



KANDORYA 2011

DEBRIEF GENERAL

a eu lieu le samedi 17 Septembre 2011 le debrief général des organisateurs de Kandorya 2011. Ce debrief a surtout porté sur les aspects logistiques et organisationnels de l'évènement. Un debrief scénaristique est prévu ultérieurement qui viendra compléter ce debrief général.

Au siège de GN-Aventures, étaient présents les différents responsables de pôles.

étaient « présents »

Cécile **BRAULT** pour la coordination générale
Marc Olivier **BLANC** pour le pôle Ambiance
Mathias **ROBERGE** et Frédéric **GOXE** pour la VILLE
Antoine **LELARGE** et Emmanuel **CAILLAT** pour la LOGISTIQUE
Laurent **JACTAT** pour GN-AVENTURES

étaient excusés

Samuel **TARAPACKI** pour la SECURITE (et la relation presse)
Karuna **YOGANANTHAN** pour les R.H

absent physiquement mais en contact internet lors de la réunion

Patrick **LOCHON** pour la COMMUNICATION et porte parole de Stéphan **ZANINI** (photos & vidéos)

Il a été choisi volontairement de réduire l'équipe de debriefing afin d'avancer rapidement sur les nombreux points à évoquer, chacun ayant pu auparavant debriefer avec les organisateurs de leurs pôles et remonter ainsi les informations et les retours de leurs propres équipes. La réunion a eu lieu de 14h30 à 23h.

Présentation générale de la réunion et chiffres clefs

- La participation: **1266 participants**, joueurs, PJA, bénévoles, organisateurs, artisans...

Commençons par un point positif!

Au delà de tous les problèmes rencontrés par les organisateurs de Kandorya, l'équipe se félicite de ce nombre important de participants et cela est particulièrement motivant de voir l'engouement suscité sur le projet. Dans ces conditions le nombre rend possible le concept même du « Mass Larp » et l'axe d'approche du projet était la bonne; à savoir un jeu pour les joueurs de GN mais très ouvert à l'initiation de ce loisir. Le nombre de joueurs est d'environ **1000**, le reste étant répartis en organisateurs, PJA, bénévoles et artisans. On considère qu'environ 25% des participants faisaient un GN pour la première fois ce qui remplit pleinement une des prérogative de Kandorya; favoriser l'initiation et un jeu ouvert pour tous.

- La participation au Marché, environ **30 Artisans**.

Le marché fût également un pari difficile afin de réunir suffisamment d'artisans capables d'y trouver leur compte, d'apporter un service aux joueurs sur place, de créer une ambiance de ville unique et de rendre Kandorya comme un rendez-vous important de l'étalage de produits de GN.

Ces objectifs furent atteints et la majorité des artisans ont trouvé leur compte sur cet évènement qui leur a nécessité de nombreux frais de déplacements, installation, temps, etc... Nous estimons à environ 80% le nombre d'artisans globalement satisfaits de l'évènement. Quelques commerçants n'y ont malgré tout pas trouvé leur compte dû à différentes raisons (produits en décalage, mauvaise com orgas, placement géographique trop lointain pour les tavernes extérieures, nombre d'artisans nourriture en surnombre, etc...)

Les points à revoir l'année prochaine:

- Meilleure com sur les artisans de la part de l'organisation
- Activité nourriture plus restreinte
- Disposition à revoir pour certains commerces (en particulier les tavernes extérieures)

L'organisation a apprécié les tarifs raisonnés des commerçants (en particulier nourriture) qui n'ont pas été excessifs dans leur tarification

Les joueurs ont semble t-il apprécié dans l'ensemble ce marché médiéval sur place.



- Participation moyenne: **70,07 euros** par personne

Ce prix est la participation moyenne des joueurs, partenaires et PJA. Information Weezevent.

- Environ **86000 euros** de recettes

Ces recettes correspondent à la billetterie, aux droits d'emplacements artisans, aux recettes des tavernes officielles, aux entrées annexes.

- Environ **92000 euros** de dépenses

Ces dépenses correspondent à de nombreux postes; TVA, location terrain, ERDF, mise en réseau électrique et eau, location sanitaires & douches, locations véhicules, outillage, achat tentes, achat bois, achat mobilier taverne, prestations Veolia (ordures), présence Croix Rouge, balisage et bracelets, maquillage, décors, prestation sono et lumières, monnaie de jeu, fonctionnement GN-Aventures, location local, publicité, assurances, impressions, costumes, accessoires de jeu...

- Equilibrage des Comptes: environ **6000 euros** de déficit.

Les organisateurs ont pu constater que beaucoup de fantasmes et d'idées fausses étaient véhiculées de la part de certains joueurs sur le projet et l'argent destiné à ce projet. Kandorya est organisé comme beaucoup de festivals avec une structure professionnelle légère (*proche de l'artisanat*) et de nombreux bénévoles qui n'ont rien à gagner si ce n'est de la satisfaction personnelle sur ce projet.

Penser que les deux actionnaires de ce projet le font pour d'unique motivations financières est totalement en décalage avec la réalité, l'un comme l'autre ayant un métier qui leur est propre. GN-Aventures est une activité annexe qui ne fait vivre personne à temps plein. La société comporte zéro salariés. Cependant, il est programmé en toute logique que la société entre dans un processus de bénéfices et puisse de ce fait recruter à terme quelques personnes en créant deux ou trois emplois dans les quelques années à venir. Si la balance positive du budget est un objectif certain de la part de GN-Aventures, la priorité est à ce jour portée sur la pérennité du projet, la mise en place de bases solides en prévision d'un projet à long terme et de partenariats solides.

GN-Aventures avait prévu une perte d'environ 5000 euros sur l'évènement lui-même et ce chiffre de 6000 euros de perte sur l'évènement est donc légèrement au dessus de la perte estimée. Cela ne mettra ni en péril le projet, ni la société mais invitera à la prudence sur la trésorerie à venir. Trésorerie qui doit tenir compte des écarts de paiement de la TVA et du décalage qui existe pour la récupération de celle ci.

Cette somme est importante pour un GN et finalement assez classique pour un festival de cette taille.

Ces comptes provisoires (les comptes de la société étant en cours de bilan) ne sont pas le résultat financier de la société qui tiendra compte d'un certain nombre de matériel à amortir (tentes, décors palissades) dont le cout financier important de la première année pourra être répercuté sur plusieurs exercices et ainsi aplanir le résultat brut de la manifestation.

Les comptes de la société sont encore en cours et ne seront arrêtées qu'à la fin du mois. Le bilan comptable sera alors transmis au greffe et sera consultable en ligne sur les sites spécialisés (en février 2012 environ) comme toute autre société de ce type.

- **14 évacuations CHU**, environ **70 interventions** Croix Rouge

Un chiffre tout à fait classique comparé aux Mass Larps européens mais choix judicieux d'installer une antenne Croix Rouge. Leur amplitude horaire sera débattu un peu plus loin.

- **5,6 tonnes**

C'est le poids des ordures évacué par la société VEOLIA sur le site du GN. Si les organisateurs sont satisfaits globalement de la propreté du terrain après le jeu (*bien que le vent n'ait pas vraiment aidé à cela*) et estime que les joueurs ont été particulièrement corrects sur ce point, il reste de gros efforts à fournir de la part des joueurs (et des artisans) sur le tri du verre et des ordures courantes qui ont été allègrement mélangés.



Debrief général de Kandorya 2011

L'aventure humaine, l'enjeu du projet

L'ouverture de la réunion de debriefing a commencé sur un point essentiel ; l'**aspect humain** de cette aventure hors-norme qu'est Kandorya. Beaucoup de personnes se sont investis sans compter dans ce projet et nombre d'organisateur n'ont pas compté leur fatigue ou leur dévouement sur le jeu. Certains sont allés même trop loin, au delà du raisonnable en terme de fatigue et d'investissement. Le constat qu'il y avait un nombre trop insuffisant d'organisateur sur place est tout juste évident pour tous, mais la vie d'organisateur, vécue par certains en jeu, et leur rapport aux autres, était juste à l'encontre de ce que l'on pouvait attendre sur ce type de projet.

