



# Hexmaker<sup>TM</sup>



## **Copyright & Credits**

**Dieses Produkt wird durch den Hersteller VIRTUS Corporation lizenziert, nicht verkauft. Die Benutzung dieses Produkts erfolgt ausschließlich aufgrund des Lizenzvertrages, der dem Produkt beiliegt. Indem Sie das Produkt benutzen, erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des Lizenzvertrages gebunden zu sein.**

**Hexmaker Copyright © 1997 VIRTUS Corporation. Alle Rechte vorbehalten.**

**HEXEN II™ Texture Graphics und Artwork © 1997 Raven Software Corporation. Alle Rechte vorbehalten. HEXEN II™ und der Name Raven sind Warenzeichen der Raven Software Corporation und werden in Sublizenz verwendet.**

**VIRTUS und das Virtuslogo sind eingetragene Warenzeichen und Hexmaker ist Warenzeichen der Virtus Corporation. Windows ist Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Marken oder Produktnamen sind Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.**

# Register

1. Systemanforderungen
2. Über dieses Handbuch
3. Weitere Hinweise und Support
4. Installation
5. CD-Inhalte
6. Erstellen eines Hexen II-Levels in 30 Minuten
  - 6.1 Installiere Hexmaker
  - 6.2 Öffne Hexmaker
  - 6.3 Einige grundlegende Bestandteile von Hexmaker
  - 6.4 Drag & Drop einer Schablone in das Entwerfen-Fenster
  - 6.5 Startposition des Spielers
  - 6.6 Texturen verändern
  - 6.7 Bösewichter und Power Ups hinzufügen
  - 6.8 Speichern Deiner Datei
  - 6.9 Bevor Du Deinen neuen Level nach Hexen II exportierst
  - 6.10 Exportieren Deines neuen Levels nach Hexen II
  - 6.11 Teste Deinen Level in Hexen II
7. Weitere Hilfen
8. Produktregistrierung
9. Produkt-Support

qART-Lite ist mit Genehmigung des jeweiligen Urheberrechtinhabers auf dieser CD-ROM enthalten. Für weitere Informationen, Upgrades, Hilfen und Vollversionen dieser Programme kontaktieren Sie bitte <http://www.3dmatrix.com> oder per E-mail [info@3dmatrix.com](mailto:info@3dmatrix.com).

comqME-Lite ist mit Genehmigung des jeweiligen Urheberrechtinhabers auf dieser CD-ROM enthalten. Für weitere Informationen, Upgrades, Hilfen und Vollversionen dieser Programme kontaktieren Sie bitte <http://www.3dmatrix.com> oder per E-mail [info@3dmatrix.com](mailto:info@3dmatrix.com)

AdQuedit ist mit Genehmigung des jeweiligen Urheberrechtinhabers auf dieser CD-ROM enthalten. Für weitere Informationen, Upgrades oder Hilfen kontaktieren Sie bitte <http://goldrush.com/~hicks/adquedit/> oder per E-mail [cjhicks@sfsu.edu](mailto:cjhicks@sfsu.edu)

Das Quickstart-Handbuch und die Online-Hilfe wurde von David Mullins und Lee Bumgarner verfaßt. Redaktion: Bob Griswold.

Virtus Techniker: Beth Graff, Alan Shaw, Peter Scott, Eric Sage und Scott Haynes. Marketing: John Cooper und Scott Place. Virtus Entwürfe: Bryan Baldwin, Bert McLendon, John Michel, Scott Sprange und Geoff Yarbrough. QA: Ann Grundstrom, Ismini Boinodiris und Steve Barber.

Unser besonderer Dank gilt Raven und id Software, die der Welt ein weiteres großartiges Spiel geschenkt haben und uns erlaubt haben, einen auf diesem Spiel basierenden Editor zu schaffen.

## **Danke, daß Du Hexmaker gekauft hast !**

Hexmaker™ liefert Dir alles, was Du zum Erstellen und Bearbeiten von 3D-Welten für Hexen II™ benötigst. Hexmaker enthält einfach zu handhabende Drag und Drop-Schnittstellen, durch die Du mit den verfügbaren Elementen Hexen II-Welten schnell erstellen kannst. Mit Hilfe der Gestaltungs- und Bau-Tools kannst Du auch eigene Gegenstände gestalten und konstruieren sowie Strukturen erschaffen, die weit über den mitgelieferten Inhalt hinausgehen.

# 1. Systemanforderungen

Die folgenden Hardware- und Software-Mindestanforderungen müssen für die Installation erfüllt sein:

- Pentium Prozessor-PC mit CD-ROM Laufwerk
- Windows® 95 und eine installierte Version von Hexen II™
- 16 MB RAM (24 MB oder mehr empfohlen)
- SVGA 256-color Grafikkarte

## 2. Über dieses Handbuch

Dieses QuickStart-Handbuch soll Dir den Einstieg mit Hexmaker erleichtern. Das Handbuch enthält Informationen über die Installation und die Benutzeroberfläche und gibt eine kurze Einführung, die Dir das Erstellen von 3D-Levels vertraut machen soll. Wenn Du bereits mit Virtus-Produkten gearbeitet hast, genügt ein kurzer Blick in dieses Handbuch und Du kannst sofort mit Hexmaker loslegen.

Weitere, ausführliche Informationen über die Bedienung von Hexmaker sind in der Online-Hilfedatei abrufbar (Menü About/Help). Diese Hilfedatei enthält eine komplette Beschreibung der Benutzeroberfläche und ermöglicht Dir mit Hilfe von Suchbegriffen das schnelle und einfache Finden der gewünschten Information.

