

### 精英关卡功能点

1. 开启条件：
  - a) 相应的普通模式通关
2. 精英模式的掉落内容与普通模式掉落不同，需要单独填写
3. 精英模式消耗体力 20 点
4. 精英模式怪物分布与普通模式一样，区别只体现在 rank 上，rank 为初始 1.3 倍（需求默认 1.3 倍，可以通过手动填写该系数，该系数填写在 stage 表）
5. 普通模式没有完成的任务在精英模式的同一关卡中同样可以完成
6. 精英模式准入战斗力保持原样，精英模式扫荡战斗力为普通扫荡战斗力\*系数

### 精英模式界面相关（美术需求）

精英模式在普通模式通关之后跳出按钮可供切换

1. 初期在每一章节的选关界面加入按钮切换
2. 待无尽关卡调整完成后，在原来的无尽关按钮处改成精英关卡的按钮

### 无尽模式调整

1. 原有无尽关卡废除，只保留悬赏处的无尽关卡排行
2. 无尽关卡可以一直打下去直至死亡
3. 死亡之后再次进入可以从上一轮死亡的层数开始
4. 每周归零，无尽关设置排行榜
5. 每一层  $rank = n(n+1)/2$   $n$ =层数
6. 无尽关奖励：
  - a) 常规项：金币= $n*100$  熟练度= $n$
  - b) 特殊奖励：只掉一个，同样情况下高级奖励取代低级奖励（需求：可以通过配表调整）
    - i.  $n=3$  倍数时 掉落 1-2 级强化石
    - ii.  $n=4$  倍数时，掉落扫荡卷轴
    - iii.  $n=5$  的倍数时，掉落 3-4 级强化石
    - iv.  $n=10$  倍数时 复活药水
    - v.  $n=20$  倍数时 体力药水
    - vi.  $n=50$  倍数时 武器碎片
7. （美术需求）添加无尽关过关后的奖励动画，有跳关数字跳动，弹出对应的金币奖励以及其他奖励。