



# Hexmaker<sup>TM</sup>



**Copyright © 1997 VIRTUS Corporation. Alle rechten voorbehouden.  
Producten staan onder copyright en/of zijn handelsmerken van hun  
respectievelijke eigenaren. Alle rechten voorbehouden.**

*Macmillan Digital Publishing is de software-uitgeversgroep van Macmillan  
Publishing USA.*

**DIT PRODUCT WORDT U VERSTREKT ONDER LICENTIE (NIET VERKOCHT) DOOR DE FABRIKANT, VIRTUS CORPORATION. GEBRUIK VAN DIT PRODUCT IS GEBONDEN AAN DE BEPALINGEN VAN DE LICENTIE-OVEREENKOMST DIE IS INGESLOTEN BIJ HET PRODUCT. DOOR DIT PRODUCT TE GEBRUIKEN GEEFT U TE KENNEN DAT U DE LICENTIE-VOORWAARDEN ACCEPTEERT.**

**Hexmaker copyright © 1997 VIRTUS Corporation. Alle rechten voorbehouden.**

**HEXEN II™ Texture Graphics & Artwork © 1997 Raven Software Corporation. Alle rechten voorbehouden. HEXEN II™ en de naam Raven zijn handelsmerken van Raven Software Corporation, gebruikt onder sublicentie.**

**VIRTUS en het Virtus logo zijn geregistreeerde handelsmerken en Hexmaker is een handelsmerk van Virtus Corporation. Windows is een handelsmerk van Microsoft Corporation. Alle overige merk- of productnamen zijn handelsmerken van hun respectievelijke houders.**

# Indexeren

1. Minimale systeemeisen
2. Over deze handleiding
3. Informatie
4. Installeren
5. Inhoud van de CD
6. Een Hexen II Level bouwen in 30 minuten
  - 6.1 Hexmaker installeren
  - 6.2 Hexmaker starten
  - 6.3 Hexmaker basisonderdelen
  - 6.4 'Drag and drop' een Template naar het Design Window
  - 6.5 Startpositie van de speler
  - 6.6 Textures (structuren) veranderen
  - 6.7 Badguys en Power Ups toevoegen
  - 6.8 Uw bestand opslaan
  - 6.9 Voordat u uw nieuwe Level toevoegt aan Hexen II
  - 6.10 Uw nieuwe Level toevoegen aan Hexen II
  - 6.11 Uwlevel testen in Hexen II
7. De Acrobat Reader gebruiken
8. Productregistratie
9. Productondersteuning

qART-Lite staat op deze cd-rom met toestemming van de betreffende copyright-eigenaar. Voor meer informatie, upgrades, hulp en volledige versies van deze programma's kunt u qART-Lite op het internet bezoeken via <http://www.3dmatrix.com> of e-mail [info@3dmatrix.com](mailto:info@3dmatrix.com).

comqME-Lite staat op deze cd-rom met toestemming van de betreffende copyright-eigenaar. Voor meer informatie, upgrades, hulp en volledige versies van deze programma's kunt u comqME-Lite op het internet bezoeken via <http://www.3dmatrix.com> of e-mail [info@3dmatrix.com](mailto:info@3dmatrix.com).

AdQuedit staat op deze cd-rom met toestemming van de betreffende copyright-eigenaar. Voor meer informatie, upgrades, of hulp kunt u AdQuedit op het internet bezoeken via <http://goldrush.com/~hicks/adquedit/> of e-mail [cjhicks@sfsu.edu](mailto:cjhicks@sfsu.edu)

De QuickStart handleiding en on-line hulp zijn geschreven door: David Mullins en Lee Bumgarner. Redactie: Bob Griswold. Virtus engineers: Bob Griswold, Beth Graff, Alan Shaw, Peter Scott, Eric Sage, en Scott Haynes. Marketing: John Cooper en Scott Place. Virtus ontwerpers: Bryan Baldwin, Bert McLendon, John Michel, Scott Sprange, en Geoff Yarbrough. QA: Ann Grundstrom, Ismini Boinodiris, en Steve Barber.

Met speciale dank aan Raven en id Software, dat ze de wereld hebben verrijkt met weer een fantastisch spel, en ons de mogelijkheid hebben geboden een editor te creëren op basis van het spel.

## **Bedankt voor het aanschaffen van Hexmaker!**

Hexmaker™ biedt alles wat u nodig heeft om 3D-werelden voor Hexen II™ op te bouwen en te editen. Hexmaker beschikt over een gebruiksvriendelijke 'drag and drop' (sleep-en-plaats) interface die u in staat stelt te werken met voorgevormde objecten om Hexen II-werelden snel op te bouwen. Met de 'tools' (gereedschappen) die u gebruikt om te modelleren en te construeren kunt u ook uw eigen voorwerpen creëren en structuren bouwen die afwijken van de voorgevormde objecten.

