BALKABAĞI
NETWORK / OYUNCU KÜTÜPHANESİ

ARENA & STRATEJİ

03

BOXPVP

ARENA & GELİŞİM REHBERİ

Her mücadeleden öğren.



Arenada farkı kararların yaratır.

Ekipman · Zamanlama · Konum · Antrenman

1. BASKI / EKİM 2026

JAVA EDITION · TÜRKÇE

İçindekiler

İhtiyacın olan başlığa doğrudan geç.

BAŞLAMADAN ÖNCE

Bu kitapla nasıl ilerlersin? 3
Hesabından sunucuya 4
Ellerini oyuna alıştır 5
Ekranın sana ne söylüyor? 6
Komutlara geçiş 7

03 / BOXPVP

BoxPvP nedir? 8
İlk giriş ve hazırlık 9
Kaynak toplama düzeni 10
Yükseltme yaparken bütçe 11
Modern Java'da saldırı 12
Hareket ve alan okuma 13
Yemek, can ve hızlı erişim 14
Zırh ve büyüleri okumak 15
Ekip oyunu ve sesli sohbet 16
BoxPvP'de komutlar 17
Kaybettiğinde incele 18
Düzenli antrenman rotası 19

BAŞVURU DEFTERİ

Küçük oyuncu sözlüğü 20
Takıldığında nereye gidersin? 21
Kaynaklar ve baskı bilgisi 22

Bu kitapla nasıl ilerlersin?

Her şeyi aynı anda öğrenmen gerekmiyor.

Elinde üç oyun tarzını bir araya getiren bir saha rehberi var. Minecraft'a yeniysen önce ortak başlangıcı ve SMP bölümünü oku. Kasaba kurmaya geldiysen Towny'ye; kısa ve rekabetçi mücadele istiyorsan BoxPvP'ye geç. Bölümlerin sonundaki küçük görevler, okuduğunu oyunda denemene yardımcı olur.

Üç bilgi türünü ayırt et

- Minecraft temeli: Hareket, üretim ve hayatta kalma gibi Java Edition mekanikleri. Sunucu bunları eklentilerle değiştirebilir.
- Balkabağı bilgisi: Sunucu adresi, site hesabı, launcher akışı ve yönetici tarafından doğrulanan SMP baskın kuralı.
- Eklenti örneği: **/rtp**, **/home veya /town gibi komutlar**. Kullanılabilirlik, izinler, ücretler ve bekleme süreleri sunucu ayarlarına bağlıdır.

> **Bu baskının doğrulanmış SMP kuralı**
>
> Sunucu sahibi, SMP'de baskın yapmanın ve başkasının eşyalarını almanın serbest olduğunu belirtti. Towny ve BoxPvP için aynı sonucu çıkarma. Blok tahribi, güvenli alanlar, savaş eklentileri ve PvP istisnaları ayrıca sunucu duyurusundan öğrenilmelidir.

Ortak oyun ilkesi: Hileye ve açık istismarına başvurma; kişisel bilgi, şifre veya doğrulama kodu isteme. Rekabeti hakaret ve tehdide çevirme. Sunucunun güncel davranış kurallarını ayrıca oku. Kitaptaki hesap örnekleri gerçek satış fiyatı değildir. Bu baskı 20 Ekim 2026 tarihlidir; sonraki değişikliklerde güncel duyuru esas alınır.

Hesabından sunucuya

Aynı oyuncu adıyla yola çık.

1. balkabagi.net**/kayit/** sayfasından oyuncu adı ve şifreyle hesabını oluştur. Hesabın varsa yeniden kayıt olma.
2. Ana sayfanın Launcher bölümünden Windows veya Mac paketini indir. Mac paketi Beta'dır; kurulum açıklamalarını oku.
3. Launcher'a sitedeki oyuncu adın ve şifrenle gir. Oyunu başlat; ilk indirme bitene kadar uygulamayı açık tut.
4. Minecraft açılınca Balkabağı'na katıl düğmesine bas. Alternatif olarak Sunucular listesindeki Balkabağı Network kaydını kullan.
5. Bağlandığında sunucunun ekrandaki giriş ve oyun modu yönergelerini izle. Sunucu içindeki ek giriş adımı, launcher girişinden ayrı olabilir.



Gerçek Balkabağı Client ekranı: sunucu listesi. Çevrimiçi durum ve oyuncu sayısı zamanla değişir.

> **Adres defterin**
>
> Sunucu: oyna.balkabagi.net · Java Edition · Port 25565. Ekran görüntülü kurulum: balkabagi.net**/baslangic/**. Kurtarma e-postanı Hesabım → Şifre bölümünden doğrula.

ESC → Balkabağı Mods içindeki SMP, BoxPvP ve Towny profilleri HUD ve mod ayarlarını değiştirir. Bu ayar profilleri seni başka bir oyun moduna ışınlamaz.

Ellerini oyuna alıştır

Java Edition'ın varsayılan kontrolleri.

