



HexmakerTM



Copyright © 1997 VIRTUS Corporation. Tutti i diritti sono riservati.

Tutti i prodotti hanno il copyright e/o il marchio registrato dai loro rispettivi proprietari. Tutti i diritti sono riservati.

Macmillan Digital Publishing è il gruppo di editoria software di Macmillan Publishing USA.

COPYRIGHT & CREDITS

QUESTO PRODOTTO TI E' DATO IN LICENZA (NON VENDUTO) DAL SUO PRODUTTORE, VIRTUS CORPORATION. L'USO DI QUESTO PRODOTTO E' REGOLATO DAI TERMINI DEL CONTRATTO DI LICENZA INCLUSO NEL PRODOTTO. USANDO IL PRODOTTO ACCETTI I TERMINI DELLA LICENZA.

Hexmaker copyright © 1997 VIRTUS Corporation. Tutti i diritti sono riservati.

HEXEN II™ Texture Graphics and Artwork © 1997 Raven Software Corporation. Tutti i diritti sono riservati. HEXEN II™ e il nome Raven sono marchi registrati di Raven Software Corporation usato in licenza.

VIRTUS e il logo Virtus marchi registrati e Hexmaker è un marchio di Virtus Corporation. Windows è un marchio di Microsoft Corporation. Tutti gli altri nomi commerciali o di prodotti sono marchi di fabbrica o marchi registrati dei loro rispettivi proprietari.

Indice

1. Requisiti minimi di sistema
2. Riguardo a questa guida
3. Ulteriori informazioni
4. Installazione
5. Contenuti del CD
6. Costruire un livello Hexen II in 30 minuti
 - 6.1 Installa Hexmaker
 - 6.2 Apri Hexmaker
 - 6.3 Alcune parti basilari di Hexmaker
 - 6.4 Trascina un modello nella finestra Design con il sistema Drag & Drop
 - 6.5 Pozizione di partenza del giocatore
 - 6.6 Cambia le Texture
 - 6.7 Aggiungi Badguys (mostri) e Power ups
 - 6.8 Salva il tuo File
 - 6.9 Prima di esportare il tuo nuovo livello in Hexen II
 - 6.10 Esporta il tuo nuovo livello in Hexen II
 - 6.11 Controlla il tuo livello in Hexen II
7. Usando l'Acrobat Reader
8. Registrazione del prodotto
9. Supporto al prodotto

qART-Lite è incluso in questo cd-rom per concessione del rispettivo proprietario del Copyright. Per maggiori informazioni, aggiornamenti, aiuto, e per le versioni integrali di questi programmi, visitate il sito <http://www.3dmatrix.com>, oppure inviate una e-mail a: info@3dmatrix.com.

comqME-Lite è incluso in questo cd-rom per concessione del rispettivo proprietario del Copyright. Per maggiori informazioni, aggiornamenti, supporto, e per le versioni integrali di questi programmi, visitate il sito <http://www.3dmatrix.com>, oppure inviate una e-mail a: info@3dmatrix.com

AdQuedit è incluso in questo cd-rom per concessione del rispettivo proprietario del Copyright. Per maggiori informazioni, aggiornamenti, supporto, e per le versioni integrali di questi programmi, visitate il sito <http://goldrush.com/~hicks/adquedit/>, oppure inviate una e-mail a: cjhicks@sfsu.edu

La guida QuickStart e l'help on-line sono stati scritti da David Mullins e Lee Bumgarner. Curato da Bob Griswold. Ingegneri del gruppo Virtus: Bob Griswold, Beth Graff, Alan Shaw, Peter Scott, Eric Sage, e Scott Haynes. Marketing John Cooper e Scott Place. Artisti del gruppo Virtus: Bryan Baldwin, Bert McLendon, John Michel, Scott Sprange, e Geoff Yarbrough. QA Ann Grundstrom, Ismini Boinodiris, e Steve Barber.

Si ringraziano in particolare Raven e id Software per aver dato al mondo un altro fantastico gioco e per aver permesso a noi di creare un editor basato su questo gioco.

Grazie per aver comprato Hexmaker !

Hexmaker™ fornisce tutto ciò di cui hai bisogno per creare e modificare scenari in 3D per Hexen II™. Hexmaker presenta un'interfaccia drag and drop semplice da usare e ti permette di lavorare con contenuti già creati per costruire velocemente i livelli di Hexen II. Puoi usare anche gli strumenti di modellazione e costruzione per creare i tuoi oggetti e per costruire strutture che si estendono oltre il contenuto già presente.