# 1. Minimale systeemeisen

Controleer voordat u de software installeert of uw computer aan de volgende minimale eisen voldoet voor hardware en software:

- PC met Pentium-processor en cd-romspeler
- Geregistreerde kopie van Hexen II™ en Windows 95
- 16Mb RAM (24Mb of meer aanbevolen)
- 40Mb vrije ruimte op de harde schijf
- SVGA 256 kleuren

## 2. Over deze handleiding

Deze QuickStart-handleiding is ontworpen om u snel bekend te maken met Hexmaker. Deze handleiding bevat informatie over installatie, de interface van het product en een korte handleiding om u bekend te maken met het creëren van 3D-niveaus in Hexmaker. Als u al in het verleden producten van Virtus heeft gebruikt, zult u deze handleiding snel willen doorkijken en meteen beginnen met bouwen.

Als u behoefte heeft aan meer uitgebreide informatie over Hexmaker dan deze handleiding biedt, bezoekt u dan het on-line hulpbestand. Het besturingsprogramma van deze applicatie is volledig gedocumenteerd in dit hulpbestand. Dit bestand werkt met sleutelwoorden zodat u de informatie die u nodig heeft snel en gemakkelijk kunt vinden.

## 3. Informatie

Bezoek voor meer informatie over Hexmaker onze website op [www.hexmaker.com](http://www.hexmaker.com). Als u problemen heeft met de installatie en de set-up, kunt u e-mailen naar [support@mcp.com](mailto:support@mcp.com).

## 4. Installeren

---

**N.B.:** Hexen II moet eerst zijn geïnstalleerd voordat u met deze installatie begint.

---

Volg deze stappen om Hexmaker te installeren:

1. Doe de Hexmaker cd-rom in de cd-romspeler.
2. Ga naar 'Mijn computer'. Klik twee keer op de 'cd-rom-icoon'. Klik vervolgens twee keer op 'setup.exe'.
3. Selecteer de 'installation options' in het dialoogvenster. Standaard worden Hexmaker en alle 'contents' geïnstalleerd.
4. Hexmaker bevat onderdelen die gewelddadige en bloederige elementen hebben. U kunt desgewenst het bijbehorende venster selecteren om deze onderdelen te verbergen. Dit zal de mogelijkheden om volledige levels te maken niet beperken.

Terwijl het programma wordt geïnstalleerd, geeft een progressiebalk aan hoe ver de installatie is gevorderd.

---

**N.B.:** met de optie 'parental lock' (ouderslot) kunt u verhinderen dat de gewelddadige onderdelen worden geïnstalleerd.

---

## 5. Inhoud van de CD

We hebben onze Hexmaker-cd-rom volgestopt met een paar extra's. Behalve de Hexmaker installer kan van de cd-rom ook de volgende software worden gekopieerd:

LiteHexen II DOS compilers QBSP, Vis, Light, Hcc, qART-Lite, qME-Lite en AdQuedit, in het bestand \Extras\Utilities

Gecompileerde versies van de 'template levels' (levels-in-aanbouw) in het bestand \Extras\Templates. Om deze gecompileerde levels te gebruiken, dient u de .bsp files naar uw HexenII\data1\maps-bestand te kopiëren. Als er geen 'maps'-bestand is, zult u er een moeten creëren. Wanneer u de files heeft gekopieerd, start u Hexen II. Vanaf de console, waar tot u toegang krijgt door op <~> (tilde) te drukken, typt u op de map [naam van de map], waar [naam van de map] is vervangen door het 'template level'

dat u wilt spelen. Druk dan op Enter. Het gewenste level wordt nu geladen.

De volledige ongecomprimeerde applicatie met al zijn onderdelen staat ook op de cd-rom onder 'program'. Dit is gedaan voor het geval dat de installer niet werkt op uw computer of wanneer u per ongeluk een of meer bestanden heeft gewist en niet de gehele applicatie opnieuw wilt installeren.

*qART-Lite* and *qME-Lite* staan op deze cd-rom met toestemming van hun respectievelijke copyright-bezitters. Voor meer informatie, upgrades, hulp en volledige versies van deze programma's kunt u <http://www.3dmatrix.com> bezoeken of e-mailen naar [info@3dmatrix.com](mailto:info@3dmatrix.com).

*AdQuedit* staat op deze cd-rom met toestemming van de betreffende copyright-bezitter. Bezoekt u voor meer informatie, upgrades of hulp <http://claim.goldrush.com/~hicks/adquedit/> of e-mailt u naar [cjhicks@sfsu.edu](mailto:cjhicks@sfsu.edu).

## **6. Een Hexen II Level bouwen in 30 minuten**

In deze handleiding laten we u zien hoe u een 'template' (level-in-aanbouw) naar het Design Window kunt slepen en plaatsen en in Hexen II kunt spelen. U zult zien hoe u voorgevormde objecten naar het 'template' kunt slepen en plaatsen, hoe u structuren verandert en uw nieuwe level aan Hexen II toevoegt

### **6.1 Hexmaker installeren**

Als u dat nog niet heeft gedaan, installeert u dan Hexmaker op uw computer volgens de aanwijzingen in het hoofdstuk «Installeren».

### **6.2 Hexmaker starten**

Als Hexmaker is geïnstalleerd, kunt u Hexmaker openen. Klik om dit te doen op de Windows 95 Start-knop. Selecteer de Programma's-folder, de Hexmaker-folder, en daarna de Hexmaker-icoon.

