

Об OASIS v2.1.

OASIS v2.1 — экспериментальная VRMMORPG (virtual reality massive multiplayer online role-playing game — массовая многопользовательская онлайн-игра с полным погружением), запущенная 13 июня 2106 года дочерней компанией Nova Corp., специализирующейся на VR-разработках. Бета-тестирование игры продлилось два месяца, после чего в “Оазис” было допущено две тысячи игроков, выигравших ранний доступ. В день блэкаута игроки оказались заперты внутри игры — кнопка выхода исчезла, и выбраться игроки смогли только 7 декабря 2106 года. Для них прошло три игровых года.

Для полного погружения был разработан VR-шлем нового поколения, считывающий мозговые сигналы и передающий их напрямую в игру вместо мышц. Системы виртуальной реальности отслеживают движения головы и тела, а также направление взгляда, тактильные ощущения и прочие мозговые сигналы. VR-шлем подключен к эзону, и все произошедшее внутри виртуальной реальности отцифровывается и записывается точно так же, как и реальные события.

Все застрявшие в виртуальной реальности игроки были подключены к аппаратам обеспечения жизнедеятельности на время проведения расследования и спасательной операции. Для них был также разработан проект “АДАПТАЦИЯ”, в рамках которого после пробуждения игроки получили крупную денежную компенсацию и помощь специалистов. К сожалению, не всем выбравшимся можно было помочь: психика некоторых игроков пошатнулась безвозвратно.

Базовое устройство игры.

— внутренняя игровая среда OASIS v2.1 представляет собой многоуровневую систему этажей, на каждом из которых есть финальный босс, спрятанный от игроков. Победа над боссом открывает проход на следующий этаж. Точное количество этажей в игре неизвестно даже бета-тестерам: за два месяца тестирования они дошли до семнадцатого уровня. Игроки начинают на первом этаже и постепенно поднимаются вверх, к выходу. Перемещение между уже открытыми этажами разрешено.

— на каждом уровне есть обязательные safe-зоны: один большой город, стилизованный под флору и фауну этажа, а также небольшие деревни, разбросанные по карте. Сами по себе уровни представляют собой разного рода локации от джунглей до высокотехнологичной городской среды; первый уровень стилизован под средневековые с городом-крепостью.

— в игре предусмотрена возможность рвр-геймплея везде, кроме безопасных зон. Это значит, что игроки могут нападать друг на друга, наносить друг другу урон и красть предметы.

— края карты ограничены чем-то вроде силового поля: оно не наносит игроку урона и не снижает показатель здоровья, но не дает выйти за предел карты. Найти баги в этой системе не удалось даже группировке читеров.

— каждый игрок перед началом игры создает кастомный аватар, и впоследствии в игре он будет “ощущать себя” именно так. Игрокам доступны любые внешние изменения, но недоступны, например, крылья или дополнительные конечности. Любые предметы вроде брони и снаряжения на начальном этапе игры — первого уровня. На этом этапе игрок также мог выбрать себе несколько пассивных скиллов (например, увеличенная скорость передвижения, дополнительные предметы при убийстве мобов, повышенный хил, увеличение урона при определенных условиях и т.д., единственное ограничение — ваша фантазия и сохранение баланса в игре).

— максимальный уровень прокачки, достигнутый за полгода существования игры — *восемьдесят седьмой*. Прокачка осуществлялась с помощью убийства монстров (разных уровней сложности и, соответственно, разной “стоимости”), выполнения квестов от неигровых персонажей и, разумеется, убийства финальных боссов. Максимальный уровень, конечно, принадлежал игроку Авангарда.

— ежедневная прокачка ограничена определенным количеством очков опыта в день. Невозможно прокачаться больше или быстрее, чем того позволяет игра. Весь “лишний” опыт сгорает, поэтому нет смысла в том, чтобы бесцельно убивать мобов целыми днями. Однако, некоторые крупные квесты для прокачки могут занять дни, а то и недели, и опыт за мировые квесты начисляется полностью, минуя ограничение.

— в игре доступно несколько видов оружия. В начале игры можно выбрать одноручный или двуручный меч, лук, копье, клинки или катализатор. Катализаторы открывают “магические” скиллы, но они *сложнее для прокачки* и освоения, соответственно игрок-маг качается медленнее, чем, например, лучник. Однако игрокам с катализаторами доступен мгновенный хил при овладении нужными навыками, а также использование стихий для убийства мобов.

