

COUNTER STRIKE

枪神者 十步杀一人，千里不留痕！

30万字+1500幅图结合独家权威多媒体
双光盘视频教程详解一切成“神”要素：
飘逸的跑位、完美的甩枪、无间的配合、
一枪爆头的爽快、神鬼莫测的穿墙……

枪神启示录

大嘴雀工作室 编著

G899/L497

COUNTER STRIKE

枪神启示录

大嘴鲨工作室

编著

江苏工业学院图书馆
藏书章



山东电子音像出版社出版

内 容 提 要

在CS广为流传的今天，这本《CS枪神启示录》能让你体验更深层的CS文化，了解更多CS游戏技巧，让你领略最优秀的FPS游戏的独特魅力。

本书共分七大章节：其中第一到三章分别全面介绍了CS里最为经典的三张地图：Dust2、Aztec、strike；完全解析了这三张地图里的作战思想，战斗技巧，位置分析，可以说是这三张地图的百科全书。第四章精选了WCG和ENC比赛里精彩的战例，SD、SK等著名职业战队演绎了一场场经典的对决。第五章介绍了CS SOURCE入门和进阶指导。第六章介绍了CS的各类枪械的使用技巧以及在游戏中可以利用的BUG。最后一章介绍了游戏出现的真实枪械情况，是CS枪械爱好者难得的收藏品。

光盘内容：

正文内容在光盘中全程视频中文解说演示。画面精彩火爆，书盘合一。
光盘演示了成神的绝技：飘逸的跑位、完美的甩枪、一枪爆头的爽快、神鬼莫测的穿墙……

- 书 名：CS枪神启示录
编 著：大嘴鲨工作室
执 行 编 辑：周一鹏 黄 翮 何 磊
封 面 设 计：韩 科
组 版 编 辑：李品娟
责 任 编 辑：李 萍
监 制：时均建
出 版 单 位：山东电子音像出版社
地 址：济南市胜利大街39号
邮 政 编 码：250001
电 话：(0531)2060055-7616
发 行：山东电子音像出版社
经 销：各地新华书店、报刊亭
C D 生 产：北京中联光碟有限公司
文 本 印 刷：重庆科情印务有限公司
开 本 规 格：787mm × 1092mm 1/16 16.5印张 300千字
版 本 号：ISBN 7-89491-090-2
版 次：2005年4月第1版 2005年4月第1次印刷
定 价：29.80元(含2CD)



