

QUANTUM  
GAMES ASBL



POINT ZERO  
GN SPACE OPERA



Quantum Games asbl  
33 Rue Louis Taburiaux  
1472 Genappe

+32.473.13.12.95

[info@quantum-games.be](mailto:info@quantum-games.be)

# Table des matières

INTRODUCTION	3
LES DIFFÉRENTS ASPECTS DE POINT ZERO	4
LES DOMAINES DE JEU	4
Station	4
Espace	4
Exploration	4
LES ÉVÉNEMENTS	5
Jeu en vaisseau	5
Jeu en station	5
GN Complet	6
NOS OUTILS INFORMATIQUES	7
LE G-WIRE	7
EMPTY EPSILON	9
Panorama général du jeu	9
Empty Epsilon et le jeu vidéo	10
Empty Epsilon et le jeu de rôle	12
Empty Epsilon et le grandeur nature	13
PUBLICATION ET DIFFUSION	13
BUDGET PRÉVISIONNEL	13

# INTRODUCTION

Année 42578

La galaxie du tourbillon, déchirée par la guerre de scission, est maintenant constituée de sept fédérations. Une paix fragile est maintenue grâce à une alliance de l'Empire de Luxa et de la république féodale d'Arroya.

La Guilde des Convoyeurs Galactique, explorateurs devant l'éternel, tente d'ouvrir un nouveau pont stellaire vers une partie de la galaxie encore inexplorée. Réputé riche en ressources et non habité, le secteur Alpha-Neo-FLACK-12 semble être propice à l'accomplissement des rêves de chacune des fédérations.

La station Alpha-ANF-12 Synora a été envoyée il y a maintenant 230 années luxiennes et devrait arriver au point de rendez-vous d'un jour à l'autre. Une fois le trou de vers créé, le pont stellaire pourra être établi et la route vers de nouveaux horizons sera grande ouverte.

Successivement, trois vagues de quatre vaisseaux seront envoyées pour se docker à la station et découvrir le secteur Synora. Les équipages sont constitué d'experts : ils seront le fleuron de l'humanité, l'extension de sa puissance et de ses connaissances.

L'humanité compte sur eux et sur ce qu'ils pourraient découvrir...

# LES DIFFÉRENTS ASPECTS DE POINT ZERO

Point Zero se base sur trois domaines de jeu et se déroule en plusieurs événements.

## LES DOMAINES DE JEU

### ★ Station

La station sera le domaine de jeu principal. Confinée dans l'espace, avec un personnel qualifié à son bord, ce sera le point de repli de tous les joueurs, l'extension physique de l'humanité dans le secteur Synora.

La vie de station sera desservie par des avaries moteurs, des attaques externes de la fédération de Ganima, une politique interne trop sévère et plusieurs autres mystères qui en feront un Huis Clos permanent aux allures inquiétantes.

L'expérience sera appuyée par le système GWire, une interface informatique complète qui permettra de gérer des effets de jeux.

### ★ Espace

L'espace sera un domaine totalement virtuel.

Géré par le programme Empty Epsilon, qui sera personnalisé pour l'occasion, le domaine spatial offrira une totale immersion à bord de vaisseaux, de drones ou même la station elle-même.

Combat contre d'autres vaisseaux, explorations, minage, tout est possible dans un cadre ludique et parfaitement immersif. Pour assurer l'immersion, en plus du programme Empty Epsilon, un châssis de vaisseau complet sera construit, ainsi que des consoles de pilotage, pour une immersion à 360°.

### ★ Exploration

Qui dit voyage dit exploration: les joueurs pourront explorer les planètes, les vaisseaux abandonnés, les morceaux d'astéroïdes, etc.

Ils iront en personne dans ces zones dangereuses pour débusquer des secrets inavoués, des ressources potentielles ou faire des découvertes scientifiques qui influenceront le déroulement des choses dans la galaxie.

## LES ÉVÉNEMENTS

“ Nos joueurs représentent le fleuron de l’humanité ! ”

C’est pourquoi avant de les propulser dans un univers encore obscur avec des outils parfois complexes, nous mettons en place, avant l’événement principal, des événements intermédiaires se focalisant sur certains aspects du gameplay que nous proposons.

