美术小怪需求：

模型：

小怪幽灵模型（单色即可）

动画需求：

1. Idle（可以没有呼吸动画，做个站立姿势）
2. 移动
3. 近战攻击（向玩家扑）
4. 远程（发射攻击光球）
5. 死亡动画
6. 小怪受伤硬直

小怪分为近战or远程；

近战逻辑：

需求变量：

小怪类型：一种近战，一种远程只有2种怪物。近战只会放近战攻击、远程只会放远程攻击。

* + 1. 小怪移动速度
    2. 搜查范围：一旦进入靠近玩家。
    3. 远程攻击范围：一旦进入远程小怪会攻击玩家。
    4. 近战攻击范围 :一旦进入近战小怪会攻击玩家。
    5. 小怪血量：HP
    6. 小怪受到伤害加成：小怪受到相反颜色的伤害加成。

小怪AI：

小怪进入搜查范围移动向玩家。

远程小怪进入远程攻击范围停下，向玩家发射一颗远程攻击光球，颜色随机各半。这个时候小怪转变颜色状态为攻击颜色（发射青色光球进入这个动作的时候就变为青色，受到红色伤害造成大量伤害）。然后进入cd（cd不会很长）。Cd期间小怪会移动进入范围但是不会攻击。在范围内不做任何动作。

近战小怪会在进入近战范围内停下（很近基本贴脸），然后近战攻击玩家。小怪转变为随机青or红颜色（近战颜色，青或者红随机一种，反向色会造成大量伤害）。然后进入cd（非常短可能零点几秒）。Cd期间小怪会移动进入范围但是不会攻击。在范围内不做任何动作。

小怪在不进攻时是没有颜色状态的。

小怪受伤逻辑：

小怪不论任何情况下受到白色近战攻击都会受到普通伤害，远程白色伤害不会受到任何伤害。青色or红色状态受到反向色伤害会是普通伤害\*受到伤害加成（有可能会设计成直接致死，测试时调整）。

小怪在非攻击状态下都是没有颜色的只受到白色近战攻击的伤害。一旦小怪开始攻击会随机一种颜色发动攻击，这个时候小怪发出的攻击是这个颜色、受到伤害的判定也是这种颜色。(比如小怪攻击是青色的、这个时候玩家会受到青色伤害。小怪受到红色伤害会造成大量扣血)。