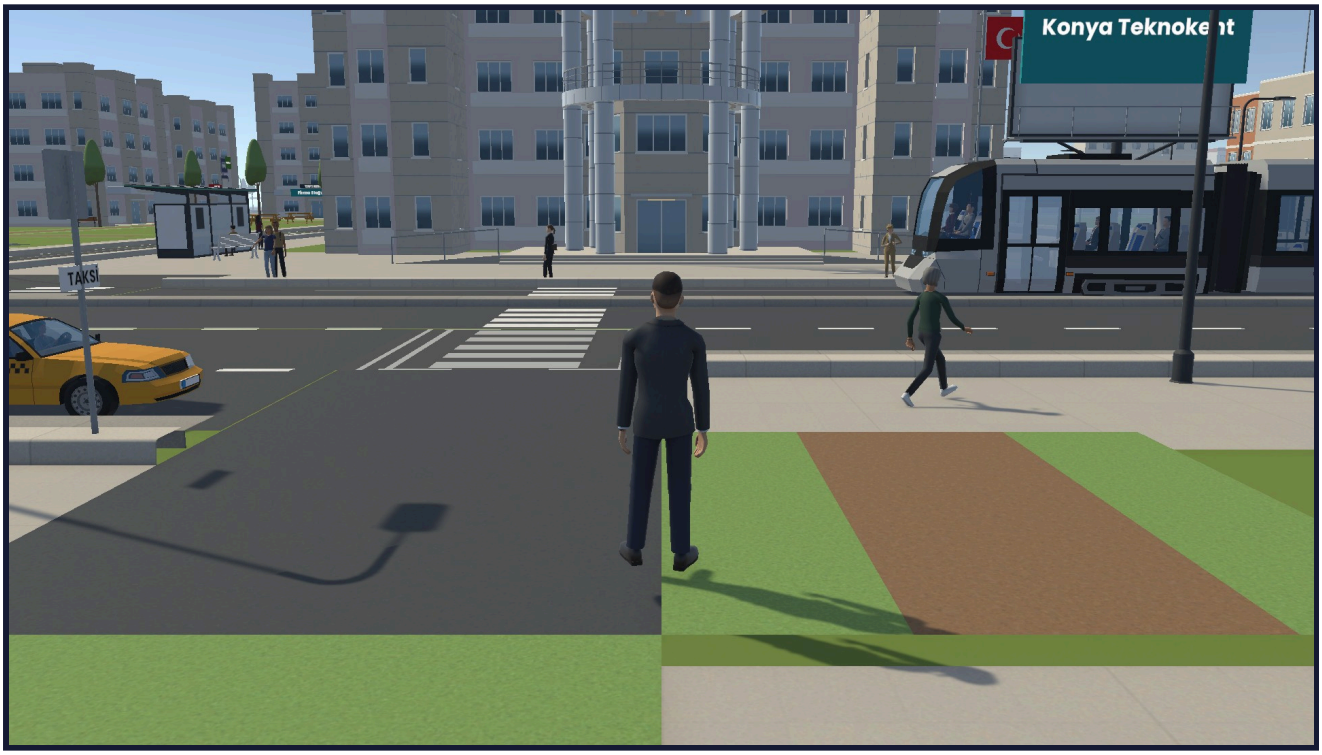
Oynayış Rehberi

İlk saat

Sürüm 0.0 için oynayış rehberi



İçindekiler

Seed Up Gate, Türkiye'de bir girişimin nasıl kurulduğunu tanıtan eğitici bir oyundur. Bu rehber oyunun ilk saatini anlatır: kurulum ve etkinleştirme, tuşlar ve kamera, ekrandaki öğeler ve Konya Teknokent'teki ilk adımlar. Sonraki aşamalar tam rehberde yer alır.