Ces événements facilitent également l’introduction des joueurs dans l’univers en leur permettant de tisser des liens par petits groupes.



### ★ Jeu en vaisseau

Le jeu en vaisseau utilise l’interface virtuelle [Empty Epsilon](#).

Cette interface comporte 5 postes différents qui peuvent être de simple à compliqué à maîtriser. Nous avons donc planifié deux événements de type huis clos en vaisseaux, où les équipages vont pouvoir apprendre à manier correctement le vaisseau avant de s’en servir dans le GN final.

### ★ Jeu en station

L’équipage de la station est à part, au nombre de 30 joueurs. L’objectif n’est pas que les 30 joueurs pilotent la station comme pour le jeu en vaisseau, mais qu’ils fassent vivre la station, dans tous ses aspects (pilotage, maintenance, nettoyage). Il faudra donc familiariser le personnel de bord avec les différents crafts disponibles.

Nous avons également planifié une murder party qui fera évoluer les techniciens, diplomates et autres dans une moment de crise, leur permettant de découvrir petit à petit les systèmes de jeu.

Les événements spécifiques à la station se dérouleront dans un environnement clos, rappelant l'intérieur d'un astéroïde : les grottes de Wonck



## ★ GN Complet

Le GN complet se passe en deux parties. La première consistera en une journée où les joueurs des deux types (membres d'équipage et membres de la station) vont se rencontrer et interagir ensemble pour sortir de l'état de crise de l'événement station. La seconde partie, le GN de trois jours, permettra alors aux joueurs d'utiliser pleinement tous les outils qui sont mis à leur disposition et de découvrir l'univers riche de Point Zero.

Le site du Fort de Lantin que nous allons utiliser pour cette seconde partie permet de gérer jusqu'à 4 zones avec du décorum et des ambiances différentes.

## NOS OUTILS INFORMATIQUES

Afin de mettre l'accent sur l'immersion, Quantum Games a prévu d'utiliser deux outils informatiques : le site G-Wire et l'interface Empty Epsilon.

### LE G-WIRE

Le G-Wire est une interface spécialement développée pour Point Zero. Cette interface permettra de gérer plusieurs aspects time-in du jeu.



Elle fera office de :

- ★ Système bancaire
- ★ De messagerie entre joueurs ou avec des PNJ, voir même des personnages externes au jeu (ex: la grand mère restée en Luxa)
- ★ Système de hacking
- ★ Base de données galactique
- ★ Système d'analyse des composants découverts (ressources, matières premières)
- ★ Système de news, où les orgas pourront insérer des informations pour dynamiser le jeu
- ★ Gestion des primes ( bounty hunter)
- ★ Gestion du personnage



L'interface avertit les organisateurs via un tableau, toutes les actions des joueurs seront alors traitées comme des tickets, ainsi on n'oublie pas d'actions de jeu spécifiques et chaque chose validée fera l'objet d'une confirmation.



Le GWire sert aussi de support administratif et enregistre les joueurs, l'état des paiements, le module de création de personnage, etc.

La partie EN JEU de l'interface sera utilisable en jeu via 4 à 5 appareils afin de permettre un accès presque immédiat à tous les joueurs.

L'interface est développée de manière à pouvoir être utilisée avec un écran tactile et sera réutilisable assez facilement sous réserve de pouvoir changer le template.

# EMPTY EPSILON



## ★ Panorama général du jeu

Empty Epsilon est un jeu mixte (réunissant des aspects de jeu vidéo, de jeu de rôle et de GN). Les joueurs forment l'équipage d'un vaisseau spatial, dans un univers futuriste. Ils auront diverses missions à effectuer: explorer, défendre, attaquer, expérimenter, ...

