SAHA KILAVUZU · TAKIM İÇİ



ATAK Airsoft Kullanım Kılavuzu

Canlı harita, durumlar, işaretler, komutlar, rota, oyun modları, maç takvimi, oyuncu kartı, oyun tekrarı ve saatler. Oyuncu ve yönetici için bölüm bölüm.

Sürüm 1.0.0 (19)

Kasım 2026

İçindekiler

1. Giriş

Uygulama Ne Yapar
Gizlilik
Kurulum
İlk Açılışta İzinler

2. Oyuncu Bölümü

Giriş
Misafir Katılım
Harita Ekranı ve Üst Bar
Sağ Düğmeler
Durumlar
Takım Listesi
Hızlı İşaretler
KONTAK
Gerçek ACİL Durum
Komutlar
Tim Lideri Rotası
Timler
Gece Modu
Oyun Alanı ve Doğuş Bölgesi
Oyun Saati
Oyun Modları (Oyuncu İçin)
Maç Takvimi
Oyuncu Kartı ve Sıralama
Oyun Tekrarı
Saatler (Apple Watch / Wear OS)
Çekimsiz Alan
Ölü Ekranı

3. Yönetici Bölümü

⋯ Menüsü
Yönetim Ekranı
Hakem Görünümü
Oyun Alanı ve Doğuş Çizimi
Oyun Saati Ayarı
Oyun Modu Kurulumu ve Skor
Maç Takvimi Ekleme

4. Sorun Giderme

Konum İzni
Arka Planda Konum
Bağlantı Yok
Harita Yüklenmiyor
Saat Bağlanmıyor
Parola Unutuldu
Pil Hızlı Bitiyor

Sık Sorulan Sorular

Uygulamanın 16 Kasım 2026 tarihli koduna göre yazılmıştır (sürüm 1.0.0, derleme 19). Düğme ve etiket adları uygulamadaki gibidir.

1. Giriş

Uygulama Ne Yapar

ATAK Airsoft, sahada takımın birbirini canlı haritada görmesini ve konuşmadan haberleşmesini sağlar:

- Takım arkadaşlarının konumu, bakış yönü, durumu (CANLI / VURULDU / ÖLDÜ) ve pil seviyesi
- Haritaya hızlı işaret (DÜŞMAN, TOPLAN, YARDIM, HEDEF, TEHLİKE) ve tek basışla KONTAK
- Kişiye ya da time sessiz komut (BANA GEL, GERİ ÇEKİL, DİKKAT, BEKLE) ve TAMAM yanıtı
- Tim liderinin haritaya parmakla ROTA çizmesi
- Gerçek ACİL durum: oyun herkes için durur
- Oyun alanı, doğuş bölgesi, oyun saati ve 4 oyun modu (Bölge Tutma, Bayrak Kapma, VIP Koruma, Bomba İmha)
- Maç takvimi, katılım, araç paylaşımı, ekipman listesi
- Oyuncu kartı ve sezon sıralaması
- Oyun tekrarı: operasyonu haritada hızlandırılmış yeniden izleme, izler ve olaylar
- Çekimsiz alanda son bilinen konumlar ve bekleyen mesajlar
- Apple Watch ve Wear OS saat uygulaması

Gizlilik

- Canlı konum veritabanına yazılmaz. Yalnız operasyonun canlı kanalından anlık aktarılır.
- Konum yalnız yönetici bir operasyon başlattığında ve sen o operasyona bağlıyken paylaşılır. Aktif operasyon yoksa haritada "Aktif operasyon yok · konum paylaşılmıyor" yazar.
- Operasyon bitince canlı paylaşım herkes için durur, arka plan konumu kapanır.
- Her taraf (A / B) ayrı kanaldadır. Karşı taraf senin kanalına giremez, konumunu göremez.
- Hakem (yönetici) iki tarafı da görür ama kendi konumunu göndermez.
- Veritabanına yazılanlar: hesap bilgileri, operasyon ayarları (oyun alanı, doğuş, saat, oyun modu, skor), maç takvimi ve katılım, oyuncu kartı toplamları (vurulma, ölüm,

yürünen toplam mesafe, ayakta süre). Konum noktaları ya da iz yazılmaz.

- Oyun tekrarı kaydı (konum izleri ve olaylar) yalnız senin telefonunda durur; sunucuya gönderilmez, son 3 operasyondan eskisi kendiliğinden silinir.
- Misafir katılımında ekranda şu onay yazar: konum yalnız bu operasyon süresince takımla paylaşılır. Misafir kayıtları kodun süresi (24 saat) dolunca sistem tarafından silinir.

Kurulum

iPhone / iPad (App Store):

1. App Store'da "Airsoft Radar" ara ya da bağlantıyı aç: https://apps.apple.com/app/airsoft-radar-atak-airsoft/id6835137386
2. "Al" / "Yükle"ye bas. Güncellemeler App Store'dan kendiliğinden gelir.
3. Uygulama sayfası ve tüm bağlantılar: https://atakairsoft.com/airsoft-radar
4. Apple Watch uygulaması aynı pakettedir. Saatte görünmezse iPhone'daki Watch uygulamasında ATAK Airsoft için "Yükle"ye bas.
5. Daha önce TestFlight ile kurduysan App Store sürümünü üstüne kur; hesabın ve verilerin silinmez. Sonra TestFlight uygulamasını kaldırabilirsin.

Android telefon (Google Play):

1. Google Play'de "Airsoft Radar" ara ya da bağlantıyı aç: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.atakairsoft.app
2. "Yükle"ye bas. Güncellemeler Play'den kendiliğinden gelir.
3. Uygulama sayfası ve tüm bağlantılar: https://atakairsoft.com/airsoft-radar
4. Daha önce APK ile kurduysan Play sürümü üstüne kurulmaz: önce eski uygulamayı kaldır, sonra Play'den kur. Hesabın, takvimin ve oyuncu kartın sunucuda durur; yalnız telefondaki oyun tekrarları silinir.

Android telefon (APK, Wear OS saat kullananlar için):

1. Yöneticinin paylaştığı `ATAK-Airsoft-1.0.0-NN.apk` dosyasını telefona indir (NN = en yüksek numara).
2. Dosyayı aç; telefon "bilinmeyen kaynak" izni isterse bu kurulum için izin ver.
3. Yeni sürüm aynı şekilde üstüne kurulur, veriler silinmez.

Wear OS saat (APK):

1. Saat yalnız APK ile kurulmuş telefonla eşleşir (Play'den kurulan telefon farklı imza taşır). Telefon APK'sıyla AYNI numaralı `ATAK-Saat-WearOS-1.0.0-NN.apk` kullanılır (saat ile telefon aynı imzayı taşımalı, yoksa eşleşmez).

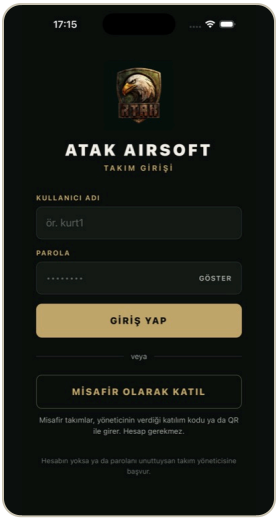
2. Saat APK'sı Play Store'da yok; bilgisayardan adb ile kurulur: saatte Geliştirici seçenekleri › Kablosuz hata ayıklama açılır, saat isterse önce `adb pair <saat-ip>:<port>` ile eşlenir, sonra `adb connect <saat-ip>:<port>` ve `adb install -r ATAK-Saat-WearOS-1.0.0-NN.apk`.
3. Gerekirse kurulumu yönetici yapar.

İlk Açılışta İzinler

- Konum: iPhone'da "Uygulamayı Kullanırken" sonra operasyon başlayınca "Her Zaman" istenir. Android'de "Her zaman izin ver" seçilmelidir. Arka plan izni olmadan telefon cepteyken ya da ekran kapalıyken takım seni göremez.
- Kamera: yalnız misafir QR okutmak için.
- Operasyon sürerken iPhone'da mavi konum göstergesi, Android'de kalıcı "ATAK Airsoft · operasyon" bildirimi görünür. Bu normaldir.

2. Oyuncu Bölümü

Giriş



Giriş ekranı

1. KULLANICI ADI ve PAROLA yaz, GİRİŞ YAP'a bas. Kullanıcı adı küçük harfe çevrilir (ör. atak07).
2. İlk girişte (yöneticinin verdiği geçici parolayla) YENİ PAROLA ekranı açılır: en az 8 karakter, iki kez yaz, KAYDET. Yeni parola eskisinden farklı olmalı. Bu adım atlanamaz.
3. Oturum hatırlanır; uygulama sonraki açılışta doğrudan haritaya gider.

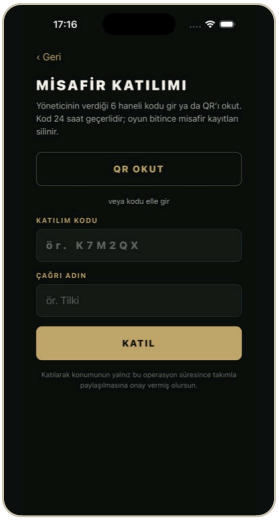
Hata mesajları:

Mesaj	Anlamı
Kullanıcı adı veya parola hatalı.	Yanlış giriş
Hesabın kapatılmış. Takım yöneticisine başvur.	Yönetici hesabı kapattı
Bağlantı yok. İnterneti kontrol et.	İnternet yok
Bu hesap takım listesinde yok.	Hesap üye listesinde değil

Hesabın yoksa ya da parolanı unuttuysan takım yöneticisine başvur.

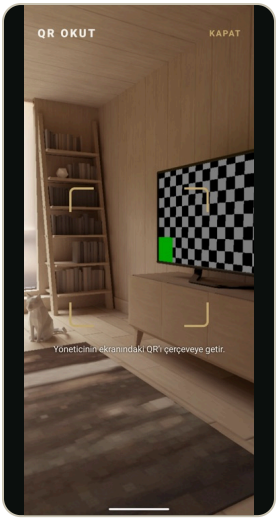
Çıkış: harita ⋯ menüsü › Çıkış Yap.