Laurent JACTAT a particulièrement rappelé l'enjeu important de ce projet: former une équipe soudée qui prend plaisir à organiser un événement tel que Kandorya. Les conditions étaient loin d'être optimales pour les organisateurs et la tâche de relever le défi d'une première année était particulièrement ardue, mais au delà de toutes ces difficultés, les échanges humains, le ressenti des difficultés et les objectifs difficiles ne devaient laisser place à des échanges houleux entre organisateurs, ou avec des joueurs, de ne pas subir l'organisation du GN comme une peine et non comme du plaisir. Et enfin, certains organisateurs parfois un peu perdu dans l'organisation on pu surtout se plaindre plutôt que de jouer l'esprit d'équipe. C'est un des principales ratés sur la partie organisation du GN bien que le problème était connu; en effet, nos partenaires allemands, de leur propre expérience, nous ont toujours dit que le plus dur défi serait de former l'Equipe, ce en quoi nous en sommes tous assez convaincu. Mais rien n'est perdu en ce sens et le debrief, des adaptations, de la bonne volonté personnelle, des améliorations logistiques peuvent effacer à terme ce problème.

Patrick LOCHON a aussi insisté sur cette notion de plaisir et préconise:

- de mieux s'organiser pour ne pas travailler comme des mules et être à bout de force
- Tenter de toujours prendre du plaisir tout le temps, être à sa place et ne pas s'engager sur un poste qui ne convient pas
- Une grosse autodiscipline pour ne pas servir de la « soupe à la grimace » aux êtres humains que l'on croise
- Bien briefer les arbitres, les PJA, les scénaristes sur ce que nous attendons d'eux, leur attitude comprise...

La mauvaise gestion de certains points, le manque de logistique pour les organisateurs, le manque d'autodiscipline et la pression due à un GN de cette taille pour une première année a pu faire perdre pied à certains et en oublier que les rapports humains sont à la base de tout projet ambitieux et heureux. Ce sera donc l'affaire de tous les organisateurs, de GN-Aventures mais aussi de tous ceux qui s'investissent dans le projet de ne pas perdre de vue cet élément essentiel

L'impression générale du point de vue des joueurs

Difficile de résumer tout ce qui a pu être dit, entendu ou lu sur l'impression générale des joueurs tant la masse d'informations est dense, parfois contradictoire, ou noyé par la passion du jeu. *(Nous avons cependant lu beaucoup de retours, d'impressions -bonnes ou mauvaises- et remercions tous les joueurs qui ont participé à la discussion d'ensemble et qui ont permis d'alimenter la réflexion sur l'après-Kandorya)*

Dans l'ensemble bon nombre de points négatifs ou à améliorer rejoignent le constat des organisateurs *(ou inversement!)* et bien des points évoqués sont en accord avec ce que les organisateurs ont pu déplorer eux mêmes.

Beaucoup de points négatifs ne semblent pas insurmontables et à ce jour il apparaît possible de répondre à de nombreuses attentes de joueurs tout en gardant les objectifs fixés pour Kandorya. Cela se fera avec le temps et pas forcément en une seule année mais les suggestions idéales des joueurs rejoignent bien souvent celles de l'organisation et tout peut être question de temps ou de moyens financiers et humains.

L'aspect FESTIVAL semble avoir bien plu et cette notion dans le GN de masse était assez nouvelle pour de nombreux joueurs.

En terme de JEU, les avis sur Kandorya sont assez mitigés et les ressentis très différents; nous pensons que certains ont trouvé ce qu'ils étaient venus chercher et d'autres ont été déçus par le type de jeu (outre les critiques sur l'organisation). Nous pensons que bon nombre de joueurs n'avaient pu se faire l'idée de ce qu'est un mass larp en France, et que certains aient pu être déçus par ce type de jeu.

L'aspect précurseur de ce projet en France amène fatalement son nombre de personnes ravis et de personnes déçus mais nous pensons percevoir que les principales personnes qui n'ont pas forcément trouvé leur compte sur le jeu sont des joueurs aguerris, ayant pratiqués nombre de GN et ne trouvant pas suffisamment d'éléments forts pour supporter leur propre jeu. En ce sens, GN-Aventures souhaite apporter progressivement des éléments qui permettront aux



joueurs aguerris de trouver des éléments plus communs tout en conservant la force de cet événement à savoir l'accueil de nouveaux joueurs et une initiation à cette activité:

Exemples:

- Création de nouveaux Camps comme le « Village » pour les afficionados du Rôleplaying
- Plus de Quêtes en Jeu et plus préparées (*appelez les Quêtes comme vous voulez, peu importe le terme...*).
- Des objectifs de Camp ou de factions mieux déterminés au départ
- Des briefing plus construits en début de jeu avec du briefing scénaristique également
- Création de Groupe Autonomes qui permettront à des joueurs aguerris de former des équipes Joueurs proches de l'organisation. Une réflexion en amont sur leur groupe et une aide à l'organisation logistique (aménagement spécifique d'espaces de jeux, etc...)
- Un évènementiel à 3 étages avec des niveaux de jeux plus accessibles comme le préconise Mathias ROBBERGE. Sur Kandorya 2011 l'évènementiel ne concernait surtout que la trame principale.

L'organisation ressent le fait qu'un bon nombre de joueurs attendent un retour sur le point de vue de l'organisation et les objectifs à venir. En ce sens un effort supplémentaire sur la communication est à prévoir car si les joueurs et orgas ont un peu le même ressenti, le point de vue de l'organisation n'apparaît pas toujours clairement et peut être perçu comme de l'indifférence (*ce qui n'est évidemment pas le cas*) et davantage de communication est nécessaire sur les différents supports.

L'organisation constate que les joueurs sont aussi très motivés par ce projet et que certains râlent par certains aspects de ce premier Opus mais dans l'espoir de voir la chose s'améliorer. Ces râleries sont aussi à mettre sur le compte d'une réelle motivation et de voir que les choses ne sont pas encore parfaites sur ce GN. Nous devons entendre ces plaintes et donner la possibilité de réaliser ce qui est imminemment réalisable car elles vont bien souvent dans le bon sens de la réussite commune de Kandorya même si parfois la forme posée et pragmatique semble plus adaptée.

Le point de vue des Organisateurs

Ce premier événement a de nombreux points forts mais aussi de nombreuses faiblesses. Rien ne semble insurmontable à l'organisation en ce qui concerne ces points faibles mais le constat et les besoins essentiels pour les années à venir sont les suivants:

- Manque d'organisateurs sur l'ensemble des postes
- Manque d'Arbitres (une team Arbitre est à ce jour à l'étude avec la constitution d'un groupe dédié qu'à cela)
- Manque de Bénévoles (le mode de recrutement des bénévoles est revu cette année avec entre autres une possibilité d'inscription directe via le formulaire d'inscription et des formulaires plus claires)
- Une meilleure répartition des tâches est nécessaire pour une meilleure efficacité
- Une meilleure autodiscipline de la fatigue est indispensable.
- Une meilleure définition des postes est à prévoir (Cette année le poste de recrutement des orgas et bénévoles comprend un dossier explicatif de chaque poste pour que chacun puisse se placer dans un poste qui lui correspond mieux)
- Le renfort de prestataires extérieurs semble s'ouvrir comme une possibilité d'alléger l'organisation de certaines tâches pénibles de transport, montage ou démontage pour qu'ils se consacrent davantage au JEU.
- Travailler davantage le Jeu, les décors, les espaces de Jeu et les briefings en amont pour tous les acteurs de ce projet.
- Travailler par « Chapelles » à savoir des groupes autonomes qui travaillent en secteur géographique sur des tâches précises.
- Associer certaines associations partenaires à la gestion de lieux de jeu spécifiques.
- La ville a été une vraie réussite tant en terme de jeu que d'organisation des orgas de ce lieu.

Le point de vue de notre partenaire et hôte: Le Château de SERRANT

Le Château de Serrant est globalement satisfait du déroulement de KANDORYA et se félicite d'accueillir cet événement. Des discussions sont en cours sur un certain nombre d'axes d'améliorations de ce projet unique.