Tuş / hareket	Ne işe yarar?
W / A / S / D	İleri, sol, geri, sağ hareket.
Fareyi hareket ettir	Bakış yönünü değiştir.
Sol tık / basılı tut	Saldır / uygun araçla blok kır.
Sağ tık	Blok koy, eşya kullan veya etkileşime gir.
Boşluk / Shift	Zıpla / eğil. Eğilmek kenarlarda yardımcı olur.
Ctrl	Koş. Tuş ataması ve Toggle Sprint ayarı değişebilir.
E / 1–9	Envanter / hızlı erişim yuvası.
Q / F	Seçili eşyayı bırak / yan ele geçir.
T / Enter / Esc	Sohbeti aç / mesajı gönder / menüye dön.
F3 / F2	Hata ayıklama bilgisi / ekran görüntüsü.

Tuşlar Oyun ayarları → Kontroller bölümünden değiştirilebilir. Mac'te işlev tuşları için klavyene göre Fn gerekebilir. Oyunda hareket etmekle bir yazı alanına yazmak farklıdır: sohbet açıkken W yürütmez, harf yazar.

> **İki dakikalık deneme**
>
> Güvenli bir yerde yürü, zıpla, eğil ve envanteri aç. Toprak koyup geri kır. Q ile yanlışlıkla değerli eşya atmamak için tuş yerini öğren.

Ekranın sana ne söylüyor?

Kalpler, açlık, zırh ve envanter.

Kalpler canını gösterir. Açlık çubuğu beslenme durumundur; aç kalmak koşmanı ve doğal iyileşmeni etkiler. Hasar aldığında yalnızca kılıca bakma: yemek yiyebileceğin bir konum bulmak çoğu zaman saldırmaya devam etmekten daha değerlidir.

- Zırh göstergesi koruma düzeyine dair fikir verir; parçaların dayanıklılığını ayrıca kontrol et. Kırılan bir parça, hazırladığın seti zayıflatır.
- Deneyim çubuğu büyüleme ve örs işlemlerinde kullanılır. Seviye, her sunucuda bir rütbe veya para birimi demek değildir.
- Hızlı erişim çubuğunda silah, kazma, yemek, blok ve uygun yardımcı eşya için sabit yerler belirle.
- Su altındaki hava göstergesini ve lav yakınındaki konumunu izle. Kıymetli eşyayla çevreyi okumadan atlama.

Envanterini bir çalışma masası gibi düşün

Her şeyi yanında taşımak hareket alanını daraltır. Bir keşif çantasına yiyecek, ışık, blok ve geri dönüş imkânı koy. Üretim malzemelerini depoya ayır; kaynak toplarken birkaç boş yuva bırak. Eşyaların adını ve açıklamasını fareyi üzerlerine getirerek incele.

> **Kendi düzenini kur**
>
> Yemeği aynı yuvada tut. Bir sonraki yolculuktan önce can, açlık, zırh ve boş yuva sayısını sırayla kontrol et.

Komutlara geçiş

Bir komut, oyuna yazdığın kısa bir talimattır.

Sohbeti T ile aç. Komutun başına / koy, ardından adını ve gerekiyorsa bilgileri yaz. Enter gönderir. Örneğin **/home evim ifadesinde home komut**, evim ise daha önce kaydettiğin noktanın adıdır. Komut adları genellikle İngilizce kalır; açıklamalarını Türkçe öğrenebilirsin.

Gösterim	Nasıl okunur?
/komut	Tek başına çalıştırılan komut.
‹oyuncu›	Gerekli bilgi: gerçek oyuncu adıyla değiştir.
[ad]	İsteğe bağlı bilgi. Bu işaretleri oyuna yazma.
on / off	Açık / kapalı seçeneklerinden biri.
Tab	Sunucunun izin verdiği tamamlamaları gösterir.

Hata mesajını ayırt et

- Bilinmeyen komut: Eklenti yok, komut farklı veya komut senden gizlenmiş olabilir.
- Yetkin yok: Komut tanınır ama hesabının kullanma izni bulunmayabilir.
- Yanlış kullanım: Eksik bir ad, miktar veya alt komut vardır; yardım satırını oku.
- Bekleme / ücret: Komutu tekrar göndermek yerine kalan süreyi veya bakiyeni kontrol et.

Bu kitaptaki komut tabloları

Eklenti komutlarının Balkabağı'nda tek tek kurulu olduğu doğrulanmadı. Bunlar açıklamalı kullanım örnekleridir. Oyundaki yardım ve sunucu duyurusu geçerlidir.

İlk deneme

Sohbette / yaz ve Tab ile önerileri incele. **/help sunucuda a**çıksa yardım listesini oku; yetki hatasını aşmaya çalışma.

BoxPvP nedir?

Kaynak, ekipman ve oyuncuya karşı mücadele.

BoxPvP genellikle sınırları belirli bir oyun alanında kaynak toplama ve PvP etrafında döner. Kaynağı daha iyi ekipmana çevirmeye, arenada karar vermeye ve kayıptan sonra yeniden hazırlanmaya çalışırsın. Geleneksel SMP'deki uzun süreli ev kurma döngüsü yerine daha yoğun bir rekabet öne çıkar.