Misafir Katılım



Misafir katılımı

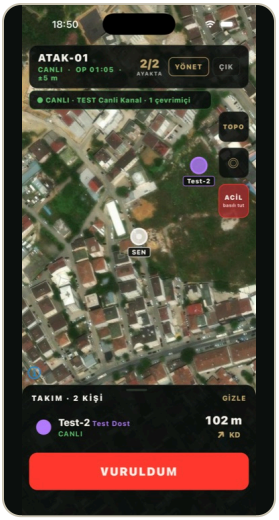
1. Giriş ekranında MİSAFİR OLARAK KATIL.
2. QR OKUT ile yöneticinin ekranındaki QR'ı çerçeveye getir, ya da 6 haneli KATILIM KODU'nu elle yaz.
3. ÇAĞRI ADIN'ı yaz (2–16 karakter), KATIL'a bas. Çağrı adını önceden yazdıysan QR okununca otomatik katılırsın.



Android'de QR okutma

- Kod 24 saat geçerlidir. "Kod geçersiz ya da süresi dolmuş." çıkarsa yöneticiden yeni kod iste.
- "Bu QR bir ATAK katılım kodu değil." : yanlış QR.
- Kamera izni kapalıysa Ayarlar'dan ATAK Airsoft için kamerayı aç ya da kodu elle gir.
- Misafirde hesap ve parola yoktur. Maç Takvimi ve Oyuncu Kartı misafirde görünmez; timi yoktur.

Harita Ekranı ve Üst Bar



Canlı kanal

Üst bar (soldan sağa):

- Renkli şerit: durum rengin (CANLI yeşil, VURULDU kırmızı, ÖLDÜ gri, HAKEM kum).
- Çağrı adın ve altında tek satır: `CANLI · OP 12:34 · ±4 m`
  - Durumun
  - OP sayacı: operasyonun başlangıcından bu yana geçen süre (sürüm 17'den itibaren; 16 ve öncesinde uygulamanın açılışından sayıyordu)
  - GPS doğruluğu; konum yoksa "GPS bekleniyor"
- Oyun saati rozeti (yalnız saat kuruluysa): BAŞLIYOR / KALAN / BİTTİ.
- AYAKTA rozeti: ayakta / toplam (sen dahil). Ölüyken "—".
- ⋯ menüsü: Maç Takvimi, Oyuncu Kartı, Oyun Tekrarı, Parolamı Değiştir, Çıkış Yap (yöneticide ek öğeler, bkz. Yönetici Bölümü).

Üst barın altındaki bağlantı şeridi:

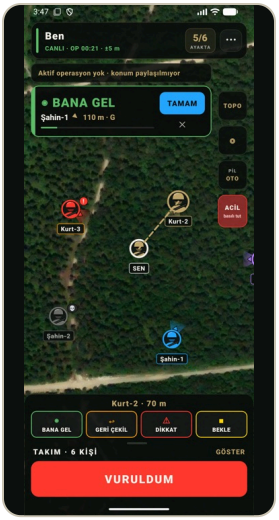
Şerit	Anlamı
• CANLI · OPERASYON ADI · N çevrimiçi	Canlı bağlısın, konumun paylaşılıyor
… · PİL TASARRUFU	Tasarruf profili etkin

Şerit	Anlamı
Bağlanıyor... / OPERASYON · bağlanıyor...	Kanal kuruluyor
Aktif operasyon yok · konum paylaşılmıyor	Yönetici operasyon başlatmamış
"OPERASYON" operasyonuna takımın eklenmemiş	Takımın / misafir takımın bu operasyonda yok
ÇEKİM YOK · 01:20 · son bilinen konumlar · 2 mesaj bekliyor	Operasyondayken bağlantın koptu (sürüm 18): son bilinen konumlar ekranda kalır, gönderdiklerin bekler, çekim gelince kendiliğinden toparlanır
Bağlantı kurulamadı / Sunucuya ulaşılamıyor · çekim bekleniyor...	Henüz bağlanamadın (çekim yok ya da sunucu sorunu), kendi yeniden dener
Bu operasyon kanalına yetkin yok.	Yetki sorunu, yöneticiye bildir

Uygulama operasyonu 20 saniyede bir kendiliğinden yeniden kontrol eder.

Haritada:

- Her oyuncu asker simgesiyle, bakış yönü konisiyle ve çağrı adıyla görünür. Senin simgen "SEN" yazar. Tim liderinin adında ★ vardır.
- 30 saniyeden uzun konum göndermeyen oyuncu soluk görünür; listede "45 sn önce" / "3 dk önce" yazar. 10 dakika sessiz kalan listeden düşer (senin bağlantın kopukken kimse düşmez, bkz. Çekimsiz Alan).
- İlk konum gelince harita sana ortalanır. Tek parmakla kaydır, iki parmakla yakınlaştır/döndür; pusula simgesi kuzeyi gösterir.
- Bir oyuncuya (haritada ya da listede) dokun: haritada ona kesikli çizgi çekilir, ikiniz ekrana sığdırılır, alt panelde "AD · mesafe" ve komut çubuğu açılır. Boş haritaya dokununca seçim kalkar.

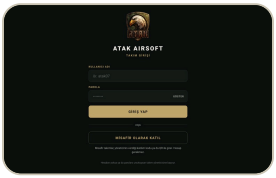


Asker simgeleri ve komut çubuğu

Tablet (iPad, Android tablet): ekran genişse harita solda, takım paneli sağda sabit durur.

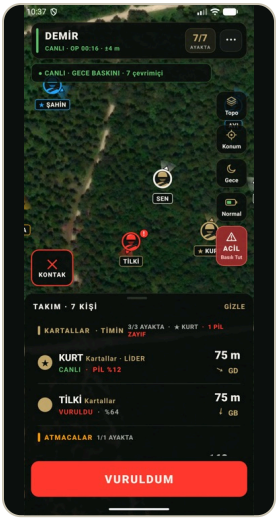


iPad komuta görünümü



Android tablet giriş

Sağ Düğmeler



Sağ düğmeler: Topo, Konum, Gece, Pil, ACİL

Yukarıdan aşağıya:

Düğme	İşlev
Topo / Uydu	Harita katmanını değiştirir. Etiket geçilecek katmanı yazar (uydudayken "Topo"). Varsayılan uydu.
Konum	Haritayı sana ortalar, kuzeyi yukarı alır.
Gece	Gece / kırmızı ekran modunu açar-kapatır (bkz. Gece Modu).
Pil (Normal / Tasarruf / Otomatik)	Pil modunu sırayla değiştirir: Otomatik › Tasarruf › Normal › Otomatik.
ACİL (Basılı Tut)	1,5 saniye basılı tut: gerçek acil durum.

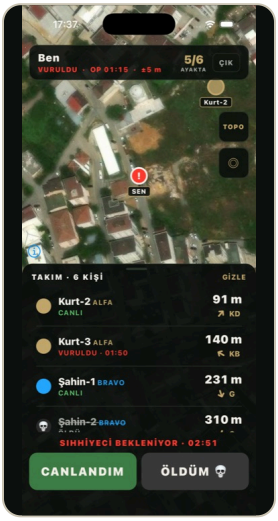
Pil düğmesindeki simge telefonunun pil seviyesini gösterir: %15 ve altı kırmızı, %35 ve altı sarı, üstü yeşil; şarjdayken şimşek. Tasarruf etkinken düğme vurgulanır.

Pil modları:

Mod	Konum alma	Gönderim	Hareket yoksa en geç
Normal	ön planda 2 sn, arka planda 3 sn, en yüksek doğruluk	2 m hareket edince	10 sn
Tasarruf	ön planda 5 sn, arka planda 10 sn, bir kademe düşük doğruluk	5 m hareket edince, en sık 5 sn	30 sn
Otomatik (varsayılan)	Pil %25 ve altına inince ya da telefonun güç tasarrufu açıkken Tasarruf, şarjdayken Normal		

- Durum değişimi (VURULDUM, CANLANDIM vb.) her modda hemen gider.
- 25 dereceden fazla dönünce yön bilgisi de (mod aralığına uyarak) yeniden gider.
- Seçim cihazda saklanır. Değiştirince üstte kısa açıklama görünür.

Durumlar

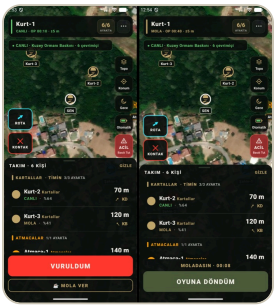


VURULDUM

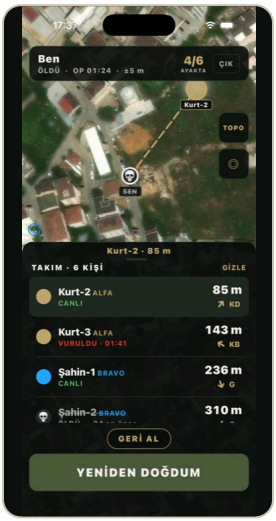
Alt paneldeki büyük düğmelerle kendi durumunu değiştirirsin:

Durumun	Görünen düğme(ler)	Ne olur
CANLI	VURULDUM, altında MOLA VER	VURULDU'ya ya da MOLA'ya geçer
MOLA	OYUNA DÖNDÜM	CANLI'ya dön (ekranda "MOLADASIN · 03:12" süresi)
VURULDU	CANLANDIM / ÖLDÜM	Sıhhiyeci geldiyse CANLANDIM, oyundan çıktıysan ÖLDÜM
ÖLDÜ	YENİDEN DOĞDUM	Doğuş noktasına varınca CANLI'ya dön

- Her değişiklikten sonra 5 saniye boyunca GERİ AL düğmesi görünür (yanlış basışı düzeltir).
- Durum değişimi takıma hemen gider ve takım listesinde renkli yazar: CANLI yeşil, VURULDU kırmızı, ÖLDÜ gri, MOLA kum rengi.
- MOLA: su, şarjör, tuvalet gibi kısa çıkışlar için. Takım seni haritada "M" ile görür; molada vurulma sayılmaz, oyuncu kartındaki ayakta serin durur. Saatte de "MOLADASIN" ve OYUNA DÖNDÜM görünür (molaya telefondan girilir).