Le Château de Serrant insiste néanmoins sur certains points cruciaux de leur point de vue:

- Une meilleure gestion de la zone géographique qui comprend les abords du château et surtout les zones habitées annexes.
- Les véhicules garés en dehors des zones de Parking particulièrement gênants et ayant dégradé des allées de la zone habitée des dépendances.
- Des bénévoles ou organisateurs plus attentifs aux consignes de location du site



Le point de vue de nos partenaires allemands

De leur point de vue et des enseignements qu'ils ont pu en tirer par le passé, ils accentuent leur point de vue sur plusieurs points:

- Kandorya a peut être voulu se doter d'un scénario trop complexe (...with a too high gamemastering level; avec un jeu de trop haut niveau). Les allemands préconisent un jeu beaucoup plus basic pour du GN de Masse. Un jeu très accessible, compréhensible et identifiable par tous pour que chacun y trouve ses marques et puisse ensuite exprimer son jeu.

Le jeu allemand et français n'étant pas tout à fait le même, nous suivrons cette préconisation mais avec en parallèle des niveaux de jeux également plus complexes pour les joueurs plus aguerris. La trame principale doit cependant être simple et compréhensible et des efforts en ce sens sont nécessaire.

- Du point de vue des observateurs allemands qui sont venus sur Kandorya, ils sont particulièrement impressionnés par la ville qui est une vraie réussite à leur sens pour une première édition. Ils ont particulièrement apprécié l'effort à « long terme » de l'organisation qui parie sur l'avenir du projet avec des infrastructures couteuses mais qui rendent le jeu agréable (investissement bois, électricité). Ils ont comparé notre événement à ce qui se fait en Italie depuis quelques années et qui a connu des déboires car les investissements initiaux n'ont pas été les mêmes, l'approche plus financière du projet a failli le mettre à mal et une restructuration sérieuse a été nécessaire cette année. Pour une première année ils ont été très agréablement surpris sur Kandorya par la capacité de déploiement de joueurs, de structures, s'attendant à quelque chose de beaucoup plus modeste pour une première édition.

Debrief Logistique

Les infrastructures électriques

La mise en électricité à été très couteuse (*environ 9500 euros*) mais est absolument nécessaire à un événement de ce type.

- L'organisation prévoit une meilleure répartition des réseaux qui permettraient de réduire les coûts auprès du prestataire de service. Des changements avaient été effectués en 2011 avant l'évènement et avait permis de réduire la facture d'environ 6000 euros mais des améliorations sont encore possibles.
- Des solutions de groupes électrogènes mobiles de grande capacité sont aussi envisagées pour ne pas être dépendant des structures existantes et du coût évident d'un déploiement de câble. Reste à gérer pour cette solution le problème du stockage du carburant dont la solution n'a pas encore été trouvé à ce jour afin de répondre à toutes les précautions de sécurité nécessaires.
- Mathias ROBBERGE préconise un stock « flottant » de petites unités de groupes électrogènes permettant d'amener l'électricité rapidement sur des lieux éloignés des sources électriques. Un investissement de matériel va être évalué en ce sens pour 2012.

L'accès à l'Eau

L'organisation apprécie le fait d'avoir la possibilité de se relier au réseau Eau du Château et d'avoir accès à de l'eau potable de façon autonome sur le site.

Cependant,

- Il apparaît que la seule source d'eau potable pouvait être très éloignée pour certains camps et ce seul point peut remettre en cause les distances entre les camps et ce point d'eau indispensable
- L'organisation avait prévu pour 2011 des cubitainers à placer dans les camps les plus éloignés pour alimenter des douches d'appoint et servir de réserve d'eau pour les joueurs. Pour un problème organisationnel ces cubitainers n'ont pu être acheminés à bon port et leur non-présence a été finalement assez pénible. Aussi il est prévu que cet investissement soit fait pour 2012 et que les cubitainers puissent être placés à des endroits stratégiques.
- L'accès à l'eau des commerçants est aussi à revoir avec un accès plus direct ou des cubitainers très accessibles pour les métiers les plus nécessitent en terme de consommation d'eau.



Les infrastructures sanitaires

Les toilettes:

- Les sanitaires n'étaient pas forcément bien réparties géographiquement. La première année a été riche en enseignements sur ce point et une meilleure répartition est prévue pour l'an prochain
- Emmanuel CAILLAT et Antoine LELARGE préconisent l'ajout de structures sanitaires spécialement adaptés pour la « petite commission masculine » ce qui permettrait également de limiter le temps d'attente des autres toilettes. Cette préconisation sera étudiée dans le budget de Kandorya 2012.
- Les toilettes sèches ont été évoqués à plusieurs reprises et l'organisation n'est pas contre cette solution mais le problème de l'évacuation des déchets reste entier si un prestataire extérieur ne prend pas en charge cette tâche. Des solutions sont à l'étude sur ce point.

Les douches:

- Il est agréable de trouver des douches chaudes sur un GN et ce service est à réitérer pour l'an prochain
- Les douches étant forcément reliées à la source d'eau, il n'est pas possible d'envisager le déploiement de ces structures sur d'autres endroits du site.
- Cependant des douches d'appoint (tentes avec douches solaires) avaient été prévues pour 2011 et à placer près des cubitainers (*merci au passage au fournisseur qui les a livré avec 7 semaines de retard!*). Cette ajout de douches pour l'an prochain peut être un plus pour les camps les plus éloignés et peut permettre à nombre de joueurs de s'éviter une longue marche. Ce matériel est désormais en stock chez GN-Aventures et prêt à être utilisé dès l'an prochain.
- Le stockage et l'évacuation des eaux usées des structures de bungalow douches est un problème; il n'y a pas de tout à l'égout à des kilomètres à la ronde de ce site. GN-Aventures va étudier les possibilités d'enterrement d'une cuve spécialement destinée à la récupération des eaux usées ou à une meilleure organisation des rotations de camions de vidange. Mais l'une comme l'autre solution risque d'être particulièrement coûteuse et dépendra du budget consacré à cet aspect logistique. La partie évacuation et nettoyage des sanitaires est de toutes façons un point à améliorer pour l'an prochain.

La Signalétique

Les panneaux ont eu le mérite d'exister cette année mais Laurent JACTAT les trouvent particulièrement... moches. Il est prévu de prévoir un investissement signalétique pour 2012 avec des panneaux durables dans le temps, imprimés et visuellement plus lisibles même de nuit ou par temps de pluie.

Un manque de signalétique sur le terrain avant le jeu a été aussi noté et il est prévu d'améliorer ce point.

L'Accueil

La zone d'Accueil restera la même pour 2012 étant bien adaptée pour recevoir progressivement les joueurs. Quelques points sont néanmoins à améliorer sur l'accueil des joueurs.

- Nombre de joueurs n'avaient pas leur billet d'entrée et ont pu ralentir l'entrée au site. Une meilleure communication est préconisée en amont pour inciter tous les joueurs à se munir de leur billet d'entrée. Le recours à la carte d'identité doit rester une solution de secours et ne doit pas être une solution de facilité. Il n'est pas exclu d'interdire l'accès aux joueurs qui ne répondraient pas correctement de leur billetterie.
- Les horaires d'accueil n'ont pas été respectés et trop de joueurs sont venus en pleine nuit pensant l'accueil assuré 24heures sur 24heures. Une meilleure communication est là aussi nécessaire. Il est prévu de tenter de négocier un terrain annexe extérieur au terrain où les joueurs retardataires pourraient planter leur tente en attendant l'ouverture des grilles.
- Un Flyer avec un plan du site devait être distribué à chaque joueur arrivant. Par manque de temps ce document n'a pu se faire mais sa présence l'an prochain nous semble indispensable.
- Le stockage des voitures en attente de validation d'accès au terrain est à revoir avec une zone de parking des véhicules à dessiner. Achats de davantage de plots signalétiques prévus à cet effet.
- La lecture des codes barres des billets par une « douchette » adaptée semble la meilleure solution pour gagner du temps lors de la phase d'enregistrement des joueurs. Des solutions existent avec notre fournisseur Weezevent et ce système sera certainement mis en place dès l'an prochain.



L'installation des Camps

- Le balisage des camps peut encore être amélioré et particulièrement l'accès à ceux-ci. Des rubalises à enlever en début de jeu pourraient suffire à orienter davantage les véhicules vers les bons camps, couplé à une signalétique intérieure et les informations sur le flyer d'entrée.

