

普通高等教育“十二五”规划教材

(动漫游戏类)

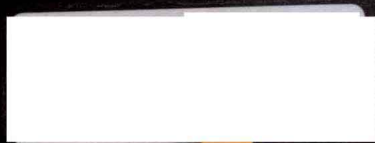


Game

游戏电子竞技教程



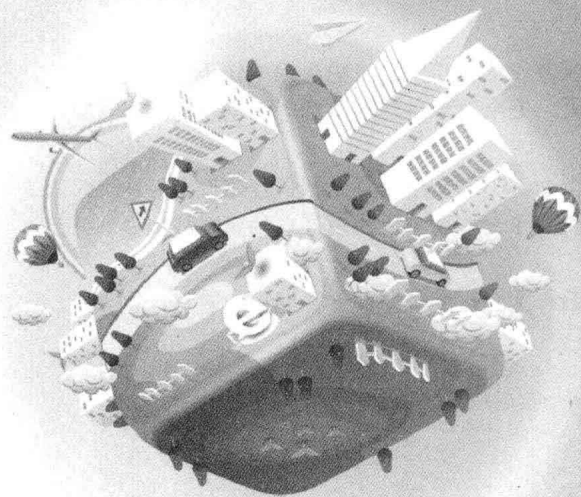
房晓溪 侯宇坤◎编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

普通高等教育“十二五”规划教材

(动漫游戏类)



游戏电子竞技教程



房晓溪 侯宇坤◎编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书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各个环节。

全书由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。

图书在版编目(CIP)数据

游戏电子竞技教程 / 房晓溪, 侯宇坤编著. — 北京:
中国水利水电出版社, 2012. 7
普通高等教育“十二五”规划教材. 动漫游戏类
ISBN 978-7-5084-9912-3

I. ①游… II. ①房… ②侯… III. ①电子游戏—高等学校—教材 IV. ①G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第136867号

书 名	普通高等教育“十二五”规划教材(动漫游戏类) 游戏电子竞技教程
作 者	房晓溪 侯宇坤 编著
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 68367658 (发行部) 北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643、68545874 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京英宇世纪信息技术有限责任公司
印 刷	北京市北中印刷厂
规 格	210mm×285mm 16开本 14印张 444千字
版 次	2012年7月第1版 2012年7月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	35.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

丛书序

本系列教材是一套应用于游戏教学的专业教材，作者在游戏行业拥有多年的教学经验。本系列教材全面系统地对游戏的策划、程序、美术、运营等各个方面进行了详细的阐述、讲解和实训，并增加了案例分析，以使广大读者更深刻地体会到整个体系。

本系列教材包括以下20本：

- 《游戏概论教程》
- 《游戏策划教程》
- 《游戏架构教程》
- 《游戏运营教程》
- 《游戏美术基础教程》
- 《游戏像素图与界面制作教程》
- 《游戏色彩教程》
- 《游戏渲染教程》
- 《游戏角色建模教程》
- 《三维游戏设计与制作教程》
- 《Java手机基础教程》
- 《J2ME手机游戏项目实战教程》
- 《J2ME手机游戏开发教程》
- 《Symbian手机开发教程》
- 《网络游戏C++程序设计教程》
- 《网络游戏DX程序设计教程》
- 《网络游戏HLSL程序设计教程》
- 《网络游戏Windows程序设计教程》
- 《网络游戏引擎程序设计教程》
- 《游戏电子竞技教程》

本系列教材内容丰富，结构完整，通俗易懂，步骤明确，讲解详尽，是一套系统学习游戏的好书。本系列教材的编写目标是：努力追求“一读就懂，学了能用，一用就灵”的学习效果，可以作为全国各高等院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。

希望本系列教材能为广大读者带来方便，欢迎广大读者提出宝贵的意见，以便我们在以后的版本中不断改进。联系E-mail: fangxiaoxi2002cn@yahoo.com.cn。

作者

2011年1月

前 言

科技高速发展的今天，游戏已经成为人们生活中不可或缺的一部分，人们渐渐习惯将游戏作为生活中主要的娱乐活动，越来越多的人陶醉在游戏中。

对于从事游戏行业工作的人员熟悉电子竞技游戏非常重要，游戏电子竞技在以信息技术为核心的软硬件设备为器械、在信息技术营造的虚拟环境中、在统一的竞赛规则下进行的对抗性益智电子游戏运动。电子竞技游戏作为一项体育项目，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、协调能力、团队精神和毅力，以及对现代信息社会的适应能力，从而促进其全面发展。电子竞技游戏有广义和狭义电子竞技游戏之分。狭义的电子竞技游戏，是特指那些离开了电子设备根本无法存在的电子竞技游戏，可以称作是经典电子竞技游戏，如现在国内外开展比较普遍的反恐精英(CS)、星际争霸、魔兽争霸2和FIFA2003。参考国际上电子竞技游戏开展的情况的三大世界比赛的项目，以及考虑中国电子竞技游戏开展的情况和中国特色，对战类游戏得目前开展得比较广泛、比较成熟的项目非反恐精英(CS)莫属。本书的作者凭借着自已多年的游戏教学与实践经验，总结编写了这本《游戏电子竞技教程》，与广大动漫游戏教师和学生共同分享。