1. Requisiti minimi di sistema

Prima di installare il software, assicurati che il tuo computer abbia i seguenti requisiti minimi di hardware e software:

- Processore Pentium
- Lettore CD-ROM
- Versione registrata di Hexen II™ e Windows® 95
- 16M RAM (24M+ raccomandati)
- 40M di spazio libero su hard disk
- scheda video SVGA a 256 colori

2. Riguardo a questa guida

Questa è una guida QuickStart, progettata per mostrarti come lavorare con Hexmaker. Questa guida include informazioni sull'installazione, sull'interfaccia del prodotto, ed un breve tutorial per permetterti di familiarizzare con la creazione di livelli in 3D con Hexmaker. Se hai già usato prodotto Virtus in passato, avrai forse voglia di dare solo un'occhiata veloce a questa guida e passare subito alla costruzione.

Se desideri avere informazioni su Hexmaker più approfondite di quelle fornite in questa guida, consulta il file di help on-line. L'interfaccia dell'applicazione è interamente documentata nel file di help e la funzione di ricerca per parola-chiave ti permetterà di individuare le informazioni di cui hai bisogno in modo facile e veloce.

3. Ulteriori informazioni

Per maggiori informazioni su Hexmaker, visita il sito web www.hexmaker.com. Se hai problemi di installazione e di setup, invia una e-mail a: ubisoft@ubisoft.it

4. Installazione

Nota: Prima di procedere a questa installazione, dev'essere installato Hexen II.

Segui questi passaggi per installare la tua applicazione Hexmaker:

1. Inserisci il CD-ROM di Hexmaker nel lettore CD-ROM.
2. Esegui setup.exe dalla directory principale del lettore CD-ROM.
3. Seleziona le opzioni d'installazione nella finestra di dialogo. Di default verranno installati Hexmaker e tutti i suoi componenti.
4. Hexmaker contiene materiale raffigurante sangue. Seleziona il box appropriato per escludere questo materiale, se lo desideri; ciò non restringerà la tua abilità a compiere tutti i livelli.

A programma installato, una barra mostrerà lo status dell'installazione.

Nota: Esiste un tasto-chiave per i genitori, per impedire che vengano installate texture violente.

5. Contenuti del CD

In aggiunta al programma d'installazione di Hexmaker, abbiamo inserito nel CD di Hexmaker del software extra, che può essere copiato e che include:

- Compilatori Hexen II DOS QBSP, Vis, Light, Hcc, qART-Lite, qME-Lite, e AdQuedit nella directory \Extras\Utilities.
- Versioni compilate dei modelli nella directory \Extras\Templates. Per usare i livelli compilati, copia i file .bsp nella tua directory HexenII\data1\maps. Se non c'è una directory delle mappe, creane una. Una volta copiato, esegui Hexen II. Dal quadro dei comandi, al quale puoi accedere premendo il tasto ~ (tilde), digita la mappa [nome della mappa], dove [nome della mappa] è il nome del livello che vuoi caricare. Poi, premi Invio. Il livello desiderato dovrebbe caricarsi.

qART-Lite e *qME-Lite* sono inclusi in questo CD-ROM per concessione dei loro rispettivi proprietari del Copyright. Per maggiori informazioni, aggiornamenti, supporto, e per una versione integrale di questi programmi, visita il sito <http://www.3dmatrix.com>, oppure invia una e-mail a: info@3dmatrix.com

AdQuedit è incluso in questo CD-ROM per concessione del rispettivo proprietario del Copyright. Per maggiori informazioni, aggiornamenti, o supporto, visita il sito <http://claim.goldrush.com/~hicks/adquedit/> o invia una e-mail a: cjhicks@sfsu.edu

6. Costruire un livello Hexen II in 30 minuti

In questo tutorial, ti mostriamo come trascinare, con il sistema drag and drop un modello nella finestra Design, come trascinare oggetti già costruiti nel modello, cambiare le texture, esportare il tuo nuovo livello in Hexen II, e giocare in Hexen II.

6.1 Installa Hexmaker

Se non l'hai ancora fatto, installa Hexmaker sul tuo computer, seguendo le istruzioni della sezione "Installazione".

6.2 Apri Hexmaker

Una volta installato Hexmaker, aprilo. Per fare ciò, clicca sul tasto di Avvio di Windows 95. Seleziona Programmi, poi la cartella di Hexmaker, ed infine l'icona Hexmaker.

6.3 Alcune parti basilari di Hexmaker

Parliamo prima di tutto di alcune parti della finestra di Hexmaker. Alla sinistra della finestra di Hexmaker, c'è la barra degli strumenti, che contiene gli strumenti che userai per lavorare sugli oggetti.

