

# Configurer Hammer pour Steam

Par MisterJ



[www.openclassrooms.com](http://www.openclassrooms.com)

*Licence Creative Commons 6 2.0  
Dernière mise à jour le 2/03/2011*

## Sommaire

Sommaire .....	2
Lire aussi .....	1
Configurer Hammer pour Steam .....	3
Télécharger et installer .....	3
Hammer Editor - Logiciel de mapping .....	3
ZHLT - Compilateurs .....	3
FGD - Fichier descriptif du mod .....	4
Batch Compiler - Logiciel de compilation .....	4
Configurer Hammer .....	4
Game Configurations .....	5
Build Programs .....	6
Textures .....	7
Partager .....	8

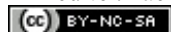


# Configurer Hammer pour Steam



Mise à jour : 02/03/2011

Difficulté : Facile  Durée d'étude : 2 heures



Dans ce tutoriel (annexe non-officiel [au tutoriel officiel de mapping HL1 du SdZ](#)) vous allez apprendre à utiliser et à **configurer** votre **Valve Hammer Editor** pour les jeux sur la plateforme **Steam** !

De nos jours Steam est plus populaire que jamais et c'est assez rare que l'on doive ré-installer nos vieux jeux de Valve avec le CD-ROM. On préfère les installer directement via Steam. De toute façon, la structure des fichiers qui est montrée dans le cours officiel de mapping HL1 est assez ancienne et si vous avez une version CD-ROM récente du jeu Counter-Strike 1.6, par exemple, alors vous risquez de ne jamais voir ce type de structure de répertoire. Donc, place à la configuration pour Steam !

Allez, on y va !

Sommaire du tutoriel :



- [Télécharger et installer](#)
- [Configurer Hammer](#)

## Télécharger et installer

### Hammer Editor - Logiciel de mapping

Nous allons premièrement télécharger Valve Hammer Editor. Nous allons prendre la version 3.4 de Hammer, mais notez que la version 3.5 bêta est également disponible, mais qu'elle doit être installée après la version 3.4. La version 3.5 bêta vous offre des nouveautés très intéressantes : le fait de voir les *leaks* dans votre *map* en fenêtre 3D, et de voir les *models* que vous insérez dans votre *map*. Plus quelques autres fonctionnalités utiles. Mais la version 3.4 doit être installée également vu qu'elle a un avantage que la v.3.5 n'a pas ! Elle crée des répertoires (sprites, models, fgd, ...), cela permet d'avoir du contenu au départ. Vous allez d'ailleurs voir que nous nous servons des FGD de base fournis avec Hammer v.3.4 très bientôt !

Hammer v3.4.exe (2.04 Mo)

Il s'installe en créant des répertoires et des fichiers utiles.

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

Hammer v3.5.exe (598 Ko)

On doit copier l'exécutable dans le répertoire de Hammer.

Il permet de voir, entre autres, les erreurs de leak et les models dans la vue 3D

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

### ZHLT - Compilateurs

Nous allons aussi télécharger les ZHLT (abréviation de *Zoner Half-Life Tools*). Ce sont des compilateurs améliorés : ils vous permettent de compiler votre *map* en fichier \*.bsp, ce sont ces fichiers qui rendent vie à la *map*, ce sont les seuls fichiers que les serveurs peuvent lire. Téléchargez-le : nous en aurons besoin pour configurer Hammer.

ZHLT 3.4 Final 32 bit.zip (715 ko) (**recommandé**)

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

ZHLT 3.4 Final 64 bit.zip (360 ko)

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

Si vous avez Firefox, les fichiers ont été sauvegardés par défaut dans le dossier **Mes documents\Mes téléchargements**. Une fois trouvé, exécutez Hammer !

Installez-le, et de préférence avec un chemin de dossier très court, comme **C:\Hammer**. Maintenant que Hammer Editor est installé, l'idéal serait de dé-zipper le ZHLT (zhlt34x86final.zip) dans un sous-dossier de votre répertoire Hammer, comme **C:\Hammer\ZHLT**.

