

4. 防御塔位置联动

废案：

具体防御塔之间的联动

如：

- 小猫塔和小狗塔相邻时，xxxx
- 多个小羊塔和灰狼塔相邻时：xxxx
- 鳄鱼塔和河马塔相邻时：xxxx

废弃原因：

需要为每座防御塔设计联动机制，后面的防御塔多起来，设计工作量非常大，如果每两个防御塔都有相邻机制，设计工作量增大了一个数量级。所以这个机制不够优雅。

总体联动策略为：

- 引入防御塔颜色机制，不同防御塔具有不同的颜色（类似种族的概念）
- 将具有相同颜色属性的防御塔摆放成对应图案时触发联动特效，逻辑上将这些防御塔视为一个阵型小组，
- 阵型小组内的防御塔必须相邻，但相邻的防御塔可以位于不同阵型小组
- 同一座防御塔，在同一时刻只能使用位于一个阵型小组内
- 防御塔可以随时进入或退出某个小组。
- 联动分为小型联动和大型联动：
 - 小型联动即将防御塔连续摆放即可触发，连续的数量越多，buff效果越强，阵型内一旦出现超过5座塔则不再触发小型联动效果提升，直至玩家摆出大型联动的图案
 - 大型联动需要将防御塔摆放出特定形状，比如字母A-Z（或其他图案），获得较强的效果
 - 巨型联动：当玩家摆出特定单词时，获得超级无敌强的效果

图4-1 防御塔相邻示意图：

如图所示，防御塔可以在横向，纵向，斜向3个方向组成达成相邻状态，从而进入一个阵型小组

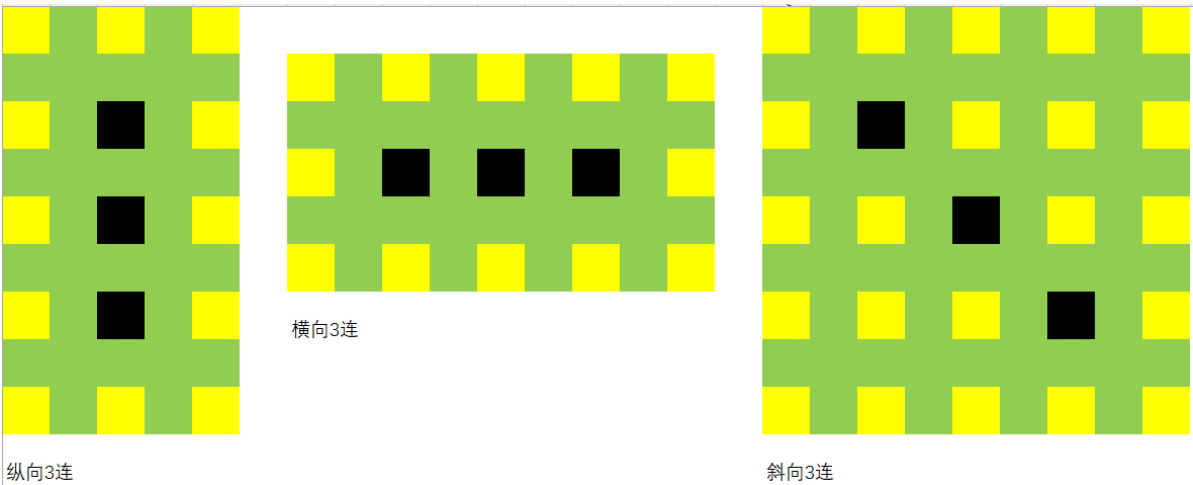
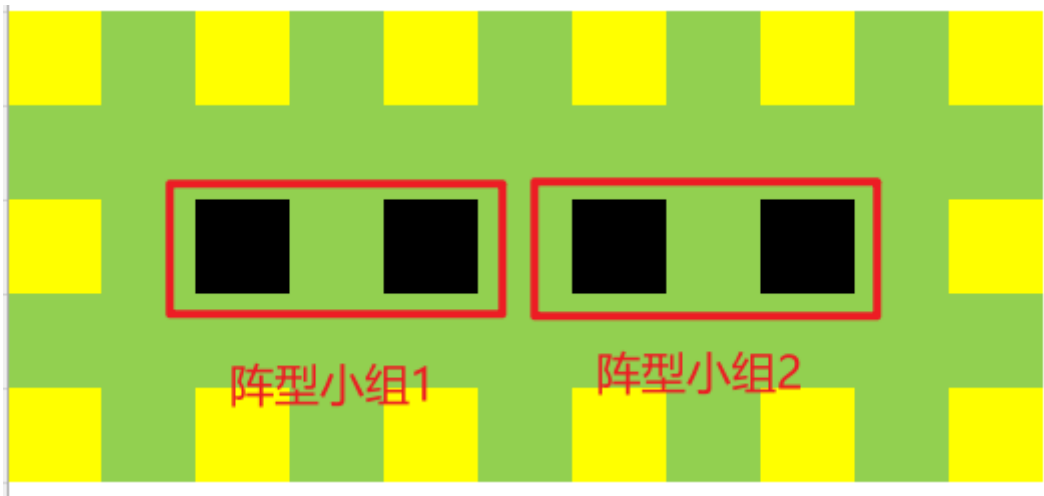