本书分为6个章节。

第1章主要介绍CS即Counter-Strike，中文译名为“反恐精英”，是一种以团队合作为主的射击类游戏。它由Valve Software公司于1998年制作并推出，是一款第一人称射击游戏，WCG、CPL、ESWC等电子竞技都以CS为比赛项目。CS已经拥有众多的玩家群体，在游戏界中占有相当的地位，并已经发展成为电子竞技的比赛项目。

第2章主要介绍游戏指令、CFG文件设置、相关程序设定等内容，在CS中游戏的指令的熟悉程度和基本设定是相当关键的，在游戏过程中，机器配置及其设定的合理性直接关系到游戏的过程和结果。

第3章主要介绍对特定的比赛用图进行详细分析，对地图的理解能力是一个CS选手所巫须掌握的基础能方之一。

第4章主要介绍什么是“意识”，什么是“枪法”，以及如何去提高它。CS技术频率最高的是“枪法”和“意识”。这二者中“枪法”比较客观比较浅显，玩家们只要花点时间练习，就能在预备瞄准、压枪等技术的掌握上达到一定的火候。相比较而言，“意识”就显得比较抽象比较主观，很多玩家可能经常会提至它。

第5章主要探讨一个成功CS团队的成长之路。CS之所以能风靡全球，成为这个世界最受欢迎、最有影响力的电子竞技项目，除了其极高的可玩性外，根本原因在于它是一个崇尚团队配合的游戏。所有CS的正规比赛中，作战单位都是五人一组的战队，赛场上五名队员必须团结一致、配合得天衣无缝才能发挥出巨大的战斗力来赢取比赛。这里说起来似乎很简单，但事实上存在于这个团队中的艺术是非常复杂的，很多个人技术超群的队员加到一个队伍后发挥不尽人意，而技术一般地队员只要合理地组合反倒能达到1+1+1+1+1>5的效果。

第6章主要挑选一些历史上比较经典的比赛战例并做完整的分析。

随着三星电子杯WCG世界电子竞技大赛在中国的成功推广，近两年又出现了由中国体育总局、信息产业部组织的国内赛事CEG、CIG以及面向高校的NUGL。据不完全统计，目前国内大大小小的电子竞技赛事已经超过200个，参与其中的企业不下1000家，而且这个数字正在以每年50%以上的速度增长。本书的编写目标是加快电子竞技选手的培养，使电子竞技选手的职业技能和素养得到提高。

本书由房晓溪、侯宇坤编著，宋忠良、方星海、卢娜、王俊、严克勇、王瑶、纪赫男参与了部分编写工作。中国水利水电出版社的编辑为本书编写提出了很多指导性的意见并精心进行了编辑加工，在此表示衷心感谢。

由于时间仓促，水平有限，在本书编写过程中，难免有不足和错误的地方，恳请读者批评指正。

作者

2012年1月

目 录

丛书序

前 言

第1章	《反恐精英》概述	1
1.1	《反恐精英》的历史背景	2
1.2	Half-Life	3
1.2.1	Valve Software公司	3
1.2.2	Half-Life的系列作品	4
1.3	CS的诞生	7
1.4	游戏故事背景及特点	8
1.4.1	Counter-Terrorist 反恐精英 (CT)	8
1.4.2	Terrorist 恐怖分子 (T)	9
1.5	《反恐精英》版本的发展及现状	10
1.5.1	Beta 版	10
1.5.2	正式版	13
1.5.3	CS 1.6版采用steam平台认证网上对战	15
1.5.4	Counter-Strike:Condition Zero (反恐精英:《零点行动》)	16
1.5.5	Counter-Strike:Source (《反恐精英:起源》)	17
1.6	《反恐精英》的玩法介绍	19
1.6.1	放C4-T进攻	19
1.6.2	营救人质模式	20
1.6.3	保护VIP模式	21
1.6.4	脱狱模式	21
1.7	国内外重要赛事	22
1.7.1	CEG 全国电子竞技运动会	22
1.7.2	WCG 三星世界电子竞技大赛	23
1.7.3	ESWC 法国电子竞技世界杯	23
1.7.4	CPL 世界电子竞技锦标赛	24
1.7.5	WEG 世界电子竞技联赛	24
第2章	《反恐精英》基础技能	25
2.1	游戏基本指令	26

