



HexmakerTM



**Copyright © 1997 VIRTUS Corporation. Reservados todos los derechos.
Los productos son copyright y/o marcas registradas de sus respectivos
propietarios. Reservados todos los derechos.**

*Macmillan Digital Publishing es el grupo de publicación de software de
Macmillan
Publishing USA.*

COPYRIGHT Y CRÉDITOS

ESTE PRODUCTO SE LICENCIA (NO SE VENDE) A USTED POR SU FABRICANTE, VIRTUS CORPORATION. LA UTILIZACIÓN DE ESTE PRODUCTO ESTÁ RESTRINGIDA POR LOS TÉRMINOS DEL ACUERDO DE LICENCIA INCLUIDO EN EL PRODUCTO. AL USAR EL PRODUCTO USTED INDICA QUE ACEPTA LOS TÉRMINOS DE LA LICENCIA.

**Hexmaker copyright © 1997 VIRTUS Corporation.
Reservados Todos los Derechos.**

HEXEN II™ Diseño y Gráficos de las Texturas © 1997 Raven Software Corporation. Reservados Todos los Derechos. HEXEN II™ y el nombre Raven son marcas registradas de Raven Software Corporation usadas bajo sublicencia.

VIRTUS y el logo de Virtus logo son marcas registradas y Hexmaker es una marca registrada de Virtus Corporation. Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las demás marcas o nombres de producto son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Gráfico con los contenidos

1. Requisitos mínimos del Sistema
2. Acerca de esta Guía
3. Lecturas Adicionales
4. Como Instalar
5. Contenidos del CD
6. Construcción de un Nivel de Hexen II en 30 Minutos
 - 6.1 Instalación de Hexmaker
 - 6.2 Abrir Hexmaker
 - 6.3 Algunas Partes Básicas de Hexmaker
 - 6.4 Arrastrar y Soltar un Patrón en Design Window (Ventana de Diseño)
 - 6.5 Punto de Partida
 - 6.6 Cambiar Texturas
 - 6.7 Añadir Enemigos y Bonus
 - 6.8 Salva Tu Fichero
 - 6.9 Antes de Exportar tu Nuevo Nivel a Hexen II
 - 6.10 Exportar Tu Nuevo Nivel a Hexen II
 - 6.11 Prueba Tu Nivel en Hexen II
7. Utilización de Acrobat Reader
8. Soporte Técnico del Producto

qART-Lite se incluye en este CD-ROM con permiso del respectivo propietario del Copyright. Para más información, actualizaciones, ayuda, y versiones completas de estos programas, visita <http://www.3dmatrix.com> o envía un correo electrónico a info@3dmatrix.

comqME-Lite se incluye en este CD-ROM con permiso del respectivo propietario del Copyright. Para más información, actualizaciones, ayuda, y versiones completas de estos programas, visita <http://www.3dmatrix.com> o envía un correo electrónico a info@3dmatrix.

AdQuedit se incluye en este CD-ROM con permiso del respectivo propietario del Copyright. Para más información, actualizaciones, o ayuda, visita <http://goldrush.com/~hicks/adquedit/> o envía un correo electrónico a cjhicks@sfsu.edu

Guía de Comienzo Rápido y ayuda online escritas por David Mullins y Lee Bumgarner. Editado por Bob Griswold. Ingenieros de Virtus: Bob Griswold, Beth Graff, Alan Shaw, Peter Scott, Eric Sage, y Scott Haynes. Marketing: John Cooper y Scott Place. Artistas de Virtus: Bryan Baldwin, Bert McLendon, John Michel, Scott Sprange, y Geoff Yarbrough. Control de Calidad: Ann Grundstrom, Ismini Boinodiris, y Steve Barber.

Agradecimientos especiales a Raven e id Software por proporcionar al mundo otro gran juego y por permitirnos crear un editor basado en el mismo.

¡ Gracias por comprar Hexmaker !

Hexmaker™ proporciona todo lo que necesitas para crear y editar mundos 3D para Hexen II™. Hexmaker incorpora un interfaz de arrastrar y soltar fácil de usar que te permite trabajar con contenido previamente creado para construir rápidamente mundos de Hexen II. También puedes utilizar las herramientas de modelado y construcción para crear tus propios objetos y construir estructuras que se extienden más allá del contenido previamente creado.

1. Requisitos mínimos del Sistema

Antes de instalar el software, asegúrate que tu ordenador tiene los siguientes requisitos mínimos de hardware y software:

- Procesador Pentium con Unidad de CD-ROM
- Copia registrada de Hexen II™ y Windows® 95
- 16 Mb RAM (recomendados 24 Mb)
- 40 Mb de espacio libre en disco duro
- Gráficos SVGA de 256 colores

2. Acerca de esta Guía

Ésta es una guía de Comienzo Rápido diseñada para ayudarte a trabajar con Hexmaker. Esta guía incluye información sobre la instalación, el interfaz del producto, y un breve tutorial para que te familiarices con la creación de niveles 3D en Hexmaker. Si ya has utilizado productos Virtus anteriormente, simplemente puedes echar un vistazo rápido a esta guía y empezar a construir.