Rehberdeki her tuş, tutar ve süre oyunun Sürüm 0.0 kaydından alınmıştır. Tırnak içindeki yazılar oyunda göründüğü gibidir. Oyun oyuncuya “sen” diye seslendiği için alıntılar da öyledir.

1 **Kurulum ve etkinleştirme** 2

2 **Tuşlar ve kamera** 4

3 **Ekran öğeleri** 5

4 **İlk görev: Teknokent'e başvuru** 8

Bölüm 1

Kurulum ve etkinleştirme

Oyunun kurulması

Oyun okulda ya da kurumda bilgisayara önceden kurulduysa bu kısım atlanabilir. O durumda oyun masaüstündeki ya da Başlat menüsündeki “Seed Up Gate” kısayoluyla açılır.

Önerilen yol kurulum programıdır. Program yönetici izni istemez ve internete bağlanmaz. Oyunun kendisi de internet olmadan çalışır.

1 **Kurulum programı açılır.**
“Seed Up Gate - Early Access - Setup.exe” dosyasına çift tıklanır.

2 **Mavi uyarı penceresi geçilir.**
“...bilgisayarınızı korudu” yazan bir pencere çıkarsa önce “Ek bilgi” yazısına, sonra “Yine de çalıştır” düğmesine basılır. Kurulum programı imzasız olduğu için bu uyarı çıkabilir.

3 **Karşılama ekranı geçilir.**
“Kuruluma hoş geldiniz” ekranında “İleri” düğmesine basılır.

4 **Kurulum yeri onaylanır.**
Kurulum yeri olduğu gibi bırakılabilir. “Masaüstüne kısayol koy” işaretli kalırsa oyun masaüstünden açılır. Ardından “Kur” düğmesine basılır.

5 **Kurulum bitirilir.**
“Kurulum tamamlandı” yazınca “Bitir” düğmesine basılır.

Kurulum programı açılmazsa aynı oyun zip dosyasıyla da kurulabilir. “Seed Up Gate - Early Access.zip” dosyasına sağ tıklanır, “Tümünü ayıkla...” seçilir ve açılan klasördeki “SeedUpGate.exe” çalıştırılır.

> **Dikkat**
> Oyun zip dosyasının içinden açıldığında çalışmaz. Dosyaların önce bir klasöre ayıklanması gerekir.

Paketteki “Sistem Gereksinimleri” belgesine göre oyunun istediği bilgisayar özellikleri aşağıdadır. Asgari satırlar öneridir, belgenin

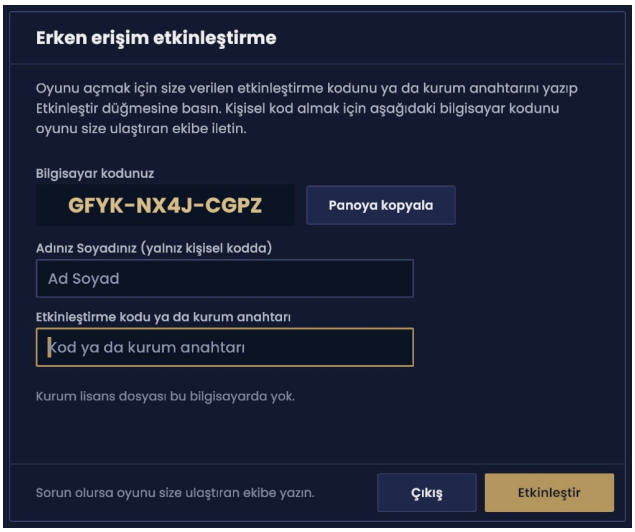
tamamında ölçümler de yer alır.

