IRONSHOT

Tarayıcıda nişancı oyunu. Oyuncu ekonomisi.

Arenanı seç, karakterini hazırla ve kısa maçlarda mücadele et. IRONSHOT; çevrimiçi çatışmayı, takım elemeyi ve günlük görevleri tek oyuncu panelinde toplar.

Sürüm 0.7 - 4 Kasım 2026 - Davet kodlu geliştirme alfası. Herkese açık waitlist, oyun erişiminden ayrıdır.



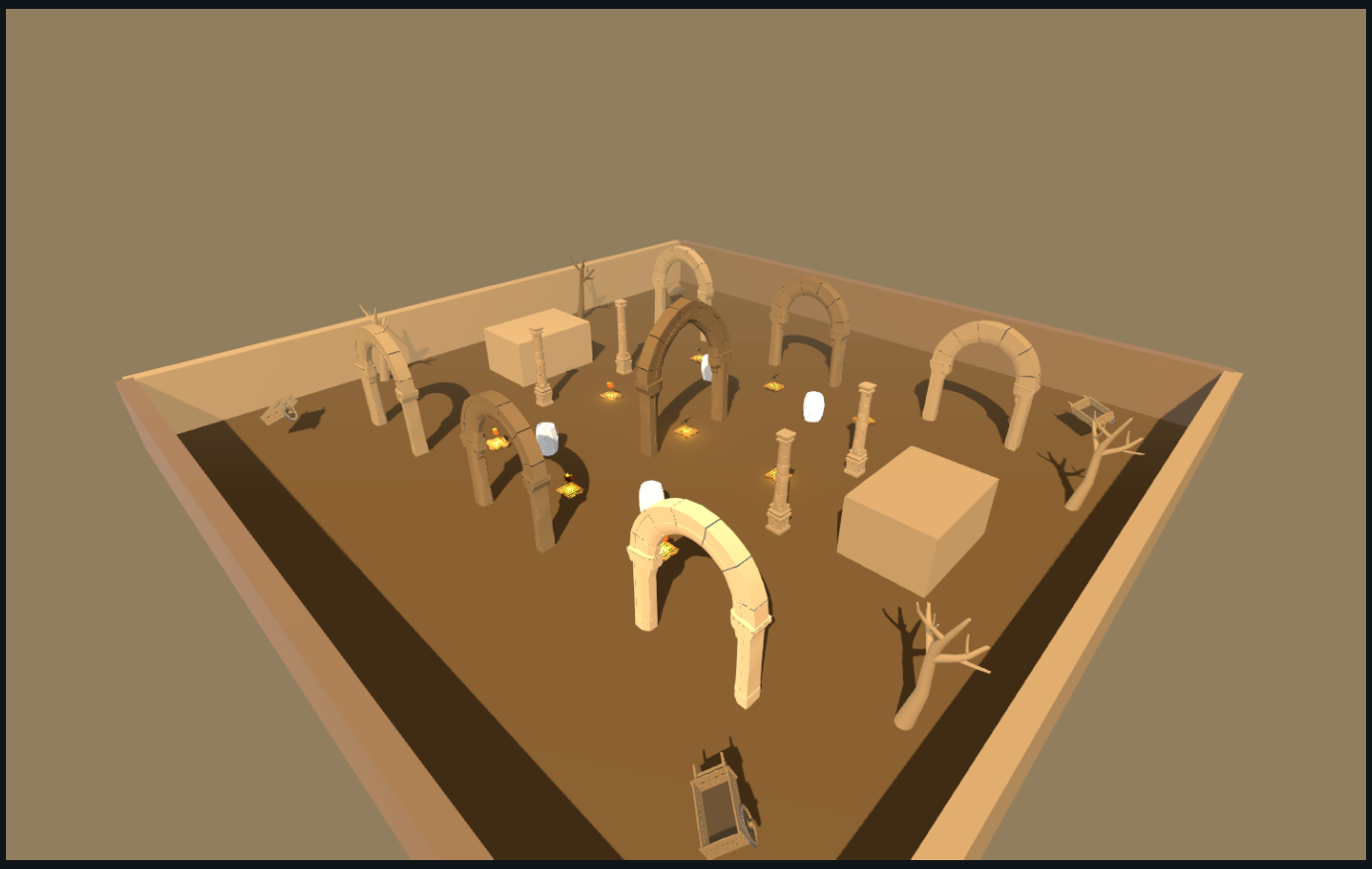
IRONSHOT görsel kimliği — operatör koleksiyonu ve SHOT görev ekonomisi.

Savaş alanını seç

İki arena. Farklı hücum yolları.

WAREHOUSE: yakın mesafeli orijinal endüstriyel arena.
OUTPOST: Quaternius'un CC0 modüler harabeleriyle kumtaşı kemerler, sütunlar ve siperler.

Her arenada çarpışma, doğma noktaları, toplanabilir eşyalar ve botlar için hazırlanmış yollar vardır. Yeni arenalar prototip yerleşimlerdir; son üretim sürümü değildir.



İkinci arena Outpost: oyun sahnesinden gerçek görüntü.

İki mücadele biçimi

10 oda. 20 kişilik serbest ölüm maçı. 5’e 5 takım maçı.

10 odadan birini seç. Her odada 20 yer bulunur. Toplanma en fazla 120 saniye sürer; tüm yerler dolarsa erken başlar. Boş yerleri farklı isimler ve dengeli tepki süreleri olan yapay zekâ rakipler doldurur. Odalar talep üzerine açılır. ÖLÜM MAÇI 120 saniye sürer; ölüm sonrası hemen yeniden doğarsın. TAKIM ELEME 10’a 10, round başına tek candır; bir takım tamamen elenene kadar sürer. İlk üç round galibiyeti seriyi kazandırır. Roundlar arası geçiş üç saniyedir.

Ayrı antrenman modu yoktur. Çevrimiçi odalarda yapay zekâ rakipler bulunabilir. Oda başına 20 yer yapılandırılmış kapasitedir; mevcut sunucuda tüm odalarda 200 eşzamanlı insan oyuncu yük testi yapılmamıştır.



