BALKABAĞI
NETWORK / OYUNCU KÜTÜPHANESİ

TAM CİLT

00

OYUNCU EL KİTABI



SMP · TOWNY · BOXPVP

Üç dünya, tek yolculuk.

İlk bloktan ilk kasabaya.

Minecraft temelleri · Komutlar · Uygulamalı alıştırmalar

1. BASKI / EKİM 2026

JAVA EDITION · TÜRKÇE

İçindekiler

İhtiyacın olan başlığa doğrudan geç.

BAŞLAMADAN ÖNCE

Bu kitapla nasıl ilerlersin? 4
Hesabından sunucuya 5
Ellerini oyuna alıştır 6
Ekranın sana ne söylüyor? 7
Komutlara geçiş 8

01 / SMP

SMP nedir? 9
İlk yirmi dakikan 10
Üretim zincirini öğren 11
Açlık bir planlama işidir 12
İlk geceyi geçirmek 13
Madene hazırlıklı in 14
Kaynağı amacına göre topla 15
Canavarları okuyarak savaş 16
Öldüğünde ne yapmalısın? 17
Ekipmanını bir basamak yükselt 18
Küçük ama sürekli bir üretim 19
Üs ve depo planı 20
Koordinatla yönünü bul 21
Overworld'den ötesi 22
Takas ve köylüler 23
RTP ne demek? 24
Home: dönüş noktan 25
TPA, spawn ve warp 26
Baskınlı SMP'de karar vermek 27
Bir haftalık SMP rotan 28

İçindekiler / devam

İhtiyacın olan başlığa doğrudan geç.

02 / TOWNY

Towny nedir? 29
Bir kasabaya katılmak 30
Kendi kasabanı kurmak 31
Araziyi sahiplenmek 32
Parsel, evden daha fazlasıdır 33
Kim ne yapabilir? 34
Kasaba bankası ve vergiler 35
Towny'de PvP ve savaş 36
Yaşayan bir kasaba kurmak 37
Towny komut pusulası 38
Üç arkadaş, bir kasaba 39
Towny'de ilk haftanın kontrolü 40

03 / BOXPVP

BoxPvP nedir? 41
İlk giriş ve hazırlık 42
Kaynak toplama düzeni 43
Yükseltme yaparken bütçe 44
Modern Java'da saldırı 45
Hareket ve alan okuma 46
Yemek, can ve hızlı erişim 47
Zırh ve büyüleri okumak 48
Ekip oyunu ve sesli sohbet 49
BoxPvP'de komutlar 50
Kaybettiğinde incele 51
Düzenli antrenman rotası 52

BAŞVURU DEFTERİ

Küçük oyuncu sözlüğü 53
Takıldığında nereye gidersin? 54
Kaynaklar ve baskı bilgisi 55

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.

SMP nedir?

Minecraft'ın hayatta kalma deneyimi, başka oyuncularla.

SMP, Survival Multiplayer ifadesinin kısaltmasıdır. Tek oyunculu hayatta kalmadaki gibi kaynak toplar, üretir, beslenir, yapılar kurar ve dünyayı keşfedersin. Fark, aynı dünyada başka insanların da kararlar vermesidir. Bir ormanın yanına ev kurarken yalnızca canavarları değil, çevredeki oyuncuları da düşünürsün.

Balkabağı SMP'de baskın ve eşya alma

Bu baskı hazırlanırken sunucu sahibi, başkasının üssüne baskın yapmanın ve eşyalarını almanın serbest olduğunu doğruladı. Bu yüzden açık bir sandığı, gizli bir odası veya kilitli görünüşlü bir kapısı olan her yapıyı güvenli depo sayma. Kaybetmeyi göze alamadığın her şeyi tek yerde biriktirmek büyük risktir.

> **Sınırı doğru anla**
>
> Baskın ve eşya alma izni, her türlü blok tahribinin veya her alanda PvP'nin serbest olduğuna dair doğrulama değildir. Güvenli bölge, claim, tuzak ve patlayıcı sınırlarını güncel kuraldan öğren. Bu SMP kuralı Towny'ye otomatik uygulanmaz.

SMP'yi yalnızca savaş olarak görme. İyi bir yiyecek düzeni, akıllı bir depo ve güvenilir birkaç arkadaş ilerlemeni hızlandırır. İlk hedefin en pahalı set değil, kayıptan sonra tekrar ayağa kalkabileceğin bir düzen olsun.

İlk yirmi dakikan

Dört küçük hedef, sağlam bir başlangıç.

1. Çevreni tanı. Spawn yönergelerini oku, can ve açlığını kontrol et. Sunucu kurallarını görmeden başka birinin yapısına yerleşme.
2. Doğaya çıktığında odun topla. Kütükleri tahtaya dönüştür; üretim masası ve çubuk hazırla.
3. Basit bir kazmayla taş edin. Taş aletlere geç; tek kullanımlık ahşap aletleri gereksiz yere çoğaltma.
4. Yiyecek ve ışık hazırla. Hava kararmadan küçük bir sığınak veya güvenli bir çalışma noktası belirle.

Neden bu sıra?

Araçların yoksa kaynak toplamak yavaştır. Yiyeceğin yoksa uzun yol ve mücadele sürdürülemez. Barınağın yoksa geceyi üretim yaparak geçirmek bile zorlaşır. İlk dakikalarda evi güzelleştirmek yerine bu üç sorunu çözmek daha iyi bir temel kurar.

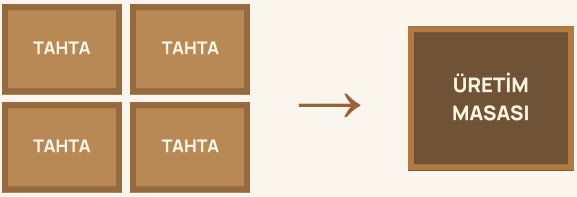
Bir sandıkta başlangıç yedeği bırak: biraz odun, yiyecek ve yedek alet. Yola çıktığın çantayla bütün varlığın aynı şey olmasın. Güvenli bir dönüş konumunu kaydet; koordinatı herkese açık sohbete yazma.

> **Kontrol noktası**
>
> Taş kazman, bir miktar yiyeceğin, ışık kaynağın ve geri dönebileceğin bir noktan varsa ilk hedef tamam. Bunlardan biri eksikse uzun keşfi ertele.

Üretim zincirini öğren

Kütük → tahta → masa ve çubuk → alet.

Envanterindeki küçük üretim alanı temel dönüşümler içindir. Üretim masası daha büyük tarifleri açar. Tarif kitabından bildiğin tarifleri seçebilir, malzeme yerleşimini görebilirsin. Bir eşyanın tarifini bilmiyorsan bütün kaynaklarını rastgele dizmek yerine tarif kitabına bak.



Üretim masası tarifi: envanterin 2 × 2 üretim alanına dört tahta koy. Sonucu aldıktan sonra masayı dünyaya yerleştir.

İhtiyaç	Üretim düşüncesi
Kazma	Önce ahşapla taşı aç, sonra uygun malzemeye yükselt.
Fırın	Sekiz kırıktaş; ortası boş halka. Yakıt ve işlenecek madde ayrıdır.
Meşale	Çubukla kömür veya odun kömürü kullan.
Sandık	Sekiz tahta; ortası boş halka. Depolama güvenliğini ayrıca düşün.