MOLA



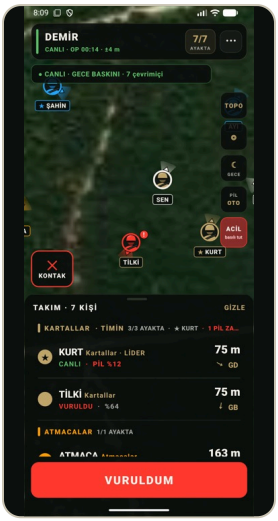
Durum ve seçili oyuncu

Sıhhiyeci modu (operasyon ayarıdır, yönetici açar):

- KAPALI (varsayılan): vurulunca sayaç yok; CANLANDIM ya da ÖLDÜM'ü kendin seçersin. Ekranda "VURULDUN" yazar.

- AÇIK (1, 2, 3, 5 ya da 10 DK): vurulunca "SIHHİYECİ BEKLENİYOR · 02:59" sayacı başlar. Süre dolarsa durum otomatik ÖLDÜ olur. Takım listesinde de "VURULDU · 02:59" görünür. Sıhhiyeci gelirse CANLANDIM'a bas.
- Yönetici süreyi operasyon sürerken değiştirebilir; yeni süre hemen gelir, vurulu olanın sayacı vurulduğu andan yeni süreyle sayılır.

Takım Listesi



Takım listesi ve pil

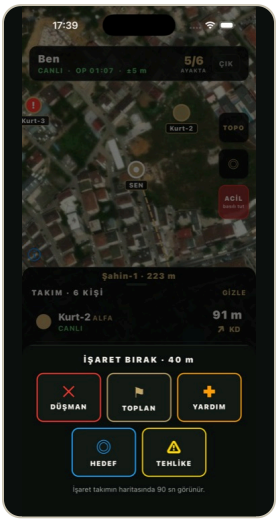
- Alt panel başlığı "TAKIM · N KİŞİ"; telefonda başlığa dokununca GİZLE / GÖSTER.
- Liste tim tim gruplanır: önce senin timin, sonra diğer timler, sonra Serbest, en sonda misafir takımlar. Tim başlığında: ad, "N/M AYAKTA" (sen dahil), "★ LİDER-ADI", pili zayıf kişi sayısı ("2 PİL ZAYIF"). Senin timinse "· TİMİN".
- Her satır: çağrı adı, tim / misafir takım adı, liderse "· LİDER"; altında durum, gerekirse "N sn önce" ve pil.
- Sağda mesafe ve yön: ok, telefonun baktığı yöne göre döner; altında pusula yönü (K, KD, D, GD, G, GB, B, KB).
- Sıra: tim içinde lider başta, sonra en yakından uzağa.
- Ölen oyuncu kafatası simgesiyle ve gri görünür.

Arkadaş pil durumu:

Yazı	Anlamı
%64 (gri)	Pil seviyesi
%40 + şimşek	Şarjda
PİL %12 (kırmızı)	%15 ve altı, şarjda değil: pili zayıf

- Bir takım arkadaşının pili ilk kez zayıfa düşünce bir kez bildirim çıkar: "PİL · KURT %12 — pili zayıf".
- Pil bilgisi konum mesajıyla gider, ek trafik yapmaz; yalnız %15 eşiği aşılınca hemen gönderilir.

Hızlı İşaretler



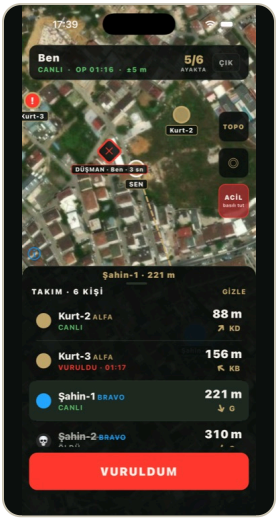
İşaret seçimi

1. Haritada işaretlemek istediğin yere uzun bas.
2. "İŞARET BIRAK · mesafe" penceresinden türü seç:

İşaret	Kullanım
DÜŞMAN	Düşman görüldü
TOPLAN	Toplanma noktası
YARDIM	Yardım gerek

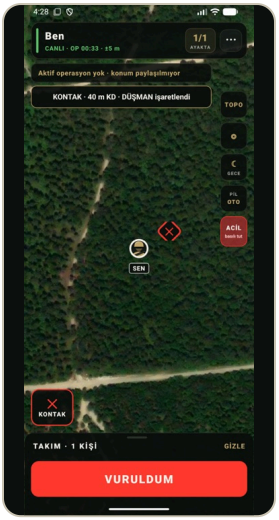
İşaret	Kullanım
HEDEF	Hedef
TEHLİKE	Tehlikeli alan

- İşaret takımın haritasında 90 saniye görünür, zamanla solar. Etiket: "DÜŞMAN · KURT · 25 sn".
- Ölüyken işaret bırakılamaz.
- Saat takanlar: başkasının bıraktığı DÜŞMAN işareti 150 m içindeyse saat titrer.



DÜŞMAN işareti

KONTAK



KONTAK

- Sol alttaki kırmızı KONTAK düğmesine tek bas: telefonun baktığı yöne 40 m ileriye otomatik DÜŞMAN işareti konur. Bildirim: "KONTAK · 40 m KD · DÜŞMAN işaretlendi".
- Pusula ya da konum yoksa düğme İPTAL olur ve "haritada düşmanın yerine dokun" der; haritada düşmanın yerine dokun. Vazgeçmek için İPTAL'e bas.
- Saatten de KONTAK basılabilir (saatin pusulası varsa bileğin baktığı yön kullanılır).
- Ölüyken KONTAK görünmez.

Gerçek ACİL Durum



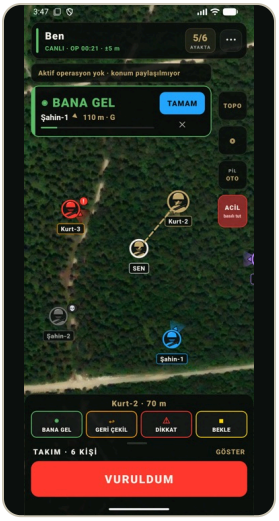
ACİL durum

Yalnız gerçek yaralanma ya da tehlike için. Oyun içi vurulmadan tamamen ayrıdır.

1. Sağdaki kırmızı ACİL düğmesini 1,5 saniye basılı tut (saatte "ACİL · Basılı Tut" çubuğu 1,5 saniye).
2. Herkesin ekranında tam ekran "GERÇEK ACİL DURUM · OYUN DURDU" açılır, telefonlar sürekli titrer. Çağıranın adı ve sana uzaklığı/yönü yazar.
3. Ekrandaki talimat: namluları indirin, gözlükleri çıkarmayın, en yakın kişi yardıma gitsin, gerekirse 112 aranır.
4. HARİTADA GÖSTER: haritayı çağıranın konumuna götürür.
5. Kapatma: yalnız çağıran kişi ya da yönetici "BASILI TUT: OYUNA DÖN" düğmesine basılı tutarak kapatır. Herkeste kalkar.

- ACİL ölüyken de çalışır. Çağıranın ekranında "SENİN ÇAĞRIN" yazar.
- Saatlerde de "OYUN DURDU" ekranı ve sürekli titreşim çıkar.

Komutlar



Komut çubuğu

Kişiye komut:

1. Haritada ya da listede ayaktaki bir arkadaşına dokun.
2. Alttaki çubuktan komutu seç:

Komut	Telefonda titreşim
BANA GEL	2 güçlü
GERİ ÇEKİL	3 hızlı
DİKKAT	uyarı, 2 kez
BEKLE	1 uzun

- Komutlar sessizdir (ses yok), yalnız titreşim.
- Gönderince "BANA GEL › KURT gönderildi" yazar. Aynı kişiye aynı komut 2,5 saniyede bir gidebilir; daha sık basarsan ya da bağlantı yoksa "Komut gönderilemedi (bağlantı yok ya da çok sık)".

Gelen komut:

- Ekranın üstünde kart: komut adı, gönderen, gönderene yön oku ve mesafe, kalan süre çubuğu. Kart 12 saniye kalır. Time gönderildiyse gönderenin yanında "· TİME" yazar.

- TAMAM'a bas: gönderene "TAMAM" yanıtı gider (4 saniye "KURT: TAMAM" olarak görünür, onay titreşimi). ✕ kartı yanıtsız kapatır.
- Saatten de TAMAM verilebilir.
- Ölüyken komut gönderemez ve alamazsın.

Tim Lideri Rotası



Gelen rota

Kim çizer:

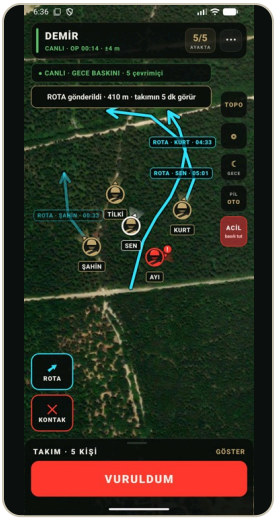
- Timine lider atanmışsa yalnız lider.
- Timinde lider yoksa (ya da Serbest'teysen) herkes.
- Yönetici, hakem ve misafir takımlar her zaman.
- Ölüyken çizilemez.

Çizim:

1. Sol altta KONTAK'ın üstündeki camgöbeği ROTA düğmesine bas (yalnız canlı bağlantıda görünür).
2. Harita kilitlenir; parmağınla başlangıçtan hedefe ok çiz.
3. Kesikli önizleme ve uzunluk görünür. En az 8 m olmalı ("Çizim çok kısa").
4. Kapsam (gerçek bir timdeysen): YALNIZ TİM · TİM-ADI ya da TÜM TAKIM. Liderin varsayılanı YALNIZ TİM.
5. GÖNDER. YENİDEN çizimi siler, KAPAT çıkar.



