**场景开发文档详细描述**

1. **目的：**

主要是场景的复用性高，只需要改变相关的数据就能实现一个新的场景（关卡）;

1. **功能描述：**
2. 实现天气系统：白天，黑夜，下雨，下雪等
3. 怪物生成点的配置信息
4. 关卡结束的条件
5. 关卡的基础属性配置:主要实现相同关卡表现上的不同；
6. 剧情系统的启动与关闭
7. 游戏内玩家系统的启动与关闭
8. 游戏内武器系统的启动与关闭
9. 游戏内宠物系统的启动与关闭
10. 游戏内的对象池系统的启动与关闭
11. 游戏内的怪物系统的启动与关闭
12. 游戏内的地物系统的启动与关闭
13. 怪物生成系统的启动与关闭
14. 场景的环境系统的启动与关闭
15. **场景的配置信息：**
16. 场景的ID（关卡的排名）
17. 场景的环境参数：
18. 怪物生成点的数量与位置配置
19. 本场景生成的怪物数量
20. 本场景生成的怪物种类
21. 本场景的基础属性加成：用来加成本场景怪物的属性