

沙漠绿洲工作室 编著

一网打尽 2004年世界电子竞技大赛

最新 CS、魔兽、星际 战报全分析

世界电子竞技职业高手 齐聚一堂 一个都不少

全 电子竞技职业选手 执笔 亲自教授 实战经验

最专业的战术技巧

全面提升你的电子竞技水平

球

电

子

竞

技

比

赛

全

接

触

Dianfeng
DuiJue

巅峰对决

2

北京出版社出版集团
北京出版社


9
03
2
202

—— 全球电子竞技比赛全接触

巅峰对决

沙漠绿洲工作室 编著

2

 北京出版集团
北京出版社



* A 1 0 6 8 2 0 2 *

内容提要

本系列丛书以简洁的笔触详细介绍了全球各大电竞赛事的风风雨雨和不为人知的轶闻趣事,专门聘请职业电竞玩家教授实战经验和分析电竞赛事中的精彩对局。内容涵盖 WCG、WEG、CPL、ESWC、CEG 等众多国内外重大电竞赛事,包括 CS、魔兽、星际、FIFA、实况足球等多个项目。这里不但有世界著名的电竞高手们: SK、3D、Titans; sweet、Grubby、heman; Boxer、Xellos、Nada……; 这里也包括了国内的电竞强者: Hunter、wNv、Su.z; suho、xiaOt、Magicyang; MTY、PJ、Phoines……这些世界一流的赛事与一流的电竞明星一定会给你带来一顿丰盛的电子竞技饕餮大餐!

本书献给喜欢和关注电子竞技的读者们。



前言

电子竞技 一条新的成功路

看着刘翔在雅典赛场上的雄姿，无数国人为之兴奋、骄傲与自豪！这是人之常情，人的情绪总是容易在激烈刺激的体育运动中得到激励和升华。中国人很早就认同了足球、篮球、田径、游泳等“传统体育项目”，为此奋斗的运动员、教练员都得到了最大的支持与荣耀。渐渐地，人们接受了“血腥野蛮”的拳击、“不学无术”的台球、“附庸风雅”的高尔夫以及“不伦不类”的极限运动……这之后，中国人会不会接受“玩物丧志”的电子竞技呢？

电子竞技的对抗性毋庸置疑，无论是组队还是单挑，几乎所有的电子竞技项目都完美地展现着选手身上的技巧与战术，智慧与意志，默契与激情。电子竞技的观赏性更是无可挑剔，得益于电脑网络技术的发展，电子竞技在录制、转播、画面、音响方面比传统体育项目更胜一筹。而且电子竞技还有更为严格公平的赛制与规则，方便简单的组织操作特点。总之，如今的电子竞技已经得到了充分的完善和发展，只要看看欧美、日韩如火如荼的电子电竞赛事就能完全了解。但是，在我国由于以前电子游戏厅、网吧、网游对青少年的影响很坏，直接影响了整个社会对电子竞技体育的接受与认可。即使在1年前，玩CS的职业选手们还总是讳言自己的身份，那时电子竞技还带有一直沿袭下来的“颓废、不务正业、没有前途”的色彩。

但是，2003年底国家体育总局正式承认电子竞技为我国第99个体育项目的决定，完全扭转了电子竞技的尴尬境地。这直接导致了2004年完全可以称得上是我国的电子竞技大发展年。随着第一个总决赛在中国的国际赛事Acon4的举办；随着CPL第一次走入中国；随着ESWC上我国选手的勇往直前；随着第一个国家电子竞技联赛CEG的开始；随着第一批电子竞技国家队员的诞生；随着WCG中国赛区的精彩赛事；随着无数大大小小市县级、省级、全国性的竞技赛事的开展；随着上到部委，下到企业的积极组织与参与，中国人，尤其是那些曾经抱有成见的成年人开始渐渐地接受电子竞技，开始慢慢去接

触电子竞技——他们逐渐认识到这不是孩子玩物丧志的祸首，而是与足球、篮球相类似的竞技运动。在这方面有出息的孩子一样能名扬四方，一样能为国争光，一样能受人爱戴与敬佩。