Odun kömürü, kütüğü fırında işleyerek elde edilir. Fırının çalışması için yakıt gerekir; üretim zincirini tek bir malzemeye bağımlı bırakma. Alet açıklamasındaki malzeme ve dayanıklılık bilgisini okumayı alışkanlık edin.

Küçük atölye

Bir üretim masası ve fırın yerleştir. Bir pişirme işlemini başlat; bu sırada çantanı düzenle. Üretim ve beklemeyi birlikte yönet.

Açlık bir planlama işidir

Önce sürdürülebilir yiyecek bul.

Yolculuğa boş bir açlık çubuğuyla başlamak iyi ekipmanın değerini azaltır. Yiyecek, yalnızca savaştan sonra değil, koşarken ve çalışırken de gerekir. Birkaç öğünlük yedek hazırlayıp sonra maden veya keşfe çık.

Başlangıçta üç yol

- Toplayıcılık: Çevrede bulduğun yenebilir kaynakları tanı. Her yiyecek aynı miktarda doyurmaz; güvenilir kaynağı belirle.
- Pişirme: Uygun çiğ yiyecekleri fırında pişir. Yakıtı da ihtiyaç listene ekle.
- Tarım ve hayvancılık: Küçük bir ekin alanı veya kontrollü hayvan grubu, düzenli üretim kurmanı sağlar.

Tarlanın ilk hasadının tamamını tüketme. Yeniden ekilecek tohum veya ürün payını ayır. Hayvan sayısını artırırken yemini, alanını ve sunucunun varlık sınırlamalarını düşün. Kısa vadeli açlığını gidermekle uzun vadeli yiyecek düzenini aynı anda yönet.

> **Yol çantası**
>
> Yemek, meşale, yapı bloğu ve temel alet olmadan uzaklaşma. Kaç öğün taşıyacağın yolun uzunluğuna bağlıdır; herkese uyan sabit bir sayı yoktur.

> **Bir öğün fazlası**
>
> Bugünkü ihtiyacını karşıladıktan sonra yarınki yolculuk için ayrı bir yiyecek grubu hazırla. Depodaki tüm yemeği tek gezide taşıma.

İlk geceyi geçirmek

Küçük bir sığınak, büyük bir fark.

İlk barınak gösterişli olmak zorunda değil. Girişini kontrol edebildiğin, içerisi aydınlık, çalışma masası ve fırınını koyabileceğin küçük bir alan yeterli bir başlangıçtır. Maden ağzını veya bir uçurum kenarını ev sanmadan önce çevresini incele.

- Işıklandır: Yalnızca kapıyı değil, çalıştığın alanı ve görüşünü de düşün. Fullbright ekranı aydınlatır; dünyaya meşale yerleştirmiş olmazsın.
- Girişi düzenle: Kapıyı açık bırakma; görüşü kapalı bir köşeden çıkarken çevreyi kontrol et.
- Yatak hazırla: Normal Java kurallarında aynı renkten üç yün ve üç tahta gerekir. Uygun koşullarda doğuş noktanı ayarlamana yardımcı olur.
- Yedek koy: Sabah yeniden çalışmaya başlayabilmek için başlangıç malzemelerini ayır.

Çok oyunculu sunucuda geceyi atlamak için gereken oyuncu oranı değişebilir. Tek başına yatağa girmek bütün sunucuyu sabaha geçirmek zorunda değildir. Nether ve End'de yatak kullanmak tehlikelidir; uyuma denemesi patlamaya yol açabilir.

> **SMP'de barınak ile güvenlik aynı şey değil**
>
> Canavarlara karşı iş gören bir oda, başka oyuncuların baskınına karşı mutlak koruma sağlamaz. Sandıklarının ve dönüş noktanın güvenliğini ayrıca planla.

Madene hazırlıklı in

Kaynak toplarken çıkışını da koru.

Maden seferinin amacı yalnızca aşağı inmek değil, topladığını geri getirmektir. Önce alet, yiyecek, ışık, yapı bloğu ve güvenli çıkış planı hazırla. Su kovası edindiysen kullanımını güvenli bir yerde öğren; ilk denemeyi lavın üzerinde yapma.

1. Girişin koordinatını kaydet ve izleyeceğin yönü belirle.
2. Doğrudan ayağının altını kazmak yerine çevreni görebildiğin bir iniş oluştur. Düşüş ve lav riskini hesaba kat.
3. Geniş mağarada ilerlemeden önce ışık ve görüş kazan. Dönüş yönünü tutarlı bir işaretleme düzeniyle göster.
4. Envanter dolmaya veya aletler yıpranmaya başlayınca dönüşü planla. Bir cevher daha uğruna bütün çantayı riske atma.

Doğru alet fark yaratır

Her blok aynı kazmayla ürün vermez. Örneğin elmas cevheri için en az demir kazma gerekir. Yanlış araçla kırmak, beklediğin kaynağı elde edememene yol açabilir. Yeni bir cevheri kırmadan önce alet düzeyini öğren.

> **Dönüş provası**
>
> Değerli kaynak toplamadan önce girişe geri dönmeyi dene. Yolu bulamıyorsan işaretlerini düzelt; kaybolduktan sonra hatırlamaya güvenme.

Kaynağı amacına göre topla

Çok eşya, doğru eşya demek değildir.

Kaynak	Erken oyunda neden önemli?
Odun ve taş	Araçlar, yapı ve üretim altyapısı.
Kömür / odun kömürü	Işık ve yakıt düzeni.
Demir	Daha iyi aletler, zırh, kova ve başka üretimler.
Elmas	Üst düzey alet ve zırha geçiş.
Lapis lazuli	Büyü masasıyla büyüleme.
Redstone	Mekanizmalar; öğrenmeden karmaşık otomasyon kurma.
Altın	Bazı tarifler, ticaret ve Nether hazırlıkları.

Cevherlerin dağılımı yüksekliğe ve dünya üretimine bağlıdır. İnternette gördüğün tek bir Y seviyesini her sunucuda kusursuz tarif sayma. Dünya sürümü, sınırlar ve özel kaynak alanları yöntemi değiştirebilir. Önce sunucunun maden ve dünya yenileme duyurusunu kontrol et.

Kaynakları bir sonraki hedefine göre bütçele. İlk demirin tamamını dekorasyona harcadıysan alet ve savunma gecikir. Depoda malzeme türlerini ayır; kırılmak üzere olan kazmayla birikiminin tamamını yanında taşıma.

> **Üç hedef seç**
>
> Bir yiyecek hedefi, bir ekipman hedefi ve bir yapı hedefi yaz. Bu üç hedef için gereken malzemeleri ayrı listele.

Canavarları okuyarak savaş

Her düşmana aynı şekilde yaklaşma.