ВАЖНО: игроков с катализаторами в игре было немного, поскольку на ранних этапах это выглядело не слишком выгодным выбором, а игроки хотели качаться быстрее. Тем не менее, успешные игроки-маги были даже в Авангарде для постоянной поддержки отряда в сложных босс-файтах.

— периодически в игре случайно запускались ивенты, в которые можно было убивать особых мобов, получать ограниченные по времени или лимитированные предметы (например, аналог мантии-невидимки, особое оружие, зелья, рецепты и прочее).

— смерть в игре НЕ приводит к смерти в реальной жизни. При полном опустошении полоски здоровья игрок начинает заново с тем же скином с самого первого уровня, не имея при этом тех знаний об игре, которые были у него изначально, не помня своего предыдущего игрового опыта. Подобный рестарт доступен трижды, затем игрок просто отключается от игры и ждет освобождения в режиме медикаментозной комы в реальной жизни. Проблема в том, что игроки этого не знают — им неизвестно, что случится, если умереть в игре, поскольку никто из тех, кто это пережил, не может рассказать об этом.

Основные группы игроков.

АВАНГАРД. Передовые игроки с самым высоким уровнем прокачки и боевых скиллов называли себя “Авангард” — в народе “проходчики”, — и именно они занимались убийством финальных боссов, открывая верхние этажи для всех остальных игроков. В их число входили многие бета-тестеры, некоторые из них писали для игроков на начальных уровнях специальное руководство.

ЧИТЕРЫ. Группировка читеров, предпочитающих скрываться среди обычных игроков, занималась поиском багов и багоюзерством, поскольку никакого наказания за это в сложившейся ситуации быть не могло. Их основная заслуга — функция телепортации, открытая датамайнерами, доступ к которой продавался за кругленькую сумму. Датамайнеры — выходцы из бета-тестеров, которые еще на этапе ранних тестов получили доступ к коду игры незаконным способом.

ТОРГОВЦЫ. Гильдия торговцев наладила в игре рыночные отношения, построенные сначала на системе бартера, затем — вокруг внутриигровой валюты. К этой гильдии косвенно относили себя торговцы информацией — люди, собиравшие данные о грядущих ивентах или важных мировых квестах, за которыми охотились все, кто хотел прокачаться быстрее.

МАРОДЕРЫ. Небольшие группы игроков высокого уровня, нападающие на других игроков, чаще одиночек, с целью кражи айтемов и денег. Большая часть мародеров — бывшие проходчики, ушедшие из Авангарда по разным причинам.

МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ. Большая часть игроков выбрала мирную жизнь в городах и периодическое переселение на этаж повыше. На начальном этапе, во времена всеобщей паники, была выдвинута гипотеза о том, что из игры можно будет выйти, если дойти до финального уровня и пройти его. Поскольку выбора было немного — либо сидеть и ждать, либо попытаться найти выход из игры, — большинство игроков согласилось с предположением.

Проект “Адаптация”.

По возвращению в реальный мир все игроки без исключения получают психологическую и психиатрическую помощь в необходимых количествах, крупную денежную компенсацию и государственные льготы. Взамен они подписывают соглашение о неразглашении, подразумевающее, что им нельзя говорить о роли Nova Corp. в произошедшем. Денег, выплаченных игрокам и их семьям, хватит на безбедное существование, о чем многие из них и мечтать не могли, поэтому большинству это действительно закрыло рот — но не всем.

Вышедшим из OASIS игрокам после проведенной психиатрической экспертизы недоступны определенные профессии, поскольку в какой-то степени они считаются недееспособными ввиду психологического состояния, а также, например,

приобретение репликантов. Они стоят на учете и должны проходить обследование дважды в месяц. У вернувшихся были замечены симптомы диссоциативного расстройства идентичности, дереализация, пограничное расстройство, суицидальные наклонности, склонность к употреблению наркотиков и зависимости от виртуальной реальности и прочие психологические проблемы.

Nova Corp. проводит внутреннее расследование, которое пока не дало никаких результатов: очевидно, что это случилось из-за тотального блэкаута в июне 2106 года, но кто конкретно виноват в том, что люди оказались заперты внутри виртуальной реальности, а не просто отключены от своих VR-шлемов, пока неясно.