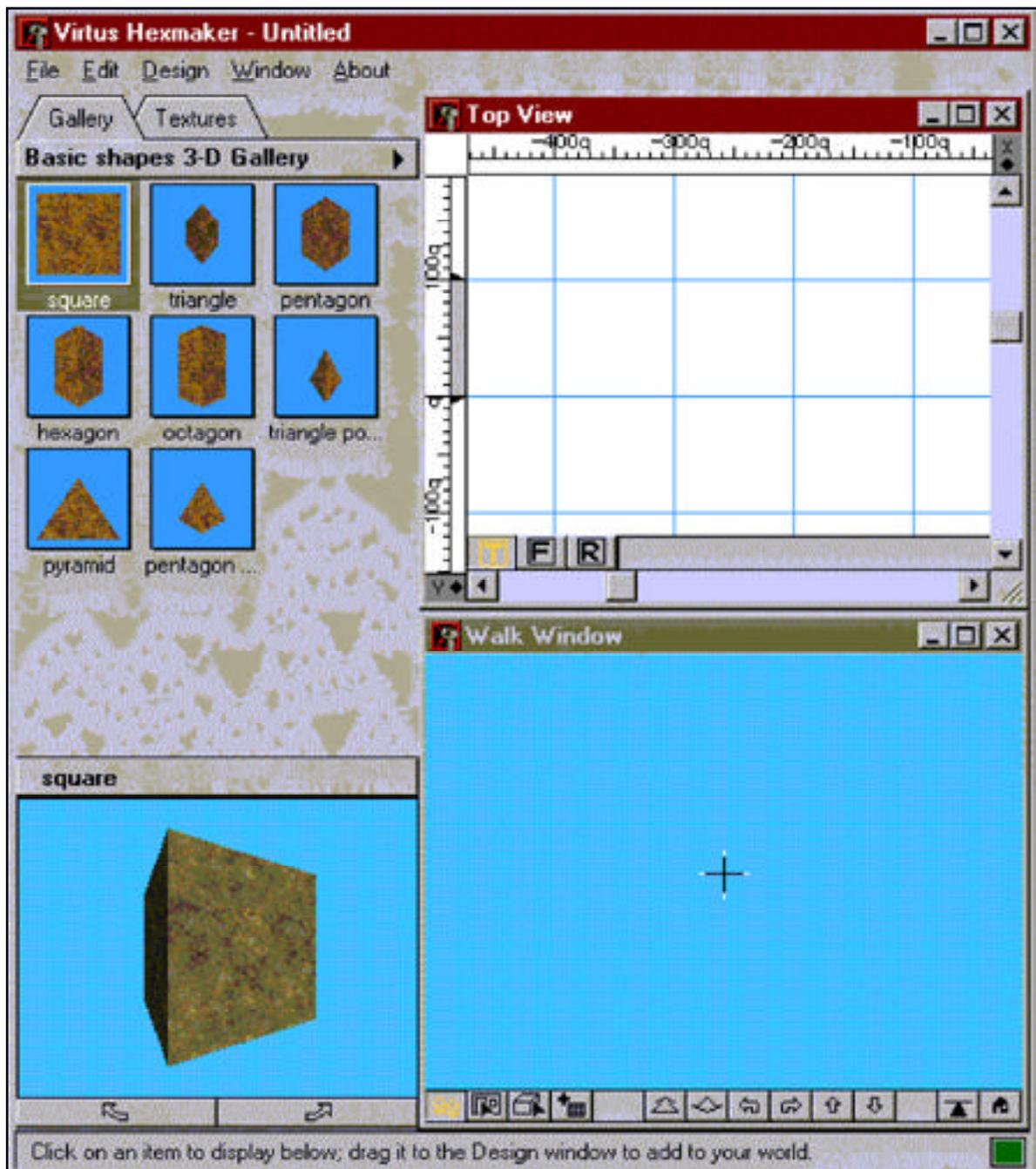
### **6.3 Hexmaker basisonderdelen**

Laten we het eerst hebben over een aantal onderdelen van het Hexmaker Window. Links van het Hexmaker Window zit het 'Tools Pad' (gereedschapsbord). Het bevat 'tools' (gereedschappen) die u zult gebruiken om objecten te bewerken.

Boven het Hexmaker Window hangt de menubalk met 'File', 'Edit', 'Design', 'Window' en 'About',

Direct onder de menubalk aan de linkerkant zit het Gallery Window. Het heeft twee tabs: Gallery en Textures. Wanneer u op de Gallery-tab klikt, verschijnt de Gallery View. Wanneer u op de Textures-tab klikt, verschijnt de Textures View.

Direct onder de menubalk aan de rechterkant zit het Design Window. Hier bouwt u uw level. Onder het Design Window zit het Walk Window. In het Walk Window ziet u een drie-dimensionaal beeld van uw level waar u zich doorheen kunt bewegen terwijl u aan het bouwen bent.



In het Design Window zult u een aantal dingen opmerken. Linksonder in het Design Window zitten de knoppen T, F en R. Hiermee kunt u wisselen tussen Top View (bovenaanzicht) Front View (vooraanzicht) of Right View (rechteraanzicht) van uw level. De standaardinstelling is Top View. Deze zult u voorlopig gebruiken. Aan de bovenkant en aan de linkerkant van de View zitten meetlatten, onderverdeeld in Hexen II eenheden. De eenheden vertegenwoordigen ongeveer 10 Hexen II eenheden per inch. Door het beeld lopen blauwe lijnen die een raster vormen. Deze helpen u de ruimte te meten en uw objecten te plaatsen.

