

<<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>