

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 kümelenecek (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 sipere **3.5 saniyelik** kısa sprintlerle oyuncunun yanına sızar.
- **Bomba Kullanımı:** **2 saniye hazırlık (bağırmaya)** + **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	Action: Yavaş adımlarla oyuncunun üzerine yürüp ve mermileri göğüsler.	Action: Kalkan kırıldıysa (6sn yenilenme süresince) geri çekilir. Batarya yoksa yok edilmiş kabul edilir.

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

2. Geniş Alanlar

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

3. Giriş ve Operasyonel Yerleşme

- **Shields (2 Birim):** Kapı veya asansörden ilk çıkanlardır.
 - **Action:** Kapı önünde durup arkadakilerin güvenle çıkışması 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 Spawning:** 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 kışkırmada üstünlük sağlar.

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