



# LES VIRTUAL TRIPS

## Qu'est ce qu'un Virtual Trip ?

Un Virtual Trip (ou raccourci VT – à prononcer ViTi - ) est un jeu (ou game) qui s'est développé dans les années 2030. Le principe est simple : le joueur (ou gamer) se connecte grâce à son bioport via un cordon spécifique (un ombik) sur l'HyperNet permettant ainsi de jouer. Les gamers paient un abonnement à une Corp afin de pouvoir accéder à ses VT. L'ombik est propre à chaque Corp et il faut en racheter un après environ une centaine d'utilisations. Utiliser un ombik défectueux peut avoir des conséquences néfastes sur le bioport.

L'originalité du Virtual Trip est de permettre au gamer de s'immerger dans un monde virtuel dans lequel il va vivre sous la forme d'un avatar des aventures dignes des jeux de rôle du XXème siècle. Il va donc évoluer dans un monde virtuel pendant toute la durée du jeu et y vivre moult émotions. Il pourra être un espion, un terroriste, un militaire, un personnage historique... etc. Son avatar le représentera dans le monde virtuel et n'aura rien à voir avec ce que le gamer est vraiment. L'avatar pourra être plus grand, beau, fort etc. et le gamer a même la possibilité de jouer un autre sexe que le sien ! Lorsqu'il se déconnecte, il sera de retour dans la réalité et pourra débrancher son bioport de l'HyperNet.

Pour sortir d'un Virtual Trip, il y a deux facons. Soit l'avatar du gamer décède durant le jeu et la déconnexion est automatique. Soit la sortie du jeu est déclenchée par le gamer lui même qui prononce son ExitPass sorte de mot clef qu'il définit avant de se connecter. Si le gamer fait dire à son avatar « ExitPass » + le mot clef alors il sera déconnecté du jeu et reviendra dans la réalité.

Il n'est pas rare que le temps passé dans le monde virtuel ne soit pas en adéquation avec la réalité. Certains games ne durent pas plus d'une heure et les gamers ont l'impression d'avoir vécu des semaines de jeu.

Lorsque le gamer se connecte au jeu, on dit qu'il subit un « uptrip ».

Lorsque le gamer se déconnecte (donc sort du jeu), on dit qu'il subit un « downtrip ».

## La guerre des Corps

Deux Corps se partagent le marché des Virtual Trips.  
Il s'agit de *Antenna Research Corp.*



Et de *Jack Flash Corp.*



Leur concurrence fait rage depuis des années à coup de sommes astronomiques de crédit dollars. Un seul objectif : le leadership sur un marché de millions et de millions de gamers. Pour l'instant Jack Flash Corp garde une longueur d'avance sur Antenna Research Corp due à l'avantage historique d'être la première à avoir sorti des Virtual Trips 3ème Gen (Gen pour Génération). Mais la seconde grignotte progressivement des parts de marché en sortant des games de qualité.

## L'histoire des Virtual Trips

Les Virtual Trips ont comme ancêtre les antiques jeu de rôle massivement multi-joueurs du début du XXème siècle. On les appelle souvent les VT de 1ère Gen . Puis vint la création des premiers mondes virtuels dans les années 2020 dans lesquels les joueurs pouvaient s'immerger totalement. Ce sont des jeux dit en monde persistant, c'est-à-dire qu'un gamer pouvait se déconnecter et lors de sa connexion suivante, il reprenait son aventure à l'endroit où il avait arrêté sa précédente session. Antenna Research Corp était la spécialiste de ce genre de games appelés VT de 2ème Gen. Son game le plus connu fut *Empire of Chaos* dans lequel les avatars vivaient des aventures dans un monde médiéval fantastique où s'opposaient les forces du bien et du mal.

Puis vint en 2031, la révolution des VT de 3ème Gen qui vit l'émergence de Jack Flash Corp. La différence fondamentale avec la génération précédente était dans la façon d'aborder le jeu lui-même. Le game devenait une session dans laquelle on ne « persitait » jamais. L'idée est de jouer une partie très compétitive où il n'y a qu'un seul et unique gagnant. Le gamer ne redémarrait jamais à l'endroit où il s'était arrêté précédemment. S'il s'était arrêté c'est qu'il avait perdu. Et il devait refaire une nouvelle session. Cette 3ème génération de VT prit tout son ampleur en créant un mode duel où seul deux gamers jouaient dans le monde virtuel et chacun cherchant à battre son adversaire. Le succès fut foudroyant reléguant la précédente génération au rang d'antiquité.

Jack Flash Corp et son auteur fétiche Larry Knight dont personne ne connaît le visage, ni le son de la voix ce dernier fuyant toute forme de publicité, devinrent riches et célèbres.

Seule Antenna Research Corp résista à la vague et emboîta le pas à sa concurrente en développant des games 3ème Gen.

Historiquement le premier game de Larry Knight s'appelait ***Holy War*** et permettait de jouer différents membres de groupes terroristes dont le but était de propager une religion dominante. Antenna Research Corp répliqua en créant ***The Last Battle*** qui permettait d'incarner des généraux dans une guerre mondiale. Les sorties des nouveaux VT se succédèrent d'années en années.

En 2040, Antenna Research Corp sort ***The Last Battle IV*** qui est son dernier jeu sorti à ce jour.

En 2041 est sorti le dernier VT de Larry Knight appelé ***Real Impact*** qui oppose des espions dans une lutte sans merci au sein du monde des Corps. Il est connu pour être le VT le plus lucratif de l'histoire et faire la fortune de Jack Flash Corp.

