塔防模式

怪：民兵 步兵 骑兵（血量，移速，规定路线移动）

塔：英雄 有一定的攻击范围，初始攻击力为1，英雄根据不同的装备具有不同的攻击力与攻速，金币可“建造”英雄，也可购买装备提升英雄的属性。

对抗模式

无定塔，兵在图中自由进攻，自己建兵对抗敌人的兵，回合制

美术

民兵 步兵 骑兵

英雄（无装备 装弓箭 装剑 装长枪）

弓箭 剑 长枪

金币 路 墙 门 水晶 装饰