

Magisk采访：枪械改动影响防守 Anubis仍需打磨

近日，Vitality的Magisk接受了外媒的专访，在采访的第二部分，他主要围绕枪械的改动和Anubis这张新地图谈了自己的看法：

第一部分：

Magisk采访：衷心祝福Astralis取得成功 近日，有外媒采访到了Vitality的Magisk，重点围绕他加入Vitality的这一年的感 电竞 - 焦点选手
1天前 0



Q：能说说关于M4A1的改动是否改变了你的技战术风格？是否因为该武

器的变动，使得你在某些方面做出了改变？

我不这么认为，改动对我个人的影响不大，因为我在比赛中一般打主守的位置，不会参与轮转，所以我现在更加有理由使用子弹更多的M4A4了。在比赛中，我不需要经常对这烟雾射击，所以无论用哪把武器对我来说都差不多。另外，我也不主动去参与远程对枪。但是话说回来，这次改动对一些微小的细节还是有影响的。

比如在防守端，如果你关注最近比赛的话，你可以发现大多数队伍的防守端的表现比之前相比都要挣扎一些。这也体现在Vitality身上，我们的进攻打得不错，但是在防守端的效率对比之前有了下降，不能很好的把优势转化成得分，所以枪械方面的改变肯定有一些影响。另外，现在的CSGO，大家对于进攻端的研究做的很到位，很多时候都能打出十分精彩的针对性战术，大多数队伍有着极强的团体和单兵作战能力，另外纪律性也都很强。

所以总的来说，现在的防守端是越来越难打，你必须依托于团队的能力。但如果某个包点是薄弱环节，并被对方洞悉到了，那么对方会一直围绕这个点做文章。所以在提倡团队能力的同时，个人能力也一定要跟上，因为说到底，CSGO还是一个看枪法的游戏，如果在防守对枪中枪法没有对过，那么作为防守方将失去包点的优势。如果你连一对一都没换到，那么对于回防的难度就会大大增加。这也就是为什么，很多队伍在丢掉人头优势之后，选择四人堵点的原因之一。



原因也很简单，因为如果对方没来包点，那么你们可以保住枪，节省经济，为下回合做准备。如果赌对了，对方来了包点，那么你还有机会翻盘，拿下这一回合。所以这很考验预判和决策能力，很多队伍在丢掉人头优势之后都喜欢冒进，前压。但在我看来，在防守端你要注意节奏的变化，或许有些时候你应该前压，下一轮你就得换种思路，不然容易被对手掌握规律。所以CS也是一个博弈游戏，捕捉对方的想法并做出预判。

。

Q：再来聊聊Anubis这张地图，你如何看待这张新地图？你认为这张地图会成为未来比赛中的经典地图吗？

我觉得这张地图有这个潜力，总体来说，Anubis是一张好图，但是包点的设计可能还需要一些细微的调整。比如说A点，可供躲藏的点大概只有两个，只要对方在包点的火覆盖到为了，那么留给防守端的位置就十分有限，这样对方也基本上能猜到你在哪。

所以只要对方一开始爆闪火，你基本上就没有还手的空间了，即使你有一颗烟雾拖延时间，但对方还是不会给你生存的机会。

所以A点的设计需要一些改动，让CT能有更多的防守点可用。你可以看到现在的比赛中很多进攻方都会更倾向于围绕A点作文章，只要他们能躲过前期狙击手的准星，那么A点肯定会是他们的主攻方向。所以为了针对这一点，防守方往往会主动寻求对枪的机会，安排一个狙击手和一个步枪手找机会交火，因为一旦防线被突破，那么A点基本上就会沦陷。

。



Q：最后一个问题，Valve最近推出了一个自己的排名系统来为RMR做准备，你认为这个排名系统合理吗？考虑到FaZe在里约Major出局就是因为前期打了太多顶级队伍，包括Vitality也是，很早就和诸多强队狭路相逢，你认为这样的安排合理吗？

说实话我还没有机会仔细研究这个排名，所以我不能给出准确度答复。

但是如果你放眼整个CSGO，这有好的方面也有不好的方面。因为制作这个排名，需要有很多不同的意见声音的参与，比如一些一线解说，一些业内人士，或者选手，抑或持中立看法的人士等等，所以制作这样的排名系统很不容易。但另一方面，Valve能有这样的排名是好事，关键在于排名背后的逻辑是否说得通。说到底，我没有太多的研究，所以只能言尽于此。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16765353629099.html>