BoxPvP'nin genel öğrenme döngüsü. Gerçek takas ve yükseltme sistemi sunucu menülerine bağlıdır.

Her BoxPvP sunucusu aynı değildir. Maden, takas, seviye, kasa, özel büyü, güvenli alan ve sıfırlama sistemi farklı olabilir. Bu kitap, Balkabağı'nda belirli bir takas oranı veya eşya özelliği varmış gibi davranmaz; oyunda gördüğün menü ve açıklamayı esas alır.

İlk hedefin

En güçlü oyuncuyu yenmek değil, döngüyü anlamak olsun: Nereden kaynak topluyorsun? Nereye dönüyorsun? Hangi ekipmanla arenaya giriyorsun? Kaybettiğinde nasıl yeniden başlıyorsun? Bunları bildiğinde savaş öğrenmek daha sürdürülebilir olur.

> **Üç noktayı bul**
>
> Hazırlık alanını, kaynak toplama alanını ve PvP sınırını oyundaki işaretlerden öğren. Birini bilmiyorsan pahalı setle ilerleme.

İlk giriş ve hazırlık

Güvenli alanın sınırını gerçekten öğren.

Bir bölge güvenli görünse bile PvP sınırı birkaç adım ileride başlayabilir. Sunucunun başlık, mesaj, çizgi, kapı veya diğer yönlendirmelerini oku. Arkadaşın önünden atladı diye sen de pahalı çantayla atlama. Geri çıkışın nasıl çalıştığını önceden öğren.

1. Başlangıç alanındaki bilgi ve ekipman açıklamalarını oku.
2. Varsa başlangıç paketi veya ücretsiz edinim yolunu öğren; kitap belirli bir kit komutunu garanti etmez.
3. Kaynak ve takas menülerini küçük miktarla dene.
4. Hızlı erişim çubuğunu düzenle; yemek ve yardımcı eşya kolay ulaşılır yerde olsun.
5. Arenaya ilk kez, kaybını karşılayabileceğin bir deneme setiyle gir.

Savaş alanına girdikten sonra çıkış, ışınlanma veya menü kullanımı sınırlandırılabilir. Savaş kilidi varsa bağlantıyı kesmek de ceza veya eşya kaybı doğurabilir. Kesin süre ve sonuçlar sunucu kuralından öğrenilmelidir; kaçış komutunu son saniyeye bırakma.

> **Boş çantayla gözlem**
>
> Önce bir tur çevreyi incele. Oyuncular nerede toplanıyor, dönüş yolu nerede daralıyor, hangi yer görüşü kapatıyor? Sonra ekipman kararını ver.

Kaynak toplama düzeni

Savaşmak kadar yeniden hazırlanmayı öğren.

Maden veya kaynak alanı sunuluyorsa hangi blokların ne verdiğini, kazmanın gereksinimini ve PvP riskini öğren. Kaynak toplamak için ayırdığın setle savaş seti farklı olabilir. Yanında tüm birikimini taşımak, tek karşılaşmada gelişimini kaybetmene yol açabilir.

- Doğru araç: Kullanacağın kazmanın açıklamasını ve dayanıklılığını kontrol et.
- Dönüş aralığı: Çantan dolmadan veya risk yükselmeden güvenli yere dönmeyi planla.
- Takas kontrolü: İstenen malzemeyi ve alınacak eşyanın özelliklerini karşılaştır.
- Yedek payı: Her gelirin bir bölümünü yeniden başlangıç için ayır.

Maden yenilenmesi sunucuda varsa zamanlaması, alanı ve güvenlik davranışı değişebilir. Yenilenen bloğun içinde kalmayacağına dair varsayım yapma; ekrandaki uyarıyı izle. Bir madenin özel kuralları, dış arenadan farklı olabilir.

> **Bir toplama turu**
>
> Bir turda ne kadar süre harcadığını, ne topladığını ve ne kadar kaybettiğini not al. Daha uzun tur her zaman daha verimli değildir; güvenli dönüş oranını da ölç.

Yükseltme yaparken bütçe

En iyi set, sürdürebildiğin settir.

Kaynaklar toplandığında ilk dürtü en pahalı eşyayı almaktır. Oysa tek bir parçayı yükseltip diğer ihtiyaçları boş bırakmak seni dengesiz hâle getirebilir. Saldırı, koruma, yiyecek ve yedekler birlikte çalışır.

Üç ayrı çanta düşün

- Toplama seti: Kaynak edinirken kullanacağın, kaybı telafi edilebilir ekipman.
- Antrenman seti: Zamanlama ve hareket çalışırken kaybetmeyi kabul ettiğin ekipman.
- Rekabet seti: Hazırlığını tamamladığında ve koşulları bildiğinde kullanacağın ekipman.

