精英关卡功能点

1. 开启条件：
   1. 普通模式通关
   2. 此前的精英模式通关
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. 无尽关卡每一层均有奖励，玩家连胜之后可以进行跳级挑战
3. 跳级挑战后一旦失败，则又要一层一层开始挑战
4. 跳级挑战成功则获得所跳等级的全部奖励
5. 无尽关进行排行，每周刷新，并对排行榜进行发送奖励
6. 无尽关难度改为线性增长，rank增长公式调整为
7. 连胜之后，则可以跳3级，继续保持连胜则能够得到3\*n的跳级速度跳级，n=连胜次数
8. 跳级挑战失败后，重新开始则是挑战此前记录+1级（例：挑战54级成功后开始跳级挑战60级，若挑战失败则下一轮挑战55级）
9. 无尽关层数每周刷新，奖励刷新
10. 无尽关奖励：
    1. 常规项：金币=n\*100 经验值=n\*5 熟练度=n
    2. 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）
       1. n=4倍数时 掉落1-2级强化石
       2. n=5倍数时 掉落扫荡卷轴
       3. n=10倍数时 掉落3-4级强化石
       4. n=25倍数时 复活药水
       5. n=50倍数时 体力药水
       6. n=100倍数时 技能碎片
       7. n=200倍数时 200宝石
       8. n=500倍数时 武器碎片
11. （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。