

Run For Your Life

Run For Your Life

par Mathias Garnier

Run For Your Life

Sommaire

- I Avant-propos**
 - I/I License**
 - I/II L'auteur**
 - I/III Quelques mots de l'auteur**

- II Introduction**
 - II/I Mais qu'est ce donc ?**
 - II/II L'univers narratif du jeux ?**
 - II/III Pour quel version de minecraft ?**

- III La narration**
 - III/I Univers du jeux**
 - III/II L'histoire de Run For Your Life (sous forme de récit)**

- IV Configuration de départ**
 - xx/xx Une map dynamique**

- V Evènements et conséquences**

- VI Facultés acquérables**

- VII Remerciement**

Run For Your Life

I Avant-propos

I/I License

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE

Version 2, December 2004

Copyright (C) 2017 Mathias Garnier

<mathiasGarnier@protonmail.com>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim or modified copies of this license document, and changing it is allowed as long as the name is changed.

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE
TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND
MODIFICATION

0. You just DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO.

I/II L'auteur

Apparemment je suis sensé me présenter, bon bha j'me lance ! On va commencer par la base. Je me prénomme Mathias Garnier j'ai actuellement 14 ans. Absolument tout me passionne, cela peut autant être un avantage qu'un défaut, je vous laisse en juger. De plus je ne vais pas vous mentir, les choses me passionnant le plus sont de loin les mathématiques(à vrai dire j'hésité à mettre mon âge sous la forme d'une expression utilisant la suite de Fibonacci, c'est vous dire à quel point j'aime les maths ! L'expression pour les intéressés : $\text{Fib}(15) / (\text{Fib}(6) * \text{Fib}(5) + \text{Fib}(4))$), l'information et la physique (relativiste ou pas). Et ce n'est pas par ce que j'idolâtre des disciplines plutôt axés sur la réflexion que je n'aime pas le sport ! Bien au contraire, je pratique (très) fréquemment le Badminton, la course de fond et le kayak. Mais en dehors de tout ça je me cherche encore (ahhh l'adolescence !) et ne pense pas encore avoir trouvé ma voie (même si j'ai quand même quelques idées).

Au niveau de mes connaissances, elles sont assez variées et très souvent hors programme (de la classe de troisième, voir même du lycée certaines fois). Par exemple, la suite de Cauchy, les équations de trajectoire parabolique, la théorie cinétique des gaz... Le fait de réussir à comprendre des choses totalement hors niveaux me motive énormément. De plus j'apprends sur le tas et par la pratique, mais pas que, j'ai d'ailleurs suivi quelques cours de l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne. En informatique, après avoir découvert énormément de langage (Assembly, Java, Rust, Ceylon, Prolog, Scheme, Ada...), j'ai décidé de m'établir sur le C++ et le Python.

Run For Your Life

I/III Quelques mots de l'auteur

Tout d'abord merci, merci de montrer votre interet envers cette idée qui n'attend que vous pour prendre forme !

Pour mettre en forme les idées des sources (en C++) et des notations mathématiques seront utilisées (pour des soucis de compatibilité, tout cela sera implémenté dans le polycopié par le biais de capture d'écran à la place de texte, mais en dessous de chaque capture d'écran un lien hastebin vous redirigera vers la source en quesiton).

Dans ce polycopié je vais essayé d'être le plus précis possible, ce qui impliquera quelques notions (mathématiques, entre autre) complexes (tel que l'équation de Navier-Stokes par exemple). Bien sur, dans le cas où vous n'avez pas le bagage mathématique nécessaire, je ferais tout pour vous l'expliquer du mieux que je le pourrai.

Si jamais vous décidez de vous lancer dans ce projet, je vous serai reconnaissant de me contacter par skype (live:mathias.garnier69000) ou alors grâce à mon email (mathiasGarnier@protonmail.com) que ce soit pour me demander des précisions, où même me montrer le résultat (final).

Si vous êtes arrivé jusque ici, c'est que vous devez être prêt ! Alors : Bienvenue dans le Game Design Document de Run For Your Life ! On va maintenant passer au vif du sujet.

Run For Your Life

II Introduction

II/I Mais qu'est ce donc ?

Run For Your Life est un mode de jeux minecraft (pouvant très bien être adapté sous forme de jeux vidéo à part entière mais ici la version minecraft sera plus développée à l'instar de la version jeux vidéo) dont le but principal est la survie.

A travers une map dynamique le joueur va devoir survivre à toutes sortes d'évènements et devoir s'adapter à son environnement (changeant au fil du temps et à chaque partie).

Le réalisme sera poussé à son extrême, que ce soit dans une modélisation poussée du vent, une refonte du système de propagation du feu, de l'intelligence artificielle des mobs et même des ajouts de fonctionnalités dans le jeux (par le biais de simulation de comportement entre autre).