第一章 沙场鏖战

1

Dust2 攻防区域分析 2

CT 防守区域分析 2

T 进攻线路分析 3

Dust2 攻防战术分析 5

CT 防守与进攻战术分析 5

CT 在 A 门的防守与进攻 5

CT 在 A 拐的防守与进攻 6

CT 在中门的防守与进攻 7

T 进攻战术分析 9

T 在 A 门的进攻 9

T 在 A 拐的进攻 10

T 在中门的进攻 10

T 在 B 区的进攻 11

B 一层攻防战术分析 11

Dust2 常规站位 13

CT 防守 A 门常规站位 13

CT 防守 A 小道常规站位 15

CT 防守中门常规站位 16

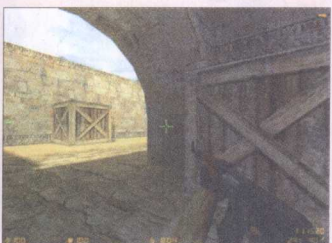
CT 防守 B 区常规站位 18

T 进攻 A 门常规站位 20

T 进攻 A 小道常规站位 21

T 进攻中门常规站位 22





T 进攻 B 区常规站位 23

Dust2 AWP 终极站位 24

CT AWP 终极站位 24

T AWP 终极站位 27

Dust2 CAMP 点总览 30

Dust2 穿射点优劣分析 42

Dust2 投掷技巧详解 55

Dust2 制高点战术应用 65

CT 制高点战术应用 65

T 制高点战术应用 70

Dust2 双人必杀技巧分析 75

CT 双人必杀技巧分析 75

T 双人必杀技巧分析 78

Dust2 C4 放置技巧 80

A 区 C4 放置技巧 80

B 区 C4 放置技巧 82

第二章 激战吊桥

83

Aztec 攻防区域分析 84

CT 防守区域分析 84

T 进攻线路分析 84

Aztec 攻防战术分析 86

CT 防守与进攻战术分析 87

T 进攻战术分析 89

Aztec 常规站位 91

CT 防守木门常规站位 91

CT 防守吊桥常规站位 92

CT 防守水下常规站位 94

T 进攻木门常规站位 95

T 进攻吊桥常规站位 96



T 进攻水下常规站位 96

Aztec AWP 终极站位 98

CT AWP 终极站位 99

T AWP 终极站位 101

Aztec CAMP 点总揽 104

CT CAMP 点总揽 104

T CAMP 点总揽 109

Aztec 穿射点优劣分析 113

CT 穿射点优劣分析 113

T 穿射点优劣分析 115

Aztec 投掷技巧详解 118

CT 投掷技巧详解 118

T 投掷技巧详解 122

Aztec 制高点战术应用 127

CT 制高点战术应用 127

T 制高点战术应用 128

Aztec 双人必杀技巧分析 130

CT 双人必杀技巧分析 130

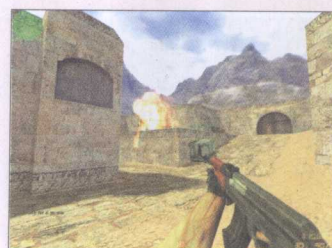
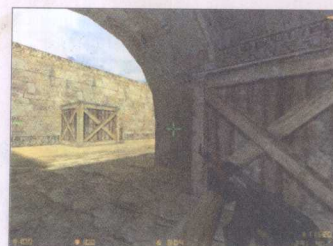
T 双人必杀技巧分析 131

Aztec C4 放置技巧 132

A 区 C4 放置技巧 132

B 区 C4 放置技巧 133

1.5 版与 1.6 版 Aztec 变化对比 .. 134





第三章 街头巷战

141

De_cpl_strike 攻防战术分析 142

CT 防守与进攻战术分析 142

T 进攻战术分析 144

De_cpl_strike 常规站位 147

CT 防守 A 区常规站位 147

CT 防守 A 区侧门常规站位 149

CT 防守 B 区常规站位 150

T 进攻 A 区侧门常规站位 152

T 进攻 A 区常规站位 153

T 进攻 B 区常规站位 155

De_cpl_strike AWP 终极站位 .. 156

CT AWP 终极站位 156

T AWP 终极站位 159

De_cpl_strike CAMP 点总览 ... 161

CT CAMP 点总览 161

T CAMP 点总览 165



De_cpl_strike 穿射点优劣分析 .. 169

CT 穿射点优劣分析 169

T 穿射点优劣分析 171

De_cpl_strike 投掷技巧详解 173

CT 投掷技巧详解 173

T 投掷技巧详解 178

De_cpl_strike C4 放置技巧 183

第四章 经典战例 184

WCG2004 3D VS SK 185

ENC2004 TEAM64 VS Vritus.pro . 189

WCG2004 VS Mibr 190

第五章 风云再起 194

CS:SOURCE 入门分析 195

游戏方式改变 196

超级跳和平移跳 196

手雷 烟雾弹 闪光弹 196

物理系统 193

HITBOT (有效命中体) / 网络状况 196

控制台 197

枪械 / 后坐力 / 选项 199

枪械模型 / 人物模型 199

CS:SOURCE Dust2 进阶指南 ... 199

CS:SOURCE Aztec 进阶指南 ... 206





第六章 实战宝典

210

CS 实战 BUG 解析 211

烟雾弹 BUG	211
闪光弹 BUG	212
射击无效	212
攻击无效	213
穿透无效	213
C4 无声	213

射击方式分析 214

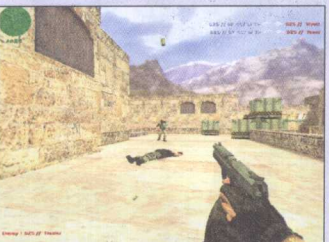
AWP 使用技巧分析 215

AWP 特点	215
AWP 使用原则	215
AWP 使用方法	216
组合型枪法	216
AWP 作战类型	216
使用 AWP 注意事项	219
高手 AWP 使用心得	219

