

<<游戏电子竞技教程>>

图书基本信息

书名：<<游戏电子竞技教程>>

13位ISBN编号：9787508499123

10位ISBN编号：7508499123

出版时间：2012-7

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪，侯宇坤 编著

页数：214

字数：444000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<游戏电子竞技教程>>

### 内容概要

《游戏电子竞技教程(动漫游戏类普通高等教育十二五规划教材)》全面而系统地对游戏电子竞技进行了阐述,为使广大读者更深刻地体会游戏电子竞技的意义和技能,本书还增加了案例和分析,更全面地讲解了游戏电子竞技的整个环节。

《游戏电子竞技教程(动漫游戏类普通高等教育十二五规划教材)》由6章内容构成。

主要介绍了CS游戏指令、CFG文件设置、相关程序设定等内容,探讨了一个成功CS团队的成长之路。最后挑选了一些历史上比较经典的比赛战例做完整的分析。

本书内容丰富,结构完整,步骤明确,适合作为全国高校游戏专业课程的教材,也可作为广大游戏从业人员和管理者的学习用书。

本书由房晓溪、侯宇坤编著。

## <<游戏电子竞技教程>>

### 书籍目录

#### 丛书序

#### 前言

#### 第1章 《反恐精英》概述

##### 1.1 《反恐精英》的历史背景

##### 1.2 Half-Life

##### 1.2.1 Valve Software公司

##### 1.2.2 Half-Life的系列作品

##### 1.3 CS的诞生

##### 1.4 游戏故事背景及特点

##### 1.4.1 Counter-Terrorist反恐精英(CT)

##### 1.4.2 Terrorist恐怖分子(T)

##### 1.5 《反恐精英》版本的发展及现状

##### 1.5.1 Beta版

##### 1.5.2 正式版

##### 1.5.3 CS 1.6 版采用steam平台认证网上对战

##### 1.5.4 Counter-Strike : Condition Zero(反恐精英 : 《零点行动》)

##### 1.5.5 Counter-Strike : Source(《反恐精英 : 起源》)

##### 1.6 《反恐精英》的玩法介绍

##### 1.6.1 放C4-T进攻

##### 1.6.2 营救人质模式

##### 1.6.3 保护VIP模式

##### 1.6.4 脱狱模式

##### 1.7 国内外重要赛事

##### 1.7.1 CEG全国电子竞技运动会

##### 1.7.2 WCG三星世界电子竞技大赛

##### 1.7.3 ESWC法国电子竞技世界杯

##### 1.7.4 CPL世界电子竞技锦标赛

##### 1.7.5 WEG世界电子竞技联赛

#### 第2章 《反恐精英》基础技能

##### 2.1 游戏基本指令

##### 2.1.1 游戏基础指令及设置

##### 2.1.2 游戏中的Config文件设置

##### 2.1.3 游戏相关驱动及电脑设置

##### 2.1.4 Windows XP下的鼠标加速度

##### 2.1.5 Windows XPT的鼠标速度

##### 2.2 游戏的其他操作细节特性

##### 2.2.1 游戏中的雷达运用

##### 2.2.2 游戏中声音的作用

##### 2.3 游戏地图特点

##### 2.3.1 de—dust2

##### 2.3.2 de—inferno

##### 2.3.3 de—cbble

##### 2.3.4 de—nuke

##### 2.3.5 de—train

##### 2.3.6 de\_cpl\_mill

## <<游戏电子竞技教程>>

- 2.3.7 de—aztec
- 2.4 游戏枪械特点及基础运用技巧
  - 2.4.1 游戏枪械介绍
  - 2.4.2 常见枪械特点及基础技巧
- 2.5 战术手雷的使用技巧及C4包的埋放
- 2.6 服务器混战技巧
  - 2.6.1 初级服务器混战技巧
  - 2.6.2 服务器混战技巧提升
- 2.7 地形位置分析
- 2.8 游戏的Radio系统和团队之间的语言沟通
  - 2.8.1 CS中的Radio——无线电通讯指南
  - 2.8.2 团队的语言沟通
- 第3章 Counter Strike比赛地图详解
  - 3.1 de—dust2
    - 3.1.1 地图全面剖析
    - 3.1.2 概述
    - 3.1.3 重要位置详细分析
  - 3.2 de inferno
    - 3.2.1 地图全面剖析
    - 3.2.2 需要注意的位置
  - 3.3 de—nuke
  - 3.4 de—train
  - 3.5 de—cbble
  - 3.6 de—aztec
    - 3.6.1 水路
    - 3.6.2 木门
    - 3.6.3 吊桥
  - 3.7 de cpl mill
    - 3.7.1 “食之无味，弃之可惜”的下水道
    - 3.7.2 主攻首选——A区侧道
    - 3.7.3 寸土必争的阵地战——B区梯道
    - 3.7.4 后发制人——中路
    - 3.7.5 其他补充
- 第4章 《反恐精英》进阶技巧
  - 4.1 如何增强整体意识
    - 4.1.1 整体意识的基础”
    - 4.1.2 整体意识的中级进阶
    - 4.1.3 意识的高级阶段
    - 4.1.4 怎么提高意识水平
  - 4.2 比赛中经济局ECO的控制
    - 4.2.1 ECo的时机及装备选择
    - 4.2.2 ECo战术之CT篇
  - 4.3 手枪局的技巧
    - 4.3.1 总体分析
    - 4.3.2 装备选择的几种可能
    - 4.3.3 dust2篇
    - 4.3.4 nuke篇