Rota çizimi



Rota gönderildi

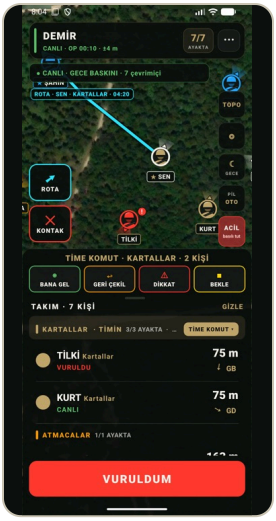
- Rota 5 dakika görünür, son 1 dakikada solar. Ortasında "ROTA · AD · TİM · 4:12" etiketi.
- Kişi başı en çok 3 rota görünür; yenisi en eskiyi siler. En sık 3 saniyede bir gönderilir.
- ROTALARIMI KALDIR (N): çizdiğin rotaları herkesten kaldırır.
- Gelen rota: titreşim + "ROTA · KURT yol çizdi · 114 m uzakta başlıyor". Saat titrer.
- YALNIZ TİM rotası başka timde görünmez. Ölüyken gelen rota gizlidir; dirilince süresi dolmadıysa görünür.



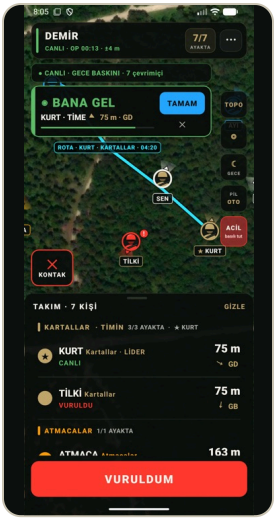
Rota yalnız tim

Timler

- Timleri ve tim liderini yönetici atar (Yönetim › Üyeler). Tim başına tek lider.
- Liderin yetkileri: rota çizmek (lider olan timde yalnız o) ve TİME KOMUT.
- TİME KOMUT: lider takım listesinde kendi timinin başlığına dokunur (başlıkta "TİME KOMUT" yazar). Alt panelde "TİME KOMUT · KARTALLAR · N KİŞİ" ve komut çubuğu açılır. Komut timdeki herkese gider, her üye TAMAM ile lidere yanıt verir.
- Yönetici ve hakem her time komut verebilir.
- Yönetici oyun sırasında timini değiştirirse telefonun en geç 20 saniyede (çoğu zaman hemen) yeni timi alır.



Tim lideri TİME KOMUT



Tim üyesine gelen komut ve rota

Gece Modu

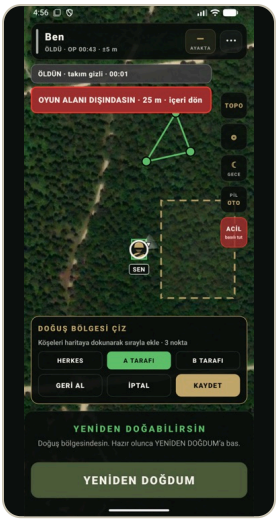


Gece modu

- Sağdaki Gece düğmesi: ekran kırmızı-siyaha döner (mavi/yeşil ışık kalmaz), harita karartılır, ekran parlaklığı düşürülür.
- Kapatınca parlaklık eski haline döner. Seçim cihazda saklanır.

- Saatler de kırmızı temaya geçer.

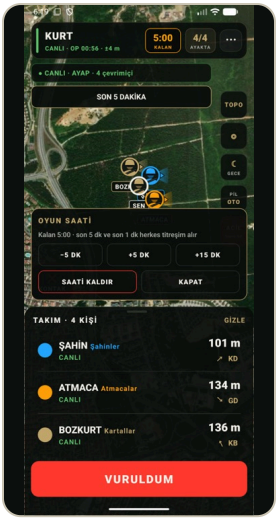
Oyun Alanı ve Doğuş Bölgesi



Doğuş bölgesi

- Oyun alanı haritada kum rengi kesikli çizgidir. Doğuş bölgeleri renkli alandır (herkese açık olan yeşil, tarafa özel olan o tarafın renginde).
- Alanın 3 m'den fazla dışına çıkarsan: kırmızı "OYUN ALANI DIŞINDASIN · N m · içeri dön" + çift titreşim; dışarıdayken 30 saniyede bir tekrarlar. Saatte "ALAN DIŞI · N m".
- Ölüyken alan dışı uyarısı yoktur (doğuşa yürürken).
- Ölüyken kendi tarafına uyan doğuş bölgesine girince alt kartta "YENİDEN DOĞABİLİRSİN" + titreşim. Hazır olunca YENİDEN DOĞDUM'a bas.

Oyun Saati



Oyun saati geri sayım

Yönetici kurunca üst barda AYAKTA'nın solunda rozet çıkar:

Rozet	Anlamı
BAŞLIYOR (beyaz)	Başlamasına kalan süre
KALAN (kum)	Bitişe kalan; son 5 dk turuncu, son 1 dk kırmızı
BİTTİ 0:00 (kırmızı)	Süre doldu

Titreşim ve bildirim (yalnız eşik geçilirken; uygulamayı süre ortasında açarsan geriye dönük titreşim yok):

An	Bildirim	Telefon titreşimi
Başlangıç	OYUN BAŞLADI · geri sayım çalışıyor	2 kısa
Son 5 dk	SON 5 DAKİKA	2 uyarı
Son 1 dk	SON 1 DAKİKA	3 uyarı
Bitiş	SÜRE DOLDU · OYUN BİTTİ	4 güçlü

- Herkes geri sayımı kendi telefon saatiyle hesaplar (fark yaklaşık 1 saniye).
- Saatler aynı geri sayımı ve titreşimleri gösterir.

Oyun Modları (Oyuncu İçin)

Mod açıksa ekranın altında (KONTAK'ın sağında) skor çubuğu görünür: A puanı, B puanı, senin tarafında "SİZ", ortada moda göre durum, altında durum satırı. Haritada noktalar renkli daire ve etiketle görünür.

- Skoru hakem cihazı sayar. Hakem cihazı yoksa ya da 10 saniyedir skor gelmiyorsa "hakem cihazı bekleniyor".
- "DURDU": yönetici oyunu durdurdu. "BAŞLAMADI": oyun saati henüz başlamadı.
- Puan yalnız oyun BAŞLAT'ılmışken ve (oyun saati varsa) KALAN fazında sayılır.
- Noktada sayılmak için AYAKTA olmalısın (VURULDU / ÖLDÜ sayılmaz) ve konumun en fazla 20 saniyelik olmalı.
- Tarafın için iyi olayda başarı, kötü olayda uyarı titreşimi + bildirim. Ölüyken titreşim yok. Saat de titrer.

Renkler: A tarafı yeşil, B tarafı kırmızı, çekişmeli turuncu, boş/nötr beyaz.

Bölge Tutma



Bölge Tutma

- 1–5 kontrol noktası. Noktada yalnız bir tarafın ayakta oyuncusu varsa o taraf o nokta için saniye başı 1 puan alır. İki taraf birden içerideyse ÇEKİŞMELİ, puan yok.
- Puan süre olarak yazar (A 12:05). Skor çubuğunda nokta rozetleri sahibinin renginde. İçindeysen "NOKTA 2'DESİN".

- Bildirimler: "NOKTA 3 ELE GEÇİRİLDİ · puan sizde", "NOKTA 3 KAYBEDİLDİ · B ALDI", "NOKTA 3 ÇEKİŞMELİ · düşman noktada".
- Oyun saati bitince skor donar: "BİTTİ · A KAZANDI" ya da "BİTTİ · BERABERE".

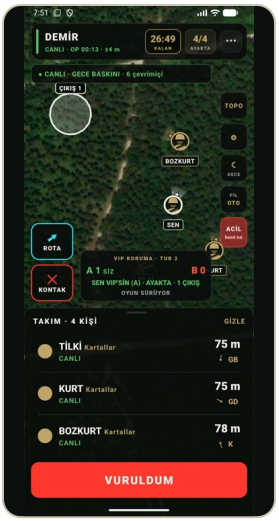
Bayrak Kapma



Bayrak Kapma

- 2 üs: A ÜSSÜ ve B ÜSSÜ, her birinde o tarafın bayrağı.
- Düşman üssüne girersen bayrağı otomatik alırsın; skor çubuğunda "SENDE!" yazar. Kendi üssüne taşırsan tarafın +1.
- Taşırken vurulursan (ya da konumun 20 saniyeden eski kalırsa) bayrak son konumuna düşer: haritada "A BAYRAĞI · YERDE". Sahibi 8 m yaklaşırsa üsse döner, düşman yaklaşırsa yeniden alır, 60 saniye kimse dokunmazsa kendiliğinden döner (skor çubuğunda geri sayım).
- Taşıyanın konumu kimseye yayınlanmaz; yalnız adı görünür.
- Bildirimler: "BAYRAĞINIZ ALINDI · X taşıyor", "DÜŞMAN BAYRAĞI SİZDE · X taşıyor", "A BAYRAĞI KAZANDI", "YERE DÜŞTÜ", "ÜSSE DÖNDÜ".

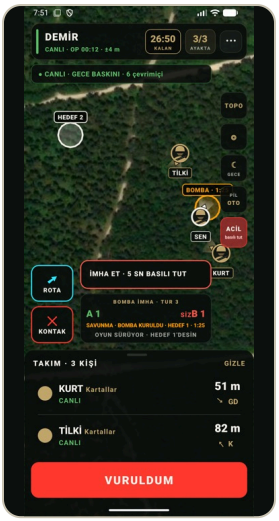
VIP Koruma



VIP Koruma

- Yönetici bir oyuncuyu VIP seçer. VIP'in tarafı korur, öbür taraf avlar. VIP'sen skor çubuğunda "SEN VIP'SİN".
- VIP vurulursa avcılar kazanır ("VIP VURULDU").
- Çıkış noktası (0–3) varsa VIP bir çıkışa ulaşınca koruyanlar kazanır ("VIP ÇIKIŞA ULAŞTI").
- Oyun saati biterse: çıkış noktası varsa avcılar ("SÜRE DOLDU · VIP ÇIKAMADI"), yoksa koruyanlar kazanır ("SÜRE DOLDU · VIP HAYATTA").
- Tur tabanlıdır: tur bitince kazananın hanesine 1 yazılır, yönetici YENİ TUR açar. VIP durumu: AYAKTA / VURULDU / KONUM YOK.