Si quieres más información en profundidad sobre Hexmaker que la que se proporciona en esta guía, examina el fichero de ayuda online. El interfaz de la aplicación está totalmente documentado en este fichero de ayuda, y dispone de búsqueda para encontrar rápida y fácilmente la información que necesites.

3. Lecturas Adicionales

Para más información acerca de Hexmaker, examina el Sitio Web www.hexmaker.com. Si tienes problemas de instalación y configuración, envía un correo electrónico a ubisoft@mail.intercom.es

4. Como Instalar

Nota: Hexen II debe estar instalado antes de proceder con esta instalación.

Sigue estos pasos para instalar tu aplicación Hexmaker:

1. Inserta el CD-ROM de Hexmaker en la unidad de CD-ROM.
2. Ejecuta setup.exe desde el directorio raíz de la unidad de CD-ROM.
3. Selecciona las opciones de instalación en el cuadro de diálogo. La instalación por defecto es la aplicación Hexmaker y todos los contenidos.
4. Hexmaker contiene material que representa sangre y vísceras. Selecciona la caja apropiada para excluir el material si así lo deseas. Hacer esto no restringirá las posibilidades de realizar niveles completos.

Según se instala el programa, un indicador del progreso muestra el estado de la instalación.

Nota: Hay una característica de protección para los padres que evita que se instalen las texturas violentas.

5. Contenidos del CD

Además del instalador de Hexmaker, tenemos algunas cosas extra escondidas en nuestro CD de Hexmaker. Otro software que puede copiarse desde el CD incluye:

- Compiladores de DOS para Hexen II: QBSP, Vis, Light, Hcc, qART-Lite, qME-Lite, y AdQuedit en el directorio \Extras\Utilities.
- Versiones compiladas de los niveles patrón en el directorio \Extras\Templates. Para utilizar los niveles compilados, copia los ficheros .bsp a tu directorio HexenII\data1\maps. Si no hay directorio de mapas, crea uno. Una vez copiado, ejecuta Hexen II. Desde la consola, a la que se accede pulsando la tecla ~ (tilde), escribe map [nombre del mapa], donde [nombre del mapa] se reemplaza con el nivel patrón al que quieres jugar. Después, pulsa Enter. Se cargará el nivel deseado.
- La aplicación completa descomprimida con todas sus partes está también en el CD bajo «program». Esto se hace para el caso en el que el instalador no funcione en tu ordenador, o en caso que borres algún fichero por error y no quieras volver a instalar la aplicación entera de nuevo.

qART-Lite y *qME-Lite* se incluyen en este CD-ROM con permiso de sus respectivos propietarios del Copyright. Para más información, actualizaciones, ayuda, y versiones completas de estos programas, visita <http://www.3dmatrix.com> o manda un correo electrónico a info@3dmatrix.com

AdQuedit se incluye en este CD-ROM con permiso de su respectivo propietario del Copyright. Para más información, actualizaciones, o ayuda, visita <http://claim.goldrush.com/~hicks/adquedit/> o manda un correo electrónico a cjhicks@sfsu.edu

6. Construcción de un Nivel de Hexen II en 30 Minutos

En este tutorial, te mostraremos cómo arrastrar y soltar un patrón a Design Window (Ventana Diseño), arrastrar y soltar objetos ya construidos en el patrón, cambiar texturas, exportar tu nuevo nivel a Hexen II, y jugar en él.

6.1 Instalación de Hexmaker

Si aún no lo has hecho, instala Hexmaker en tu ordenador siguiendo las indicaciones de la sección «Como Instalar».

