**副本怪物随机规则**

* 暗雷进战斗概率，在配表中配置一个小于100的数字，表示进入战斗的概率百分比，例如20，就表示有20%的概率进入战斗
* 玩家走到某个区域中是，这个区域内的怪物种类可以从表中得到
* 首先随机怪物数量，在表中配置一个怪物数量区间，从中随机怪物数量
* 然后在两种怪物种类中间随机，纯随机即可，也有可能10只都是同一种怪物
* 初始化怪物：首先随机怪物掉档（已有），然后根据配表中怪物等级初始化怪物属性，根据配置初始化技能
* 然后随机怪物的站位，纯随机即可
* 1级宠物出现概率：在某一个区间内1级宠物出现的概率会比其他区域内的概率大，可以单独配置一个碰撞来实现