## FGD - Fichier descriptif du mod

Ici ! Vous allez télécharger le fichier **.fgd** du mod counter-strike mis à jour, pour que l'on puisse mapper. Le FGD de Counter-Strike inclus dans Hammer est trop vieux et mieux vaut prendre le plus récent (2002 au lieu de 2001). Si vous voulez mapper pour un autre mod que CS, regardez plus bas...

Voici le FGD de Counter-Strike le récent et stable :

FGD Counter-Strike (164 Ko)

Excellent pour le mapping CS 1.6 et CS:CZ (inclus les sprites d'entités)

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

Pour ce qui est des autres mods, il faut se rendre dans le répertoire de Hammer.

**C:\Program Files\Valve Hammer Editor\fgd\**

Puis le FGD de votre jeu se trouvera ici ! Que se soit du HL1, DOD, TFC !

Pour des mods customs comme SevenCoop, Vampire Slayer, Action Half-Life ou Natural Selection, visitez la section [Téléchargements FGD pour HL1 du forum de Mapping-Area](#).

Une fois votre bon FGD choisi, dé-zippez-le dans le sous-dossier de Hammer : **C:\Hammer\fgd\**.

## Batch Compiler - Logiciel de compilation

Si vous préférez compiler avec un autre programme que Hammer et avoir énormément de paramètres pour la compilation de votre map (ce que je vous recommande fortement). Il ne reste plus qu'à télécharger Batch Compiler qui vous servira à compiler.

Batch Compiler 3 - Installation (365 ko)

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

Batch Compiler 3 - Archive (139 ko)

[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

Si vous avez des erreurs à l'ouverture du programme, assurez-vous d'avoir téléchargé [une version récente du .NET Framework de Microsoft](#).

Pour la configuration de Batch Compiler, référez-vous au sujet du forum [Vidéos Tutoriels](#) de [Comatrix](#), les tutoriels #18.

## Configurer Hammer

Nous pouvons maintenant démarrer Valve Hammer Editor. La première fois que vous l'ouvrez, il vous demande de le configurer. Répondez "Yes" pour ouvrir la fenêtre de configuration. Vous pourrez revenir à cette fenêtre en passant par le menu Tools > Options.

## Game Configurations

Dans le premier onglet "Game configurations", cliquez sur le bouton "Edit" tout en haut (pour indiquer pour quel *mod* vous voulez mapper). Cliquez sur "Add" dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir, et donnez un nom à votre nouvelle configuration (le nom du *mod*).

Commencez par Counter-Strike. Entrez "Counter-Strike", puis faites "Close".

De retour dans la première fenêtre, cliquez sur le Bouton "Add" de "Game data Files", puis indiquez où se trouve le fichier FGD du *mod*. Prenez en note l'exemple qui correspond à celui que vous avez téléchargé auparavant. De manière que vous soyez apte à trouver le bon titre de fichier pour le mod pour lequel vous mappez :

- **cs\_expert-tom793c.fgd** pour le fgd de Counter-Strike 1.6 (version mise à jour)
- **cstrike.fgd** pour le fgd de Counter-Strike 1.6 (inclus avec Hammer v.3.4)
- **halflife.fgd** pour le fgd de Half-Life et autres mods tiers (inclus avec Hammer v.3.4)
- **halflife-DOD2-expert.fgd** pour le fgd de Day of Defeat (inclus avec Hammer v.3.4)
- **tf15f.fgd** pour le fgd de Team Fortress Classic (inclus avec Hammer v.3.4)

Hammer devrait alors lire les informations du FGD, et afficher quelques informations supplémentaires.