Kalem	Asgari (öneri)	Önerilen
İşletim sistemi	Windows 10 sürüm 21H1 ya da üstü, 64 bit	Windows 10 ya da Windows 11, 64 bit, güncel
Bellek	8 GB	8 GB ya da üstü
Ekran kartı	DirectX 12 destekli, tümleşik kart, “Düşük” grafik seviyesi	Ayrı ekran kartı, “Yüksek” grafik seviyesi
Disk	Yaklaşık 1,3 GB boş yer	SSD
Ekran	1600×900'ün altı ölçülmedi	1920×1080

> **İpucu**
> Oyun zayıf ekran kartında grafik seviyesini kendiliğinden düşürür. Yavaş bir bilgisayarda yükleme sırasında pencere birkaç saniye duraklayabilir, bu sırada beklemek yeterlidir.

İlk açılış ve etkinleştirme

Bilgisayarda lisans yoksa oyun önce “Erken erişim etkinleştirme” penceresini gösterir. Okul ya da kurum, kurum lisansını kurduysa bu pencere hiç çıkmaz.



Oyun içi görüntü · “Erken erişim etkinleştirme” penceresi (örnek veriyle çekilmiş kare, bilgisayar kodu örnektir)

Etkinleştirmenin iki yolu vardır.

- **Kurum anahtarı:** 25 karakterlik kurum anahtarı “Etkinleştirme kodu ya da kurum anahtarı” kutusuna yazılır ve “Etkinleştir” düğmesine basılır.
- **Kişisel kod:** “Bilgisayar kodunuz” yazısının altındaki kod, oyunu size ulaştıran ekibe iletilir. “Panoya kopyala” düğmesi kodu kopyalar. Karşılığında 20 karakterlik bir kod verilir. Ad, soyad ve kod yazılıp “Etkinleştir” düğmesine basılır.

Kod yazılırken büyük ve küçük harf, boşluk ve tireler fark etmez. O harfi ile 0 rakamı, I harfi ile 1 rakamı aynı sayılır.

İlk açılışta “Kullanım koşulları” penceresi de açılır ve “Okudum” düğmesiyle kapanır. Aynı metne daha sonra “Emeği geçenler” ekranından ulaşılabilir. Bundan sonra oyun o bilgisayarda kod sormadan açılır. Ekranın köşesindeki soluk “Lisans no” yazısı lisansın numarasıdır.

> **Dikkat**
> Kişisel kod yalnız etkinleştirildiği bilgisayarda geçerlidir. Lisansın bir son günü vardır. Süre bitince oyun açılışta “Lisans süresi bitti” der ve yeni kod ister, oyunun yeniden kurulması gerekmez. Bilgisayarın tarihi ve saati geri alınmış görünürse oyun açılmaz.

Kayıtlar

Kayıtlar oyunun klasöründe değil, kullanıcı hesabının kayıt klasöründe durur. Oyunu kaldırmak kayıtları silmez. Oyun kendiliğinden kaydeder, elle kayıt ise Esc menüsünden yapılır.

Kişisel kodla açılan oyunda 3 kayıt yuvası, kurum lisansıyla açılan oyunda 30 kayıt yuvası bulunur. Yuva seçilirken oyun şunu yazar: “Bir yuva seç. Oyun o yuvaya bağlanır; otomatik kayıtlar da oraya yazılır.”

> **Öğretmen notu**
> Öğrenciler aynı kullanıcı hesabını paylaşıyorsa her öğrencinin karakterine kendi takma adını vermesi işleri kolaylaştırır. Kayıt ekranındaki her yuvada karakterin adı görünür ve öğrenci kendi kaydını bu addan tanır. Oyun oyuncuyu tanıtan hiçbir bilgiyi toplamaz ve internete göndermez.

Bölüm 2

Tuşlar ve kamera

Tuşlar

Oyun klavye ve fareyle oynanır. Ayarlar'daki “Kontroller” sayfası tuşları listeler ve şu notu taşır: “Tuşlar şimdilik değiştirilemez.”

