

SPACE
NAVIGATION
宇航游戏 Gaems

进军WCG

国内顶级玩家倾情打造

COUNTER STRIKE

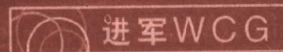
反恐精英

——今天,我们冲锋

陈进身 (deViL*United >Mahdi) 编著

- ★ 枪法终极指南
- ★ 最新兵法战术
- ★ 黄金战役

中国宇航出版社



COUNTER STRIKE

反恐精英

——今天,我们冲锋

陈进身 (deViL*United >Mahdi) 编著

中国宇航出版社

图书在版编目(CIP)数据

反恐精英—今天,我们冲锋/陈进身编著. —北京:
中国宇航出版社, 2004. 7
(进军 WCG)
ISBN 7-80144-839-1

I. 反… II. 陈… III. 计算机网络-游戏-基本知识
IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 062770 号

出版
发行 **中国宇航出版社**

社址 北京市阜成路 8 号 邮编 100830
(010)68768548

网 址 www.caohbook.com / www.caohbook.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)68371900 (010)88530478(传真)
(010)68768541 (010)68767294(传真)

零售店 读者服务部 北京宇航文苑
北京市阜成路 8 号 北京市海淀区海淀大街 31 号
(010)68371105 (010)62579190

承 印 北京时事印刷厂

版 次 2004 年 7 月第 1 版
2004 年 7 月第 1 次印刷

开 本 1/24

规 格 889 × 1194

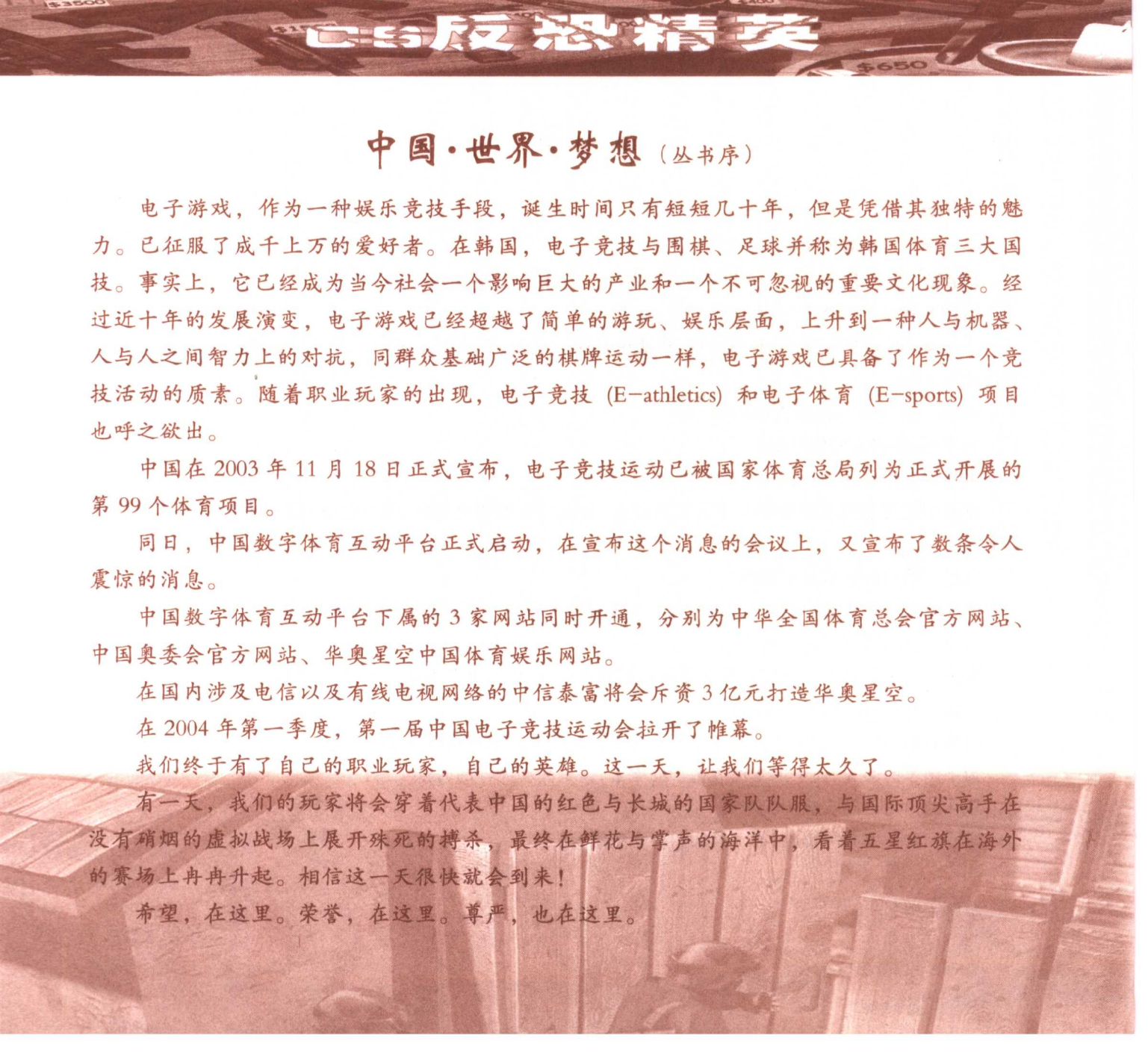
印 张 5

字 数 100 千字

书 号 ISBN 7-80144-839-1 / G · 144

定 价 9.80 元

本书如有印装质量问题可与发行部调换



中国·世界·梦想 (丛书序)