Om alle onderdelen van het level in het Design Window te kunnen zien, kunt u het 'Zoom-In'-instrument nodig hebben. Om Zoom-In te gebruiken dient u het Design Window te activeren. Selecteer Zoom-In op het Tools Pad (het ziet er uit als een vergrootglas met een plus [+] teken) en klik in het Design Window: uw level zal nu naar u toe zoomen en groter worden. 'Zoom-Out' selecteert u door op <Ctrl> te drukken. Zoom-In verandert dan in Zoom-Out (een vergrootglas met een minus [-] teken). Klik dan in het Design Window: uw level zal van u vandaan zoomen en kleiner worden.



---

**N.B.:** Bij het in- en uitzoomen in het Design Window kan het onderdeel dat u nodig heeft uit beeld verdwijnen. Om dit te voorkomen:

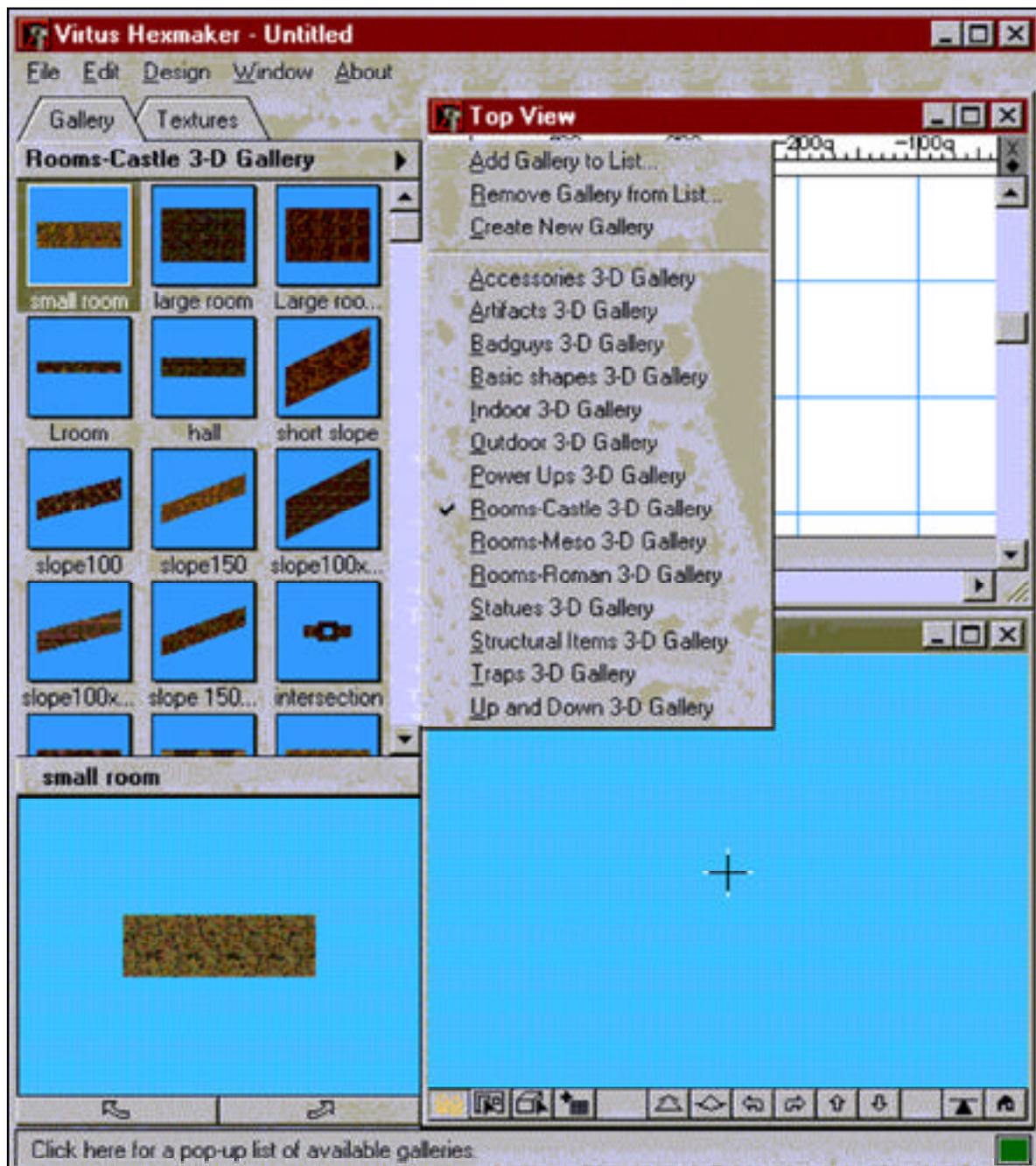
---

1. Selecteer het voorwerp met het Select Object Tool.
  2. Gebruik Zoom-In en Zoom-Out (Ctrl + Zoom-In). Het geselecteerde object blijft in het centrum van het Design Window terwijl u in- of uitzoomt.
- 

Aan de rechterkant en de onderkant van het Design Window zitten scrollbalken. Hiermee kunt u het beeld in het Design Window omhoog, omhoog, naar links of naar rechts 'scrollen', om uw level beter te bekijken.

