

karrigan采访：我会让替补打好自己的东西 别想太多

karrigan似乎总是与“临阵换将”不期而遇，但FaZe却不止一次在被迫启用替补的情况下率领战队旗开得胜，乃至最终夺冠。BLAST Premier春季小组赛也是一样，即便rain因个人原因缺席后队伍不得不找到es3tag，他们依然强势，7张图只丢1图，以B组第一的身份直通春决。

karrigan在接受外媒采访时，被问及了他与替补奇妙的化学反应。他表示，即便看上去很容易，但这种事情真的很棘手：

“当团队缺一个人时，指挥遇到的问题就大了。系统、角色都要变化。所以，每次要上替补的时候，我都会告诉他，让他打他最熟悉的东西。只要熟练，那么就更好操作。”



“对于替补，我的第一话总是会说：‘打好自己的东西，不要想太多。别老惦记一些具体位置的名字、战术等等。’让一切尽可能简化，以他自认为正确的方式打。然后在此基础上，再进行一定引导。对于系统完善的队伍，失去一位队员诚然是不好的，但替补总会带来不同的东西。所以我总是敦促我的队员们积极思考，即便跟替补合作会更困难，我们也应该积极地享受比赛的乐趣。”

大表哥所指的“系统”，指的是一个团队必须有明确的角色，指引他们去发挥、思考、行动。所以，即便有人员变化，团队依然能以同样的方式运行。



“在有替补的情况下，我更倾向于牺牲自己的空间，以便团队能更快地终结比赛。es3tag 谙熟辅助，而rain 又是个激进的选手，擅长控制空间。所以BLAST的时候，我会去承担部分缺失的角色，让自己在进攻方承担最多的开局对枪。如果我能做到这种填补，那么其他队员就会有跟往常一致的比赛感觉。”

“为了让大家更加适应有替补的环境，我更会去做更多的临场调度。问题是，这种的做法会让我在比赛结束后更加疲惫。以那种紧张的方式指挥，当场发出指令，并实现对团队的微观管理，需要更高的自我要求”

“我每天都要思考新的回合配置，这很累人，可我毕竟要尽可能不让自己被预测。”除此之外，替补的存在往往会让地图池的选择面受限。大表哥又补充道：“替补会让我们很难准备‘惊喜’，但我的思路总是领先于游戏计划，不论计划是否完整，我总希望敌人大吃一惊。”

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16753224496987.html>