Dans une logique similaire à la saga Star Trek, chaque joueur est un membre d'équipage, chargé d'une mission précise. Dans sa configuration de base, le jeu est prévu pour 6 joueurs<sup>1</sup>. Nous avons :

- Le capitaine, qui donne les ordres et prend les risques
- Le pilote, qui... pilote.
- L'artilleur, qui est en charge de l'armement du vaisseau durant les combats.
- L'ingénieur, qui répare le vaisseau et l'améliore selon les besoins du moment.
- L'analyste, qui observe et analyse tout ce qui s'approche du vaisseau.
- L'agent de relais, qui communique avec les autres vaisseaux ou stations spatiales, alliés ou hostiles.

---

<sup>1</sup> Cela concerne la configuration de base, pour 6 joueurs dans une salle de jeu. On peut toutefois imaginer des configurations à moins de joueurs, avec des rôles combinés pilote/artilleur ou analyste/agent de relai. On peut aussi prévoir des sessions à deux vaisseaux, donc avec 12 joueurs dans deux pièces différentes. Enfin, certains vaisseaux peuvent être gérés intégralement par un seul membre. On a donc un vaste choix de configuration de joueurs, selon la session de jeu souhaitée.

Le concept du jeu repose sur la communication : chacun a devant lui le tableau de commandes spécifiques à son rôle dans le vaisseau et ne peut effectuer qu'une partie des actions nécessaires.

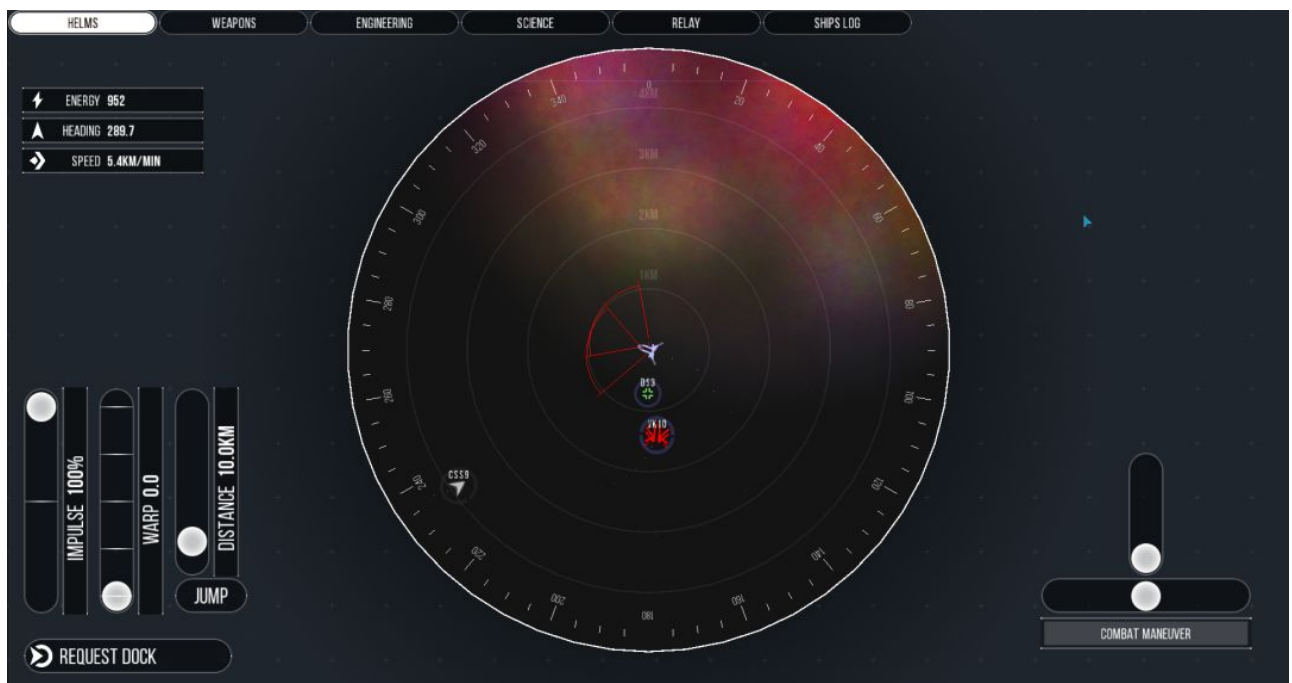
Dès lors, chacun est dépendant d'un autre pour pouvoir agir : le pilote aura des difficultés à naviguer sans un cap, l'agent de relais doit savoir quoi dire pour calmer le vaisseau hostile venant vers eux, le capitaine doit coordonner son équipe pour éviter ce trou noir ou, pire, une rébellion de l'équipage.