- Zombi: Yaklaşmaya çalışır. Sıkışmadan hareket alanı bırak; kalabalığa tek tek yaklaşmaya çalış.
- İskelet: Uzaktan ok atar. Görüş hattını blokla kesmek ve kalkanı doğru kullanmak önemlidir.
- Creeper: Yakına gelince patlama tehdidi oluşturur. Dar bir odada son anda vurmaya çalışmak yerine mesafe kazan.
- Örümcek: Hareketi ve tırmanışıyla şaşırtabilir. Etrafını kapatan köşelere dikkat et.
- Enderman: Bakış ve saldırıyla düşmanlaşabilir. Neyi tetiklediğini anlamadan kışkırtma.

Modern Java savaşında uygun saldırı zamanlaması önemlidir. Sürekli tıklamak her vuruşun tam güçte olacağı anlamına gelmez. Kılıcın veya baltanın davranışını güvenli denemelerle öğren. Canın azsa yiyecek kullanabileceğin bir konuma çekil.

Kalkan, bütün tehlikeleri ortadan kaldırmaz. Düşüş, lav, arkadan gelen saldırılar ve sunucunun özel mekanikleri ayrı risklerdir. Çevreyi okumadan bir yaratığa odaklanırsan asıl tehlikeyi kaçırabilirsin.

> **Bir beceri seç**
>
> Bu sefer yalnızca mesafeyi korumaya odaklan. Sonraki karşılaşmada kalkan zamanlamasını çalış. Aynı anda her şeyi düzeltmeye uğraşma.

Öldüğünde ne yapmalısın?

Panik yerine bir geri dönüş planı.

Normal hayatta kalma koşullarında ölüm, yanında taşıdığın eşyaları ve deneyimin bir bölümünü düşürmene yol açabilir. Sunucunun keepInventory, mezar veya eşya koruma eklentileri bunu değiştirebilir. Balkabağı için otomatik eşya koruması varsayma.

1. Ölüm yerini, boyutu ve olayı hatırla; varsa koordinat veya ekran görüntüsünü kaydet.
2. Yedek sandığından yemek ve temel ekipman al. Hazırlıksız koşup ikinci kez ölme.
3. Gidiş yolundaki tehlikeyi değerlendir. Lav, kalabalık düşman veya bekleyen oyuncu varsa farklı yaklaş.
4. Eşyaları bulursan önce hayatta kalmanı sağlayanları al. Envanterini güvenli bir yerde düzenle.

Yerdeki eşyalar uygun oyun koşullarında zamanla kaybolur; sunucu temizleme eklentisi daha erken de kaldırabilir. Yüklenmeyen alanlar ve sunucu ayarları süreyi etkileyebilir. Sabit bir kurtarma garantisi yoktur. **/back komutu varsa bile** ölüm noktasına dönüş yetkisi ayrıca sınırlanabilir.

> **Kayıp sonrası öğrenme**
>
> Ölüm, otomatik olarak sunucu hatası veya iade hakkı demek değildir. Teknik sorun düşündüğünde saat, oyun modu ve kanıtla destek talebi aç; şifreni paylaşma.

Ekipmanını bir basamak yükselt

İlerleme, yalnızca elmas bulmak değildir.

Taş aletler başlangıç işlerini hızlandırır. Demir aşamasında kazma, zırh, kova ve kalkan gibi farklı ihtiyaçlar arasında seçim yaparsın. Kaynakların sınırlıyken bütün bütçeyi tek bir güzel eşyaya ayırmak yerine günlük işlerini kolaylaştıran dengeli bir set kur.

Üç ayrı yükseltme

- Malzeme: Aletin veya zırhın üretildiği malzeme temel gücünü ve kullanımını etkiler.
- Büyü: Verimlilik, koruma ve başka etkiler belirli görevlerde yardımcı olur. Her büyü her eşyaya uygulanamaz.
- Bakım: Dayanıklılık, onarım maliyeti ve yedekler, setin ne kadar süre işe yarayacağını belirler.

Büyü masası, lapis ve deneyimle çalışır; uygun kitaplık düzeni seçenekleri geliştirir. Örs, isimlendirme, onarım ve uygun büyü birleştirmelerinde kullanılır. Sonucu almadan önce bedeli ve ortaya çıkan eşyayı oku; pahalı bir işlemi rastgele onaylama.

Netherit ilerlemesi daha ileri bir hedeftir ve modern sürümlerde ilgili yükseltme şablonunu da gerektirir. Demir düzenin ve yiyeceğin oturmadan bütün oyunu en üst sete koşmaya dönüştürme.

> **Set kontrolü**
>
> Dört zırh yuvasını, silahını ve kazmanı kontrol et. En zayıf parça hangisi? Bir sonraki kaynağı önce o ihtiyaca ayır.

Küçük ama sürekli bir üretim

Çiftlik, tekrar tekrar yapabildiğin iştir.

Basit bir tarla, maceralar arasında yiyecek stokunu yeniler. Yakınında çalışabileceğin bir yerde su, işlenmiş toprak ve uygun ürünle başla. Hasat sonrası yeniden ekim payını ayır. Henüz ihtiyacını ölçmeden dev bir üretim sistemi kurmak kaynaklarını dağıtır.

- Odun alanı: Ağaç yetiştirmek için uygun alan ve fidan payı bırak. Her hasatta gelecekteki üretimi tüketme.
- Ekin alanı: Yolu ve ekim yerini ayır; basit bir düzen bakımını kolaylaştırır.
- Hayvancılık: Hayvanları kontrol altında tut, çoğaltma kaynağını ve yer ihtiyacını planla.
- Depo: Ürün, tohum, yakıt ve aleti birbirinden ayır; eksikleri gör.

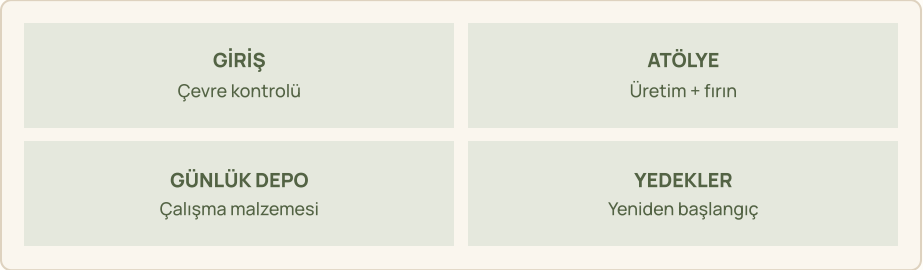
Otomatik düzenekler sunucuda sınırlı olabilir. Redstone saatleri, çok sayıda canlı veya sürekli çalışan sistemler ortak performansı etkiler. Yapmadan önce güncel kuralları ve alan izinlerini kontrol et. İnternette çalışan bir tasarım sunucunun mekanik ayarlarıyla aynı sonucu vermeyebilir.

> **Bir döngüyü tamamla**
>
> Ektiğin ürünü hasat et, yeniden ek, yemek payını ayır ve fazlasını depola. Üretim zincirini bir kez kendi başına bitirdiğinde daha büyük bir sistem planla.

Üs ve depo planı

Güzel görünmek ile kaybı azaltmak farklı ihtiyaçlar.

Bir üs; çalışma alanı, kaynak düzeni ve dönüş noktasıdır. Üretim masası, fırın ve depolar arasında gereksiz dolaşmayı azalt. Aynı zamanda SMP'de baskın ve eşya alma serbest olduğu için bütün değerleri tek sandıkta toplamaktan kaçın.



