

# マップ作成

## マップ作成の基本

基本中の基本はここで解説されています。 [はじめてのHalf-Life 2:Deathmatchマップ](#)  
何もわからない、という人はまず見てください。

## HammerをZombie Panic: Sourceに対応させる

こちらのページで解説されています。 [ZP:S公式フォーラム](#)  
が、せっくなので簡単に手順を書いておきます。  
上のリンクにわかりやすい画像が色々あるので一緒に見ていくといいかもしれません。

GCFscapeをダウンロードする

zps client.gcfを開く（Steam\steamappsにあります）

zombiepanic.fgd  
materialsフォルダ  
modelsフォルダ  
を、解凍します

解凍したファイルとフォルダを  
Steam\steamapps\username\zombie panic! source\zps\  
にいれます

Source SDKを起動し、Engine Versionを「The Orange box」  
Current Game をHL2 ep2に（TF2でも問題ない）

Hammerを起動し、Tools > Optionsをクリックします

Game ConfigurationsタブのConfigurationの項目がHL2:ep2またはTF2になってるので  
「Edit」を押します

小さい画面が出てくるので、「Add」を押す

「Zombie Panic! Source」と入力し、OKを押す

項目Game Data Filesの「Add」を押し、さっき解凍してzpsフォルダに入れたzombiepanic.fgdを選択します

「Game Executable Directory」を\$ユーザーID\zombie panic! sourceに変更  
「Game Directory」を\$ユーザーID\zombie panic! source\zpsに変更  
「Hammer VMF Directory」を\$ユーザーID\sourcesdk\_content\zps\mapsrcに変更

Build Programsタブに切り替え、「Configuration」のHL2:ep2またはTF2をZombie Panic! Sourceに変更

「Game Executable」を、\$ユーザーID\zombie panic! source\HL2.exeに変更

「BSP Executable」を、\$ユーザーID\sourcesdk\bin\orangebox\bin\vbsp.exeに変更

「VIS Executable」を、\$ユーザーID\sourcesdk\bin\orangebox\bin\vvis.exeに変更

「RAD Executable」を、\$ユーザーID\sourcesdk\bin\orangebox\bin\vrاد.exeに変更

「Place compiled maps in this directory before running game」

を、\$ユーザーID\zombie panic! source\zps\mapsに変更

最後に「Apply」を押し、Hammer（とSource SDK）を一旦閉じ、Source SDKを再び起動します

Engine Versionを「The Orange box」

Current Gameを「Zombie Panic! Source」にします。

以上で設定は終わりです。そのままHammerを起動すればOKです。

色々わかりづらい所があると思いますがご容赦を。