Les Distances

Tout a été dit (*et son contraire*) sur les distances du site. Certains trouvaient le site trop petit, d'autres trop grand, etc...

Il résulte néanmoins que les camps extrêmes avaient beaucoup plus de distances à parcourir que les autres. C'est le cas des Camp Pirates, Sud, Nord, ou les PJA qui étaient très éloignées des zones de Jeu. Un rapprochement paraît indispensable tout en continuant à utiliser tout le terrain.

- Il est envisagé de mettre le Camp Pirates en « faubourg » de la ville tout en restant un camp à part entière (*et pourquoi pas de permettre ce projet de quartier avec quai d'embarquement*).
- Le camp PJA doit être en jeu et il est prévu de déplacer le camp Mulkesch et de permettre aux PJA d'installer leur camp directement dans le fort et en jeu.
- Un rapprochement des autres camps dans une zone plus concentrée.
- Les distances importantes ont également cassés l'ambiance de masse qui fait aussi un des charmes du GN de masse et une plus forte concentration semble intéressante.

Les Parkings

Pas de remarques particulières sur le parking qui a plutôt bien fonctionné dans son ensemble. Un meilleur contrôle des départs est néanmoins envisagé pour le dimanche matin.

Il a néanmoins manqué de moyens humains pour le gérer davantage.

Le Parking orgas / artisans a prouvé sa nécessité et sera légèrement agrandi l'an prochain. Les consignes sur le droit d'accessibilités de ce parking doivent être déterminés en amont de façon plus précise.

Il est prévu de mieux identifier les véhicules des artisans qui nécessitent plus facilement des approvisionnements et des déplacements justifiés.

Le Transport

Le parc des véhicules était suffisant pour le montage mais insuffisant pour le démontage. Ajouté à un problème de stockage de boissons et à l'immobilisation d'un véhicule le dimanche, la disponibilité des véhicules était vraiment trop faible sur cette journée.

Les camions étaient dans l'ensemble adaptés mais un véhicule à plateau avec un bras élévateur aurait été le bienvenue pour la répartition des palissades sur le site. Cette ajout de véhicule est à envisager pour l'avenir.

Il avait été envisagé la venue de véhicules plus lourds mais, outre la problématique des permis adaptés, le terrain même du site s'adapte assez mal à ce type de véhicule. Aussi, les décors et autres accessoires volumineux devront prendre en compte la contrainte de l'espace (soit 20m³) et être prévus en conséquence.

Des solutions de recours à des personnes extérieures (intérimaires) pour assurer de la manutention et du transport est envisagé.

Des solutions sont aussi à envisager concernant un stockage sur place de certains éléments. En cours de négociation.

Emmanuel CAILLAT et Antoine LELARGE préconisent un partenariat avec une compagnie de taxi angevine afin d'organiser certains déplacements de joueurs (*plusieurs joueurs ont eu recours à des taxis pour couvrir la gare au site de jeu*). Solution à étudier.

Cécile BRAULT préconise un partenariat avec la région pour envisager des solutions de transports. Solution à étudier.



Installation

- Il apparaît clairement que les organisateurs n'ont pas été assez nombreux au vue de la tâche immense qu'à été l'installation de Kandorya. Des renforts sont absolument nécessaires à trouver parmi les bénévoles, les groupes autonomes, et les autres organisateurs.
- Malgré cela la planification du montage a plutôt été réussie dans son ensemble.
- Il y a eu un manque d'outils sur le site. Mathias ROBBERGE préconise la création d'une intendance avec une personne dédiée à la mise à disposition d'outillages divers, un magasinier chargé de distribuer et de récupérer le matériel avec des fiches d'emprunts à remplir.
- Les organisateurs ont participé trop activement sur le montage et certains n'ont pas su gérer leur fatigue. Une meilleure organisation est indispensable sur ce point.
- Stéphan ZANINI veut proposer une guilde des bâtisseurs/charpentiers/dockers en jeu, en costume de jeu qui est disponible pour tout plein de tâches logistiques. Ils sont bénévoles, triés pour leur sens de la débrouille et la capacité à tenir une visseuse et quand ils ne travaillent pas ils sont en jeu. Une moitié viendrait en avant le jeu pour monter l'autre partira après pour démonter. Patrick LOCHON souhaite s'occuper avec Stéphan de cette Guilde.
- La mise à disposition de quelques VTT pourraient aider les organisateurs à se déplacer sur site lors de l'installation.

Démontage

- Il y a eu une très mauvaise planification du démontage. Celle ci est à revoir impérativement pour l'an prochain
- Si la Ville a été une vraie réussite sur de très nombreux points, ce n'est pas le cas sur le démontage où de problèmes ont eu lieu sur cette partie sur site (*c'est aussi l'endroit qui a naturellement rassemblé le plus de matériel et là où la tâche était la plus importante*). Le démontage doit être particulièrement planifié sur la ville.
- Le démontage des tentes a été une vraie catastrophe, tant par le temps (pluie et vent qui en ont fait écrouler quelques unes) mais aussi par l'abandon de leurs utilisateurs sur site. Pour les années à venir, les tentes seront prêtés aux utilisateurs au départ du stock, et devront être retournés par ces mêmes utilisateurs contre caution. La responsabilisation des utilisateurs est indispensables pour garder un stock décent et utilisable d'une année sur l'autre. Cela permettra aussi d'élargir le prêt gracieux des tentes à plus de personnes que le premier cercle des organisateurs (groupes autonomes par exemple).
- La prison, si elle était vraiment sympathique ne répondait pas aux indications de démontage et n'a pu quasiment pas être sauvée. Ce point est à vérifier en amont quand aux constructions à venir. Leur aspect démontable est vraiment important.
- Des ordres de mission tels que Antoine LELARGE et Emmanuel CAILLAT l'avaient préconisé seront à remettre aux bénévoles pour le démontage et une meilleure organisation devrait être possible également si les bénévoles connaissent leur mission en amont même du GN.

Stockage

GN-Aventures dispose, en plus de son siège, d'un entrepôt de 250m². Il permet ainsi le stockage des décors (principalement palissades, fort Mulkesh...) de mobilier, d'accessoires, la taverne, de matériel d'organisation et de tentes.

Ce lieu est presque plein déjà mais une meilleure installation devrait permettre de récupérer suffisamment d'espace pour les deux années à venir. En effet, le local doit être détruit en 2013 et il est prévu de déménager tout le stock et d'intégrer un plus grand local après Kandorya 2013.

A ce jour, et jusqu'en 2013 il est suffisant pour les besoins de la manifestation. Il devrait même permettre de répondre favorablement aux demandes de stockage de certains groupes de joueurs qui souhaitent créer leur propre fort.

Une journée de rangement est prévue au printemps 2012.

Ordures

- Une autre disposition est envisagée pour le placement des bennes à ordures.
- Une troisième benne à ordures sera sans doute nécessaire si le nombre de joueurs augmente l'an prochain.
- Un meilleur tri des déchets doit être effectué par les joueurs.
- Les poubelles sur roues seront supprimés l'an prochain car inadaptés au site. De plus leur enlèvement a été particulièrement problématique. Les participants ont également tendance à déposer leurs ordures à côté de



la poubelle ce qui a provoqué une montagne d'ordures à déplacer à la main (*un remerciement particulier aux taverniers de St George et à l'équipe de GN-Boutyk qui a trimballé durant une matinée entière dans plusieurs camions 20m3 tout ce surplus de déchets jusqu'aux bennes avec bonne humeur, mais quand même avec dégoût...!*)

- Le flyer et les indications nécessaires pour la dépose des déchets est primordiale en ce sens.

Bracelets

- Il est envisagé de remplacer les bracelets plastiques par des bracelets tissus pour l'an prochain.
- Une meilleure identification des couleurs semble nécessaire. Elle existait cette année mais la connaissance de ces différences n'était pas particulièrement acquise des joueurs ou de tous les organisateurs.
- Le bracelet « mineur » existait bel et bien mais devra être renforcé l'an prochain. Cela surtout pour l'accès aux tavernes qu'il paraît indispensable.

