BALKABAĞI
NETWORK / OYUNCU KÜTÜPHANESİ

HAYATTA KALMA

01

SMP



HAYATTA KALMA REHBERİ

Kendi dünyanı kur.

Her macera ilk blokla başlar.

İlk gece · Madencilik · Üretim · Komutlar

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

01 / SMP

SMP nedir? 8
İlk yirmi dakikan 9
Üretim zincirini öğren 10
Açlık bir planlama işidir 11
İlk geceyi geçirmek 12
Madene hazırlıklı in 13
Kaynağı amacına göre topla 14
Canavarları okuyarak savaş 15
Öldüğünde ne yapmalısın? 16
Ekipmanını bir basamak yükselt 17
Küçük ama sürekli bir üretim 18
Üs ve depo planı 19
Koordinatla yönünü bul 20
Overworld'den ötesi 21
Takas ve köylüler 22
RTP ne demek? 23
Home: dönüş noktan 24
TPA, spawn ve warp 25
Baskınlı SMP'de karar vermek 26
Bir haftalık SMP rotan 27

BAŞVURU DEFTERİ

Küçük oyuncu sözlüğü 28
Takıldığında nereye gidersin? 29
Kaynaklar ve baskı bilgisi 30

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.

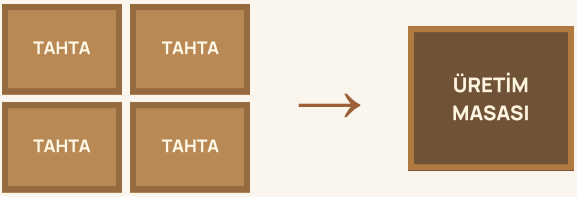
Bir sandıkta başlangıç yedeği bırak: biraz odun, yiyecek ve yedek alet. Yola çıktığın çantayla bütün varlığın aynı şey olmasın. Güvenli bir dönüş konumunu kaydet; koordinatı herkese açık sohbete yazma.

> **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.

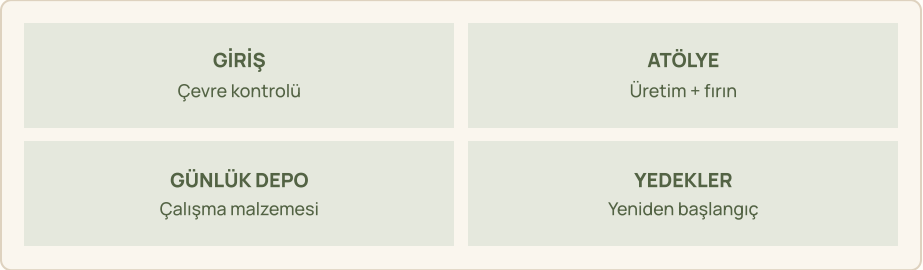
Otomatik düzenekler sunucuda sınırlı olabilir. Redstone saatleri, çok sayıda canlı veya sürekli çalışan sistemler ortak performansı etkiler. Yapmadan önce güncel kuralları ve alan izinlerini kontrol et. İnternette çalışan bir tasarım sunucunun mekanik ayarlarıyla aynı sonucu vermeyebilir.

> **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.

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

Keşfet. Üret.
Kendi düzenini kur.

İlk gecenin telaşından sürdürülebilir bir üretim düzenine. Aletlerini hazırla, dünyayı oku ve kayıptan sonra yeniden başlayabileceğin bir temel kur.

BU KİTAPTA

- ✓ Temel kontroller ve üretim zinciri
- ✓ Yemek, barınak, maden ve ekipman
- ✓ RTP, home, TPA ve dönüş planı
- ✓ Baskınlı SMP'de depo ve konum güvenliği
- ✓ Küçük görevlerle adım adım gelişim

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.