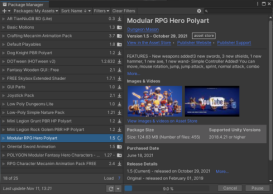
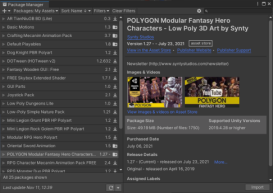
# Assets

**Character**

**（图一用小狗骑士动画资源，图二npc自带动作资源）**



**Monster(自带动作资源)**

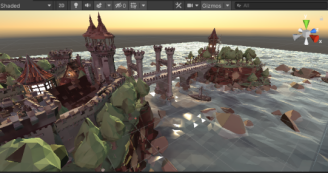


**Boss（自带动作资源）**



**地图**

1. **CG动画用城堡那一套（主题骑士的公主孛抓走了，拯救公主）**



1. 好友哪里白嫖的一套
2. 老哥给的一套

## 数值模板：

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

player (5级满)

NeedKill:20/40/80/160

health：初始：100 （升级\*2f）最终1600

defence：10（升级+10）最终50

attack：10\*伤害浮动范围（正负5）（升级\*2）最终160。

暴击率0.2f：暴击后伤害\*2最终：320

monster01

health：100

defence：0

attack：20\*伤害浮动范围（正负5）

Kill:10

monster02

health：200

defence：0

attack：50\*伤害浮动范围（正负5）

Kill:20

----------------------------------------------------------

monster03

health：400

defence：0

attack：100\*伤害浮动范围（正负5）

Kill:40

monster04:

health：800

defence：0

attack：150\*伤害浮动范围（正负5）

Kill:80

--------------------------------------------------------

boss;

health：1600

defence：0

attack：250\*伤害浮动范围（正负5）

## knigth 问题总结:

// 攻击时候的朝向不直接lookat

//原因：在结束循环时候不好判断接近值，lerp最后插值他们不会相等，无法跳出while循环，这很烦。

//解决：利用点乘的绝对值和四象限的cos的值比较大小，人物相差角度越小，dot值越大