

CS:GO服役地图池一览

CS:GO从2012年到如今也已经有十年多的历史了，大大小小的地图层出不穷，但能够登上CS:GO职业赛场上的地图却是有限的，地图也并不固定，V社基本上每过一段时间都会对地图进行一些改动，更改一下服役地图池。那么下面就来给大家盘点一下CS:GO服役地图池的改变。



1.服役地图开启（2013-2014）

CS:GO的第一届Major是2013年的DreamHack锦标赛，当时的服役地图只有五张，分别是：

1.炙热沙城2



2. 列车停放站



3. 炼狱小镇



4.核子危机



5.荒漠迷城



五张地图池对于一个BO3的比赛来说数量较少，因此V社在2014年6月7日又往地图池中添加了死城之谜、古堡激战和死亡游乐园这三张地图，并且移除了列车停放站，比赛地图池变成了7张，这一数量在后来逐渐固定下来。

我们可以看到最初的每张地图与现在都有非常大的差别，最初的地图都十分简陋，样式并没有现在新颖和清楚。这是因为最开始CS:GO的很多地图都是直接从CS1.6和CS起源中直接拿过来用的，并没有进行很大的修改。可能是V社也意识到游戏需要发展，地图需要改进，因此V社开始逐渐将这些经典地图拿去”回炉重造“。

2.地图回炉重造（2015-2018）

2015年3月31日，列车停放站重做归来，变成了现在我们所看到的样子，核子危机被移除地图池；2016年4月21日，核子危机加入地图池，新版Nuke对比老版简直好看了不止一倍，大家很喜欢的炼狱小镇则退出了地图池；2017年2月3日，炼狱小镇回归职业赛场，曾经的锅炉房、香蕉道车位都不复存在，这一次是炙热沙城2离开；2018年4月20日，炙热沙城2重

做归来，古堡激战这张备受职业哥欢迎的地图被移除了地图池，大家也以为古堡激战会和前面的地图一样，经过重制并回归，然而古堡激战再也没有回来。



这一回炉重造非常重要，当初改造完成的地图样子基本上就是目前大家在服务器中所游玩的那样，没有多大变动，这也奠定了之后职业赛场的地图基调。

3. 崭新地图加入(2019-至今)

这个时期开始V社不再专注于之前的几张老地图，而是开始开发和注意新地图。2019年3月28日，V社将以前的休闲地图殒命大厦重制，替代死城之谜加入服役地图池，死城之谜至此从职业赛场上消失，只有曾经的s1mple”盲狙天使”，NiKo的“火之沙鹰”等名场面仍旧被大家所牢记。

。



2021年5月3日，V社将新创作的雨林地图远古遗迹放入到地图池里，这一次离开的是服役了六年之久的列车停放站。

2022年11月19日，经典地图“老三样”中的炙热沙城2也没能逃过最终的厄运，即使它在服役期间经历过一次大改也无法赢得职业赛场的青睐，取代它的是休闲地图阿努比斯，也是一样的沙漠风格。目前比赛的地图池为：

1. 荒漠迷城



2. 炼狱小镇



3. 核子危机



4.死亡游乐园



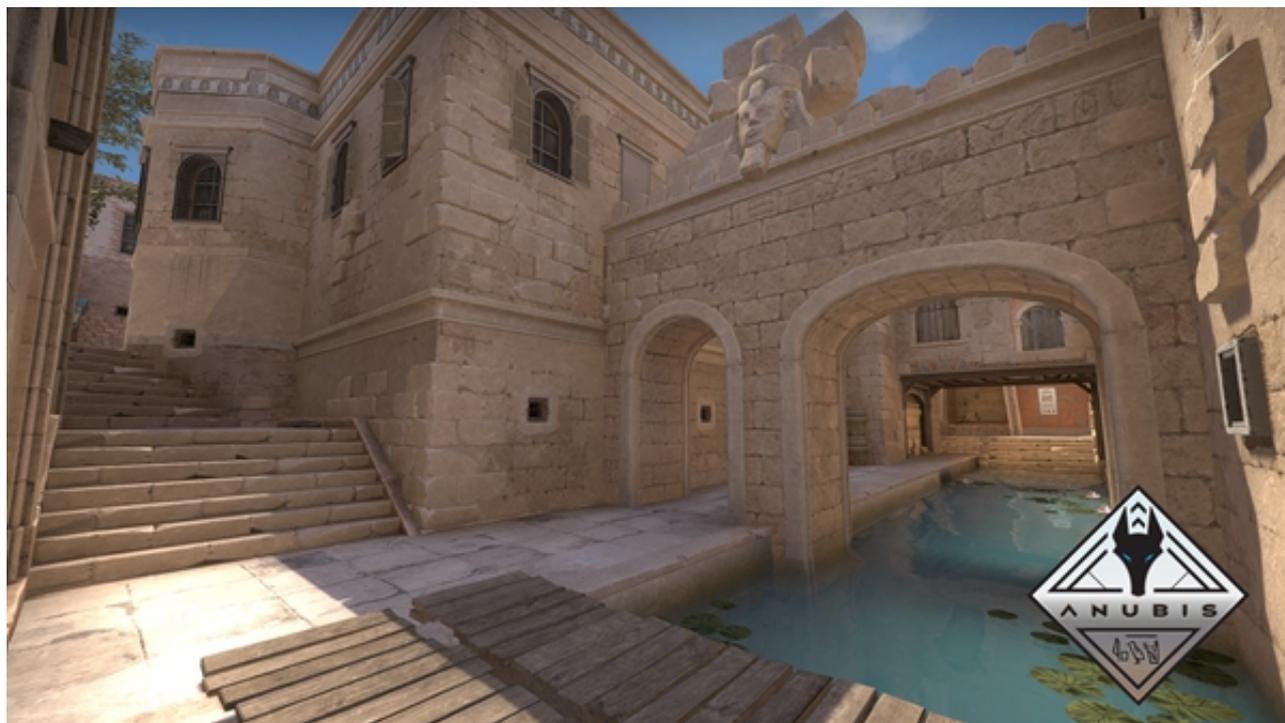
5. 殒命大厦



6. 远古遗迹



7.阿努比斯



地图的变化令人唏嘘，但这也是适应职业赛场变化最合适的举动。许多玩家们都十分希望古堡激战和死城之谜继续出现在职业赛场上，也有些玩家十分期待tuscan的出现，但无论如何，我们能做的只有静静等待，期待他们重新归来的样子。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16757493527326.html>