Örnek olarak 100 kaynak elde ettiğinde tamamını tek savaşa harcamak yerine bir kısmını yedek ve sonraki tura ayırabilirsin. Bu bir sunucu fiyatı veya zorunlu yüzde değildir. Hedef, kötü geçen bir karşılaşmanın oyunu tamamen durdurmamasıdır.

Özel eşyalarda isim tek başına yeterli değildir. Büyüleri, kullanım sınırını, açıklamayı ve varsa süreyi oku. Görseli benzer olan iki eşya aynı özellikte olmayabilir. Satın almadan önce sonucu doğrula.

> **Bir sonraki yükseltme**
>
> Son üç kaybının nedenini düşün. Yükseltme kararını buna bağla: hasar mı azdı, korunma mı eksikti, yoksa karar hatası mıydı?

Modern Java'da saldırı

Tıklama sayısından önce zamanlama.

Java 1.21.11'in standart savaşında saldırının yeniden güçlenmesi önemlidir. Kılıç ve balta gibi silahların davranışları farklıdır. Sunucu savaş sistemini değiştirebilir; önce hangi mekaniklerin geçerli olduğunu anla. Eski 1.8 videolarındaki her tekniği aynen uygulamak doğru sonuç vermeyebilir.

- Nişan: Rakibi görüşte tut, rastgele zemine vurma.
- Zamanlama: Saldırı göstergesini izle; aceleyle art arda vurmak her saldırıyı tam güce ulaştırmaz.
- Mesafe: Vuruş ve rakibin karşılığı arasında konumunu değerlendir.
- Kalkan: Yön, zamanlama ve rakibin silahına dikkat et; her saldırıyı sonsuza kadar durdurmaz.

Kritik vuruşların belirli hareket ve durum koşulları vardır. Her zıplama otomatik kritik sayılmaz. Önce güvenli alanda temel saldırı ritmini öğren, sonra bu koşulları çalış. Yüksekte veya boşluk kenarında sırf kritik denemek için zıplamak daha büyük risk yaratabilir.

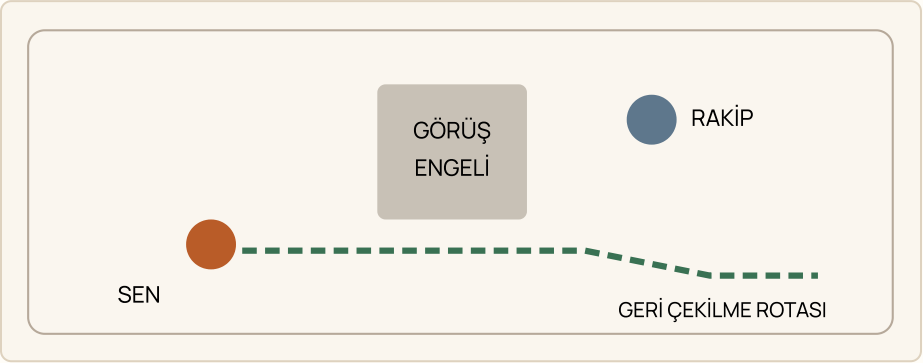
> **CPS göstergesi ne anlatır?**
>
> Saniyedeki tıklama sayısını gösterir. Tek başına hasar, beceri veya sunucunun kabul ettiği vuruş sayısı değildir. Combo göstergesini de kesin hakem gibi değerlendirme.

> **Tek değişken**
>
> Bu antrenmanda yalnızca nişan ve zamanlamayı çalış. Aynı anda hassasiyet, tuş dizilimi ve ekipmanı değiştirme.

Hareket ve alan okuma

Dövüşün yeri, dövüşün parçasıdır.

Arenada yalnızca rakibin eline bakarsan kenarı, köşeyi veya yaklaşan ikinci oyuncuyu kaçırabilirsin. Görüşünü geniş tut; nereden geri çekilebileceğini ve hangi alanın seni sıkıştıracağını düşün. Kontrolsüz koşmak, hareket becerisiyle aynı şey değildir.



Temsili arena çizimi: açık alan, görüş engeli ve kaçış rotası. Gerçek sunucu haritası değildir.

- Yan hareket: Rakibin nişanını zorlaştırırken kendi nişanını korumayı öğren.
- Görüş hattı: Bir engeli yalnızca saklanmak için değil, karşılaşmayı bölmek için kullan.
- Kenarlar: Geri itilme ve düşüş riskini hesapla.
- Yeni rakip: İkinci oyuncu girerse hedef ve çıkış kararını yeniden değerlendir.

Bir kaçış rotası, yalnızca kafanda değil, oyunda yürünebilir olmalıdır. Dar bir koridora kaçarken arkanın kapanıp kapanmayacağını düşün. Sunucu izin vermiyorsa blok koyma, tuzak veya özel hareket kullanmaya güvenme.

> **Harita turu**
>
> Savaşmadan üç yol dene: açık alan, dar geçit ve geri dönüş. Sonraki antrenmanda yalnızca konum avantajına odaklan.

Yemek, can ve hızlı erişim

Eşya aramak için savaşın ortasını bekleme.

