

Tier 2 - Special

Plasma kalkanlı muhafiz:

Kalkan görsel referans:



Temel İstatistikler ve Yetenekler

| Özellik | Değer / Detay |
|-----------------------|--|
| Sağlık (HP) | Orta (~150 HP) / Zırh HP:100 |
| Kalkan Sağlığı | 500 HP (Geniş teknolojik enerji kalkanı) |
| Zırh | Orta Zırh (%25 Hasar azaltma) |
| Hasar / Silah | Düşük / Enerji tabancası |
| Hareket Hızı | Orta (Sürekli baskı kuracak tempoda) |

Kalkan ve Zayıf Nokta (Battery) Mekanığı

Önemli: Oyuncu kalkanı saf hasarla kırabilir veya zayıf noktayı hedef alarak kalıcı olarak devre dışı bırakabilir.

| Durum | Mekanik Detayı | Sonuç |
|-------|----------------|-------|
|-------|----------------|-------|

| | | |
|------------------------------|--|--|
| Zayıf Nokta (Battery) | 125 HP (Kalkan canının çeyreği). Sırt, sol omuz, sağ omuz veya kafada rastgele oluşur. | Kırılırsa: Kalkan kalıcı olarak kapanır. |
| Saf Hasarla Kırılma | Kalkan 500 HP hasar alduğında devre dışı kalır. | Kırılırsa: 6 saniye sonra kalkan kendini yeniler. |
| Doğrudan NPC Hasarı | Oyuncu kalkanı es geçip doğrudan NPC'yi vurursa. | Ölürse: Kalkan anında ve otomatik olarak kapanır |

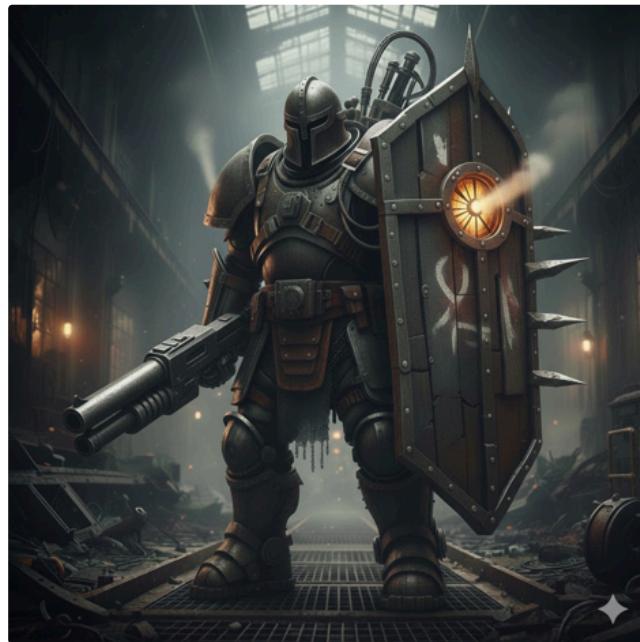
Alan Bazlı Taktiksel Davranışlar

| Alan Tipi | Strateji Adı | Eylem (Action) |
|---------------|-----------------------|--|
| Dar Alanlar | Frontline Push | Koridoru kalkanıyla kapatır. Action: Oyuncuyu köşeye sıkıştırmak için sürekli üzerine yürüp ve mermileri emer. |
| Geniş Alanlar | Tactical Cover | Takım arkadaşlarının önünde durur. Action: Oyuncuya baskı kurarak alanı daraltır ve takımı için güvenli ateş hattı açar. |
| Giriş (Spawn) | Breach Entry | Kapı/Asansör açıldığında en önde çıkar. Action: İlk tetiklenmeden 3-5 dk sonra görülür, her 60sn'de bir yeni birim eklenir. |

Alarm Seviyesi ve Spawn Düzeni

- Spawn Lokasyonları:** Koridor kapıları, servis asansörleri, küçük depolar, güvenlik ofisleri.
- Seviye Artışı:**
 - Alarm 1:** 60 saniyede 1 tane.
 - Alarm 2:** Aynı anda 2 tane.
 - Alarm 3:** Aynı anda 3 tane.