电子游戏，作为一种娱乐竞技手段，诞生时间只有短短几十年，但是凭借其独特的魅力，已征服了成千上万的爱好者。在韩国，电子竞技与围棋、足球并称为韩国体育三大国技。事实上，它已经成为当今社会一个影响巨大的产业和一个不可忽视的重要文化现象。经过近十年的发展演变，电子游戏已经超越了简单的游玩、娱乐层面，上升到一种人与机器、人与人之间智力上的对抗，同群众基础广泛的棋牌运动一样，电子游戏已具备了作为一个竞技活动的质素。随着职业玩家的出现，电子竞技 (E-athletics) 和电子体育 (E-sports) 项目也呼之欲出。

中国在 2003 年 11 月 18 日正式宣布，电子竞技运动已被国家体育总局列为正式开展的第 99 个体育项目。

同日，中国数字体育互动平台正式启动，在宣布这个消息的会议上，又宣布了数条令人震惊的消息。

中国数字体育互动平台下属的 3 家网站同时开通，分别为中华全国体育总会官方网站、中国奥委会官方网站、华奥星空中国体育娱乐网站。

在国内涉及电信以及有线电视网络的中信泰富将会斥资 3 亿元打造华奥星空。

在 2004 年第一季度，第一届中国电子竞技运动会拉开了帷幕。

我们终于有了自己的职业玩家，自己的英雄。这一天，让我们等得太久了。

有一天，我们的玩家将会穿着代表中国的红色与长城的国家队队服，与国际顶尖高手在没有硝烟的虚拟战场上展开殊死的搏杀，最终在鲜花与掌声的海洋中，看着五星红旗在海外的赛场上冉冉升起。相信这一天很快就会到来！

希望，在这里。荣誉，在这里。尊严，也在这里。

序

十年前,有人宣称电脑无法在中国普及,因为中国汉字的输入是个问题!

……这个不用我说了吧!

1年前,法国 ESWC 上,全世界除了中国人,谁用正眼看过中国 AS 战队?

而世界著名的 ZEX 却被 AS 吓出一身冷汗……

一年前,SK 访华时和 SE 打表演赛,我站在 Heaton 旁边,看着他几次死后,就马上在电脑上打出一行字,知道什么字吗?

check up their cfg(查查他们的 cfg)

半年前,韩国人说他们要来了?

来得正好!足球的气我还没消呢!

拿着钢枪捍卫祖国荣誉的日子我们没赶上,足球场上被欺负蹂躏的时候,我们除了砸电视以外还能做什么?

为什么我们的国家需要强盛??

因为全世界默默努力的华人 CSer 需要祖国的强盛,来为他们撑起一片天空!

为什么我们的国家需要强盛??

因为中国 1 亿多电子竞技爱好者需要祖国的强盛,让他们更多地走出国门为国争光!

为什么我们的国家需要强盛??

因为我们是中国人,中华民族几千年不屈不挠的牌匾需要祖国的强盛。

为了国家的荣誉,为了中华民族精神的崛起,该是我们冲锋的时候了!!!

战斗的号角已经吹响了!!

让我们紧握手中的钢枪,面对黎明前的天空怒吼吧!!!!

