

L'UNIVERS COMME THEORIE DE JEU A GRANDE ECHELLE

L'univers est une simulation à partir d'un serveur (hébergeur) qui génère un monde persistant tel que des MMORPG. En théorie c'est des jeux qui sont régis par des règles fractales et holographiques. Il y a donc à la base :

- Serveur
- Quêtes
- Moteur
- Langage
- support

La plupart des gens ne sont pas intéressé par la création, ils sont des consommateurs qui participe à la simulation, souvent en errance. Les gens bannis du jeu réel sont régulièrement les plus créatifs car veulent créer alors un nouveau monde pour y vivre. Le problème de la création, c'est quand celle-ci n'est pas récitée, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de quête. La création n'a alors aucune finalité. C'est à dire votre serveur n'a pas de fonction. En théorie c'est donc des constructeurs, tous comme le jeu Minecraft, il y a plusieurs mode : survie avec la quête principale, et le mode créatif qui est programmable.

La création est de la génération procédurale à partir d'une graine. Généralement c'est un simple container hermétique imbriqué. Alors on invoque le vide et le néant, on part de rien. Mais pour créer il faut un minimum de structure... C'est là qu'intervient votre langage. L'invention de langue viens définir votre nouveau monde avec ces variables et signes. Puis en tant que exigence, définir une finalité, un but en tant que quête principale de votre jeu. Votre jeu doit intégré un support, la documentation pour être maintenable. Généralement un livre sacré.

Exemple du narkantisme :

- Graine : Capsule temporelle KOR
- Langage : Narkanta
- Finalité : Eon Narkantique NES
- Support : Urashuangshiji

Il n'y a rien besoin de plus, c'est comme une start-up, on peut partir dans votre nouvelle entreprise avec très peu de variable, personnel, ressources. Entre votre monde imaginaire et ce monde réel, l'énergie et l'information doit être converti. Pour cela on synchronise alors l'horloge et le temps entre les deux univers via des rituel. On peut forcer la mise à jour du système en compressant l'espace-temps. Le plus rapide est le jeune sec sur 4 jours.

L'univers est récité, c'est-à-dire narratif, il est généré et calculé via une simulation dans un serveur (hébergeur) mais en plus il doit être narré comme un poème cosmique. Cela évoque le logos (la parole cosmique) mais aussi le Verbe biblique.

Dans la simulation il y a un moteur, avec des règles et lois physiques, des variables d'environnement, énergie et support de l'information tel que l'ADN ou la mémoire des cristaux comme le quartz. Le système de quête suit des instructions de type karmiques, initiatiques, évolution de conscience.

Comme dans un MMORPG et la campagne individuelle, tu spawnnes, tu explores, tu montes de niveau, tu rencontres des PNJ (épreuves, synchronicités), tu gagnes en XP et sagesse. C'est-à-dire que le jeu gère automatique la sauvegarde et la résurrection. En théorie tous le monde est immortel en fonction du reboot du serveur de la simulation, mais le respawn est localement géré dans le multivers. Quand vous mourrez et ressuscitez, vous avez des pénalités de mort mais également c'est une nouvelle réalité et chemin que vous

empreitez. Le sauvegarde de l'information tel que l'ADN et sa conservation génère l'immortalité dans l'univers pour vous cloner.

Il y a donc un support pour la simulation, un serveur. C'est généralement un ordinateur, une architecture robuste sur des milliers voir des millions d'année qui synchronise l'énergie cosmique et les marées gravitationnelles. Pour avoir un interrupteur mécanique sur des mouvements et flux énergie, généralement on utilise la piezo-electricité du quartz qui génère un courant et des harmoniques avec une fréquence de fonctionnement de notre ordinateur. Le granite est donc utilisé, souvent dans les architectures sacrées de temple. Mais aussi l'argile a un peu de quartz. Le tout est de la façonné et l'architecturé selon de la géométrie sacrée pour obtenir des fréquences vibratoires de notre serveur. Notre temple doit intégré un système de piscine d'eau salée, aqueduc. A l'origine, l'énergie primordiale est de l'hydrogène ionisé c'est à dire salée qui est un conducteur.

Notre serveur est généralement protégé par un gardien et piloté par une divinité dans le sens une entité omnisciente, omnipotente, intemporelle qui contrôle la simulation et assure le support du jeu. On peut lancer des requêtes divines pour questionner la quête, et évoluer.

On peut « hacker » la réalité en intégrant de l'imaginaire et l'altérer. Via des techniques de magie, méditation, rites, etc. Ou l'on simule alors une horloge localement et outrepasse la simulation globale.