## 3. Weitere Hinweise und Support

Für weitere Informationen zu Hexmaker kannst Du auch auf der Website [www.hexmaker.com](http://www.hexmaker.com) nachsehen. Bei Installations- oder Setup-Problemen sende bitte eine E-mail an [software@ubisoft.de](mailto:software@ubisoft.de).

## 4. Installation

**Beachte:** Hexen II muß installiert sein, bevor Hexmaker installiert werden kann

Folge diesen Schritten, um Hexmaker zu installieren:

1. Hexmaker CD-ROM in Dein CD-ROM Laufwerk einlegen.
2. Im Arbeitsplatz oder Explorer den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM Laufwerkes auswählen und auf setup.exe doppelklicken.
3. Wähle eine Installationsoption im Dialogfeld aus. Die voreingestellte

Installation ist die Hexmaker-Anwendung mit allen Inhalten.

4. Hexmaker enthält Material, mit dem Blut dargestellt werden soll. Auf Wunsch kann dieses Material von vornherein ausgeschlossen werden, indem das entsprechende Dialogfeld angewählt wird. Diese Option beeinträchtigt nicht das Erstellen kompletter Level.

Während der Installation des Programms zeigt eine Skala den Status der Installation an.

**Beachte:** Es existiert eine Kindersicherung, mit der die Installation von nicht-jugendfreien Elementen verhindert wird.

## 5. CD-Inhalte

Zusätzlich zum Hexmaker-Installationsprogramm haben wir diese CD mit einigen besonderen Leckerbissen versehen.

Weitere Software, die sich auf der CD befindet:

Hexen II DOS Compilers QBSP, Vis, Light, Hcc, qART-Lite, qME-Lite und AdQuedit im Verzeichnis \Extras\Utilities.

Kompilierte Versionen der Schablonenlevel (templates level) im Verzeichnis \Extras\Templates. Um diese kompilierten Level verwenden zu können, müssen die .bsp-Dateien in das Hexen II-Verzeichnis unter \data1\maps kopiert werden. Wenn kein maps-Verzeichnis vorhanden ist, muß es zunächst erstellt werden. Um neue, kompilierte Level zu verwenden, ruft man in Hexen II die Konsole auf (Taste ^ über der Tab-Taste) und wechselt mittels der Eingabe von „map [Name der map]“ (+Enter) zu einem neuen Level. Dabei ist [Name der Map] der gewünschte Level ohne die Endung .bsp, also z.B. „map cave“. Der gewünschte Level wird nun geladen.

Die komplette, unkomprimierte Applikation mit allen Bestandteilen ist ebenfalls auf der CD unter Programme. Dies ist für den Fall, wenn der Installer nicht auf Deinem Computer funktioniert, oder falls Du versehentlich eine oder zwei Dateien gelöscht hast und nicht die gesamte Applikation neu installieren willst.

QART-Lite und qME-Lite sind mit Genehmigung der entsprechenden Urheber auf der CD-ROM enthalten. Weitere Informationen, Upgrades, Hilfe und Vollversionen dieser Programme findest Du unter <http://www.3dmatrix.com>.

E-Mail: [info@3dmatrix.com](mailto:info@3dmatrix.com).

AdQuedit ist mit Genehmigung des entsprechenden Urhebers auf dieser CD-ROM enthalten. Weitere Informationen, Upgrades, Hilfe und Vollversionen dieser Programme findest Du unter <http://claim.goldrush.com/~hicks/adquedit>. E-Mail: [cjhicks@sfsu.edu](mailto:cjhicks@sfsu.edu).

## **6. Erstellen eines Hexen II-Levels in 30 Minuten**

In diesem Kapitel zeigen wir Dir, wie man per Drag and Drop eine Schablone in das Entwerfen-Fenster [Design] zieht, bereits erstellte Objekte in die Schablone zieht, Texturen verändert und wie Du Deinen neuen Level in Hexen II importieren und spielen kannst.

### **6.1 Installiere Hexmaker**

Wenn Du es nicht schon gemacht hast, installiere Hexmaker auf Deinem Computer, indem Du den Schritten des Kapitels „Installation“ folgst.

### **6.2 Öffne Hexmaker**

Öffne Hexmaker, sobald es installiert ist. Klicke dazu auf die Start-Schaltfläche in Windows. Wähle den Ordner Programme, den Hexmaker-Ordner und das Hexmaker-Symbol.