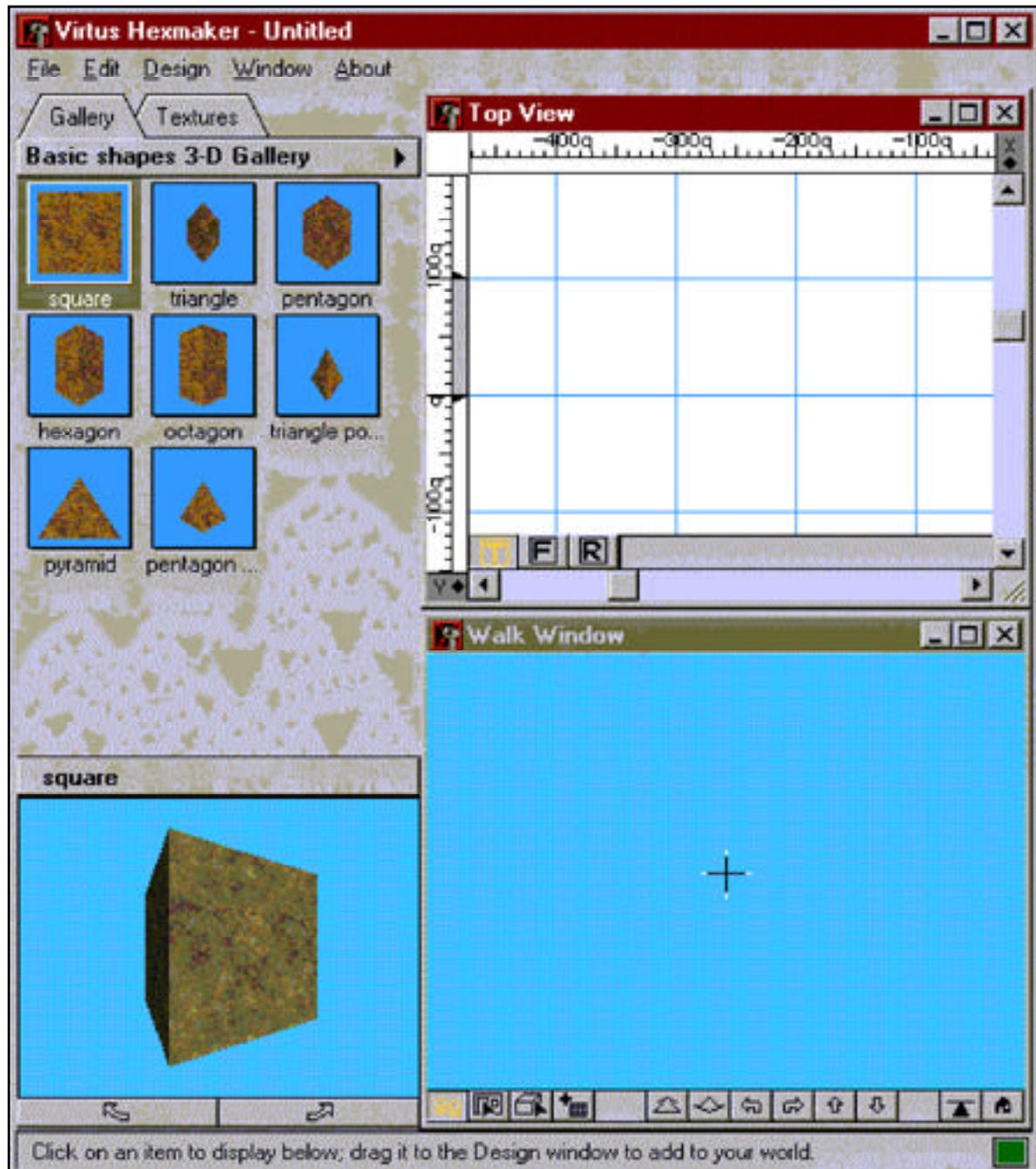
Sopra la finestra Hexmaker, c'è la barra dei menù con File, Edit (Modifica), Design, Window (Finestra) e About (Informazioni si).

Appena sotto la barra dei menù, a sinistra c'è la finestra Gallery, che ha due cartelle: Gallery e Texture. Quando clicchi sulla cartella Gallery, appariranno le gallerie. Quando clicchi sulla cartella Texture, appariranno le texture.

Appena sotto la barra dei menù, a destra si trova la finestra Design. Qui creerai i tuoi livelli. Sotto alla finestra Design c'è la finestra Walk, dove puoi avere una visuale tridimensionale del tuo livello ed esplorarlo mentre lo costruisci.

