

HooXi：队伍进步和努力的意义要远大于排名

在连续拿下BIG和FaZe之后，G2在IEM卡托维兹上获得两连胜。赛后，G2的指挥HooXi接受了外媒的专访：



Q：恭喜你们取得两连胜，你认为在经历了2022年的不平凡之后，2023年G2获得了更多的关注量么？

是的，我觉得这个和G2今年的好状态关系很大，在2023年G2还未丢一图，保持着不败的战绩。再加上去年年底队伍还拿到了BLAST世界总决赛的冠军，所以是的，2023年的G2获得了更多粉丝的关注。

Q：随着G2的关注度的上升，很多粉丝也为你取了个喜闻乐见的外号——Gigachad（外网梗，狭义上是形容形体极其完美的男性，广义上可以形容某个领域超越一切、登峰造极，以至于达到无法进步的存在与个体），你喜欢这个外号吗？

是的，我觉得很有意思，而且我现在已经适应被这么叫了。以前这个称号是有些嘲讽，贬低我的意思，现在我感受到了粉丝的爱，所以我挺喜欢的。

Q：你认为在IEM卡托维兹的赛场上，你还有什么需要证明的东西吗？

当然，对胜利的追求是永无止境的，我们全队依旧保持着饥渴的心态，虽然我个人没有什么需要证明的东西，但是从成绩上来说，全队始终还是想更进一步的。



Q：对于Anubis这张地图，你们在今年的比赛中已经打过多次，你认为

全队享受打这张全新的地图吗？

我觉得G2在这张图上打得不错，但我个人不觉得地图的设计是完美的，事实上我更倾向于说地图的设计是很糟糕的。因为从防守的角度来讲，进攻方可以在不完全夺取地图控制权的情况下，同时对两个点进行爆弹。然后中路的设计的感觉也很奇怪。总之，这张图的设计我不是很满意，我觉得还需要不断改进。

Q：你们的Inferno表现也不错，你认为目前是G2地图池中最强的图么？

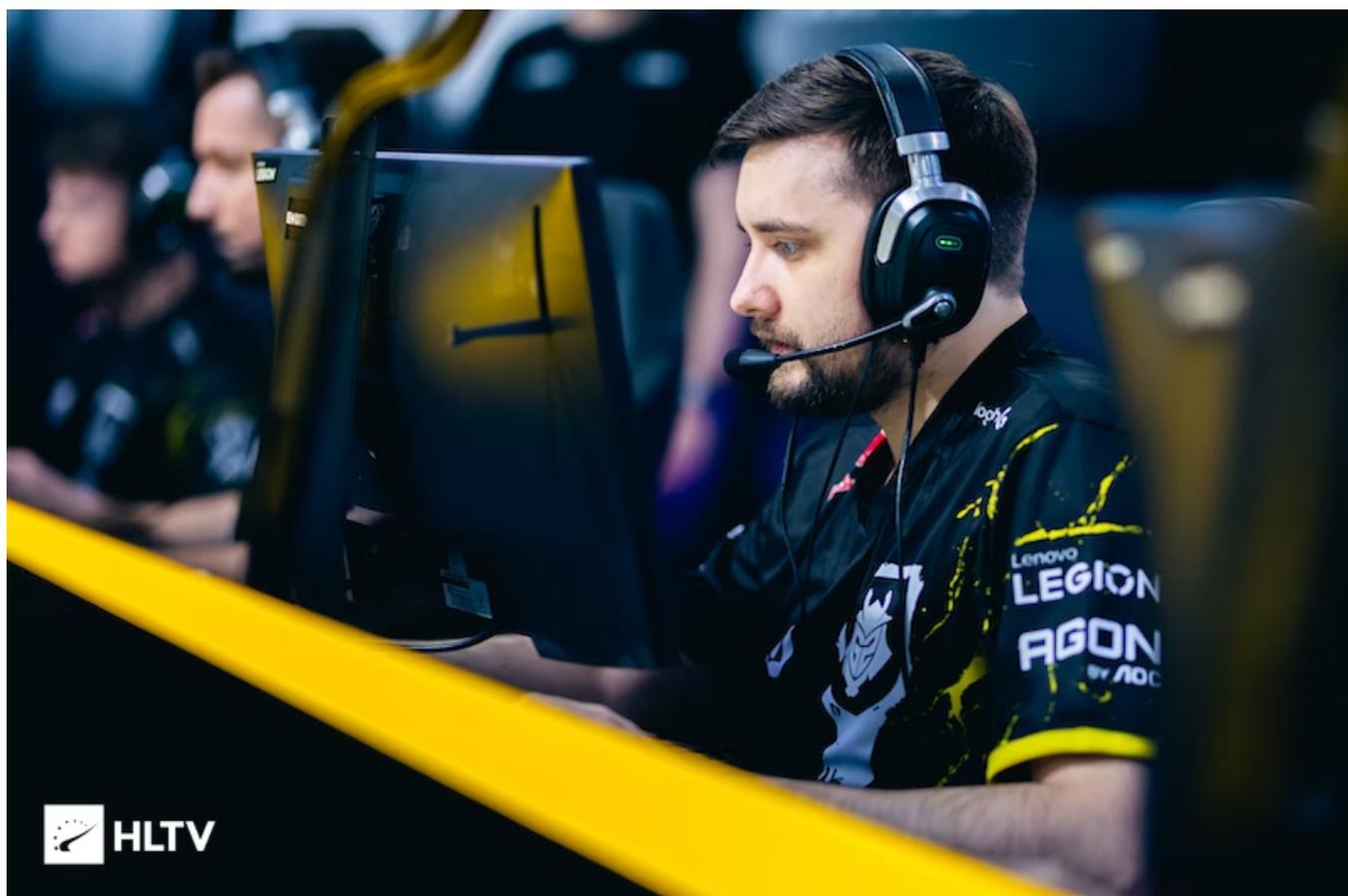
我觉得是的，目前队伍在Inferno上有一波连胜，队伍在这张图上表现的确很让人满意，所以我想Inferno的确是队伍现阶段最强的图之一。

Q：G2在BLAST世界总决赛中获得了几年以来的第一座冠军奖杯，你认为队伍会趁着这股东风，在IEM卡托维兹重演进入决赛的经历么？

现在还很难说，毕竟队伍还有不少比赛要打，接下来的对手都是很难啃的对手，比赛要一场一场打，我们会拼尽全力，赢得进入决赛的门票，并希望笑到最后吧。

Q：如果G2没有进决赛，你觉得会是一种失败么？

不会，我不会单纯的以成绩来评价队伍的表现，相反的，我们更需要看看队伍在比赛内容上的呈现是怎么样的。如果我们竭尽全力，依旧输掉了比赛，那也没什么好说的。对我来说，队伍的努力和进步所体现的意义，要远远大于成绩和排名。



Q：谢谢接受采访，祝愿你们接下来的比赛一路凯歌！

谢谢。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16756741807184.html>