Debrief Sécurité

Croix-Rouge

Leur présence a été absolument indispensable. Il n'était pas envisagé cette année de les avoir en continu sur le site (les évacuations étant assurés de toutes façons par les pompiers), mais il apparaît opportun d'envisager cette possibilité pour l'an prochain même au risque d'un cout bien plus élevé. Dans ce cas un équipement plus conséquent pour l'installation d'une antenne Croix-Rouge est à envisager.

La Croix Rouge semble enthousiaste à l'idée de participer l'an prochain à cet événement et devrait pouvoir trouver le nombre de bénévoles nécessaires à un plus grand déploiement horaire. Tout cela reste encore à discuter avec leur structure au cours de l'année à venir. Samuel TARAPACKI c'est dès lors proposé de fournir une aide sur ce dossier qu'il a mené cette année.

Interventions et évacuations

L'ensemble des interventions et évacuations s'est globalement bien passé et l'organisation générale de ce poste à plutôt été bonne.

Cécile BRAULT met en avant néanmoins que le retour des joueurs évacués n'était pas spécialement organisé. Un point à améliorer l'an prochain afin de penser à cet aspect de l'après-évacuation.

(Le Shériff d'EdenOrya, lors de son évacuation, a demandé au CHU d'arrêter de soigner les Elfes en leur indiquant que leur prodiguer des soins « c'était saloper le boulot que prenait à coeur la Milice »... véridique!)

Sécurité Alimentaire

Cela est sous la responsabilité de chaque artisan qui propose de la nourriture aux joueurs. Gn-Aventures ne souhaite pas prendre ou déléguer cette responsabilité sur Kandorya à des équipes de bénévoles déjà surmenés, et ne proposera pas ce genre de solutions directement aux joueurs. C'est pour l'organisation une prévention nécessaire à tout risque alimentaire sur site et une position sécuritaire par rapport à la distribution de nourriture.

La préférence va à accueillir des professionnels qui ont pour habitude de gérer la nourriture en festival et qui assurent ainsi leur propre distribution et stockage au frais. Cela n'empêche pas l'organisation de vérifier que les conditions mises en place par les revendeurs sont les bonnes et le choix des artisans se fait en priorité sur ce type de garantie de sérieux.

Il n'y a pas eu d'incidents en ce sens signalés sur l'évènement.



Prévention Feu

- Malgré le nombre important d'extincteurs, il en a manqué en Ville et il faudra déployer plus de matériel l'an prochain.
- Mathias ROBBERGE préconise également l'acquisition d'extincteurs CO2 pour le réseau électrique, leur nombre ayant été sans doute insuffisant en ville.
- Des rondes ont été organisées sur Kandorya 2011 afin de prévenir les risques d'incendie dans les Camps. Un certain nombre de fautes ont été relevés concernant l'utilisation de butagaz de certains joueurs ou de bassines bouillantes en équilibre. Ces rondes ont permis de prévenir un certain nombre d'accidents probables. Elles sont à renouveler l'an prochain et à accroître. Une organisation en amont avec les horaires des rondes est à mettre en place. Nous attendons aussi de la part des joueurs une plus grande vigilance sur ces aspects sécuritaires car si les points noirs n'étaient pas trop nombreux, ils étaient néanmoins suffisants pour brûler ou ébouillanter facilement certains malheureux.

Gardiennage

Pas de problèmes particuliers sur ce point mais l'organisation reste vigilante sur ce poste.

Gendarmerie

La présence de la Gendarmerie a été apprécié par les organisateurs et en particulier le contact avec les gendarmes de St Georges sur Loire.

La visite, le vendredi, a pu, certes, perturber le jeu lors du passage d'un officier de gendarmerie d'Angers qui a voulu voir de visu ce qu'était ce type de manifestation avec ses collègues de St Georges. Nous pensons que la présentation en toute transparence de notre activité était absolument nécessaire malgré un anachronisme évident. Leur ressenti fut d'ailleurs plutôt très positif sur l'esprit « bon enfant » qui pouvait régner sur le GN.

Il ont préconisé néanmoins une plus grande implication de leur part l'an prochain quand aux aspects sécuritaires d'un rassemblement (même privé) et l'organisation souhaite aller en ce sens.

Le contrôle d'alcoolémie et de stupéfiants à la sortie du GN a été particulièrement apprécié des organisateurs qui souhaitent voir leurs joueurs repartir en voiture dans de bonnes conditions et nous avons apprécié le côté préventif de cette opération. Nous souhaiterions la voir se réitérer l'an prochain.

Sapeurs Pompiers de St Georges sur Loire

Dans le même ordre d'idée que pour la Gendarmerie locale, nous continuerons à aller en amont présenter toutes les facettes de l'évènement Kandorya afin de collaborer au mieux avec les Sapeurs Pompiers de St Georges sur Loire.

Règles de Jeu

Constat est fait que nombre de joueurs (*et même d'organisateur ou PJA*) ne connaissent pas suffisamment les règles de jeu.

- Un meilleur briefing des règles pour les organisateurs semble nécessaire
- Une réflexion est à amener quand aux règles de jeux; les règles sont celles utilisées en Allemagne par nos partenaires allemands. Kandorya diffère à ce jour en certains points de son homologue allemand. Devons nous calquer nos règles et suivre les évolutions apportées par les Allemands ou devons nous continuer à y apporter des modifications voire des adaptations au jeu à la Française et accentuer davantage ces règles sur l'ambiance et le jeu, deux points qui peuvent s'éloigner du concept allemand ? La question est ouverte à ce jour et l'organisation réfléchit à l'orientation qui devra être prise pour Kandorya.
- Les règles de jeu restent néanmoins celles d'un Mass Larp et doivent être adaptées pour ce type d'évènement. Cette donnée reste essentielle aux yeux de l'organisation.
- Beaucoup de fautes de jeu ont été rapportés (voir le forum « Fautes de Jeu et interprétation de règles »). Cela est à décortiquer et à voir quelles sont les améliorations qui peuvent être apportées par l'équipe 2012.

Arbitrage

Comme pour de nombreux postes, il a manqué de moyens humains pour arbitrer davantage les combats.



Marc-Olivier BLANC à fait savoir qu'une équipe d'arbitres pourrait voir le jour prochainement sous l'impulsion d'Eddy SOULAIGRE. Des propositions avec certaines associations comme la Guilde de Bretagne sont prévus pour voir à les impliquer directement dans cette notion d'arbitrage.

Un certain nombre d'arbitres spontanés ont fourni un travail remarquable sur Kandorya 2011 et nous souhaitons leur proposer une implication plus forte pour l'an prochain.

Ce qui en ressort est que l'organisation doit se doter d'une équipe autonome qui puisse aborder cet aspect des choses.

Debrief Ressources Humaines

Gestion des PNJ (désormais appelés PJA)

Constat est fait que les conditions n'étaient pas optimums pour la gestion des PNJ. Les points noirs sont:

- Le manque de moyen humain
- Le manque de matériel. Il faut s'attacher davantage à la liste de matériel, qu'elle soit bien listée en amont et que les achats soient faits en conséquence. Face à un manque de matériel cette année, des solutions de rechange n'ont pas été trouvées et n'ont pas facilité la tâche des personnes du pôle PNJ.
- L'éloignement du camp PNJ qui finalement a été une faiblesse plutôt qu'un atout. Rapprochement impératif du camp l'an prochain.
- La méconnaissance des règles de jeu. Trop de PNJ ne les connaissait pas bien. Les PNJ doivent absolument les apprendre.
- Manque de présentation: Il faut davantage d'outils pour que les PNJ puissent s'accaparer l'histoire, se situer dans le scénario, être briefés en amont du jeu. Plus de moyens humains aussi pour cette tâche.
- Problèmes quand au prêt de matériel aux PNJ. Beaucoup trop de matériel dans la nature à ce jour (costumes MULKESH par exemple). Repenser le prêt de matériel différemment et favoriser l'achat personnel à moindre coût pour les PNJ.

