EnemyのCsvファイル使用方法

〈各項目の説明〉

1. 状態  
   遷移する状態を表している  
   0:待機  
   1:移動  
   2:逃走  
   3:追跡  
   4:睡眠※基本使用不可  
     
   5:攻撃①  
   　ハリネズミ：突進  
   　カ　モ　メ：×  
   　ゴ　リ　ラ：ドラミング  
     
   6:攻撃②  
   　ハリネズミ：トゲ発射  
   　カ　モ　メ：ハネ発射  
   　ゴ　リ　ラ：叩きつけ(衝撃波)  
     
   7:攻撃③  
   　ハリネズミ：頭突き  
   　カ　モ　メ：フン発射  
   　ゴ　リ　ラ：バナナ投げ  
     
   8:死亡※基本使用不可  
     
   9:飛行  
   カ　モ　メ：地面にいる間、飛行状態へ。空にいる間、  
   ゴ　リ　ラ：ジャンプ  
     
   10:攻撃④  
   ゴ　リ　ラ：サル召喚
2. 通常速度  
   疲労度と眠気度が関係しない基本の速度
3. 眠気速度  
   眠気度が高い場合の速度(速い)
4. 疲労速度  
   疲労度が高い場合の速度(遅い)
5. 持続条件  
   enum classでその状態が持続する条件を選択できる  
   ０：直進、１：プレイヤーを越える、２：プレイヤーを前にする  
   ３：距離、４：経過フレーム数(時間)
6. 持続条件値  
   その持続条件で使用する値(距離や時間で使用)
7. 向き  
   その状態に遷移した際に向いている向きをenum classで選択  
   ０：右、１：左、２：逆、３：同じ