Tuş	Ne yapar
W A S D	Yürü
Shift	Koş (basılı tutulur, Ayarlar'da aç/kapa biçimi de seçilebilir)
E	Etkileşim: kapıyı açar, görevliyle konuşmayı başlatır
T	Telefon
Tab	Çanta
Y	Ye, iç (çantadaki yiyecekten)
M	Harita
G	Görevler
Esc	Menü, geri
Boşluk	Zamanı hızlandır (durakta beklerken ve yolculukta)
Q	Taksi çevir (yolda boş taksi geçerken)
C	Kamerayı arkaya al
V	Kamera görünümü
Alt	Basılıyken imleci gösterir

Koşmanın süre sınırı yoktur ve koşu ek enerji harcamaz. Uzak bir hedefe giderken koşmak yalnız zaman kazandırır.

Kamera

Kamera karakteri yukarıdan ve arkadan izler. Sürüm 0.0'da kamerayı döndürmek için tuşa basmak gerekmez.

- **Döndürme:** Fare oynatıldığında kamera karakterin çevresinde döner. Serbest oyunda imleç gizlidir.
- **Yakınlaştırma:** Fare tekerleği kamerayı yaklaştırır ve uzaklaştırır. Dışarıda kamera karaktere 5 metre ile 18 metre arasında durur, oyun 11 metrede açılır. Kamera uzaklaştıkça bakış açısı da yükselir.
- **Klavyeyle:** Sol ok ve Sağ ok kamerayı döndürür, Yukarı ok ve Aşağı ok yaklaştırıp uzaklaştırır.
- **Sıfırlama:** C kamerayı karakterin arkasına alır ve uzaklığı açılış değerine döndürür.



Oyun içi görüntü · Kamera en yakın konumda



Oyun içi görüntü · Kamera en uzak konumda

Binaların içinde kamera daha dar bir aralıkta, 7 metre ile 13 metre arasında çalışır. Kameraya bakan duvarlar alçalır, böylece oda yukarıdan görülebilir.

> **İpucu**
> Ekrandaki bir düğmeye fareyle tıklamak için Alt basılı tutulabilir. Tuş basılıyken imleç görünür ve kamera dönmez. Telefon, çanta, harita ya da bir pencere açıkken imleç zaten serbesttir.

Bölüm 3

Ekran öğeleri

Oyun sırasında ekranda dört köşeye yerleşmiş birkaç öğe bulunur. Hepsi aşağıdaki karede bir aradadır.



Oyun içi görüntü · Oyun ekranının bütünü, Konya Teknokent'in önü

Enerji, tokluk ve mutluluk

Sol üstte üç çubuk durur: “Enerji”, “Tokluk” ve “Mutluluk”. Her biri yüzde olarak gösterilir ve oyun saati ilerledikçe yavaşça azalır.



Oyun içi görüntü · Üst şerit: Enerji, Tokluk, Mutluluk, para, tarih ve saat

- **Tokluk** yemek yiyerek dolar. Tokluk dörtte birin altına inince oyun bir kez “Acıktın” bildirimi verir. Tokluk sıfıra inerse enerji bir buçuk kat hızlı azalır ve mutluluk da daha çabuk düşer. Oyun bu durumda durmaz.
- **Enerji** uyuyarak dolar. Tam bir uyku sekiz saat sürer.
- **Mutluluk** da zamanla azalır. Telefondan aileyle yazışmak günde bir kez küçük bir artış sağlar.

Yemek için üç yol vardır: çantadaki yiyecek Y ile yenir, bir lokantaya ya da kafeye uğranır ya da telefondaki “Yemek siparişi” kullanılır. Çantada sekiz yiyecek yeri bulunur. Teknokent'in içinde de bir kafeterya vardır.

Para, tarih ve saat

Sağ üstte para, tarih ve saat görünür. Oyun 5 Ekim 2026 Pazartesi sabahı başlar. Karakterin 75.000 TL kişisel birikimi vardır. Bu tutar bir oyun ayarıdır, resmî bir tutar değildir.