6.2 Abrir Hexmaker

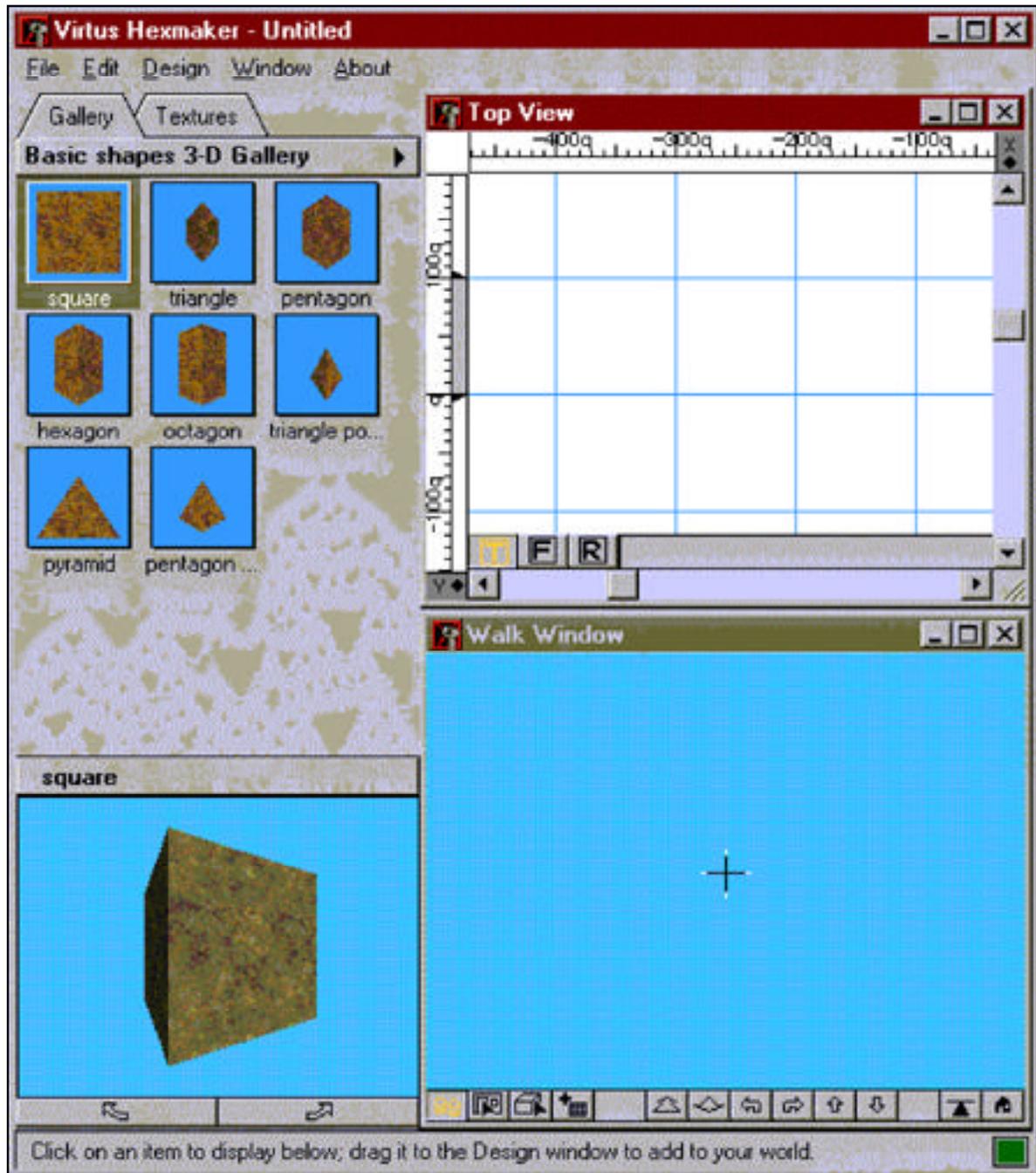
Una vez que Hexmaker está instalado, ábrelo. Para hacer esto, pulsa en el botón Inicio de Windows 95. Selecciona la carpeta Programas, después Hexmaker, y finalmente el icono Hexmaker.

6.3 Algunas Partes Básicas de Hexmaker

Primero vamos a hablar acerca de algunas de las partes de la Ventana de Hexmaker. A la izquierda de dicha Ventana está el Tools Pad (Barra de Herramientas). Contiene herramientas que utilizarás para trabajar en los objetos.

De un lado a otro de la Ventana de Hexmaker está la barra de menú con File (Archivo), Edit (Editar), Design (Diseño), Window (Ventana), y About (Acerca de).

Justo debajo de la barra de menú y a la izquierda está Gallery Window (Ventana Galería). Tiene dos etiquetas: Gallery (Galería) y Textures (Texturas). Cuando pulsas en la etiqueta Gallery, aparece la Gallery View. Cuando pulsas en la



etiqueta Textures, aparece la Textures View.

Design Window para que tu nivel se amplíe hacia ti haciéndose más grande. Para seleccionar la Herramienta Zoom-Out (Zoom para Alejar), pulsa la tecla Ctrl (la herramienta Zoom-In se convierte así en la Zoom-Out y parece una lupa con un signo menos [-]). Ahora, pulsa en Design Window para que tu nivel se aleje de ti haciéndose más pequeño.

Justo bajo la barra de menú y a la derecha está la Design Window (Ventana Diseño). Aquí crearás tu nivel. Debajo de la Design Window está la Walk Window (Ventana Andar). En ella, puedes ver una vista tridimensional de tu nivel y explorarlo a medida que lo construyes.

Observarás un par de cosas acerca de Design Window. En la parte inferior izquierda de Design Window están los botones T, F, y R. Puedes cambiar tu nivel a la vista Top (Superior), Front (Frontal), o Right (Derecha). Top View es aquella por defecto. Utiliza Top View por ahora. Las reglas están en los lados superior e izquierdo de la vista y en unidades de Hexen II. La equivalencia entre unidades es que 10 unidades Hexen II son una pulgada. Las líneas azules forman una rejilla en la vista. Te ayudan a medir tu espacio y colocar tus objetos dentro de él.