感谢段超对本书的协作。

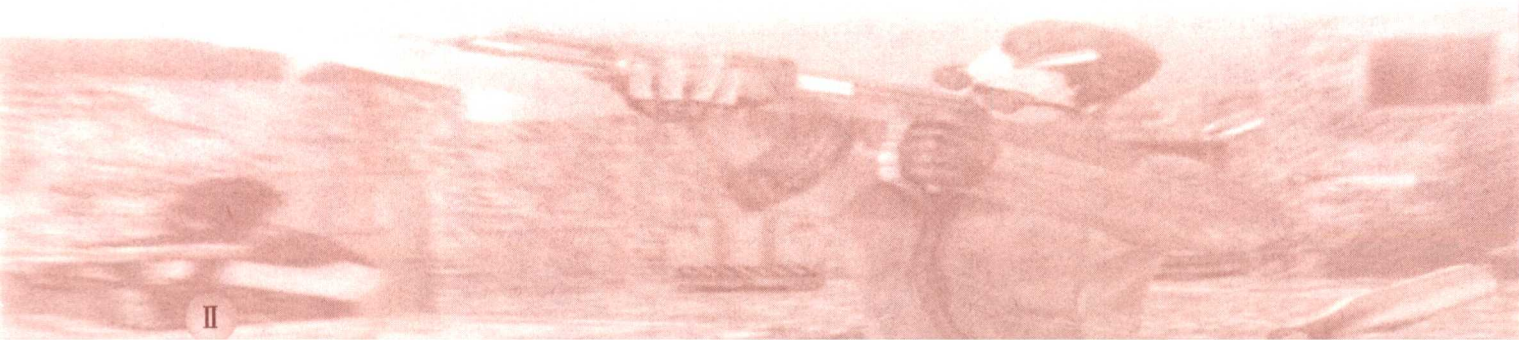
陈进身

2004 年 6 月

目 录

一、风靡全球的 Counter-Strike	1
5 年风雨, 历经转折	1
昨天的战场: CS1.5 版	8
永远的传奇: 永远的 CS	9
二、新的武器, 新的战役—CS1.6 全介绍	11
新增武器装备介绍	12
主要地图的变化	14
程序缺陷修正(BUG 的修订)	21
三、成为一名神枪手	23
适合集体作战的 GloCk	23
攻防兼备的 USP	24
SKHeatoN 的 AK47 使用心得	25
M4A1 使用指南	28
AWP 中高级技巧与训练方法	29
四、最新兵法战术	35
CAMP 的心理	35
CS 穿射的技巧	40
De_dust2 的不败战术	48
De_aztec 在新 CS1.6 的战术演变	59

De_inferno 的经典站位	61
train 战术之攻防——升级篇	70
De_nuke 的最新实用战术	76
De_clan_mill 的 CT 防守战术	81
五、黄金战役—WCG2003 总决赛 SK.swe VS 3D	86



一、风靡全球的 Counter—Strike



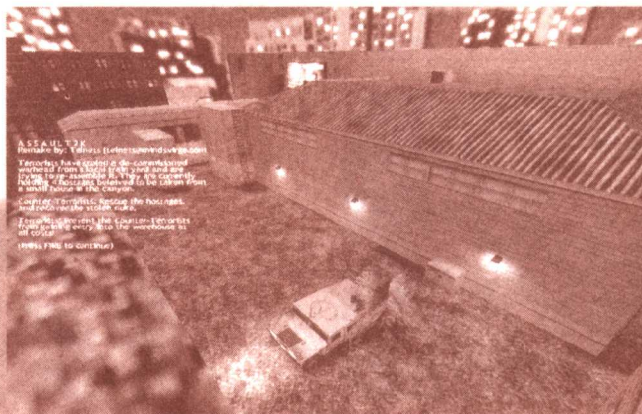
Counter-Strike,从最初还不太成熟的 Beta6 版,一直成长到今天风靡全球的 CS1.6,CS 走过了 5 年的风风雨雨,历经数次重大改进,直到今天推出了具有未来游戏架构的基于宽带的 Steam 综合游戏系统。5 年了,对 CS 的历史,你了解多少呢?那些自称骨灰级的玩家,对最新的 CS1.6 的了解又有多少呢?在本书的开头,就让我们一起走进那个让我们魂牵梦萦的 CS 世界吧,GO! GO!! GO!!!

5 年风雨,历经转折

从 1999 年 6 月 19 日诞生开始,一直到今天的 1.6 版本,在众多的重要更新中,Beta6.5(基本确立类似现今的 DE 和 CS 模式)、CS1.0(武器系统的变更,游戏规则的全面确立)、CS1.4(转折性的升级)、CS1.5(全面完善 CS 游戏系统)这几个版本是最为关键的转折。现在就让我们一起来回顾 CS 这 5 年来的点点滴滴吧。

■ Assault2k

看看下面这张图,你还记得吗?



图——Assault2k

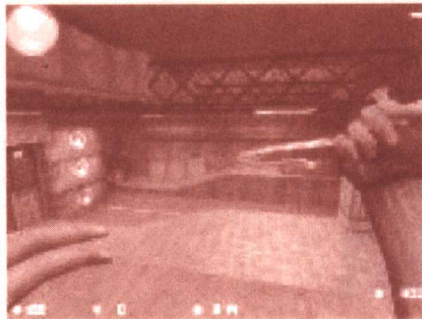
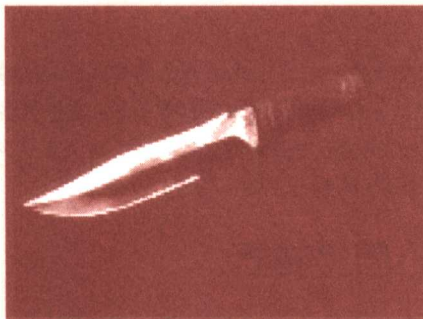
这张图现在已经很难在战网服务器上见到了，但是当年，它可是所有 Cser 的必修课哦。是不是有种很怀念的感觉？^_^

■Beta7

此后 Valve 推出了他们的 Beta7 版，在这一版本里，新增加了两种武器。

第一种：The SEAL Knife 2000 (SOG Model 37)