2.1.1	游戏基础指令及设置	26
2.1.2	游戏中的Config文件设置	30
2.1.3	游戏相关驱动及电脑设置	32
2.1.4	Windows XP下的鼠标加速度	35
2.1.5	Windows XP下的鼠标速度	35
2.2	游戏的其他操作细节特性	36
2.2.1	游戏中的雷达运用	36
2.2.2	游戏中声音的作用	36
2.3	游戏地图特点	39
2.3.1	de_dust2	39
2.3.2	de_inferno	40
2.3.3	de_cbble	40
2.3.4	de_nuke	40
2.3.5	de_train	41
2.3.6	de_cpl_mill	42
2.3.7	de_aztec	42
2.4	游戏枪械特点及基础运用技巧	43
2.4.1	游戏枪械介绍	43
2.4.2	常见枪械特点及基础技巧	51
2.5	战术手雷的使用技巧及C4包的埋放	56
2.6	服务器混战技巧	60
2.6.1	初级服务器混战技巧	60
2.6.2	服务器混战技巧提升	63
2.7	地形位置分析	64
2.8	游戏的Radio系统和团队之间的语言沟通	66
2.8.1	CS中的Radio——无线电通讯指南	66
2.8.2	团队的语言沟通	67
第3章 Counter Strike 比赛地图详解		69
3.1	de_dust2	70
3.1.1	地图全面剖析	70
3.1.2	概述	70
3.1.3	重要位置详细分析	75

3.2	de_inferno	76
3.2.1	地图全面剖析	76
3.2.2	需要注意的位置	78
3.3	de_nuke	81
3.4	de_train	85
3.5	de_cbble	89
3.6	de_aztec	91
3.6.1	水路	92
3.6.2	木门	93
3.6.3	吊桥	93
3.7	de_cpl_mill	94
3.7.1	“食之无味，弃之可惜”的下水道	94
3.7.2	主攻首选——A区侧道	95
3.7.3	寸土必争的阵地战——B区梯道	97
3.7.4	后发制人——中路	98
3.7.5	其他补充	99

第4章 《反恐精英》进阶技巧 100

4.1	如何增强整体意识	101
4.1.1	整体意识的基础	101
4.1.2	整体意识的中级进阶	101
4.1.3	意识的高级阶段	102
4.1.4	怎么提高意识水平	103
4.2	比赛中经济局ECO的控制	104
4.2.1	ECO的时机及装备选择	104
4.2.2	ECO战术之CT篇	105
4.3	手枪局的技巧	108
4.3.1	总体分析	108
4.3.2	装备选择的几种可能	108
4.3.3	dust2篇	109
4.3.4	nuke篇	111
4.3.5	Train篇	113
4.3.6	Inferno篇	115

4.3.7	cbble	116
4.4	RUSH快攻战术详解	117
4.4.1	战术手雷的处理	119
4.4.2	先锋队员的作用	119
4.4.3	队形是关键	119
4.4.4	加抢补位的意识	120
4.4.5	机智应付意外情况	120
4.5	让防守开始呼吸	120
4.5.1	前置防守	121
4.5.2	局部强化防守	121
4.5.3	非常规性防守	122
4.5.4	整体防御保护	123
4.5.5	总结	123
4.6	整体移动高级技巧	124
4.7	跳跃的技巧	127
4.8	双人配合技巧	130
4.8.1	双卡	130
4.8.2	180°架枪	131
4.8.3	放“暗雷”	132
4.8.4	“SK防御”	133
4.8.5	双人跳配合	134
4.9	埋雷的残局处理	135
4.9.1	dust2	135
4.9.2	de_inferno	140
4.10	心理暗示盲区	144
4.10.1	例一：dust2 B洞	144
4.10.2	例二：Nuke—b区的小斜坡	145
4.10.3	inferno阁楼	145
4.10.4	深层剖析心理暗示盲区	147
第5章	团队训练和赛事准备	151
5.1	CS战队是怎样炼成的	152
5.1.1	队伍定位	152

5.1.2	寻找队员	152
5.1.3	考试	153
5.1.4	人员配置	154
5.2	战队整体的训练提要	157
5.2.1	安排训练的时间	157
5.2.2	LAN GAME 比赛的心理调整	158
5.3	比赛规则	158

第6章 经典战例分析 161

6.1	经典战例分析讲解一：新军Team 64 VS 王者SK	162
6.2	经典战例分析二：SK-Gaming瑞典巨人 VS MoUSPorts德国战车	171
6.3	经典战例分析三：wNv-Gaming勇敢者俱乐部 VS Star星空网盟	179
6.4	经典战例分析四：Titan VS MoUSPorts	185
6.4.1	有些意外的开局	185
6.4.2	致命的失误	187
6.4.3	德国战车全面启动	189
6.4.4	穷则生变	191
6.4.5	不可能完成的任务	193
6.4.6	MOUZ的最后挣扎	194
6.4.7	全场比赛总	196
6.5	经典战例分析五：Spixel VS Titan	196

