## 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。

（不升级）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）