

Tier 1 - düşük güvenlik

Hafif Silahlılar (Güvenlik Görevlileri, Basit Mürettebat):



Teknik Veri Sayfası (Stats Sheet)

Kategori	Özellik	Detay / Değer
Sağlık	HP (Can)	~100 HP
Zırh	Koruma Seviyesi	Hafif (%10) veya Zırhsız
Hız	Hareket Kapasitesi	Orta-Hızlı (brute -1)
İsabet	Accuracy	Çok Düşük (%15) (Genellikle ıskalarlar)
Silah versyon 1	HG (Tabanca)	4 DMG 30 RPM 7 Şarjör 2s Reload
Silah versyon 2	SMG (Hafif Makinalı)	2 DMG 80 RPM 15 Şarjör 3s Reload
Kısıtlama	Yetenek Yokluğu	Consumable kullanamazlar, iyileşemezler (Heal yok)

Varyasyonlar ve Spawn Olasılıkları

- **HG (Pistol) Sınıfı: %70** spawn şansı.
- **SMG (Hafif Makinalı) Sınıfı: %30** spawn şansı.

2. Tespit ve İlk Tepki

Oyuncu görüldüğünde veya alarm çaldığında izledikleri sabit döngü:

- **Şaşkınlık:** Oyuncuyu fark ettikleri an **1.5 saniye** boyunca oldukları yerde donup kalırlar.
- **Panik Ateşi:** Şaşkınlıktan hemen sonra, oldukları yerden oyuncuya doğru **2 saniye** boyunca kontrolsüzce ateş açarlar.
- **Sipere Kaçış:** Bu kısa ateşten sonra panik içinde en yakın sipere koşarlar. Bu aşamada *Yardım çağırırlar*.

3. Çatışma Döngüsü ve Zamanlamalar (Combat Loop)

- **Pasif Siper Bekleyişi:**
 - **Aksiyon:** Sipere tamamen saklanırlar ve hiçbir saldırı yapmazlar.
 - **Süre: 7 saniye** boyunca sipere gömülü kalırlar. Oyuncuya yaklaşma fırsatı verir.
- **Uzun Nişan Alma:**
 - **Aksiyon:** Siperden çıkıp silahı oyuncuya doğrulturlar ama ateş etmeden beklerler (Silahları titrer).
 - **Süre: 5 saniye** boyunca sadece hedef alırlar. (Oyuncu için en kolay avlanma anıdır).
- **Etkisiz Ateş:**
 - **Aksiyon:** Sonunda ateş ederler ancak isabet oranları çok düşüktür.
 - **Süre: Sadece 2 saniye** ateş edip, korkarak tekrar sipere çekilirler.
- **Savunmasız Doldurma:**
 - **Aksiyon:** Şarjör değiştirirken sipere girmek yerine genellikle açıkta dururlar.
 - **Süre: 3 saniye** boyunca tamamen savunmasızdırlar.

4. Alan Bazlı Davranışlar

- **Dar Alanlar:**
 - **Aksiyon:** Köşelere veya pervazlara saklanıp sadece silahlarını çıkararak körlemesine (Blind fire) ateş ederler.
 - **Süre: 10 saniye** boyunca oyalama yapıp sonra panikleyip kaçarlar.
- **Orta Alanlar:**

- **Aksiyon:** Masa altına girme veya koltuk arkasına saklanma.
- **Süre:** Oyuncu **2 metre** yaklaşıma kadar çıkmazlar; yaklaşıncı bağıarak kaçarlar.
- **Geniş Alanlar:**
 - **Aksiyon:** En uzak siperi ararlar. Bulamazlarsa oldukları yerde çömelip elleriyle kafalarını kapatırlar.
 - **Süre: 5 saniye** bekleyip, ardından etkisiz bir atış yapıp rastgele yer değiştirirler.

5. Spawn ve Mevcudiyet

- **Zamanlama:** Alarm tetiklendikten sonra her **30 saniyede bir**.
- **Grup Yapısı:** 3-5 kişilik küçük, taktikten yoksun gruplar.
- **Lokasyonlar:** Mutfak kapıları, mürettebat yatakhaneleri, yakın koridorlar.
- **Stealth:** Gizlilik bölümlerindeki ana devriye birimidir; tahmin edilebilir basit rotalarda yürürler.