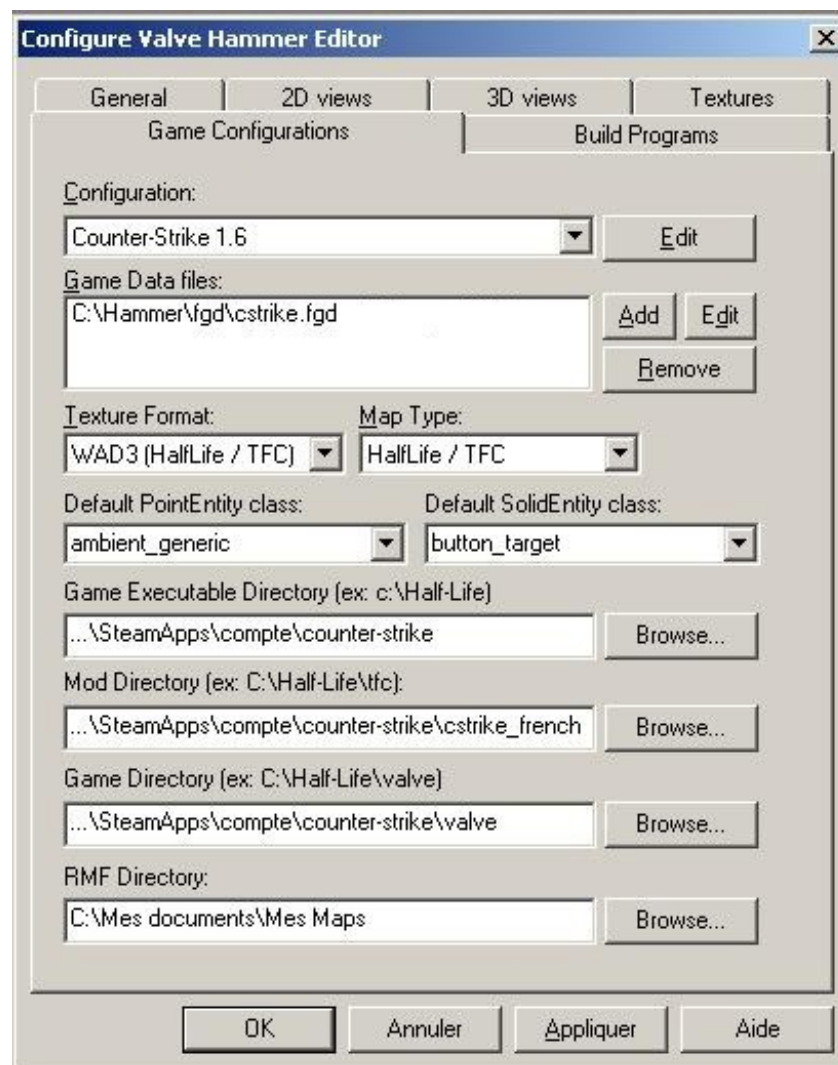


Si votre plateforme Steam est en anglais, vous devez effacer toutes les extensions "\_french", exemple : xxxxx\_french (cstrike\_french) .

Il nous reste encore 4 lignes à remplir :

- **Game executable directory** : insérer le chemin de votre répertoire principal de votre *mod*.  
Exemples :  
**CS 1.6** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\counter-strike\  
**CS: CZ** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\condition zero\  
**HL 1** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\half-life\  
**DOD** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\day of defeat\  
**TFC** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\team fortress classic\
- **Mod directory** : c'est le répertoire où est installé le *mod*.  
Exemples :  
**CS 1.6** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\counter-strike\cstrike\_french\  
**CS: CZ** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\condition zero\czero\_french\  
**HL 1** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\half-life\valve\_french\  
**DOD** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\day of defeat\dod\_french\  
**TFC** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\team fortress classic\tfc\_french\
- **Game directory** : il correspond au dossier de *valve*. Exemples :  
**CS 1.6** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\counter-strike\valve\  
**CS: CZ** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\condition zero\valve\  
**HL 1** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\half-life\valve\  
**DOD** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\day of defeat\valve\  
**TFC** : C:\Program Files\Steam\steamapps\your\_steam\_account\team fortress classic\valve\
- **RMF Directory** : c'est le répertoire où vous stockez vos *maps* en cours de fabrication.  
 Moi, j'ai un dossier **Maps** dans **Mes Documents**. Créez-vous un dossier où vous voulez, tant que c'est facile d'accès. 😊

Répétez ces opérations depuis le début pour chaque *mod* qui vous intéresse. Voici ce que ça donne pour Counter Strike :



## Build Programs

Allons-y de haut en bas. Vous pourrez répéter cette manoeuvre pour tous les autres *mods* que vous désirez mapper sur Hammer. Mais d'abord un gros avertissement !

