

## Tier 2 - Special

Plasma kalkanlı muhafız:

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) Mekaniği

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

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

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

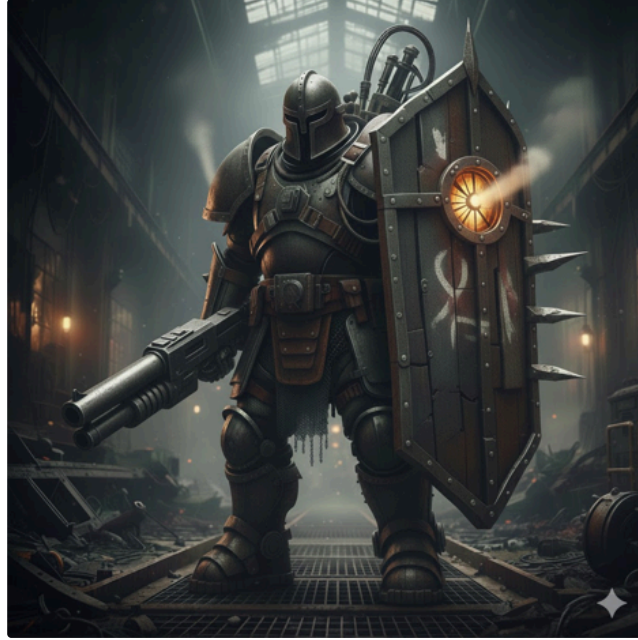
#### Alan Bazlı Taktiksel Davranışlar

Alan Tipi	Strateji Adı	Eylem (Action)
<b>Dar Alanlar</b>	<b>Frontline Push</b>	Koridoru kalkanıyla kapatır. <b>Action:</b> Oyuncuyu köşeye sıkıştırmak için sürekli üzerine yürür ve mermileri emer.
<b>Geniş Alanlar</b>	<b>Tactical Cover</b>	Takım arkadaşlarının önünde durur. <b>Action:</b> Oyuncuya baskı kurarak alanı daraltır ve takımı için güvenli ateş hattı açar.
<b>Giriş (Spawn)</b>	<b>Breach Entry</b>	Kapı/Asansör açıldığında en önde çıkar. <b>Action:</b> 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	<b>2000 HP</b> (Önceki versiyonun 4 katı, devasa metal plaka)
Zırh	Orta Zırh (%25 Hasar azaltma)
Zayıf Nokta (Bolt)	<b>125 HP</b> (Kalkanı tutan ana bağlantı vidası/menteşe)
Kalkan Kırılma Sonrası	Birim kalkanı atar ve <b>Tier 2 SG</b> davranışına geçer.
Hasar / Silah	Düşük / SG
Hareket Hızı	Orta (Sürekli baskı kuracak tempoda)
Yenilenme (Recharge)	<b>YOK.</b> (Kalkan bir kez kırıldığında kalıcı)

olarak gider)

#### Yeni Kalkan Mekaniği: "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 davranmaya 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 savaşıyorsa).
- **Nereden Spawnlanır:** 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.