




















index	img	img_name	name	type	take_damage	appear_stage	move_spd	spd_after_detect	atk_spd	atk_range	feature	def	weapon	비고
NUMBER			이름	0=HP 無 1=HP 有	0 - No 1 - yes	출현 스테이지	기본 이동속도	식별시 이동속도	공격속도	공격범위	설명	방어	무기	
10001		M_ResearcherA	연구원 A	1	1	1,2,3	1	2	1	1	크리퍼를 감지했을 때, 일반공격을 시행한다.	-	주먹	
10002		M_guardA	경비원 A	1	1	1,2,3,4,5	2	3	1	1	손전등을 들고 다니며, 감시 범위를 부채꼴로 표기. 플레이어를 감지했을 때, 호루라기를 불며 인근 몬스터를 크리퍼 근처로 불러들인다. 크리퍼를 일반공격한다.	-	곤봉	
10003		M_CombatantA	전투병 A	1	1	1,2,3	2	4	2	4	레이저 총을 들고 다니며, 크리퍼를 감지했을 때 1초간 조준 후 해당 위치에 레이저를 쏜다. 감시 범위는 천장, 바닥이 모두 포함되어 있다.	-	레이저 총	
10004		M_CombatantB	전투병 B	1	1	1,2,3	2	4	0.5	4	유도 기능이 탑재된 레이저 총을 사용하며, 크리퍼를 감지했을 때, 크리퍼를 일정 시간 추격하는 유도탄을 발사한다. 이 때, 크리퍼는 환풍구 및 배수로 등으로 숨거나 본인의 도플갱어를 회생시킬 수 있다.	-	유도탄	
10005		M_CombatantC	전투병 C	1	1	4,5	-	-	6	10	감시 범위 내 크리퍼가 감지될 시, 바닥에 전류를 흘려보내 해당 경로에 있는 크리퍼를 공격한다.	-	전류	
10006		M_CombatantD	전투병 D	1	1	5	3	4	2	4	감시 범위 내 크리퍼가 감지될 시 스테이지 끝까지 크리퍼를 추격하며 광역 범위를 베어 넘긴다.	-	플라이트 소드	
10007		M_CombatantE	전투병 E	1	1	4,5	2	3	0.5	5	감시 범위 내 크리퍼가 감지될 시, 크리퍼를 대상으로 독가스를 살포한다. 크리퍼는 독가스에 닿을 시 데스를 기록한다.	-	가스건	
10008		M_SewerRatsA	하수구 쥐 A	1	1	2	2	3	1	1	크리퍼를 감지했을 때, 일반공격을 시행한다.	-	주먹	

10009		M_SewerRatsA	하수구 쥐 B	1	1	2	2	3	4	1	크리퍼를 감지했을 때, 빠른 속도로 달라드는 공격을 시행한다.	-	주먹	
10010		M_ExperimentA	실험체 A	1	1	2,3	2	3		1	크리퍼를 감지했을 때, 해당 지역을 덮치는 공격을 시행한다.	-	주먹	
10011		M_ExperimentB	실험체 B	1	1	3	1	2		1	크리퍼를 감지했을 때, 크리퍼를 덮쳐 이동불가 상태로 만든다. 이 몬스터의 경우 충돌했어도 데스로 기록되지 않는다.	-	주먹	
10012		M_CombatantF	전투병 F	1	1	5	2	3		8	감지 범위 내 크리퍼가 감지될 시, 크리퍼를 0.5초간 조준한 후 해당 지역을 미니 화염방사기로 불태운다.	-	화염방사기	
10013		M_TurretA	터렛 A	0	1	2,3,4,5	-	-	2	10	크리퍼를 탐지한 것과 상관없이, 일정시간마다 자동으로 가로축을 타격하는 레이저를 발사한다. 쏘는 방향이 일정	-	레이저	
10014		M_TurretB	터렛 b	0	1	2,3,4,5	-	-	2	10	캐릭터를 식별 시 조준 공격.	-	레이저	
10015		M_DronesA	거미형 드론 A	0	1	1,2,3,4,5	3	3	2	3	천장 축을 이동하며 크리퍼를 감지한다. 크리퍼를 감지했을 시, 크리퍼를 레이저 공격한다.	-	감지, 레이저	
10016		M_DronesB	터렛 B	0	1	3,4,5	-	-	6	10	크리퍼와 Y축이 일치할 때, 크리퍼를 잡고 전기충격을 가한다. 크리퍼는 다른 길로 우회하거나, 타이밍에 맞게 지나감으로써 공격에 맞지 않고 파훼할 수 있다.	-	그랩	