Puedes necesitar utilizar la herramienta Zoom-In (Zoom para Acercar) en Design Window para ver todas las partes de un nivel. Para utilizar la herramienta Zoom-In primero necesitarás activar Design Window. Selecciona la herramienta Zoom-In en el Tools Pad (parece una lupa con un signo más [+]), y después pulsa en

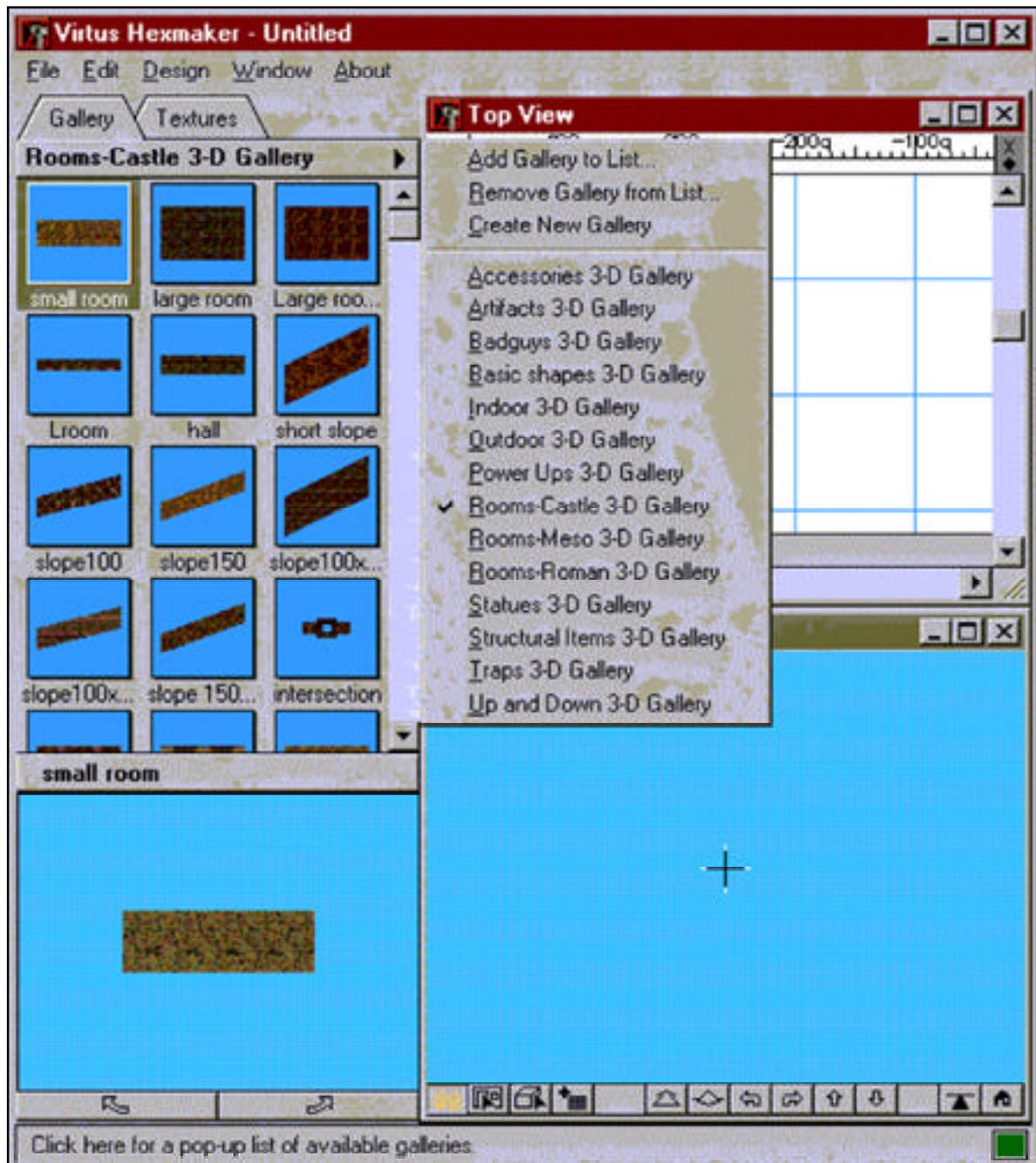
Nota: Cuando utilizas las herramientas Zoom-In y Zoom-Out para hacer los objetos más grandes o más pequeños en Design Window, puedes perder vista de la parte en la que necesitas trabajar. Para prevenir que esto suceda:

1. Selecciona el objeto utilizando la Herramienta Select Object (Seleccionar Objeto).
 2. Utiliza las herramientas Zoom-In y Zoom-Out (Ctrl + Zoom-In). Al seleccionar un objeto haces que permanezca en el centro de Design Window mientras tu lo acercas o lo alejas.
-

En la parte derecha y en la inferior de Design Window están las barras de desplazamiento. Úsalas para desplazar la vista arriba, abajo, a la izquierda, o a la derecha en Design Window para que puedas ver mejor tu nivel.