Fai attenzione ad un paio di cose riguardo alla finestra Design. In basso a sinistra nella finestra Design, ci sono i tasti T, F, ed R. Puoi cambiare la visuale del tuo

livello dall'alto (Top), di fronte (Front), o da destra (Right). La visuale dall'alto è quella di default. Per ora usa la visuale dall'alto. I righelli sono sul lato superiore e sinistro della visuale e sono in unità Hexen II. Le unità rappresentano circa 10 unità Hexen II per pollice. Delle linee blu formano una griglia sulla visuale, per aiutarti a misurare lo spazio e a posizionare gli oggetti al suo interno.



Puoi aver bisogno di usare lo Zoom -avanti per vedere tutte le parti di un livello nella finestra Design. Per usare lo strumento di Zoom-avanti, devi prima attivare la finestra Design. Seleziona lo Zoom-avanti dalla barra degli strumenti (raffigura una lente d'ingrandimento con un segno più [+]), e poi clicca nella finestra Design, così il tuo livello zoomerà in avanti diventando più grande. Per selezionare lo strumento di Zoom-indietro, premi il tasto Ctrl (lo Zoom-avanti è ora diventato lo strumento di Zoom-indietro e raffigura una lente di ingrandimento con un segno meno [-]). Ora, clicca nella finestra Design Window e il tuo livello ritornerà più piccolo.



Nota: Quando usi gli strumenti di Zoom-avanti e Zoom-indietro per ingrandire o rimpicciolire gli oggetti nella finestra Design, potresti perdere di vista la parte con la quale hai bisogno di lavorare. Per evitare che ciò accada:

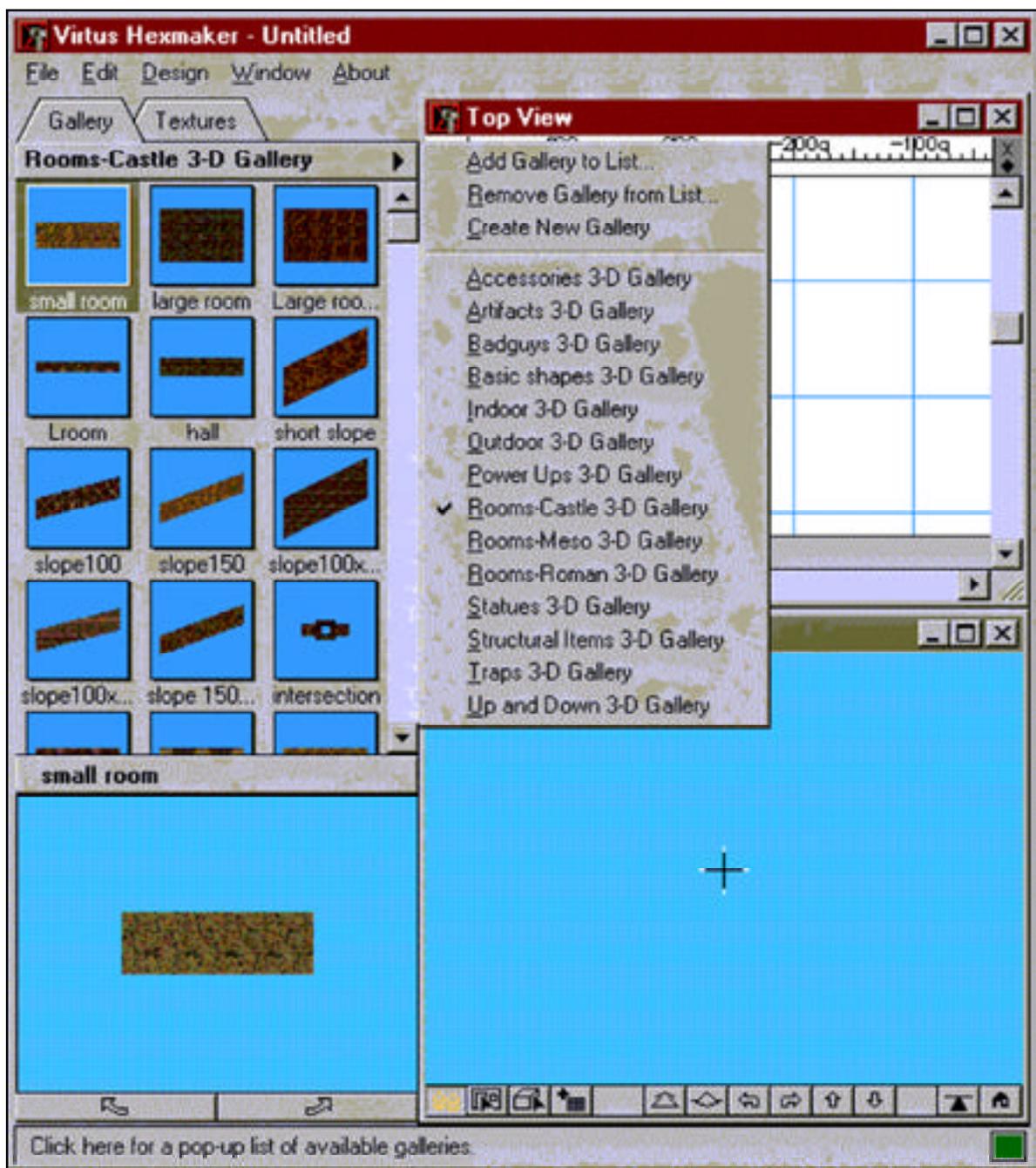
1. Seleziona l'oggetto usando lo strumento Seleziona Oggetto.
 2. Usa gli strumenti di Zoom-avanti e Zoom-indietro (Ctrl + Zoom-avanti). Seleziona un oggetto facendolo stare al centro della finestra Design mentre usi lo zoom.
-

