













## 더 크리퍼 장애물 스프라이트

index	img	img_name	name	type	take_damage	appear_stage	move_spd	spd_after_detect	atk_spd	atk_range	feature	def	weapon	비고
NUMBER	게임 표기 이미지		이름	0=HP 無 1=HP 有	0=no 1=yes	출현 스테이지	기본 이동속도		공격속도	공격범위	설명			
101		ob_thorn_trap	가시 함정	0	1	1,2,3,4,5	-	-	-	한 가시 당 80*80 pixel	움직이지 않고 끌수 없이 가만히 있는 장애물이다.			
102		ob_thorn_trap_mobile	이동형 가시 함정	0	1	1,2,3,4,5	2	-	-	한 가시 당 80*80 pixel. 바퀴는 hit가 없다	움직이지 않고 끌수 없이 가만히 있는 장애물. 지속적으로 이동중이라 타이밍을 맞춰서 피해야한다.			자기 지정된 시작점에서 x축방향으로 몸체의 x배만 움직이고 왕복.
103		ob_pool	수영장	0	1	2,3,4,5	-	-	-	-	빠지면 움직이지 못하고 사망하는 장애물. 슬라임 변신 상태만 건널수 있다			
104		ob_ice_floor	얼음(미끄러짐)	0	0	3,4,5	-	-	-	-	위에서 방향키를 누를 경우 누른 방향으로 미끄러지는 함정이다.			
105		ob_fire_floor	불바다	0	1	2	-	-	-	불바다 크기에 따라 다름	일정시간 이상 있으면 캐릭터가 죽는 장치. 빨리 영역에서 나가야 한다			
106		ob_broken_floor	부서지는 바닥	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	일정 시간 이상 올라가 있으면 부서지는 바닥이다.			
107		ob_electric_board	전기 팬스	0	1	1,2,3,4,5	-	-	-	width: 30 pixel length: 경우에 따라 다름	지면 위에서 전기막을 만들어서 데미지를 주는 전기벽. 근처의 레버로 끌수 있다.			
108		ob_lever	레버	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	근처의 오브젝트를 끄고 켤수 있는 레버 작동시키면 기기가 작동된다.			
109		ob_button_push	누른 버튼	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	모든 버튼형식들이 눌렀을 때 보이는 상태			
110		ob_button	버튼 (소)	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	채중계와 같이 무게를 측정해서 작동하는 장치. 소형 이상 몬스터가 누를수 있다.			
111		ob_button_big	버튼 (대)	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	채중계와 같이 무게를 측정해서 작동하는 장치. 대형 몬스터만 누를수 있다.			
112		ob_button_hold_B	유지 버튼	0	0	4,5	-	-	-	-	채중계와 같이 무게를 측정해서 작동하는 장치. 중형 사이즈의 캐릭터가 올라가 있어야 함. 꼭 누르는 상태가 아니라면 작동 안됨.			
113		ob_alarm_up	알람	0	0	3,4,5	-	-	-	-	밟으면 시끄러운소리(ex:방귀 쿠션)을 내는 함정 밟을시 주위의 적들을 불러온다.			
114		ob_gate_open	트랩문 열림	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	모든 문 형식 퍼즐이 열렸을 때의 상태			
115		ob_lever_gate	레버 트랩문	0	0	1,2,3	-	-	-	-	레버와 한 세트로 작동하는 함정 레버를 사용해서 바닥을 열고 닫을수 있다.			
116		ob_button_gate		0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	버튼과 한 세트로 작동하는 함정 버튼을 눌렀을 경우 열린다.			

117		ob_button_hold_gate	버튼 트랩문	0	0	4,5	-	-	-	-	버튼과 한 세트로 작동하는 함정 버튼을 지속적으로 누를 경우 열린다.			
118		ob_fall_trap	낙하 함정	0	0	2,4,5	-	-	-	-	캐릭터가 올라오면 바로 떨어지는 함정, 부서지는 바닥과 다르게 바로 빠진다.			
119		ob_move_floor	무빙워크	0	0	2,5	-	-	-	-	캐릭터가 자동으로 움직이는 함정 영역 밖으로 나갈때까지 한쪽 방향으로 움직인다.			
120		ob_elevator	엘리베이터	0	0	4,5	-	-	-	-	캐릭터가 올라가면 자동으로 올라간다.			
121		ob_spin_floor	돌아가는 바닥	0	0	3,4,5	-	-	-	-	캐릭터를 빙글빙글 돌려서 어지럽게 만드는 함정 일정시간 동안 방향키가 반전된다.			
122		ob_alarm_view	시야	0	0	3,4,5	-	-	-	-	몬스터의 시야 범위를 보여준다. 시야에 들어오면 해당 몬스터가 플레이어를 쫓아간다.			
123		ob_light	전등	0	0	3,4,5	-	-	-	-	전등이 나가 깜빡이는 곳 어두워서 보이지 않거나 혹은 보이다 안보이다 한다.			
124		ob_sewers	하수구	0	0	2,3,4,5	-	-	-	-	바닥에 구멍이 뚫려 흘러내릴 수 있는곳, 수영장에있거나 바닥에 있어서 슬라임 상태로 통과해서 다른 하수구 구멍으로 나온다.			
125		ob_cabinet	캐비닛	0	0	3,4,5	-	-	-	-	캐릭터가 상호작용으로 숨을 수 있는 박스와 같은 곳. 대형 몬스터는 숨기 불가.			
126		ob_door	문	0	0	1,2,3,4,5	-	-	-	-	스테이지를 클리어하기 위해 나가야하는 문. 키 아이템을 얻었을 경우, 상호작용으로 열 수 있다.			
127		ob_cage	쇠창살	0	0	3,4,5	-	-	-	-	굳게 막혀있는 쇠창살 문, 열쇠를 찾거나 슬라임 상태로 통과해야 한다.			
128		ob_gravity	중력장	0	0	3,4,5	-	-	-	-	캐릭터가 끌어당겨져서 함정의 위치로 이동한다.			