6.4 Arrastrar y Soltar un Patrón en Design Window (Ventana de Diseño)

Te proporcionamos habitaciones prediseñadas y patrones de vestíbulos para que puedas construir niveles sin problemas. Vamos a utilizar varios en «Construcción de un Nivel de Hexen II en 30 Minutos.» Selecciona la etiqueta Gallery. En la parte superior de Gallery Window hay una flecha apuntando a la derecha. Se llama la flecha desplegable de las galerías. Pulsa con el botón izquierdo del ratón en la flecha. Aparecerá una lista. Los objetos en la lista son galerías que tienen patrones y objetos para construir niveles.



Con el botón izquierdo del ratón, ilumina y pulsa en 30 Minute Level Gallery (Galería de Niveles en 30 Minutos). Los objetos de esta galería se añadirán a tu Gallery View.

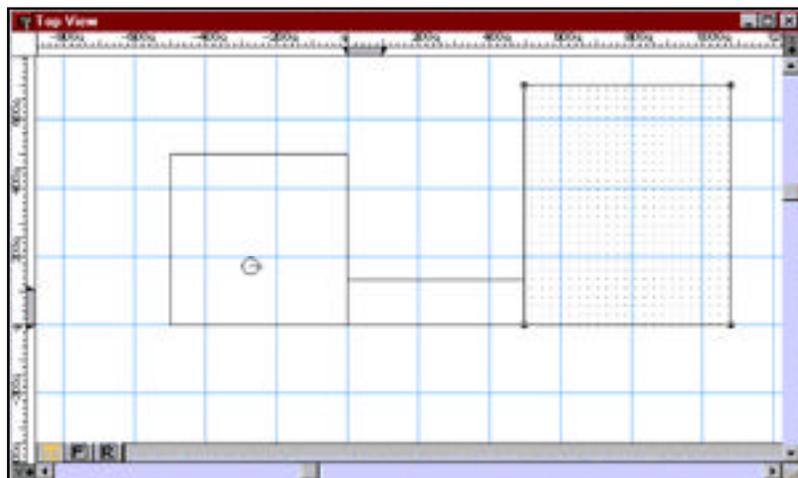
En Gallery View, pulsa en 30 Minute Level para seleccionarlo. Si quieres tener una mejor vista de este nivel, puedes mirarlo en la Preview Area (Zona de Previsualización) en la parte inferior de Gallery Window. Dos botones justo debajo de la Preview Area te permitirán rotar cualquier objeto seleccionado de Gallery Window. Pulsa el botón de rotación izquierdo o el derecho para previsualizar el patrón. Cuando selecciones cualquier objeto en Gallery View con el cursor de tu ratón, podrás verlo en la Preview Area.

Selecciona 30 Minute Level en Gallery View manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón. Mientras lo mantienes pulsado, arrastra el objeto patrón a la derecha dentro de Top View de Design Window. Suelta el botón del ratón en el centro de Top View en el pequeño círculo (llamado el Observador). Esta acción de seleccionar un objeto, moverlo, y soltar el botón del ratón se llama arrastrar y soltar. Es una de las razones por las que Hexmaker es tan fácil de utilizar al construir niveles para Hexen II.

Nota: No selecciones las habitaciones o vestíbulos en 30 Minute Level y te muevas por ellas. Las conexiones (o aperturas) entre ellas se romperán.

Vamos a mirar a todas las partes del patrón 30 Minute Level y las daremos nombres para poder hablar de ellas más fácilmente sin confundirnos.

- Habitación Izquierda: La habitación a la izquierda.
- Habitación Derecha: La habitación a la derecha.
- Vestíbulo de Conexión: El hall que conecta la Habitación Izquierda con la Derecha.



Los seis botones centrales en la parte inferior de Walk Window te ayudarán a mover el Observador por Design Window y moverte por el patrón en Walk Window. De los seis botones centrales, usaremos cuatro de la izquierda, por ahora. Activa Walk Window pulsando en ella.



Prueba a mantener pulsados alguno de los dos botones centrales (los que parecen flechas curvadas en el centro). Giran el Observador a la izquierda o a la derecha, como las flechas de rotación en la parte inferior de la Preview Area de Gallery Window. Observa que ves lo que ve el Observador.

Como hemos mencionado, el Observador está localizado en el centro de Design Window en las coordenadas 0,0. Una línea apunta desde él hacia Top View. La dirección en que esta línea está apuntando en Top View es la dirección en la que puedes ver dentro de Walk Window.

Prueba a mantener pulsados durante un segundo o dos los dos botones a la izquierda de los botones de giro. Observa lo que el Observador hace en Design Window cuando utilizas los botones de Navegación en Walk Window. Utiliza los botones de Navegación para mover el Observador por el Vestíbulo y entra en la Habitación Derecha. Ahora, vuelve el Observador hacia la parte inferior de la Habitación Izquierda para que mire dentro de ella.

6.5 Punto de Partida

Para asignar el punto de partida de un personaje creado tienes que: ir al menú “Ammo 3D Gallery” y abrir “Bare Necessities 3D Gallery”, después hacer clic sobre el icono “Single Player Start” y/o “Player Start”. Después de señalarlo tendrás que arrastrarlo hasta “Design Window” (ventana de diseño).