Bomba İmha

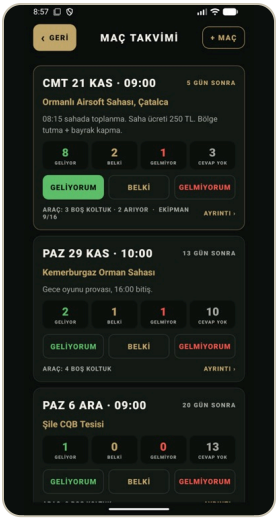


Bomba İmha savunan

- 1–3 hedef nokta. Yönetici saldıran tarafı ve fünye süresini (1, 2, 3, 5 dk) seçer. Skor çubuğunda rolün: SALDIRI ya da SAVUNMA.
- Saldıran: hedef noktanın içindeyken "BOMBAYI KUR · HEDEF N" düğmesi çıkar. 3 saniye basılı tut (erken bırakırsan sıfırlanır). İstek hakeme gider: "BOMBA KURULUYOR · hakem onayı bekleniyor".
- Bomba kurulunca fünye işler: haritada ve skor çubuğunda "BOMBA KURULDU · HEDEF N · 1:45".
- Savunan: kurulu hedefteyken "İMHA ET" düğmesi çıkar. 5 saniye basılı tut.
- Sonuç: fünye biterse saldıran ("BOMBA PATLADI"), imha edilirse savunan ("BOMBA İMHA EDİLDİ"), oyun saati bombasız biterse savunan kazanır ("SÜRE DOLDU · BOMBA KURULMADI").
- Hakem konumu ve tarafı doğrular (nokta yarıçapına 8 m GPS payı eklenir). Düğme yalnız ayaktayken ve oyun sürerken görünür.
- Tur tabanlıdır (VIP gibi).

Maç Takvimi

⋯ › Maç Takvimi (yalnız takım üyeleri).

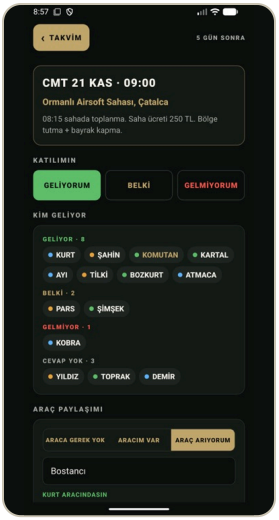


Maç takvimi listesi

Liste:

- Yaklaşan maçlar; en yakını kum çerçeveli. Kartta: "CMT 21 KAS · 09:00", göreli gün (BUGÜN, YARIN, N GÜN SONRA, OYNANIYOR), yer, not.
- Sayılar: GELİYOR / BELKİ / GELMİYOR / CEVAP YOK.
- Kartın üstünden tek dokunuşla GELİYORUM / BELKİ / GELMİYORUM.
- "ARAÇ: N BOŞ KOLTUK · N ARIYOR · EKİPMAN 9/16" özeti. AYRINTI › maç sayfasını açar.
- Maç başlangıcından 12 saat sonrasına kadar yaklaşan sayılır. Altta GEÇMİŞ MAÇLAR (son 60 gün).
- Aşağı çekince yenilenir.

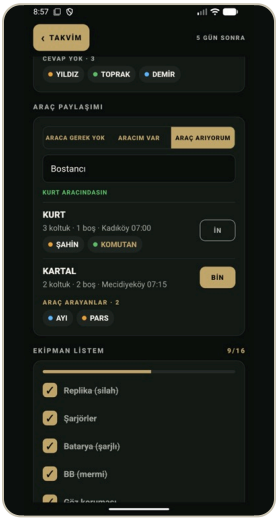
Maç sayfası:



Katılım

- KATILIMIN: GELİYORUM / BELKİ / GELMİYORUM.
- KİM GELİYOR: durum gruplarına göre isimler, CEVAP YOK dahil.

Araç Paylaşımı:

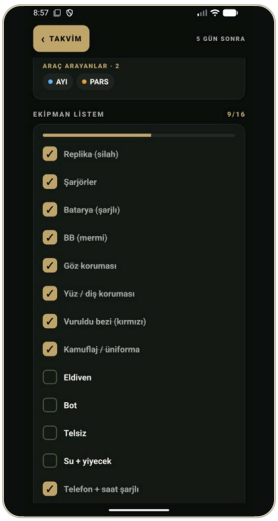


Araç paylaşımı

- Önce GELİYORUM ya da BELKİ seç. Seçenekler: ARACA GEREK YOK / ARACIM VAR / ARAÇ ARIYORUM.

- ARACIM VAR: BOŞ KOLTUK sayısı (1–8, varsayılan 3) ve "Nereden çıkıyorsun?" (ör. Kadıköy 07:30).
- ARAÇ ARIYORUM: "Nereden alınabilirsin?" ve listeden boş koltuğu olan araca BİN. Bindiğinde "X ARACINDASIN"; İN ile çıkarsın. Dolu araçta "DOLU".
- Yer aşımında önce yazılan kalır, fazlası yeniden "araç arıyor"a düşer. GELMİYORUM seçince araç bilgin sıfırlanır.

Ekipman Listesi:



Ekipman listesi

- Katılımını seçince EKİPMAN LİSTEM açılır (yalnız sen görürsün). Tikle; hepsi tamamsa "HAZIR ✓", değilse "9/16".
- Varsayılan 14 madde: Replika (silah), Şarjörler, Batarya (şarjlı), BB (mermi), Göz Koruması, Yüz / Diş Koruması, Vuruldu Bezi (kırmızı), Kamuflaj / Üniforma, Eldiven, Bot, Telsiz, Su + Yiyecek, Telefon + Saat Şarjlı, Powerbank.
- Yöneticinin o maça eklediği maddeler "BU MAÇ" etiketiyle görünür.

Oyuncu Kartı ve Sıralama

⋯ › Oyuncu Kartı (yalnız takım üyeleri).

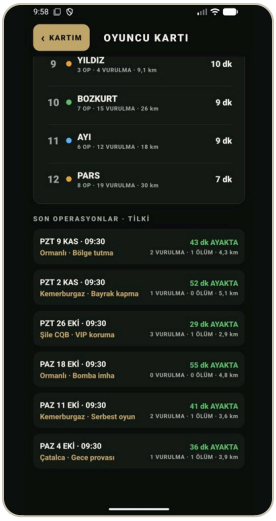


Oyuncu kartı

- Dönem: "2026 SEZONU" (takvim yılı) ya da TÜM ZAMANLAR.
- Kart: çağrı adı, tim, seçili sıralamadaki yerin (#3 · 12 OYUNCU) ve OPERASYON, VURULMA, ÖLÜM, MESAFE, AYAKTA, EN UZUN AYAKTA. Altında operasyon başı ortalamalar ve CAN BAŞI (ortalama ayakta kalma).
- Operasyon sürerken "BU OPERASYON · ● CANLI SAYILIYOR" kutusu: vurulma, mesafe, ayakta, şu an ayakta (ya da en uzun).
- SON OPERASYONLAR: tarih, operasyon adı, ayakta süre, vurulma, ölüm, mesafe.



Sezon sıralaması



Son operasyonlar

Sıralama türleri:

Sıralama	Ölçüt
AYAKTA	Toplam hayatta kalma süresi
DAYANIKLILIK	Vurulmadan ortalama ayakta kalma (can başına)
MESAFE	Toplam yürünen mesafe
KATILIM	Katıldığı operasyon sayısı

- Eşitlikte aynı sıra numarası; sonra az vurulan, sonra ada göre. Sıralamada bir kişiye dokununca onun kartı açılır (KARTIM ile dönülür).

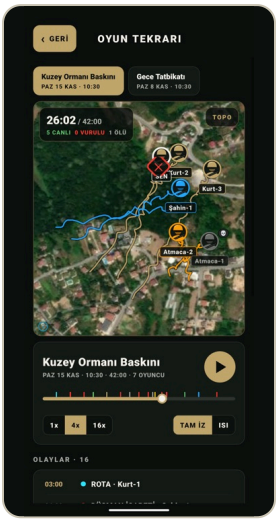
Nasıl sayılır:

- Yalnız operasyona canlı bağlıyken sayılır (hakem görünümü ve misafir hariç). Sayım cihazında yapılır.
- VURULMA: CANLI › VURULDU ya da doğrudan CANLI › ÖLDÜ. ÖLÜM: › ÖLDÜ. Sıhhiyeciyle CANLANDIM vurulmayı geri almaz.
- AYAKTA: CANLI geçen süre. En uzun seri vurulunca/ölünce sıfırlanır.
- MESAFE: GPS doğruluğu 30 m'den kötü noktalar, 8 m'den küçük kıpırdamalar ve 7 m/sn üstü sıçramalar (araç) sayılmaz.
- 10 dakikadan uzun kopukluk süreye sayılmaz.

- Kayıt 3 dakikada bir, uygulama arka plana geçerken ve operasyon bitince sunucuya yazılır; yazılamazsa sonraki açılışta yeniden denenir. "Operasyon bitince ya da uygulama kapanınca kartına eklenir."

Oyun Tekrarı

⋯ › Oyun Tekrarı (herkes: üye, misafir, hakem). Operasyon bittikten sonra oyunu haritada yeniden izlersin (AAR / maç sonu değerlendirme).