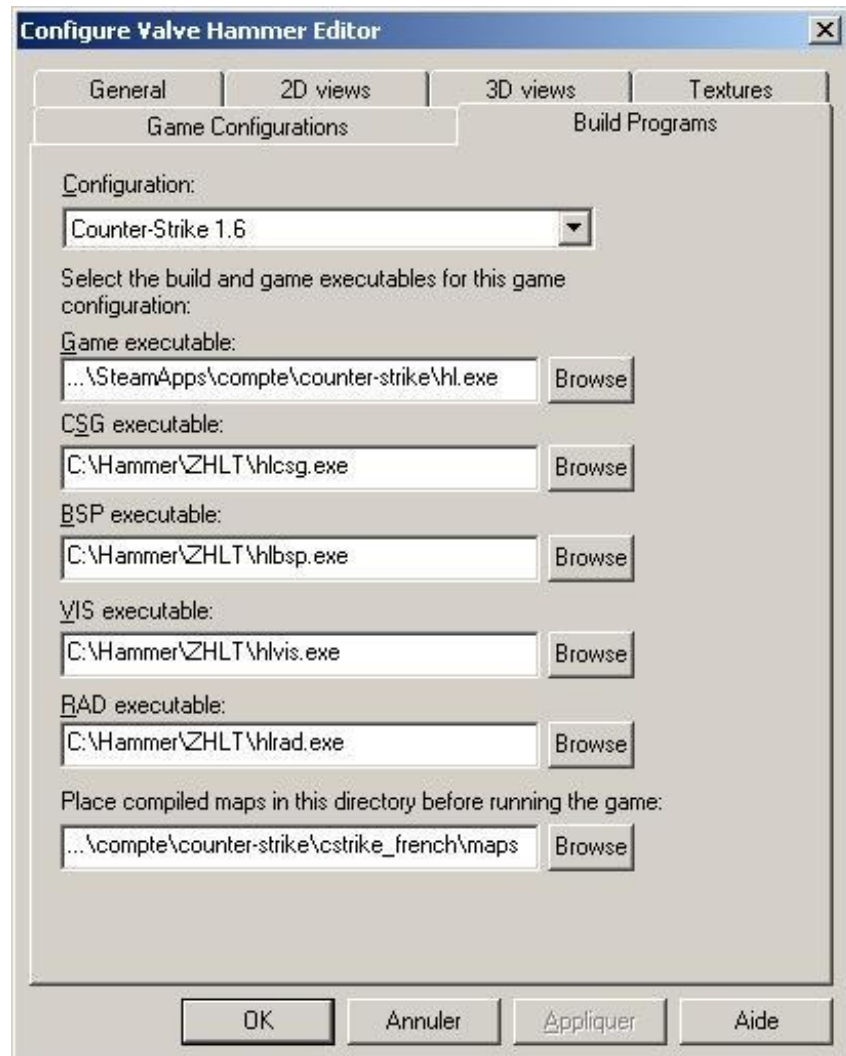


Valve Hammer Editor a installé d'autres compilateurs plus anciens que ceux que je vous ai fait télécharger. Alors, faites attention à bien les identifier ! Les anciens compilateurs se trouvent dans le répertoire **Tools** de Hammer et les récents se trouvent dans le répertoire que nous avons créé, le répertoire **ZHLT**. La plus récente version des compilateurs est toujours la meilleure !

- **Game executable** : c'est l'exécutable du *mod*. Son nom est "hl.exe", et vous le trouverez dans le répertoire où vous avez installé Counter-Strike (C:\Program Files\Steam\steamapps\votre\_compte\_steam\counter-strike\hl.exe par exemple).
- **CSG Executable** : c'est un des 4 compilateurs nécessaires pour créer un fichier BSP (une *map* compilée). Vous le trouverez dans le répertoire où vous avez installé les ZHLT. Son nom est "hlcsg.exe".
- **BSP Executable** : un autre compilateur. Son nom est "hlbsp.exe".
- **VIS Executable** : le troisième compilateur, "hlvis.exe".
- **RAD Executable** : le dernier compilateur, "hllrad.exe".
- **Place compiled maps in this directory before running the game** : c'est le répertoire des *maps* du *mod* que vous devez indiquer.