AK-47 使用技巧分析 219

使用 AK-47 的步法	219
AK-47 扫射技巧	220
AK-47 2-3 发点射练习	220
AK-47 单发点射练习	221
AK-47 的缺点	222
高手使用 AK-47 的心得	222





M4A1 使用技巧分析 223

M4A1 远距离使用技巧	223
M4A1 中近距离使用技巧	223
M4A1 消音器的使用	224
M4A1 杀伤力与爆头技巧分析	224
M4A1 蹲射技巧	225
M4A1 与 AK-47 特征比较	226
关于 FPS 的探讨	226
M4A1 训练原则	226

原 则 总 汇 227

射击类原则	227
战斗类原则	227
十大陋习	228
交流命令简介	228

第七章 利刃在手 229

手枪 USP	230
手枪 GLOCK18	231
手枪 Desert Eagle	232
手枪 Beretta M92F	233
手枪 Sig P228	234
手枪 FN Five-Seven	235
霰弹枪 M3 Super90 Combat ...	236
霰弹枪 M4 Super90 (XM1014) .	237



微型冲锋枪 MP5 Navy	238
微型冲锋枪 Steyr TMP	239
微型冲锋枪 FN P90	240
微型冲锋枪 MAC 10	241
微型冲锋枪 UMP45	242
突击步枪 FAMAS	243
突击步枪 GALIL	244
突击步枪 AK-47	245
突击步枪 M4A1	246
突击步枪 SG-552	247
突击步枪 Steyr AUG	248
狙击步枪 Steyr Scout	249
狙击步枪 AWP	250
狙击步枪 G3/SG-1	251
狙击步枪 Sig 550	252
机枪 M249	253
光盘安装与使用说明	254





COUNTER STRIKE

第一章 DUST2 攻防分析

沙场鏖战

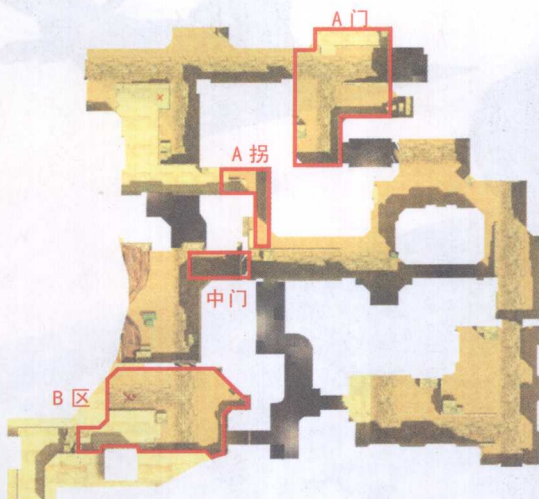


Dust2 攻防区域分析

De_dust2 这副地图，从一开始推出就受到众多玩家的青睐。这个以 De_dust 为构造基础的地图，不但扩大了 Dust 整个面积，还从结构上进行了新的安排。De_dust 曾经是 CS 玩家最喜欢的地图，随着 CS 不断发展，De_dust 这种小面积的地图，不能给玩家一个宽阔的空间一展拳脚，De_dust2 成了现在 Cser 的新宠，无论比赛还是公众网都受到欢迎。

CT 防守区域分析

De_dust2 是 CS 所有地图中最为经典的一张，从推出以来一直深受 CSER 的青睐。其任务是反 C4，有 A 点和 B 点两个放置区域。在 Dust2 地图中，CT 有四个防守区域，分别是 A 门、A 拐、中门和 B 区。



CT 防守的第一个区域是 A 门，从 CT 基地出发向右拐进入一条宽阔的大道，从大道墙上可看到一个 A 字标识，这条道路通常被叫做 A 大道，通过 A 大道往右拐就是 A 门，一直走是 A 大坑，左边是一个小平台，上面的箱子可以用来做掩体。