第 1 章

《反恐精英》概述

主要内容：

本章主要介绍《反恐精英》的历史背景，了解FPS类游戏是目前流行游戏类型中的重要组成部分，明确CS已经拥有众多的玩家群体，在游戏界中占有相当的地位，并已经发展成为了电子竞技的比赛项目。

本章重点：

重点掌握 FPS游戏的发展与游戏引擎的密切关系，了解游戏引擎的基本原理。

学习目标：

了解《反恐精英》的历史背景，了解FPS类游戏和流行游戏类型的关系，了解FPS游戏的发展与游戏引擎的密切关系。

CS 即 Counter-Strike, 中文译名为“反恐精英”, 是一种以团队合作为主的射击类游戏。它由 Valve Software 公司于 1998 年制作并推出的, 是一款第一人称射击游戏, 属于《半条命》(Half-life) 其中的一个 Mod (模组), 在网上有传闻说这个游戏最初是由几个热爱《半条命》的年轻人通过官方引擎所制作的一个自娱自乐的小游戏。WCG, CPL, ESWC 等电子竞技都以 CS 为比赛项目。《半条命》系列游戏与《雷神之锤》系列、《Unreal》系列并称为当今最受欢迎的第一人称射击游戏。

1.1 《反恐精英》的历史背景

自 1972 年 6 月 27 日, 布什内尔和另一位同事 T. Dabney 各自出资 250 美元创业资金创建了世界上第一个游戏公司以来, 游戏行业历经了几十年的发展, 在这期间, 游戏行业的游戏类型不断丰富, 采用的技术不断更新, 运作的方式不断完善, 目前已经发展成为了一个相当庞大的产业。

目前, 比较流行的游戏类型已经相当丰富了, 在众多的游戏类型当中, 第一人称射击游戏, 也就是 FPS 类游戏是目前流行游戏类型中的重要组成部分, 这类游戏中的代表 CS 已经拥有了众多的玩家群体, 在游戏界中占有相当的地位, 并已经发展成为电子竞技的比赛项目。

FPS 游戏的确立与发展, 与游戏引擎的使用和进步有着密不可分的联系。

1.1.1 游戏中的引擎技术

1. 引擎的概念

FPS 游戏的发展与游戏引擎有着密切的关系, 那么什么是游戏引擎呢?

游戏的引擎可以比作赛车的引擎, 引擎是赛车的核心, 决定着赛车的性能和稳定性, 赛车的速度、操纵感这些直接与车手相关的指标都是建立在引擎的基础上的。游戏也是如此, 玩家所体验到的剧情、关卡、美工、音乐、操作等内容都是由游戏的引擎直接控制的, 它扮演着中场发动机的角色——把游戏中的所有元素捆绑在一起, 在后台指挥它们同时、有序地工作。

简单地说, 引擎就是“用于控制所有游戏功能的主程序, 从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置, 到接受玩家的输入, 以及按照正确的音量输出声音等”。

由此可见, 引擎并不是什么玄乎的东西, 无论是 2D 游戏还是 3D 游戏, 无论是角色扮演游戏、即时策略游戏、冒险解谜游戏还是动作射击游戏, 哪怕是一个只有 1 兆字节大小的小游戏, 都有这样一段起控制作用的代码。经过不断的进化, 如今的游戏引擎已经发展为一套由多个子系统共同构成的复杂系统, 从建模、动画到光影、粒子特效, 从物理系统、碰撞检测到文件管理、网络特性, 还有专业的编辑工具和插件, 几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节。

2. 引擎的诞生

1992 年, 3D Realms 公司 /Apogee 公司发布了一款只有 2 兆字节多的小游戏——《德军司令部》(Wolfenstein 3D)。这款游戏开创了第一人称射击游戏的先河, 更重要的是, 它在 X 轴和 Y 轴的基础上增加了一根 Z 轴, 在由宽度和高度构成的平面上增加了一个向前向后的纵深空间, 这根 Z 轴对于那些看惯了 2D 游戏的玩家造成的巨大冲击可想而知。

Wolfenstein 3D 引擎的作者是鼎鼎有名的约翰·卡马克, 这位 id Software 公司的首席程序师正是凭借这款 Wolfenstein 3D 引擎在游戏圈里站稳了脚跟。事实上, 《德军司令部》并非第一款采用第一人称视角的游戏, 在它发售前的几个月, Origin 公司就已经推出了一款第一人称视角的角色扮演游戏——《创世纪: 地下世界》(Ultima Underworld), 这款游戏采用了类似的技术, 但它与 Wolfenstein 3D 引擎之间有着相当大的差别, 举例来说, 《地下世界》的引擎支持斜坡、地板和天花板可以有不同的高度, 分出不

