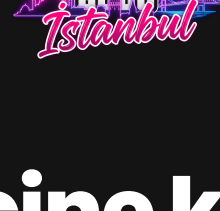




mirzabuilds
@MIRZABUILDS



Pollo.ai
+SEEDANCE25

POLLO AI • SEEDANCE 2.5 • 2026

Kendini **GTA'nın** içine koy

Üç fotoğraf, dokuz görev, oyun kamerası. GTA İstanbul videosunun bütün promptları ve düzeni.

Videodaki karakter benim; kahvehane tahsilatı, bankaya dalış, Boğaz Köprüsü'nde polis kovalamacası ve vapura atlama, hepsi Pollo AI içindeki Seedance 2.5 ile üretildi. İşti düzen yapıyor: her görev 10 saniyelik ayrı bir üretim, kamera hep karakterin arkasında, bir sonraki görev bir öncekinin son karesinden başlıyor. HUD (minimap, görev yazısı, yıldızlar) modelden istenmiyor, kurguda bindiriliyor. Bu rehberde düzeni ve dokuz görevin promptunu olduğu gibi veriyorum. Promptlar İngilizce, çünkü model İngilizce promptla belirgin şekilde daha iyi çalışıyor.

Önce düzen

Üç fotoğraf, 4:3, 10 saniye, kamera cümlesi, son kare zinciri.

Sonra görevler

Dokuz promptu sırayla üret, her seferinde son kareyi referans ver.

KURULUM

Pollo'da nereye tıklanır

ADIM

1

Pollo'ya gir

pollo.ai adresini aç ve giriş yap. Aynı akış telefondaki Pollo uygulamasında da var.

ADIM

2

Doğru ekranı aç

Üst menüden **Video**, sonra **Reference to Video**. Model olarak **Seedance 2.5** seç.

ADIM

3

Ayarları kilitte

Oran **4:3**, süre **10s**, kalite **480p**, çıktı sayısı **2**. Dokuz görevin hepsinde aynı kalıyor.

ADIM

4

Referansları yükle

Üç fotoğrafını yükle. İkinci görevden itibaren bir önceki klibin son karesini dördüncü görsel olarak ekle. Promptta bunlara **@Image1**, **@Image2**, **@Image3**, **@Image4** diyorsun.

ADIM 1

Düzeni kur

Üç parça var: referans fotoğraflar, her promptun başındaki **kamera cümlesi** ve görevleri birbirine bağlayan **son kare zinciri**. Bunlar doğruysa gerisi kopyala yapıştır.

01

Üç referans fotoğraf

Kıyafet fark etmez, model takımı promptla giydirebilir. Önemli olan yüz: net, gölgesiz, gözler açık.

DÜZEN

Reference images: @Image1 face front, @Image2 face three-quarter, @Image3 upper body. In every prompt: "keep my exact face from the references but dress me in a black overcoat over a dark suit, gold chain".

İPUÇU

Galeriden üç fotoğraf yeter. Her promptta aynı üç görseli aynı sırayla yükle; @Image1 hep yüz olsun.

02

Kamera cümlesi (her promptun başı)

Oynanış hissini veren tek şey bu paragraf. Oyun gibi görünmesinin sebebi: kamera arkada ve kesme yok.

DÜZEN

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; he never looks at the camera; one continuous take, no cuts.

İPUÇU

"He never looks at the camera" ve "one continuous take, no cuts" cümlelerini asla çıkarma. Çıkarınca model sinematik kesmeleri yapıyor ve karakter kameraya dönüyor.

03

Son kare zinciri

Görevler arası geçişli model kuramıyor; sen kuruyorsun. Bir önceki klibin son karesini 4. referans veriyorsun.

DÜZEN

Start exactly from @Image4: [bir önceki klibin son karesinin tarifi]. ...

İPUÇU

Klibi indir, son karede durdur, ekran görüntüsü al, @Image4 olarak yükle. Promptta "Start exactly from @Image4" yaz.

KURALLAR

Altı kural

Dokuz görevin hepsi bu altı kurala uyuyor. Kendi görevlerini yazarken de bunlara uy.