Il faudra donc s'écouter, se concerter, puis seulement agir !

## ★ Empty Epsilon et le jeu vidéo

Empty Epsilon est avant tout un jeu vidéo. Les joueurs, à l'exception du capitaine, ont chacun un ordinateur devant eux, et l'ensemble est connecté via réseau. L'interface de jeu dépend du poste occupé par le joueur : l'écran de pilotage pour le pilote, la salle des machines pour l'ingénieur (voir exemples ci-dessous, non adaptés encore à l'univers de Point Zero).

Empty Epsilon : Écran du pilote



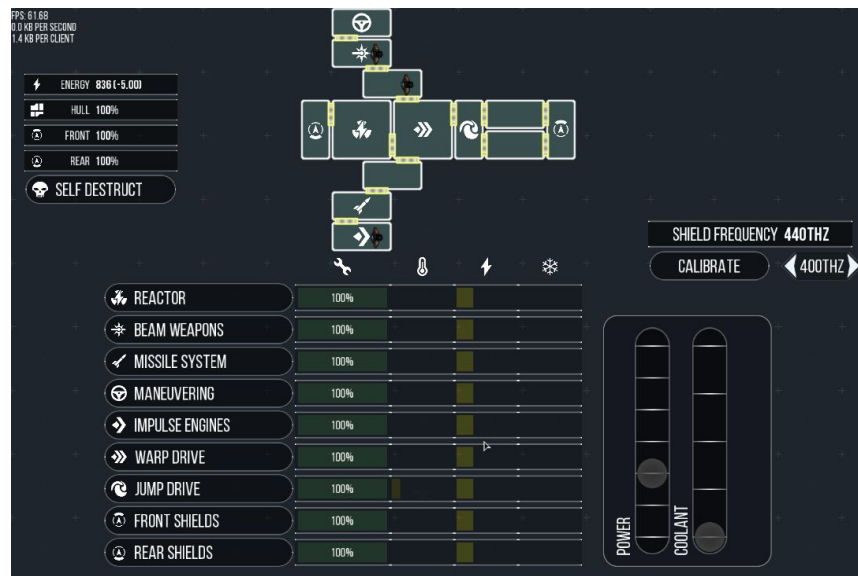
En plus des ordinateurs, des écrans supplémentaires permettent de représenter les fenêtres ou hublots du vaisseau et ainsi voir l'espace en 3D. Chacun peut le regarder et ainsi voir en temps réel ce qui arrive au vaisseau. Cela permet aux joueurs de comprendre rapidement où est l'objectif, l'ennemi, la planète, l'astéroïde, etc. Certains joueurs ont accès à des commandes pour afficher, à la place de ces fenêtres, des vues radar ou l'état du vaisseau.

De plus, il est possible d'ajouter plusieurs fenêtres en choisissant l'angle, permettant ainsi d'avoir une vue à 360° autour du vaisseau.

Le capitaine ne dispose pas d'ordinateur pour lui. Il doit « simplement » s'installer devant le vidéo projecteur (si possible dans un fauteuil avec un whisky) et il commande l'équipage. Il coordonne les actions, mais ne peut rien faire tout seul et n'a pas accès aux autres ordinateurs.

Comme tout jeu vidéo, un apprentissage est nécessaire pour bien maîtriser son poste. Un tutoriel est prévu afin de se familiariser avec les commandes du jeu. L'ensemble de l'initiation peut se faire en quinze minutes environ.

Pour finir sur l'aspect jeu vidéo et matériel, il est possible (et prévu) d'intégrer des jeux de lumière afin d'améliorer encore l'ensemble du jeu. Un flash rouge pourra donc (en plus du bruit) avertir les joueurs que leur vaisseau vient d'être touché par un missile, une lueur bleutée pourra leur rappeler qu'ils sont perdus dans l'espace.



