avant de l'exporter vous devez l'enregistrer, suivez les étapes suivantes :

- A partir du **Menu Principal**, sélectionnez **File** puis **Save**
- Dans le champ **Save**, choisissez ou entrez le nom d'un répertoire
- Dans le champ **name**, tapez le nom sous lequel vous voulez enregistrer votre niveau
- Cliquez sur **save**

## 6. Exporter un niveau

Lorsque vous concevez un niveau, DMM II / HM utilise l'icône **Observer** pour naviguer dans le jeu . L'Observer désigne votre position dans DMM II / HM et il est votre point de référence lorsque vous concevez. Lorsque vous exportez un niveau vers Quake II / Hexen II , le joueur en position de départ est à l'endroit où l'Observer était positionné en dernier dans DMM II / HM.

Avant d'enregistrer, assurez vous que :

- L'Observer est positionné à l'intérieur d'une pièce de votre niveau et non à l'extérieur,
- L'Observer n'est pas à l'intérieur ou près d'un monstre, un mur ou un autre objet

### Exporter et Compiler un niveau

- A partir du **Menu Principal**, sélectionnez **File**, Quake / Hexen **Export**. La boîte de dialogue Export apparaît,
- Dans le champ **File name**, tapez le nom de votre niveau pour pouvoir l'exporter,
- Cliquez **OK** et une boîte de dialogue avec le nom du fichier apparaît en haut
- Cliquez sur le bouton **Start Compiling**.

## Testez votre niveau dans Quake II

Pour tester votre niveau dans Quake II, commencez le jeu comme vous le faites habituellement et suivez les étapes suivantes :

- Ouvrez la console en appuyant sur la touche “ 2 ” une fois dans le jeu,
- Une fois dans la console tapez “ **map** ” suivi d’un **espace** et du **nom** de votre niveau.

Si votre tentative ne fonctionne pas, vérifiez que la compilation est terminée et vérifiez que le niveau est dans le sous-répertoire des cartes /baseq2/maps, répertoire de Quake II, s’il n’y est pas, copier le fichier **carte .bsp** dans ce répertoire et faites une nouvelle tentative.

## Testez votre niveau dans Hexen II

Si vous n’aimez pas le look de votre niveau dans Hexen II, ouvrez le fichier sous le nom que vous lui avez donné dans Hexmaker et faites des ajustements. Fermez Hexen II avant de retourner dans Hexmaker.

Quand vous avez terminé, cliquez sur **File** puis **Close**, ceci ferme la Fenêtre de Conception (**Design Window**) à l’écran pour que vous puissiez commencer à travailler sur un nouveau niveau pour Hexen II.

Une aide supplémentaire est lisible sous **Acrobat Reader**