1

Kamera. Karakterin arkasında, sabit mesafe, hafif yukarıdan; karakter kameraya bakmıyor; tek plan, kesme yok.

2

Süre. Görev başına 10 saniye. 30 saniyelik tek üretim istersen model her 5 saniyede ışınıyor.

3

Zincir. Bir sonraki görevin @Image4'ü bir öncekinin son karesi. Geçişleri sen kuruyorsun, model kuramıyor.

4

Oran. 4:3. Bölünmüş ekranda üst yarıya oturuyor; dikey üretip kırınca hareket gidiyor.

5

HUD. Modelden istenmez ("No text, no HUD"). Minimap, görev yazısı, yıldızlar, para sayacı kurguda şeffaf PNG.

6

Yasak. "No guns, no blood." Sponsor kuralı da, platform kuralı da bu.

ADIM 2

Dokuz görev, sırayla

Hepsi **Reference to Video**, model **Seedance 2.5**, 4:3, 10 saniye, 480p, 2 çıktı. Beğendiğini indir, son karesini bir sonraki referans ver.

04

Görev 1 - Kahvehane

Karakter mahalle sokağında kahvehaneye yürüyor. Referans: üç fotoğraf.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; he never looks at the camera; one continuous take, no cuts. The character is the man from @Image1, @Image2, @Image3 (exact face), black overcoat over a dark suit, gold chain. Night, light rain, a narrow old Istanbul neighborhood street with a lit tea house (kahvehane) at the end. He walks steadily down the middle of the street toward the tea house, past parked cars and two men drinking tea at a table outside who look up; at the end he pushes the tea house door open and steps in. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: rain, footsteps on wet stone, distant traffic, tea glasses.

İPUÇU

Ayarlar her görevde aynı: Video → Reference to Video → Seedance 2.5 → 4:3 → 10 sn → 480p → 2 çıktı. 10 saniye yaklaşık 75 kredi, iki çıktı 150.

05

Görev 2 - Mercedes'e bin

Kahvehaneden çantayla çıkış, koşu, arabaya biniş. Referans: üç fotoğraf + Görev 1'in son karesi.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; he never looks at the camera; one continuous take, no cuts. The character is the man from @Image1, @Image2, @Image3 (exact face), black overcoat over a dark suit, gold chain, now carrying a brown leather briefcase. Night, light rain, the same old Istanbul street and tea house as @Image4. He pushes the tea house door open from inside, steps out and breaks into a run down the street toward a black Mercedes parked under a streetlight at the far end; three men in black coats fall in behind him; he reaches the car, opens the driver's door and gets in. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: rain, running footsteps, car door, engine start.

İPUÇU

Ekip ("three men in black coats") sahneye kalabalık ve tehdit katıyor; tek karakter tekdüze kalıyor.

06

Görev 3 - Bankaya gir

Araç takip kamerası. Cadde, taksi, lobye dalış. Referans: üç fotoğraf + Görev 2'nin son karesi (araba).

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game driving footage, photorealistic. The camera is locked behind the black Mercedes from @Image4 at a fixed distance and slightly above, like a game chase camera; one continuous take, no cuts. Night, rain. The car pulls out of the narrow old street, turns onto a wide avenue in Istanbul's Levent financial district with glass towers on both sides, accelerates, swerves around a yellow taxi, jumps the curb and smashes straight through the glass facade of a bank tower lobby; glass explodes, security guards and people in suits dive aside, the car skids to a stop inside among broken glass. The driver is the man from @Image1-3, seen only from behind through the rear window. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: engine roar, tire screech, glass explosion, alarm.

İPUÇU

Araba sahnelerinde kamera cümlesi "locked behind the black Mercedes" olur; sürücü sadece arka camdan görünür, yüz tutarlılığı derdi kalmaz.

07

Görev 4 - Bagajdan aleti al

Arabadan iniş, bagaj, alet, lobide yürüyüş. Referans: üç fotoğraf + Görev 3'ün son karesi.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; he never looks at the camera; one continuous take, no cuts. Start exactly from @Image4: the black Mercedes stopped inside the wrecked bank lobby among broken glass, alarm lights flashing. Then the man from @Image1, @Image2, @Image3 (exact face), in a black overcoat over a dark suit with a gold chain, steps out of the driver's door with his back to the camera, walks to the trunk, opens it and takes out a heavy sledgehammer; he rests it on his shoulder and walks away from the camera deeper into the lobby toward the security turnstiles, three men in black coats getting out of the car and following him. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: alarm, glass crunching under shoes, trunk lid, footsteps on marble.

