

マップの種類

- ▶ マップの種類
 - ▶ 生き残りマップ
 - ▶ オブジェクトマップ
 - ▶ 時間耐久マップ
 - ▶ 任務達成型マップ
 - ▶ ハードコアマップ
 - ▶ ZPAマップ
 - ▶ 公式マップ

公開されているマップの種類について説明。

生き残りマップ

マップ名が"zps_"で始まるもの。
ゾンビのチケットを0まで減らしゾンビを殲滅させるか、
一定時間 (*1) 生存すると生存者の勝利。
時間切れになることは滅多にない (*2) ので、大抵は相手チームを殲滅した方の勝利となる。
[zps_asylum](#)
[zps_nightmare](#)など。

オブジェクトマップ

マップ名が"zpo_"で始まるもの。
ゾンビ側のチケットが無限に設定されており、無限に湧いてくるゾンビに対抗しつつ
マップごとに決められたオブジェクト(目的)を達成すれば生存者側の勝利となる。

時間耐久マップ

マップごとに設定された時間まで、一人でも生き残れば生存者の勝利。
ゲーム性は生き残りマップに近いが、こちらはゾンビが無限沸きなので生存者は完全に防戦側となる。
いかにバリエードを維持できるかが鍵。
[zpo_devilforest](#)
[zpo_lake_of_the_dead](#)など。

任務達成型マップ

スイッチを押す、コンピュータを操作する、爆弾を起爆させるなど、マップの要所で任務をこなしていくもの。
脱出を目的にしたものやゾンビの殲滅を目的にしたものなどがある。
この種のマップでは簡単な任務内容の説明が表示されるが、
次に向かうべき場所がどこにあるのかといった詳細は伝えてくれないので、
前もって[練習](#)したり、[各mapの解説](#)などを見ておいた方がよい。 (*3)
[zpo_biotec](#)
[zpo_norad](#)など。

ハードコアマップ

マップ名が"zph_"で始まるもの。
ハードコアモードのルールが適用される。

ZPAマップ

マップ名が"zpa_"で始まるもの。
ZPAモードのルールが適用される。

公式マップ

公式にリリースされたマップ。
最初からクライアントパッケージに含まれているので、
公開されているサーバーからダウンロードする必要が無い。

zps_asylum

zps_cinema

zps_deadend

zps_haunted

zps_nightmare

zps_policestation

zps_silence

zps_town

zpo_biotec

zpo_deadblock

zpo_keretti

zpo_harvest

zpo_subway

zpo_tanker