### **6.3 Einige grundlegende Bestandteile von Hexmaker**

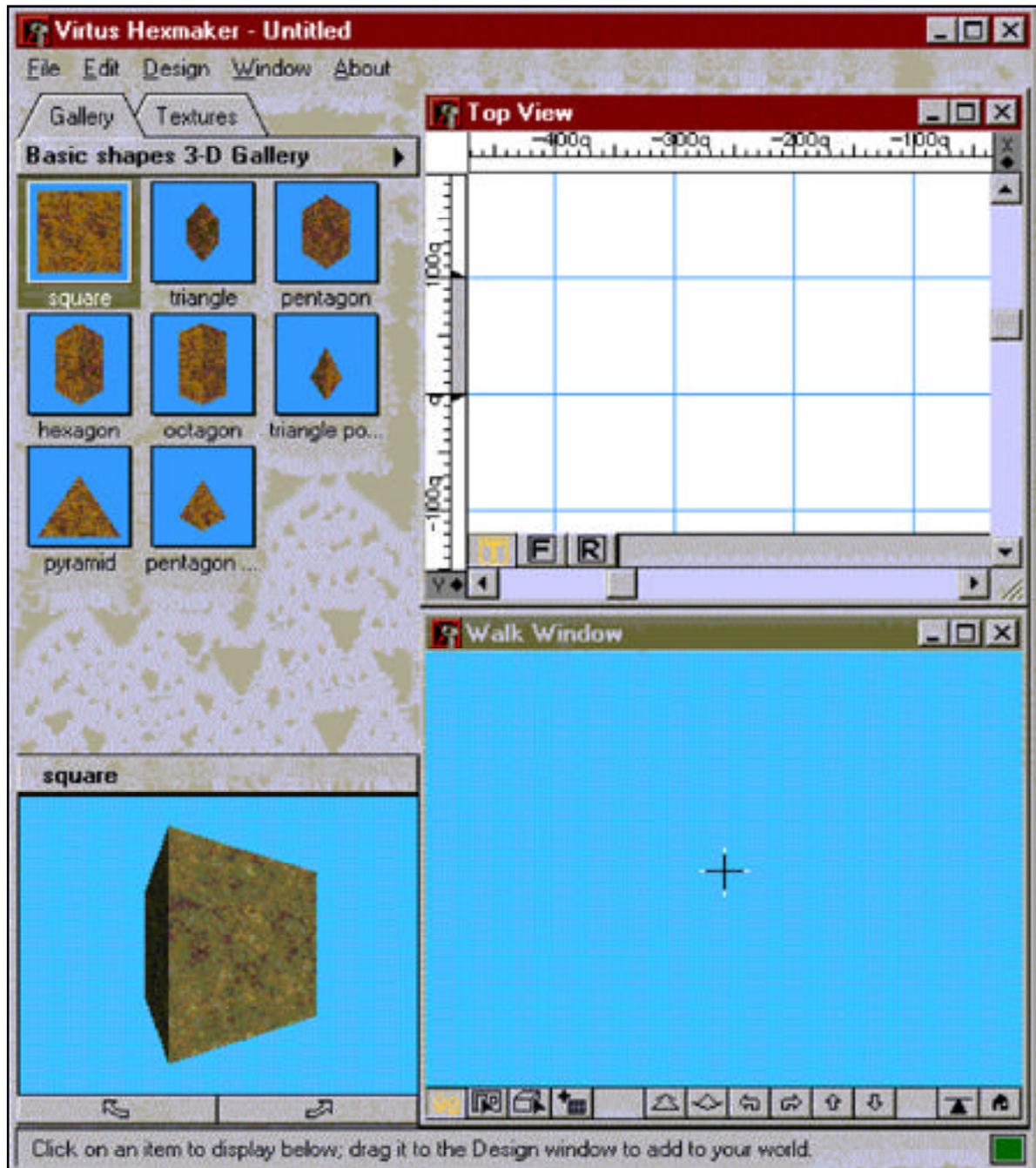
Sprechen wir zuerst ein wenig über die Bestandteile des Hexmaker-Fensters. Links befindet sich die Werkzeugleiste [Tools Pad]. Sie hält Werkzeuge bereit, mit denen Du an den Objekten arbeiten kannst.

Oberhalb des Fensters befindet sich die Menüleiste mit Datei [File], Bearbeiten [Edit], Entwerfen [Design], Fenster [Window] und Über [About].

Genau unter der Menüleiste links ist das Galerie-Fenster [Gallery-Window]. Es hat zwei Registerkarten: Galerie [Gallery] und Texturen [Textures]. Wenn Du auf die Registerkarte Galerie [Gallery] klickst, erscheint die Galerie-Ansicht. Wenn Du auf die Registerkarte Texturen [Textures] klickst, erscheint die Texturen-Ansicht.

Rechts neben dem Galerie-Fenster liegt das Entwerfen-Fenster [z.B. Top View]. Hier erstellst Du Deinen Level. Unter diesem Fenster befindet sich das Gehen-

Fenster [Walk Window]. Im Gehen-Fenster kannst Du eine dreidimensionale Ansicht Deines Levels sehen und ihn erkunden, während Du ihn erstellst.



Am Entwerfen-Fenster werden Dir einige Dinge auffallen. Links unten im Entwerfen-Fenster siehst Du die drei Schaltflächen T, F und R. Du kannst Deinen Level mit der Draufsicht [Top], Frontansicht [Front] oder Seitenansicht [Right] betrachten. Die Standardansicht ist die Draufsicht [Top View]. Benutze sie erst

einmal. In der Ansicht sind oben und links Lineale angeordnet, die in Hexen II-Einheiten messen. Etwa 10 Einheiten pro Zoll (ca. 4 pro Zentimeter) entsprechen einer Hexen II-Einheit. Blaue Linien bilden ein Gitter. Sie helfen Dir, den Raum abzumessen und Deine Objekte genau zu plazieren.

