

Tier 2 - Robotic

Örümcek mayın



(Başka bir oyundan referans olarak bu görsel alınmıştır.)

• Özellikler:

- **Sağlık:** Canı ikiye ayrılır. sadece vücut canı bitince ölmüş sayılır.
 - Vücut canı (~250 HP)
 - Bacak canı (~50 HP) her bacağın kendi canı vardır.
- **Hasar:** Çok yüksek (~%60 Oyuncu HP)
- **Hasar tipi:** Patlayıcı (varyasyonları olabilir.)
- **Zırh:** 0 , yok
- **Hareket hızı:** orta yavaş (base tier 2 den biraz daha yavaş)
- **Davranış:**

Hareket ve Yüzey Etkileşimi

- 4 bacağıyla hareket eder; tavanda, duvarlarda ya da yerde hareket edebilir.
- **3 veya 4 bacak** sağlamken normal şekilde yürür.
- **2 bacağı kırıldığında** yere düşer ve artık hareket edemez.
 - Eğer oyuncu ona extra bir fizik uygularsa (Ör:silahla ateşetmesi, bir obje fırlatması) o yöne doğru hareket eder ve çarptığı yüzeyde patlar.
(ör: Unreal fps/tps test mapindeki mavi küplerin oyuncu ataş edince fırlaması.)
 - Yine de oyuncu yakınındaysa olduğu yerde patlar.
 - Alternatif olarak yavaşça sürünerek yaklaşmaya çalışabilir.

Patlama Mantiğı

- Oyuncuya belirli bir mesafeye yaklaştığında patlama geri sayımı başlatır(2.5 saniye).
- **Bacakları kırılırsa ve menzilden çıkarsa geri sayım iptal edilebilir.**
- Oyuncuya patlıyacağını haber vermek için bip sesi, parlayan kırmızı ışık.
- Patladığında vücut canı 0 lanır ve ölür.

Bacak Hasar Mekanikleri

- Her bacak oyuncular tarafından hedef alınarak kırılabilir. Her bacağın kendi canı vardır.
- **1 bacak kırıldığında** hareket kabiliyeti biraz düşer (dengesiz yürüme, dönüşte yavaşlama vs.).
- **2 bacak kırıldığında** yavaşça sürünerek yaklaşmaya çalışabilir. Bu durum sadece 2 bacak kırıldıktan sonra öldürülmezse gerçekleşir.

- **Spawn Zamanı:** Aşama 2 alarmda spawn olur. Her 45 saniyede 5 saniye arayla 2 adet spawn olur ve Tier 2 ve 3 unitlerle beraber gelir. Haritada maksimum 3 adet olabilir.

- Spawn süre çizelgesi

0–45. saniye: Bekleme süresi (hiçbir şey spawn olmaz)

45. saniye: 1. spawn

50. saniye: 2. spawn

50–95. saniye: 45 saniyelik geri sayım

95. saniye: 3. spawn

100. saniye: 4. spawn

- **Nereden Spawnlanır:** Koridor sonundaki kapılar, servis asansörleri, küçük depo odaları, havalandırma boşlukları.

- **Alan Bazlı Davranış:**

- **Dar Alanlar:** Koridorların tamamını kullanarak Diğer düşmanların arasından, duvarlardan, tavandan oyuncuyu sıkıştırmaya çalışırlar.
- **Orta Alanlar:** Diğer düşmanların arasından, tavandan ya da duvar diplerinden saldırırlar.
- **Geniş Alanlar:** Diğer düşmanların arasından ya da oyuncuların kontrol etmedikleri yerlerden saldırırlar.