## 6.4 'Drag and drop' een Template naar het Design Window

Hexmaker biedt u kant-en-klare modellen voor kamers en gangen zodat u levels kunt opbouwen zonder moeite. We gaan er verschillende van gebruiken in «Een Hexen II Level bouwen in 30 minuten». Selecteer de Gallery'-tab. Bovenin het Gallery Window staat een pijl die naar rechts wijst. Deze heet de 'galleries-drop-down'-pijl. Klik met de linkermuisknop op de pijl. Er verschijnt een lijst in beeld.



De lijst bestaat uit 'galleries' die modellen en objecten bevatten waarmee levels kunnen worden gebouwd. Met de linkermuisknop laat u de 'gallery' '30 Minute Level' oplichten en u klikt erop. De objecten uit deze 'gallery' zullen worden toegevoegd aan uw Gallery View.

Klik in de Gallery View op '30 Minute Level' om het te selecteren. Als u dit level beter wilt bekijken, kunt u dat doen in de Preview Area onderaan het Gallery Window. Met de twee knoppen direct onder de Preview Area kunt u elk object laten roteren dat u heeft geselecteerd uit het Gallery Window. Elk object dat u in de Gallery View met uw muiscursor selecteert, wordt zichtbaar in de Preview Area.

Selecteer 30 Minute Level in de Gallery View door de linkermuisknop te klikken en vast te houden. Sleep, terwijl u de linkermuisknop blijft vasthouden, het 'template'-object naar rechts, naar de Top View van het Design Window. Laat de muisknop los in het midden van de Top View op het cirkeltje (dat de Observer heet). Deze handeling van een object selecteren, het verplaatsen, en de muisknop loslaten heet 'drag and drop'. Drag and drop is een van de redenen dat u met Hexmaker zo gemakkelijk een Hexen II level kunt bouwen.

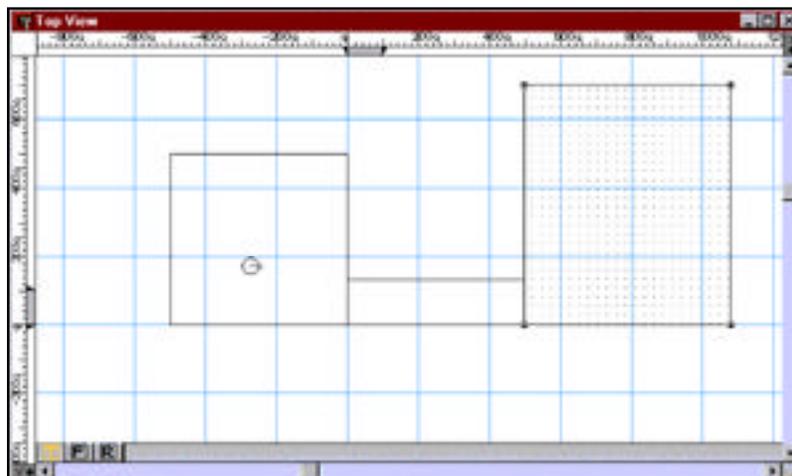
---

**NB:** Het is niet de bedoeling dat u de kamers en gangen in '30 Minute Level' selecteert en dan verplaatst. Hun onderlinge verbindingen (of openingen) zullen verbroken worden.

---

Laten we alle onderdelen van het '30 Minute Level'-in-aanbouw bekijken en een naam geven zodat we er gemakkelijker over kunnen praten zonder in de war te raken:

- Linkerkamer: de kamer aan de linkerkant.
- Rechterkamer: de kamer aan de rechterkant.
- Verbindingsgang: de gang die de linkerkamer met de rechterkamer verbindt



De zes middelste knoppen onderin het Walk Window helpen u de Observer rond te bewegen in het Design Window en door het Walk Window heen te wandelen. Van de zes middelste knoppen gebruiken we voorlopig de vier meest linkse. Activeer het Walk Window door er op te klikken.



Probeer u één van de twee middelste knoppen (het zijn pijlen die in het midden gebogen zijn) te klikken en vast te houden. Ze draaien de Observer naar rechts of naar links, ongeveer zoals de rotatiepijlen onderaan de Preview Area van het Gallery Window. U zult merken dat u ziet wat de Observer ziet.

Zoals we al opmerkten, bevindt de Observer zich in het midden van het Design Window op de coördinaten 0,0. Er wijst een lijn naar de Top View. De richting waarin deze lijn in de Top View wijst is de richting waarin u kunt kijken in het Walk Window.

Probeer u een seconde of twee de twee knoppen links van de draaiknoppen te klikken en vast te houden. Kijkt u wat de Observer doet in het Design Window wanneer u de navigatie-knoppen in het Walk Window gebruikt. Gebruikt u de navigatieknoppen om de Observer te verplaatsen naar de Verbindingsgang en de Rechterkamer. Plaats de Observer nu naar de bodem van de Linkerkamer, zo, dat hij er in kijkt.