Eventuell brauchst Du das Heranzoomen-Werkzeug [Zoom-in tool] im Entwerfen-Fenster, um alle Teile eines Levels zu sehen. Um das Heranzoomen-Werkzeug zu benutzen, mußt Du zuerst das Entwerfen-Fenster aktivieren. Wähle das Heranzoomen-Werkzeug aus der Werkzeugleiste [Tools Pad] (es sieht wie eine Lupe mit einem Pluszeichen (+) aus), und klicke dann in das Entwerfen-Fenster, so daß Dein Level herangezoomt wird und größer erscheint. Um das Herauszoomen-Werkzeug zu benutzen, drücke die Strg-Taste (aus dem Heranzoomen-Werkzeug wird nun das Herauszoomen-Werkzeug, das wie ein Minuszeichen (-) aussieht). Klicke nun in das Entwerfen-Fenster, und Dein Level wird herausgezoomt und erscheint kleiner.



**Beachte:** Wenn Du im Entwerfen-Fenster das Zoom-Werkzeug benutzt, um Objekte größer oder kleiner darzustellen, kannst Du leicht den Teil aus den Augen verlieren, an dem Du gerade arbeitest. Um dies zu verhindern, kannst Du ein Objekt mit dem Objekt Wählen-Werkzeug [Select Object Tool] anwählen. Dadurch bleibt es beim Zoomen in der Mitte des Entwerfen-Fensters.

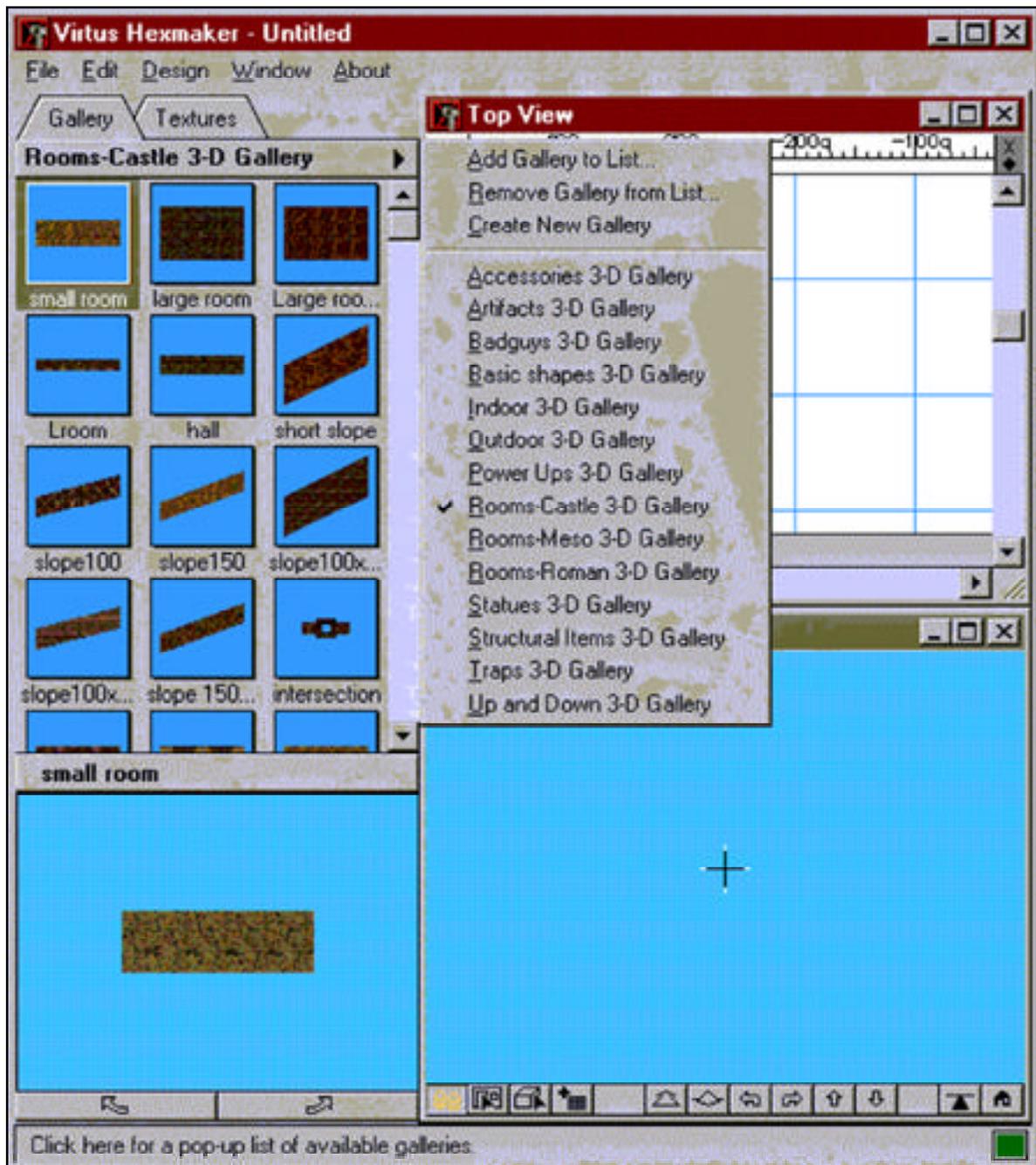
Rechts und an der unteren Kante des Entwerfen-Fensters befinden sich Bildlaufleisten. Benutze sie, um die Ansicht nach unten, oben, rechts oder links innerhalb des Entwerfen-Fensters rollen zu lassen, damit Du Deinen Level besser sehen kannst.