Gestion des Héros

- Les héros ont été clairement sous-exploités. Ils doivent porter l'histoire principale tout en permettant aux joueurs d'y influencer, de leur donner des pistes, de leur faire barrage quand nécessaire et de provoquer éventuellement les conflits.
- Le manque de briefing approfondi des Héros et le manque d'outils à leur disposition n'ont pas toujours permis à ces derniers de se positionner correctement par rapport au scénario. Plus de travail à fournir dans ce sens.
- Il faut impliquer davantage les Héros dans le scénario; Etant les acteurs du premier plan de l'évènementiel principal de Kandorya, il faut les impliquer davantage en amont dans le scénario afin qu'ils aient bien toutes les bonnes cartes pour interpréter au mieux leur rôle et savoir s'adapter sur place. Certains ont émis le souhait de se réunir avant Kandorya 2012 et de travailler ensemble et avec l'équipe scénaristique sur leurs personnages et sur les relations entre eux afin de créer un jeu plus vivant et une crédibilité accrue de leur statut de Héros. Il faut encourager les initiatives de ce type et aller dans ce sens.
- Travail plus important à fournir sur les costumes des Héros. Renouveler chaque année le budget Costume et équiper petit à petit les acteurs avec accessoires et costumes récurrents.
- Les Héros doivent être mis davantage en scène. L'évènementiel et les scènes doivent servir de support au jeu des Héros. Le mauvais temps du samedi soir a éliminé une scène principale impliquant la Reine, la Collectionneuse... et n'a pas permis les trop rares scènes qui allaient en ce sens. L'évènementiel de 2012 doit permettre de supporter davantage la crédibilité des rôles de Héros.
- Les compétences ordinaires ou extraordinaires des Héros n'étaient pas suffisamment claires et ont laissé place à beaucoup d'improvisation. Il faut impérativement que les fiches des Héros soient mieux définies.

Gestion des Bénévoles

Comme pour la gestion des PNJ, les points noirs sont un peu les mêmes, avec un manque de moyens humains, de matériel, etc...

Il en ressort néanmoins que le pôle R.H. Est un pôle trop lourd à supporter pour une seule personne et que



l'organigramme doit être réparti différemment. Et cela, de façon à ce que le responsable des PNJ se consacre davantage sur une partie scénaristique et n'ait pas à gérer des problèmes logistiques de surcroît en s'occupant des bénévoles.

Aussi, il est décidé de basculer la partie bénévole dans le pôle Logistique, de supprimer le pôle R.H. et de basculer la gestion des PNJ directement sur la partie scénaristique ce qui semble plus équilibré au niveau des charges de travail des responsables de ces postes. Cela permet aussi une répartition plus en accord avec les liens respectifs des bénévoles (pour la partie Logistique) et des PNJ (pour la partie Scénaristique).

Un plus grand nombre de bénévoles aurait soulagé davantage ceux qui étaient présents. Le système de recrutement diffère avec une possibilité d'inscription directe. D'autres moyens doivent être mis en place pour informer davantage et recruter les volontaires.

Patrick LOCHON préconise de *rendre ces rôles de bénévoles plus attractifs en informant bien qu'être bénévole ce n'est pas se cantonner à ce rôle ingrat pendant 4 jours. Qu'ils pourront avoir des moments précis, chaque jour, pour aller profiter de l'évènement et jouer s'ils en ont envie.*

En effet, des plages horaires plus précises doivent être mises en place à destination des bénévoles pour pouvoir compter sur eux à des moments précis et leur laisser aussi le champ libre pour profiter de l'évènement.

(...et un grand merci aux bénévoles qui ont accepté de suivre le jeu en coulisse en travaillant dur pour le plus grand plaisir des joueurs! Merci à eux!)

Bien être des personnes en coulisse

Un poste de « Responsable du bien être » avait été imaginé mais n'a pas pu se mettre en place en 2011. Il apparaît que d'avoir un(e) intendant(e) qui s'occupe du maintien et de l'accueil du PC orga pour les orgas, arbitres et bénévoles paraît assez essentiel.

Les différentes personnes qui travaillent en coulisse doivent avoir un espace d'accueil suffisamment agréable pour qu'ils puissent s'y reposer un instant, prendre un café, reprendre des forces et s'isoler un instant du jeu pour gagner en efficacité.

Le manque de repos, d'autodiscipline et de lieu adapté, a amené certains organisateurs à aller bien au delà de leurs propres limites. Cela n'a pu être que préjudiciable pour l'organisation générale de l'évènement.

Kandorya doit disposer d'un lieu accueillant pour les arbitres fatigués, les bénévoles essouffés et les organisateurs usés. Une personne qui contribuerait à gérer ce lieu et à s'occuper du bien être de ces personnes paraît vraiment important. Reste à chaque personne en coulisse à respecter son emploi du temps, à savoir s'accorder des pauses et à s'autodiscipliner sur place.

Debrief Ambiance

Décors

Un très gros effort a été fait sur les palissades de la ville et la création du fort MULKESH. L'organisation est plutôt satisfaite du rendu de ces éléments. Ces éléments de décors récurrents vont pouvoir servir de support pour les années à venir (extensions de la ville sur une base existante, création du poste de garnison, etc...)

Certains points sont à améliorer pour les décors néanmoins:

- Plus de sites, de « spots » qui peuvent servir de support au scénario. Ces spots doivent être décorés. Comme le soulignaient certains sur le forum, le site de jeu recèle un très grand potentiel et des projets d'aménagements de spots sont déjà en cours d'étude.
- Attention à faire du décor démontable et réutilisable (exemple de la Prison qui n'est pas réutilisable)
- Répartir davantage les décors et s'en servir pour les mises en scène
- Marc-Olivier BLANC a relevé la difficulté à prévoir les décors pour la première année, du fait notamment du manque de lisibilité des finances disponibles. Ce problème devrait être grandement résolu pour 2012 avec un budget prévisionnel défini beaucoup plus tôt et une enveloppe « Décor » définie bien plus en amont.
- Une orientation semble se dessiner quand à confier la réalisation de certains décors ou spots à des équipes



autonomes (comme pour la Garnison d'Edenorya) dont la réalisation des fortifications est confiée au groupe autonome de la Garnison. L'organisation prévoit d'autres partenariats de ce genre.

Son & Lumière

- Mathias ROBBERGE et Laurent JACTAT préconisent la constitution d'un stock flottant d'appoint pour les lumières et le son pour Kandorya. Le financement sera étudié cette année.
- Il serait préférable d'avoir plus de points de diffusion du son et d'utiliser une sono principale plus puissante (ou placée différemment). Ces points seront étudiés par l'équipe 2012 en concertation avec « La Goule aux Fées » qui a travaillé le son et la lumière.
- Le manque de temps n'a pas permis de réaliser comme il aurait été souhaité toutes les bandes sons et un travail supplémentaire est à fournir sur ce point pour éviter la récurrence de certains morceaux.
- Le souhait est exprimé d'inclure plus en amont une personne capable de fournir une bande son spécialement adaptée à Kandorya. Des pistes sont en vue pour ce point.

La Mise en Scène

L'aspect Mise en scène sera beaucoup plus travaillé pour 2012 avec la création d'un pôle Artistique sur Kandorya et le poste d'un metteur en scène.

Certains moments forts du jeu méritent une mise en scène plus accentuée:

- Le début de Jeu
- Une réflexion est à apporter sur les lieux (les spots de jeu) et la mise en scène qui peut en découler.
- Les Héros doivent être partie intégrante de la mise en scène et doivent être portés par celle-ci pour se positionner très clairement par rapport au jeu des joueurs.
- Patrick LOCHON préconise d'avoir une fin plus marquante. Celle de Kandorya 2011 a manqué de lisibilité et de prestige. C'est un point à travailler. Dans le même ordre d'idée il est prévu d'arrêter le jeu dans la nuit de Samedi à Dimanche et de finir le jeu en beauté, en son et en lumière, plutôt que sous la lumière naturelle du soleil et les premiers départs en voiture.
- L'éclairage à la voiture d'une scène est juste inadmissible. Entre manque de planification de la scène, manque de moyens de certains, volonté de faire la scène coûte que coûte, le choix d'éclairer cela aux phares de voiture est juste une erreur manifeste. Ce n'est pas ainsi que l'organisation de Kandorya voit la réalisation des choses et cela est à classer dans les mauvais souvenirs.
- Patrick LOCHON et Marc Olivier BLANC relèvent la nécessité de définir l'esprit visuel qui doit être amené sur Kandorya, de définir le graphisme même du Jeu.
- La mise en scène de monstruosité (comme l'araignée) semble avoir bien plu dans le principe même si son utilisation a été sous-exploitée (plus de sorties avait été programmées). Il apparaît que le nombre de créatures à mettre face aux joueurs n'était pas non plus suffisant. A creuser. *(et un merci tout spécial à Imperium Ludi qui s'est plié en quatre pour ce très chouette monstre!)*

Accessoires

- Il a manqué d'accessoires pour le Jeu, pour le décorum. De nombreux investissements et réalisations doivent être faits en amont pour cela.
- Les accessoires ne doivent plus être réalisés sur place, au besoin parfois de certaines quêtes. Leur aspect visuel ne correspond plus alors avec la qualité visuelle que Kandorya se veut d'atteindre.
- Il a été soulevé le problème de la règle de « Localisation des Objets » qui n'a pas bien fonctionné. Une réflexion doit avoir lieu sur une meilleure organisation de cette règle ou une adaptation même de la règle. L'équipe 2012 devra améliorer ce point.
- Mieux définir ce qui peut être gardé par les joueurs (la monnaie de jeu par exemple) et ce qui doit être rendu à l'organisation.