6.6 Cambiar Texturas

Asegúrate que el Observador está en la Habitación Izquierda para que puedas ver los cambios en la habitación cuando apliquemos texturas a sus muros. Pulsa en la etiqueta Textures justo como pulsaste en la etiqueta Gallery. Aparecerán las texturas de la galería en Textures View. Prueba a pulsar en diferentes texturas y examina sus previsualizaciones y descripciones en la Preview Area en la parte inferior de Gallery Window.

Selecciona la textura llamada mtex411. Aparece en la Preview Area junto con su nombre. Vuelve a Textures View. Arrastra la textura de Textures View a

Walk Window y suéltala cuando el cursor del ratón esté sobre uno de los muros de la Habitación Izquierda. Esto se llama aplicar una textura. Arrastra la textura a los otros muros para aplicarles texturas también. Necesitarás girar el Observador para ver cuando sueltas la textura en todos los muros.

Utiliza los cuatro botones de Navegación para mover el Observador por Walk Window y mira a los muros, al techo, y al suelo. Activa Design Window y vuelve a un buen lugar para ver la Habitación Izquierda. Utiliza la Herramienta Zoom-Out para que puedas ver todo tu nivel cuando añadas Enemigos y Bonus.

6.7 Añadir Enemigos y Bonus

Selecciona la etiqueta Gallery, selecciona la flecha desplegable de las galerías, y después *Power Ups 3-D Gallery (Galería 3D de Bonus)*. Los Bonus aparecen en Gallery View. Selecciona *Healing Vial (Poción de Curación)* y arrástrala a la Top View de Design Window en el medio de la Habitación Izquierda. Puedes verla aparecer en Walk Window.

Selecciona *Level 2 Weapon (Arma de Nivel 2)*. Colócala en el centro del Vestíbulo.

Selecciona *Breastplate (Coraza)* y colócala en la Habitación Izquierda entre *Healing Vial* y la esquina.

Selecciona *Yellow Scorpion (Escorpión Amarillo)* de *Badguys 3-D Gallery (Galería 3D de Enemigos)* y colócalo en el medio de la Habitación Derecha. Selecciona *Rat (Rata)* y coloca una en el Vestíbulo cerca de la entrada de la Habitación Derecha.

Aunque los Enemigos y los Bonus aparecen en la Top View para estar dentro de los muros laterales del 30 Minute Level, pueden estar sobre el techo o bajo el suelo. Para ver si están en el sitio correcto en 30 Minute Level, cambia de Top View a Front View. Observa los botones T, F, y R en la parte inferior de Design Window a la izquierda. **T** es de Top (la vista que has estado usando desde el principio), **F** es de Front, y **R** es de Right. Pulsa con el botón izquierdo en F para cambiar a Front View.

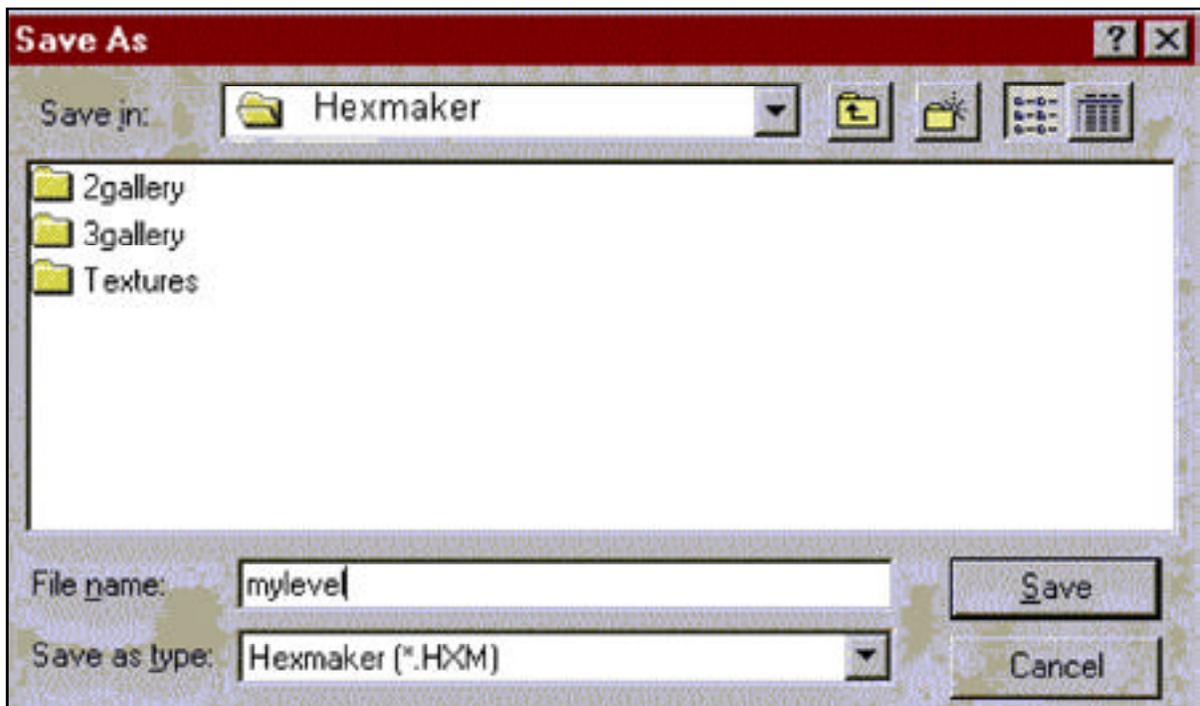
Los Enemigos y los Bonus aparecen en Design Window con cajas alrededor de ellos. Estas cajas se llaman cajas ligadas. En superficies con pendiente, no querrás situar la caja ligada fuera de dicha superficie. Mantén la caja entera contenida dentro del nivel.