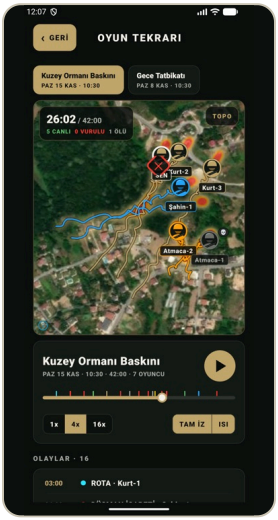
Oyun tekrarı

Kayıt nasıl tutulur:

- Operasyona canlı bağlıyken harita ekranı açıksa telefon gördüklerini kendiliğinden kaydeder; bir şey yapman gerekmez.
- Kaydedilen: arkadaşlarının ve senin konumun (5 saniyede bir; duran oyuncu için 30 saniyede bir), VURULDU / ÖLDÜ / MOLA / CANLANDI geçişleri, işaretler, rotalar, ACİL.
- Her telefon kendi gördüğünü kaydeder: oyuncu yalnız kendi tarafını, hakem iki tarafı. Rakibin hareketini görmek için hakem telefonundaki tekrarı izleyin.
- Konumlar sunucuya YAZILMAZ; kayıt yalnız o telefonda durur. Son 3 operasyon saklanır, daha eskisi kendiliğinden silinir. Bir kayıt en çok yaklaşık 1 MB yer tutar (20 oyuncu, 2 saat ≈ 0,6 MB); daha uzun operasyonda izler seyreltilir.
- Bağlantı kopsa ya da uygulama kapansa da kayıt kaybolmaz; aynı operasyona dönünce kaldığı yerden sürer.

Ekran:

- Üstte operasyon adları (birden çok kayıt varsa): dokununca o kayıt açılır, basılı tutunca silinir. Tek kayıtta altta KAYDI SİL.
- Harita: oyuncular o anki konum ve durumlarıyla (VURULDU kırmızı, ÖLDÜ gri), arkalarında iz çizgileri; işaretler, rotalar ve ACİL kendi süreleri kadar görünür. Sağ üstte TOPO / UYDU.
- Sol üstte süre (26:02 / 42:00) ve o anki CANLI / VURULU / ÖLÜ sayısı.
- Oynat / duraklat; hız 1x, 4x, 16x (42 dakikalık oyun 16x'te yaklaşık 2,5 dakika).
- Zaman çubuğu: parmakla sürükleyerek istediğin ana git. Çubuğun üstündeki renkli çentikler olayları gösterir (kırmızı vurulma/düşman, gri ölüm, yeşil canlanma, camgöbeği rota).
- TAM İZ / SON 2 DK / İZ YOK: iz çizgilerinin uzunluğu (dokundukça değişir).
- ISI: tüm operasyonun ısı haritası; kum rengi geçilen, turuncu-kırmızı en çok kalınan yerler.
- OLAYLAR: zaman sırasıyla tüm olaylar ("17:00 · VURULDU · Atmaca-1"). Bir olaya dokununca tekrar o anın 2 saniye öncesine atlar.



Oyun tekrarı ısı haritası ve olaylar

Saatler (Apple Watch / Wear OS)



Wear OS durum sayfası

Saat yalnız gösterge ve kumandadır; ağ işini telefon yapar. Telefonda ATAK Airsoft'a girmiş olman yeter: menüde başka ekrandayken ya da telefon cepte, ekran kilitliyken de saat güncellenir (operasyonda arka plan konumu açıkken). Uygulamayı tamamen kapatırsan saat durur. Bağlı değilse saatte "Telefonda ATAK'ı aç", operasyon yoksa "Operasyon bekleniyor" yazar.

Saatte yukarı/aşağı kaydırarak 3 sayfa:

1. Radar
   - Merkez sensin; en yakın 6 ayaktaki arkadaş gerçek yön ve mesafeyle nokta olarak (vurulan kırmızı).
   - Saatin pusulasıyla döner, ölçek otomatik (25 m'den başlar).
   - Üstte: CANLI rozeti + operasyon adı, ayakta/toplam, oyun saati rozeti, oyun modu skoru ("N2 · A 3:10 · B 1:40"), "ALAN DIŞI · N m".
   - Altta en yakın arkadaş: yön oku, ad, mesafe; kimse yoksa "Yakında kimse yok".
2. Takım
   - En yakın 6 arkadaş: ad, yön (ya da VURULDU), ok, mesafe.
   - Kişiye dokun › BANA GEL / GERİ ÇEKİL / DİKKAT / BEKLE (Wear OS'ta VAZGEÇ de var).
3. Durum
   - Çağrı adı ve CANLI / VURULDU / ÖLDÜ.
   - CANLI: büyük VURULDUM düğmesi ve KONTAK.
   - VURULDU: sıhhiyeci açıksa SIHHİYECİ sayaç halkası, kapalıysa "VURULDUN"; CANLANDIM / ÖLDÜM.
   - ÖLDÜ: kafatası (doğuş bölgesindeysen "YENİDEN DOĞABİLİRSİN") ve YENİDEN DOĞDUM.

- Her durumda altta "ACİL · Basılı Tut" çubuğu: 1,5 saniye basılı tut.

Saatte açılan ekranlar:

- Gelen komut kartı: komut adı, gönderen, yön oku + mesafe, TAMAM. 12 saniye kalır (TAMAM yanıtı 4 saniye).
- ACİL: "OYUN DURDU", çağıranın adı, yön oku ve mesafe; sürekli titreşim.

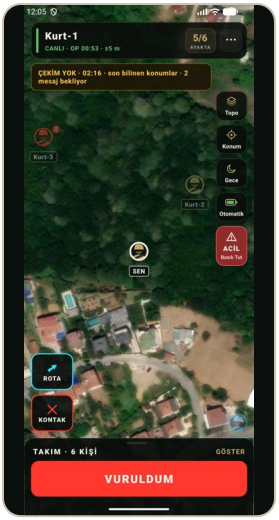
Saat titreşimleri:

Olay	Ne zaman
yakın	Bir takım arkadaşı 15 m içine girdi (aynı kişi için 2 dk'da bir)
düşman	Başkasının bıraktığı DÜŞMAN işareti 150 m içinde
vuruldu	Bir takım arkadaşı VURULDU oldu
komut	Komuta özgü ritim (telefonla aynı dil)
rota	Takımdan rota geldi (rota telefonda görülür)
KONTAK	İşaret kondu (başarı) ya da konum/yön yok (hata)
alan dışı / doğuş	Alan dışına çıkış, ölüyken doğuşa giriş
oyun saati	Başladı, son 5 dk, son 1 dk, bitti
oyun modu	Tarafın nokta/bayrak/tur kazandı ya da kaybetti
ACİL	Sürekli, kapanana kadar

- Gece modu açıkken saat de kırmızı temaya geçer.
- Ölüyken saatte de takım radarı ve titreşimler kapanır (ACİL hariç).

Çekimsiz Alan

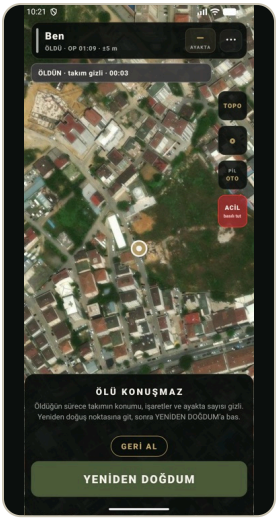
Ormanda, vadide ya da binada şebeke çekmeyebilir. Sürüm 18'den itibaren uygulama buna göre davranır:



Çekimsiz alan

- Bağlantı kopunca üstte turuncu şerit: "ÇEKİM YOK · 01:20 · son bilinen konumlar". Telefon kısa bir uyarı titreşimi verir.
- Arkadaşların haritada SON BİLİNEN yerlerinde kalır, soluk görünür; listede ne zamandan beri haber alınmadığı yazar ("3 dk önce"). Kopukken kimse listeden düşmez.
- Oyun alanı, doğuş bölgesi, oyun saati ve oyun modu ekranda kalır; geri sayım sürer.
- Kopukken attığın işaret, ACİL, komut ve rota bekler ("2 mesaj bekliyor"); çekim gelince sırayla gider. Bekleme süreleri: komut 15 sn, işaret 90 sn, rota 5 dk, ACİL 10 dk; süresi dolan gönderilmez (eski bilgi takımı yanıltmasın).
- Kendi durumun (VURULDUM / ÖLDÜM) ve konumun, çekim gelir gelmez güncel haliyle gider.
- Oyuncu kartı sayımı ve oyun tekrarı kaydı kopukken de sürer.
- Çekim gelince onay titreşimi; şerit yeniden "● CANLI" olur. Bağlantı 45 saniyeden uzun koptuysa uygulama kanalı kendisi sıfırdan kurar.
- Harita karoları (uydu/topo) internetten gelir: daha önce bakmadığın bir yere çekimsiz alanda kaydırırsan zemin boş görünebilir. Oyun başlamadan sahayı bir kez yakınlaştırıp gezmek iyi olur.

Ölü Ekranı



Ölü ekranı

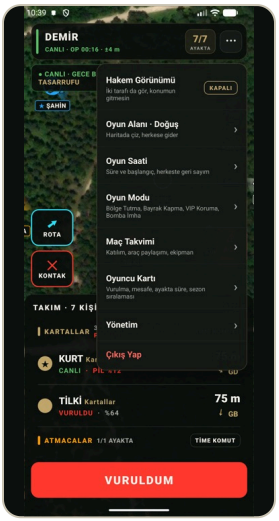
"Ölü konuşmaz" kuralı. ÖLDÜ iken (hakem hariç):

- Takım arkadaşları, işaretler, rotalar, takım listesi ve AYAKTA sayısı gizlenir. Kendi konumun görünür (doğuşa yürüyebilmen için).
- Üstte "ÖLDÜN · takım gizli · 01:23" şeridi.
- Alt kart: "ÖLÜ KONUŞMAZ" ve doğuş bölgesine git uyarısı; doğuş bölgesine girince "YENİDEN DOĞABİLİRSİN".
- İşaret bırakamaz, KONTAK ve ROTA kullanamaz, komut gönderemez ve alamazsın.
- ACİL her zaman açıktır. Skor çubuğu görünmeye devam eder.
- YENİDEN DOĞDUM'a basınca her şey geri gelir.

3. Yönetici Bölümü

Yönetici rolü sunucuda tanımlıdır; uygulama içinden yönetici yapılamaz.

