**版本1**

1. 设计

每个关卡设有n个出生点，每个出生点有n个怪物，每个怪物类型和属性可配置，通关会获得相应奖励，配置实现。

1. 关卡

（1）关卡1

5处怪物：

1处：5个1级怪物id为1

2处：5个1级怪物id为2

3处：2个1级怪物id为1，2个1级怪物id为2

4处：4个1级怪物id为1，3个1级怪物id为2

5处：疾风剑豪英雄一个

（2）关卡2

4处怪物：

1处：3个1级怪物1，3个1级怪物2

2处：1个疾风剑豪Boos

3处：3个1级怪物1，3个1级怪物2

4处：暴走萝莉英雄一个

1. 配表
2. 关卡表(触发区域暂时场景里配置,玩家出生点暂时也是场景里配置)

“、”为下一个怪物，“-”为下一处

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 关卡Id | 场景名 | 怪物点个数 | 每点怪物id:数量 | 通关奖励 |
| 1001 | CXK | 5 | 10011: 5 - 10012 :5 - ........ | 100 |
| 1002 | HCA | 4 | 10011 : 3、10012: 3 - ........ | 101 |

1. 通关奖励表

“、”为下一个奖品

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Id | 奖励数量 | 物品id：数量 |
| 100 | 2 | 10011 : 5 - 10012 : 5、........ |
| 101 | 3 | 10011 : 3、10012 : 3、........ |

1. item表后续配置
2. 实现

关卡表所有功能，通关奖励和item表本版本不实现