İPUÇU

Bijon anahtarları, levye gibi özel aletleri model tanımıyor; baston ya da çubuk çıkartıyor. Balyoz, beyzbol sopası gibi bilinen nesneler tutuyor.

08

Görev 5 - Turnikeyi kır

Turnikeler, kıvılcım, asansöre yürüyüş. Referans: üç fotoğraf + Görev 4'ün son karesi.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; he never looks at the camera; one continuous take, no cuts. Start exactly from @Image4: the man from @Image1, @Image2, @Image3 (exact face), in a black overcoat over a dark suit with a gold chain, walks through the bank lobby with the same heavy tool on his shoulder as in @Image4, two men in black coats beside him. He walks up to the row of steel security turnstiles, swings the tool and smashes the first turnstile apart in a burst of sparks and metal, then a second one; a security guard behind the desk ducks and runs; the men step through the gap and he keeps walking toward the elevators at the back, still with his back to the camera. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: metal impacts, sparks, alarm, footsteps on marble.

İPUÇU

"the same heavy tool as in @Image4" demek aleti bir daha tarif etmekten daha güvenli; model kareden kopyalıyor.

09

Görev 6 - Bankacıyı bul

Asansör, ofis, imza, ticker yeşile dönüyor. Referans: üç fotoğraf + Görev 5'in son karesi.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; he never looks at the camera; one continuous take, no cuts. Start exactly from @Image4: the man from @Image1, @Image2, @Image3 (exact face), in a black overcoat over a dark suit with a gold chain, the same heavy sledgehammer on his shoulder, walks toward the elevators with two men in black coats. The elevator doors open, they step in, doors close; cut inside continuously to the doors opening on the top floor into a glass corner office at night with the city lights behind; a grey-haired banker in a suit stands up behind his desk in fear; the man walks up, drops the sledgehammer on the desk with a thud and slides a document across; the banker signs it with a shaking hand; a wall-sized stock ticker behind him turns green. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: elevator ding, footsteps, sledgehammer thud on wood, pen scribbling, ticker beeps.

İPUÇU

Para sayacının ₺0'dan ₺3.000.000'a dönmesi kurguda; ticker'in yeşile dönmesi modelden. İkisi üst üste gelince "para geldi" hissi tamamlanıyor.

10

Görev 7 - Polisten kaç

Boğaz Köprüsü, üç polis arabası, savrulma. Referans: üç fotoğraf + Görev 2'nin son karesi (araba).

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game driving footage, photorealistic. The camera is locked behind the black Mercedes from @Image4 at a fixed distance and slightly above, like a game chase camera; one continuous take, no cuts. Night, rain. The car races onto the Bosphorus Bridge in Istanbul, the lit suspension cables and towers clearly visible, the city lights and the water below; three police cars with flashing red-blue lights chase close behind; the Mercedes weaves between a truck and a bus, one police car clips the barrier and spins out in sparks; the Mercedes keeps speeding toward the far end of the bridge. The driver is the man from @Image1-3, seen only from behind through the rear window. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: sirens, engine roar, rain, tire screech.

İPUÇU

Şehri tanınır kılan tek plan bu; "suspension cables and towers clearly visible" cümlesi olmazsa jenerik bir otoyal çıkıyor.

11

Görev 8 - Vapura yetiş

iskele, kalkan vapur, güverteye atlayış. Referans: üç fotoğraf + Görev 7'nin son karesi.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game driving footage, photorealistic. The camera is locked behind the black Mercedes from @Image4 at a fixed distance and slightly above, like a game chase camera; one continuous take, no cuts. Night turning to early dawn, wet road. The car comes off the bridge exit and races down the ramp onto the Eminönü ferry pier in Istanbul; a white Istanbul city ferry with the Turkish flag is pulling away from the pier, its boarding ramp lifting; two police cars still chase behind; the Mercedes floors it, jumps the gap over the water and lands hard on the ferry's car deck, skidding to a stop; the police cars brake at the edge of the pier behind. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: sirens fading, engine roar, ferry horn, seagulls, a heavy landing thud.