Bir üs için işlev planı. Bu çizim koruma veya baskına dayanıklılık garantisi vermez.

- Günlük depo: Sık kullandığın, kaybı telafi edilebilir malzemeler.
- Yedek düzeni: Yeni bir set ve birkaç günlük üretimi yeniden başlatacak kaynak.
- Özel eşya: Ender sandığına erişimin varsa kişisel envanter mantığını öğren. Normal sandıkla aynı değildir.
- Dönüş noktası: Uygun yatağı veya sunucuda varsa home kaydını güvenli konumda tut.

Gizlilik, koruma eklentisinin yerini tutmaz. Evin önünden geçen biri yerini görebilir; ekran görüntüsündeki koordinatlar da konumunu açığa çıkarabilir. Paylaşmadan önce görüntüyü incele. Başkasının üssüne giderken kendi depolarına giden yolu ve takip riskini düşün.

> **Kaybetme provası**
>
> Günlük çantan kaybolsa on dakikada yeniden başlayabilir misin? Yanıt hayırsa, yeni dekorasyondan önce bir başlangıç yedeği hazırla.

Koordinatla yönünü bul

X ve Z yatay yön, Y yükseklik.

Koordinatlar dünyadaki konumunu tarif eder. X ve Z yatay hareketi, Y ise yüksekliği gösterir. Sayının artması veya azalması, hangi yönde ilerlediğini anlamanı sağlar. F3 bilgisi veya izin verilen koordinat HUD'u, eve dönüşü planlamana yardımcı olur.

Örnek kayıt	Nasıl yorumlanır?
Üs: X 240, Y 70, Z -160	Üç değeri birlikte sakla; bu yalnızca örnek bir konumdur.
Hedef: X 340, Z -160	Aynı Z çizgisinde X yönünde yaklaşık 100 blok ilerle.
Boyut: Overworld	Aynı sayılar başka boyutta aynı yer anlamına gelmez.

Bir yerin koordinatını bilmek, oraya güvenli bir yol olduğu anlamına gelmez. Arada su, mağara, dağ veya oyuncu olabilir. Güzergâhı parçalara ayır. Uzun keşifte giriş noktasını, mola yerini ve dönüş hedefini ayrı kaydet.

> **Konum gizliliği**
>
> Baskınlı SMP'de üs koordinatını genel sohbete yazmak risklidir. Ekran paylaşımı ve fotoğraflar da konum verebilir. Güvendiğin kişilerle paylaşırken bile hangi bilgiyi gönderdiğini kontrol et.

> **Yön deneyi**
>
> Güvenli bir alanda tek yönde on blok yürü. Hangi sayı değişti? Başlangıç noktasına dönerek tahminini doğrula.

Overworld'den ötesi

Nether ve End, hazırlık ister.

Overworld, ilk üretim ve barınma düzenini kurduğun dünyadır. Nether farklı kaynaklar, düşmanlar ve ulaşım imkânları sunar. End ise başka hedefler ve tehlikeler içerir. Sunucu bu boyutlara erişimi açıp kapatabilir veya zamanlayabilir; girişten önce duyuruyu oku.

Nether çantası

- Yanına yedek yapı bloğu, yeterli yemek, uygun alet ve portal koordinatı al.
- Portalın çevresini görünür ve kontrol edilebilir tut. Geri dönüş ateşleme aracını düşün.
- Su, Nether'de Overworld'deki gibi yerleştirilemez. Su kovasına güvenerek lavın üzerinden atlama.
- Yatakla uyumayı deneme; patlama tehlikesi vardır. Piglin ve diğer canlıların davranışını öğren.

End yolculuğunda boşluğa düşmek, eşya kurtarmayı çok zorlaştırabilir. Köprü kurma ve güvenli dönüş, taşıdığın pahalı setten daha önemli olabilir. Bir gruba katılıyorsan kimin malzeme, kimin yiyecek taşıdığını ve ayrıldığınızda nerede buluşacağınızı önceden belirleyin.

> **Gidişten önce**
>
> Şu üç soruyu yanıtla: Neden gidiyorum? Kaybolursam nasıl döneceğim? Çantamı kaybedersem hangi yedekle başlayacağım?

Takas ve köylüler

Bir anlaşmanın iki tarafını da kontrol et.

Minecraft'ta köylü ticareti, meslek ve tekliflerle gelişen ayrı bir üretim yoludur. Oyuncular arası ticaret ise sunucunun ekonomisi, menüleri ve kurallarıyla çalışabilir. Bu ikisini aynı işlem sanma. Köylüye verilen eşya ile bir oyuncuya yapılan ödeme farklı sistemlerdir.

- Teklifi oku: Hangi eşya, kaç adet ve hangi karşılık? Özel isimli bir eşya açıklamayı okumadan aynı değerde sayılmaz.
- Güvenli yöntemi kullan: Sunucuda onaylı ticaret menüsü varsa yöntemi öğren. Yere eşya atmak, üçüncü bir kişinin almasına izin verebilir.
- Birden fazla işlemi küçült: Büyük bir anlaşmadan önce küçük miktarla sistemi tanı.
- Kanıtı sakla: Anlaşma mesajını ve işlem zamanını kaydet. Şifre veya doğrulama kodu hiçbir takasın parçası değildir.

Köylü üretimleri ve ticaret alanları ortak bir sunucuda sınırlanabilir. Başkasına ait bir düzeni kullanmadan önce izin ve kuralları öğren. Piyasa fiyatları oyunculara ve zamana bağlıdır; bu kitap sabit bir fiyat listesi vermez.

> **Takas cümlesi**
>
> "Şu eşyadan şu kadar veriyorum, karşılığında şunu alıyorum" diye tek cümle yaz. İki taraf farklı anlıyorsa işlemi başlatma.

RTP ne demek?

Random Teleport: rastgele ışınlanma.

RTP, sunucunun izin verdiği bir dünya veya alan içinde rastgele bir konuma gönderilmeni sağlayan eklenti özelliğidir. Yoğun başlangıç çevresinden uzaklaşıp keşfe başlamak için kullanılabilir. Minecraft'ın her dünyasında bulunan yerleşik bir komut değildir.

> **Örnek kullanım · eklentiye bağlı**
>
> **/rtp** — Rastgele ışınlanmayı başlatabilir veya bir seçim menüsü açabilir. Balkabağı'ndaki kurulu komut, izin, dünyalar, ücret ve bekleme süresi ayrıca doğrulanmalıdır.

1. Yanına yemek, ışık, uygun alet ve yapı bloğu al. Önemli eşyalarını depoda bırak.
2. İzin verilen güvenli bir yerde **/rtp yaz**. Menü veya süre çıkarsa yönergeyi oku.
3. Bekleme sırasında hareket etmek veya hasar almak işlemi iptal edebilir; mesajı izle.
4. Vardığında önce çevreni ve dönüş yolunu kontrol et. Koordinatını not al; güvenliği görmeden kazıya veya inşaya başlama.