现在看起来司空习惯，在当时，这可是个不小的改动哦。从这一版本开始，你可以使用这种第二武器，虽然它只是一



把小刀……。想想吧，在 Beta7 以前，手枪子弹用完了之后，你该怎么办呢？

下面该说增加的第二种武器了，就是那无人不知无人不晓的双枪 dual berretas，不过这把枪在推出时可是备受争议的，很多玩家认为它并不属于 CS 这样的游戏。虽然 Valve 最后还是将这把枪保留下来，但它实际上并不是很实用。4.5 秒的弹夹填装时间足以让对手把你搞定，所以它的功用也许只剩下耍酷这一条了。从实用方面来说，Glock18 明显用处更大。



图——拿双枪的样子是不是很酷？

除了新增武器之外, beta7 还增加了几幅地图: cs_office, cs_highrise, cs_arabstreets, de_foption, 还有 de_vegas。有一些也许你不太熟悉, 但 office 这样的地图想必已经玩过无数遍了吧, 它们就是伴随着 Beta7 一起发布的。看看这些熟悉的场景, 现在你还记得起来么?



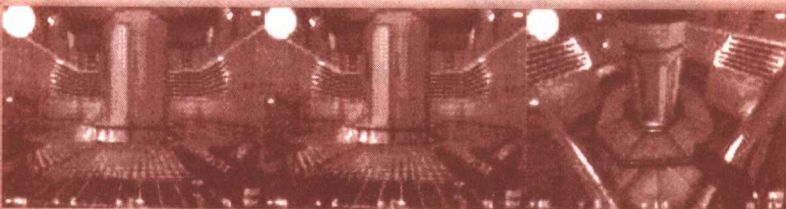
图——cs_office



图——cs_highrise



图——cs_arabstreets

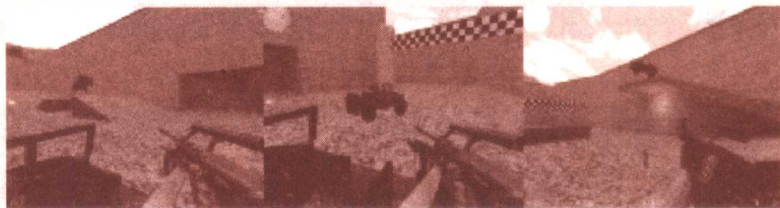


图——de_foption



图——de_vegas

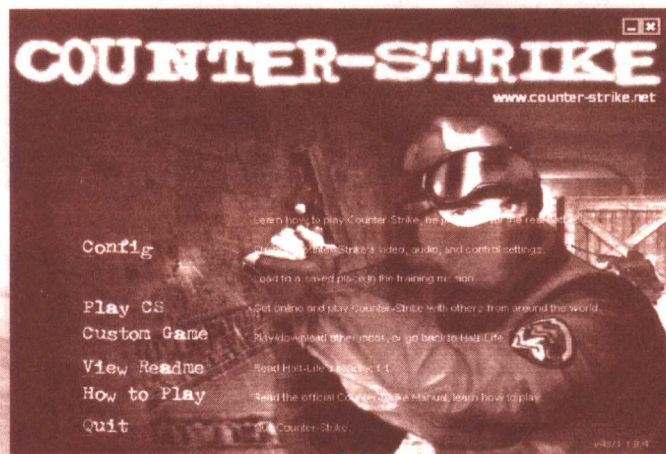
这时候，甚至出现了一幅可以让开着车玩的地图：de_jeepathon 2000，这也是 Valve 的一个尝试吧。



图——de_jeepathon 2000

■V1.0

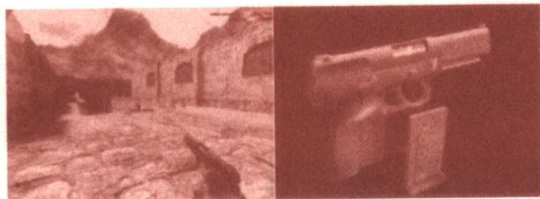
CS 的第一个正式的版本。V1.0 是一个转折，它宣告 CS 终于脱离了 Beta 版这一束缚，开始步入它最辉煌的时期。



图——1.0 菜单画面（现在你的机器上还有吗？）

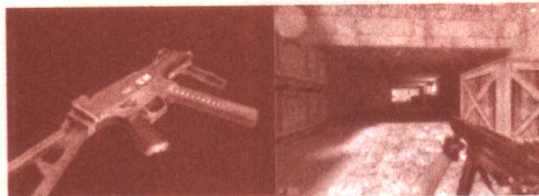
这一版的改变有：增加了 3 种新的武器：FN Five-Seven, H&K UMP.45 和 SIG SG-550。