İyi bir hızlı erişim düzeni reflekslerini sadeleştirir. Silahın, yemeğin ve izin verilen yardımcı eşyaların yeri sabit olsun. Kritik anda doğru yuvaya bakmak yerine elinin alışkanlığıyla ulaşabilmek için güvenli alanda prova yap.

Örnek işlev	Yerleştirme düşüncesi
Ana silah	En kolay eriştiğin yuvalardan biri.
Yemek	Silahla karıştırmayacağın sabit bir yuva.
Yardımcı eşya	Sunucunun izin verdiği, ne yaptığını bildiğin eşya.
Yedek / araç	Savaşta yanlışlıkla seçmeyeceğin uygun konum.

Bu tablo belirli bir eşyanın Balkabağı arenasında kullanılabildiğini söylemez. İksir, ender incisi, totem, blok veya başka bir yardımcı varsa kullanım sınırını öğren. Özel eşyaların bekleme ve etkileri açıklamalarında yazabilir.

- Can azalınca kaç saniye daha dayanabileceğini tahmin etmek yerine güvenli yemek fırsatı ara.
- Zırh parçasının kırılmaya yaklaşıp yaklaşmadığını kontrol et.
- Envanter ekranını açman gerekiyorsa önce gerçekten güvenli bir konum bul.

> **Yuva provası**
>
> Fareye bakmadan yemek yuvasına geç, kullan ve silaha dön. Bunu savaş başlamadan birkaç kez tekrarla.

Zırh ve büyüleri okumak

Görünüşe göre set değerlendirme.

Zırhın malzemesi, büyüleri ve dayanıklılığı farklı bilgi verir. Parlak görünen bir eşya en iyi seçim olmak zorunda değildir. Her parçanın açıklamasını oku; özel isim, set bonusu veya sunucuya özgü etki varsa bunların gerçekten nasıl çalıştığını öğren.

- Malzeme ve koruma: Standart zırh değerleriyle özel sunucu değerlerini ayırt et.
- Büyü: Her büyünün hangi tehdide karşı işe yaradığını öğren; bütün büyüler aynı işi yapmaz.
- Dayanıklılık: Bitmek üzere olan güçlü bir parça, uzun mücadelede sorun çıkarır.
- Uyum: Silah, zırh, yiyecek ve yardımcılar birlikte bir planı desteklesin.

Bazı koruma büyüleri birbiriyle uyumlu olmayabilir. Örs veya sunucu yükseltme menüsünde sonucu almadan önce hangi özelliğin kalacağını oku. Bir videoda görülen kombinasyon senin sunucunda aynen üretilemeyebilir.

Zırh HUD'u parça durumunu daha kolay görmeni sağlar; otomatik güvence sağlamaz. Bir göstergenin açık olması, hasar almayacağın veya setin hiç kırılmayacağı anlamına gelmez.

> **Set karnesi**
>
> Dört zırh parçasının durumunu sırayla kontrol et. Bir sonraki antrenmana çıkmadan önce kırılmaya yakın parçayı veya yedek ihtiyacını çöz.

Ekip oyunu ve sesli sohbet

Kısa ve anlaşılır bilgi ver.

Ekip çalışması, aynı rakibe koşmaktan daha fazlasıdır. Kimin hangi durumda geri çekileceğini, nerede buluşacağınızı ve eşyaların nasıl paylaşılacağını konuşun. Sunucunun takım ve ittifak kurallarını öğrenmeden kalabalık bir grubu avantaja çevirmeye çalışmayın.

İyi bir çağrı üç şey söyler

- Konum: Nerede olduğunu anlaşılır bir yer adıyla söyle.
- Durum: Canın az mı, ekipman sorunun mu var, ikinci rakip mi geliyor?
- İstek: Geri çekil, bekle veya buluşma noktasına gel gibi açık bir talep ver.

Balkabağı paketinde Simple Voice Chat modu bulunur. Oyunda V ile ayarını açıp mikrofonunu ve konuşma biçimini kontrol et. Sesin çalışması için sunucu bağlantısının da uygun olması gerekir. İlk denemeyi sakin bir alanda bir arkadaşınla yap; ses düzeyini savaş sırasında ayarlamaya çalışma.

Sesli sohbette kişisel bilgi veya hesap şifresi paylaşma. İstemediğin sesi kısma ve ilgili bildirim araçlarını kullanmayı öğren. Yakınlık tabanlı seste herkes aynı mesafeden duymayabilir; ekranın gösterdiği bağlantı ve grup durumunu kontrol et.

> **Bir iletişim turu**
>
> Bir arkadaşınla yalnızca konum ve durum çağrısı yaparak antrenman yap. Gereksiz konuşmayı azaltıp anlaşılır bilgi vermeyi dene.

BoxPvP'de komutlar

Özel menüyü, örnek komuttan ayır.

BoxPvP'nin maden, kit, takas, yükseltme ve kasa komutları kullanılan eklentilere göre değişir. Balkabağı için doğrulanmış bir özel komut listesi verilmediğinden bu kitap bunlara uydurma bir yazım atamaz. Önce spawn panosu ve oyun içi menülerden gerçek yolu öğren.