Rastgele seçilen nokta, orada başka bir oyuncu olmayacağı veya yakın çevrenin bütünüyle güvenli olduğu garantisini vermez. Tekrar kullanım sınırı varsa aynı komutu arka arkaya göndermek süreyi kısaltmaz. Belirli bir arkadaşın yanına gitmek istiyorsan RTP yerine sunucunun onaylı davet veya ulaşım yöntemini kullan.

> **Anlatabildiğinde öğrendin**
>
> RTP'nin ne işe yaradığını bir arkadaşına tek cümlede anlat. Ardından neden bir "eve dönüş" komutu olmadığını açıkla.

Home: dönüş noktan

Kaydetmek ve geri gitmek iki ayrı işlem.

Home sistemi, sunucuda etkinse bir konumu isimle kaydetmene yardımcı olur. Yatak doğuş noktasıyla aynı özellik değildir. Bir home kaydı oluşturmak, o alanın mülkiyetini veya sandık korumasını sağlamaz.

Örnek komut	Anlamı
/sethome evim	Bulunduğun konumu evim adıyla kaydetmeyi dener.
/home evim	Evim kaydına dönmeyi dener.
/delhome evim	Evim kaydını silmeyi dener.

Bu komutlar EssentialsX benzeri bir eklentinin örnekleridir. Home sayısı, dünya sınırı ve kullanım izinleri sunucuya göre değişir. Kaydı aldıktan sonra güvenli bir mesafeden dönüş denemesi yap; geri geliş konumunu incele. Aynı adı yeniden kaydetmek eski konumu değiştirebilir.

İyi bir dönüş noktası

- Lav, açık uçurum veya su altında olmasın.
- Kapalı bir blok içinde ya da başkasının geçiş yolunda kalmasın.
- Döndüğünde çevreni görebileceğin kadar alan bıraksın.
- Üs güvenliğin değiştiyse kayıt yerini yeniden değerlendir.

> **İki işlemi ayır**
>
> Önce konumunu kaydet, sonra geri dönüşü dene. Komut kullanılamıyorsa koordinat ve normal ulaşım planını koru.

TPA, spawn ve warp

Nereye gittiğini bilerek ışınlan.

Örnek komut	Ne yapar?
/tpa OyuncuAdi	O oyuncunun yanına gitmek için istek yollar.
/tpaccept	Bekleyen ışınlanma isteğini kabul eder.
/tpdeny	Bekleyen isteği reddeder.
/spawn	Sunucunun belirlediği başlangıç noktasına dönebilir.
/warp	Tanımlı ulaşım noktalarını gösterebilir.
/warp nokta	Belirtilen ulaşım noktasına gitmeyi dener.

Tablodaki komutlar eklenti örnekleridir. **/spawn her zaman lobi demek** değildir; sunucu farklı bir nokta belirleyebilir. **/tpa ile /tpahere aynı** yön değildir: biri karşıya gitme, diğeri karşıyı yanına çağırma isteği olarak kullanılabilir. Ekrandaki istek metnini oku.

> **SMP'de davet bir güven kararıdır**
>
> Baskın ve eşya alma serbest olduğu için, tanımadığın birinin ışınlanma isteğini üssünde kabul etmek risklidir. Kimin nereye geleceğini anlamadan onay verme. İsteği kabul etmek zorunda değilsin.

Savaş kilidi, hasar veya bekleme süresi ışınlanmayı sınırlayabilir. Çatışma sürerken komutun seni kurtaracağını varsayma. Kullanım koşullarını sakin ve güvenli bir anda öğren.

Baskınlı SMP'de karar vermek

Güvenliği bir duvara bırakma.

Baskın ve eşya alma serbest olduğunda ekonomi, keşif ve arkadaşlık kararların değişir. Bir evin yerini bilmek güçtür; kendi yerini açıklamak da risk taşır. Yine de bu durum her oyuncunun sürekli saldırması gerektiği anlamına gelmez. Kendi oyun tarzını ve kayıp bütçeni seçebilirsin.

Savunma alışkanlıkları

- Üs koordinatını herkese açık mesaj veya ekran görüntüsünde paylaşmadan önce düşün.
- Yedek yiyecek ve başlangıç setini, günlük sefer çantanla birlikte kaybetmeyeceğin bir düzende tut.
- Depo erişimi verdiğin kişilerle beklentileri konuş. İzin listesi veya koruma varsa gerçekten test et.
- Büyük bir kayıptan sonra aynı açığı yeniden kullanma; önce düzenini değiştir.

Bir baskına çıkmadan önce

Hedef alanın güncel kurala tabi olduğunu doğrula. Blok tahribi, patlayıcı, tuzak ve güvenli bölge kurallarını ayrıca öğren. Oyun içi rekabeti hesap çalma, tehdit veya kişisel bilgi paylaşımına taşıma. Sunucunun izin verdiği yöntemlerle oynayıp itirazını uygun destek kanalından yap.

> **Kayıp bütçesi**
>
> Bir seferde kaybetmeyi kabul edeceğin seti seç. Bütün varlığın o setin içindeyse daha düşük bir sefer seti hazırla.

Bir haftalık SMP rotan

Hedefleri kendi hızına göre tamamla.

Aşama	Tamamlandığını nasıl anlarsın?
Başlangıç	Temel alet, yemek, ışık ve geri dönüş planın var.
Düzen	Depo ve üretim alanı kurdun; bir başlangıç yedeğin var.
Gelişim	Demir aşamasına geçtin; eksik ekipmanını biliyorsun.
Süreklilik	Yiyeceği yeniden üretebiliyor, kaynaktan eve dönebiliyorsun.
Keşif	Boyutlara hazırlık ve konum kaydıyla gidiyorsun.
Topluluk	Ticaret veya ekip çalışmasında anlaşmayı açık kuruyorsun.

Kendini yokla

- RTP ne sağlar? → Rastgele konuma gidiş; ev kaydı veya koruma sağlamaz.
- **/sethome ile /home farkı**? → Biri kayıt, diğeri o kayda dönüş örneğidir.
- Kapalı bir ev neden kesin güvenli değildir? → Baskın ve eşya alma serbest; kapı tek başına koruma sistemi sayılmaz.
- Fullbright neden meşalenin yerini tutmaz? → Görüntüyü değiştirir, dünyaya ışık kaynağı koymaz.

> **Kendi devam hedefin**
>
> Şimdi bir yapı, bir üretim ve bir keşif hedefi seç. Gereken malzemeyi ve kaybettiğinde nasıl yeniden başlayacağını yaz. İlerlemeni başka oyuncunun çantasıyla değil, kendi düzeninin sağlamlığıyla ölç.

Towny nedir?

Hayatta kalmanın üzerine yerleşim ve yönetim ekle.

Towny, oyuncuların kasabalar etrafında örgütlenmesini sağlayan bir sunucu eklentisidir. Kaynak toplamak ve yapı yapmak sürer; fakat bir alanın kime ait olduğu, kimlerin orada inşa edebildiği ve ortak giderlerin nasıl karşılandığı da önem kazanır. Birlikte üretmek kadar birlikte karar vermeyi de öğrenirsin.