## 6.5 Startpositie van de speler

Om de startpositie van de speler in het level te bepalen, dient u in het AMMO 3D GALLERY menu het BARE NECESSITIES 3D GALLERY te kiezen en op SINGLE PLAYER START te klikken of op PLAYER DEATHMATCH START. Daarna DRAG & DROP't u de speler op het DESIGN WINDOW op de plaats waar u wilt dat hij start.

## 6.6 Textures (structuren) veranderen

Zorg ervoor dat de Observer zich in de Linkerkamer bevindt zodat u verandering in de kamer kunt waarnemen terwijl we structuren op de wanden aanbrengen. Klik op de Textures-tab net zoals u op de Gallery-tab klikte. De structuren uit de 'textures gallery' verschijnen in de Textures View. Probeer op verschillende structuren te klikken en te kijken naar hun previews en beschrijvingen in de Preview Area onderaan het Gallery Window.

Selecteer de textuur met de naam *mate411*. Hij verschijnt (samen met zijn naam) in de Preview Area. Ga terug naar de Textures View. Sleep de textuur vanuit de Textures View naar het Walk Window en laat hem los wanneer de muiscursor op een van de muren van de Linkerkamer staat. Dit heet een textuur aanbrengen. Sleep de textuur naar de andere muren om ook daarop structuren aan te brengen. U zult de Observer moeten ronddraaien om te zien of u de textuur op alle muren heeft aangebracht.

Gebruik de vier navigatieknoppen om de Observer rond te bewegen in het Walk Window, te kijken naar de muren, het plafond en de vloer. Activeer het Design Window en ga terug naar een plek waar u een goed overzicht heeft over de Linkerkamer. Gebruik Zoom-Out om uw hele level te kunnen overzien wanneer u Badguys en Power Ups toevoegt.

## 6.7 Badguys en Power Ups toevoegen

Selecteer de Gallery tab, selecteer de 'galleries-drop-down'-pijl, en kies dan *Power Ups 3D Gallery*. In de Gallery View verschijnen Power Ups. Selecteer *Healing Vial* en sleep het naar de Top View van het Design Window, naar het midden van de Linkerkamer. U kunt het zien verschijnen in het Walk Window.

Selecteer *Level 2 Weapon*. Plaats het in het centrum van de Verbindingsgang.

Selecteer *Breastplate* en plaats het in de Linkerkamer tussen *Healing Vial* en de hoek.

Selecteer *Yellow Scorpion* vanuit de Badguys 3D Gallery en plaats hem in het midden van de Rechterkamer. Selecteer *Rat* en plaats er een in de Verbindingsgang nabij de ingang tot de Rechterkamer.

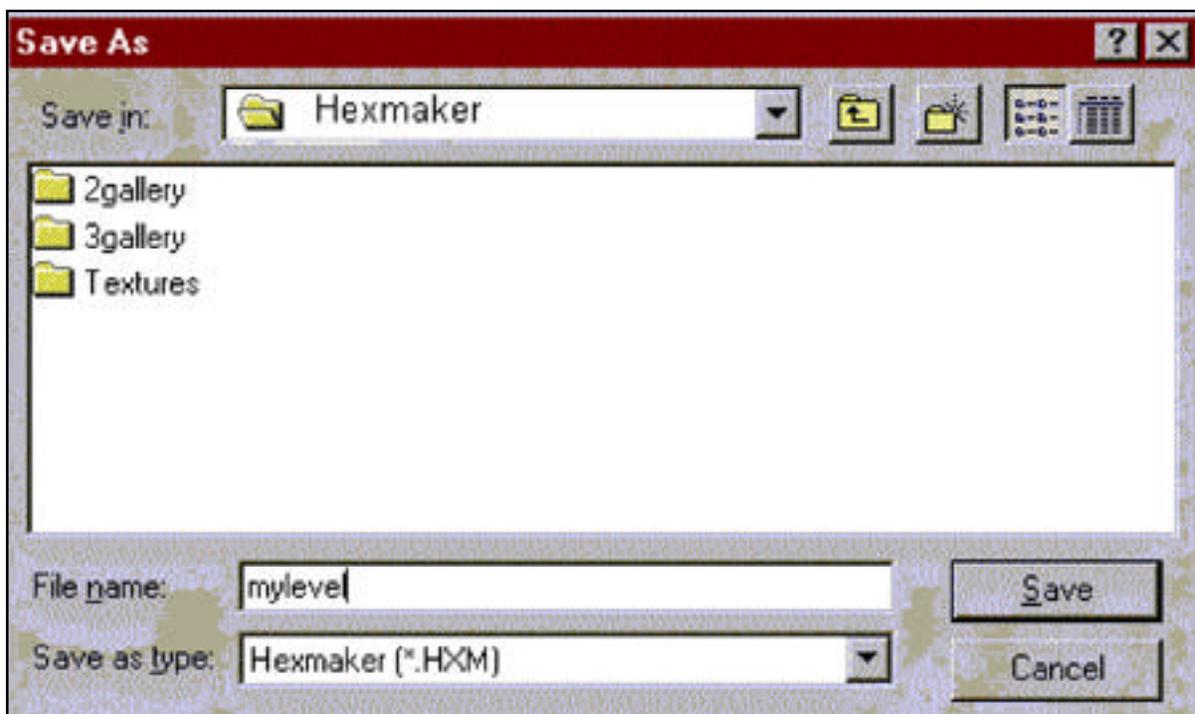
Hoewel het vanuit Top View kan lijken alsof Badguys en Power Ups zich binnen de zijmuren van het 30 Minute Level bevinden, kunnen ze ook boven het plafond of onder de vloer zitten. Om te controleren of ze goed op hun plaats in het 30 Minute Level zitten, kunt u van Top View wisselen naar Front View. U ziet de knoppen T, F, en R linksonder in het Design Window. T staat voor Top (het aanzicht dat u vanaf het begin heeft gebruikt), F staat voor Front, en R staat voor Rechts. Klink met de linkermuis op F om te wisselen naar Front View.