A destra e sotto la finestra Design ci sono delle scroll bar. Usale per far scorrere l'immagine verso l'alto, verso il basso, a sinistra o a destra nella finestra Design, in modo da poter vedere meglio il tuo livello.

6.4 Trascina un modello nella finestra Design con il sistema Drag & Drop

Noi forniamo modelli di stanze e corridoi già pronti, in modo che tu possa costruire i tuoi livelli senza problemi. Ne useremo diversi in "Costruire un livello Hexen II in 30 minuti." Seleziona la cartella Gallery. All'estremità superiore della finestra Gallery c'è una freccia che punta verso destra, che apre il menù a tendina delle gallerie. Clicca sulla freccia con il tasto sinistro del mouse; apparirà una lista.

Gli articoli contenuti nella lista sono modelli di gallerie ed oggetti per costruire i livelli. Con il tasto sinistro del mouse, evidenzia Galleria del Livello in 30 Minuti e cliccaci sopra. Gli oggetti di questa galleria saranno aggiunti alla tua collezione di gallerie.



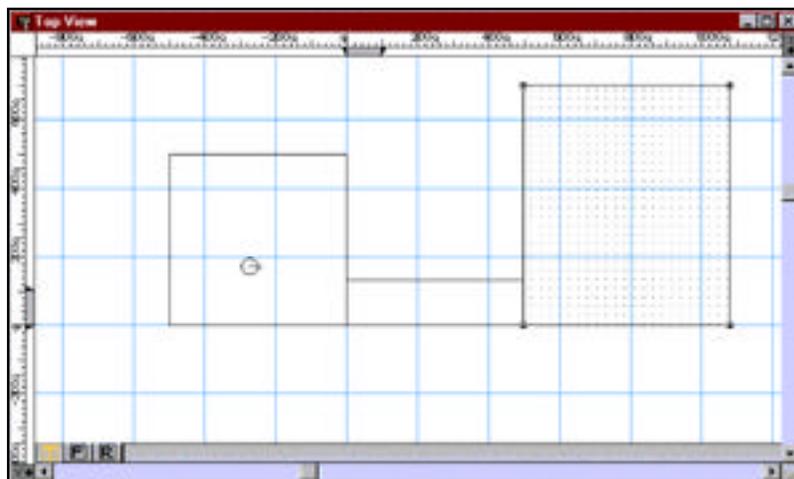
Nella cartella Gallery, clicca su Livello in 30 Minuti per selezionarlo. Se desideri vedere meglio, puoi guardarlo nell'Area di Anteprima, all'estremità inferiore della finestra Gallery. Due tasti, appena sotto l'Area di Anteprima, ti permetteranno di ruotare qualsiasi oggetto selezionato dalla finestra Gallery. Premi il tasto di rotazione sinistro o quello destro per avere l'anteprima del modello. Quando selezioni un oggetto nella cartella delle gallerie con il cursore del mouse, puoi vederlo nell'Area di Anteprima.

Seleziona Livello in 30 Minuti nella cartella Gallery cliccando e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse. Con il tasto sinistro del mouse ancora premuto, trascina l'oggetto verso destra, nella Visuale dall'Alto della finestra Design. Lascia il tasto del mouse nel centro della Vista dall'Alto sul piccolo circolo (chiamato l'Osservatore). Questa azione, di selezionare un oggetto, spostarlo, e lasciare andare il tasto del mouse, si chiama drag and drop. Il drag and drop è una delle ragioni per cui è così facile usare Hexmaker per costruire un livello di Hexen II.

Nota: Non selezionare e poi spostare le stanze o i corridoi del Livello in 30 Minuti. Le connessioni (o le aperture) tra di essi si spezzerebbero.

Guardiamo tutte le parti del modello del Livello in 30 Minuti e diamo loro dei nomi in modo da poterne più facilmente parlare senza confondersi.

