<<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
- 1.5.3CS1.6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
- 1.7.2WCG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
- 1.7.5WEG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
- 4.2.1ECo的时机及装备选择
- 4.2.2 EC0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
- 4.8.2180°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:dust2B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

<<游戏电子竞技教程>>

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MaxRoundl2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MaxRoundl2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总体分析在进入到详细内容分析前,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infern0、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