Faction varyasyonları



Iron-Clad Vanguard

Temel İstatistikler

| Özellik | Değer / Detay |
|------------------------|--|
| Sağlık (HP) | ~150 HP / Zırh 150 |
| Kalkan Sağlığı | 2000 HP (Önceki versiyonun 4 katı, devasa metal plaka) |
| Zırh | Orta Zırh (%25 Hasar azaltma) |
| Zayıf Nokta (Bolt) | 125 HP (Kalkanı tutan ana bağlantı vidası/menteşe) |
| Kalkan Kırılma Sonrası | Birim kalkanı atar ve Tier 2 SG davranışına geçer. |
| Hasar / Silah | Düşük / SG |
| Hareket Hızı | Orta (Sürekli baskı kuracak tempoda) |
| Yenilenme (Recharge) | YOK. (Kalkan bir kez kırıldığında kalıcı) |

olarak gider)

Yeni Kalkan Mekanığı: "The Shedding"

- Kuvvetli Savunma:** 2000 HP'lik devasa metal kalkan, oyuncuyu saf hasarla kırmaya zorlar. Kalkanın üzerinde herhangi bir enerji barı yoktur; sadece metalin yamulması ve parçalanmasıyla görsel hasar takibi yapılır.
- Zayıf Nokta Etkisi:** Zayıf nokta shield a 2x daha fazla hasar vurur.
- Dönüşüm (Transformation):** Kalkan düştüğü anda birim sarsılma (stagger) animasyonuna girmez. Hemen sırtındaki Shotgun'ı çeker ve Tier 2 SG uniti gibi davranışmaya başlar.

Alan Bazlı Taktiksel Davranış Değişikliği

| Durum | Kalkan Sağlamken | Kalkan Kırıldıktan Sonra |
|-------------|--|---|
| Rolü | Ağır tank ve mobil barikat. | Çevik Shotgun Specialist. |
| Davranış | Oyuncunun üzerine ağır adımlarla yürüyerek yolu kapatır. | Kalkanın ağırlığından kurtulduğu için hızlanır ve oyuncunun yanına sızmaya çalışır. |
| Grup Etkisi | Specialist'leri (AR/SG) arkasında toplar. | Gruptaki diğer SG'ler ile birlikte koordineli kuşatma (flank) yapar. |

Davranış Özeti

- Kalıcı Hasar:** Kalkanın canı dolmaz. Oyuncunun verdiği her hasar kalıcıdır.
- Bomba Reaksiyonu:** 2000 HP kalkan bombayı büyük oranda emer ancak birimi 0.5 saniye duraksatır.
- Kısıtlama:** Kalkanı düştükten sonra birim tekrar kalkan alamaz veya kendini iyileştiremez.

Sniper (Keskin Nişancı)

Özellikler:

- Sağlık: Düşük-Orta (40 HP)
- Hasar: Yüksek (Tek atışta ciddi zırh ve HP götürür)

- Davranış: Yalnızca geniş alan veya uzun görüş hattı olan bölümde devreye girer.
- **Spawn Zamanı:** Marksman yerine veya ek olarak her 90 saniyede 1 Sniper. Ortam uygun değilse spawn olmaz (Örn. dar alanlarda savaşılıyorsa).
- **Nereden Spawningır:** Üst güverte, geminin dış kenarında yüksek bir platform, büyük balo salonu balkonundan.
- **Alan Bazlı Davranış:**
 - Dar Alanlar: Uygun ortam yoksa Sniper spawn olmaz.
 - Orta Alanlar: Nadiren bir camın gerisinden uzun koridoru görebiliyorsa devreye girer. Yoksa Marksman kullanımında kalınır.
 - Geniş Alanlar: Açık güvertede uzak bir noktadan ateş ederek oyuncuyu sürekli hareket etmeye zorlar.