İPUÇU

Model son saniyelerde polisleri de güverteye sokabiliyor; kurguda ilk 6 saniyeyi kullan. Vapurun üstündeki yazılar uydurma çıkıyor, kadraj dışı bırak.

12

Görev 9 - Çayını iç

Gün doğumu, Boğaz, semaver, çay; sonda kameraya yarım dönüş. Referans: üç fotoğraf + Görev 8'in güverte karesi.

SEEDANCE 2.5 PROMPT • KOPYALA

Third-person open-world video game gameplay footage, photorealistic. The camera is locked behind the player character at a fixed distance and slightly above, like a game camera; one continuous take, no cuts. Start from @Image4: the black Mercedes parked on the open upper deck of an Istanbul city ferry at sunrise, the Bosphorus, the bridge and the skyline with minarets behind, seagulls. Then the man from @Image1, @Image2, @Image3 (exact face), in a black overcoat over a dark suit with a gold chain, gets out of the car with his back to the camera and walks to the railing; three men in black coats stand by the car, one pours tea from a samovar into tulip-shaped glasses and hands him one; he leans on the railing with the tea glass, looking out at the city; in the last two seconds he slowly turns his head halfway toward the camera and raises the tea glass slightly, a small nod. Leave the bottom-left corner and the bottom center of the frame free of important detail. No text, no HUD, no guns, no blood. Native audio: seagulls, ferry engine hum, water, tea glass clink, wind.

İPUÇU

Bütün videoda kameraya bakılan tek an bu, bilerek sonda. "Mission Complete" kartı bunun üstüne geliyor.

KULLANIM

Daha iyi sonuç için

İPUÇU

Her görev için 2 çıktı üret, iyisini seç. Aynı prompt tekrar üretimde farklı sonuç verir; beğendiğini hemen indir.

İPUÇU

480p'de üret, sonra pollo.ai/video-upscaler ile 2x yükselt (klip başına yaklaşık 10 kredi). Bitmiş üst yan videosunu tek parça da yükseltebilirsin.

İPUÇU

Logo ve yazıyı modele çizdirme. SMALL tarzı logoyu görsel modelde üret (Nano Banana 2, 16:9), arka planını kaldır, videoda drone planının üstüne bindir.

İPUÇU

Kendi şehrin için mekân isimlerini ve tanınır ayrıntıları yaz: köprü halatları, vapur, kahvehane, çay bardağı. Ayrıntı yoksa jenerik şehir çıkıyor.

İPUÇU

Kamera kaydını üst yarıdaki görevlerle hizala: metnin bloklarının başladığı saniyelere görev geçişlerini koy.

UYARI

Beklentini doğru kur

DÜRÜST NOT

Seedance 2.5 pahalı: 10 saniye 480p yaklaşık 75 kredi, iki çıktı 150. Dokuz görev ve upscale ile bu video 1.300-1.500 kredi tuttu. Ücretsiz hesabın 20 krediyle tek görev çıkmaz.

DÜRÜST NOT

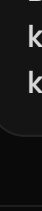
Bu video oyun gibi görünüyor ama oynanmıyor. Karakteri sen yönetmiyorsun; "oyun üretim" deme, "kendimi oyunun içine koydum" de.

DÜRÜST NOT

Yüz her sahnede tutuyor ama gömlek, plaka gibi küçük ayrıntılar değişebiliyor. Oyun kamerasında fark edilmiyor; yakın plan istersen referans sayısını artır.

DÜRÜST NOT

Bu video GTA tarzında, Rockstar'ın oyunuyla bir bağı yok. Rockstar'ın logosunu ve karakterlerini kullanma; kendi logonun üret, kendi karakterin ol. Gerçek kişi ve kurumları göstermeden, "kurgudur" notu ile paylaş.



@mirzabuilds • GTA İstanbul • Pollo AI • Seedance 2.5 • yoruma GTA yaz