**A Green Bullet**

Hikaye, insanların koza ismi verilen bir makinenin içine yatarak, beyinlerine iletilen bilgiler aracılığıyla sanal dünyada oyun oynayabildikleri bir zamanda geçiyor (Matrix ya da Sword Art Online gibi). Bir nedenden ötürü (neden daha sonra belirlenecek) Dünya’da yaşam şartları aniden aşırı zorlaşıyor ve insanlığın soyu tükenme tehlikesi ile karşı karşıya kalıyor. Henüz teknoloji, insanların başka bir gezegene taşınarak soyunu kurtarabilecekleri kadar gelişmiş durumda değil. En azından şartlar aniden değil de, öngörebilecekleri bir şekilde yıllar sonra değişecek olsaydı, belki bir önlemi alınabilirdi (belki bu noktada Ay ya da Mars’ta ufak bir koloni kurulmuş olabilir, hatta belki insanlık o kolonilerin gelişerek tekrar Dünya’ya dönüp yaşam şartlarını tekrar iyileştireceği bir günü bekliyor olabilir). Bir sanal oyun şirketi, yasaların ve etik sınırlarının ötesine geçerek, kozaya yatan insanların beyinlerini dijital ortama kopyalarak, Dünya’da yaşayan insanların, en azından şartlar tekrar iyileşene (ve belki de dışardaki kolonilerden Dünya’ya yardım gelene) kadar, insanların zihinlerini hayatta tutabileceğini duyuruyor. Herhangi resmi bir cevap beklemeden insanları topluyorlar ve sahip oldukları kısa zaman içerisinde sistemi uzun bir süre sanal ortamda yaşanabilecek şekilde optimize etmeye çalışıyorlar, yani oyun olmaktan çok simülasyona çekmeye çalışıyorlar. Fakat zaman çok kısıtlı olduğu için, oyunun kuralları pek fazla değişmiyor. İnsanların zihinleri başarıyla sanal ortama aktarılıyor, fakat geride kalan hem oyuncuların bedenleri, hem de diğer insanlar birer birer yaşamı terk ediyorlar. Böylece playerlar, survivorlara dönüşüyor.

Aradan yıllar geçiyor. Yüksek seviyeli bir oyuncu, yine yüksek seviyeli bazı oyuncular arasında efsane olan bir itemin peşine düşüyor. Sonunda, bu itemi satın alabileceği, gizlenmiş bir shop buluyor. Oyuncuda bir altıpatlar var ve almak istediği item “yeşil mermi” olarak geçiyor. Normal merminin dış hatlarına sahip olsa da materyali farklı olan, yeşil renkte parlayan (Harry Potter’daki adabra kadabra lanetinin görselliğini düşünün) bir mermi bu. Bu mermi, altıpatlar bir hedefe kilitlendiği zaman hedefini asla şaşırmıyor ve vurduğu kişinin sistemdeki verilerinin silinmesine, yani kişinin yok olmasına neden oluyor. Sanal dünyadaki insanların kendi belirledikleri yasalara göre birini öldürmek yasalara aykırı ve çok ağır cezaları var. Ancak oyuncu, yine de satın almak istediğini söylüyor. Bir program olan (yani NPC) shopkeeper ise, bu mermiyi almanın bir bedeli olduğunu söylüyor. Bu mermiyi satın almaya karar verirse, zihninden kimi ve neden öldürmek istediği bilgisi silinecek. Mermi sahibi, ancak o kişinin kim olduğunu tekrar bulursa öldürebilir. Shopkeeper, “Eğer birini gerçekten sistemden silmek istiyorsan, zaten nedenini de tekrar bulursun.” diyor. Aynı zamanda kişi, bu anlaşmayı o anda kabul etmezse, bir daha mermiyi edinemeyecek; çünkü başka birine bu bilgileri verip tekrar gelebilir. Hatta kendi zihninden silinmesinin yanında, herhangi bir yere bu konuyla ilgili not almışsa, onlar da sistemden silinecekler. Oyuncu, bedeli kabul ediyor ve mermiyi satın alıp, zihninden kimi neden öldürmek istediği bilgisini sildiriyor (eğer evinde falan herhangi bir ipucu sağlayacak not ya da item varsa onlar da siliniyor). Ardından kendinden geçip yere düşüyor. Ertesi gün evinde uyandığında cebinde bir not buluyor. Bu notta, hedefinin bulunduğu mekan yazıyor. Fakat bu mekanda tanıdığı başka insanlar da var. Oyuncu, bu mekana giderek, geçmişini ve bugününü oluşturan olaylar ve karakterlerle yüzleşerek, kimi neden öldürmek istediğini bulmaya çalışıyor.