Badguys en Power Ups verschijnen in het Design Window met kubussen er om heen. Deze kubussen heten 'bounding boxes'. Op hellende vlakken mag u de bounding box niet buiten het hellende vlak plaatsen. Houd de hele box binnen de omgrenzingen van het level.

U kunt de Badguys en de Powers Ups verplaatsen door middel van 'drag and drop'. Plaats uw cursor (ook wel de Select Object Tool genaamd) in het midden van het object, houd de linkermuisknop vast, en verplaats het. Laat de muisknop los wanneer u klaar bent met het plaatsen van het object. U moet er voor oppassen dat u niet twee objecten te dicht bij elkaar plaatst, omdat het niet de bedoeling is dat ze elkaar overlappen. Verplaats ze indien dat nodig is.

## 6.8 Uw bestand opslaan

Ga naar de menubalk, selecteer File, en klik Save. Het Save dialoogvenster verschijnt. Typ *mylevel* in als de naam van uw nieuwe level. Klik op Save.



## 6.9 Voordat u uw nieuwe Level toevoegt aan Hexen II

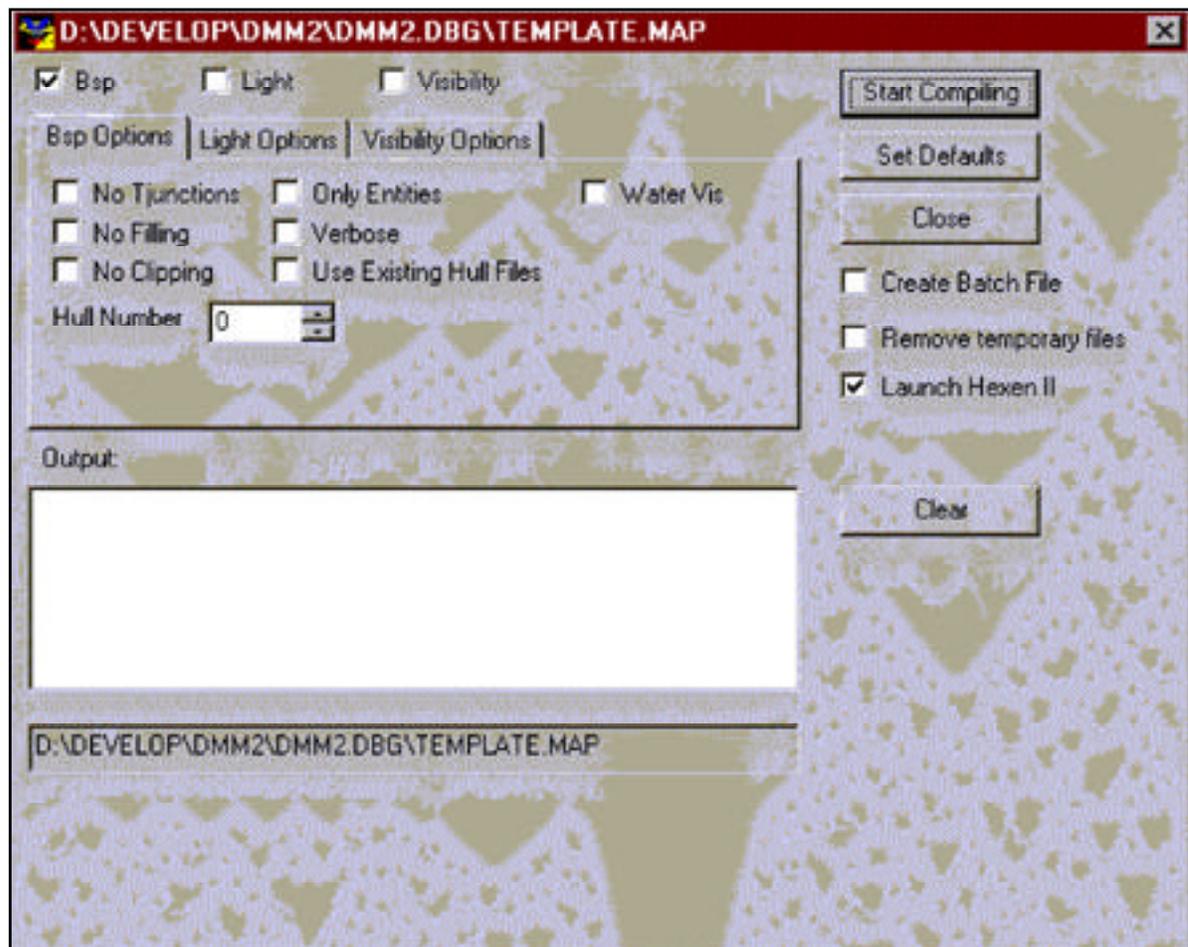
Wanneer u uw level toevoegt aan Hexen II, zal Hexen II de startpositie van de speler plaatsen op de laatste positie van de Observer in Hexmaker. **Wees er zeker van dat:**

1. De Observer zich binnen uw level bevindt, en niet erbuiten.
2. De Observer zich niet te dicht bij een Badguy, een muur, mana etc. bevindt.