En 2042, Antenna Research Corp prévoit de sortir son nouveau VT ***L'agonie du Poète*** proposant de gamer dans l'époque de Molière ! Mais quelques rumeurs sans doute non fondées annoncent que le jeu a pris du retard dans son développement et que la date de son lancement serait remise en cause...

## **D'autres applications**

Les Virtual Trips sont aussi utilisés dans d'autres cadres que le game. Il existe un marché pour des VT dit de « mise en situation » qui servent d'entraînement pour gérer les situations à haute tension. Les services de police ou de lutte anti-terroriste, les armées ou les milices sont friands de ce genre de programme afin d'apprendre à leur agents ou soldats à gérer leur stress dans des situations bien précises.

## **Une communauté de gamers**

Depuis des années, une véritable communauté de gamers a vu le jour de part le monde encouragée par les Corps qui voient dans son existence une manière de fidéliser le public. Cette communauté possède ses codes, ses rites et ses héros qui peuvent sembler assez hermétiques pour les non-gamers. Elle est cependant très hétérogène mais se retrouve dans une passion sans bornes pour les VT. Elle communique par les forums de l'HyperNet et est très active notamment dans la lutte contre les pirates avec lesquels elle est littéralement en guerre ouverte. La communauté accuse les pirates de polluer les VT en déposant leurs signatures au sein même de ses mondes virtuels. Certains gamers collaborent même avec les Corps pour tenter de les repérer. Collaboration encouragée par les récompenses que propose TransCorp pour leur

éventuelle capture. Cependant tous les gamers n'ont pas cette vision extrême et restent bienveillants à l'égard des pirates tant que le game lui même n'est pas altéré par leurs passages et leurs signatures.

## **Un Virtual Trip : comment ça marche ?**

C'est grâce à la science de la bio-informatique que l'on a inventé l'immersion en monde virtuel que sont les VT. C'est la synthèse entre des programmes informatiques extrêmement complexes et des découvertes dans la recherche biologique qui ont permis cette prouesse.

Pour la partie informatique :

- les inventeurs du VT créent un programme qui contient la matrice de l'univers virtuel dans lequel les gamers évoluent. On appelle cette matrice le Corpus. C'est dans ce Corpus qu'est véritablement créé l'univers et qu'est défini le type du jeu : espionnage, historique, guerre etc. Il n'existe qu'un seul et unique Corpus pour un Virtual Trip. Il est impossible dupliquer un Corpus. Si le Corpus était détruit, le VT le serait par la même occasion. C'est pour cela que c'est l'un des trésors les mieux gardés des Corps. Pour développer un Corpus digne de ce nom, il faut plusieurs années et des centaines de bio-informaticiens qui travaillent sur le projet.
- Une fois le Corpus développé, il est intégré à une machine : le CentralPod. Tout comme le Corpus, elle est unique pour chaque VT. C'est sur ce CentralPod que les gamers se connectent via l'HyperNet pour faire un VT.

Pour la partie biologique :

- le gamer se connecte au CentralPod via l'HyperNet grâce à un ombik. L'ombik est le cordon qui relie le bioport et l'HyperNet. Pour jouer à un VT, le gamer utilise un ombik particulier qui injecte des molécules dit de MétaPercep.
- Les molécules de MétaPercep sont les molécules qui permettent l'immersion dans le monde virtuel. Sans elles, impossible de voyager. C'est pour cela qu'il faut changer d'ombik régulièrement (dès que celui-ci ne possède plus de MétaPercep). Leurs formules sont ultra-secrètes et propres à chaque Corp.  
Elles agissent comme une sorte de drogue de synthèse qui permet au gamer de se projeter dans l'univers virtuel et de se sentir prendre corps dans l'avatar.
- Le Virtual Perception Rate (VPR) est le taux pour mesurer l'effet de la MétaPercep sur le gamer. Plus le taux est élevé, plus le gamer se projette dans son avatar et ne fait plus la différence entre sa personnalité réelle et sa personnalité virtuelle. Le taux dépend du métabolisme du gamer et de la qualité de la MétaPercep. Les taux actuels pour un bon jeu tournent autour de 40% pour les gamers les plus réceptifs. C'est à dire que grosso modo, ils se sentent à 40% être leur avatar. Les Corps recherchent à améliorer ce VPR. Mais certains scientifiques pensent qu'un taux trop élevé pourrait être dangereux pour le gamer. D'autres pensent qu'on ne dépassera jamais les 50%, l'esprit humain ayant des barrières naturelles infranchissables.

## Lexique

**Avatar** : représentation du gamer dans le monde virtuel.

**Bioport** : sorte de prise à la base de la nuque grâce à laquelle chaque individu peut se connecter sur l'HyperNet. Elle est posée peu temps après la naissance sur chaque individu.

**Corpus** : programme qui contient la matrice de l'univers virtuel. C'est le coeur du Virtual Trip. Il est unique.

**CentralPod** : machine contenant le Corpus d'un Virtual Trip.

**Downtrip** : action de se déconnecter d'un monde virtuel

**ExitPass** : mot clef qui permet la déconnexion automatique du monde virtuel par le gamer.

**Gameur/ Gameuse** : joueur / joueuse de Virtual Trip.

**MetaPercep** : molécules qui permettent l'immersion dans un monde virtuel. Elles s'injectent via l'ombik.

**Ombik** : câble de connexion qui relie le bioport à la console HyperNet. Il faut s'en procurer un spécifique pour jouer à un Virtual Trip

**Uptrip** : action de se connecter à un monde virtuel

**Virtual Perception Rate (VPR)** : taux qui calcule l'immersion d'un gamer dans un Virtual Trip.