## 塔防系统

▲系统概述

以塔防战斗模式进行的主线关卡。

塔防关卡使用塔防地图进行，使用45度俯视角度表现。

敌人按波次从关卡入口出现，沿着固定的路线向关卡终点移动，玩家的任务是消灭出现的所有敌人，阻止敌人到达关卡终点。

在塔防关卡中，有任意3个敌人到达关卡终点时，本次战斗即为失败。

玩家可以在敌人移动路线两侧的英雄设置点让英雄出战，出战的英雄会自动对出现在攻击范围内的敌人发动攻击，直到将敌人消灭或敌人离开攻击范围。

每关有1~2个关卡入口，1个关卡终点，英雄设置点的数量则根据各个关卡的具体情况进行设定。

▲英雄强化

英雄在塔防关卡中的战斗数据与在普通关卡中的战斗数据相同。

英雄在塔防关卡中的主动技能与在普通关卡中的主动技能会有差异。

塔防关卡中玩家可以强化英雄提高其的战斗数据，该提升只限当前关卡内有效，每个英雄最多可以强化5次，强化的次数在英雄脚下用“★”数量表示。

强化0→1：攻击力+10% 强化消耗：50强化石

强化1→2：攻速+10% 强化消耗：100强化石

强化2→3：攻击力+10% 强化消耗：150强化石

强化3→4：攻击范围+10% 强化消耗：200强化石

强化4→5：攻击力+20% 强化消耗：250强化石

塔防关卡中强化英雄需要消耗红宝石，点击已出阵的英雄即会出现英雄强化选项。

每次塔防关卡开始时拥有固定数量的红宝石（数量根据关卡难度而定），红宝石只能在塔防关卡中使用。

红宝石可通过在战斗中消灭敌人获得，不同的敌人掉落的红宝石数量各不相同。

▲英雄设置

玩家拥有的英雄，都可以在塔防关卡中出战（主角不在塔防关卡出战）。

英雄可设置在敌人移动路线沿途的各个塔点。

塔防关卡中，点击英雄设置点后界面下方即会弹出英雄选择栏，可左右滑动切换界面中显示的英雄。

每个英雄初次设置时都需要消耗一定数量的红宝石，不同的英雄消耗的红宝石数量各不相同。

▲英雄技能

塔防关卡界面右上方还会显示一个技能能量槽。

技能能量槽初始为空，可通过击杀敌人增加，能量槽涨满后，点击任意已经出阵的英雄，英雄的技能图标即会成为高亮状态，点击技能图标即可发动英雄技能。

使用任何英雄技能都会消耗技能能量槽。

▲关卡敌人

塔防关卡中的敌人只有生命值，防御力，移动速度这三项战斗数据有效，另外每个敌人都有单独的红宝石掉落数量数据。

敌人从关卡入口处出现，沿着道路往关卡终点移动。

关卡剩余敌人数量会在塔防关卡右上方用黑色数字显示，击杀敌人后该数字即会减少，黑色数字下方的红色数字则表示已经冲入关卡终点的敌人数量。

下图为塔防关卡界面示意图，图中1为关卡入口，2为关卡终点。