- Stanza di Sinistra: La stanza sulla sinistra.
- Stanza di Destra: La stanza sulla destra.
- Corridoio di Connessione: Il corridoio che collega la Stanza di Sinistra alla Stanza di Destra.



I sei tasti centrali all'estremità inferiore della finestra Walk, ti aiuteranno a muovere l'Osservatore nella finestra Design e a camminare attraverso il modello nella finestra Walk. Per ora, dei sei tasti centrali, noi useremo i quattro sulla sinistra. Attiva la finestra Walk cliccandoci sopra.



Prova a cliccare e a mantenere premuto uno dei due tasti centrali (raffiguranti delle frecce curvate nel centro). Faranno girare l'Osservatore verso sinistra o verso destra, molto similmente alle frecce di rotazione all'estremità inferiore dell'Area di Anteprima della finestra Gallery. Presta attenzione al fatto che tu vedi quello che l'Osservatore vede.

Come già menzionato, l'Osservatore è collocato al centro della finestra Design, alle coordinate 0,0. Una linea parte dal centro e punta nella Vista dall'Alto; la direzione in cui punta questa linea nella Top View (vista dall'alto), è la direzione nella quale tu puoi vedere all'interno della finestra Walk.

Prova a cliccare e a tener premuti per un secondo o due i due tasti a sinistra dei tasti di rotazione. Guarda quello che fa l'Osservatore nella finestra Design quando usi i tasti di Navigazione nella finestra Walk. Usa i tasti di Navigazione per far muovere l'Osservatore all'interno del Corridoio e delle Stanza di Destra. Ora, riporta l'Osservatore all'estremità della Stanza di Sinistra, in modo che vi guardi dentro.

6.5 Pozizione di partenza del giocatore

Per assegnare la posizione di partenza del giocatore all'interno del tuo livello, devi : en el Menu **AMMO 3D GALLERY** aprire **BARE NECESSITIES 3D GALERY** cliccare su **SINGLE PLAYER START** oppure **PLAYER DEATHMATCH START**. Poi **CLICCA E TRASCINA** il giocatore nella **FINESTRA DI DISEGNO** da cui desideri che egli inizi.

6.6 Cambia le Texture

Assicurati che l'Osservatore sia nella Stanza di Sinistra, in modo che tu possa vedere i cambiamenti nella stanza quando applicheremo le texture ai muri. Clicca sulla cartella Texture proprio come hai cliccato prima sulla cartella Gallery. Appariranno le texture dalla libreria delle texture. Prova a cliccare sulle differenti texture e guarda la loro anteprima e descrizione nell'Area di Anteprima, all'estremità inferiore della finestra Gallery.

Seleziona la texture chiamata *mtex411*. Apparirà nell'Area di Anteprima insieme al nome. Ritorna alla libreria delle texture. Trascina la texture dal libreria delle texture all'interno della finestra Walk e lasciala andare quando il cursore del mouse è sopra uno dei muri della Stanza di Sinistra. Ciò viene chiamato applicazione di una texture. Trascina la texture sugli altri muri per applicarvele. Dovrai ruotare l'Osservatore per vedere quando avrai applicato la texture su tutti i muri.

Usa i quattro tasti di Navigazione per far muovere l'Osservatore nella finestra Walk e guardare i muri, il soffitto, e il pavimento. Attiva la finestra Design e ritorna in un posto dal quale sei in grado di vedere la Stanza di Sinistra. Usa lo strumento di Zoom-indietro per vedere interamente il tuo livello quando aggiungi Badguys e Power Ups.

6.7 Aggiungi Badguys (mostri) e Power ups

Seleziona la cartella Gallery , seleziona la freccia del menù a tendina delle gallerie, e seleziona *Power Ups 3-D Gallery*. I Power ups appariranno nella cartella delle gallerie. Seleziona *Healing Vial (Fiala Guaritrice)* e trascinala nella Vista dall'Alto della finestra Design, al centro della Stanza di Sinistra. La potrai veder apparire nella finestra Walk.

Seleziona *Level 2 Weapon (Arma di secondo livello)*. Posizionala nel centro del Corridoio.

Seleziona *Breastplate (Corazza)* e posizionala nella Stanza di Sinistra, tra la *Healing Vial* e l'angolo.

Seleziona *Yellow Scorpion (Scorpione Giallo)* dalla galleria dei Badguys 3D e posizionalo nel centro della Stanza di Destra. Seleziona *Rat (Ratto)* e posizionalo nel Corridoio, vicino all'entrata della Stanza Destra.