## 6.4 Drag & Drop einer Schablone in das Entwerfen-Fenster

Wir liefern Dir bereits vorgefertigte Räume und Gänge, mit denen Du ohne viel Mühe einen Level bauen kannst. In diesem Kapitel werden wir einige davon benutzen. Wähle die Registerkarte Galerie. Oben im Galeriefenster ist ein Pfeil, der nach rechts zeigt. Er heißt Galerie Dropdown-Pfeil. Klicke mit der linken Maustaste auf den Pfeil. Es erscheint eine Liste. Die Gegenstände auf der Liste sind Galerien, die Schablonen und Objekte enthalten, mit denen man einen

Level bauen kann. Doppelklicke auf die 30-Minuten-Level Galerie [Thirty Minute Level Gallery]. Das Objekt dieser Galerie wird Deiner Galerie-Ansicht hinzugefügt.

Klicke in der Galerie-Ansicht auf 30-Minuten-Level, um ihn auszuwählen. Wenn Du Dir diesen Level näher betrachten willst, kannst Du ihn im Vorschau-Fenster unterhalb des Galerie-Fensters anschauen. Zwei Schaltflächen genau unterhalb der Vorschau lassen jedes aus der Galerie-Ansicht gewählte Objekt rotieren. Drücke entweder die linke oder die rechte Rotationsschaltfläche, um Dir die Schablone vorab anzuschauen. Wenn Du mit dem Mauszeiger irgend ein Objekt in der Galerie-Ansicht auswählst, wird es in der Vorschau angezeigt.

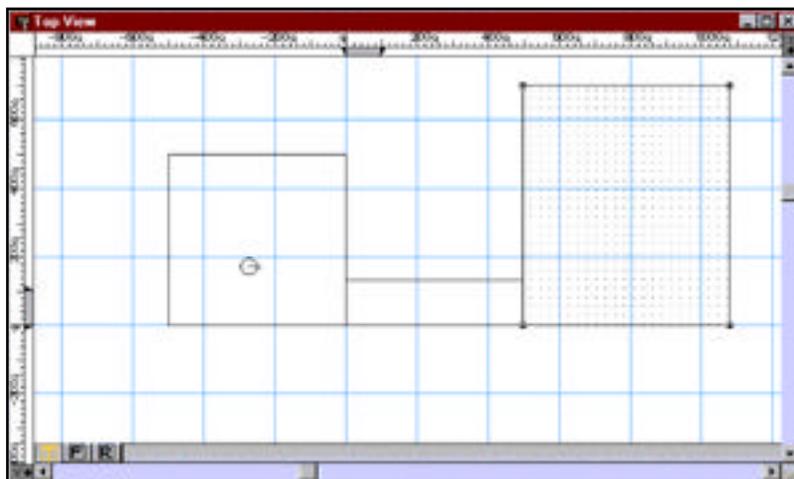


Wähle in der Galerie-Ansicht den 30-Minuten-Level und halte die linke Maustaste gedrückt. Ziehe das Schablonenobjekt nach rechts auf die Draufsicht des Entwerfen-Fensters. Lasse die Maustaste in der Mitte der Draufsicht auf dem kleinen Kreis los (Beobachter [Observer] genannt). Dieses Auswählen eines Objektes, es bewegen und das anschließende Loslassen der Maustaste heißt Drag and Drop. Es ist einer der Gründe, warum Hexmaker so einfach zu bedienen ist.

**Beachte:** Wähle die Räume und Gänge des 30-Minuten-Levels nicht einzeln an, um sie zu verschieben. Die Verbindungen und Ausgänge zwischen ihnen würden sonst „auseinanderbrechen“.

Sehen wir uns alle Teile der 30-Minuten-Level Schablone [30 Minute Level template] an und geben ihnen Namen, so daß man schneller weiß, wovon die Rede ist, ohne durcheinander zu kommen.

- ◆ Linker Raum: Der Raum auf der linken Seite
- ◆ Rechter Raum: Der Raum auf der rechten Seite
- ◆ Verbindungsgang: Der Gang, der den Linken Raum mit dem Rechten Raum verbindet.



Die sechs mittleren Schaltflächen unten auf dem Gehen-Fenster helfen Dir, den Beobachter [Observer] im Entwerfen-Fenster umher zu bewegen und so durch die Schablone im Gehen-Fenster „umherzugehen“. Wir benutzen von den sechs Schaltflächen zuerst einmal nur die vier linken. Aktiviere das Gehen-Fenster, indem Du darauf klickst.



Versuche, auf eine der beiden mittleren Schaltflächen zu klicken (sie sehen aus wie in der Mitte gebogene Pfeile). Sie drehen den Beobachter nach links und rechts, fast wie die Rotationspfeile unten in der Vorschau des Galerie-Fensters. Beachte, daß Du das siehst, was der Beobachter sieht.

Wie gesagt, ist der Beobachter in der Mitte des Entwerfen-Fensters bei den Koordinaten 0,0 positioniert. Eine Linie zeigt von ihm heraus in die Draufsicht. Die Richtung, in die diese Linie in die Draufsicht zeigt, ist die Richtung, in die Du im Gehen-Fenster blickst.

Versuche, auf die beiden Schaltflächen links neben den Drehschaltflächen zu klicken und für eine oder zwei Sekunden zu halten. Achte darauf, was der Beobachter im Gehen-Fenster macht, wenn Du die Navigationsschaltflächen im Gehen-Fenster benutzt. Nimm die Navigationsschaltflächen, um den Beobachter in den Gang und in den Rechten Raum zu bewegen. Drehe den Beobachter in Richtung Boden des Linken Raums um, so daß er dort hinein sieht.