电子竞技体育终于开始步入正常有序的发展轨道了。

本系列丛书详细介绍了2004年发生在世界上的重大电子竞技赛事。更重要的是借助比赛，向读者献上了几乎所有流行电子竞技项目的战报分析与技巧讲解。这里不但有世界著名的电竞高手们：SK、3D、Titans、Sweet、Grubby、Heman、Boxer、Xellos、Nada……这里也包括了国内的电竞强者：Hunter、wNv、Su.Z、suho、xiaOt、Magicyang、MTY、PJ、Phoinex……从本书中或许你能看到自己熟知的偶像，或许你能学会一些高级的对战技巧、或许你能沉浸于精彩激烈的比赛中。这些世界一流的赛事与一流的电竞明星们一定会给你带来一顿丰盛的电子竞技饕餮大餐！

最后，祝愿我国电子竞技体育事业越走越好，在未来成为主流体育项目。还祝2008年北京奥运会圆满成功！

老骥

2004年11月11日

1

第一章 法国的梦想——ESWC 篇

2

一、法国之旅

——ESWC2004 电子竞技世界杯法国总决赛综述

小城普瓦捷几乎不为国内人们所熟知，但在2004年，每一个喜爱电子竞技的玩家都会记住这个名字。ESWC这项世界性的赛事处处散发着法国人的优雅魅力，吸引着全世界的电子竞技爱好者。

15

二、黑马行空

——CS，有如世界杯一样的无法捉摸

15

1. 巨人轰然倒下

——ESWC2004 NoA vs tsG

NoA的实力是有目共睹的，而element的加入更是如虎添翼。但是，CS比赛的并不仅仅是战队的实力，还有状态、心态、环境、体力等等诸多因素起着重要的作用。

23

2. 火星撞地球

——SK vs Mouz

33

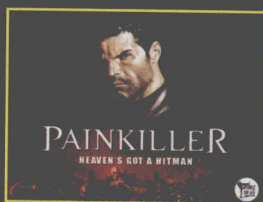
三、韩国人的胜利 不死族的疯狂

33

1. 疯狂的亡灵

——ESWC战报：SK.heman vs SK.madfrog

SK队员的“内部比赛”，双方知根知底，打得精彩纷呈，非常激烈。





2. 人类尊严

——ESWC 战报：SK.heman vs SK.sweet

38

3. 加冕

——ESWC2004 魔兽决赛 SK.madfrog vs [aT]FoV

44

多年以后，韩国人仍然会记住这场大战：他们的勇士[aT]FoV为自己的祖国赢得了第一个世界魔兽的冠军称号。而不死族的地位也随着本次ESWC决战达到了最高点！

四、我们的足球场

——WE7与8攻略指南

49

从电视游戏走出的WE系列，大有取代盛行PC游戏10年之久的FIFA系列之势。WE7与8的操作性与趣味性更是达到了无人能及的高度。

第二章 王者之争——WCG篇

55

一、WCG，全世界热爱电子竞技运动年轻人的节日

56

这项源自三星公司营销创意的比赛已经渐渐成为世界上参加人数最多的“电子竞技奥林匹克”！一年一度的WCG成为电子竞技爱好者的节日，今年也是如此，美国的旧金山成为了所有电竞人的圣地。

二、扣人心弦的国内大战

65

1. 核弹危机

——WCG2004 中国赛区 Star.ex vs Su.Z

65

2. 冤家路窄

——WCG2004 中国赛区 CS 总决赛之争

71

广州冠军Star.ex很可能与北京的Hunter.spirit(简称Hunter.s)是一对冤家：胜者组决赛里Star.ex(简称Star)不敌Hunter.s而不得不参加了败者组的决赛，第二次蹂躏了南京冠军Su.z后，他们杀气腾腾地杀回了决赛。

77

3.《魔兽争霸III资料片 冰封王座》入门讲座

80

4.《魔兽争霸III资料片 冰封王座》提高篇

83

5.他山之石

——WCG 韩国赛区 lucifer vs spiritmoon

韩国选手比赛的录像可能是国内玩家观看最多的。他们打法十分正统,即便是使用暗夜这样战术多变的种族,韩国玩家也从来不用诸如爆熊鹿这样针对性较强的战术。现在为大家带来的就是一场暗夜混合兵种对阵天地双鬼的精彩比赛。