Kavram	Anlamı
Resident / sakin	Towny sistemindeki oyuncu.
Town / kasaba	Ortak yönetimi ve arazisi bulunan topluluk.
Mayor / belediye başkanı	Kasabayı yöneten oyuncu; yetkileri yapılandırmaya bağlıdır.
Townblock / kasaba arazisi	Kasabanın sahiplenebildiği alan birimi.
Plot / parsel	Kullanım ve sahiplik düzeni tanımlanan arazi.
Nation / ulus	Kasabaların oluşturabildiği üst birlik.

SMP'deki baskın iznini Towny'ye taşıma. Kasaba içi izinler, vahşi doğa, PvP ve savaş eklentileri ayrı değerlendirilir. Bir kasaba sınırına girdiğinde ekrandaki adı ve izin bilgisini kontrol et.

> **Balkabağı Towny**
>
> Sitede Towny için VIP paketi bulunmuyor: 0 paket. Kasaba kurma bedeli, bakım ücreti ve arazi limitleri bu bilgiden çıkarılamaz; bunlar oyun içi ayarlardır.

> **Rolünü seç**
>
> İlk gün sakin olarak sistemi öğrenmek mi, doğrudan kasaba kurmak mı istiyorsun? Bütçen ve arkadaş grubun bu seçimi etkiler.

Bir kasabaya katılmak

Önce beklentiyi, sonra daveti kabul et.

Kasabaya katılmak kaynak ve güven paylaşımıdır. Başkana veya yetkili sakine parsel, vergi, ortak depo ve yapı beklentilerini sor. Sadece güzel görünen bir bina, kasabanın iyi yönetildiğini göstermez.

1. Kasabaların listesini ve ilgilendiğin kasabanın bilgilerini incele.
2. Üyelik açık mı, davet gerekiyor mu, vergi var mı öğren.
3. Yetkiliden davet aldıysan davet mesajını ve kasaba adını kontrol et.
4. Sana ayrılan parseli, ortak yolları ve depo kullanımını gez.
5. Önemli eşyaları taşımadan önce kendi alanındaki izinleri test et.

Standart Towny örneği	İşlev
/town list	Kasabaları listeler.
/town KasabaAdi	Kasabanın bilgilerini açar.
/town join KasabaAdi	Açık üyeliği bulunan kasabaya katılmayı dener.
/invite list	Gelen kasaba davetlerini gösterir.
/invite accept KasabaAdi	Belirtilen kasaba davetini kabul eder.

> **Acele etme**
>
> **/town leave ile ayr**ılmak, parsel ve ekonomik durumunu etkileyebilir. Üye olurken ayrılma koşullarını da sor. Komutların izni ve kullanılabilirliği sunucuya bağlıdır.

Kendi kasabanı kurmak

İsmi seçmeden önce bütçeyi düşün.

Kasaba kurmak bir bina dikmekten daha geniş bir sorumluluktur. Başlangıç bedeli, bakım, arazi genişlemesi ve sakinlerin ihtiyaçları plan ister. Kuruluş için yetkin ve yeterli bakiyen olup olmadığını oyunda kontrol et; kitapta geçen sayıları gerçek sunucu fiyatı sanma.

1. Yer seç: Gelecekte yol, ev ve ortak alan ekleyebileceğin bir çevre belirle. Diğer kasabalarla mesafe kuralını öğren.
2. Gideri öğren: Kuruluş, bakım, arazi ve varsa ulus bedellerini incele.
3. Uygun konumda **/town new KasabaAdi komutunun oyun** içi yardımını oku; kuruluş işlemini ancak hazır olduğunda yap.
4. Başlangıç arazini ve kasaba bilgini kontrol et. Banka ve izinleri düzenle.
5. Bir arkadaşını davet etmeden önce parsel, ortak depo ve görev paylaşımını açıkla.

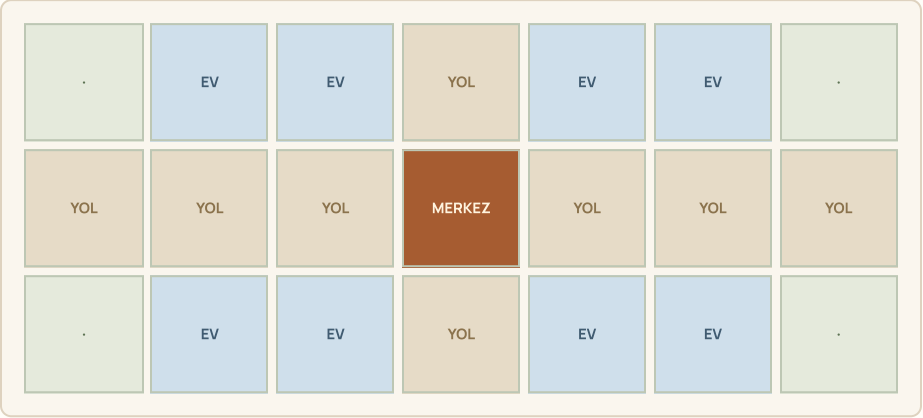
Yeni başlayan bir topluluk için küçük bir çalışma alanı, birkaç düzenli parsel ve anlaşılır kurallar, kontrolsüz büyüyen bir araziden daha kullanışlıdır. Her yeni bina bakım ve yönetim yükü de getirebilir.

> **Kuruluş notu**
>
> Kasabanın amacını bir cümleyle yaz. Ardından “ilk üç ortak yapı”, “gideri kim karşılar?” ve “yetkiyi kime veririm?” sorularını yanıtla.

Araziyi sahiplenmek

Kasaba sınırını görmek, kazara inşayı önler.

Towny arazisi çoğu kurulumda chunk tabanlıdır. Minecraft'ın standart chunk ölçüsü yatayda 16 × 16 bloktur; Towny arazi birimi yapılandırılabildiği için sunucunun haritasını ve gerçek sınırını kontrol et. Bir evin duvarı, otomatik olarak arazi sınırı değildir.



Temsili arazi planı: merkez, yol ve ev parselleri. Görsel gerçek Balkabağı haritası değildir.

Kasaba genişletme işlemi için uygun yetki, yeterli kaynak ve sınır koşulları gerekir. **/town claim**, bulunduğun alanı kasabaya ekleme örneğidir; **/town unclaim ise araziyi b**ırakabilir. Yanlış yerde veya toplu seçeneklerle kullanmak ciddi sonuç doğurur.

- İnşa öncesi sınırı gör; yolun ve komşunun parselinin nerede kaldığını öğren.
- Genişleme için bitişiklik, başka kasabaya uzaklık ve arazi limiti koşullarını kontrol et.
- Alanı bırakmadan önce orada bulunan ev, depo ve koruma durumunu değerlendir.

> **Sınır yürüyüşü**
>
> Kasabanda bir parselin çevresini dolaş. Görsel haritadaki sınırla yerdeki yapının sınırı aynı mı? Yapıyı genişletmeden önce bu soruyu çöz.

Parsel, evden daha fazlasıdır

Sahiplik ve kullanım türünü ayrı öğren.

Bir kasabanın toprağı ile bir sakine ayrılan parsel aynı sahiplik katmanı değildir. Belediye başkanı araziyi kasabaya ekleyebilir; sakin ise satışa veya tahsise uygun parseli kişisel kullanımına alabilir. Her boş alan otomatik olarak senin değildir.