## **6.5 Startposition des Spielers**

So legst du die Startposition des Spielers fest : öffne BARE NECESSITIES 3D GALLERY, im Menü AMMO 3D GALLERY, klicke dann auf SINGLE PLAYER START oder PLAYER DEATHMATCH START. Ziehe dann den Spieler mittels DRAG & DROP ins DESIGN WINDOW auf die gewünschte Position.

## **6.6 Texturen verändern**

Stelle sicher, daß der Beobachter im Linken Raum ist, so daß Du alle Veränderungen sehen kannst, wenn wir Texturen an den Wänden anbringen. Klicke auf die Registerkarte Texturen. Die Texturen aus der Texturen-Galerie [Textures Gallery] erscheinen in der Texturen-Ansicht [Texture View]. Klicke auf verschiedene Texturen und sieh Dir ihre Ansichten und Beschreibungen in der Vorschau unten im Galerie-Fenster an.

Wähle die Textur mit dem Namen mtex411 aus. Sie erscheint mit ihrem Namen in der Vorschau. Ziehe die Textur aus der Texturen-Ansicht in das Gehen-Fenster [Walk Window] und lasse die Maustaste los, wenn der Mauszeiger über einer der Mauern des Linken Raums ist. Das nennt man eine Textur anbringen. Ziehe die Textur auf die anderen Wände, um auch an ihnen Texturen anzubringen. Du mußt den Beobachter umdrehen, um sehen zu können, wo Du die Texturen anbringst.

Benutze die vier Navigationsschaltflächen, um den Beobachter im Gehen-Fenster umher zu bewegen und die Wände, die Decke und den Boden zu betrachten. Aktiviere das Entwerfen-Fenster [Design Window] und gehe zu einem guten Platz, von dem aus Du den Linken Raum sehen kannst. Nimm das Herauszoomen-Werkzeug, damit Du Deinen Level ganz sehen kannst, wenn Du Bösewichter und Power Ups hinzufügst.

## 6.7 Bösewichter und Power Ups hinzufügen

Wähle die Registerkarte Galerie [Gallery], wähle den Galerie Dropdown-Pfeil und wähle *Power Ups 3D-Galerie* [Power Ups 3D-Galerie]. Die Power Ups erscheinen in der Galerie-Ansicht. Wähle *Healing Vial* und ziehe es in die Draufsicht des Entwerfen-Fensters in die Mitte des Linken Raums. Du kannst es im Gehen-Fenster erscheinen sehen.

Wähle *Stufe 2 Waffe* [Level 2 Weapon]. Platziere sie in der Mitte des Gangs.

Wähle *Brustpanzer* [Breastplate] und platziere ihn im Linken Raum zwischen *Healing Vial* und der Ecke.

Wähle *Gelber Skorpion* [Yellow Scorpion] aus der Bösewichter 3D-Galerie und platziere ihn in die Mitte des Rechten Raums. Wähle *Ratte*[Rat] und platziere eine in den Gang neben dem Eingang zum Rechten Raum.

Obwohl die Bösewichter und Power Ups in der Draufsicht innerhalb des 30-Minuten-Levels erscheinen, können sie sich oberhalb der Decke oder unterhalb des Bodens befinden. Um zu sehen, wo sie im 30-Minuten-Level hingehören, wechsle von der Draufsicht [Top View] in die Frontansicht [Front View]. Achte auf die Schaltflächen T (Top View=Draufsicht) , F (Front View=Frontansicht) und R (Right View=Seitenansicht).

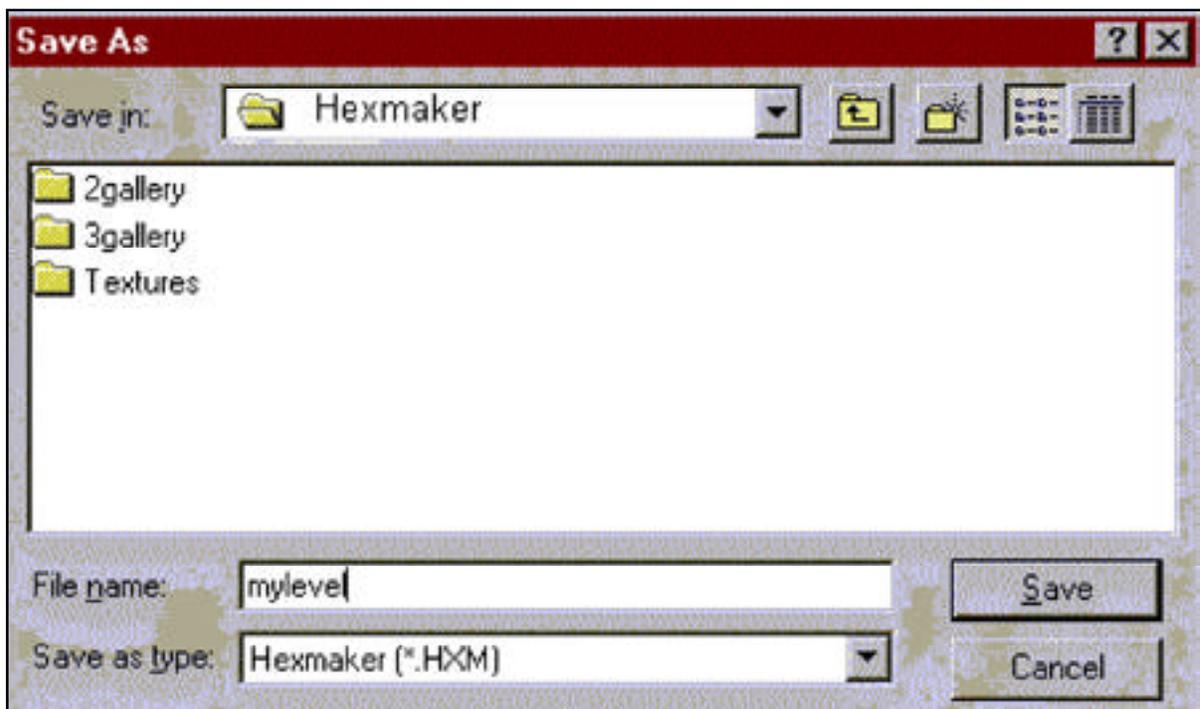
Bösewichter und Power Ups haben im Entwerfen-Fenster ein Kästchen um sie herum. Benutze Drag and Drop. Platziere Deinen Cursor (auch Objekt Auswählen Werkzeug genannt) in der Mitte des Objekts, halte die linke Maustaste gedrückt und bewege die Maus, um das Objekt zu bewegen. Lasse die Maustaste los, wenn das Objekt platziert ist. Sei vorsichtig, daß Du nicht zwei Objekte zu nah beieinander platzierst, da sie sich nicht überlappen sollten. Falls notwendig, bewege sie.