88

6.王者之争

——WCG2004 中国总决赛 YoLinY.suho vs YoLinY.sky

这是一场队友之间的“内战”,这是一场发生在LT的经典战事,这是人族扩张与暗夜扩张战术的大碰撞。

91

7. WCG 的蓝色扉页

——WCG 星际人族与神族大战 PJ vs Cou

96

8. WCG2004 FIFA 故事

这里记录了几件2004年WCG中国赛区FIFA项目发生的故事,或许能引起人们的思考。

98

9. FIFA 玩家面面观

104

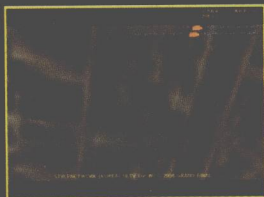
三、引人入胜的WCG总决赛

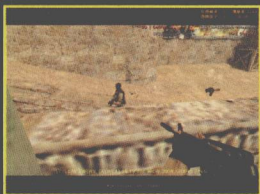
104

1. Beyond The Game

——WCG2004 总决赛

“Beyond The Game”是WCG一直以来的口号。是的,电子竞技具备了一切体育项目的特征,它决不仅仅是游戏!

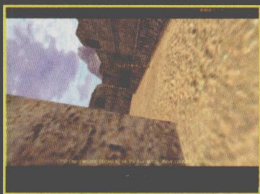




2. 王者归来 3D vs SK

109

沉寂两年之后，3D终于再次荣登世界冠军的王座。而目前排名世界第一的SK再次黯然离开赛场，2004年不属于SK。



3. 兽王之争

117

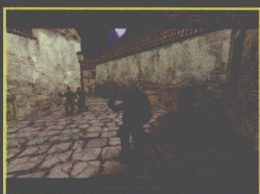
——4K.Grubby vs [aT]shortroud

东西方的两位兽王第一次在世界决赛中相遇了，这令全世界的兽族玩家欣喜若狂——继之前世界大赛决赛中的人族对战、亡灵内讧、暗夜纷争之后，兽族终于意气风发地走上了王位！

4. WCG2004“完美人族”决赛 Xellos vs midas

124

星际争霸，在本次WCG中仍然被证明是韩国人的“国技”，我们只能去欣赏“完美人族”Xellos的完美表演了。



第三章 国家间的对抗——WEG篇

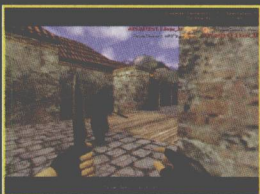
131

一、为了祖国

132

——第一届中韩电子竞技对抗赛（CEG）综述

刚刚组成的中国电子竞技国家队迎来了与韩国国家队的首次对抗赛。与赛前预计不同的是，我们选手的实力并没有与电子竞技强国韩国相差悬殊，甚至在某些方面我们的实力明显地强于对手，但实战经验上我们还是显露出很大的不足。

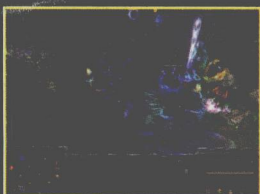


二、对抗

140

——WEG2004 CS比赛 wNv vs ARCHITECT

开局轻视对手的代价是什么呢？也许，看完这篇战报您就会知道了。



三、决战于亡灵之巅

146

——WEG CHN-Anas vs MyonlyStar

韩国亡灵挟刚刚获得ESW2004总决战冠军的余威，企图一举击溃我国的不死英雄。但是，事实证明中国的亡灵绝对不逊色于任何世界强手！

151

四、凋谢，未完成的精灵龙之舞

——WEG Magicyang vs Anyppi

155

五、星光闪耀

——记WEG星际大战

不是中国队这些队员的能力不够，实在是他们比赛经验太缺乏了：不是缺比赛，而是缺和一些经验老到的天王级的对手的比赛。5场比赛，中国方面无论在开局还是后期转型战术上，都可以说非常的模式化，没有什么新意和应变的成分，而韩国的天王则临场发挥自如。