首先是 FN Five-Seven。

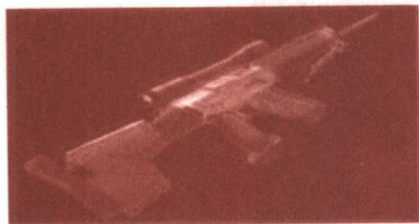


五七手枪的优势在于它的准确率，即使在远距离，它仍然可以保持高精度，但是随之而来的问题是它的伤害实在是很小。购买五七手枪需要花费 750 元，在它的每个弹夹里有 20 发子弹，同 Glock 一样，比，usp 多了 8 发，但是通过测试发现五七手枪对一个未穿甲的目标造成的伤害是每发 20，而对穿甲的目标的伤害是每发 13。和其他手枪相比，它没有明显的优点，但也不是更糟，不过这一增加的武器毕竟让我们多了一种选择。

下面让我们来看看 UMP.45。



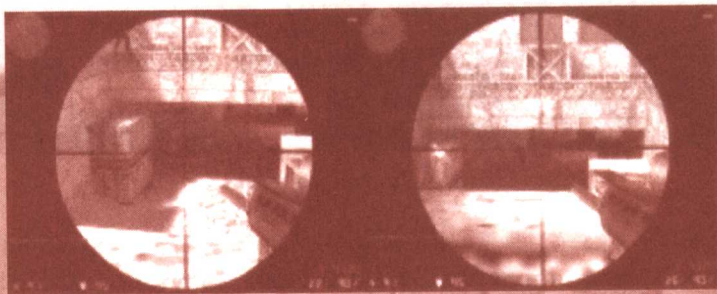
这款枪作为 MP5 的一个替代，选择 CT 和 T 都可以用，这两款枪都来自于 Heckler & Koch。UMP 比 MP5 贵 200 元，但是它的伤害比 MP5 稍大。每个弹夹 25 发子弹，总共可以带 100 发。虽然子弹少，但是消耗起来不会更快，因为它的开火速度（the rate of fire）比 MP5 低得多，MP5 的速度是 600 发/分。UMP 对穿甲目标的伤害是 14，而对不穿甲目标的伤害是 30，所以如果你想追求更高的伤害的话，那么应该选择 UMP，而如果想要更快的开火速度，那么显然 MP5 更好一些。



最后是 SIG SG-550 Sniper。

SG-550 是一款 CT 专用武器，售价 4200 元，除了这一点之外，它和之前版本里的 G3/SG-1 几乎一样，一样的开火速度，一样的装弹时间，还有……一样的没用……但无论如何，它有着每发 30~50 点的伤害，比 G3/SG-1 还是要强一些。