Olası eklenti örneği	Önce neyi kontrol et?
/help	İzin verilen yardım ve komut başlıkları.
/spawn	Dönüş yeri ve savaş sırasında izin durumu.
/warp	Gerçekten tanımlı noktalar ve ücretler.
/kit	Eğer kuruluysa paket adı, süre ve hak.
/balance	Eğer ekonomi varsa kişisel bakiye.
/msg OyuncuAdi mesaj	Özel mesaj izni; site DM'sinden ayrı olabilir.

Bunlar örnektir; hiçbirinin kurulu olduğu veya ücretsiz çalıştığı garanti edilmez. Bilinmeyen komut hatası alırsan sürekli tekrar etmek yerine menüyü ve duyuruyu kontrol et. **/pay gibi para g**önderen komutları deneme amacıyla rastgele çalıştırma.

> **Gerçek komut defteri**
>
> Sunucuda denediğin güvenli bilgi komutlarını yaz. Ekipman edinme, takas ve arenaya dönüş yollarını kendi ekranındaki adlarıyla not al. Bu not, ezberlenen başka sunucu komutlarından daha değerlidir.

Kaybettiğinde incele

Her mağlubiyeti ekipmana bağlama.

Bir karşılaşmayı kaybetmek üç ayrı soruyu gündeme getirir: Nasıl hazırlandım? Mücadelede ne yaptım? Sonra ne yapacağım? Yalnızca “rakibin seti daha iyiydi” demek, geliştirebileceğin kararları gizleyebilir.

- Hazırlık: Yemeğin, dayanıklılığın ve hızlı erişim düzenin yeterli miydi?
- Konum: Kenarda mı kaldın, kaçışın kapandı mı, ikinci oyuncuyu gördün mü?
- Zamanlama: Panikle mi vurdun, yanlış anda mı envanter açtın?
- Risk: Kayıp bütçenden daha pahalı bir set mi taşıdın?

Oyun içi rekabetle teknik sorunları ayır. Yüksek ping, düşük FPS ve sunucu gecikmesi farklı şeylerdir. FPS bilgisayarının kare üretimini, ping ağ gecikmesini gösterir. Her gecikme rakibin hile kullandığını kanıtlamaz; suçlama yerine gözlenebilir durumu kaydet.

Bir kural ihlali şüphen varsa oyuncu adı, oyun modu, olay zamanı ve kanıtla sitedeki Oyuncu şikâyeti bölümünü kullan. Ceza aldığında inceleme için Ceza itirazı aç; özel mesajla tartışmayı büyütme.

> **Bir cümlelik ders**
>
> Her antrenmandan sonra yalnızca bir değişiklik seç: “Yemeği daha erken kullanacağım” veya “kenara sırt vermeyeceğim” gibi. Sonraki turda bunu dene.

Düzenli antrenman rotası

Daha uzun oynamak yerine ne çalıştığını bil.

Tur	Odak
Hazırlık	Set, yemek, dayanıklılık, tuşlar ve alan bilgisi.
Nişan	Rakibi görüşte tut; kontrolsüz savurma.
Zamanlama	Silahın ritmine göre saldır; göstergeyi izle.
Hareket	Mesafe, yan hareket ve kaçış yolu.
Değerlendirme	Tek hata ve tek gelişim hedefi yaz.

Her tur aynı uzunlukta olmak zorunda değil. Yorulduğunda, sinirlendiğinde veya bütün yedeğini bitirdiğinde ara vermek iyi bir karardır. Antrenman setiyle öğrenip daha değerli sete koşulları anladığında geç.

Kendini yokla

- CPS tek başına hasarı gösterir mi? → Hayır; modern savaşta zamanlama ve sunucu mekaniği önemlidir.
- Güvenli alan her yerde aynı mı? → Hayır; gerçek sınır ve savaş kilidini öğren.
- Kaynak turu ne zaman başarılıdır? → Topladığını geri getirip yeniden hazırlanabildiğinde.
- Bir kayıptan sonra ilk iş? → Nedenini değerlendir; bütün bütçeyi panikle yeni sete harcama.

> **Bir haftalık hedef**
>
> Bu hafta tek bir beceri seç. İlk ve son antrenmandaki hazırlığını, kararını ve kayıp nedenini karşılaştır. Sonuç kadar daha bilinçli karar verip vermediğine bak.

Küçük oyuncu sözlüğü

Duyduğun terimi anlamlandır.

