

# 刀塔段位,应该入坑DOTA2还是LOL

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/fanwen/zuowen/44bed709f59073872afb0e559bf432cd.html>

范文网，为你加油喝彩！

应该入坑dota2还是lol

乐园追放

虽倾慕然网上说，DOTA2比LOL难很多，但是实际上入坑DOTA远比入坑LOL容易的多，我从以下几个方面来说。

博士招生简章

1. DOTA2自带全英雄，想玩什么就玩什么，不用去玩什么沙雕盖伦寒冰之类你不喜欢的英雄，如果你有心练习，就连上手就从拉比克和卡尔这种超级难的英雄开始可以，至少你不用氪金就能体验完整的比赛。
2. 其次，LOL在低端局实际上更吃团少儿险队，因为LOL每一路都很重要，也就是说，如果你是个菜，然后不你被打崩了，在LOL中，这局游戏你八成就凉了，因为LOL的滚雪球效应非常的强，很多英雄能杀你一次就能继续杀你二次。
3. LOL的有转职打野位，幼儿园音乐教学反思意识不好很容易被抓，而DOTA的打野位一般纯粹是为了发育，抓人也可以从眼位和小地图看到少人而提前逃跑。
4. DOTA大哥效应非常的强，举个例子，我第一次玩刀2，选了个沉默术士，结果被对面2个人按在地上打，6级只补了四刀，然后对面压了我2级，我想这把我肯定凉了，还要被喷，结果我们中路的大哥过来了，语音说了一句，沉默，开大。然后我就开了，然后我就看到15级的影魔3连压带走了跟我对线的两个人……然后我们就赢了。

最重要的是，DOTA这个游戏，你玩的好就能1V5，不像LOL非要靠队友，这样的就会造就很多喷子，是游戏环境变差

刀塔2的万古流芳7大约5000分

刀塔2自从将天梯分改为勋章奖牌之后，很多玩家也不再把积分看的特别重了，很大程度上减小了分数对玩家心情的影响，有时候心情不好的时候想打几盘发泄一下，没想的打完之后，心情更糟了。现在的勋章等级分为先峰，卫士，中军，统帅，传奇，万古流芳，超凡入圣，冠绝一世，以及我们常说的排名哥。

但是根据技术统计，万古流芳的人数特别多，这个分数大约5000分，其实不低了，那么为什么会有这么多人呢？可能有以下几点原因吧

1、万古1-7比较好升，计算方法是组排加单排，各取百分比。到了万古7想要升段只能单排分高于指定分数才会出百分比，所以到了万古7就是赢也不出百分比，造成了一部分人卡在这个段位。

2、因为段位不掉，即将渡劫大家都想努力一把，换个新段位，一但上去了，就不可能再下去，所以这两个门槛段位人格外多。尤其是冠绝，人只会多不会少，不排除会有其他原因。

3、第一个最高的点是万古七，是因为组排最高只能带到这么高，第二个高点冠绝是因为不分段，你把冠绝也分为七段的话就正常了

### 刀塔2天梯怎样分段位的？

先锋的段位分数区间就是从0-300-450-600-750

卫士分数区间是900-1050-1200-1350-1500分

中军分数区间是1750-1900-2050-2200-2400分

统帅分数区间是2650-2800-2950-3050-3200分，

传奇分数区间是3350-3550-3750-3900-4050分，

万古分数区间是4250-4400-4650-4800-4950分

超凡入圣分数区间5100-5350-5500-5650-5800分，

冠世一绝分数区间是6000分以上有段位全球排名。

更多作文请访问 [https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/92\\_0.html](https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/92_0.html)

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发