同的层次，玩家可以在游戏中跳跃，可以抬头、低头，这些特性 Wolfenstein 3D 引擎都无法做到，而且从画面上看，《德军司令部》更接近漫画风格而不是传统的像素画面。

3. 引擎的发展

在引擎的进化过程中，肯·西尔弗曼于1994年为3D Realms公司开发的Build引擎是一个重要的里程碑，Build引擎的“肉身”就是那款家喻户晓的《毁灭公爵》(Duke Nukem 3D)。《毁灭公爵》已经具备了今天第一人称射击游戏的所有标准内容，如跳跃、360°环视、下蹲和游泳等特性，此外还把《异教徒》里的飞行换成了喷气背包，甚至加入了角色缩小等令人耳目一新的内容。

《雷神之锤》紧跟在《毁灭公爵》之后发售，两者孰优孰劣一时之间成为玩家们的热门话题。从内容的精彩程度来看，《毁灭公爵》超过《雷神之锤》不少，但从技术的先进与否来看，《雷神之锤》是毫无疑问的赢家。Quake引擎是当时第一款完全支持多边形模型、动画和粒子特效的真正意义上的3D引擎，而不是Doom、Build那样的2.5D引擎。此外，Quake引擎还是连线游戏的始作俑者，尽管几年前的《毁灭战士》也能通过调制解调器连线对战，但最终把网络游戏带入大众视野之中的是《雷神之锤》，是它促成了电子竞技产业的发展。

一年之后，id Software公司推出《雷神之锤2》，一举确定了自己在3D引擎市场上的霸主地位。《雷神之锤2》采用了一套全新的引擎，可以更充分地利用3D加速和OpenGL技术，在图像和网络方面与前面相比有了质的飞跃，Raven公司的《异教徒2》(Heretic II)和《军事冒险家》(Soldier of Fortune)、Ritual公司的《原罪》(Sin)、Xatrix娱乐公司的《首脑：犯罪生涯》(Kingpin: Life of Crime)，以及离子风暴工作室去年夏天刚刚发布的《安纳克朗诺克斯》(Anachronox)都采用了Quake II引擎。这款与《雷神之锤2》同时代的引擎经过不断的更新，至今依然活跃在游戏市场上，丝毫没有显出老迈的迹象，实属难得。

游戏的图像发展到《虚幻》这里已经达到了一个天花板的高度，接下去的发展方向很明显不可能再朝着视觉方面进行下去。前面说过，引擎技术对于游戏的作用并不仅局限于画面，它还影响到游戏整体风格，例如，所有采用Doom引擎制作的游戏，无论是《异教徒》还是《毁灭巫师》，都有着相似的内容，甚至连情节设定都如出一辙。玩家开始对端着枪跑来跑去的单调模式感到厌倦，开发者们不得不从其他方面寻求突破，由此掀起了第一人称射击游戏的一个新的高潮。

4. 引擎的革命

两部划时代的作品同时出现在1998年——Valve公司的《半条命》(Half-Life)和LookingGlass工作室的《神偷：暗黑计划》(Thief: The Dark Project)，尽管此前的《系统震撼》(System Shock)等游戏也为引擎技术带来过许多新的特性，但没有哪款游戏能像《半条命》和《神偷》那样对后来的作品及引擎技术的进化造成如此深远的影响。

曾获得无数大奖的《半条命》采用的是Quake和Quake II引擎的混合体，Valve公司在这两部引擎的基础上加入了两个很重要的特性：一是脚本序列技术，这一技术可以令游戏以合乎情理的节奏通过触发事件的方式让玩家真实地体验到情节的发展，这对于诞生以来就很少注重情节的第一人称射击游戏来说无疑是一次伟大的革命；二是对人工智能引擎的改进，敌人的行动与以往相比明显有了更多的狡诈，不再是单纯地扑向枪口。这两个特点赋予了《半条命》引擎鲜明的个性，在此基础上诞生的《要塞小分队》、《反恐精英》和《毁灭之日》等优秀作品又通过网络代码的加入，令《半条命》引擎焕发出了更为夺目的光芒。

1.2 Half-Life

1.2.1 Valve Software公司

Valve公司的创始人加布·纽维尔在微软公司工作了13年，为微软组建了多媒体分部。这13年给纽

维尔带来了两件宝贵的东西：一是清醒的商业头脑；二是金钱。在他离开微软创建 Valve Software 公司的过程中，金钱显然发挥着更为重要的作用。尽管 Valve 公司迄今为止发布的作品不多，但它的水准早已得到业内人士的认可。