Terim	Anlamı
SMP	Çok oyunculu hayatta kalma.
PvP / PvE	Oyuncuya karşı / çevreye ve yaratıklara karşı mücadele.
Spawn	Doğuş veya sunucunun belirlediği başlangıç alanı.
RTP	Eklentiyle rastgele ışınlanma.
TPA	Oyuncular arasında ışınlanma isteği örneği.
Home / warp	Kişisel kayıt / tanımlı ulaşım noktası örneği.
Claim / plot	Araziyi sahiplenme / parsel.
Chunk	Standart Minecraft'ta yatayda 16 × 16 blokluk dünya parçası.
Upkeep / tax	Bakım gideri / vergi.
Raid	Üs veya alana baskın. İzin durumu oyun moduna bağlıdır.
Grief	Yapıyı bozma veya tahrip etme; baskın izniyle aynı sayılmaz.
Cooldown	Yeniden kullanmak için gereken bekleme.
Combat tag	Savaş hâlini izleyen eklenti işareti veya kilidi.
HUD / CPS	Ekran üstü bilgi alanı / saniyedeki tıklama sayısı.
FPS / ping	Kare hızı / ağ gecikmesi.
Kit / loot	Ekipman paketi / elde edilen veya düşen eşya.

Bir kelimenin başka sunucuda nasıl kullanıldığı, Balkabağı'nda aynı sistemin kurulu olduğu anlamına gelmez. Özel isim, kısaltma ve menüleri kendi sunucunun açıklamasıyla eşleştir.

Takıldığında nereye gidersin?

Doğru bilgi, doğru destek kanalını hızlandırır.

Durum	İlk adım
Launcher'a giremiyorum	Oyuncu adı ve site şifresini kontrol et; gerekirse şifre yenile.
Sunucuya bağlanamıyorum	Adres, internet, oyun sürümü ve sunucu duyurusunu kontrol et.
Komut çalışmıyor	Hata metnini, izni, yazımı ve eklenti durumunu ayırt et.
Sesli sohbet çalışmıyor	V menüsü, mikrofon izni ve bağlantı durumunu kontrol et.
FPS düşük	Görüş mesafesini ve görsel ayarları azalt; arka plan yükünü kontrol et.
Bir oyuncuyu bildireceğim	Oyuncu şikâyeti formunda doğru modu ve kanıtı seç.
Ceza incelemesi istiyorum	Ceza itirazı formunu kullan.

Destek mesajında oyun modu, cihaz, hata metni, yaklaşık saat ve sorundan önce yaptığın işlemi yaz. Şifre, doğrulama kodu veya özel config dosyası gönderme. Kanıt için görüntüyü paylaşmadan önce kişisel bilgileri kontrol et.

- Başlangıç: balkabagi.net**/baslangic/**
- Destek: balkabagi.net**/hesap/destek/**
- Oyuncu şikâyeti: balkabagi.net**/hesap/oyuncu-sikayeti/**
- Ceza itirazı: balkabagi.net**/hesap/ceza-itirazi/**

> **Ses ve görüntü kullanımı**
>
> Başka oyuncuların kişisel bilgilerini paylaşma. Kayıt ve iletişim konusunda sunucu kurallarına uy; anlaşmazlığı tehdit veya tacize dönüştürme.

Kaynaklar ve baskı bilgisi

Özgün Türkçe anlatım; resmî mekanik başvuruları.

Bu kitap Balkabağı Network için hazırlanmış bir topluluk rehberidir. Minecraft'ın resmî yayını değildir; Mojang Studios veya Microsoft tarafından onaylandığı iddia edilmez. Görsellerdeki dünyalar temsili illüstrasyonlardır; sunucu listesi görüntüsü gerçek client ekranıdır.

1. Minecraft · Resmî başlangıç kaynakları
2. Minecraft · İlk geceyi geçirmek
3. Minecraft · Doğmak ve ölmek
4. Towny Advanced · Komut başvurusu
5. Towny Advanced · Sistemin işleyişi
6. EssentialsX · Komut tanımları
7. BetterRTP · Geliştiricinin eklenti sayfası

Kaynaklara erişim: 20 Ekim 2026. Eklenti belgeleri genel işleyiş içindir; Balkabağı sunucu yapılandırmasının denetimi değildir. SMP'de baskın ve eşya almanın serbest olduğu bilgisi doğrudan sunucu sahibinin bu baskı için verdiği yanıta dayanır.

> **Matbaaya / baskı merkezine**
>
> PDF sayfaları A5, 148 × 210 mm ölçüsündedir. %100 / gerçek boyutta basılabilir. Çift taraflı kitap için uzun kenardan çevirme kullan. A4 kitapçık sıralamasını baskı merkezi yapsın. Bu kitap PDF'i taşmasızdır. Ayrı kapak hazırlayıcıda taşma payı ve sırt genişliği ayarlanabilir; cilt ve net iç sayfa adedini matbaayla belirle. CMYK/PDF-X dönüşümü ve üretim onayı matbaada yapılmalıdır.

Baskı: 1. baskı · Ekim 2026. Metinler çevrim içi okuyucuda da bulunur. Güncel kurallar, komut izinleri ve fiyatlar için sunucunun duyuruları geçerlidir.

Oyun defterim

Gerçek komutlarım, sonraki hedefim ve öğrendiğim bir şey.

