

Bilan du Grandeur Nature Gaïa I

Nous tenons tout d'abord à remercier les personnes qui ont bien voulu prendre un peu de temps pour nous faire les retours qui nous ont permis d'élaborer ce bilan. Nous avons fait en sorte que celui-ci soit le plus **synthétique** possible afin qu'il reste agréable à lire. Nous ne sommes volontairement pas entrés dans les détails car nous ne souhaitons pas que ce bilan puisse être pris comme une tentative de justifier ou de nous dédouaner des problèmes qui ont émaillé ce GN sur certaines personnes ou certains événements. La responsabilité individuelle est un autre sujet et ce sujet n'a rien à faire dans ce bilan. Ce qui importe, c'est que nous n'avons pas réussi à atteindre le niveau de qualité que nous vous avons annoncé au départ. Nous prenons, nous organisateurs, **l'entière responsabilité** de cet échec et nous vous en livrons ici les enseignements que nous en tirons afin que ce **niveau de qualité**, sur lequel nous ne transigerons **jamais**, soit au rendez-vous des prochains opus dans le merveilleux Monde de Gaïa.

Si vous souhaitez aborder plus en détail certains de ces points, nous vous invitons à nous contacter directement à gaïa@troll.in.net ou sur notre forum à l'adresse <http://www.troll.in.net/forums>

Bois-Gérard

Globalement, le site a été apprécié pour l'espace de jeu offert et pour la diversité de ses décors.

Tenues civiles et enfants

Nous ferons en sorte d'être beaucoup plus clairs avec les responsables des lieux que nous louerons afin de ne plus subir la présence d'enfants (le Monde n'est pas compatible) ou de personnes non costumées.

Transport jusqu'au GN

Faute d'une bonne préparation et de concertation entre les joueurs qui venaient en train, nous (orgas) avons dû effectuer plusieurs allers/retours jusqu'aux gares alentours. Cela nous a fait perdre beaucoup de temps pendant les dernières heures de préparation.

Nous avons un forum et nous avons mis en place un doodle pour aider au co-voiturage. Nous réfléchirons à d'autres solutions plus efficaces en fonction de là où se fera le prochain opus et nous sensibiliserons chacun sur la nécessité de faire le maximum pour se prendre en charge, y compris lorsqu'on arrive à 40km du site.

La logistique

Plusieurs erreurs, dues notamment à une mauvaise anticipation.

Les gobelets en plastique et le sucre

Il y a eu pénurie et cela faisait vraiment amateur. Vu le coût modique de ces consommables, nous triplerons les quantités afin de ne pas avoir à subir de pénurie.

La lumière

Présence insuffisante de lumière la nuit, notamment lors de la bataille contre les golems. Nous investirons dans des spots ou nous déplacerons ce type d'évènement dans un lieu mieux éclairé afin de ne pas risquer d'accident.

Les toilettes sèches

L'obscurité la nuit et surtout l'absence de sciure pendant un moment ont posé des problèmes. Nous ferons plus attention à ces aspects.

La sécurité

Le site ne nécessitait pas de mise en garde particulière, ni de protections. Nous avons cependant commis au moins une erreur de débutants.

Torches

Les torches n'ont pas été retirées avant les combats qui ont eu lieu le samedi soir sur la place centrale. Ces torches étaient bien évidemment allumées. Les conséquences de cet oubli auraient pu être graves. Nous veillerons à ce que cela ne se reproduise pas.

L'auberge

Les repas

Le choix de la nourriture intégralement végétarienne n'a pas été au goût de tout le monde. Nous le comprenons totalement. Ce choix nous a été imposé par les propriétaires du site donc sachez que le prochain opus verra le retour d'une nourriture plus diversifiée, ainsi que d'un petit-déjeuner.

L'organisation

Nous renforcerons l'équipe à ce niveau afin que les moments de bourre soient mieux gérés.

Les intrigues

Le scénario « figé » et « linéaire »

Nous entendons ces retours. Pour autant, étant des rôlistes chevronnés, nous savons ce qu'est un scénario linéaire ou monolithique et ce n'est pas ce que nous avons écrit. Sachez tout de même que, contrairement à ce qui a pu être remonté, les seuls évènements « obligatoires » du GN étaient la Cérémonie du Partage, les apparitions de golems et le procès populaire final (qui n'a pas vraiment eu lieu). Tout ce qui se trouvait entre ces évènements pouvait être évité ou changé, y compris la bataille.

Maintenant, soyons clairs : nous n'avons pas été bons dans la phase de finition des intrigues. De nombreux bugs (relations bancales, erreurs dans les noms, gestion des désistements de dernière minute, objectifs bâclés, indices non rédigés,...) subsistaient avant le GN. Ils ont pris de l'ampleur pendant le GN et ont eu de graves conséquences. Trop de groupes de joueurs se sont retrouvés à ne pas savoir quoi faire ou pire, ont eu le sentiment qu'il n'y avait rien à faire.