作为 CT 的你不要輕易地闪身出现在这个地段，因为这个区域是 CT 和 T 交火比较猛烈的地区，大家要注意 A 门洞墙角，此处是 T 最先跑来拿 AK 或者狙击枪进行瞄准的一个位置，如果 CT 不经意从 A 大道闪身，会被轻易射中。

现在大家注意：正对 A 门的木箱后面可能会藏着 T，

最好先进行穿射，然后 CT 就可以进入 A 门洞了，但是，进入 A 门洞的时候，应注意门洞里左手位置的箱子上面和箱子后面，这两个点是 T 可能藏匿的地方，大家应该注意一下，通过 A 门洞，CT 就进入 T 基地。



CT 防守的第二个区域是 A 拐。在从 CT 基地去 A 拐，首先进入的区域是 A 平台，A 平台是 CT 和 T 交火比较猛烈的地区，A 平台上画红叉的位置是 T 放置 C4 的地方。通过 A 平台来到 A 拐，在 A 拐，CT 首先应注意每个箱子的后面，箱子后面是 T 经常藏身和埋伏的地方，好多 CT 会在这里无缘无故地被偷袭。通过 A 拐，经过的地点叫 A 小道，通过 A 小道也可以进入 T 基地。

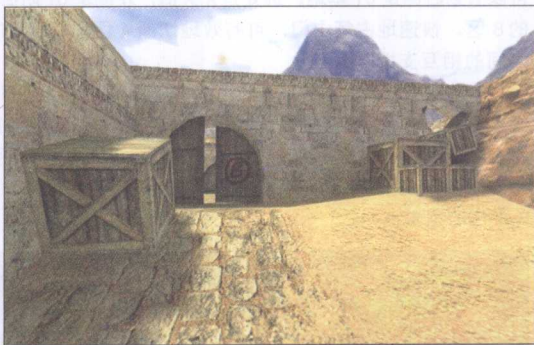




CT 防守的第三个区域是中门，通过 CT 基地可以快速地进入中门。中门的左边是 CT 基地和 A 大道，正前方是 A 小道，右边是 B 区。

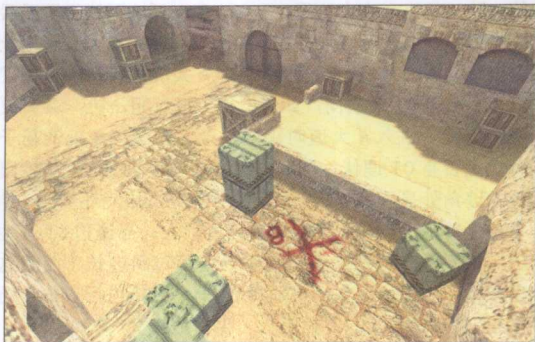


中门可以说是 CT 防守的中枢位置，在中门的 CT 可以帮助 A 平台的 CT 协防 A 大道，也可以攻击通过 A 小道的敌人，也可以快速地支援 B 区，但是，要注意的是：这个区域很可能有 T 的狙击枪在 T 基地将枪口瞄准着你。



CT 防守的第四个区域是 B 区，通过 B 门，来到 B 区。B 区左边是 B 洞，B 洞是 T 进攻 B 区的主要通道。B 洞出口正对的平台是 B 平台，如果 CT 第一时间进入 B 区的话，应该先抢占 B 平台上面靠近墙角箱子的后面，因为这里是防守 B 洞最有效的狙击位，站在这里可以非常有效地阻止 T 的进攻。现在，来看看 B 墙上的墙洞，CT 可以站在这个洞内，帮助中门的 CT 来防守，也可以消灭从警基地跑过来的 T。在木箱和绿色掩体中间是 T 在 B 区放置 C4 的位置，如果 CT 不是第一时间进入 B 区的话，就不要贸然闯进去，可以利用 B 门的掩护来观察 B 区，进一步发现 T