Saat sürekli akar: gerçek bir saniye oyunda bir dakikadır. Öğreticinin deyişiyle “Saat akıyor: gerçek bir saniye, oyunda 1 dakika”. Etkin gün 07:00 ile 22:00 arasıdır, gece de oynanabilir ve gün gece yarısı değişir. Görevlilerle yüz yüze konuşurken de saat akar.

> **Dikkat**
> Kurumların çalışma saati vardır. Resmî kurumlar hafta içi 08:30 ile 17:30 arasında açıktır, 12:30 ile 13:30 arası öğle arasıdır ve gişeler bu arada işlem yapmaz. Yola çıkmadan önce saate bakmak bir günü kurtarabilir.

Görev paneli

Sol üstte, çubukların altında görev paneli durur. Panel hangi aşamada olunduğunu, aşamanın adını ve sıradaki adımları gösterir. Oyunun başında panelde “Aşama 1/5”, “Teknokent'e başvuru” ve ilk adım olan “Sunumu izle” yazar. “Hedef” satırı gidilecek yeri ve uzaklığı verir. Altında “Yan görevler” bölümü bulunur.



Oyun içi görüntü · Görev paneli, mini harita ve çanta şeridi

G tuşu “Görevler” menüsünü açar. Menüde “Ana görev”, “Yan görevler” ve “Son tarihler” başlıkları vardır. Takip edilecek görev buradan seçilir ve yön oku o görevi gösterir.

Mini harita ve yön işaretleri

Görev panelinin altındaki mini harita yakın çevreyi gösterir. Altındaki satırda hedefin adı ve uzaklığı yazar. Binaya girildiğinde mini haritanın üstünde “İç mekân: Konya Teknokent” gibi bir etiket belirir.

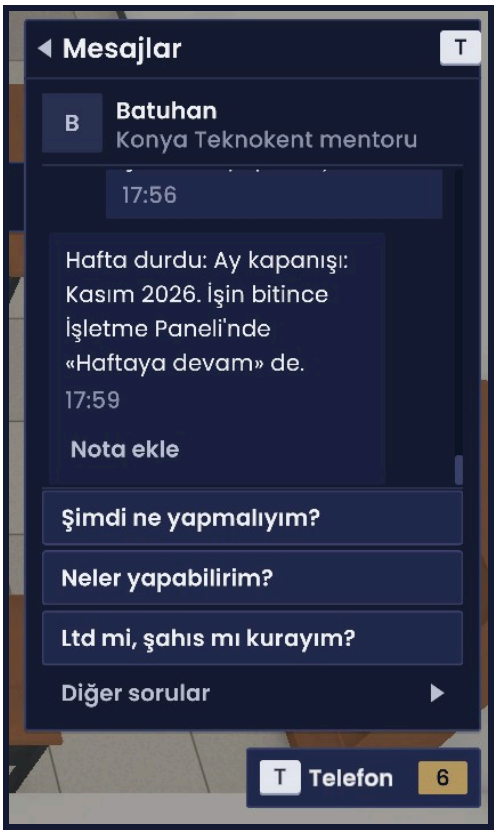
Ekranın üst ortasındaki küçük etiket de hedefi gösterir, örneğin “Teknokent · Sunum · 10 m”. Binaların içinde yerdeki turkuaz oklar sıradaki gidilecek yere götürür.

Çanta

Sol alttaki şerit çantadır. Tab çantayı açar. Alınan belgeler ve satın alınan yiyecekler burada durur. Oyunun başında şeritte “(çanta boş)” yazar.

Telefon

Sağ alttaki “Telefon” düğmesi ya da T tuşu telefonu açar. Oyunun başında telefonda “Mesajlar”, “Takvim”, “Rehber”, “Banka”, “Harita”, “Şehir Kart”, “Yemek siparişi”, “Notlar” ve “Hatırlatıcı” bulunur. “Girişim Sözlüğü” sunum izlendikten sonra, “Başvurularım” gibi uygulamalar ise ön değerlendirme alındıktan sonra açılır.