C:\Program Files\Steam\steamapps\votre\_compte\_steam\counter-strike\cstrike\_french\maps (Counter-Strike)  
 C:\Program Files\Steam\steamapps\votre\_compte\_steam\condition zero\czero\_french\maps (Condition Zero)

Voilà ce que ça donne pour Counter-Strike :



## Textures

Dans cet onglet, vous pouvez insérer les fichiers .wad que vous retrouvez dans les dossiers du jeu dans lesquels vous mappez et sur Internet. Comme par exemple [www.mapping-area.com](http://www.mapping-area.com) ou [CGTextures.com](http://CGTextures.com).

Les textures sont enregistrées dans des fichiers à l'extension .wad. Vous devez donc indiquer quelques WAD à Hammer pour qu'il vous propose un choix de textures lorsque vous ferez votre *map*.

Pour insérer de nouveaux *wads*, faites "Add WAD", puis allez chercher, par exemple, des *wads* fournis avec le *mod* pour lequel vous mappez. Pour les trouver, allez dans votre répertoire de votre jeu d'origine (pas celui de Steam, le répertoire qui a été créé lors de l'installation du jeu avec les CDs).

- Pour Condition Zero, c'est le répertoire : **C:\Valve\Condition Zero** ou **C:\Program Files\Half-Life**.
- Pour Counter-Strike, c'est le répertoire : **C:\Sierra\Half-Life** ou **C:\Program Files\Half-Life**.

Vous pouvez donc insérer les *wads* suivants :

- celui de Half-Life : *halflife.wad* (répertoire : *Valve\half-life.wad*)
- celui des textures "decals" : *decals.wad* (répertoire : *Valve\decals.wad*)
- celui de Counter-Strike : *cstrike.wad* (répertoire : *cstrike\cstrike.wad*)
- celui de Condition Zero : *czritual\_standard.wad* (répertoire : *czero\czritual\_standard.wad*).
- et ceux de chaque *maps* officielles (exemple : *cstrike\de\_dust2.wad*).



Rien ne vous empêche d'insérer d'autres textures de *maps* que vous avez trouvées dans votre répertoire de jeu, sur Internet ou même un *wad* que vous avez conçu vous-mêmes.

### *Steam cache également les WADs officiels...*

Si vous n'avez pas installé votre jeu d'origine, vous n'aurez pas accès aux wads officiels.

Vous devez donc chercher ces fichiers wads dans le répertoire d'installation de Steam.

**C:\Program Files\Steam\SteamApps**

- half-life.gcf
- counter-strike.gcf
- condition zero.gcf
- counter-strike source shared.gcf

Pour ouvrir ces fichiers **.gcf** vous devez utiliser le programme GCFscape :

GCFscape 1.7.X - Version Exécutable (549 Ko)  
[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

GCFscape 1.7.X - Version Archive (362 Ko)  
[ [Miroir #1](#) | [Miroir #2](#) ]

Si vous avez des erreurs à l'ouverture du programme, assurez-vous d'avoir téléchargé [une version récente du .NET Framework de Microsoft](#) et d'être à jour dans vos mises à jour Windows surtout en ce qui concerne Microsoft Visual C++.

Maintenant, vous savez configurer votre **Valve Hammer Editor** pour mapper avec Steam.

Des parties de ce tutoriel sont tirées du tutoriel [Installation et configuration](#) du tutoriel monstre [Une map avec Hammer !](#) de [M@teo21](#).

Le but n'étant pas de vous réapprendre à utiliser Hammer mais seulement faire un complément au tutoriel de M@teo21 qui selon moi était un oubli flagrant pour l'utilisation qu'est Steam de nos jours !

Donc merci à lui, et à vous pour votre visite 😊

**SI VOUS TROUVEZ UNE QUELCONQUE ERREUR, MERCI DE M'EN FAIRE PART VIA MESSAGE PRIVE OU COMMENTAIRE AU TUTORIEL. POUR TOUS PROBLEMES EN RAPPORT AVEC VALVE HAMMER EDITOR REFEREZ VOUS AU FORUM ET NON A LA SECTION COMMENTAIRES DE CE TUTORIEL. MERCI.**

### Partager