Anders zal dit de positie zijn waar de Hexen II speler verschijnt wanneer het spel begint. U kunt overwegen de Observer laag in het midden van de Linkerkamer te plaatsen zodat de speler tijd heeft om te verkennen voordat hij aangevallen wordt door Badguys. Pas op: als u de Observer buiten uw level heeft achtergelaten op het moment dat u uw level toevoegde aan Hexen II, zal wanneer u Hexen II start de speler zich buiten het Hexen II level bevinden en het niet kunnen betreden.

## 6.10 Uw nieuwe Level toevoegen aan Hexen II

Selecteer *Hexen Export* vanuit het File menu. Het 'Export Hexen 2 Map File' dialoogvenster verschijnt. Klik op OK. Een dialoogvenster geeft aan hoever de toevoeging is gevorderd. Er verschijnen een of twee waarschuwingen. Negeer deze en klik op OK in de betreffende vensters. Nu zal het *Hexen Compilers* dialoogvenster verschijnen. Controleer of het controlevenster bovenin, dat Bsp heet, wel is aangekruist, en klik dan *Start Compiling*. Er zal een tekstje verschijnen in het output-venster.



Controleer of *Launch Hexen II* is aangeklikt en klik op de knop Launch. Het laatste dialoogvenster verschijnt, met de vraag of u Hexmaker wilt afsluiten terwijl u Hexen II speelt. Klik op *No*. Hexen II wordt opgestart met uw *.map* file, en nu kunt u uw level spelen. Wees op uw hoede wanneer u de gang ingaat; daar zullen Badguys u opwachten. Sluit Hexen II af voordat u teruggaat naar Hexmaker.

## **6.11 Uwlevel testen in Hexen II**

Als het uiterlijk van uw level in Hexen II u niet bevalt, kunt u het bestand *mylevel.hxm* in Hexmaker openen en veranderingen aanbrengen. Sluit Hexen II eerst af voordat u teruggaat naar Hexmaker.

Wanneer u klaar bent, klikt u op *File* op de menubalk en het drop-down menu zal verschijnen. Selecteer *Close*. Hiermee sluit u het huidige Design Window zodat u kunt beginnen te werken aan een nieuw Hexen II level.

## 7. De Acrobat Reader gebruiken

De Hexmaker handleiding staat ook op de cd-rom in Adobe Acrobat format. Als u Adobe Acrobat nog niet eerder heeft gebruikt, zijn hier een paar nuttige tips om u wegwijs te maken door de documenten.

Met Acrobat Reader kunt u gemakkelijk door documenten navigeren, zoeken naar woorden in het document, en vanuit de inhoudsopgave naar het veld van interesse overspringen met behulp van hyperlinks. U kunt binnen de documenten van de ene naar de andere plaats springen met behulp van de Acrobat-knoppen op de 'toolbar':



De browse-knoppen brengen u naar de eerste of laatste pagina van het document, of één pagina tegelijk vooruit of achteruit.



De knoppen Go Back en Go Forward gebruikt u om uw stappen in een document na te gaan, waarbij u elke bladzijde langsgaat in de volgorde waarin u ze heeft bezocht. Go Back brengt u ook terug naar het originele document, nadat u op een link naar een ander document heeft geklikt.



De knop Actual Size toont de pagina op 100 procent.



De knop Fit Page brengt de pagina op zodanige schaal dat hij in het venster past.



De knop Fit Width brengt de paginabreedte op zodanige schaal dat hij de breedte van het venster vult.



De Find-knop zoekt naar een deel van een woord, een geheel woord of verscheidene woorden uitsluitend in het huidige document.

Extra hulp is beschikbaar in de Acrobat Reader zelf.

## 8. Productregistratie

Vergeet niet uw productregistratiekaart in te vullen en op te sturen [te mailen].

## 9. Productondersteuning

Zo neemt u contact op met het support-team van Macmillan Publishing.

Als u contact met ons opneemt, houdt u dan de volgende informatie paraat:

- De volledige naam van dit product
- Het versienummer op de cd-rom, indien aanwezig
- De specifieke details van het probleem dat u ondervindt
- Volledige informatie over uw computersysteem

**E-mail:** [support@mcp.com](mailto:support@mcp.com) (*beste methode*)

**Telefoon:** +32—(0)2-732 55 77

**Fax:** (317) 581-4773

**Post:** Guillemot International  
Technische afdeling  
Roodebeeklaan 30  
1030 Brussels - Belgium

---

**N.B.:** Eventuele updates of patches worden aangekondigd op de Hexmaker website (<http://www.hexmaker.com>).

---