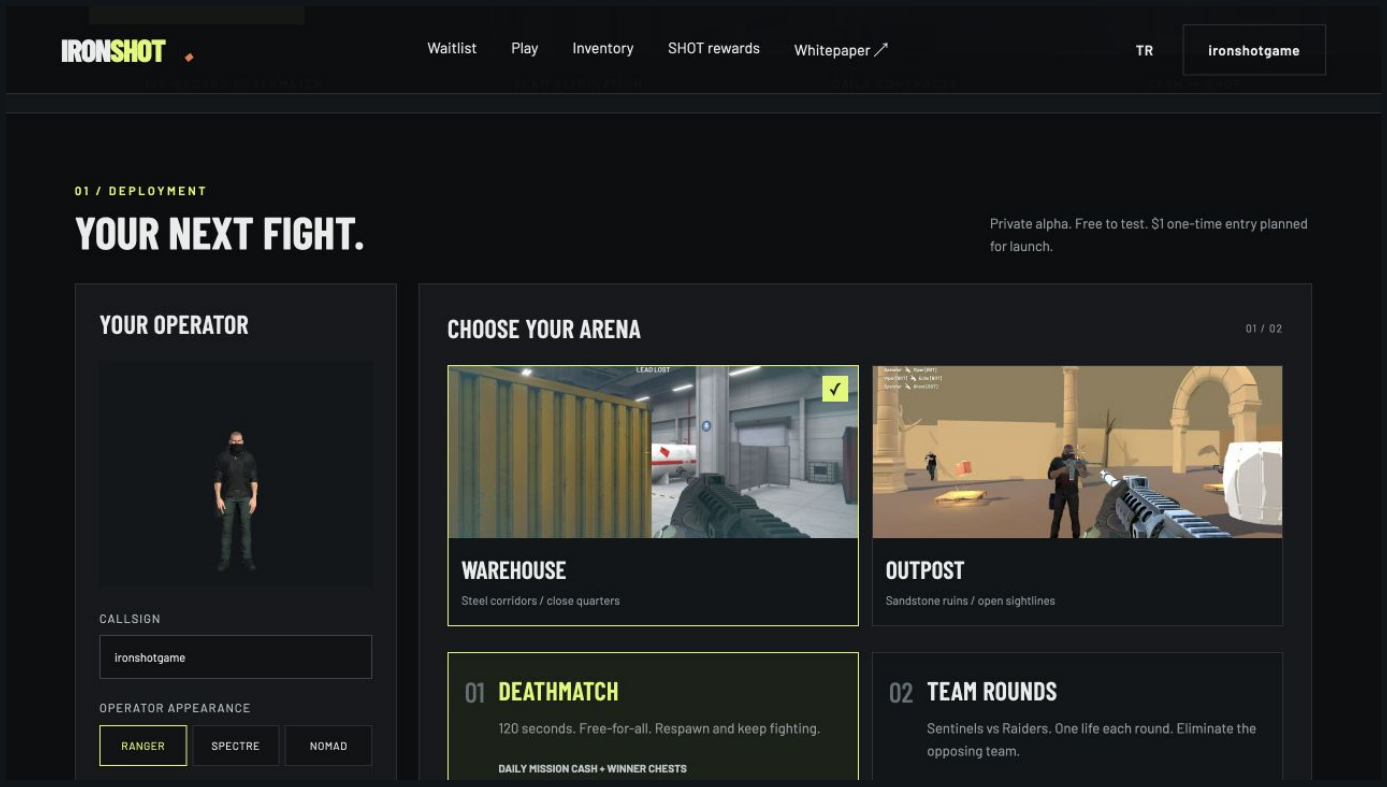
Warehouse çatışması: kaydedilmiş gerçek oynanış.

Senin karakterin

Tek hesap. Bir oyuncu adı. Kendi görünümün.

Oyuncu adını, takımını ve Ranger, Spectre, Nomad üniformalarından birini seç. Bunlar aynı karakter modelinin farklı görünümleridir; savaş özellikleri aynıdır. Kaydedilen seçimler bir sonraki girişinde uygulanır.

Ekipman ekranı üç silah yuvasını açıklar: 1'de tabanca, 2'de tüfek, 3'te pompalı. Tüfek ve pompalı arenadan toplanır. Takım seçimi roundlu modda geçerlidir; Deathmatch'te herkes tek savaşır.



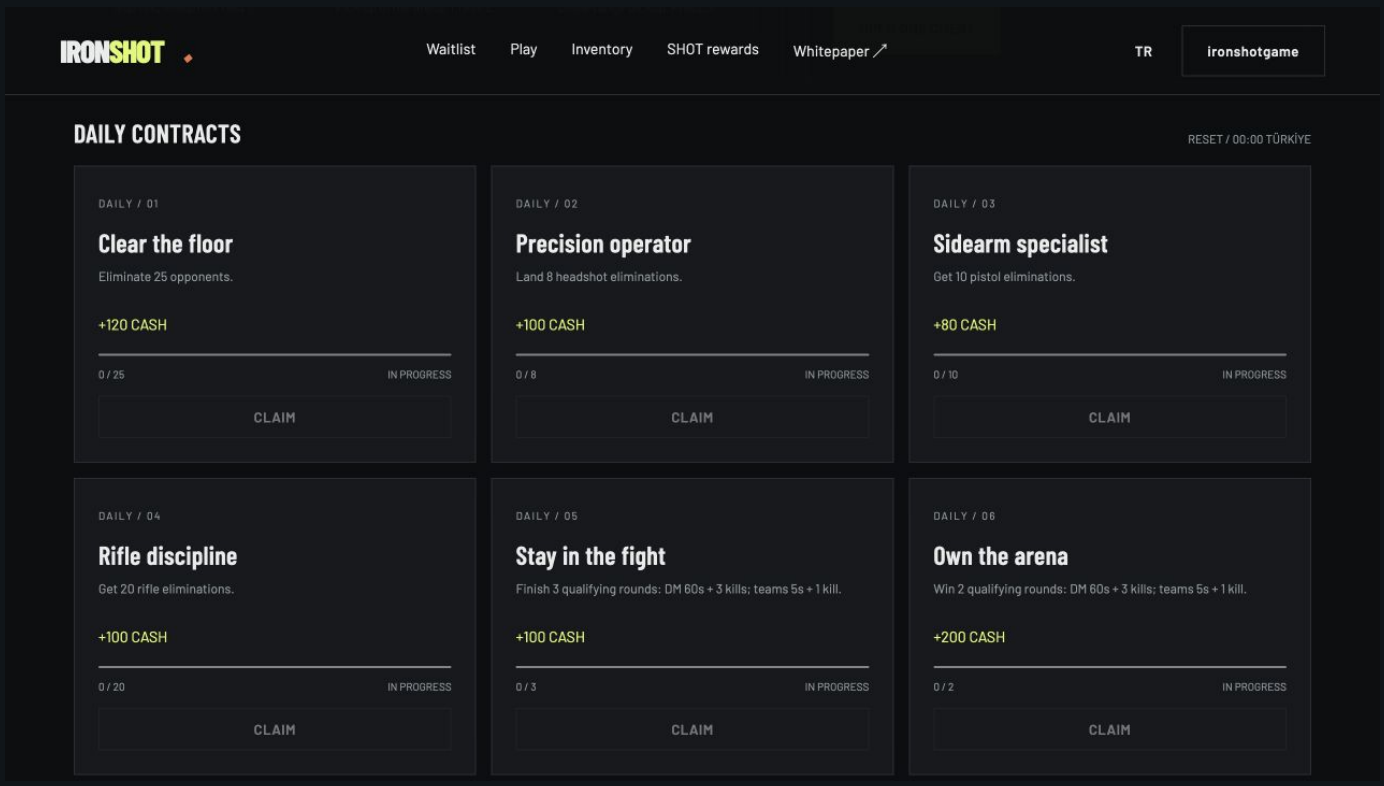
Mevcut oyuncu panelinde karakter seçimi ve arenaya hazırlık.