Spectacles

- Il a manqué de spectacles pendant le Jeu (cracheurs de feu, musique, etc...). Il faut encourager davantage les groupes qui souhaitent se produire sur Kandorya et planifier, comme cela était prévu, une scène durant le jeu.
- Le concert du Mercredi soir est à revoir dans sa programmation, dans l'accès aux joueurs à ce concert. GN-Aventures réfléchit à ce jour à la formule la plus appropriée.



Evènementiel

Il a été constaté que l'évènementiel n'a pas été suffisamment suivi par les organisateurs ce qui a posé un certain nombre de problèmes d'organisation logistiques. Il apparaît important de suivre cette ligne directrice de façon à ce que les éléments, les lieux soient bien prévus et que les personnes qui jouent l'évènementiel puissent se référer à cela. Si la part d'improvisation est aussi importante, ne serait ce que pour permettre aux joueurs d'influer sur l'histoire, il est aussi important de suivre une trame générale pour ne pas laisser tout le monde dans l'expectative ou le doute. Trop d'évènements ont été changés sur place ce qui a perturbé également les aspects logistiques, la mise en scène prévue ou tout simplement le jeu des PJA ou Héros.

Mathias ROBBERGE préconise un évènementiel à 3 niveaux qui permettra à tous de suivre ou d'interagir sur une trame principale plus lointaine, de s'impliquer aussi et de pouvoir agir plus aisément sur deux autres trames plus accessibles créant un jeu plus riche et offrant de nombreuses facettes du gameplay. C'est l'axe qui sera adopté pour 2012.

Univers / Scénario / Monde

Frédéric GOXE et Patrick LOCHON posent les questions suivantes: que veut-on voir sur Kandorya 2012? Quel est l'axe scénaristique, l'idée que l'on se fait du monde? Est-on ouvert à tous les délires (du genre le clan des Hommes Dindons ou la quête des Lapins Garous)? Assurément non. Marc-Olivier BLANC insiste sur la nécessité de définir l'imagerie que l'on veut se donner pour le monde. Tout en restant très ouvert à de nombreuses extrapolations scénaristiques, l'organisation ne souhaite pas voir le scénario partir à la dérive avec des connotations trop burlesques. Certains Mass Larp, comme semble t-il en Angleterre, sont partis dans une dérive plus proche de Terry Pratchett que d'un JDR Med-Fantastique classique et ressemble davantage à un Cosplay géant (avec des joueurs déguisés en Poneys Roses). Avec tout le respect que l'on a pour le Cosplay ce n'est pas l'imagerie que l'on veut voir se dégager de Kandorya. Mais la question doit être posée et la ligne directrice doit être claire pour les organisateurs et les scénaristes qui travaillent à ce projet.

Un tableau récapitulatif ou un document plus clair sur le résumé du Monde pour les nouveaux joueurs (et aussi pour les anciens) est à prévoir pour l'an prochain.

Mathias ROBBERGE et Patrick LOCHON souhaiteraient que l'édition 2012 porte davantage sur l'exploration même de l'île de Kandorya. L'île a été récemment découverte, la ville d'Edenorya a vu le jour, les camps se sont installés, mais qu'en est-il de la visite du reste de l'île. Qu'à t-on vraiment découvert jusqu'à ce jour et qu'est ce qui peut être découvert prochainement? Cette orientation scénaristique paraît intéressante et peut être une base de travail pour l'équipe 2012.

D'autres points scénaristiques et des orientations ont été évoqués au cours de la réunion mais c'est bien une chose sur laquelle l'organisation ne communiquera pour bien sur en garder toute la surprise...

Debrief Ville

Debrief Global

Dans l'ensemble, le bilan de la ville est plutôt très satisfaisant. Le pari n'était pas évident de créer une ville de toutes pièces dans un champ nu et d'y mettre vie. Le mélange des tavernes, des artisans, des joueurs, des PNJ, et de tout ce qui a fait la cité d'Edenorya a permis de créer une ambiance singulière et appréciable.

L'organisation même de l'équipe Ville est sans doute le modèle à suivre pour l'organisation de sites sur Kandorya. A savoir une équipe qui a travaillé en « Chapelle » avec le maximum d'autonomie mais en reliant ses élans scénaristiques à la trame principale.

Le Gameplay en Ville a été aussi une réussite avec de nombreuses interactions entre Gangs, Milice, le Guet, les personnages principaux, etc... Un point à continuer et à développer.



La ville a accueilli également un certain nombre d'initiatives intéressantes comme le Journal, l'Arène, etc... qui ont pu être des initiatives d'organiseurs ou de Joueurs. Des choses aussi à faire perdurer et à développer.

Ce type d'organisation se doit d'être exporté vers d'autres lieux (les camps joueurs avec des groupes motivés, l'organisation du Village, etc...)

Organisation Générale Logistique

De nombreux points ont déjà été évoqués précédemment et qui concernent la ville. Néanmoins il apparaît que des améliorations peuvent être faites :

- Une plus grande animation sur la grande place
- Des espaces et des rues plus réduites. Recentrer un peu les rues et éviter les espaces trop vides
- Parfaire une partie de la barricade qui n'a pu être récupérée et qui était un peu chaotique
- Apporter des améliorations (comme la Garnison) avec de nouveaux décors.

Organisation Générale Scénaristique

Mathias ROBBERGE a regretté qu'il n'y ait pas plus de connexions entre le travail de l'équipe Monde et la Ville et souhaite trouver davantage de ponts pour la préparation du scénario interne de la ville.

La ville mérite son propre événementiel et des connexions plus importantes doivent pouvoir se faire avec la trame générale également.

Vers des groupes autonomes?

La Milice est née de la volonté de quelques uns de créer cette unité un peu spéciale qu'est la Milice. Avec un statut pas toujours évident le groupe s'est pris en charge de façon autonome et a créé une unité de PNJ pour faire vivre la ville, créer du décor et du Jeu au sein de la Ville. Cette année le statut même du groupe change pour devenir un GA: Groupe Autonome.

Cette démarche s'inscrit complètement dans ce que l'organisation souhaite voir apparaître; des groupes autonomes qui apportent une aide à l'organisation, sont joueurs sur le terrain et peuvent à l'occasion créer du décor. La Garnison s'inscrit ainsi cette année dans cette optique et l'organisation verra à étudier pour les années à venir ce type de groupes qui peut aller dans le sens d'une aide à la mise en place et au jeu de Kandorya.

La ville est pour le moment le seul site qui accueille ce type de groupes et l'organisation ira avec parcimonie sur ce type de projets n'acceptant que des groupes dont l'échange est profitable aux deux parties. Néanmoins cela reste une très bonne voie que Kandorya encouragera progressivement dans les années à venir.

Debrief Communication

La Publicité

- Approche de la Publicité de Kandorya plutôt satisfaisante: les outils employés et le fait de proposer des stands explicatifs sur différents salons aux quatre coins de la France remplissent l'objectif de sortir le GN des seuls médias des joueurs et de le proposer à un public élargi
- Attention à la cohérence des différents supports publicitaires où la charte graphique n'est pas encore totalement établie.