163

第四章 群雄逐鹿——如火如荼的国内电子竞技比赛

171

第五章 战斗的故事

172

一、历程

几个月后，我终于和男朋友分手，才知道失去的终究不可挽回。电子竞技的道路渐渐光明的时候，却是我说再见的时刻。没有了战争的硝烟、平淡的论坛，KK战队的管理者身份似乎更适合我，用一份平静，守候着大家的果实。

175

二、女猎手的回忆

你可以把本文看作一部短篇小说，也可以看作一个另类的战报。

178

三、战斗

明亮把书包里的书整理了一下，重要的物品还在。那是一个传说中的双节棍，不过与周杰伦唱的不同的是，这个棍子接起来大约1米，只能直打，不能弯曲，对折功能只是减少它的长度而已，况且那种可弯曲的双节棍，明亮也玩不转。



第一章

法国的梦想

——ESWC篇





造型独特的主赛场

一、法国之旅

——ESWC2004 电子竞技世界杯法国总决赛综述

小城普瓦捷几乎不为国内人们所熟知，但在2004年，每一个喜爱电子竞技的玩家都会记住这个名字。ESWC这项世界性的赛事处处散发着法国人的优雅魅力，吸引着全世界的电子竞技爱好者。

ESWC全称Electronic Sports World Cup，即电子运动世界杯，是由世界闻名的竞技营销公司 Ligarena(法)于2002年在法国正式创立的。而ESWC是在Ligarena公司从1999年举办的电子竞技比赛Lan Arena的基础上发展起来的，比赛从最初的辅助厂商品牌推广角色逐渐成为世界级的大型比赛，成为每年世界



各地玩家交流经验、切磋竞技的节日。通过成功的营销推广，渐渐地得到了全世界玩家的认可，至今已经成为世界三大电子竞技赛事之一。

重选拔后汇聚到了法国的小城普瓦捷，他们都是各自赛区所选拔出来的顶尖选手，有着雄厚的战斗实力和丰富的比赛经验，激烈



比赛精彩可期。本次比赛被安排到美丽的Futuroscopie未来主题公园内举行。

2004年ESWC总决赛共设立了“反恐精英(CS)”、“魔兽争霸3”、“实况足球7欧版(PES3)”3个项目和CS女子大师赛、“虚幻2004”、“斩妖除魔(PAINKILLER)”3个表演赛。大会设立了丰厚的奖金，总额高达20万美元，等待最后的优胜者来领取。

2004年7月6日—2004年7月11日，全球48个国家的数百名玩家在经过重

重选拔后汇聚到了法国的小城普瓦捷，他们都是各自赛区所选拔出来的顶尖选手，有着雄厚的战斗实力和丰富的比赛经验，激烈



法国小地图



ESWC

老牌强队纷纷落马 中国玫瑰灿烂绽放

——Counterstrike 反恐精英



CS已经推出多年了,游戏版本进行了多次的更新,经过组委会的研究决定,本次大赛采用HalfLife - CounterStrike v1.6版本作为比赛用游戏版本,比赛地图为: de_dust2, de_inferno, de_nuke和de_train。

来自全世界的参赛队伍有44支,其中热门夺冠队伍包括世界顶级战队、中国玩家所熟知的SK.swe、公认的联合国战队NoA、德国的Mouz以及丹麦的The Titans等,

官方表演项目的女子CS大师赛共有16支队伍参加比赛。比较独特的比赛规则有首次采用的“地图否决制”以及“死后口头交流合法”等,CS比赛Demo在世界范围内的流传明显缩短了以往强弱战队水平的差距,许多强队所谓的秘密战术已

经尽人皆知,这种情况直接影响了本次比赛,使得CS男子对战中冷门迭爆、黑马频出。

在新规则的影响下,男子组的老牌强队受到了新兴力量的挑战,充分感受到了比赛的压力。第一天,法国本土的Factory就以13:9的成绩战败了不可一世的瑞典强队SK,给比赛带来了戏剧性,法国人在家门口给瑞典人一个下马威。在随后的比赛中,SK勉强进入了8强,一同进入8强的还有丹麦的The Titans、德国的Mouz、瑞典的SpiXel、俄罗斯的Virtus Pro及美国的tsG等战队,其中的Virtus Pro名不见经传。但在小组赛里,



在de_dust2拿下了夺冠热门NoA!而这个热门NoA不但输给了Virtus Pro,随后又输给了tsG,竟然连8强都没有进入,这让人们不得不考虑,在拥有了CPL2003 Winter的好成绩后,在拥有世界顶级赞助商之后,他们到底怎么了?

