

# <몬스터 스키마>

idx	field	type	description
1	Idx	INT	테이블 인덱스
2	Name	STRING	몬스터명
3	Type	INT	몬스터 종류
4	Base_HP	INT	기본 생명력
5	Base_AtkPower	INT	기본 공격력
6	Base_AttackRNG	INT	기본 공격 거리
7	Base_AttackAngle	INT	기본 공격 각도
8	Visible_Sight	FLOAT	인식거리
9	Wander_Range	FLOAT	스폰 후 배회하는 거리
10	CharacterRidious	FLOAT	캐릭터 반지름(공격의 가부를 정하는 선)
11	CharacterHeight	FLOAT	캐릭터 하이트값
12	Talk1	STRING	몬스터 talk 테이블 참조
13	Talk2	STRING	몬스터 talk 테이블 참조

# <몬스터 테이블>

Idx	Name	Type	Base_HP	Base_AtkPower	Base_AttackRNG	Base_AttackAngle	Visible_Sight	Wander_Range	CharacterRidious	CharacterHeight	Talk1	Talk2
1	소복을 입은 여자	1	1	1	0.46	15	2	2	1	1	100	100
2	붉은 여우	1	1	1	0.46	15	3	1	1	0.5	101	101
3	검은 여우	1	1	1	0.46	15	3	1	1	0.5	102	102
4	무시무시한 눈	1	1	1	0.46	15	5	3	1	0.5	103	103
5	유니코 A04	1	1	1	0.46	15	3	N/A	1	1	104	104
6	일본인 전사의 망령	1	1	1	0.46	15	1	N/A	1	1	105	105
7	화염 마귀	1	1	1	0.46	15	3	1	1	2	106	106
8	머리 없는 화랑	2	1	1	0.46	15	5	2	1	1	107	107
9	영면마	2	1	1	0.46	15	3	1	1	1	108	108
10	죽은 고래사냥꾼	2	1	1	0.46	15	1	N/A	1	1	109	109

## <몬스터 Talk 테이블>

Idx	Talk1	Talk2
100	나를 봤구나.	내 안에 숨은 고통과 두려움을 느껴봐.
101	놀랐네?	시시해 시시해
102	밤이 깊어졌어.	어둠을 받아들이는 데에는 용기가 필요하지.
103	오래 전에 흘린 피가 아직도 이 땅에 흐르고 있다.	당신이 감추려고 하는 것, 나한테는 다 보여.
104	내 그림자는 네가 생각하는 것보다 더 길고 어두워.	넌 모든 걸 알고 있다 생각하겠지? 하지만 아니야.
105	고귀한 삼족오가, 네가 이곳에 온 이유를 알고 있어.	그 열쇠는...그 열쇠는...그 열쇠는...
106	뜨거워... 내 살을 태우는 화염...	내가 이곳에 남아 있는 건 너희의 잘못으로 인한 것.
107	내 머리가 거기 있네?	머리야 머리야 어딴니
108	나는 영원히 존재할 것이다. 영원히...	내가 자유롭게 흐르던 강을 막을 수 없어.
109	너도 내게 쫓기고 싶은가?	나는 네 최후의 장면이 될 것이다.