플레이어 캐릭터, 몬스터 전투 컨셉

HP 100 기준

레벨업: 없음

무기강화: 없음

공격력:

공격속도:

공격후딜

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 체력 | 공격력 | 공격속도 | 공격모션 | 공격 후딜 | 디자인 컨셉 |
| 인간형 몬스터 | 100 | 20 | 60f | 한쪽 팔을 크게 휘두름 | 30f | 주적. 너무 쉽게 죽지도 않고 너무 강하지도 않게 |
| 동물형 몬스터 | 30 | 20 | 30f | 깨물기 | 15f | 유리대포형 적. 한방에 쓸리지만 따갑다. |
| 수수께끼의 방해자 | 500 | 40 | = | 플레이어와 동일 | = | 중간보스. 플레이어캐릭터형 보스 |
| Samsara | 2000 | 99 | 1. 오른쪽 팔을 크게 휘두름 2. 왼쪽 팔을 크게 휘두름 3. 양손을 크게 들어 내려 침 4. 눈에서 빔!(아래에서 위로) 5. 뒤집기 땅찍기 콤보 6. 전신에서 빔! | | | 최종보스. 다른 전투에 비해 스케일이 크게 |

설정

-인간형 몬스터: 수호 주문에 의해 구현된 주인공의 카르마, 죽은 전우들의 일그러진 형상

=과거를 지우고 되돌아가려 하는 주인공의 소원은 죽게 내버려둔 전우들을 다시금 죽이는, 혹은 끝끝내 무시하고 도망치려 하는 것이기 때문

-동물형 몬스터: 아리아 신계의 하위 신들이 건 수호주문의 일부

-수수께끼의 방해자: 주인공 자기 자신.

-유물: 최종보스, 윤회, 주인공의 미련