Le Site Internet

- Il doit rester avant tout le média utilisé pour les annonces officielles.
- Site pas assez vivant, manque d'images et surtout de photos. A améliorer. Graphisme très satisfaisants en revanche.
- Le ton employé très informel et rationnel pourrait évoluer mais ce support de communication doit pouvoir s'adresser au plus grand nombre et ne pas être un site familial ou trop communautaire contrairement à la page Facebook ou au Forum.

La Page Facebook

- Elle doit être le média de l'information rapide. Des annonces peuvent être fait par Facebook puis être mises sur le site (la validité de l'info et son aspect officiel se fait toujours sur le site). Le ton employé peut être plus léger.
- Afficher la page de Facebook sur la page d'accueil du site est une proposition joueur à retenir et certainement à mettre en place prochainement.

Le Forum

- Outil utile pour que les joueurs puissent s'exprimer entres eux. C'est aussi un bon endroit pour discuter librement avec les organisateurs. Attention; pour rappel, les infos officielles ne passent jamais par ce média et ne sont que relayées éventuellement sur le forum.
- Au jour d'aujourd'hui, beaucoup de flood, un manque de modération et une structure qui peut laisser pantois un joueur fraîchement inscrit qui découvre un peu tout cet univers.
- A été mentionné l'idée de stocker le forum 2011 et de repartir sur celui de 2012. A ce jour cette idée n'est pas encore retenue car beaucoup de réponses à des questions s'y trouvent, des débats d'idées intéressantes et l'équipe de modérateurs n'étant pas encore suffisamment constituée, il ne sert à rien de lancer de suite une version 2 du Forum. Cela sera à réfléchir pour l'équipe 2012 et à songer à la meilleur solution pour que les joueurs puissent s'exprimer facilement et trouver les bons sujets et les bonnes infos rapidement.
- Idée à été formulée d'établir un « Reader Digest » du Forum qui reprendrait les points principaux. A creuser.
- Certaines personnes se sont proposés pour modérer le Forum (orgas ou non) et réponse devra leur être donnée dans le courant du mois d'Octobre lors de la constitution des équipes.
- Présence des organisateurs doit être accrue et plus de modération et d'informations à y apporter.

Autres outils de Communication

- Il a été proposé d'élargir les supports de réseaux sociaux et de créer une page Twitter et Google + pour cette année. Cela sera à étudier par l'équipe 2012.
- Sans repenser à multiplier les supports, beaucoup d'améliorations peuvent déjà être amenées sur le site www.kandorya.com
- Le site interne à l'organisation doit être revu pour sa com interne ne correspondant pas suffisamment aux besoins de l'organisation et avec un manque de visibilité des dossiers en cours.

Debrief Scénaristique

Attention il ne s'agit pas du debrief du scénario, qui sera disponible ultérieurement, mais du debrief technique des éléments du scénario.

Le Scénario

Le scénario est globalement satisfaisant avec un monde riche qui permettra des développements à long terme.



L'équipe scénaristique a beaucoup travaillé sur les origines du Monde, la cohésion de l'histoire, les divinités, etc... Il est fait constat néanmoins de certaines faiblesses sur le scénario de 2011

- Trop de temps consacré à l'histoire du monde et pas suffisamment sur le scénario lui-même avec une toile de fond solide (et qui servira dans le temps) mais une retranscription dans le jeu beaucoup plus infime. Il faut impérativement que le scénario arrive jusqu'aux joueurs.
- Patrick LOCHON préconise les quêtes plus humaines et moins divines, plus terre à terre. Il préconise également plus de quêtes parallèles et indépendantes. Cela rejoint les préconisations de bases qui sont de mettre les dieux, la magie, en toile de fond et de rendre le scénario terriblement humain avec des histoires personnelles basées sur des ressentis et des motivations totalement humaines; la jalousie, la trahison, l'envie, la vengeance... Un peu à la façon de l'univers des Chevaliers de la Table Ronde ou Game of Throne dont les intrigues se jouent autour de sentiments humains, et sans en reprendre forcément l'imagerie.
- Il manque de Maîtres de Jeu (Gamemaster) sur place pour faire évoluer et diriger le scénario. Là encore un manque de moyens humains sur cette partie. *(et un grand merci à toute l'équipe scénaristique qui a trimé sur l'opus I tant bien que mal et en sous effectif pour amener du Jeu aux joueurs...)*
- Attention au scénario qui nécessite de passer par un orga. Tout faire pour externaliser dès le départ les points de scénario ou de quêtes pour que les choses puissent se dérouler sans l'attente de l'orga scénario.

La mise en Jeu

La mise en Jeu a été trop faible pour la première année et doit être améliorée pour les années à venir. Quelques points:

- il ne s'agit pas de créer un scénario, il faut imaginer les solutions pour l'amener en Jeu et le rendre accessible aux joueurs.
- Certaines scènes à l'écart n'ont pas profité à un maximum de monde. Exemple la salle de la Collectionneuse avec l'apparition des Morts-Vivants; une scène vécue par... 2 personnes! La façon d'amener ou d'aiguiller les joueurs sur telle ou telle piste doit être beaucoup plus maîtrisée afin d'éviter une dépense d'énergie en décalage avec l'impact sur le scénario.

Les Enjeux

Kandorya est un GN de masse où l'on doit pouvoir gagner un certain nombre de satisfactions qu'elles soient de nature Roleplay, diplomatiques, financier (*de l'or je veux de l'or!*), politiques (le jeu des fiefs), économiques, bonus de jeu (à utiliser avec parcimonie) etc...

Il ne faut pas avoir peur de « récompenser » les joueurs du prix de leurs efforts et d'amener un niveau d'enjeux différents suivant les quêtes, les rencontres, les épreuves... Les récompenses ont été un peu trop timides.

Il faut cependant que les enjeux soient bien déterminés en amont et un poste « Gameplay » a été ainsi créé pour l'édition 2012.

Les Quêtes

Il faut impérativement des Maîtres de Jeu spécialement dédiés aux quêtes. Ces derniers doivent solliciter davantage les PNJ, les artisans volontaires (beaucoup ont demandé à s'impliquer davantage dans le scénario) et créer des quêtes autonomes qui ne nécessiteront plus trop d'efforts une fois qu'elles seront lancées. Une grosse partie du travail doit être en amont et en briefing mais pas sur le Jeu lui-même. Cela permettra également une meilleure préparation des accessoires, des décors et des enjeux à lier à ces quêtes.

Le Jeu des Fiefs

Un debrief complet sur les Fiefs sera mis sur papier et sera transmis aux factions concernées ultérieurement.

Les Cas particuliers

Plusieurs cas particuliers ont été évoqués.

- Création d'un Camp Nains



- Réflexion actuellement sur les mouvements de factions. Celles ci sont libres d'aller d'un camp à un autre mais mieux vaut préparer son arrivée dans tel ou tel camp et de s'accorder avec les autres factions de ce Camp (Le forum peut être bien utile à cela).
- Réflexion sur la Création d'un Camp « Neutre ». Ce camp permettrait de recevoir les factions en exil, les passagers d'un moment en transit, les personnes qui souhaitent adopter une attitude neutre quand aux conflits d'Orya... En cours de réflexion.
- Maintien du Camp Orc qui, s'il n'a pas pu la première année exister, pourrait former une faction sur laquelle compter pour 2012. A ce jour, quelques inscrits chez les Orcs déjà pour 2012.

Fin du Debriefing KANDORYA 2011

- Présentation des projets de GN-Aventures

Laurent JACTAT a présenté les différents projets pour GN-Aventures pour l'année 2012. A retenir la création d'un Village avec décorum à construire d'années en années sur un site particulier et qui pourrait s'inclure dans Kandorya. En cours de négociation actuellement.

- KANDORYA 2012, les bases du jeu

- Présentation des rôles pour 2012 et de la fiche de rôle.

Fut présenté les différents postes et la définition des rôles de chacun de ces postes

- Annonces des déroulements de la méthode de travail pour 2012.

Annonce du début de recrutement et des premières réunions de travail de l'équipe 2012 pour début Octobre.