的位置，也可以利用 B 的墙洞来观察 B 区，发现 T，将其消灭。至此，将 CT 防守的四个区域一一介绍完毕。



CT 防守区域详细分析请参看《数字视频教程》光盘。

T 进攻线路分析

在 Dust2 地图中，T 有 4 条进攻线路：A 门、A 拐、中门、B 区。



T 的第一条进攻线路是 A 门。穿过 A 门就是 A 门洞，T 应在第一时间到达这里，抢占门洞出口左侧的墙角，埋伏在这里可以攻击从 A 大道跑来的 CT。确定没有 CT 跑过来的时候，也不要冒然出去，因为 A 门外有多个可能埋伏 CT 的地点，应首先注意正对 A 门洞的木箱后面，这个点可能藏有快速跑来的 CT。



还有 A 大坑对面小平台上的木箱旁边的几个点，同样可能有 CT 在防守，当然，还要注意 A 门出口右侧墙角的木箱旁边，都是经常藏人的地点。确定这几个地点没有 CT 的时候，还要观察 A 大坑是否有 CT 埋伏。如果没



有，T可以选择两种方式对A大道进行进攻。第一种方法，直接进入A大道；第二种，跳入A大坑，这是比较安全的一种，但进入A大坑后，T应注意A大坑深处的箱子后面是否藏有CT，不管是做T还是CT，玩家都经常利用此处进行CAMP。进攻前T可以利用A大坑的有利地形来观察A平台上CT的动向，如果T手中握着狙击枪，会有更好的效果。进入A大道时需要注意：右面墙角处的箱子旁边是否有CT埋伏，同时，还需要注意左面CT基地出口的墙角处是否有CT在进行锁点防守，当然还要当心A平台上的狙击点和各个掩体后面的敌人。当通过CT基地出口的时候，应快速通过，不要逗留时间过长，因为这里有较多的埋伏地点，可能有CT对T直接进行攻击，通过CT基地出口后，T就进入A平台放置C4炸弹。

T的第二条进攻线路是A拐，进入A拐通常有两条线路，第一条是快速线路，即通过T基小道直奔A拐。通过T基小道时，T应注意：中门是否有CT的狙击手在瞄准着这个区域；第二条路线是跑下T基斜坡，从A门的左侧进入A小道直奔A拐。在进入A小道前，可以利用右侧墙壁的掩护进行锁点观察，看是否有CT从A拐杀出。



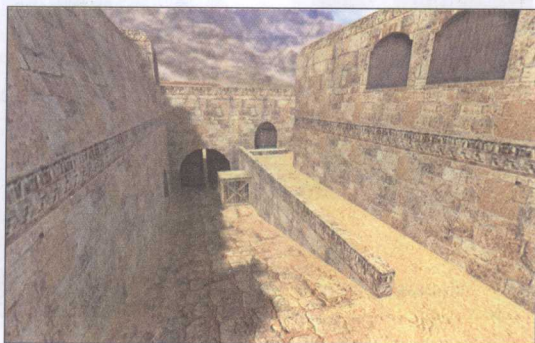
在A小道上逗留或者快速通过的时候，T都应该注意B1层是否有CT在埋伏，还应再看一遍中门，随时留意门外的CT。通过A小道就进入A拐，A拐是CT埋伏较多的地点，这里地势比较狭窄，所以在进入A拐之前，T应先注意第一个木箱后面、台阶后面、台阶下面的木箱旁、甚至木箱上，这些地方是否有CT埋伏，确信这两个点没有CT的时候T也不要冒然进入，因为还有一个点需要引起玩家的高度重视，就是右边靠墙壁距离墙角箱子大约1/2处。



因为不管从视觉差异角度讲，还是从玩家攻防的习

惯讲，玩家不会在第一时间注意这一点，需要特别注意一下。通过A拐后就进入A平台，当进入A平台时，T应注意右手处的这个箱子的前后，是否埋伏有CT，还有左前方墙壁的夹角，都是经典的藏人位置。如果确定安全，T即可通过A拐阶梯到达A平台，A平台是CT防御比较密集的地区，T应先注意：埋包点的掩体周围、左前方墙角处、平台下面的斜坡上面是否有CT，还要特别注意CT的狙击位，确定没有CT在防守的话，T就顺利到达A区放置C4炸弹的地点，但是在放置炸弹的时候，T还应注意身后的墙角是否还有CT在埋伏，如果没有，T可以安全的放置C4。