Standart örnek	Ne için kullanılır?
/plot claim	Satışa sunulmuş uygun parseli almayı dener.
/plot unclaim	Kişisel parsel sahipliğini bırakmayı dener.
/plot forsale 100	Uygun yetkiyle örnek 100 bedeline satışa çıkarır.
/plot notforsale	Satış durumunu kapatır.
/plot perm	Üzerinde durduğun parselin izin bilgisini gösterir.

Tablodaki 100, yalnızca komut yazımını göstermek içindir; Balkabağı fiyatı değildir. Satışa çıkarma, satın alma ve kasaba arazisini tamamen bırakma farklı işlemlerdir. Yanlış olanı seçmemek için komut yardımını oku.

Shop, arena veya embassy gibi özel parsel türleri kurulumda bulunabilir. Bir parselin “shop” türünde olması tek başına çalışan bir eşya dükkânı kurmaz; alışveriş sistemi başka bir eklentiyle sağlanabilir. Tür değiştirmeyi, ticaret kurulumuyla karıştırma.

> **Taşınmadan önce**
>
> Parselin kimin üzerinde olduğunu, sınırını, bedelini ve vergi durumunu öğren. Bunları bilmeden değerli bütün depolarını taşımaya başlama.

Kim ne yapabilir?

Yetki verirken işi tarif et.

Towny'de izin, yalnızca "girebilir" veya "giremez" değildir. Blok koyma, blok kırma, belirli mekanizmalarla etkileşim ve eşya kullanımı ayrı başlıklarda yönetilebilir. Kasaba, kişisel parsel ve özel izinler farklı sonuçlar doğurabilir.

İzin adı	Genel anlamı
build	Blok yerleştirme.
destroy	Blok kırma.
switch	Tanımlı kapı, düğme ve benzeri bloklarla etkileşim.
itemuse	Tanımlı eşyaları kullanma.

Örneğin **/plot set perm outsider build** off, standart Towny'de üzerinde durulan parsel için yabancıların blok koymasını kapatma biçimidir. Bu örnek bütün korumaları birden ayarlamaz. Sandık, özel blok ve diğer eklentilerin davranışı ayrıca test edilmelidir.

1. Önce mevcut izinleri görüntüle ve hangi arazi üzerinde durduğunu doğrula.
2. Yalnızca yapmak istediğin işi sağlayacak kadar izin ver.
3. Kasaba üyesi olmayan güvenilir bir oyuncuyla sonucu test et.
4. İş bitince geçici erişimi kaldır; arkadaş ve güvenilir listelerini de gözden geçir.

> **Tek komutla tam güvenlik yok**
>
> "Herkese bütün izinleri aç" yaklaşımı depolarını ve yapını riske atar. Yönetim komutlarını anlamadan kopyalama. İzin değiştirme yetkin yoksa başkana başvur.

Kasaba bankası ve vergiler

Kişisel paran ile ortak bütçeyi ayır.

Kasaba bütçesi ortak giderleri karşılamak içindir. Kendi cüzdanın dolu olsa bile kasabanın bankası boş olabilir. Bakım ve vergi etkinse tahsilat dönemini takip et; kasabanın sürekli gelirini yalnızca tek bir bağışa bağlama.

Standart örnek	Genel işlev
/towny prices	Yapılandırılmış bedelleri gösterir.
/towny time	Bir sonraki günlük işleme kalan süreyi gösterir.
/town deposit 100	Örnek 100 miktarını kasaba bankasına yatırır.
/town withdraw 100	Yetkili hesapla kasaba bankasından örnek miktarı çeker.

Tamamen örnek bir hesap

Günlük giderin 40 birim, bankanın 400 birim olduğunu varsayalım. Hiç gelir ve başka masraf olmasa yaklaşık 10 günlük payın olur. Bunlar Balkabağı'nın gerçek bedelleri değildir. Arazi genişletme veya başka giderler bu hesabı değiştirir.

Vergi ve iflas davranışı sunucu ayarlarına bağlıdır; korumanın sonsuza kadar süreceğini varsayma. Ortak bütçeden para çekme yetkisini sınırlı tut. Sakinlere neyin ortak gider olduğunu açıkla; değişiklikleri haber vermeden uygulama.

> **Bütçe kontrolü**
>
> Gerçek günlük giderini oyunda öğren. Beklenmeyen masraflara pay ayırarak kaç günlük bütçen kaldığını hesapla.

Towny'de PvP ve savaş

SMP kuralını buraya kopyalama.

Towny, arazi izinleriyle oyuncu topluluklarını düzenler; bütün sunucularda aynı savaş deneyimini vermez. Kasaba içi PvP, vahşi alan, arena parselleri ve varsa savaş eklentileri farklı kurallarla çalışabilir. "Towny var, hiç saldırı olmaz" veya "SMP'de serbest, burada da serbest" diye düşünme.

Mücadele öncesi dört kontrol

- Hangi alandayım? Kasaba içi, arena, vahşi doğa veya başka bir özel bölge mi?
- PvP durumu ne? Ekrandaki uyarı ve sunucu duyurusu ne söylüyor?
- Savaş sistemi var mı? Kuşatma, yağma, barış dönemi ve katılım kuralları ayrıca tanımlı mı?
- Eşya kaybı nasıl? Ölümde düşme, mezar veya koruma sistemi etkin mi?

Towny'nin bir PvP ayarı bulunması, sunucunun daha üst düzey kurallarını geçersiz kılmaz. Belediye başkanı veya parsel sahibi her ayarı değiştirme yetkisine sahip olmayabilir. Savaş sırasında arazi korumasının nasıl davrandığını yetkiliden öğren.

> **Bu kitapta doğrulanmayan noktalar**
>
> Balkabağı Towny'de savaş eklentisi, kuşatma, yağma ve belirli PvP istisnaları için doğrulanmış bir liste verilmedi. Bu bölüm bunların kurulu olduğunu iddia etmez.

> **Sınır cümlesi**
>
> Kasaban için "Nerede yapı yapabilirim?" ve "Nerede mücadele riski var?" sorularına ayrı cevaplar yaz.

Yaşayan bir kasaba kurmak

Yollar, depolar ve görevler birbirini tamamlasın.

Kasaba büyüdükçe herkesin aynı sandığı kullanması ve bütün yolların plansız oluşması sorun çıkarır. Başlangıçtan itibaren küçük bir yerleşim planı yapmak, sonradan ev taşımaktan daha kolaydır. İnsanların nerede çalışacağını, nerede yaşayacağını ve nereden geçeceğini düşün.

- Merkez: Duyuru, buluşma ve temel üretim alanı.
- Konutlar: Parsel sınırını aşmadan genişleyebilen kişisel alanlar.
- Üretim: Tarla ve atölyeler; lag ve varlık sınırlarına uygun düzen.
- Depo: Ortak ve kişisel malları ayıran açık bir sistem.
- Yol: Yeni sakinlerin başkasının evinden geçmeden ulaşabileceği güzergâh.

Görev paylaşımı yaparken yalnızca unvan verme. “Oduncu” yerine hangi ihtiyacı ne zaman karşılayacağını konuş. Ortak projede malzemenin bağış mı, ödünç mü, satış mı olduğunu baştan belirle. Üye ayrılırsa ortak eşyaların durumu belirsiz kalmasın.