Valve 公司创立之初拥有非常充裕的资金，这一点是其他游戏开发者无法企及的。按照当时的标准，《半条命》的开发周期很长，期间又没有得到任何发行商的资助，对于一般游戏开发商来说恐怕只有死路一条，而 Valve 公司正是凭借其雄厚的资本，才把自己认为正确的事情坚持了下去。事实证明，《半条命》的确是一款完美的游戏，高超的人工智能、精彩的脚本事件、华丽的画面和有趣的联网模式，这一切深深地打动了玩家，《半条命》一经发售即攀升至各大排行榜的榜首。

《半条命》的成功并非纽维尔上榜的唯一原因，纽维尔对游戏业的重要贡献在于他的超前意识，是他把游戏开发带入了网络时代。在纽维尔的指导下，Valve 公司构架起一个互联网社区，在游戏的开发过程中通过这个社区向全球各地招募高手，一些拥有丰富经验的业余制作者对游戏提出了许多宝贵的意见和建议。《半条命》发布后，Valve 公司又制作了一款免费网络资料片《要塞小分队经典版》，并将其源代码公之于众，以帮助业余开发者为《半条命》制作更多、更优秀的修改版本。

Valve 公司每年都会定期举办“Mod 展览会”，邀请各路媒体前来参观社区成员的作品，《反恐精英》(Counter-Strike)就是在展览会上脱颖而出的。没过多久，《反恐精英》就从一个小型的开发项目发展成为了当今最热门的联网游戏，而 Valve 公司自然也受益匪浅，因为它拥有把成员作品商业化的权利。

1998 年，由维旺迪旗下的 Valve Software 所开发的 Half-Life(半条命)一上市就引起游戏界的高度关注。它以全新的图像引擎、漂亮的画面和真实的物理系统赢得了广大业内人士和游戏玩家的好评。经过了《半条命》的成功之后，Valve 又推出了《半条命》的资料篇：Half-Life：Counter-Strike，也就是我们常说的《反恐精英 CS》。起始之初，CS 只是《半条命》的一个扩充 Mod 包，直到 1999 年 6 月 19 日，Valve 才发布了 CS 的第一个测试版：CS Beta 1.01。这个版本推出以后，很快的就爬到了全美游戏排行榜的第一位，而且长时间的占据此宝座的位置。而游戏版本在这之后很快地升级到了 7.01。这种情况一直延续到 2000 年 11 月，Valve 才正式推出了官方的 CS 1.0 版本，由 Sierra Studio 代理发行。

时至今日，《半条命》的影响力丝毫没有减弱，有人认为纽维尔之所以取得成功，很大程度上是靠运气，只有知情者才了解，他的成功在于抢得了先机，通过互联网培养出了一块肥沃的土壤。

1.2.2 Half-Life 的系列作品

1. 1998 年：《半条命》

在 1998 年 5 月的 E3 大展上首次露面后，默默无闻的 Valve Software 公司就凭借着《半条命》(图 1-1)这个游戏一炮而红，当年即获得了超过 40 家媒体一致公认的“年度最佳游戏”称号！随即与《雷神之槌》(Quake)和《虚幻》(UT)并称为当年的三大 FPS 游戏品牌。

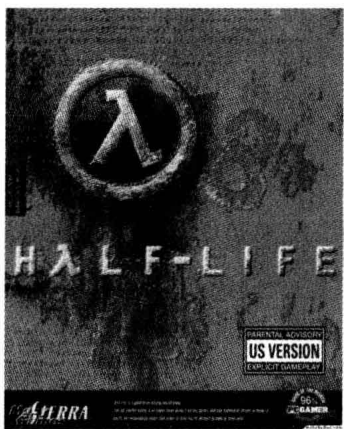


图1-1 《半条命》

《半条命》的游戏剧情：黑山研究中心（Black Mesa），是设立在沙漠中的一个研究机构，是服务于白宫的秘密部门，玩家扮演的就是这所研究中心里面的一位科学家戈登·弗里曼（Gordon Freeman）。这个研究中心进行了一系列的疯狂试验，其中影响最大的是“半衰期试验”，在试验过程中发生了严重的失误，打开了通往其他时空的裂缝。许多可怕的异次元生物从时空裂缝中来到地球，它们捕捉人类并吸取人类的脑髓、咬噬人类的面部，并且能在任何表面迅速攀爬。而同时政府也派遣了 black-ops 特种部队来杀死所有的科学家灭口。幸运的弗里曼得到了一种名为 HEV 的威力强大的高科技防护衣，帮助他克服了与外星人和特种部队之间的巨大能力差距，在经过苦战之后，弗里曼到达了外星人的巢穴，最终把它们送回了老家。