图4-1 防御塔分组示意图：

如图所示，同一座防御塔单位时间内只能旋转一个阵型小组加入，哪怕相邻，也可以加入不同的阵型小组



4.1 小型联动

将防御塔连续摆放，位置相邻即可触发小型联动，小型联动的防御塔将获得小幅加成：

小阵型规则定义如下：

- 当一个阵型小组内有N个防御塔时，防御塔获得 $N * 5\%$ 的攻击力加成（至少2座相邻的防御塔）

祁麟：这个加成很小，只是玩家摆出大型联动之前的临时过渡

4.2 大型联动

相应的图案有：A-Z（26个字母），即将防御塔摆放成对应字母的像素图形时（7*5的像素格子），触发大型联动。大型联动会同时带来两个增益效果：

- 防御塔属性增益：防御塔将会获得攻击力，攻速，回蓝速度等属性增益
- 地图增益：当怪物通过阵型的特定位置时，会触发特殊效果

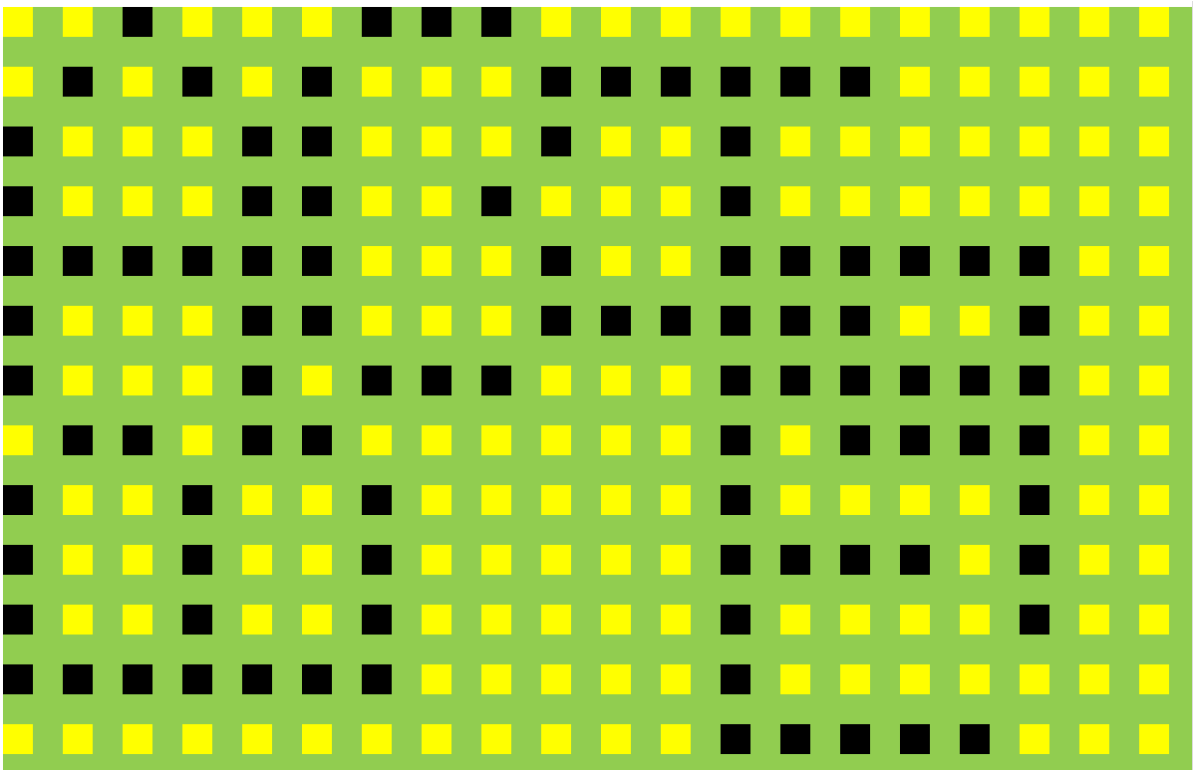
4.2.1 总览

阵型	防御塔属性增益	地图增益	示意图
字母 A	Arrow: 每个防御塔可以额外射出一发箭矢。	当怪物通过A阵型的顶点位置时, 会被火箭顶出地图外 (直接死亡) , 每3s一次蓄力	
字母 B	Bounce: 防御塔的攻击可以反弹到多个目标上。	Block: 怪物无法通过字母B中间的留空区域 (使得怪物行进的路径增长) 。	
字母 C	Cooldown: 减少防御塔的技能冷却时间。	Capture: 在C阵型内的怪物会被捕获, 暂时无法行动。	
字母 D	Damage: 增加防御塔的攻击力。	Drop: 阵型内部道路会定期生成陷阱, 当怪物通过D阵型时, 会掉落陷阱, 对其造成伤害和减速效果	

阵 型	防御塔属性增益	地图增益	示意图
字 母 E	Extend: 延长防御塔的攻击范围。	Exit: 当怪物通过字母E的“出口”位置时，会被强制传送回地图起点，重新开始行进。，每3s一次蓄力	
字 母 F	Fire: 防御塔的攻击附带火焰效果，造成持续燃烧伤害	Flare: 当怪物通过F阵型时，会触发闪光，使其暂时失明。向随机方向前进	
字 母 G			
字 母 H			

最终的预期效果可能是：

防御塔摆成这样：



但实际效果是这样：ACAEFB