Günlük görevler

Oyna. Tamamla. Envanterden teslim al.

Alanı temizle: 50 eleme / 120 Cash.
Keskin nişancı: 15 kafadan eleme / 100 Cash.
Tabanca uzmanı: 20 tabanca elemesi / 80 Cash.
Tüfek disiplini: 35 tüfek elemesi / 100 Cash.
Mücadeleyi sürdür: 5 uygun round / 100 Cash.
Arenaya hükmet: 3 uygun round galibiyeti / 200 Cash.

Uygunluk: ölüm maçında 90 saniye ve 5 eleme; takım elemede 10 saniye ve 2 eleme. Görevler Türkiye saatiyle 00.00'da yenilenir ve günde bir kez teslim alınır. Gece yarısına kadar almazsan ödül sıfırlanır. Seviye 1 toplamı 700 Cash. Tüm görevler sonrası normal oyun Cash kazandırmaz. Uygun round birinciliği ayrıca günde en fazla üç adet 3–7 Cash kutusu verir.



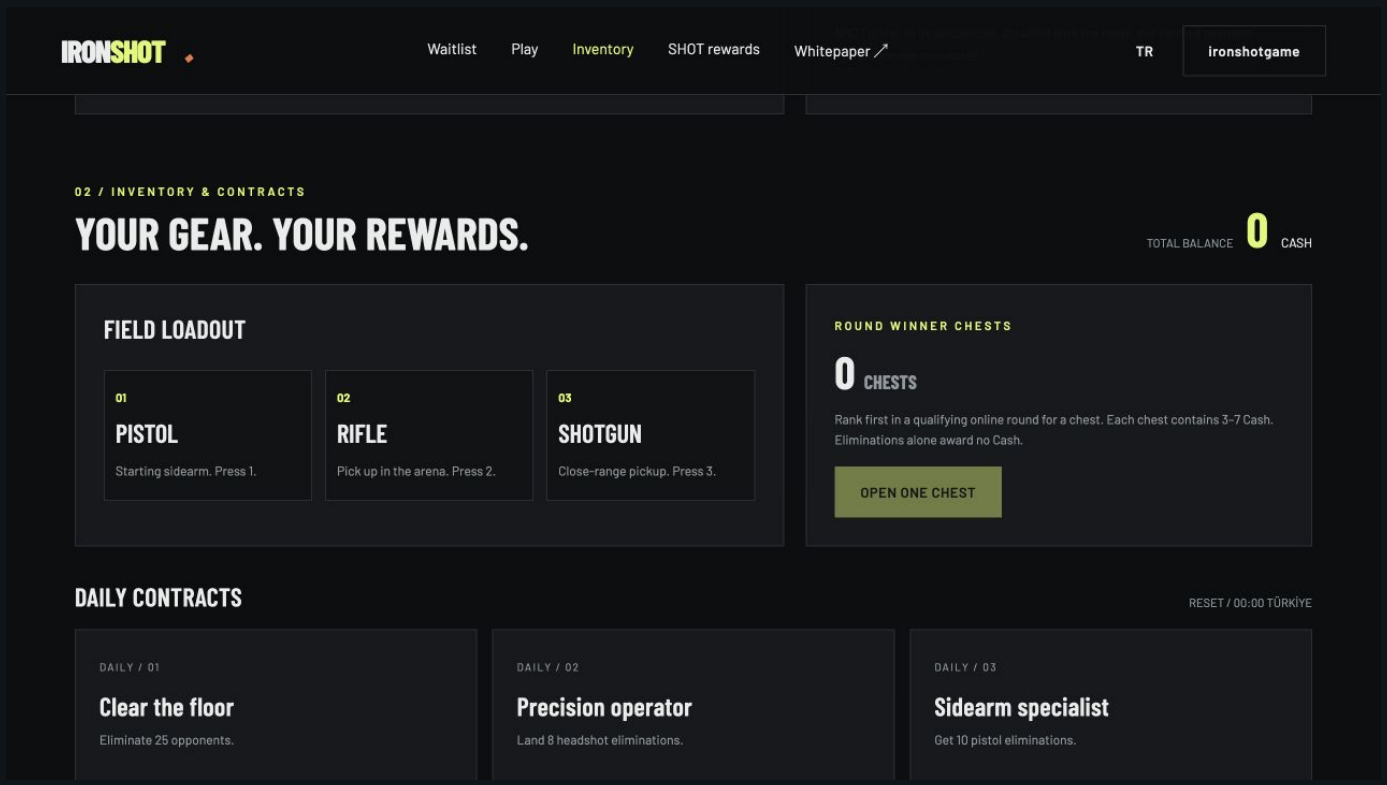
Canlı envanterde gösterilen altı günlük görev.

Envanterin

Tamamla. Teslim al. Takip et.

Envanter; silah yuvalarını, Cash bakiyeni, birincilik kutularını ve günlük görevleri bir araya getirir. Görevi bitirdikten sonra Teslim Al düğmesiyle Cash kazanırsın. Yalnızca ateş etmek Cash vermez.

Sağ üstteki Envanter; Cash bakiyesini, bugün toplanan Cash'i, kalan günlük görevleri, kalan görev Cash'ini ve SHOT bakiyesini gösterir. SHOT deposit alanı görünür; kontrat, alıcı cüzdan ve doğrulanmış yatırma bağlantısı tamamlanana kadar kapalıdır.