II/II L'univers narratif du jeux ?

L'univers narratif du jeux correspondra à un planet opera¹ sous jacent à des actions découlant du space opera (auquel le joueur n'aura pas accès, ce space opera peut s'apparenter à une sorte de légende des fondations du thème du planet opera).

II/III Pour quel version de minecraft ?

Pour trouver la version la mieux adaptée au jeux, on va effectuer un comparatif de chaque version (majeure) de la 1.8 jusqu'à la 1.12. De plus uniquement les modifications en rapport avec le gameplay seront cités.

La 1.8 : De nouveaux statistiques, de nouvelles particules, un nouvel enchantement, le mode de jeux spectateur, de nouvelles gamerules, de nouveaux critères d'objectif pour les scoreboard, quelques modifications de la génération du monde, quelques nouveaux craft n'altérant quasiment pas avec le gameplay, de nouveaux items dropables et 496 fixes.

La 1.9 : Ajout de nouveaux attributs, la "Loot table", nouvelles particules, nouveaux effets sonores, de nouveaux statistiques, modification totale de la mécanique de combat, les elytra et 402 fixes.

La 1.10 : De nouveaux sons pour les events, l'auto-jump, une nouvelle particule, une nouvelle commande de téléportation, petite modification de la génération du monde, un nouveau mob et son oeuf, des modifications de deux mobs,

¹ Le Planet Opera est une variante du Space Opera qui se concentre sur une seule planète et son exploration complète par le lecteur. En général, cette planète possède au moins une caractéristique très inhabituelle qui en fait tout l'intérêt et lui donne une importance cruciale dans l'univers du roman. Planète est d'ailleurs un terme un peu abusif, puisque l'objet en question peut tout aussi bien être une structure artificielle de taille planétaire (voire même plus grand).
(<https://lecultedapophis.wordpress.com/category/science-fiction/planet-opera/>)

Run For Your Life

et 39 fixes.

La 1.11 : 2 ajouts Gamerules, des enchantements avec des effets négatifs, 2 nouveaux enchantements, une nouvelle commande de location, 2 nouveaux types de Illagers, 4 nouveaux mobs, les "Observers Block", les "Shulker Box", un réajout d'oeufs d'entités qui avaient été supprimés et quelques 5 nouveaux types d'oeufs, ajout des "Totem of Undying", ajout des "Exploration Map", quelques modifications dans la génération du monde, possibilité de faire des messages de 256 caractères à la place de 100, la modification d'où apparaissent les messages d'avertissements, ajout de nouveaux combustibles, modification du "Shield" et 293 fixes.

La 1.12 : L'ajout de bloc, une refonte de la texture des couleurs de la laine, des bannières, des tableaux, du corps des moutons, la possibilité pour les "Magma Blocks" de brûler indéfiniment, la possibilité de pouvoir dormir dans un lit avec un zombie à proximité et 5 fixes minimales.

(Bien sur chaque version suivante contient les modifications et ajouts de sa version précédente, sauf contre-indication).

Pourquoi ne pas prendre les versions 1.9, 1.10, 1.11, 1.12 ? Comme cela a été expliqué par Chekaviah² : "La 1.10 divise les joueurs ... dans le mauvais sens, moins de joueurs préfèrent la 1.10 à la 1.8, et il est impensable de creuser un écart de version avec les serveurs leader : Hypixel (encore en 1.7 modifiée pour accepter les nouveautés 1.8) et Mineplex (encore en 1.8). Les rares networks à avoir tenté de passer en full 1.9 / 1.10 ont fait marche arrière à grande vitesse, HiveMC en est un exemple."³ il est impensable de créer un mini jeu de cette envergure qui ne sera tout simplement très peu si ce n'est pas du tout joué par les joueurs. Voilà donc pourquoi la 1.8 est la version qui a été choisie pour le mini jeu. De plus (quelque peu à la manière d'Hypixel) beaucoup de fonctionnalités seront ajoutées par des simulations abstraites (elles ne feront pas parti du client mais du serveur). De plus la majorité des versions supérieures à la 1.8 ne présentent pas de fonctionnalités valant le coup de choisir cette version.

2 Administrateur du serveur epicube

3 <https://forum.epicube.fr/threads/staff-depicube-avouez-clairement-que-le-passage-en-1-10-est-arrete.254098/#post-1360404>

Run For Your Life

III La narration

III/I Univers du jeux

Dans un Univers où en 2019 Voyager 1 a trouvé une trace de vie hostile et évoluée lorsqu'elle survolait Gliese 581 e.

III/II L'histoire de Run For Your Life (sous forme de récit)