Nonostante i Badguys e i Power Ups, dalla visuale dall'alto appaiano all'interno dei muri laterali del Livello in 30 Minuti, potrebbero essere sul soffitto o sotto al pavimento. Per verificare che siano al posto giusto nel Livello in 30 Minuti, cambia la visuale da Top a Front (di fronte). Osserva i tasti T, F, e R all'estremità inferiore sinistra della finestra Design.

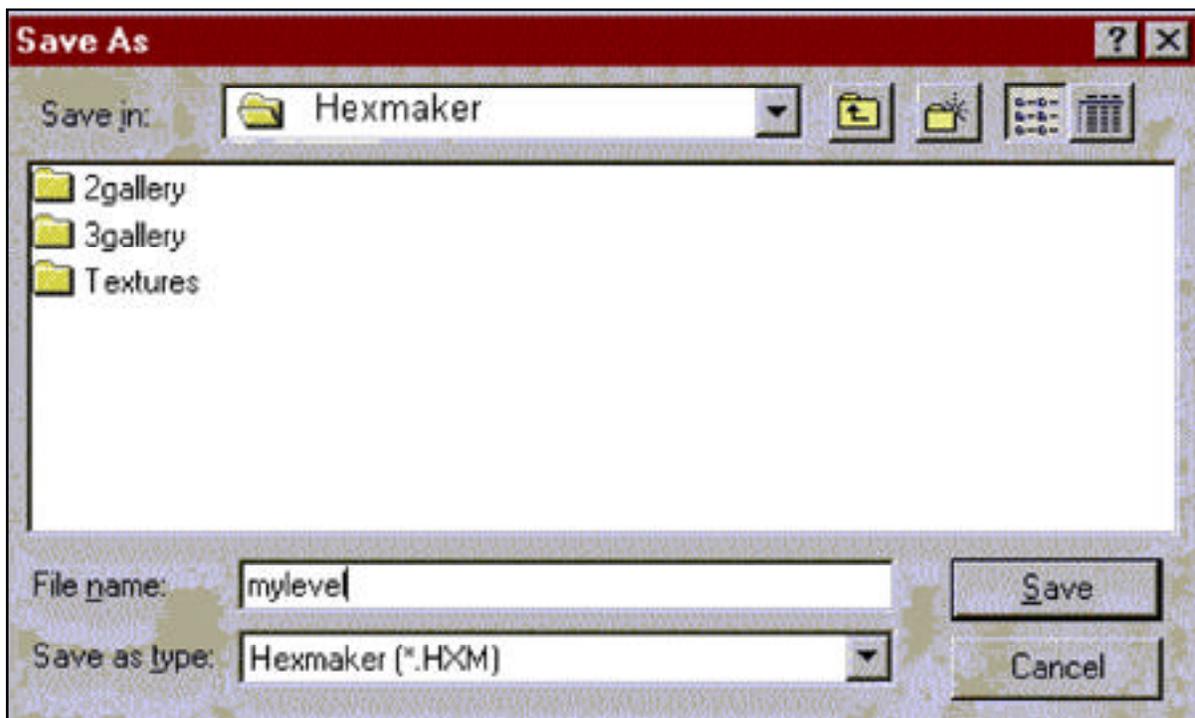
T sta per Top (dall'alto; la visuale che hai utilizzato dall'inizio), **F** sta per Front (di fronte), ed **R** sta per Right (da destra). Clicca su F per avere la visuale di fronte.

Badguys e Power Ups appaiono nella finestra Design all'interno di rettangoli, chiamati rettangoli di delimitazione. Non puoi posizionare i rettangoli di delimitazione all'esterno delle superfici inclinate. Mantieni l'intero rettangolo all'interno del livello.

Puoi spostare Badguys e Power Ups. Usa il sistema drag and drop. Posiziona il tuo cursore (chiamato anche strumento Seleziona Oggetto) al centro dell'oggetto, tieni premuto il tasto sinistro del mouse, e spostalo. Lascia andare il tasto del mouse quando hai finito di posizionare l'oggetto. Stai attento a non collocare due oggetti troppo vicini tra loro per non farli sovrapporre. Spostali, se necessario.

6.8 Salva il tuo File

Vai alla barra dei menù, seleziona *File*, e clicca su *Salva*. Apparirà la finestra di dialogo relativa. Digita *mylevel* come nome del tuo nuovo livello. Premi *Salva*.



6.9 Prima di esportare il tuo nuovo livello in Hexen II

Quando esporti il tuo livello in Hexen II, Hexen II colloca il punto di partenza del giocatore nell'ultima posizione occupata dall'Osservatore in Hexmaker. **Accertati che:**

1. La posizione dell'Osservatore sia all'interno del tuo livello e non all'esterno.
2. L'Osservatore non sia dentro o troppo vicino ad un Badguy, ad un muro, al mana, e così via.