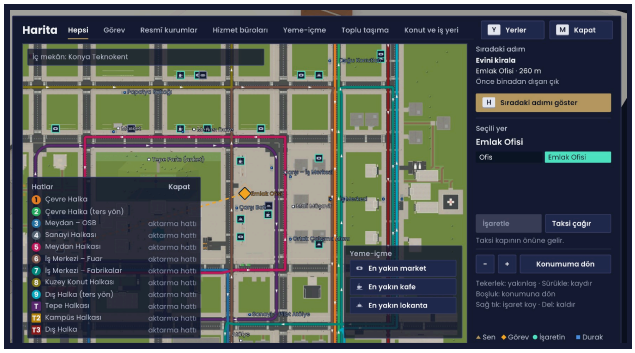
Oyun içi görüntü · Telefonda “Mesajlar”, mentorla yazışma ve hazır sorular (oyunun ilerideki bir gününden)

Telefondaki yazışmalar hazır sorularla yürür. En yararlı satır mentora sorulan “Şimdi ne yapmalıyım?” sorusudur. Mentor birkaç saniye içinde sıradaki işi ve yerini yazar.

> **İpucu**
> Nereye gideceği belli değilse “Mesajlar” açılıp mentora “Şimdi ne yapmalıyım?” diye sorulabilir. Mentor günün her saatinde cevap verir.

Harita

M tuşu şehir haritasını açar. Üstteki süzgeçler “Hepsi”, “Görev”, “Resmî kurumlar”, “Hizmet büroları”, “Yeme-içme”, “Toplu taşıma” ve “Konut ve iş yeri” adlarını taşır. Sağdaki “Sıradaki adım” kutusu gidilecek yeri ve uzaklığını yazar, “Sıradaki adımı göster” düğmesi haritayı o yere getirir.



Oyun içi görüntü · Şehir haritası: süzgeçler, hatlar, “Sıradaki adımı göster” düğmesi

Haritada fare tekerleği yakınlaştırır, sürüklemek haritayı kaydırır, Boşluk karakterin konumuna döndürür. Sağ tık bir işaret koyar. Seçilen bir yer “İşaretle” düğmesiyle de işaretlenebilir. “En yakın market”, “En yakın kafe” ve “En yakın lokanta” düğmeleri yemek yerlerini bulur. “Taksi çağır” düğmesi taksiyi kapının önüne getirir. Alt köşedeki açıklama dört işareti tanıtır: “Sen”, “Görev”, “İşaretin” ve “Durak”.

Menü ve ayarlar

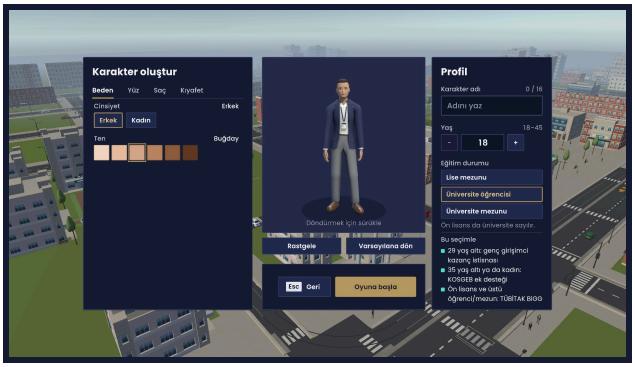
Esc oyun içi menüyü açar. Menüde elle kayıt, “Ayarlar”, “Öğrenilenler”, “Ana menüye dön” ve “Oyundan çık” bulunur. Ayarlar dört sayfadır: “Görüntü”, “Ses”, “Kontroller” ve “Oyun”. Arayüz boyutu “Görüntü” sayfasından “Normal”, “Büyük” ya da “En büyük” olarak seçilebilir.

