【波数由六波改为五波，时间控制为90s】

第一关卡设计

地图形状

起点

终点

节奏与波数

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 波数 | 时间 | 学生种类 | 学生数量 | 效果 |
| 第一波 | 00’00’’ | 二年级 | 5 | 刚刚好解决，累积一定大山币 |
| 第二波 | 00’15’’ | 一年级 | 8 | 强度稍稍增大，勉强可以解决，节奏渐渐变快 |
| 三年级 | 3 |
| 第三波 | 00’35’’ | 一年级 | 12 | 视觉效果上一大波来袭（密集 大 慢 血条长），需要玩家集中精神对付，难度系数较大 |
| 四年级 | 4 |
| 二年级 | 5 |
| 第四波 | 01’00’’ | 研究生 | 1 | Boss出场，场面盛大，难度系数大，需要玩家全力以赴 |
| 留学生 | 3 |
| 三年级 | 5 |
| 第五波 | 01’30’’  -01 | 四年级 | 8 | 密集而轻快的一小波，紧张之后的缓解 |