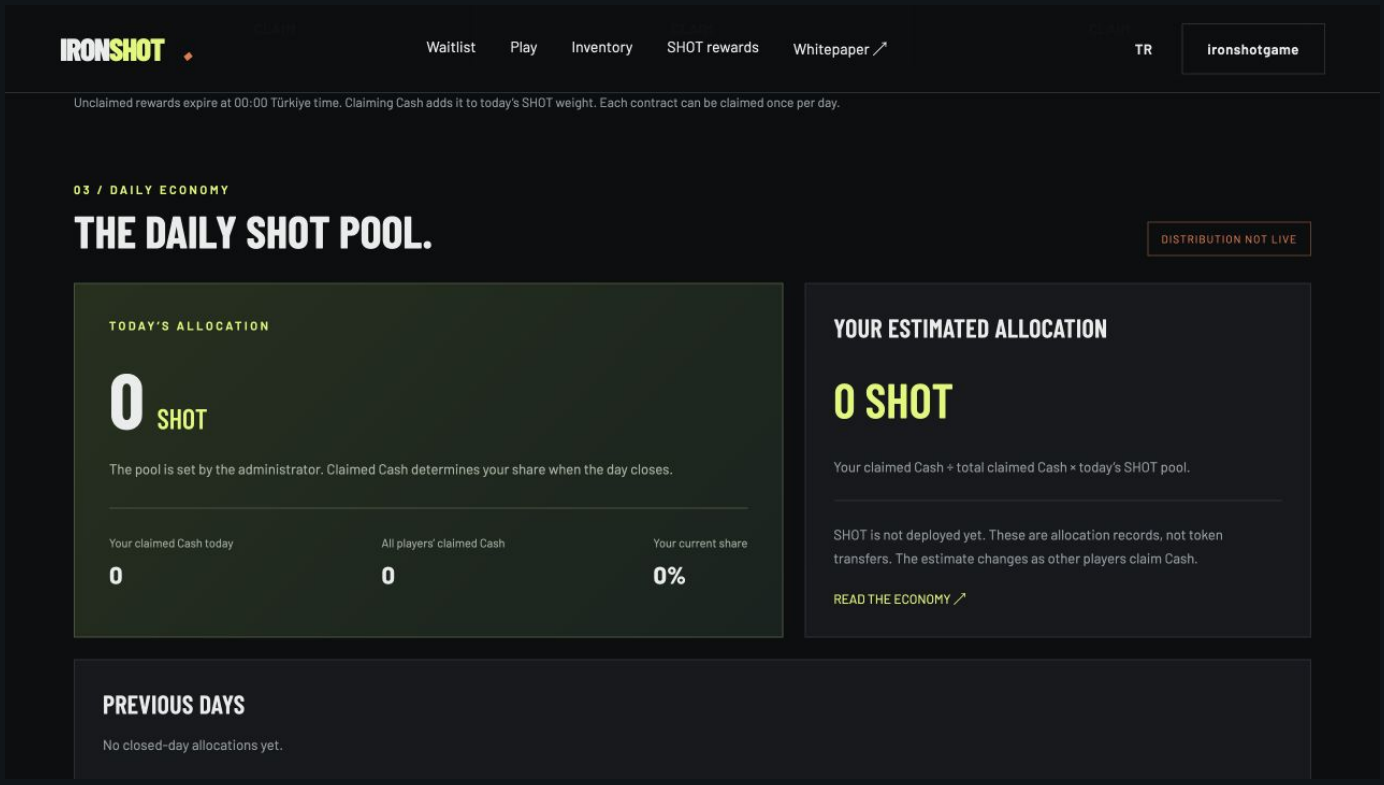
Envanter: silah yuvaları, Cash bakiyesi ve birincilik kutuları.

Cash → SHOT

Katkın, havuzdaki payını belirler.

Günlük SHOT payı = senin topladığın Cash / tüm oyuncuların topladığı Cash × o günkü SHOT havuzu. Örnek: sen 300 Cash, tüm oyuncular 30.000 Cash topladı ve havuz 10.000 SHOT. Senin payın 100 SHOT olur.

Yalnızca teslim alınan Cash sayılır. Sonradan Cash harcamak o günkü katkıyı azaltmaz. Türkiye saatiyle 00.00'da gün kapanır; paylar altı ondalıklı tamsayı hesabıyla kaydedilir. Cash toplanmayan günün havuzu dağıtılmadan kalır. SHOT henüz oluşturulmadı. Gelecekteki kontrat ve ağ admin panelinden girilebilir; zincir üstü transfer açık değildir.