Vue de l'ingénieur (ci-dessus) et vue 3D (ci-dessous)



## ★ Empty Epsilon et le jeu de rôle

Empty Epsilon est également un jeu de rôle. En effet, s'il existe des missions pré-faites plus ou moins complexes pour les joueurs, et principalement basées sur l'action et le combat, il est possible d'écrire et de faire jouer des scénarios originaux, avec une grande liberté dans l'écriture. L'ensemble du scénario peut ainsi être scripté à l'avance pour être ensuite joué lors d'une session de jeu. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le combat n'est pas le seul ressort possible des scénarios.

Quelques exemples :

- L'humanité a détecté des objets étranges dans l'espace près de Vénus. Viennent-ils de précédents voyages humains, ou sont-ils de nature extra-terrestre ? L'équipage est chargé de les récupérer et de les étudier.
- Le trou noir au centre de notre galaxie s'étend, ce qui conduira inévitablement à la destruction du système solaire et de l'humanité. Une mission suicide est prévue afin d'accéder jusqu'aux abords du trou noir, d'étudier son fonctionnement et de l'arrêter si possible.

Le jeu offre une grande liberté dans le choix des vaisseaux spatiaux et stations spatiales ; les communications peuvent être intégralement personnalisables pour les besoins du scénario, et peuvent changer selon l'évolution du scénario ; les ennemis ou alliés peuvent avoir des comportements réalistes et variables selon le comportement des joueurs. Bref, dès lors qu'on se limite ici au fait que les joueurs restent dans le vaisseau, les possibilités de scénarios ne dépendent (presque) que de l'imagination du scénariste.

Aussi, contrairement à un jeu vidéo plus classique où les joueurs lancent le jeu, choisissent la mission et l'effectuent, ici il est possible d'intégrer un maître de jeu qui a accès à l'ensemble de la programmation durant la partie. Il peut rajouter un astéroïde s'il trouve que cela rajoutera de l'ambiance, il peut provoquer un problème moteur du vaisseau des joueurs, il peut rentrer en communication avec les joueurs, sans que ceux-ci ne se rendent compte de son impact sur le jeu.

Du coup, tout comme un jeu de rôle papier habituel, tout est configurable à l'avance, et tout est modifiable durant la partie.

## ★ Empty Epsilon et le grandeur nature

Empty Epsilon est enfin tout à fait compatible avec le jeu de rôle grandeur nature. Déjà de base, l'aspect jeu vidéo et simulation spatiale force les joueurs à agir réellement et non dire ce que leur personnage va faire.

De plus, avec un châssis complet de vaisseau, des consoles de pilotage immersives (évitant le visuel "ordinateur portable"), des jeux de lumières et un effort de costumes de la part des joueurs, l'immersion propre au jeu de rôle grandeur nature sera totale.

Dans l'absolu, le jeu Empty Epsilon n'est que l'aspect espace d'un GN space opera où les joueurs seraient amenés à vivre des aventures spatiales. Même pour un simple trajet de 20 minutes sans embûche, le fait de monter dans son vaisseau, de voyager, puis d'arriver à destination sera bien plus immersif qu'une ellipse faite par l'organisation.

## PUBLICATION ET DIFFUSION

L'équipe de Quantum Games s'engage, en contrepartie d'un éventuel financement, à faire une démonstration de Empty Epsilon et du G-Wire, ainsi que des différentes mécaniques mises en place dans le GN. Nous mettrons également en libre accès la version d'Empty Epsilon modifié pour le GN comprenant plusieurs améliorations de la version initiale, ainsi que la traduction complète en FR. Avec une aide supplémentaire de Be Larp, nous pourrions prévoir une version NL. Nous prévoyons également de réaliser une conférence (BetaLarp ?) sur l'utilisation des outils IT dans le GN.

## BUDGET PRÉVISIONNEL

Description	Montant unitaire	Quantité	Montant
Raspberry Pi ou PC portable d'occasion	variable	4	220€
Ecrans PC	40€	4	160€
Pavé numérique sans fil	20€	2	40€
Matériel Réseaux	40€	2	80€
		<b>Total :</b>	<b>500€</b>