··· Menüsü



Yönetici ··· menüsü

Öğe	Açıklama	Ne zaman görünür
Hakem Görünümü (AÇIK / KAPALI)	İki tarafı da gör, konumun gitmesin	Her zaman (yönetici)
Oyun Alanı · Doğuş	Haritada çiz, herkese gider	Aktif operasyona canlı bağlıyken
Oyun Saati	Süre ve başlangıç, herkeste geri sayım	Aktif operasyona canlı bağlıyken
Oyun Modu	Bölge Tutma, Bayrak Kapma, VIP Koruma, Bomba İmha	Aktif operasyona canlı bağlıyken
Maç Takvimi	Katılım, araç paylaşımı, ekipman	Her üye
Oyuncu Kartı	Vurulma, mesafe, ayakta süre, sezon sıralaması	Her üye

Öğe	Açıklama	Ne zaman görünür
Oyun Tekrarı	Bu telefonda kaydedilen operasyonu haritada yeniden oynat	Herkes
Parolamı Değiştir	Mevcut parolanla yeni parola belirle	Her üye
Yönetim	Üyeler, misafirler, operasyon	Yönetici
Çıkış Yap		Herkes

Yönetim Ekranı

⋯ › Yönetim. Üç sekme: ÜYELER, MİSAFİR, OPERASYON. Üstte "HARİTAYA DÖN".

Üyeler

- KADRO kartı: sitedeki kadrodan hesabı açılmamış kişi varsa görünür. KADROYU YÜKLE (N) hepsinin hesabını açar (timsiz). Açılamayanlar listelenir.
- ÜYE EKLE: Kullanıcı Adı (3–24 karakter; a-z, 0-9, nokta, alt çizgi, tire; Türkçe harf yok), Çağrı Adı (en az 2), Ad Soyad (isteğe bağlı) › HESABI AÇ.
- GEÇİCİ PAROLALAR ekranı: her hesap için kullanıcı adı ve geçici parola. Bu ekran bir daha gösterilmez. GÖNDER ile kişiye paylaş (mesaj metni hazır gelir), birden fazlaysa TÜMÜNÜ PAYLAŞ, sonra KAPAT (onay ister). Kişi ilk girişte kendi parolasını belirler.
- ÜYELER listesi: renk noktası (tim), çağrı adı, YÖNETİCİ / ★ TİM LİDERİ rozetleri, ad, kullanıcı adı, KAPALI ya da "ilk giriş bekleniyor", sağda tim adı.

Üyeye dokun (kendine dokunulmaz):

Bölüm / Düğme	İşlev
TİM	Tim çiplerinden biri ya da Serbest. Sahadakiler hemen alır.
TİM LİDERİ	★ TİM LİDERİ YAP / ★ LİDERLİKTEN AL. Tim başına tek lider; yenisi eskisinin yerine geçer. Lideri olmayan timde herkes rota çizebilir.
PAROLAYI SIFIRLA	Yeni geçici parola üretir, GEÇİCİ PAROLALAR ekranında bir kez gösterir.
HESABI KAPAT / HESABI AÇ	Kapalı hesap giriş yapamaz (onay ister).
ÜYEYİ SİL	Hesap kalıcı silinir, geri alınamaz (onay ister).

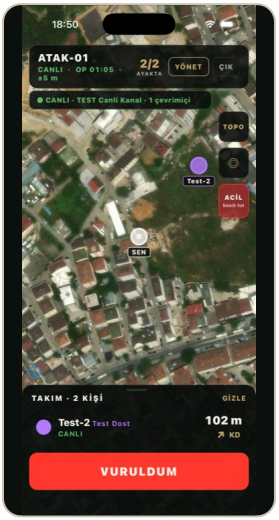
Üye tim değiştirirse ya da hesabı kapanırsa liderliği düşer.

Misafir

1. MİSAFİR TAKIM EKLE: Takım Adı, taraf DOST (bizimle) ya da KARŞI TARAF.
    - Dost: aynı haritayı görürsünüz.
    - Karşı taraf: yalnız kendi taraflarını görürler.
2. Önce Operasyon sekmesinden operasyon başlatılmış olmalı.
3. KOD OLUŞTUR: 6 haneli kod ve QR açılır. Misafirler "Misafir olarak katıl" ile QR'ı okutur ya da kodu yazar. KODU PAYLAŞ hazır mesaj gönderir.
4. MİSAFİR TAKIMLAR listesi: kod ve bitiş zamanı. Satıra dokununca kod/QR yeniden açılır. SİL o takımı ve oyuncularını siler.
5. TÜM MİSAFİRLERİ SİL: tüm misafir takım ve hesaplarını kalıcı siler.

Kod 24 saat geçerlidir; süresi dolan misafirler sistem tarafından otomatik silinir.

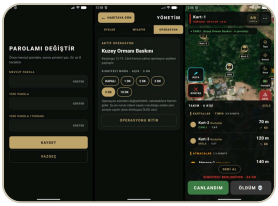
Operasyon Başlat / Bitir



Canlı kanal

- OPERASYON BAŞLAT: Ad (ör. WARZ 12 / Çekmeköy), SIHHİYECİ MODU (KAPALI, 1 DK, 2 DK, 3 DK, 5 DK, 10 DK) › BAŞLAT.
    - Başlatınca takımın canlı konum kanalı açılır; takım A tarafına eklenir, misafir takımlar bu operasyona eklenir.
    - Aynı anda tek aktif operasyon olabilir ("Operasyon başlatılamadı (açık operasyon olabilir)").

- AKTİF OPERASYON: ad, başlangıç saati, SIHHİYECİ MODU seçimi (KAPALI … 10 DK). Operasyon sürerken değiştirilebilir: dokununca sahadaki herkese hemen gider; o an vurulu olanın sayacı vurulduğu andan yeni süreyle sayılır (süre dolmuşsa ÖLDÜ olur).



Parola ve sıhhiyeci

- OPERASYONU BİTİR (onay ister): canlı paylaşım herkes için durur. Oyuncu kartı kayıtları bu sırada yazılır.

Sıhhiyeci modu açıklaması ekranda: açıkken vurulan oyuncuda sayaç başlar, sıhhiyeci gelmezse otomatik ÖLDÜ olur; kapalıyken oyuncu CANLANDIM ya da ÖLDÜM'ü kendisi seçer.

Hakem Görünümü

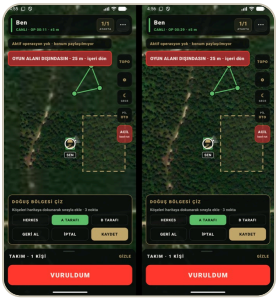


Bölge Tutma hakem

⋯ › Hakem Görünümü › AÇIK:

- Üst barda "HAKEM" ve "TARAFSIZ · konumun gönderilmiyor". Şerit: "HAKEM · OPERASYON · A 5/6 · B 4/6 ayakta".
- İki tarafın oyuncularını da görürsün; liste "TÜM TARAFLAR · N KİŞİ", önce taraf sonra mesafe sırasıyla, oyuncular taraf renginde.
- Kendi konumun gönderilmez, arka plan konumu kapanır; durum düğmelerin yoktur; alan uyarısı almazsın; oyuncu kartına sayılmazsın.
- İşaret, rota ve ACİL iki tarafa birden gider. Komutlar "HAKEM" adıyla gider; her time ve her oyuncuya komut verebilirsin.
- Oyun modlarının skorunu hakem cihazı sayar: oyun modu kullanılacaksa bir yönetici cihazı hakem görünümünde açık kalmalı. İki hakem cihazı açıksa skoru yalnız biri sayar; diğerinin skor çubuğunda "SKORU DİĞER HAKEM CİHAZI SAYIYOR" yazar. Sayan cihaz kapanır ya da bağlantısı koparsa öbürü 6 saniye içinde son skordan devralır. Hakem uygulaması kapanıp açılırsa skor kaldığı yerden devam eder.

Oyun Alanı ve Doğuş Çizimi

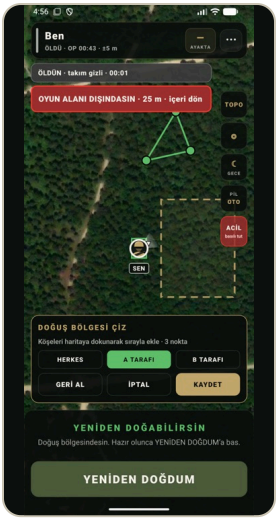


Oyun alanı çizimi

⋯ › Oyun Alanı · Doğuş:

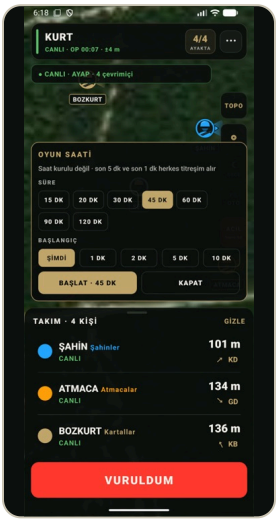
1. OYUN ALANI ÇİZ (varsa ALANI YENİDEN ÇİZ) ya da DOĞUŞ EKLE.
2. Haritaya dokunarak köşeleri sırayla ekle (en az 3, en çok 60). GERİ AL son köşeyi siler, İPTAL vazgeçer.
3. Doğuş için taraf seç: HERKES / A TARAFI / B TARAFI.
4. KAYDET: "herkese gidiyor". Sahadakiler hemen (en geç 20 sn) alır.

- En çok 8 doğuş bölgesi.
- TÜMÜNÜ SİL: oyun alanı ve tüm doğuş bölgelerini siler (onay ister).



Doğuş bölgesi

Oyun Saati Ayarı



Oyun saati kurulum

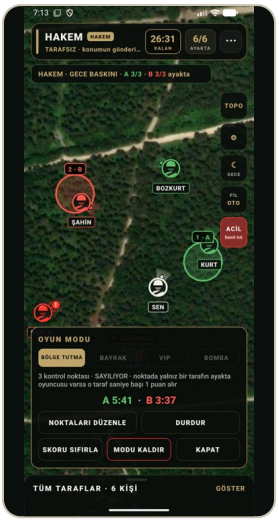
⋯ › Oyun Saati:

1. SÜRE: 15 / 20 / 30 / 45 / 60 / 90 / 120 DK.
2. BAŞLANGIÇ: ŞİMDİ / 1 DK / 2 DK / 5 DK / 10 DK sonra.

3. BAŞLAT · 45 DK.

- Çalışırken: −5 DK, +5 DK, +15 DK ve SAATİ KALDIR (onay ister). Süre 1–600 dk arasında kalır.
- Bitince: KALDIR.
- Son 5 dk ve son 1 dk herkes titreşim alır.