实战中用这把枪的人也不是太多，毕竟连狙的准确度不太高。

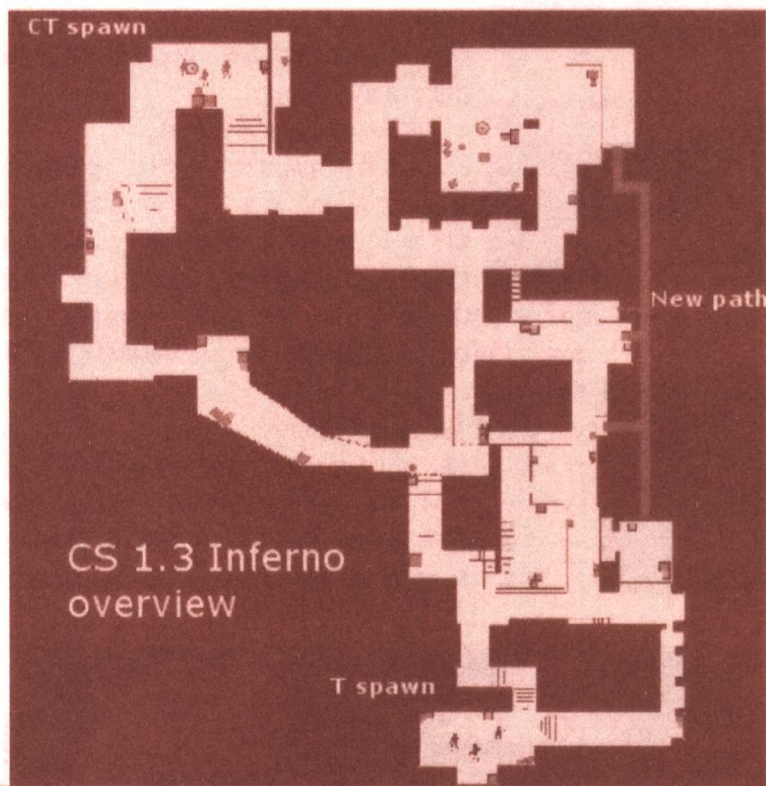


图——SG-550 射击中

总体而言, 1.0 版在武器方面的改动并不是很大, 新增的武器不过是已有武器的翻版, 对已经形成的战术打法没有太多的影响。

■ V1.3

这个版本变化不是很大, 不过修改了一些大家很熟悉的地图, 例如 de_inferno。



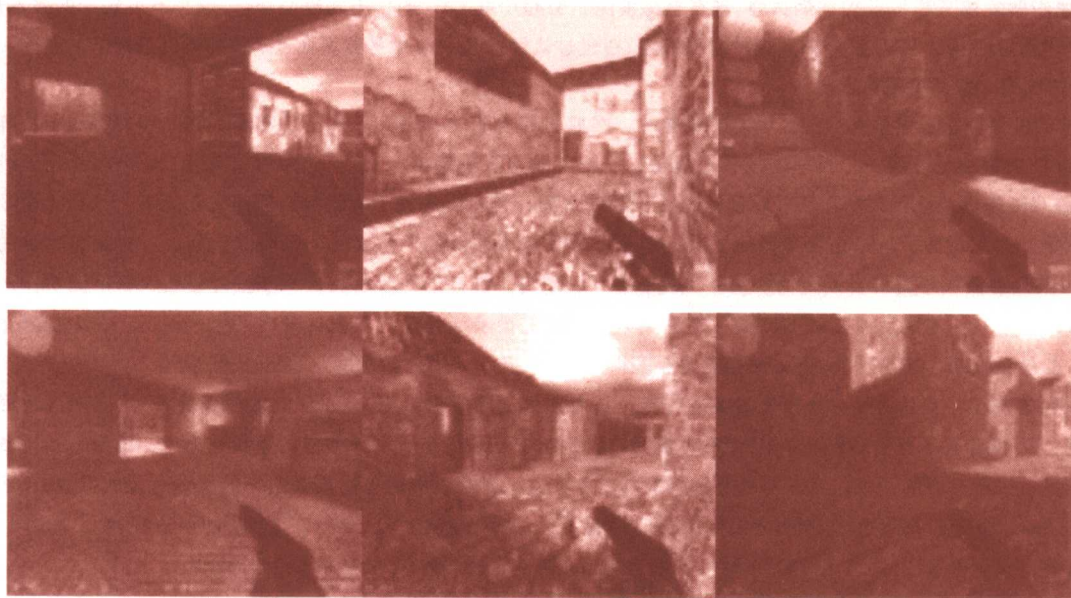
图——de_inferno 修改版

Inferno 的这张地图随着 1.1 版一起发布, 尽管在这张地图上对 T 有一点不公平, 但它一直是当时网上最流行的地图之一。为什么要对这么一个极其流行的地图进行修改呢, 关于这一点 inferno 的作者 Barny 解释说, 这张图对 CT 有明显的偏袒, 同时鼓励 T 在一个如此复杂的埋弹的地图上 CAMP, 因此他增加了一条攻击道路, 同时修改了埋包地点。



正如你看到的那样，这条新路有好几个入口，这就给了T几个新的选择。这条路通向第二个埋包点。除了这条新路之外，第一个埋包点，即CT出生地，已经被移动到更靠右的地方，这就意味着CT同时防御这两个埋包点更困难了。最后的一处改变是从CT出生地到第二埋包点的一条捷径。

总之，这张新图让我们有更多的方法绕到敌人身后进行攻击。让地图更大一些是CS的发展趋势。



图——1.3 版 de_inferno

■ V1.4

V1.4版可以说是一个奠定基础的升级，它的测试期是最长的，但它的寿命在正式版的更新中是最短的，在经历了短暂的1个半月后，便在众多玩家的谩骂声中带着微笑欣然下台。1.4是光荣的，它的出现是带有历史意义的——Valve把1.4看作一个试探性的升级版本：试探大众玩家的反应；试探职业玩家的反应；试探各大比赛主办机构的反应；让意念领先的Steam综合游戏系统找找在现今网络平台的发展空间；更重要的就是让VALVE-Anti-Cheat Technology（以下简称VAC，内置的反作弊系统）小试牛刀，看看各大作弊软件还有什么法宝……

目前,虽然 1.6 版已经推出,但在各大战网上,1.5 版仍然是主流,也许大家对 1.6 还有一个逐渐适应和接受的过程吧。无论如何,我们不应该忘记从 2002 年开始就伴随我们的 CS1.5,在这里,就让我们对 CS1.5 版作一个简单的回顾吧。

昨天的战场:CS1.5 版

就在纪念 Counter-Strike 诞生 3 周年的时候,Counter-Strike V1.5 诞生了。跳跃模式在 1.4 的基础上继续修正,在游戏的速度感和真实之间找到了极好的平衡点。在 AK 和 M4 的抗衡中,以加大 AK 准度、减少破坏力和增加 M4 破坏力、减少精度而告终;以前一使用就会被网管 kick 掉的烟雾弹,现在全面消除了引起严重 LAG 的代码和模型部分,成为不可缺少的战术性武器;最为玩家津津乐道的就是 VAC 反作弊系统的全面完善,在经过认证的 Secure 服务器里面,CS 精神得以最纯洁的显露……