T的第三条进攻线路是中门。中门是T进攻的中枢位置，在中门里的左侧是B1层，从这里可以通向B区，右上方是A拐。到达中门前，首先要提防是否有CT的狙击手在门外防御，狙击手可以通过门缝，对T进行致命的打击。



出中门，T要最先观察的是CT在基地里面防守的几个点，那里光线较暗，掩体众多，要十分注意。同时，还要注意身后木门的CAMP点是否有CT在埋伏。通过中门，可以看到右侧是CT基地，远处是A大道，左侧是CT防御的B区。快速地占领中门，可有效地切断A区和B区CT之间的相互支援。

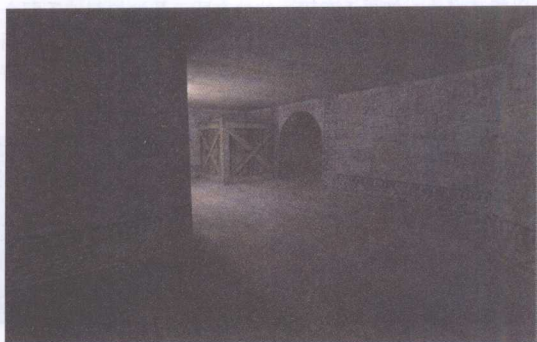
T进攻第四条进攻线路是B区。进入B洞时，T应仔细观察B洞内是否有CT埋伏，进入B区之前，T可以利用墙壁的掩护来观察B洞口是否有CT埋伏，在B洞里，要小心通往B1层的楼梯口，可能有CT冲上来，还必须注意B平台的狙击点。



通过B洞就进入B区，进入B区时，T应在B洞口观察远处埋包区箱子周围的几个防守点和B洞口左右两侧，出B洞口时，T必须快速地跑向B平台，以躲避B门口CT



狙击手给T带来的威胁，同时，还需注意B洞右侧箱子后的防守点和B墙洞。



到达B平台时，要观察B平台上掩体后面是否有CT埋伏，搜索完毕，跳下B平台，到达放置C4的地点，放

置C4时，T还需搜查身后的箱子，确定安全后，就可以放置C4了。至此，将T的四个进攻线路一一讲解完毕。



T进攻线路详细分析请参看《数字视频教程》光盘。

Dust2 攻防战术分析

CT 防守与进攻战术分析

Dust2 这张经典地图是大家非常熟悉的作战地图，同时也是国内外各类大赛的比赛用图，图中有两个埋雷点：A区平台和B区。地图结构相对比较均衡、简练，到达A区有两条通路，一是宽阔笔直的A大道，二是相对狭窄的A拐，这两条路线的结构决定了攻防战术的变化。B区朝T和CT两个方向各开放了一个出口，但是就距离而言，CT更容易首先来到门口展开防御，T通过的B洞相对狭窄，易遭受攻击。A、B两区之间有一个中门，不要小看这个简单的木门，由于特殊的地图位置，注定了这里是攻防双方的必争之地。中门靠近T的一侧，一边是通往A区的A拐位置，一边是通往B区的B一层；中门靠近CT的一方也具有显著的特点，首先这里紧靠CT基地，其次这里地域较为宽阔，同时，这里是连接A、B两区的重要通道，控制了中门，也就控制了A、B两地之间的相互支援的通道。

下面介绍CT如何进行防守与进攻。

CT 在A门的防守与进攻

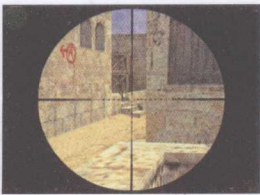
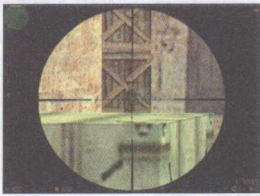
首先介绍CT如何在第一个防守区域A门进行防守与进攻。A大道是T进攻A区的主要通道，尤其在局域网对战时，这里的攻守往往精彩纷呈。这与此处地形、地图结构有直接的原因，让我们做个简要分析：CT从基地出发，左拐，上A平台；右拐，直取A大道。现在我们假设T已经攻出A门，占领A坑，并开始进攻A大道（如右图），那么CT该如何防守呢？这段地形对CT相对不利，A坑里的T可进可退，目标极小，所以CT一般不要采取主动攻击，应利用A大道



