

## Tier 2 - Orta Seviye Düşmanlar

### Orta Seviye Düşmanlar

(Geminin Silahlı Güvenlik Ekibi, Paralı Askerler):



Özellik	Specialist (AR & SG)
Sağlık (HP)	~150 HP
Zırh	Orta (%25 Hasar Azaltma)
Grenade Pouch HP	50 HP
Hareket Hızı	Orta (Brute speed -2)
Kısıtlama	Kendini iyileştiremez.

#### Varyasyonlar ve Spawn Olasılıkları

- **AR (Burst Rifle) Sınıfı: %60** spawn şansı.

- **SG (Shotgun) Sınıfı: %40** spawn şansı.
- **Grenade pouch (Bomba Paketi):** Tüm versiyonlar için ek **%40 spawn şansı**. (Görsel fark: Göğüste parlak/kontrast torbalar).

#### Silahlar ve Zamanlamalar

- **AR (Burst Rifle):** 3'lü seri atış. Hasar 6 (toplam 18).
  - **Ritmi:** 3 mermi → **1.2 saniye ara** → 3 mermi. Reload: 4 saniye.
- **SG (Shotgun):** 15 Hasar.
  - **Ritmi:** Her **2 saniyede bir** atış. Reload: 8 saniye.
- **Grenade Pouch Patlaması:** 200 hasar, 500 UU etki alanı (Paket canı: 50 HP).

### Alan Bazlı Taktiksel Davranışlar (9 Kişilik Karma Grup)

**Basit Açıklama:** Specialist birimler (AR ve SG), kalkanlı birimleri "Hareketli Siper" olarak kabul eder. Kalkanlar aktifken arkasında kümelenerek (Unit Cover) ilerlerler, kalkanlar devre dışı kaldığında ise standart siperlere dağılırlar.

#### Davranış Özeti (Core Mechanics)

- **Baskılama Ateşi (AR):** Oyuncu siperdeyken AR birimi sürekli burst atarak oyuncuyu yerinde tutar.
- **Kuşatma (SG - Flank):** SG birimi siperden siper **3.5 saniyelik** kısa sprintlerle oyuncunun yanına sızar.
- **Bomba Kullanımı: 2 saniye hazırlık (bağırma) + 20 saniye cooldown.** Yere düşmeden **1.5s önce** kırmızı halka belirir.
- **Savunma:** Yakınına bomba atıldığında **0.5sn duraksayıp** kaçış rotasına sprint atar.

#### 1. Dar Alanlar ve Koridorlar (Choke Point Management)

Birim	Kalkanlı Durum	Kalkansız Durum
Shields	<b>Action:</b> Yavaş adımlarla oyuncunun üzerine yürür ve mermileri göğüsler.	<b>Action:</b> Kalkan kırıldıysa (6sn yenilenme süresince) geri çekilir. Batarya yoksa yok edilmiş kabul edilir.

<b>SGs</b>	<b>Action:</b> Kalkanın yanından anlık fırlayıp ateş eder ve hemen geri çekilip saklanır.	<b>Action:</b> AR'lar baskı açtığı anda bir sonraki sipere 3 metrelik kısa sprintlerle zıplar.
<b>ARs</b>	<b>Action:</b> Oyuncunun kafasını siperden çıkarmaması için kesintisiz baskılama ateşi açar.	<b>Action:</b> İkişerli gruplar halinde çapraz ateş açarak koridoru mermi altında tutar.

## 2. Geniş Alanlar

Birim	Kalkanlı Durum	Kalkansız Durum
<b>Shields</b>	<b>Action:</b> Odanın merkezinden oyuncuya doğru düz ilerleyerek "yem" görevi görür.	<b>Action:</b> Kalkan şarj olana kadar defansif kalır. Batarya yoksa yok edilmiş kabul edilir.
<b>SGs</b>	<b>Action:</b> Oyuncunun görüş açısının dışına sızana kadar ateş etmeden gizli ilerler.	<b>Action:</b> Oyuncu AR'larla meşgulken en yakın siperden fırlayıp bitirici atışını yapar.
<b>ARs</b>	<b>Action:</b> Merkezdekiler kalkanı korurken, kanattakiler SG'lere uzaktan koruma sağlar.	<b>Action:</b> Oyuncuyu farklı açılardan yaylım ateşine tutarak siper değiştirmeye zorlarlar.

## 3. Giriş ve Operasyonel Yerleşme

- **Shields (2 Birim):** Kapı veya asansörden ilk çıkanlardır.
  - **Action:** Kapı önünde durup arkadakilerin güvenle çıkması için kalkanlarını açıp beklerler.
- **ARs (4 Birim):** Kalkanların arasından hızla geçerler.
  - **Action:** En arkadaki "Yüksek" veya "Uzak" siper noktalarına (Cover Nodes) koşarlar.
- **SGs (3 Birim):** Kalkanların hemen ardından çıkarlar.
  - **Action:** Kalkanlara en yakın, oyuncuya en kestirme yolu sunan yan siperlere yerleşirler.

#### 4. Geri Çekilme ve Taktiksel Yenilgi

**Kritik Durum:** Ön hat kalkanları (batarya kırılması sonucu) kalıcı olarak yok edildiğinde grup savunmaya geçer.

- **Genel Reaksiyon:** Tüm birimler ilerlemeyi durdurur ve geri geri ateş ederek daha güvenli siperlere kaçar.
- **SGs (Kalkan Sonrası):** Yakın dövüş riskine girmeyi bırakırlar.
  - **Action:** AR'ların yanına çekilerek savunma hattına katılırlar.
- **ARs (Son Kalan):** Gruptan geriye tek bir birim kalırsa (genellikle bir AR) kaçmaya başlar.
  - **Action:** En yakın telsiz veya panele doğru %100 hızla koşup 3 saniye boyunca yardım çağırır.

#### Dengeleme

- **Hata Payı:** İlk karşılaşmada 1.3 saniye reaksiyon gecikmesi ve ilk atışların bilerek ıskalanması.
- **İsabet Oranı:** Genel isabet %40'ta tutulur.
- **Görsel Netlik:** Tüm bombalar yerde kırmızı bir halka ile gösterilir.

### Marksman (Nişancı)

- **Özellikler:**
  - Sağlık: Orta (40-50 HP)
  - Weapons & stats:  
DMR DMG 15, RPM 10, magazine 4 reload 10 saniye ,  
en siper atlayarak oyuncunun açıkta kalmasını engeller.
- **Spawn Zamanı:** Tier 2 düşmanlar tetiklendikten 1 dk sonra başlar ve her 90 saniyede 1-2 Marksman.
- **Nereden Spawnlanır:** Geminin üst güvertesinde açık alanlar, geniş dans salonunun balkon bölümünden, ya da uzun bir koridorun sonunda.
- **Alan Bazlı Davranış:**
  - Dar Alanlar: Uzun bir koridor varsa, o koridorun ucunda durup oyuncuyu kafasını çıkarmaya korkutur.
  - Orta Alanlar: Kolonlar, masalar arkasında pozisyon alarak orta menzildeki kapışmada üstünlük sağlar.

- Geniş Alanlar: Yüksek bir konum ya da uzak bir platform bularak yarı keskin nişancı rolü üstlenir. Oyuncuyu açık alanda sabit durmaktan alıkoyar.