In ogni caso, questa posizione sarà quella in cui il giocatore apparirà in Hexen II quando inizierà il gioco. Considera allora la possibilità di posizionare l'Osservatore nella metà inferiore della Stanza di Sinistra, in modo che il giocatore abbia tempo sufficiente per esplorare prima di venir attaccato da qualche Badguy. Attenzione: Se l'Osservatore è rimasto fuori dal livello, quando esporti quest'ultimo in Hexen II e avvii Hexen II, il giocatore sarà all'esterno del livello di Hexen II e non potrà entrare.

6.10 Esporta il tuo nuovo livello in Hexen II

Seleziona *Esporta Hexen* dal File menu. Apparirà la finestra di dialogo *Esporta Hexen 2 Map File*. Premi *OK*. Una finestra di dialogo mostrerà l'andamento dell'operazione. Apparirà uno o due messaggi di preavviso. Ignorali e clicca su *OK* nelle relative finestre. Apparirà la finestra di dialogo dei *Compileri di Hexen*. Accertati che il box di verifica contenente la sigla *Bsp* sia barrato e poi clicca su *Avvia la Compilazione*. Apparirà un testo nella finestra di output. Verifica che *Lancia Hexen II* sia barrato e clicca sul tasto *Lancia Hexen II*. Apparirà la finestra di dialogo finale e ti chiederà se vuoi chiudere Hexmaker mentre esegui Hexen II. Clicca su *No*. Hexen II si avvia con i tuoi file .map, e puoi giocare il tuo livello. Sii pronto prima di entrare nel Corridoio, i Badguys ti stanno aspettando. Chiudi Hexen II prima di ritornare ad Hexmaker.

6.11 Controlla il tuo livello in Hexen II

Se non ti piace come appare il tuo livello in Hexen II, apri il file *mylevel.hxm* in Hexmaker e fai le modifiche. Chiudi Hexen II prima di tornare ad Hexmaker. Quando hai finito, clicca su *File* sulla barra dei menù ed apparirà il menù a tendina. Seleziona *Chiudi*. Questo comando chiude l'attuale finestra Design, in modo che tu possa iniziare a lavorare ad un altro livello di Hexen II.

7. Usando l'Acrobat Reader

Il manuale di Hexmaker è incluso nel CD in formato Adobe Acrobat. Se tu non hai mai usato Adobe Acrobat prima d'ora, qui troverai qualche suggerimento per navigare tra le diverse pagine del documento.

L'Acrobat Reader ti permette di navigare facilmente all'interno dei documenti, cercare determinate parole nel documento, e saltare dall'indice all'area di interesse usando gli iperlinks. I tasti Acrobat sulla barra degli strumenti servono ad aiutarti a saltare da una parte all'altra all'interno dei documenti:



I tasti per sfogliare il documento ti portano alla prima o all'ultima pagina del documento, oppure ti permettono di muoverti avanti e indietro una pagina alla volta.



Usa i tasti Vai Avanti e Vai Indietro per ripercorrere i tuoi passaggi in un documento, spostandoti nelle diverse parti nell'ordine in cui le hai visitate. Inoltre, Vai Indietro, ti riporta al documento originale dopo aver cliccato su un link ad un altro documento.



Il tasto Grandezza Reale mostra la pagina al 100 %.



Il tasto Adatta Pagina riduce la pagina in modo che possa essere contenuta nella finestra.



Il tasto Adatta Larghezza adatta la larghezza della pagina a quella della finestra.



Il tasto Trova cerca una parola completa, una sua parte, o parole multiple solo nel documento corrente.

Un supporto addizionale è disponibile all'interno dell'Acrobat Reader.

8. Registrazione del prodotto

Assicurati di aver compilato la cartolina di registrazione del prodotto in tutte le sue parti e spediscila.

9. Supporto al prodotto

Ecco come contattare il team di supporto di Macmillan Publishing. Se ci contatti, sii preparato a darci le seguenti informazioni:

- Nome completo di questo prodotto
- Numero di versione sul CD-ROM, se c'è
- Dettagli specifici del problema incontrato
- Informazioni complete sul setup del tuo computer

Supporto Tecnico

Per qualunque problema, puoi contattare:

Ubi Soft S.p.A.
Indirizzo: Via Anfiteatro, 5
20121 Milano

email: ubisoft@ubisoft.it

Web : <http://www.ubisoft.fr/redline-italia>

Telefono: 02/861484

Fax: 02/8056032

Orari: lunedì, mercoledì, venerdì dalle 14.00 alle 19.00

Nota: In caso di aggiornamenti o bug fixes , questi appariranno sul sito web di Hexmaker (<http://www.hexmaker.com>).
