

Twistzz采访：阿努比斯感觉是一张节奏很慢的地图

近日，效力于FaZe的Twistzz接受了外媒的采访，他主要围绕队伍在Major的表现，新的地图和枪械改动等问题回答了相关问题：



Q：FaZe在IEM里约的表现不尽如人意，你个人觉得是哪里出了问题？

我觉得可能就是既没有运气的照顾，队伍的状态也的确出了问题。要知道如果在比赛头天就连输两个Bo1，那对队伍的打击是巨大的。然后第二天队伍的情绪就明显受到了影响，BNE无论是从个人状态还是整体发

挥上都做得很好，我们只能这样把胜利拱手相让。

Q：你们的头两场比赛分别对阵C9和Vitality，在当时他们是世界排名第二和第五的队伍，而FaZe的排名则是世界第二。你认为这样的对阵安排的合理吗？让世界上最顶级的队伍在传奇组一开始就捉对厮杀？

是的，NAVI和我们的情况很相似，他们在Major开始阶段也遭遇了许多强劲的对手。我觉得目前采用的Buchholz算分系统不是十分合理，有强队偶尔输掉一场比赛并不代表着这些队伍能力不行，毕竟状态起伏这都是很正常的事情，而算分系统没有考虑这些因素，导致部分强队提前相遇。

Q：再来聊聊北美的CSGO环境吧，距离上一支北美队伍Liquid登顶世界之巅已经过去好久的时候了，你认为北美CSGO还需要在哪些方面提高才能重新回到原来的高度？

我觉得如果想成为一支顶尖的队伍，你必须处在一个稳定且高水平的训练环境中，如果你没有上述两个条件，那么这中间的过程会异常艰难。我知道Liquid现在很努力，但是他们也面临着诸多的限制，毕竟大多数人的家都在北美大陆，没人愿意在一年365天在欧洲待上九个月，所以我觉得一旦Liquid决心回到北美发展，想要重新实现2019年的辉煌就会有很多限制。



签约YEKINDAR绝对是一步好棋，但如果在北美如果能寻找到几位天才选手，并将他们放到WePlay联赛中锻炼和培养也是一件极为有意义的事情，可以当成一项为未来而准备的投资。

Q：Valve在前几日的更新中调整了地图池，舍弃了Dust2，把新地图阿努比斯放了进来，对此你有什么想法？

我跑了下阿努比斯这张图，并围绕架点，人墙，投掷物等方面进行了研究，也和broky一起打了场官匹，总的感觉这是一张节奏很慢的地图，无论是防守还是进攻，如果你过于急躁，冒进，前压就很容易遭到惩罚。所以阿努比斯会是一张极其讲究战术结构的图，当战术发挥的作用越大时，比赛也自然会更好看。

Q：你觉得FaZe未来会把这张图纳入考虑范围吗？

当然，我也认为所有的队伍会那么做，每支队伍都会在这张地图上找找感觉，看看适不适合自己。我相信在BLAST秋季决赛结束之后各支队伍都会对自己的地图池进行评估，如果最后我们发现不太适合阿努比斯，那么我们也已经开始准备Vertigo了。



Q：除了地图之外，另外一项重要的调整就是M4A1的削弱了，你认为这会影响到你在防守端的打法么？

曾经我也是一位坚持A4为主的选手，即使在A1-S大行其道的时候，我也一直在积极探索用回A4的可能，仅仅是因为其更加高效的开火速率。我觉得这次的改动会改变我的打法，这次改动也真正意义上，为选手提供了根据自己的位置来选择趁手的武器的可能。比如你的任务是驻守Nuke外场，那么拿A1-S用来穿烟而不被发现最合适不过。我觉得V社开窍了，这次调整让A4和A1同时具有可玩性，至于具体效果会怎样，我们走着瞧。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669718169471.html>