墙壁的反弹投掷HE或FLASH来压制T，反弹点通常选择墙上的标志处，向这里投掷，可以使HE准确的落到A坑正前方，寻找机会将T消灭。



如果CT手中拿的是狙击枪，应该在合适的时机，在A平台附近挑选一个狙击位，来消灭T。A平台上有几处





经典狙击位，在各种比赛、网战中使用此站位极为常见，在高手如云的今天，要想在这几个位置站住脚并有所作为，需要付出更大的努力：练就精准的枪法、具备灵活的头脑、拥有快速的反应等等。

通常CT会在第一时间冲到A门外，在A坑附近布防，T则有充足的时间冲到A门洞里面，这时双方都会放慢节奏，开始观察局势。CT一般会选择在A门洞外的几个锁点位置进行防守，还可以投掷HE，压制并杀伤T，逼迫其后退，初步形成CT对T的压制局势，迫使其减缓冲出A门的速度，然后CT可以选择合适的进攻方法，向A门挺进。



局势得以初步控制后，CT主动出击，利用墙壁的掩护先向A洞口投掷FLASH，将洞口的T闪白，看准机会，迅速出击，将其消灭。别忘了在进门洞之前，穿射一下里里外外的木箱，可能会有执着的T一直埋伏在这里。



好了，现在CT顺利的占领A门洞，不过不要高兴，因为有时T根本就不选择攻出A门，常常是在T基地附近徘徊，从“门缝里看人”，尤其当对方是狙击手的话，会严重威胁CT的安全。如何对付他呢？狙击手通常在离A门较近的几个点和T基地斜坡处的点活动，即使CT非常谨慎，也有可能瞬间在门外挂掉。



对方如果是狙击高手的话，即使你只是闪身观察一下对方的位置，他也不会轻易让你全身而退的，而且狙击手旁边可能还有AK进行配合，要攻进去还是要费一番周折的。最好的办法，就是利用手中的FLASH。CT可以以木箱为掩体，通过箱子将FLASH投掷出A门外，可以闪白离A门较近的狙击手以及周围所有的T。还有一种



方法，就是让队友进行配合，向木门及右侧的墙壁进行穿射，干扰T的站位，分散其注意力，运气好的话，还可以将其爆头。如果T在较远的地方即T基地的斜坡下那个经典的狙击位埋伏，那么CT应如何进攻呢？CT可以用FLASH投向A洞外的墙壁侧面，反弹落点不偏不倚，刚好是斜坡下面墙角处的狙击手眼前，这个结结实实的闪雷，



让他连跑的时间都没有，CT快速闪身出去，将其消灭。不要只记得HE和FLASH，手里的烟雾弹同样可以利用一下，投掷点毋庸置疑，就是A木门出口处，用烟雾将这里掩饰一下，趁机闪身出去，迅速通过A门，躲避狙杀手的枪口。



下面介绍CT如何在第二个防守区域A拐进行防守与

CT在A拐的防守与进攻

进攻。A拐是T进攻A平台的又一个途径，在A大道易守难攻的情况下，T会选择从A拐寻找突破口。很多玩家喜欢在A拐作战，因为这里作战方式多种多样，有近战，有秒杀，有狙击，有投雷等等，似乎在这里作战更能体现玩家的水平。



那么作为CT一方，如何在兼顾A大道的同时，顺利的防守A拐呢？负责看守A拐的CT在回合开始时须第一时间从CT基地冲向A拐，以便占据有利地点，更好地缓解T的进攻。为了安全，CT在进攻A拐前先向A拐抛掷FLASH减缓T的进攻。当心，不要过于靠近台阶处，这里可能“各种雷，满天飞”，在你没看到T时，HP可能已经损失过半。在回合进行到中期，T可能已经攻进A拐，这时CT最好不要硬拼，应退回A平台上面，随机应变，寻找最为合适的地点来防御。