Puedes mover los Enemigos y los Bonus. Simplemente utiliza arrastrar y soltar. Coloca tu cursor (también llamado Herramienta Select Object) en el medio del objeto, mantén pulsado el botón izquierdo del ratón, y muévelo. Suelta el botón

del ratón cuando hayas terminado de colocar el objeto. Ten cuidado de no colocar dos objetos demasiado juntos, porque no querrás que se solapen. Muévelos si es necesario.

6.8 Salva Tu Fichero

Vete a la barra del menú, selecciona *File (Fichero)*, y pulsa en *Save (Salvar)*. Aparecerá el cuadro de diálogo *Save*. Introduce *minivel* como nombre de tu nivel. Pulsa en *Save*.



6.9 Antes de Exportar tu Nuevo Nivel a Hexen II

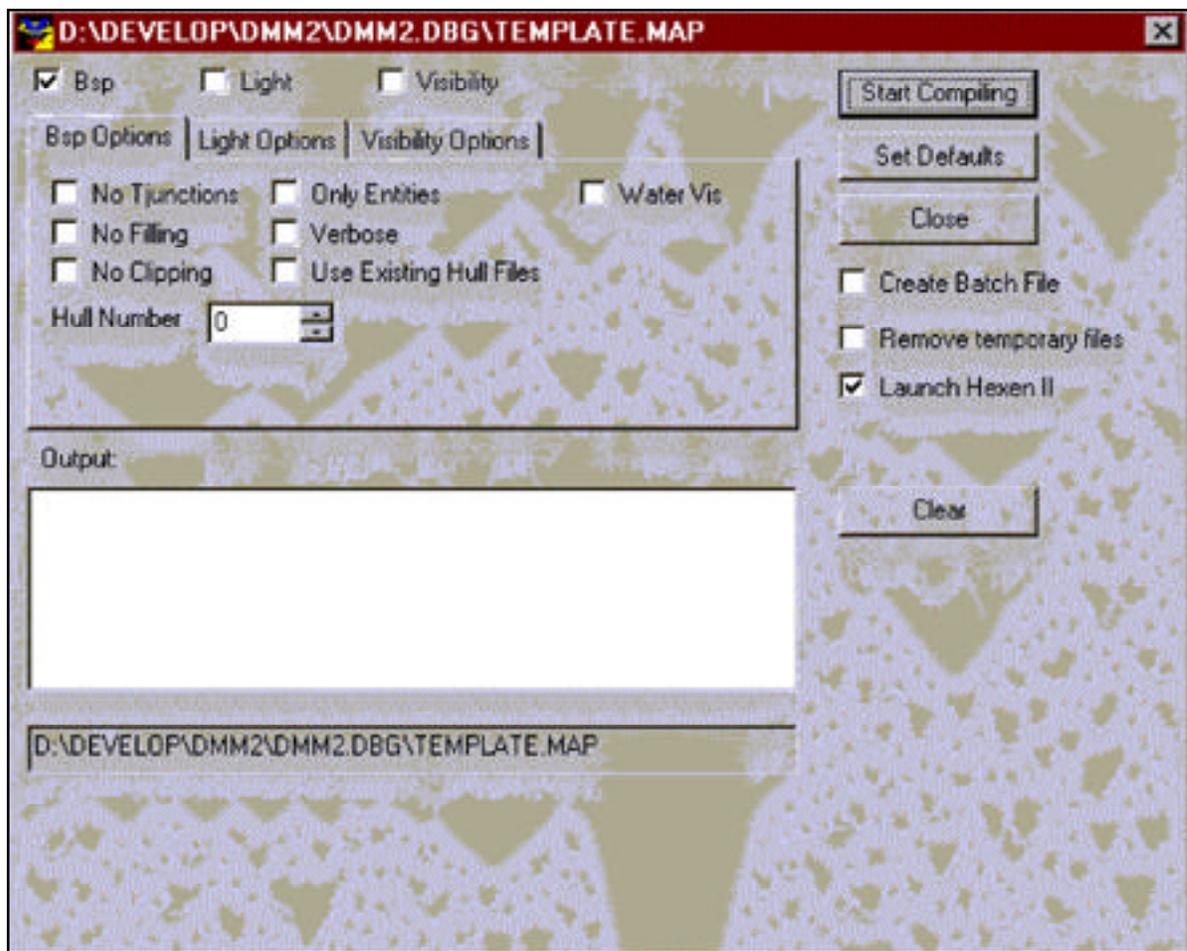
Cuando exportes tu nivel a Hexen II, Hexen II coloca la posición de salida del jugador en la última posición de tu Observador en Hexmaker. **Asegúrate** que:

1. La posición del Observador está dentro de tu nivel y no fuera de él.
2. El Observador no está ni dentro de un Enemigo, ni un muro, ni maná, ni cosas así.