Bölüm 4

İlk görev: Teknokent'e başvuru

Yeni oyun ve karakter

Ana menüde “Yeni oyun”, “Devam et”, “Yükle”, “Ayarlar” ve “Çıkış” düğmeleri vardır. İlk kez oynayan biri “Yeni oyun” ile başlar. Gerekirse bir kayıt yuvası seçilir, ardından “Karakter oluştur” ekranı gelir.



Oyun içi görüntü · “Karakter oluştur” ve “Profil” pencereleri

1 **Görünüm seçilir.**
Soldaki pencerede “Beden”, “Yüz”, “Saç” ve “Kıyafet” sekmeleri bulunur. Ortadaki karakter sürüklenerek döndürülebilir. “Rastgele” düğmesi hazır bir görünüm önerir, “Varsayılana dön” ilk görünüme döndürür.

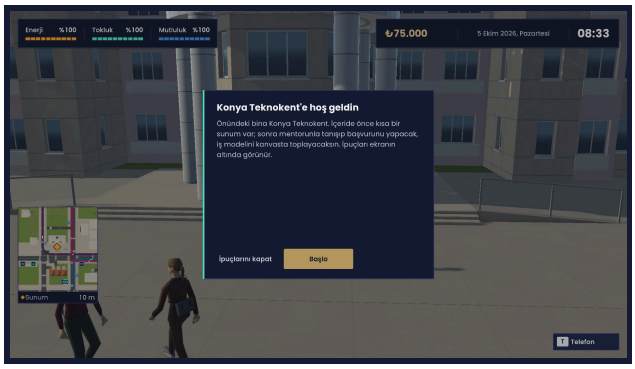
2 **Profil doldurulur.**
“Karakter adı” en çok 16 karakterdir. “Yaş” 18 ile 45 arasında seçilir. “Eğitim durumu” için üç seçenek vardır: “Lise mezunu”, “Üniversite öğrencisi” ve “Üniversite mezunu”.

3 **Seçimin etkisine bakılır.**
“Bu seçimle” başlığı altında, seçilen yaş ve eğitim durumuyla ileride yararlanılabilecek destekler listelenir. Liste seçim değiştikçe yenilenir.

4 **Oyun başlatılır.**
“Oyuna başla” düğmesine basılır. Yükleme ekranı birkaç saniye sürebilir ve altında bir ipucu gösterir.

Teknokent'in önünde

Oyun Konya Teknokent binasının önünde açılır. İlk olarak açılış kartı görünür.



Oyun içi görüntü · Açılış kartı “Konya Teknokent'e hoş geldin”

Kart ilk saatin özetini verir: “Önündeki bina Konya Teknokent. İçeride önce kısa bir sunum var; sonra mentorunla tanışıp başvurunu yapacak, iş modelini kanvasta toplayacaksın. İpuçları ekranın altında görünür.” “Başla” düğmesi kartı kapatır. “İpuçlarını kapat” seçilirse ipuçları kapanır.

Kart kapandıktan sonra karakter W A S D ile binanın kapısına yürütülür ve kapı E ile açılır.

Sunum, mentor ve başvuru

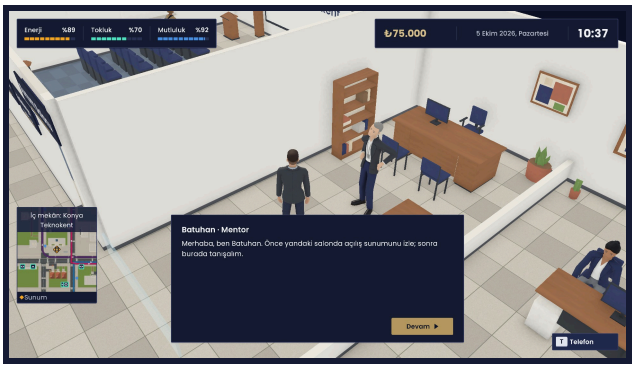
Görev panelindeki “Teknokent'e başvuru” aşaması altı adımdan oluşur. İlk saatte bunların ilk dördü tamamlanabilir.