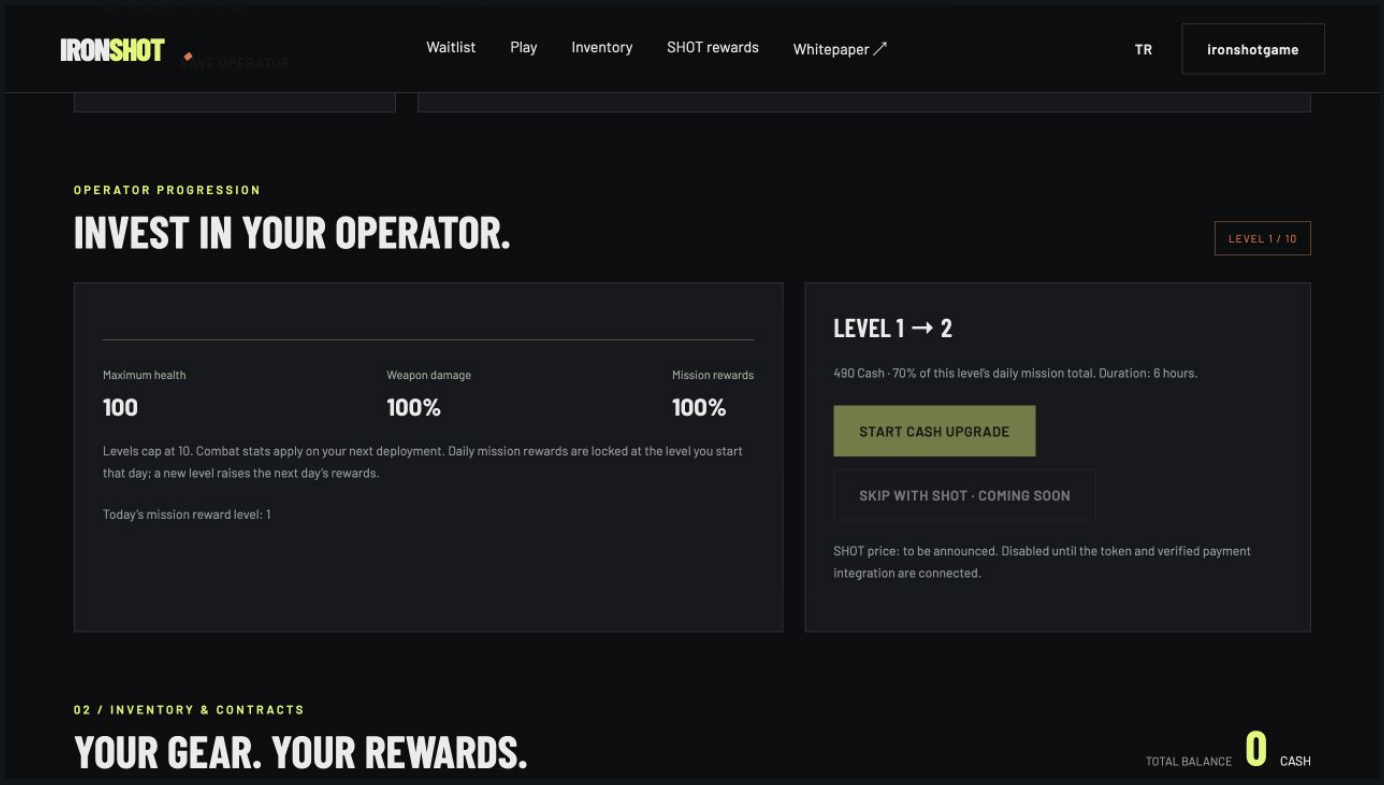
Mevcut SHOT pay ekranı. Token dağıtımı henüz açık değil.

Karakter gelişimi

İsteğe bağlı Cash yükseltmesi. Üst sınır 10.

Yükseltmeyi başlatmak için mevcut seviyenin tam günlük görev bütçesinin %70'ini harca. 1. seviye: 700 görev Cash'i, 490 yükseltme bedeli. 2. seviye: 770 görev Cash'i, 539 bedel. Bedel ilk küçük teslimata veya bonus kutulara göre değil, görev bütçesine göre sabittir. Cash yalnızca başlangıçta bir kez düşülür.

1'den 2'ye yükseltme 6 saat, sonraki yükseltmeler 2 saat sürer. Çevrimdışıyken süre işler. Her seviye +5 azami can, +%3 temel silah hasarı ve +%10 temel görev ödülü verir. 10. seviyede 145 can, %127 hasar ve %190 görev ödülü olur. Savaş artışları sonraki oyuna girişte uygulanır. Günlük görev ödülleri günün ilk etkinliğindeki seviyeye sabitlenir; yeni ödül oranı sonraki günlük sıfırlamada başlar.



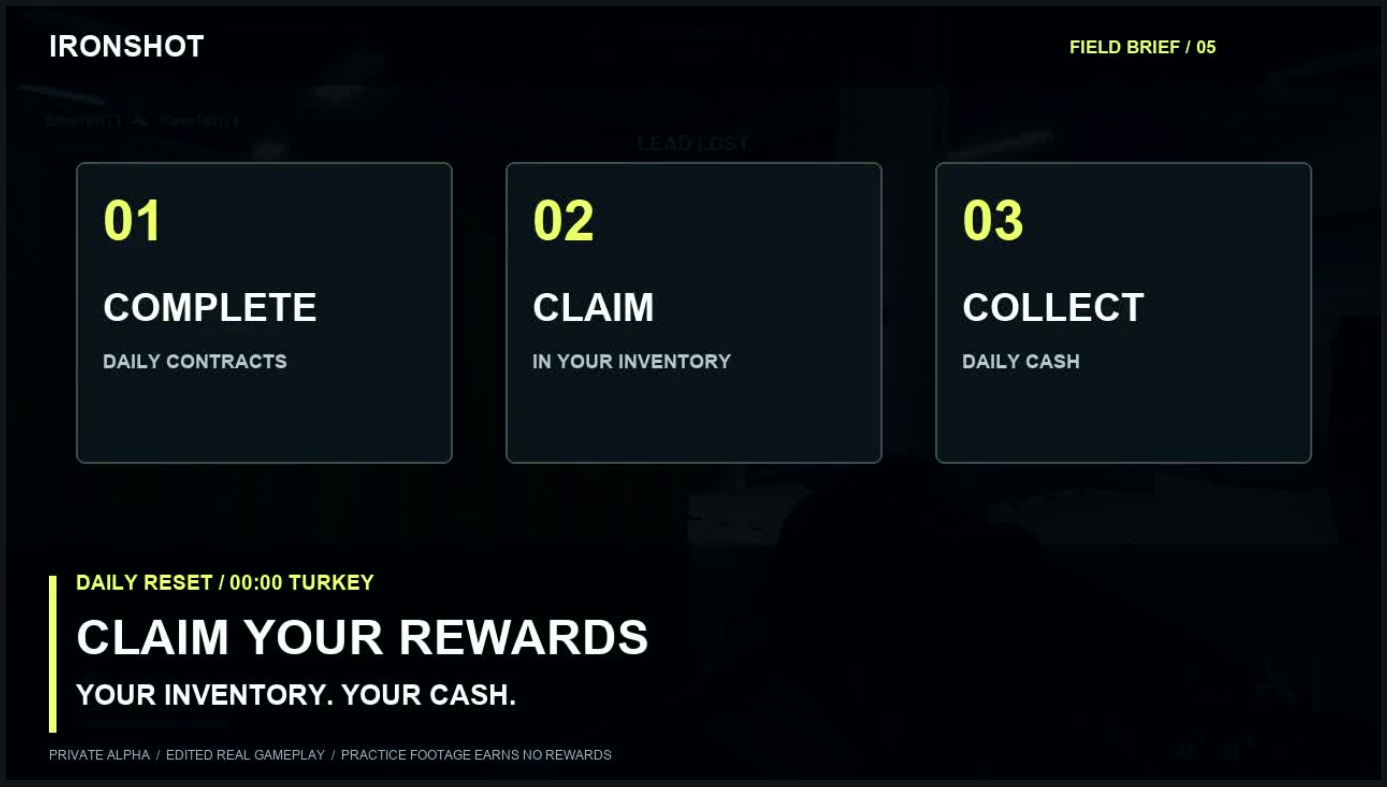
Cash yükseltme bedeli, süre ve savaş gücü gelişimi.