Bu hafta tamamlayacağım hedef:

Sunucuda doğruladığım komutlar ve koşulları:

Bir sonraki oyunda farklı yapacağım şey:

BALKABAĞI

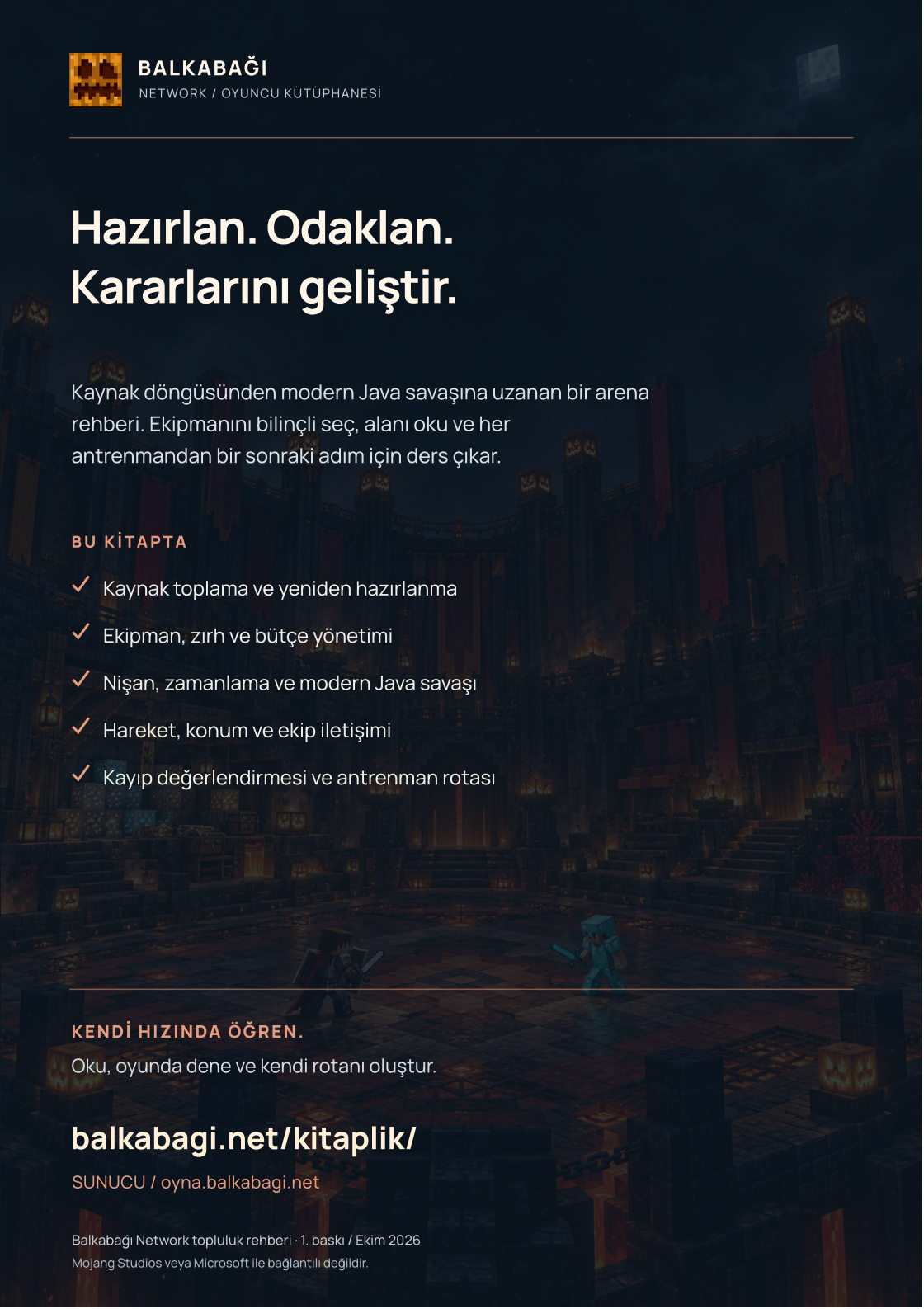
NETWORK / OYUNCU KÜTÜPHANESİ

Hazırlan. Odaklan. Kararlarını geliştir.

Kaynak döngüsünden modern Java savaşına uzanan bir arena rehberi. Ekipmanını bilinçli seç, alanı oku ve her antrenmandan bir sonraki adım için ders çıkar.

BU KİTAPTA

- ✓ Kaynak toplama ve yeniden hazırlanma
- ✓ Ekipman, zırh ve bütçe yönetimi
- ✓ Nişan, zamanlama ve modern Java savaşı
- ✓ Hareket, konum ve ekip iletişimi
- ✓ Kayıp değerlendirmesi ve antrenman rotası



KENDİ HIZINDA ÖĞREN.

Oku, oyunda dene ve kendi rotanı oluştur.

balkabagi.net/kitaplik/

SUNUCU / oyna.balkabagi.net

Balkabağı Network topluluk rehberi · 1. baskı / Ekim 2026

Mojang Studios veya Microsoft ile bağlantılı değildir.