## <<游戏电子竞技教程>>

- 4.3.5 Train篇
- 4.3.6 Inferno篇
- 4.3.7 cbble
- 4.4 RUSH快攻战术详解
  - 4.4.1 战术手雷的处理
  - 4.4.2 先锋队员的作用
  - 4.4.3 队形是关键
  - 4.4.4 加抢补位的意识
  - 4.4.5 机智应付意外情况
- 4.5 让防守开始呼吸
  - 4.5.1 前置防守
  - 4.5.2 局部强化防守
  - 4.5.3 非常规性防守
  - 4.5.4 整体防御保护
  - 4.5.5 总结
- 4.6 整体移动高级技巧
- 4.7 跳跃的技巧
- 4.8 双人配合技巧
  - 4.8.1 双卡
  - 4.8.2 180°架枪
  - 4.8.3 放“暗雷”
  - 4.8.4 “SK防御”
  - 4.8.5 双人跳配合
- 4.9 埋雷的残局处理
  - 4.9.1 dust2
  - 4.9.2 de inferno
- 4.10 心理暗示盲区
  - 4.10.1 例一：dust2 B洞
  - 4.10.2 例二：Nuke—b区的小斜坡-
  - 4.10.3 inferno阁楼
  - 4.10.4 深层剖析心理暗示盲区
- 第5章 团队训练和赛事准备
  - 5.1 CS战队是怎样炼成的
    - 5.1.1 队伍定位
    - 5.1.2 寻找队员
    - 5.1.3 考试
    - 5.1.4 人员配置
  - 5.2 战队整体的训练提要
    - 5.2.1 安排训练的时间
    - 5.2.2 LAN GAME比赛的心理调整
  - 5.3 比赛规则
- 第6章 经典战例分析
  - 6.1 经典战例分析讲解一：新军Team 64 VS 王者SK
  - 6.2 经典战例分析二：SK-Gaming瑞典巨人VS MoUSPorts德国战车
  - 6.3 经典战例分析三：wNv-Gaming勇敢者俱乐部VS Star星空网盟
  - 6.4 经典战例分析四：Titan VS MoUSPorts
    - 6.4.1 有些意外的开局

<<游戏电子竞技教程>>

- 6.4.2 致命的失误
- 6.4.3 德国战车全面启动
- 6.4.4 穷则生变
- 6.4.5 不可能完成的任务
- 6.4.6 MOUZ的最后挣扎
- 6.4.7 全场比赛总
- 6.5 经典战例分析五：Spixel VS Titan

## 章节摘录

版权页：插图：4.3手枪局的技巧 CS最近的两次调整都具有十分重大的意义，一次是在2004年初针对金钱奖励系统的漏洞进行修补。

而后一次则是由CPL倡导增加Maxround的改革。

众所周知，在过去的3~4年里，CS一直采用MaxRound12的赛制，即每队十二局换边，而CS非常独特的金钱计算法则会让输掉第一局的一方连续ECO 2~3局，如果你输掉了上下两个半场的手枪局，那么几乎就输掉了一半的分数。

正是在这种影响下，手枪局已经不知不觉中破坏了这个游戏的平衡，因此在CPL的带领下，现在大部分比赛都已经将MaxRound12改为15，但即使如此，第一局在比赛里的影响力依然是不容忽视的。今天的这篇文章，就是和大家探讨一下常见比赛地图中一些非常有价值的手枪局战术，非常详细地去研究如何为你的队伍最大可能赢得至关重要的第一分。

4.3.1 总体分析 在进入详细内容分析前，有必要先总结一些东西，让大家了解一些手枪局的认识。现在大型赛事中常用的地图无非就inferno、dust2、cbble、nuke、tram这几张，除了dust2可能有些争议外，其他地图都是公认比较有利于防守的，所以在选边时获得优先权的队伍大都会选择CT，而即使是以前明显有利于T的dust2，这几年也随着CT战术的不断进化而趋于平衡，因此可以说几乎在每一场比赛里做T进攻拿分都不太容易。

但是大家请注意，以上的分析全是建立在双方都拥有重型步枪的基础上的，如果是手枪局的话，可以说无论哪一张地图都比较有利于T进攻，这是由于枪械的特定性能所决定的。

现在T开局大都会将800元初始基金花在价值650元的单盔上，只要不被击中头部，面对不具备穿透性，并且只有十二发子弹的USP时将会起到相当大的抵挡作用。

如果一名CT在重枪局面对5名T的强攻，那么只要站位合理、M4发挥得好完全可以给对手以重创，但在手枪局这几乎是不可能完成的任务，能拉一个保本就已经是较理想的结局。

因此现在大部分业余队伍友谊赛时，T在手枪局就是非常简单的单向RUSH，虽然没有太多技术含量，但依然有着比较高的成功率。

不过这一招对于水平比较高的战队并不会起到太大的作用，他们会用两个办法来抵消T的人海优势：一个就是保证站位紧密，减少防御覆盖面积的同时强化局部防御力量；另一个就是尽量拉长交火的距离，从而彻底发挥USP对拼Glock的优势。

此外，做好前期的侦察以及主动压制也是比较重要的。

4.3.2 装备选择的几种可能 T1——全部购买单盔，这是自2003年team9率先推广这套战术后，流行到2004年底的经典配置，甚至今时今日依然有不少队伍选择。

全部购买单盔的优点非常明显，通过提高单个单位的存活能力从而增加整体冲击力，但是如今CT对这样的打法有了很高的免疫力，而且由于整体装备比较单一，在遇到一些特殊的防守站位以及不利地形时，比如cbble中路的小门、Train的3号车道口，等等，攻坚能力会大大降低，因此只适合一些缓冲距离比较短的快攻战术，比如dust2的小道RUSH。

<<游戏电子竞技教程>>

编辑推荐



<<游戏电子竞技教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>