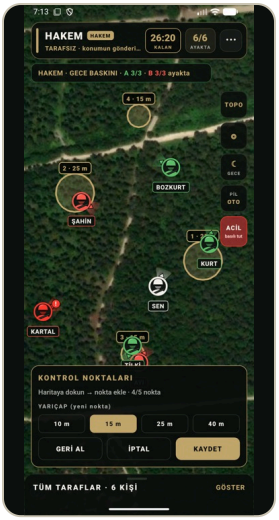
Oyun Modu Kurulumu ve Skor



Oyun modu paneli

⋯ › Oyun Modu:

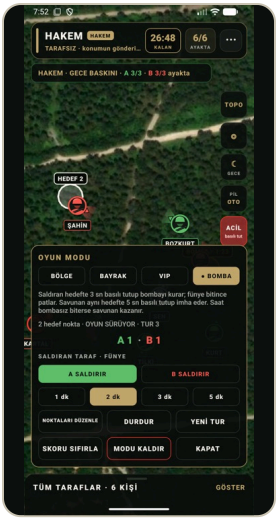
1. Mod çipi seç: BÖLGE / BAYRAK / VIP / BOMBA. Kayıtlı mod • ile işaretlidir. Panelde modun kuralı yazar.
2. NOKTA EKLE (varsa NOKTALARI DÜZENLE): haritaya dokunarak nokta koy. YARIÇAP (yeni nokta için) 10 / 15 / 25 / 40 m. GERİ AL / İPTAL / KAYDET.
3. Moda özel ayar (aşağıda).
4. BAŞLAT. Durdurmak için DURDUR.



Kontrol noktası ekleme

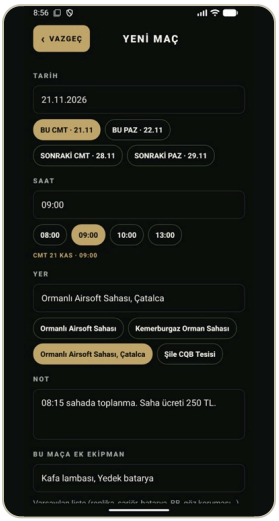
Mod	Nokta sayısı	Ek ayar
Bölge Tutma	1–5 kontrol noktası	yok
Bayrak Kapma	tam 2: 1. dokunuş A ÜSSÜ, 2. dokunuş B ÜSSÜ	yok
VIP Koruma	0–3 çıkış noktası (çıkışsız = hayatta kalma)	VIP oyuncu seçimi (BAŞLAT için şart)
Bomba İmha	1–3 hedef nokta	SALDIRAN TARAF (A / B SALDIRIR), FÜNYE 1 / 2 / 3 / 5 dk

- VIP seçimi: oyuncu çiplerinden; hakem görünümünde iki tarafın oyuncuları listelenir.
- Başka bir modu kaydedersen mevcut mod ve skoru kaldırılır (panel önceden uyarır).
- YENİ TUR (VIP ve Bomba): tur haneleri kalır, tur durumu sıfırlanır. Tur bitince düğme vurgulanır.
- SKORU SIFIRLA: iki tarafın puanı ve tur sayısı sıfırlanır (onay ister).
- MODU KALDIR: noktalar ve skor herkesten kaldırılır (onay ister).
- Panel hakem görünümünde değilsen uyarır: "Oyunu hakem görünümündeki cihaz yürütür".
- Kaydedilen her ayar sahadakilere hemen gider.



Oyun modu paneli bomba

Maç Takvimi Ekleme



Yeni maç

⋯ › Maç Takvimi › + MAÇ:

- TARİH: GG.AA.YYYY ya da hızlı seçim BU CMT / BU PAZ / SONRAKİ CMT / SONRAKİ PAZ.

- SAAT: SS:DD ya da 08:00 / 09:00 / 10:00 / 13:00.
- YER: saha adı / ilçe; son kullanılan yerler çip olarak gelir.
- NOT: toplanma saati, saha ücreti, oyun türü vb. (en çok 500 karakter).
- BU MAÇA EK EKİPMAN: virgülle ayır (en çok 12 madde). Varsayılan liste her maçta zaten vardır.
- MAÇI EKLE. Geçmiş bir tarihe maç eklenemez.
- Maç sayfasında yöneticiye: DÜZENLE, PAYLAŞ (WhatsApp vb. için hazır metin: tarih, yer, not, gelen/belki sayısı), SİL (katılımlar da silinir).

4. Sorun Giderme

Konum İzni

- Haritada "Konum izni kapalı. Takım seni göremez; Ayarlar › ATAK Airsoft › Konum'dan aç." yazıyorsa:
  - iPhone: Ayarlar › ATAK Airsoft › Konum › Her Zaman; Tam Konum açık.
  - Android: Ayarlar › Uygulamalar › ATAK Airsoft › İzinler › Konum › Her zaman izin ver; kesin konum açık.
- Konum geldikten sonra üst barda "±N m" görünür. "GPS bekleniyor" sürüyorsa açık alana çık.

Arka Planda Konum

- Telefon cepteyken takım seni görmüyorsa arka plan izni "Her Zaman / Her zaman izin ver" değildir.
- Operasyon sürerken iPhone'da mavi konum göstergesi, Android'de "ATAK Airsoft · operasyon" bildirimi olmalı. Yoksa uygulamayı açıp haritaya dön.
- Android'de telefonun pil optimizasyonu uygulamayı durdurabilir; gerekirse ATAK Airsoft'u pil optimizasyonundan muaf tut (telefon ayarı).
- Uygulamayı görev yöneticisinden kaydırıp kapatma.

Bağlantı Yok

- Şeritte "ÇEKİM YOK": operasyondayken bağlantın koptu; son bilinen konumlar kalır, mesajların bekler, çekim gelince kendiliğinden toparlanır (bkz. Çekimsiz Alan).
- "Bağlantı kurulamadı" / "Sunucuya ulaşılamıyor": henüz bağlanamadın; uygulama kendisi yeniden dener.
- "Aktif operasyon yok": yönetici operasyonu başlatmamış ya da bitirmiş.
- "... operasyonuna takımın eklenmemiş": misafir takımın bu operasyona eklenmemiş; yöneticiye söyle.
- Komut / rota "gönderilemedi": çok sık basıldı (çekim yokken gönderilemez değil, bekler).
- Arkadaşın soluk ve "N sn önce" / "N dk önce": ondan 30 sn'dir konum gelmiyor (onun çekimi yok ya da telefonu kapandı). 10 dk sonra listeden düşer.

Harita Yüklenmiyor

- Harita karoları (uydu ve topo) internetten gelir; çevrimdışı harita yoktur. Şebeke zayıfsa karolar geç ya da hiç gelmeyebilir.
- Topo / Uydu düğmesiyle diğer katmanı dene.
- Oyuncu konumları da internet ister; bağlantı gelince kendiliğinden görünür.

Saat Bağlanmıyor

- Saatte "Telefonda ATAK'ı aç": telefondan veri gelmiyor. Telefonda ATAK Airsoft'u aç (tamamen kapatılmış olmasın); Bluetooth açık olsun.
- "Operasyon bekleniyor": telefon bağlı ama operasyona canlı bağlı değil.
- Apple Watch: saat iPhone ile eşli olmalı; uygulama görünmüyorsa iPhone'daki Watch uygulamasından yükle.
- Wear OS: saat APK'sı ile telefon APK'sı aynı numaralı olmalı (aynı imza). Farklıysa ikisini de son numarayla yeniden kur.

Parola Unutuldu

- Parolanı biliyorsan değiştirmek için: ⋯ › Parolamı Değiştir (mevcut parola + yeni parola iki kez).
- Unuttuysan uygulamada sıfırlama yoktur. Yöneticiye başvur: Yönetim › Üyeler › sen › PAROLAYI SIFIRLA. Yeni geçici parolayla girip kendi parolanı belirlersin.

Pil Hızlı Bitiyor

- Pil düğmesini Otomatik (varsayılan) ya da Tasarruf yap.
- Gece modu ekran parlaklığını düşürür.
- Ekranı kapatıp telefonu cebe koy; arka plan konumu çalışmaya devam eder.
- Saat kullanıyorsan telefona bakma ihtiyacı azalır.

Sık Sorulan Sorular

Konumum bir yere kaydediliyor mu? Hayır. Canlı konum yalnız operasyon kanalından aktarılır, veritabanına yazılmaz. Oyuncu kartına yalnız toplamlar (mesafe, süre, vurulma) yazılır.

Operasyon yokken konumum görünür mü? Hayır. Aktif operasyon yokken konum paylaşılmaz.

Karşı taraf beni görebilir mi? Hayır. Her taraf kendi kanalındadır. Yalnız hakem iki tarafı görür.

Hakem haritada görünür mü? Hayır. Hakem görünümünde yöneticinin konumu gönderilmez.

Komut sesli mi? Hayır, sessizdir. Yalnız titreşim ve ekran kartı.

Yanlışlıkla VURULDUM'a bastım. 5 saniye içinde GERİ AL'a bas.

Misafirler Maç Takvimi ve Oyuncu Kartını görür mü? Hayır, yalnız takım üyeleri.

Rota düğmesi bende yok. Timine lider atanmışsa yalnız lider çizer. Ayrıca ölüyken ve canlı bağlantı yokken görünmez.

Skor "hakem cihazı bekleniyor" diyor. Skoru sayan hakem cihazı açık değil ya da bağlantısı yok. Yöneticiden ⋯ › Hakem Görünümü'nü açmasını iste.

Oyun saati herkeste aynı mı? Evet; herkes aynı başlangıç ve süreden kendi telefon saatiyle hesaplar (fark yaklaşık 1 saniye).

iPad / tablette çalışır mı? Evet. Geniş ekranda harita solda, takım paneli sağda sabit.

---

iPhone: TestFlight · Android: APK · Apple Watch · Wear OS. Sorular ve hesap işlemleri için takım yöneticisine başvurun.