1. 战术的改变:找回自我的 CS

CS 种种的变更使它返璞归真……在以前的版本中,网战的战术不过 Rush,一经成功实施,往往能冲得对方一阵手忙脚乱。而 Rush 的关键在于速度——行军路线尽可能短,——实现这些关键在于 1.3 有连续跳,在 1.1 及以前有超级跳。而从 1.5 开始,游戏架构真实地再现了人物在跳起落地后停顿的现象,使所有的关于跳跃的技巧消失于无形,于是,游戏的进行速度得以减缓,大大增加了玩家正面交锋的机会。这个现象还体现在躲避子弹方面,以前像小兔子一样蹦蹦跳跳的动作在 1.5 及 1.6 中被列为极端愚蠢的自杀行为。另一方面,从 1.5 开始,作者还创新地加入了准星会根据人物不同动作而做出变动的瞄准模式——在人物跳起或行动的时候,准星会向外扩张,准星线变粗,射击的精度下降;相反,在人物静止或者蹲下的时候,准星会收缩,甚至连 Shotgun 的准星也会变得像 M4 一样小,射击的精度也就因此提高了。

这一系列的改动,实际上是有意拖慢游戏的节奏,让更多的战术发挥出来。Valve 的目的很简单——让 CS 返回本来的面貌。毕竟,CS 就是为了弥补 DF 的合作和 Q3 的激烈之间的空白,独创出以团体合作的重要性为中心而设计的游戏。而这也是现今众多玩家所忽略的一个重点,特别是那些极端的个人主义者在以前版本中表现出来的不顾后果的 Rush 场面,最为经典的就是 dust2 防守的 CT,面对着个人技术比自己好的 T,一开局就从中门、A 木门往 Ts 的基地狂冲……数声 AWP 响过……积分榜上只剩下寥寥 CT,面对着 Ts 的大规模进攻 A,游戏在短短的 47 秒后以 CT 被全歼告终。

这样的例子屡见不鲜,而且他们是不断地重复犯着这个错误,不断地失守 A 位,不断地落败……竟然没有人留在 A 位防守。战术的运用和团体合作的重要性显而易见,于是,在 1.5 被确定为国际比赛使用的版本之后,各大战队开始放弃了传统的以个人技术为重点的训练,转向以多样战术配合的全方位训练,像 1-3-1T 进攻,3-2CT 防守,2-2-1CT 防守这些具有新概念的战术应运而生。这些优秀的战术从各大比赛的 DEMO 就可以看到。1.5 把这些战术推向了一个空前的高度。而 Valve 也终于明白了 CS 在网络游戏上走的歪路,于是,他给我们带来了跳跃和移动中射击的改变。CS 成长了……

2. 反作弊的成功:VALVE-Anti-Cheat Program (VAC)

CS 期待已久的救命稻草——VAC 系统有机融入 CS 内核,针对 OGC9x,OpenGL-Hack1.7 等臭名昭著的作弊程序而设,它的出台,没有让 Cheating-Death、Paladin、Punkbuster 等前辈失望,在吸收了它们成功的精华之后,这些以前在反作弊系统方面作出重要贡献的程序完成了自己的历史使命。因为新的 CS 将不允许上述防作弊软件赖以工作的“/”等分割文件夹

的符号的使用（目的是为了防止作弊程序运用一些不在游戏根目录下的文件实现作弊的功能），而且，VALVE 相信自己的 VAC 系统能够有足够的力量防止最新作弊程序在服务器的蔓延，最起码的，能在 CHEAT 推出的一至两天内就有针对性地进行服务器 VAC 代码的升级。VAC 是成功的，它是众多防作弊软件功能的综合，它证明了自己存在的价值——作弊程序的官方网站在正常的更新周期内，没有再发布针对 VAC 的更新。相反，VAC 代码部分在 1.5 发布后四周内，在服务器端更新了两次——它在不断地自我完善，不断地壮大。这也是各大玩家所希望看到的。毕竟，热爱这个游戏的玩家都不希望看到 CS 像国外一位著名玩家所说的那样……如果 Valve 只是依靠外部软件支持的话，它最终将被作弊程序毁灭。不可忽视的，OGC 等作弊程序是一股很大的阻碍 CS 发展的力量。幸好，Valve 及时推出了 VAC 反作弊系统。

3. DEMO 播放器和新增观察模式：让高手成为你的贴身导师

1.5 的最大野心，莫过于在 DEMO 播放部分加入最新的 Viewdemo 模式——一个能播放绝大部分 1.3 和 1.4 版 DEMO 的“播放器”——这可是一个名副其实的播放器，拥有和电影播放器一样的功能，包括能以 2X、4X、1/2X、1/4X 等不同的播放速度实现快进、倒退的功能，最精彩的就是那个进度条和逐帧播放功能，通过它，你可以随意调整 DEMO 播放的位置，只观看最精彩的部分，或者重复观看开火时准星的移动和人物的行进路线等以前只能看一遍的镜头。配合逐帧播放功能，看 Johnny.R 和 Potti 的 DEMO 就像身临其境，著名高手的动作完全展露在自己的屏幕上——AWP 准星的甩动和 AK 的瞄准位置，甚至 AK 压枪的幅度均一览无余。以前研究战术习惯使用的 DEMO 播放器如 GeekPlayer、DemoManager 等程序，似乎在一夜之间消失无踪。