SHOT ve waitlist

İki ayrı ilerleme sistemi.

Arayüzde SHOT ile beklemeyi atlama seçeneği ayrıldı. İlerideki fiyat admin tarafından ayarlanabilir; henüz fiyat belirlenmedi. Token ve doğrulanmış ödeme akışı bağlanana kadar kapalıdır. Şu anda token tahsil edilmez ve anında seviye verilmez.

Ana sayfada waitlist görevleri ve sıralama; /play adresinde özel erişim kapısı bulunur. Waitlist puanı Cash değildir ve SHOT havuzuna girmez. Günlük giriş 25 puan; ekonomi sorusu bir kez 50 puandır. Takip, beğeni ve repost: görevi açıp tamamladığını onayladıktan sonra ayrı ayrı 10 puan. Bu üç görev X API doğrulamasına değil, katılımcının beyanına dayanır. Yorum 20, alıntı 40 puan ve manuel admin onayı gerektirir. Özel kodunla gelen her yeni X üyesi sana bir kez 5 puan kazandırır.



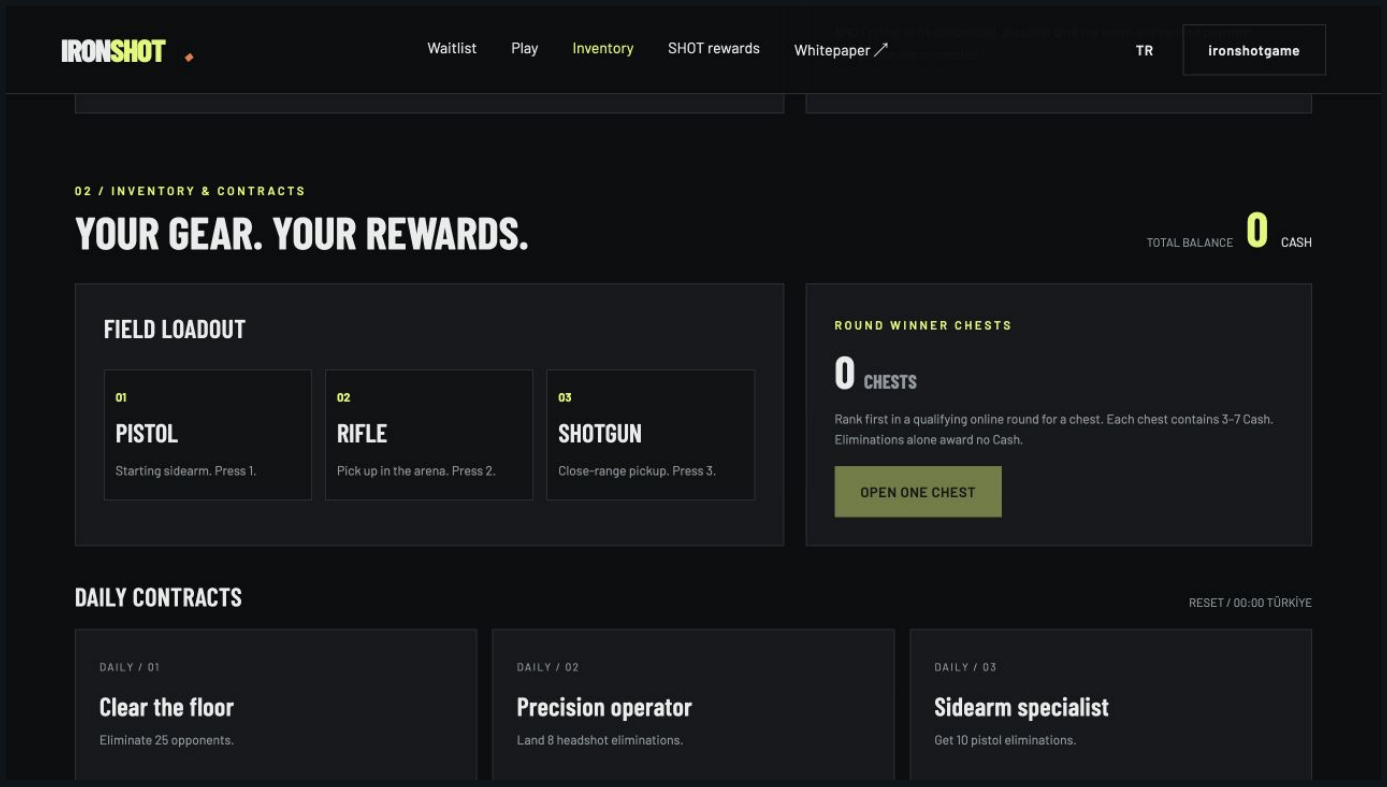
Oyun videosundaki görevden envantere ödül teslim akışı.

Erişim ve güvenilirlik

Şimdi özel kod. Planlanan genel giriş: 1$.

Oyun için admin tarafından verilen, hesabına bağlı erken erişim kodu gerekir. Kodlar sürelidir, kullanım sınırı vardır ve iptal edilebilir; waitlist üyeliği tek başına oyunu açmaz. Oyun sunucusu yalnızca proje sahibinin dahili geliştirme testleri için kuruldu. Genel oyun erişimi varlık izinleri tamamlanana kadar kapalıdır. Genel yayında planlanan giriş hesap başına tek seferlik, ETH ile 1$ karşılığı ödemedir; ağ ücreti ayrıdır. Cüzdan bağlantısı ve tahsilat sonradan eklenecek; şu anda ödeme alınmıyor.

Genel yayın için orijinal örnekteki üçüncü taraf varlıkların ticari izinleri, hesap kurtarma, üretim izlemesi, kötüye kullanım ve yük testleri tamamlanmalıdır. SHOT kontratı, havuz fonlama ve gerçek dağıtım ayrı, henüz tamamlanmamış bağlantılardır. Cash oyun puanıdır; sabit dolar değeri veya gelir vaadi değildir.



Envanter: silah yuvaları, Cash bakiyesi ve birincilik kutuları.

NFT koleksiyonu

Toplam arz 777. Faydalar sonra açıklanacak.

IRONSHOT için toplam arzı 777 olan bir NFT koleksiyonu planlanıyor. Görseller, mint tarihi, mint fiyatı, ağ ve kontrat bilgileri ayrıca açıklanacak. Mint açık değil.