2. 1999年：《半条命：针锋相对》

著名游戏网站 Gamespot 授予《半条命：针锋相对》（图 1-2）为 1999 年年度最佳游戏资料片时，给予这部游戏资料篇的评价是：“为未来的游戏任务扩展包奠定了新的质量标准。”

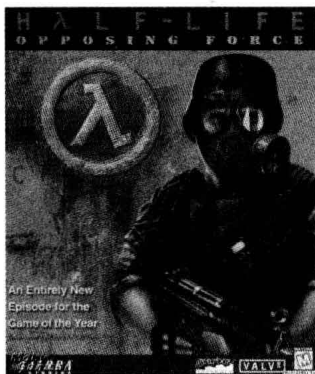


图1-2 《半条命：针锋相对》

游戏中玩家作为美国海军陆战队的一名下士——22 岁的 Adrian Shepard，任务是杀掉 Half-Life 的主要游戏人物 Gordon Freeman。不过随着游戏的进展，当玩家发现许多高度进化的异形生物通过 Gordon Freeman 去 Xen 世界时留下的通道来到了地球并开始掠夺地球时，Shepard 很快从追杀者变成了实际上的被追杀者，在游戏的后半段，Shepard 的唯一目的似乎就是保住性命。

《半条命：针锋相对》是 Gearbox Software 开发的，虽然《针锋相对》可玩的时间没有《半条命》长，但其饱满的纹理、具有现场感的音效及让人欲罢不能的游戏过程，对于所有的玩家来说，Gearbox 的这部处女作仍值得拥有。值得一提的是，当时奥美电子在国内以 50 元的低价位推出了这款游戏。

3. 2000年：《半条命：军团要塞》

《半条命》的家族里终于增加了多人游戏地图、多人作战模式，同时也为后来风靡全球的 Counter-Strike 打下了基础。

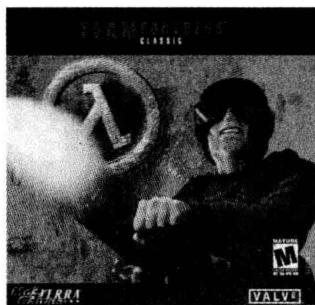


图1-3 《半条命：军团要塞》

《半条命：军团要塞》（图 1-3）展现了一部宏伟的军团多人战斗，玩家可以在 9 个角色中选定喜欢的角色。例如：医护人员、士兵、狙击手或工程兵等，并会同玩家所属的军团在网上或以联机方式与敌对军团展

开战斗。每个角色都有独特的武器、工具装备、属性能力和作战方式。游戏时，通过对角色、战场和战友合作方式的不同选择，从而产生千变万化的战术和前所未有的吸引力。

4. 2000年：《半条命：反恐精英》

由两个狂热的游戏迷协同一些业余关卡设计师联手创作的《反恐精英》(Counter-Strike) (图 1-4)，开始只是《半条命》的一个扩充外挂模块 (Mod)，在 2000 年推出测试版后却没想到在很短的时间内即火爆全球，在相当长的一段时期内几乎成为 FPS 的代名词，赢得了空前的赞誉和拥护，成为玩家广泛认同的“世界上最好玩的网络多人游戏”。至今，在其基础上后续的很多版本依然是很多玩家的最爱。

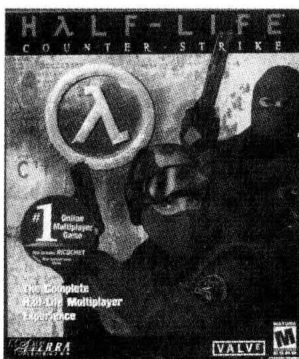


图1-4 《半条命：反恐精英》

玩家可以在游戏中扮演恐怖分子或反恐怖小组，里面有四种不同类型的游戏场地，分别承载的任务是：拯救人质——反恐怖小组必须要拯救人质；安装炸弹 / 除去炸弹——恐怖分子必须在指定地点安装炸弹，而反恐怖小组必须拆除它；逃跑——恐怖分子必须逃离反恐怖小组的追击；暗杀——重要人物 (VIP) 必须从恐怖分子的追击中逃到安全的地点。武器及其他各种装备是必须用钱来购买的，而玩家可以在游戏中靠各种方法来赚钱。同样的，玩家也会因为各种原因而损失金钱，比如杀掉人质或者是队友。

5. 2001年：《半条命：蓝色沸点》

《半条命：蓝色沸点》(图 1-5) 是 Gearbox Software 开发的又一个独立版本资料片，最初是为 SEGA (世嘉) 设计的 Dreamcast 版本，但是最终 Sierra 还是放弃了这个日渐势微的游戏平台。由于一开始是为 Dreamcast 开发的，限于载体的存储空间大小，《蓝色沸点》的容量远远小于《半条命》，差不多只有原作的 1/3。