此外，在 1.5 的观察模式中，Valve 的努力使第一人称观察模式修复了来自 1.4 的 BUG，进而达到了完美的境界，更进一步地完善了 Picture-In-Picture（画中画）功能。在死亡后的观察模式中，可以一边利用 Chase CAM 观察高手的行动，一边观察地图战术的变化等技术因素，这些不都是免费的多媒体教学影片吗？难怪很多玩家在使用了这个“播放器”后，纷纷在各大 CS 网站发出源自内心的“感叹”——“原来，我也可以像 Potti 那样！”——“哦，Johnny.R 的甩枪原来是这样的……”

同时，善于利用 DEMO 的玩家在仔细分析技术后，以几倍于以前的速度全面提升着自己的技术。在各支著名的战队，看 DEMO 成了每天的必修课。

4. 更高的分辨率和材质贴图——玩游戏也养眼

材质增加到了 512×512，惊人的 1600×1200 超大分辨率，32bit 色深，这意味这什么？——向 Q3 的“完美”挑战。在 1.5 的更新中，Valve 着重提出了对 ATI 显卡的 Overflow 问题进行修复，随着对 TrueFrom 和 S3TC 大纹理压缩技术的进一步完善和对 OpenGL、D3D、3Dfx 等技术的加深理解，模型制作技术的日趋完美，CS 的画质逐步逼近现实，配合着 EAX 逼真的 3D 动态音场，CS 描述的虚拟世界在现实中得以最真实地再现。Valve 的野心大概是在超高分辨率的游戏硬件测试中和 Q3 争一争。

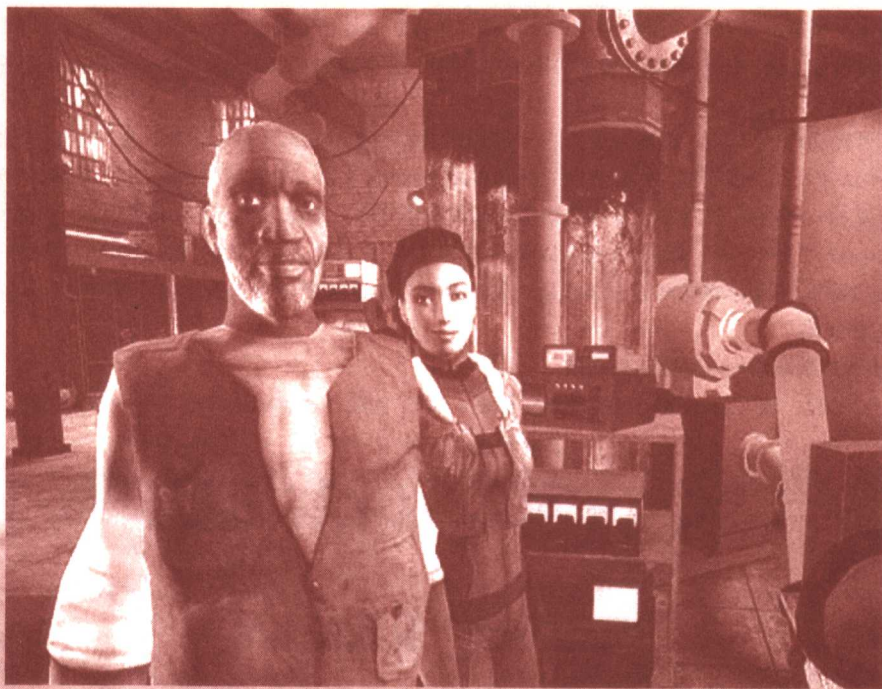
永远的传奇，永远的 CS

在历经了许许多多多次更新后，CS 给我们带来焕然一新的面貌，游戏的平衡性在不断提高。CS 不同于其他 FPS 游戏的一

个最突出的地方，就是特别强调团队合作的重要性，这也是 CS 最吸引人的地方，是 CS 区别于 FPS 游戏的重要因素。目前的市场上，出现了大量以“全面打倒 CS”为口号的 FPS 游戏，虽然也堪称佳作，但始终没有能取得像 CS 那样的成就，毕竟，CS 在人们心目中已经成为了一个衡量团队游戏的标准，市面上的 FPS 游戏的键盘设置默认下被玩家称作“CS 模式”；电脑商家以组装的电脑能在 CS 中稳定跑 99 帧为招牌，另外，在游戏中和队友的可合作性是否能超越 CS 也成为了一个判定 FPS 是否优秀的默认标准……勿庸置疑，CS 在今天，已经成为了广大玩家心中的一个传奇。时至今日，《零点行动》和即将诞生的《CS2》更是让我们期盼不已，相信 Valve 一定会给我们更多的惊喜！



图——《零点行动》



图——《CS2》界面