Sahiplere sağlanacak faydalar daha sonra belirlenip eklenecek. Bu aşamada oyun avantajı, ücretsiz giriş, DAO üyeliği, gelir payı veya token hakkı vaat edilmiyor. Önceki koleksiyon fikirlerinin yerini 777 arzlı bu plan alır.



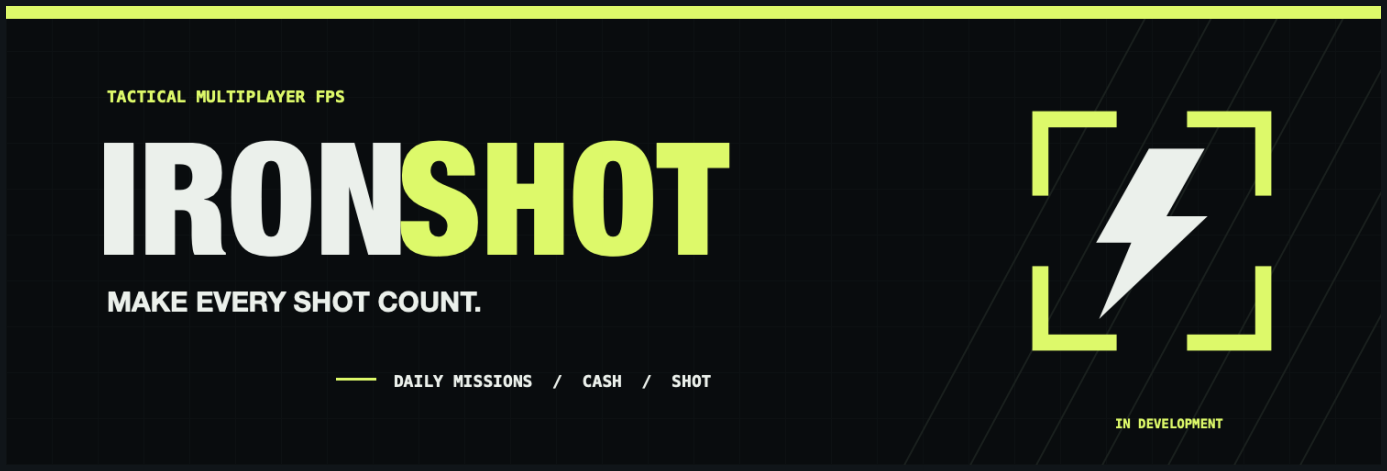
IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.

Kaynaklar ve lisanslar

Gerçek oyun modelleri. Gerçek oynanış videosu.

Yeni çevre modelleri: Kenney City Kit (Industrial) ve Quaternius Ultimate Modular Ruins; ikisi de CC0. Orijinal Photon Simple FPS paketinin üçüncü taraf içeriği ayrıca lisanslanmadıkça yalnızca dahili geliştirme içindir.
Müzik: “Volatile Reaction”, Kevin MacLeod (incompetech.com), CC BY 4.0 lisanslıdır. IRONSHOT oynanış videosu için düzenlenip miks edilmiştir.

Kaynaklar: kenney.nl/assets/city-kit-industrial • quaternius.com/packs/ultimatemodularruins.html • incompetech.com/music/royalty-free/licenses/ • creativecommons.org/licenses/by/4.0/ • doc.photonengine.com/fusion/v2/game-samples/simple-fps/overview#third-party-assets



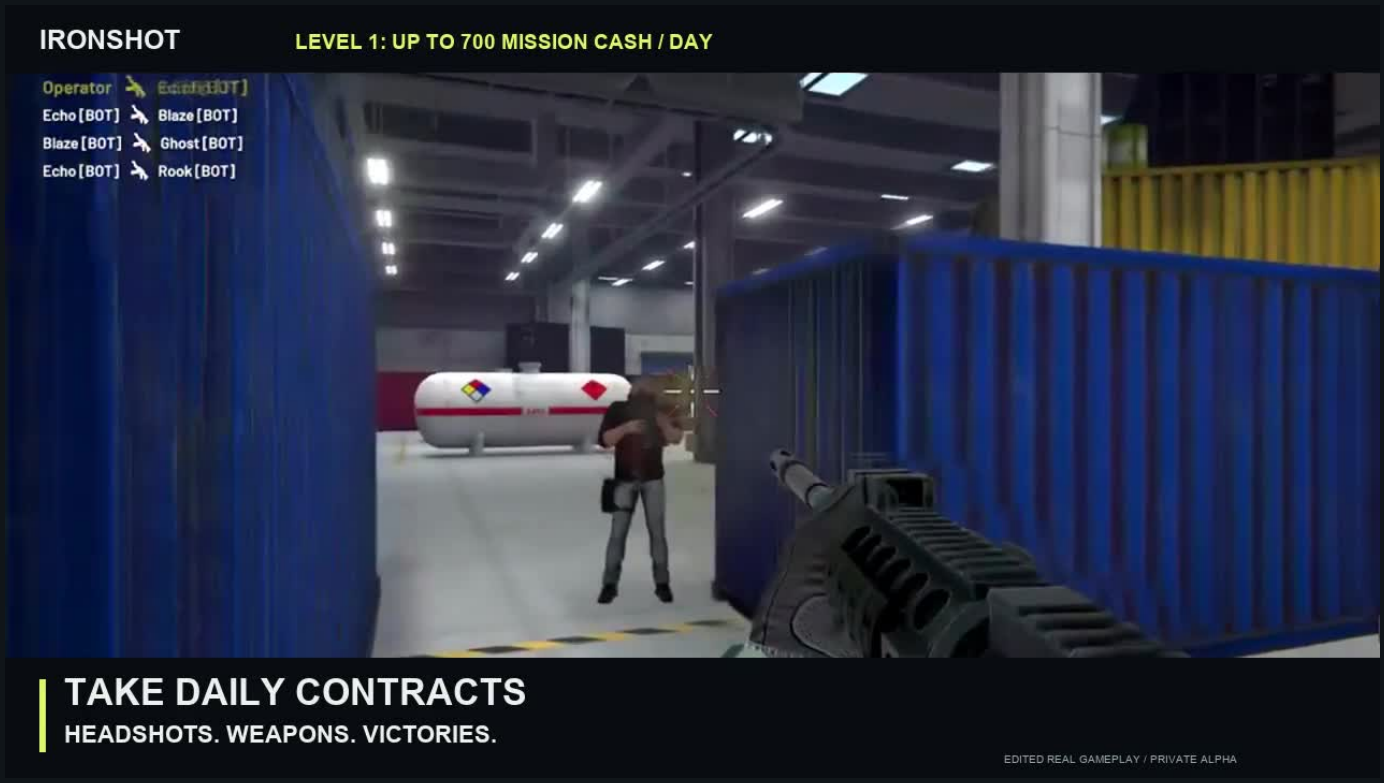
IRONSHOT kimliği. Oynanış ve arayüz görselleri geliştirme alfasını gösterir.

