精英关卡功能点

1. 开启条件：
   1. 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：
   1. 常规项：金币=n\*100 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=3倍数时 掉落1-2级强化石
      2. n=4倍数时，掉落扫荡卷轴
      3. n=5的倍数时，掉落3-4级强化石
      4. n=10倍数时 复活药水
      5. n=20倍数时 体力药水
      6. 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。