**Beachte:** Wenn Du Objekte in einen Raum plazierst, kann es schwierig sein, diese zu verschieben, da sie entweder zu klein sind oder sich nicht auswählen lassen, da statt dessen immer nur der Raum selektiert wird. Beachte daher folgendes:

- Du kannst Objekte nur dann verschieben, wenn sie groß genug sind, daß in ihrem Innern ein „Freiraum“ ist (in diese freie Fläche mußt Du nämlich klicken). Ist das Objekt zu klein, benutze die Vergrößerungsfunktion !
- Wenn Du ein Objekt über ein anderes gelegt hast (z.B. wie oben beschrieben das Elexier in den Raum), so kann es vorkommen, das Du versehentlich den Raum anklickst. Danach ist es nicht mehr möglich, ein Objekt in dem Raum anzuwählen, da immer nur automatisch der Raum selektiert wird. Allerdings steht dazu das Tool Verbergen [Hide] in der Tool-Leiste und im Edit-Menü zur Verfügung. Klicke es an, und der Raum wird im Design-Fenster unsichtbar. Um ihn wieder sichtbar werden zu lassen, wähle Unhide All.
- Beachte bitte, daß markierte Objekte eine gepunktete Fläche besitzen.

## 6.8 Speichern Deiner Datei

Gehe auf die Menüleiste, wähle Datei [File] und klicke auf Speichern [Save]. Der Speicherungsdialog erscheint. Gib als Namen *MEINLEVEL* ein. Klicke auf Speichern [Save].



## 6.9 Bevor Du Deinen neuen Level nach Hexen II exportierst

Wenn Du Deinen Level nach Hexen II exportierst, plaziert Hexen II die Startposition des Spielers an die letzte Position des Beobachters in Hexmaker. **Stelle sicher, daß:**

1. die Position des Beobachters innerhalb Deines Levels liegt und nicht außerhalb davon.
2. sich der Beobachter nicht in einem Bösewicht, einer Mauer, einem Mana usw. oder in der Nähe davon befindet.

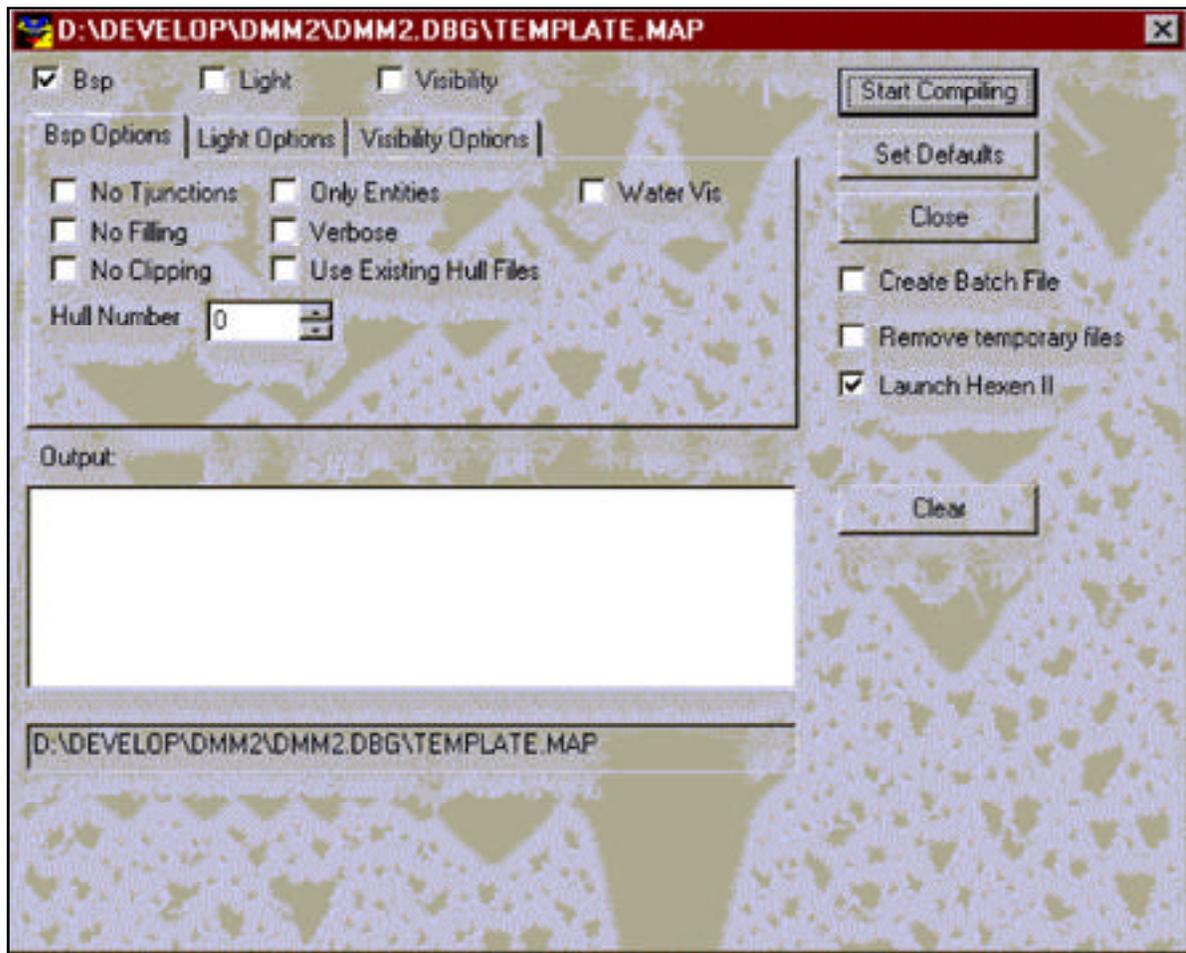
Ziehe in Betracht, den Beobachter unten in die Mitte des Linken Raums zu plazieren, so daß der Spieler Zeit zum Umschauen hat, bevor irgendwelche Bösewichter angreifen. Vorsicht: Falls sich der Beobachter außerhalb des Levels befindet, wenn Du den Level nach Hexen II exportierst und Hexen II startest, wird sich der Spieler außerhalb des Levels befinden und ihn nicht betreten können.