在淘汰赛中,这些强队并没能抵挡住新势力的冲击,纷纷败下阵来。来自俄罗斯的Virtus Pro是这次比赛的最大黑马,它在击败了SK、NoA两大夺冠热门队伍后,却被稳健的Titans挡在决赛门外,最后获得第3名。中国的wNv实力有限,比赛经验又不足,结果在小组赛以1胜3负的成



Titans 在比赛中熟练地使用人梯战术



CS 男子组比赛成绩

冠军 Titans [丹麦] : 40000 美元

亚军 Spixel [瑞典] : 24000 美元

季军 Virtus Pro [俄罗斯] : 12000 美元

殿军 tsG [美国] : 8000 美元

第5名-第8名 Mouz、SK.swe、Ownage、

Adrenaline: 各4000 美元

绩被淘汰，这说明了我国CS男子的水平和世界强队相比还有不小的差距，但是这种世界大赛经验却是我国CS战队所必须的，也许在这次失利后，身为我国CS国家队的wNv能迅速地成长起来。

Spixel是参加本次比赛的4支瑞典队伍中最稳定的一个，他们在半决赛中以13:11的成绩战胜了状态不错的tsG，闯入了决赛。老牌强队Titans依靠精妙的配合和良好的心态击败了强队Mouz，压制了黑马Virtus Pro顺利地进入决赛。在决赛中，上半场Spixel主要采取的是41分组战术：1个人佯攻，吸引敌人的注意力，其他4人配合攻击敌人的薄弱环节。Titans状态良好，他们通过人梯战术，常常出现在敌人意想不到的地方，打得对方措手不及，看来他们对地图的理解相当深刻，特别是队中的狙击手KK发挥出色，多次偷袭得手。直到第5局，Spixel调整战术主动出击，逐渐找到状态，把比分追了上来。上半场双方战成7:5，Titans暂时领先。双方换边进行下半场，第1局Titans主动出击，到达安弹点，利用交叉火力防守，顺利引爆C4，把比分继续扩大。Spixel并不气馁，通过战术的变化，利用个人的超强实力进行反击，压制住对方发挥出色的KK，连扳几局，把总比分扳成12:11，只落后1分进入决胜局。开始决胜局的战斗双方变得谨慎，僵持了一阵后，发生遭遇战，双方都损失不小，不过Titans剩下的队员顺利地安放了炸

弹，回防的Spixel队员iLight虽然杀死一名埋伏的对手，但他还是被Titans的另一名队员Eraz所杀死，最终Spixel以11:13惜败给Titans。



女子组CS大师赛中国派出的是中国区总决赛冠军队New4|Eibo，这些姑娘有的还是在校的学生，她们通过业余时间组织训练，是兴趣使她们进步神速，最突出的特点是枪法准确，不足之处是战术变化少。wNv战队的sakula成为她们的赛前战术指导，通过赛前不长时间的集训，New4在战术和配





合方面提高了不少。ESWC 组委把名不见经传的 New4 列为了第 3 档次队伍。

比赛第 1 轮 New4 以 13 : 5 的成绩轻松击败俄罗斯的 Pro. Girls 战队, 获得首场胜利, 队员们的自信得到了提高, 之后再次以 13 : 6 轻取东道主 Death Angels, 顺利进入了第 2 轮。在第 2 轮比赛中击败了号称欧洲最强的 Hooked 和 Btb 战队。在 8 进 4 的比赛中, 她们遇到原 SK. Ladies 的 seules, 这场比赛进行得跌宕起伏。而从一开始就被对手所压制使 New4 暴露了临场反应慢的缺点。直到第 7 局, 她们似乎才突然“醒悟”过来, valent 在车厢埋伏压制住对手的进攻, 帮助 New4 拿下了关键一局。随后 kaka 以漂亮的 CEM 偷袭成功, 杀死对方所有队员! 最后一局, 已经适应对手战术的 New4 完全压制了对手, 以漂亮的组合战术结束了比赛。在半决赛中 New4 战队没有找到感觉, 被巴西的 Ladies. AMD 以 13 : 3



