项目要求：

1：怪物逻辑实现 要求：

玩家到一定位置后靠近怪物时怪物寻找玩家并攻击 超出距离待机 死亡后重生

2：主角逻辑实现

玩家要有动作之间的相互切换判定怪物的距离 距离够了就攻击怪物

注：怪物之间要有略微的碰撞效果 防止怪物重叠 不可以使用Navmesh

具体效果可以看参考视频