## 6.10 Exportieren Deines neuen Levels nach Hexen II

Wähle *Hexen Export* aus dem Datei-Menü. Der Dialog Hexen 2 Kartendatei exportieren [Export Hexen 2 Map File] erscheint. Klicke auf *OK*. Ein Dialog zeigt den Fortschritt des Exports an. Eine oder zwei Warnungen werden angezeigt.

Ignoriere sie und klicke in den entsprechenden Boxen auf *OK*. Der Dialog *Hexen Compiler* erscheint. Stelle sicher, daß das Kontrollkästchen *Bsp* oben abgehakt ist und klicke auf *Kompilieren Starten [Start Compiling]*. Es erscheint ein wenig Text in der Ausgabebox.

Prüfe, daß *Hexen II starten [Launch Hexen II]* abgehakt ist und klicke auf die Schaltfläche *Hexen II starten [Launch Hexen II]*. Der letzte Dialog erscheint und fragt, ob Du Hexmaker schließen willst, während Hexen II läuft. Klicke auf *Nein [No]*. Hexen II wird mit Deiner .map-Datei gestartet, und Du kannst Deinen Level spielen. Bereite Dich vor, wenn Du den Gang betrittst, da warten einige Bösewichter. Schließe Deine Kopie von Hexen II, bevor Du zu Hexmaker zurückkehrst.



## 6.11 Teste Deinen Level in Hexen II

Wenn Dir noch nicht gefällt, wie Dein Level in Hexen II aussieht, öffne in Hexmaker die Datei MEINLEVEL.hxm und nimm Deine Änderungen vor. Schließe Hexen II, bevor Du zu Hexmaker zurückkehrst.

Wenn Du fertig bist, klicke auf **Datei [File]** auf der Menüleiste, und das Dropdown-Menü erscheint. Wähle **Schließen [Close]**. Das aktuelle Entwerfen-Fenster wird geschlossen und Du kannst beginnen, an einem neuen Hexen II-Level zu arbeiten.

## 7. Weitere Hilfen

- Im Menü Über [About] unter [Help] sind über die Windows-Hilfe ausführliche Informationen über Hexmaker enthalten
- Einen Teil der verfügbaren Texturen und Elemente kannst Du Dir mittels einiger HTML-Dokumente ansehen, die ebenfalls in das Hexmaker-Verzeichnis auf die Festplatte kopiert wurden. Wechsele dazu in das Verzeichnis Textures/HTMLPages und doppelklicke auf Index.html

## 8. Produktregistrierung

Bitte fülle Die Produktregistrierungskarte aus und schicke sie ein.

## 9. Produkt-Support

So kannst Du Kontakt mit dem Supportteam von Ubi Soft aufnehmen:

Wenn Du Kontakt zu uns aufnimmst, halte folgende Informationen bereit:

- ◆ Vollständiger Name des Produkts
- ◆ Versionsnummer auf der CD-ROM, wenn vorhanden
- ◆ Genaue Schilderung des Problems, das auftritt
- ◆ Vollständige Information über Dein System

**Tel. 0211-3380033**

**Fax. 0211-3380015**

**E-mail: [software@ubisoft.de](mailto:software@ubisoft.de)**

**Web: [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de)**

Hinweis: Wenn es Updates oder Bugfixes geben sollte, werden sie auf der Hexmaker-Webseite (<http://www.hexmaker.com>) verfügbar sein.