<stage>  
id:  
   
< phase>  
bound:  
   
id:  
 hp:  
 act:  
 x:  
 y:  
 ratio:  
 reserve:  
 <soldier>  
 <boss>  
 times:  
 join:  
 join\_reserve:  
   
< phase\_end:>  
   
< stage\_end>

====================巨大分隔線===================

<stage>  
id:  
　關卡  
0 1-1關  
1 1-2關  
2 1-3關  
10 2-1關  
20 3-1關，依此類推  
<phase>  
　階段  
※放置超過10個階段會出現問題  
bound:  
　場地寬度  
※超過原地圖的寬度會造成無法進入下一關  
※不能與前一個bound值相同，會造成無法進入下一關  
id:  
　物件的id  
1000 隨機出現id 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11的角色  
3000 隨機出現id 30, 31的角色  
 hp:  
　血量  
　難度Easy，敵人血量 × 75%  
　難度CRAZY!，敵人血量 × 150%  
 act:  
　一開始的動作(只有對type 0, 5有效)  
 x:  
　一開始的位置(會有+200以內的隨機位置)  
　預設值為-300或bound+300的位置  
 y:  
　一開始的高度(只有對type 0, 5有效)  
　type 1, 2, 3, 4, 6會從高空300的地方出現  
 ratio:  
　比率  
　敵人數量 = 玩家 × ratio  
　一個id，場上最多只能同時放40個物件  
 reserve:  
　復活次數  
※只能用在人質，用在敵人身上的話可能會出現錯誤  
 <soldier>  
　士兵  
　當設為boss的敵方角色還沒被打死，則士兵會一直補充  
註：預設補充次數為50次  
 <boss>  
　魔王  
 times:  
　補充次數  
 join:  
　加入我方後的血量  
 join\_reserve:  
　加入我方後的復活次數