大比分击败, 无缘决赛。在争夺季军的比赛中, 她们打了一场漂亮的比赛, 以 13 : 4 的成绩再次击败了瑞典的 seules 夺得了本次 CS 女子大师比赛的第 3 名。从她们的比赛过程中, 我们可以明显看出这是一支缺乏大赛经验的战队, 队员的情绪变动非常大, 但是我们也可喜地看到她们的成长, 在大比分失败后仍然能击败强队说明 New4 成熟了。这比她们获得第 3 名的意义还要大得多。



CS 女子组大师赛成绩

冠军 all4one [丹麦] : 10000 美元

亚军 Ladies. AMD [巴西] : 6000 美元

季军 New4|Eibo [中国] : 2000 美元



错失夺冠良机 登顶还待来年

—— Pro Evolution Soccer 3 (实况足球 7)



“实况足球 7 欧版 (PES3)” 是首次成为 ESWC 官方比赛项目的游戏, 该系列主要受到电视游戏迷们的喜爱, 自从移植到 PC 平台后, 风头更劲。由于其真实爽快的感觉吸引了大批的足球游戏爱好者, 目前渐渐有取代 EA 的 FIFA 足球系列的趋势。参加这次决赛的选手来自 22 个国家, 共 34 人。

中国这次派出了 ESWC2004 中国赛区的冠军王早行、亚军陈志良参加比赛。两人都可以说是电视平台实况足球的超级高手, 但是他们对于这次比赛所采用的欧版实况足球不太适应, 只进行了一个月的集训后就匆匆奔赴法国参加决赛。赛后他们也表示, 虽然欧版的差别不是很大,



但是在这样的世界顶尖高手的战局中，毫厘之失就可能谬以千里，尤其是水平相差无几的高手之间，这种对比赛项目理解的差距将放大许多倍。

在小组赛中，中国选手的实力明显高于对手。王早行先后战胜马提尼克岛选手snakiny、捷克共和国选手Tregi、摩洛哥选手Amine，以不败的战绩率先进入16强，之后又一路顺利地杀到半决赛，可惜在半决赛中未能把握住机会以1:2负于德国的Xside。陈志良虽然首战告负，出师不利，但是他的心态很平和，并没有被打乱阵脚，他仍然充分利用着自己善于防守的优点，在耐心而漫长的比赛中拖垮对手，令对手在急躁中出现失误。果然，陈志良在随后的比赛中打出了5个1:0，顺利晋级。



无奈地是，他在半决赛中以1:2负于法国本土的SamSam，功亏一篑。之后的第3名和第4名之争中，两位中国选手以放松、平和的心态为法国观众呈献了一场精彩的竞技足球大战。比赛中，王早行发挥了自己娴熟的技术，逼抢积极的特点，大打攻势足球，而陈志良仍然稳扎稳打，抓住每个反击的机会，最终陈志良以“意大利”式的防守战术获得了胜利，将比分定格在3:2。

在实况足球的决赛中，法国选手SamSam占尽地利、人和的优势，他在家乡观众的助威声中痛快地以4:1战胜德国的Xside，获得冠军，主场优势可见一斑。在这次比赛中，年轻的中国选手表现出了沉稳的心态和高超的球技，赢得了其他选手和观众的支持。他们克服对比赛版本的不



适应、长途旅行的劳顿和国际大赛经验不足等不利情况，取得了第3名和第4名的优良成绩。假以时日，随着他们国际比赛经验的积累，夺得冠军指日可待。而这次比赛也证明中国的实况水平已经跻身世界一流之列。



PES3 成绩

冠军	Samsam [法国] : 10000 美元
亚军	Xside [德国] : 6000 美元
季军	Chenzhiliang [中国] : 3000 美元
殿军	Wangzaoxing [中国] : 2000 美元