第二关：中央争夺战（杀小怪）

* 怪物种类：人类刀盾兵、弓箭手、刀盾兵精英

刷怪方式：从屏幕上方跳下。

以上怪物因无资源，暂用骷髅兵替代

* 路线图与氛围需求：城中，道路两旁时有残垣断壁，一派破败景象。

部件：破败的建筑、断壁残垣、宝箱。

第二、三批怪物

第一批怪物



* 胜利条件：消灭全部敌人。
* 三星通关条件：在75秒内通关，开启3个宝箱。
* 第一批怪物，玩家前进到刷怪区域左侧一定距离时刷怪。
* 第二批怪物，在第一批怪物全灭之后，玩家前进到刷怪区域周围一定距离时刷怪。
* 第三批怪物，在第二批怪物全灭之后，在第二批怪物的刷怪区域上直接刷出，不需要判断此区域和玩家的距离。
* 宝箱默认为具有1点生命值，只需要玩家任何一次攻击箱子就会打开（箱子不能被怪物攻击），然后用特效展示箱子中的物品飞动到玩家身体上然后消失的过程，以表示玩家获得了箱子中的物品。

第九关 温泉关之战

* 怪物种类：刀盾兵、象兵（牛头人）

刷怪方式：守护关卡的通用刷怪方式，突然出现在刷怪点，无特效。

* 以上怪物因无资源，暂用骷髅兵代替。
* 路线图与氛围需求：北部和中部是山地，南部为海水，战场上有营帐，篝火，抛在地上的兵器铠甲、车辆、车轮等，渲染战争的气氛。
* 部件：营帐（玩家方的守卫对象）、篝火、车辆、车轮等。
* 地图因无资源，暂用其它地图替代。



* 胜利条件：成功守卫斯巴达营地。
* 三星通关条件：1：通关时美狄亚生命值高于80%。2：被攻击次数少于10次。
* 怪物在两个出生点出生后，都会自动向营帐（玩家方的基地）前进，在受到玩家的攻击后，怪物会将攻击目标修改为玩家。玩家死亡或者脱离怪物的攻击范围后，怪物会再次将前进目标和攻击目标修改为营帐。
* 怪物每一波的刷出时间是固定的，无论上一波怪物是否已经全灭，下一波怪物都会在固定的时间点全部刷出。
* 怪物的刷新会在出生点1和出生点2同时进行。
* 在关卡倒计时开始后，第一波怪物会立即从出生点刷出。
* 营帐具有一定的生命值，怪物每次攻击都会对营帐造成固定的1点伤害。

第十关

* 怪物种类：波斯王（蛮王）、波斯王子、刀盾精英、象兵（牛头人）、弓箭手。

刷怪方式：波斯王从屏幕上方跳下，小怪出生时刷怪点地面先出现似火焰灼烧的，有裂纹的特效，然后小怪再从这种地面下冒出来。

* 以上怪物因无资源，暂用骷髅兵代替。
* 路线图与氛围需求：宽阔的平地上，平地两旁是大大小小的营帐和栅栏。波斯王便站在平地中央的一座不算太高的石台上。
* 部件：营帐、栅栏。
* 地图因无资源，暂用其它地图替代。

第二批怪物（含boss）

第一批怪物



* 胜利条件：消灭波斯王。
* 三星通关条件：1、通关时玩家生命值高于80%。2：在120秒内通关。
* 第一批怪物，玩家前进到刷怪区域左侧一定距离时刷怪。
* 第二批怪物，在第一批怪物全灭之后，玩家前进到刷怪区域周围一定距离时刷怪。