WAITLIST ÖDÜLLERİ

SIRALAMAN. ÖDÜL HAKKIN.

Sıra 1–150: GTD WL. Sıra 151–500: FCFS WL. Sıra 1–800: TOPLAM SHOT ARZININ %2'Sİ.

Son waitlist sıralama görüntüsündeki ilk 800 kişi arasında paylaşılacak. Bölüşüm yöntemi, sıralamanın sabitleneceği tarih ve talep takvimi duyurulacak. Canlı sıralama değişebilir. GTD/FCFS, NFT whitelist kategorileridir; mint koşulları duyurulacak. Bu tahsis günlük oyun SHOT havuzundan ayrıdır. Toplam token arzı ve kontrat ayrıntıları henüz açıklanmadı. Talep veya transfer açık değildir.



IRONSHOT / WAITLIST / SHOT

Koleksiyon portreleri

777 / IRONSHOT — 02

IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.



IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.

Koleksiyon portreleri

777 / IRONSHOT — 03

IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.



IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.

Koleksiyon portreleri

777 / IRONSHOT — 04

IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.



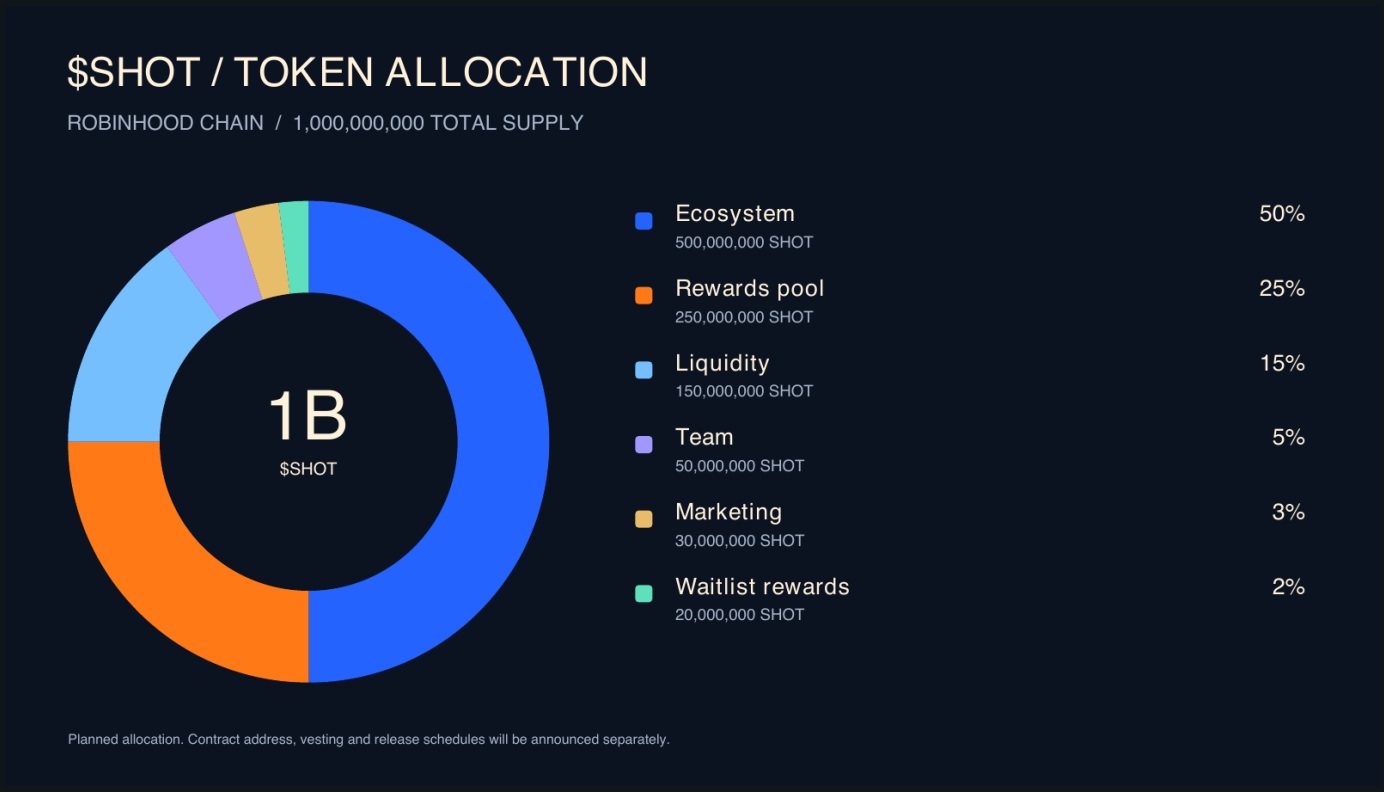
IRONSHOT NFT koleksiyonu konsept çizimi. Nihai özellikler ve kullanım alanları değişebilir.

$SHOT token dağılımı

Robinhood Chain · Toplam arz: 1.000.000.000 SHOT

Planlanan dağılım: Ekosistem %50 (500.000.000); ödül havuzu %25 (250.000.000); likidite %15 (150.000.000); ekip %5 (50.000.000); pazarlama %3 (30.000.000); waitlist ödülleri %2 (20.000.000). Toplam: %100.

Ekosistem payı gelecekteki geliştirmeleri, entegrasyonları ve topluluk programlarını destekler. Ödül havuzu oyun ödüllerine; ayrı waitlist payı yayımlanan kampanya kuralları kapsamında ilk 800 kişiye ayrılır. Likidite kurulumu, ekip kilit/açılım takvimi ve token dağıtım hızları ayrıca duyurulacaktır. SHOT için planlanan ağ Robinhood Chain'dir; kontrat henüz oluşturulup yayımlanmadı. Robinhood ortaklığı veya borsa listelenmesi anlamına gelmez.



$SHOT token dağılımı / 100%