**Furula**

Ağustos ayında bir cumartesi günü kasabada ki tüm işlerini bitiren Akif, köyüne doğru yola koyuldu. Kendi ilgi alanları dışında sohbetler eden kalabalıklardan pek hoşlanmazdı. Minibüsten indikten sonra, kafasını kaldırmadan köyün içinden geçti. Yaşadığı ev köyün 1 kilometre kadar uzağında bir tepedeydi. Köyden uzakta yaşamak kendi seçimiydi. Genelde Cumartesi akşamları kasaba alışverişi sonrası, köy manzaralı bahçesinde tek başına oturup çalıştığı fabrikadan aldığı, silah, av, savunma sanayi gibi konularla ilgili dergileri okurdu. Ama bu sefer çok yorgundu; hemen yatağına girdi ve uyudu. Evinde baba yadigârı bir tabanca, iki tane de tüfek vardı. Silahlarla çok ilgiliydi. Haftada 2-3 gün yaylalara çıkıp silahları ile atışlar yapardı. Köyüne 3 kilometre kadar uzaklıktaki bir silah fabrikasında şoförlük yapıyordu Akif. Görevi, fabrikaya ait bir araç ile kasabada ve çevre köylerde yaşayan fabrika çalışanlarına servis hizmeti vermekti. Boş zamanlarında işe getirip götürürken tanıştığı mühendislerle “silahlar nasıl üretilir, nasıl tasarlanır, etkileri nelerdir” gibi konularda sohbet etmeye çalışırdı. İmkân buldukça samimi arkadaşları aracılığı ile silah depolarına girip silahları incelerdi. Bu onun için inanılmaz bir mutluluktu, bir futbol fanatiği gibi.

Büyük bir gürültü ile uyandı Akif. Saatine baktı. 04:03. Ancak dışardaki dalgalı ışık gözlerini alıyordu. Hemen dışarı çıktı, neredeyse tüm köy yanıyordu. Uzun bir süre şoku atlatamadı. Ne olduğunu anlamaya çalışıyordu. Böyle bir görüntü ancak bir savaşta olabilirdi. Birden köyde yeni patlamalar başladı. Akif kendine geldi, köye bombalar yağıyordu adeta. Aklına fabrika geldi, apar topar kaçmaya başladı. Tepeyi aştığında çok yorulmuştu. 2 km kadar yolu hızla koşarak gelmişti. Kafasını kaldırıp fabrikaya baktığında bir şok daha yaşadı, fabrika alev alev yanıyordu. Fabrikanın 1km kadar sağında ormanın çok yakınındaki silah deposu çarptı gözüne. Orada herhangi bir sorun göremedi. Fazla düşünmeden depoya koştu. Deponun girişinde yaralı bekçi ile karşılaştı. Ona yardım ederek depoya birlikte girdiler. Terasın daha güvenli olduğuna karar verdi Akif. Dışarıyı gözlemlemek istiyordu aynı zamanda. Bekçiye pansuman yaptıktan sonra terasa açılan kapının dibinde oturup beklediler. Ertesi gün yakınlarda herhangi bir aksiyon olmadı, ancak uzaklardan patlama sesleri geliyordu. Hayatlarında hiç görmedikleri cisimler çok hızlı biçimde tepelerinden geçiyordu. Karanlık çöktü, uykusuzluk artık dayanılmaz hale geldi. Bekçi bütün gün halsiz bir şekilde uyukluyordu zaten. Yaşaması pek mümkün görünmüyordu. Akif istemsizce uykuya daldı. Gün aydınlandığında uyandı. Korkuyla ayağa sıçradı, terasın korkuluklarına doğru koşup etrafa baktı. Fabrika kül olmuştu. Akif orman tarafında bir hareketlilik sezdi. Biraz daha dikkatli baktı. Bunlar insana benzemiyorlardı. Aslanların bir geyiği parçalaması gibi bir şeyler oluyordu orada. Ama hayvan da değillerdi. Bekçi birden uyanarak can havliyle bağırdı. Bekçinin sesini duyan sadece Akif değildi, bu ilginç yaratıklar bakışlarını terasa yönlendirdiler. 20 saniye kadar iki taraf da hareketsizce birbirlerine baktı. Yaratıklar depoya doğru yavaşça ilerlemeye başladılar. Akif içeri girip eline ilk gelen tüfeği aldı, bekçinin de yardımıyla mermileri buldu. Terasa dönüp ateş etmeye başladı. Yirmi kadar yaratığı öldürdü, rahat bir nefes aldı. Gözlerini kapattı. Tekrar açtığında bir şok daha yaşadı. Silah seslerini duyan farklı farklı onlarca yaratık orman içinden depoya doğru geliyordu.

3 boyutlu görünüme sahip oyunumuz bu noktada oyuncunun kontrolüne geçer. Akif ormandan çıkan düşmanları vurdukça puan kazanır, bazı yaratıklar vurulduğunda bonus silahlar kazanılır. Zaman ilerledikçe düşmanların çeşitleri artar ve düşmanları öldürmek zorlaşır; ancak buna mukabil olarak daha güçlü silahlara erişilir. Depodan alınan silahlarda mermi sınırı yoktur. Her bir silahı ilk defa almak için depoya gidilir. Sonrasında depoya gitmeden silahlar arasında geçiş yapılabilir. Bonus silahların mermileri sınırlıdır. Her silahın özellikleri farklıdır (Menzil, tesir vs.). Belirli sayıda düşman depoya ulaştığında oyun kaybedilir. Amacımız süre sınırsız bir sahnede, yaratıkların depoya ulaşmasına müsaade etmeden, onları öldürerek yüksek puan elde etmek.