En conséquence, nous nous engageons à mettre en place un meilleur contrôle qualité. Nous veillerons également à impliquer dans ces tâches des personnes capables de s'engager sur des objectifs et capables de communiquer régulièrement sur leur avancée.

Les personnages

La conception des fiches

Soyons clairs, C'est un des aspects qui a le plus péché. Il y a eu des déséquilibres énormes entre les joueurs au niveau de leur background. Certains PJA avaient un bg plus fourni que certains joueurs et nombreux sont ceux qui ont ressenti une grande pauvreté dans la description de leurs objectifs personnels et de leurs motivations.

On retrouve également, dans ces fiches de personnages, le même mal que celui qui a frappé les intrigues : un manque de finition qui a laissé de nombreux bugs et causé un certain désarroi chez de nombreux joueurs.

Notre volonté première était d'assurer au maximum la construction psychologique du personnage car nous avons pensé que c'était un bon moyen de donner au joueur des éléments pour savoir comment faire réagir son personnage à n'importe quelle situation. Pour autant, un personnage ne limite pas à sa psychologie et son expérience. Ses motivations et ses objectifs sont tout aussi importants. Nous n'avons pas été à la hauteur à ce niveau. Les raisons sont nombreuses et touchent à un mélange de mauvais dosage du nombre de fiches, de mauvaise gestion du temps, de manque d'implication du staff à des moments où travailler ces aspects auraient dû être prioritaires sur tous les autres.

En conséquence, nous allons redéfinir notre processus de création de personnage afin de réduire la partie psychologique et faire en sorte que les autres aspects ne puissent plus être laissés de côté. Nous allons revoir le découpage et la répartition des tâches en faisant peser cet effort sur plus de personnes et nous allons également alléger cet effort en nous concentrant totalement sur les PJ (et non plus en mettant PJ et PJA au même niveau). Nous allons également réduire le nombre de PJ pour le prochain opus.

La répartition des classes

Des déséquilibres se sont fait sentir au niveau de certaines classes, notamment les Mestres en trop grand nombre dans certains groupes. Même si nous voulons laisser aux joueurs le maximum de liberté dans le choix de leur personnage, nous devons tout de même être plus vigilants à ce niveau et, s'il le faut, contacter les joueurs pour leur proposer un ajustement.

Le déroulement du GN

Ateliers pré-GN

Ces ateliers se sont réduits à une présentation rapide des personnages les uns par rapport aux autres juste avant d'entrer en jeu. La raison à cela est que nous n'étions pas assez pour organiser ces ateliers et qu'il a fallu faire un choix entre démarrer à l'heure et lancer des ateliers alors que nous étions en sous-effectif. Nous avons fait le choix de commencer le GN à l'heure.

A l'avenir, nous conserverons ces ateliers et nous nous organiserons, à la fois en terme de timing et en terme d'effectif, pour qu'ils aient bien lieu.

PJ-PJA-PNJ

Il y a également eu un mauvais équilibre entre PJ, PNJ et PJA : nous avons tenté quelque chose de différent, ça n'a pas marché. De nombreux PJA n'ont pas joué le jeu et nous n'avions pas assez de PNJ par rapport au nombre de PJ. D'autre part, nous avons disséminé les informations en comptant sur tous les PJA pour les relayer vers les PJ, ce qui n'a pas été fait, ou du moins de manière insuffisante.

Si nous ne comptons pas abandonner pour autant le concept du PJA, nous allons revoir cette répartition et notamment inverser les pourcentages de PNJ et de PJA. Nous allons également être beaucoup plus clairs, à la fois entre nous et vis-à-vis des PJA, sur la nature du rôle et ses objectifs. Enfin, nous aurons un organisateur pour superviser ces personnages spéciaux.

Evènements

Seront également améliorés l'organisation et le suivi des évènements, ainsi que la livraison des indices et la gestion des réponses aux messages via Oiseaux-Tonnerres. Tout message n'appelle pas une réponse mais certains messages auraient dû être traités. Ils ne l'ont pas été et cela n'est pas normal.

Règles de jeu

Sorts

Nous rendrons optionnel le fait de prononcer le sort en gaélique. Cette règle n'a pas pu être correctement appliquée et est plus ressentie comme un frein que comme un atout.

Compétences et traits

Nous allons revoir certains traits et compétences qui s'avèrent peu utiles ou difficilement jouables pour les rendre plus intéressants.

Univers

Informations

Il manque à l'univers de nombreuses informations d'ordre géographique, économique, social, culturel. De nombreuses informations seront ajoutées au fur et à mesure afin de rendre le Monde de Gaïa plus immersif.