1 **“Sunumu izle”.**
Resepsiyondan Sunum Salonu'na yerdeki turkuaz oklar götürür. Salonun kapısının üstünde levhası vardır. Sandalyelerin yanında E ile “Otur, sunumu izle” seçilir. “Girişimcilik sunumu” altı slayttan oluşur. Sunum “İleri” düğmesiyle ya da Sağ ok ile ilerler ve son sayfada “Bitir” düğmesiyle kapanır.

2 **“Mentorunla tanış”.**
Mentor Ofisi, Sunum Salonu'nun yanındadır. Mentorun yanında E ile “Mentorla konuş” seçilir. Mentorun adı Batuhan'dır ve oyun boyunca telefondan da ulaşılabilir.

3 **“Dalını seç”.**
Yeni Başvuru bankosu resepsiyonda, girişe yakındır. Bankoda E ile “Dal seçimi” açılır. “Hangi Alanda İş Kuracaksın?” ekranında dört dal kartı vardır: Yazılım, Esnaflık, E-ticaret ve Üretim. İstenen kartta “Bu dalı seç” düğmesine basılır. Sürüm 0.0'da Üretim kartında “Yakında açılacak” yazar ve bu kart henüz seçilemez. Öteki üç dal seçilebilir.

4 **“Fikrini yaz”.**
Dal seçildikten sonra aynı bankoda “Fikrin Ne?” ekranı açılır. “İşletmenin adı” ve “Fikrin, tek cümleyle” alanları doldurulur. Fikir cümlesi en az 15 karakter olmalıdır. “Onayla” düğmesinden sonra “Fikrine İlk Bakış” kartı gelir.



Oyun içi görüntü · Mentor Ofisi'nde mentorla ilk konuşma

> **Dikkat**
> Mentorla tanışmak zorunlu bir adımdır. Yeni Başvuru bankosu, mentorla tanışılmadan açılmaz. Mentora sunumdan önce uğranırsa mentor önce sunumun izlenmesini ister.



Oyun içi görüntü · Resepsiyondaki “Yeni Başvuru” bankosu ve “Dal seçimi” istemi

> **İpucu**
> Yerdeki turkuaz halkalar etkileşim noktalarıdır. Halkaya yaklaşıldığında ekranda E tuşu ve yapılacak işin adı belirir.

Sıradaki adımlar

Aşamanın son iki adımı “Kanvası doldur” ve “Ön değerlendirmeni al” adımlarıdır. İkisi de Kanvas Çalışma Alanı'nda yapılır. Alan, Sunum Salonu'nun karşısındadır. Fikir yazıldıktan sonra kanvas kendiliğinden açılmaz, Kanvas Çalışma Alanı'na yürümek gerekir.

İş Modeli Kanvası dokuz bloktan oluşur. Bloklar doldurulduktan sonra “Değerlendirmeye gönder” düğmesi ön değerlendirmeyi başlatır. Karne bir ön değerlendirmedir. Teknokent'e kabul kararını Proje Değerlendirme Komisyonu verir. Kanvasın nasıl doldurulacağı ve karnenin nasıl okunacağı tam rehberde anlatılır.

Oyun telefonu, Teknokent'ten ilk çıkışta mentordan gelen bir mesajla tanıtır. O andan sonra şehir açılır: ev kiralanır, kurumlara gidilir ve işletme kurulur.

> **Öğretmen notu**
> Sunum, mentor, dal ve fikir adımları kısa adımlardır. Kanvas dokuz blokluk bir yazma işidir, bu nedenle ayrı bir derse bırakılması ve öğrencilerin fikirlerini önceden düşünmesi yararlı olabilir. Oyun kendiliğinden kaydettiği için ders sonunda Esc menüsünden “Ana menüye dön” seçmek yeterlidir.