Ticaret alanını kurarken kullanılan dükkân eklentisini ve satış yöntemini öğren. “Shop parseli seçtim” ile “alışveriş sistemi hazır” aynı şey değildir. Fiyatları açık göster, küçük miktarla deneme yap.

> **İlk proje**
>
> Üç ortak yapıdan birini seç. Malzeme listesi, sorumlusu, parseli ve tamamlanma ölçütünü yaz.

Towny komut pusulası

Önce bilgi, sonra işlem.

Standart komut örneği	Kısa açıklama
/towny	Yardım ve temel başlıklar.
/towny map	Çevredeki arazi haritası.
/town	Kendi kasaba bilgilerin.
/town here	Bulunduğun kasabanın bilgisi.
/town spawn	Uygun koşullarda kasaba doğuş noktasına gidiş.
/resident	Kendi sakin bilgilerin.
/resident tax OyuncuAdi	Belirtilen oyuncunun vergi bilgisi.
/town add OyuncuAdi	Yetkili için oyuncu daveti / ekleme akışı.
/nation list	Ulus listesi.
/nation	Varsa bağlı ulus bilgisi.

Tam komut ve alt komutlar kurulu Towny sürümüne bağlıdır. Uzun yazımı öğrenmek kısaltma ezberlemekten daha açıklayıcıdır. “t”, “res” veya “n” kısaltmaları bazı kurulumlarda bulunabilir; çakışma varsa uzun adı kullan.

İşlem gücünü fark et

Yeni kasaba oluşturma, para çekme, arazi bırakma ve sahiplik değiştirme komutları gerçek oyun durumunu değiştirir. Yanlışlıkla deneme amacıyla çalıştırma. Önce yardımını ve izin düzeyini kontrol et.

Kendi komut kartın

Oyunda gerçekten çalışan beş bilgi komutunu ve üç günlük işlem komutunu not al. Yetkin bulunmayanları ayrı işaretle.

Üç arkadaş, bir kasaba

Küçük bir senaryoyu baştan sona planla.

Örnek: Ada, Efe ve Deniz birlikte yaşamak istiyor. Bunlar temsili oyunculardır. Henüz pahalı bir merkez bina yapmadan görev ve giderleri konuşuyorlar. Amaçları ilk hafta düzenli yiyecek üretmek ve herkesin kendi evi için bir alanı olması.

1. Ada yer ve bütçe araştırıyor; kuruluştan sonra kasaba bankasını takip ediyor.
2. Efe yiyecek üretimini planlıyor. Ortak tarlanın kime ait olduğunu ve kimlerin hasat yapabileceğini öğreniyor.
3. Deniz yol ve konut düzenini çiziyor. Parsellerin gerçek sınırını kontrol ediyor.
4. Üçü ortak depo kurallarını yazıyor: ne bağış, ne kişisel eşya, ne ödünç?
5. Dışarıdan bir arkadaşla arazi ve depo izinlerini test ediyorlar.
6. Hafta sonunda bütçe ve ihtiyaçları gözden geçirip yeni parsel gerekip gerekmediğine karar veriyorlar.

Bu planda bir kişinin çevrimdışı olması bütün üretimi durdurmaz. Para, yetki ve malzeme birbirinden ayrıldığı için bir anlaşmazlığın nerede başladığı daha kolay görülür. Başarılı kasaba yalnızca büyük bir yapıya değil, anlaşılır sorumluluklara dayanır.

> **Kendi ekibine uyarla**
>
> Üç kişi değilsen görevleri birleştir. Yalnızsan bile ortak bütçeyi ve kişisel depoyu ayrı düşün; ileride katılacak oyuncu için açık bir düzen bırak.

Towny'de ilk haftanın kontrolü

Büyümeden önce düzenini doğrula.

- Sakin olarak: Parselimin sınırını, vergisini ve kasabadan ayrılma koşullarını biliyorum.
- Başkan olarak: Banka, bakım ve arazi limitini takip ediyorum.
- İzinlerde: Yabancı, sakin ve özel erişimleri test ettim.
- Toplulukta: Ortak eşya ile kişisel eşya ayrımını konuştuk.
- Güvenlikte: PvP ve varsa savaş kurallarını güncel duyurudan öğrendim.

Kısa sınav

Bir: **/town claim ile /plot claim aynı** mı? Hayır; ilki kasaba arazisine ekleme, ikincisi uygun parselin kişisel sahipliği için kullanılan standart örnektir. İki: Kasaba bankasıyla kişisel bakiye aynı mı? Hayır; giderlerini ayrı takip etmelisin.

Üç: Towny'de her yerde baskın serbest mi? Bu sonuç çıkarılamaz; sunucunun Towny kuralları ve koruma ayarları geçerlidir. Dört: Bir parseli shop yapmak çalışan dükkân kurar mı? Tek başına değil; alışveriş altyapısı ayrıca gerekir.

> **Bir sonraki proje**
>
> Yeni arazi almak yerine mevcut düzende hangi sorunu çözebilirsin? Depo erişimi, yol, gelir veya yiyecekten birini seç; bir sonraki oturumda bunu iyileştir.

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.

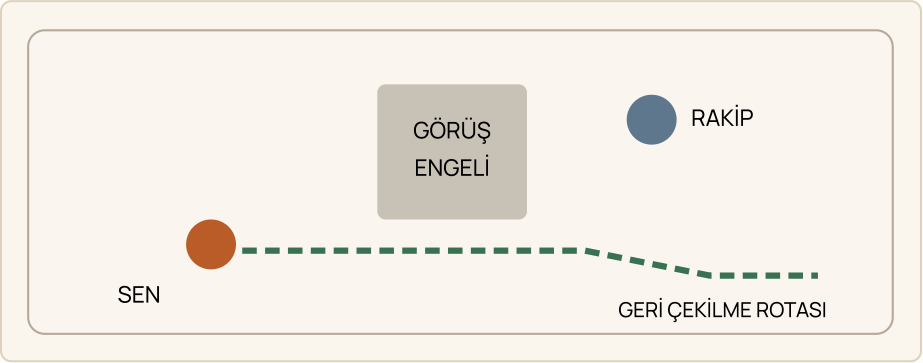
> **CPS göstergesi ne anlatır?**
>
> Saniyedeki tıklama sayısını gösterir. Tek başına hasar, beceri veya sunucunun kabul ettiği vuruş sayısı değildir. Combo göstergesini de kesin hakem gibi değerlendirme.

> **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.

BALKABAĞI
NETWORK / OYUNCU KÜTÜPHANESİ

Bir blokla başlar.
Bir dünyaya dönüşür.

İlk kazmanı üretmekten kasabanı yönetmeye, kaynak toplamaktan arenada karar vermeye uzanan bir oyuncu yolculuğu. Balkabağı dünyasını kendi hızında keşfet.

BU KİTAPTA

- ✓ Minecraft'ı sıfırdan öğren
- ✓ SMP'de kaynak, üretim ve baskın riski
- ✓ RTP, home ve ışınlanmayı anla
- ✓ Towny'de arazi, izin ve ortak bütçe
- ✓ BoxPvP'de ekipman ve antrenman

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.