**怪物生成点开发文档详细描述**

1. **说明**

一个场景一个怪物生成点的配置文档。

1. **功能：**
2. 在生成点生成怪物
3. 按照一定的机率触发生成特定的怪物
4. 在满足一定的条件下生成boss
5. 记录对应怪物生成点生成的有效怪物（活着的怪物）
6. 对生成的怪物进行位置随机（一定的范围）
7. 生成怪物的时间间隔
8. 注册怪物生成点到场景系统中
9. 当玩家在怪物生成点附近时，不生产怪物。
10. **配置信息**
11. 怪物生成点的位置
12. 怪物生成点生成怪物范围的半径
13. 生成怪物的时间间隔
14. 生成特定怪物的触发条件
15. 本场景对怪物属性的加成：血量，移动速度，攻击速度，防御力
16. 生成的怪物类型
17. 生成的怪物数量
18. 生成特定怪物的触发条件
19. 生成特定怪物的种类