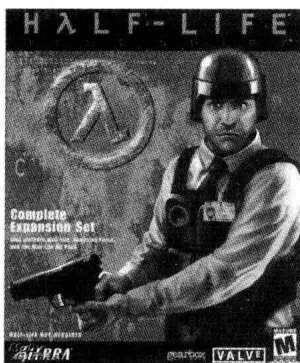


图1-5 《半条命：蓝色沸点》

Gearbox 为《蓝色沸点》共制作了大约 27 个任务。游戏剧情同样是描述发生在黑山研究所 (Black Mesa) 的意外事故。本次玩家们将扮演《半条命》中就已经出现过的保安人员巴尼 (Barney)，重返当初的黑山实验室，玩家的目的并不是只为对那群由化学实验培植出来的变种怪兽进行集体屠杀，而是负责抵抗异兽的袭击，从而带领一班科学家逃离 Black Mesa 的实验工场，在游戏的 (逃亡) 进程当中，将会围绕着众多 NPC 间的互动，这样，在危险及艰巨的征途上玩家就不再寂寞了。此外，角色们在持枪杀敌

之余，同时会发现更多秘密的地方，揭开更多政府高度机密的设施，也有机会接触到一些新奇而有趣的机械和操作系统。

6. 2003年：《反恐精英：零点行动》

虽然《反恐精英》在《半条命》引擎的基础上加以不断完善，使其终成经典名作，但这一过程也经历了两年之久。除了游戏性方面的提升外，以往的升级并不曾对游戏的图像表现力有任何改善，这也使得众多玩家纷纷借助第三方的修改包来寻求称心的显示效果。心思细密的 Gearbox Software 公司抓住了这个大好机会，推出对原有 CS 进行强化完善的《反恐精英：零点行动》(Counter-Strike: Condition Zero) (图 1-6)。不过，《零点行动》最大的贡献还是弥补了前一版本《反恐精英》中没有单人任务模式的这一薄弱方面。



图1-6 《反恐精英：零点行动》

《零点行动》里面包含了 6 个故事剧情，3 个不同的单人游戏模式，25 个任务，内分 75 种不同玩法与超过 225 项任务目标需要完成。在游戏中玩家扮演一支反恐部队的队长，穿梭于全世界各个地区执行特殊打击恐怖主义的任务。虽然各个任务并不是一个联系起来的有机整体，但是每一个任务绝对有始有终。而故事情节是从人质援救、炸弹拆除和消灭恐怖分子等几个方面进行了延伸。该游戏还借鉴了电影的情节，玩家的任务有时候就是像《黑鹰坠落》里面那样，躲在坠落的飞机机体里面，在弹药有限的情况下阻挡涌上来的敌人，也有的时候是一个人孤军奋战。

1.3 CS的诞生

某天，在工作结束后，公司里剩下的人们都渐渐离去，只有几个年轻的程序员坐在电脑前面。“一起玩点什么啊”，其中一个说。“玩什么呢？没什么有意思的游戏啊！”。“那就自己做一个呗，反正 Half-Life 提供了游戏扩展包”。也许他们还不知道，这个在他们闲暇时用外挂模块开发出来的小游戏将会给世界带来多大的影响。这个警匪对战的游戏很快就风靡了起来，并在 2000 年推出了测试版，没想到这个测试版却在全美游戏排行榜轻易地排到了第一，连《Quake3》、《三角洲 3》等大作都被甩在了后面。它的测试版的版本号一口气升到了 7.01，在 2000 年 11 月终于推出了 1.0 正式版。《军团要塞》里所树立的团队合作理念在《反恐精英》(以下简称 CS) 中得到了更好的体现。和类似《三角洲》、《Quake》的游戏不同，超人的行为只能换来一次次地先做上帝——在死亡模式下观看全景……

《半条命》因为 CS 的成功逐渐被更多的人所了解，不少人也是因为先玩过了 CS 才知道有《半条命》的。曾经有一种说法是现在网吧里只有两种人，一种是玩反恐的；一种是不玩反恐的，足见 CS 在人们心中的地位。而在当时全国网吧陷入经营低谷的时候——人们已经玩腻了“红警”，也厌倦了“三角”的单调，而星际对于某些人来说确实很难……在这种情况下，CS 的出现使网吧再次出现了人流高峰。在那个时候，恐怕最喜欢 CS 的人莫过于网吧老板了。而此后，各种大型的比赛也因 CS 而引起人们的注意，并带起了这两年来电子竞技热。它的出现让人们改变了对传统游戏的看法，游戏不再只是一个消磨时间的工具，它是一项运动，不过，它更是一条纽带，它让有着同样爱好和梦想的人走到了一起。正如一句话所说的：“The game is beyond the game”。