Si no, esta posición es donde el jugador de Hexen II aparecerá cuando comience el juego. Considera colocar al Observador en la parte inferior central de la Habitación Izquierda para que el jugador tenga tiempo para explorar antes de ser atacado por cualquier Enemigo. Cuidado: Si el Observador está a la izquierda fuera de tu nivel, cuando exportes a Hexen II y lo arranques, el jugador estará fuera del nivel de Hexen II y no podrá entrar en él.

6.10 Exportar Tu Nuevo Nivel a Hexen II

Selecciona *Hexen Export (Exportar a Hexen)* desde el menú File. Aparecerá el cuadro de diálogo Export Hexen 2 Map File (Exportar Fichero de Mapa de Hexen 2). Pulsa en Aceptar. Un cuadro de diálogo te muestra el progreso de la exportación. Se mostrarán uno o dos avisos. Ignóralos y pulsa en *Aceptar* en las cajas apropiadas. Aparecerá el cuadro de diálogo de *Hexen Compilers (Compiladores de Hexen)*. Asegúrate que está marcada la caja en la parte superior que pone *Bsp* y pulsa en *Start Compiling (Comenzar Compilación)*. Aparecerá algún texto en la ventana de salida. Comprueba que está marcado *Launch Hexen II (Ejecutar Hexen II)* y pulsa en el botón *Launch Hexen II*. Aparecerá el cuadro de diálogo final preguntándote si quieres cerrar Hexmaker mientras ejecutas Hexen II. Pulsa en *No*. Hexen II ejecutará tu fichero .map, y podrás jugar en tu nivel. Estáte preparado antes de entrar al Vestíbulo; los Enemigos están esperando. Cierra tu copia de Hexen II antes de volver a Hexmaker.



6.11 Prueba Tu Nivel en Hexen II

Si no te gusta como ha quedado tu nivel Hexen II, abre el fichero minivel.hxm en Hexmaker y realiza ajustes. Cierra Hexen II antes de volver a Hexmaker.

Cuando hayas terminado, pulsa en *File* en la barra de menú y aparecerá el menú desplegable. Selecciona *Close (Cerrar)*. Esto cierra la actual Design Window para que puedas empezar a trabajar en un nuevo nivel de Hexen II.

7. Utilización de Acrobat Reader

El manual de Hexmaker se incluye en el CD en formato Adobe Acrobat. Si no has utilizado nunca antes Adobe Acrobat, aquí tienes unos pocos consejos para que puedas moverte por los documentos.

Acrobat Reader te permite moverte fácilmente por los documentos, buscar palabras en un documento, y saltar de la tabla de contenidos al área de interés utilizando hipervínculos. Los botones de Acrobat en la barra de herramientas están para ayudarte a saltar de un sitio a otro dentro de los documentos:



Los botones de reproducción avanzan a la primera o a la última página, o bien adelante y atrás una página cada vez.



Utiliza los botones Go Back (Ir Atrás) y Go Forward (Ir Adelante) para volver sobre tus pasos en un documento, moviéndote a cada vista en el orden visitado. Go Back también te devuelve al documento original después que hayas seguido un enlace a otro documento.



El botón Actual Size (Tamaño Actual) muestra la página al 100 %.



El botón Fit Page (Ajustar Página) escala la página para que encaje dentro de la ventana.



El botón Fit Width (Ajustar Anchura) escala la anchura de la página para que encaje en el ancho de la ventana.



El botón Find (Encontrar) busca una parte de una palabra, una palabra completa, o múltiples palabras sólo en el documento actual.

Dentro de Acrobat Reader hay disponible más ayuda adicional.

8. Soporte Técnico del Producto

Aquí está cómo contactar con el equipo de soporte técnico de Ubi Soft.

Si contactas con nosotros, ten preparada la siguiente información para facilitárnosla:

- Nombre completo de este producto
- Número de versión del CD-ROM, si la hubiese
- Detalles específicos del problema que tienes
- Información completa de la configuración del sistema de tu ordenador

E-mail: ubisoft@mail.intercom.es *(mejor método)*

Teléfono: (93) 589 89 95 (de 15'30h. a 18'30h.)

Fax: (93) 589 56 60

Correo: Ubi Soft España (Atn. Servicio Técnico)
Plaza de la Unión 1, 4ª Planta
08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS (Barcelona)

Nota: Si hubiese cualquier actualización o resolución de errores, se pondrían en el sitio Web de Hexmaker (<http://www.hexmaker.com>) o en el sitio web de Ubi Soft España (<http://www.ubisoft.com/spain/>)
