

GAMES DAY ESPAGNE 2012

Dimanche 1er juillet avait lieu le Games Day espagnol. Ce Games Day ouvrait ainsi la saison 2012 des événements de la firme anglaise : Games Workshop.

JULIEN CASSES



Ambiance générale

Le Games Day

Au sein du magnifique parc de Montjuïc de Barcelone, célèbre pour ses jardins et sa vue spectaculaire sur la ville et le port, se trouve aussi le Palau San Jordi, lieu du Games Day.

Dès 9h00 du matin, une foule de hobbyistes acharnés était dans les starting blocs. Il faut dire qu'entre les parties organisées, le concours d'illustration, le Scrap Demon, Armies on Parade, le Golden Demon, et les stands de ventes de ForgeWorld et de GW, il y avait de quoi se lever tôt !

Champions du monde !

Petite particularité pour le Golden Demon, les inscriptions ne se faisaient que de 9h à 11h. Autant dire un délai particulièrement serré. Cela s'explique par le fait que le GD espagnol se finit plus tôt que ceux des autres pays, vers 16h00 environ. Mais le fait que la finale de l'euro entre l'Espagne et l'Italie ait lieu le soir même a aussi sans doute joué dans l'empressement des participants et organisateurs à ne pas s'éterniser.



La table de vente de la V6

Warhammer 40,000

Autre point notable, la sortie de la V6 de Warhammer 40,000 avait lieu la veille du GD. Et, étrangement, elle fut à mon avis assez peu mise en valeur. Alors qu'il s'agissait d'un moment idéal pour la mettre en avant auprès des Espagnols. Pas de conférences ou d'animations spéciales, ni de présentation... les fans n'ont eu le droit qu'à une table remplie à ras bord d'exemplaires disponibles à la vente, au stand concerné. Et c'est tout ! C'est d'autant plus dommage que je n'étais pas le seul à espérer des animations particulières par rapport à cette sortie tant attendue. Beaucoup sont repartis sur leur faim, mais un exemplaire sous la main quand même. Et donc, pari gagné pour GW (pourquoi s'embêter quand le résultat est de toute façon assuré ?).

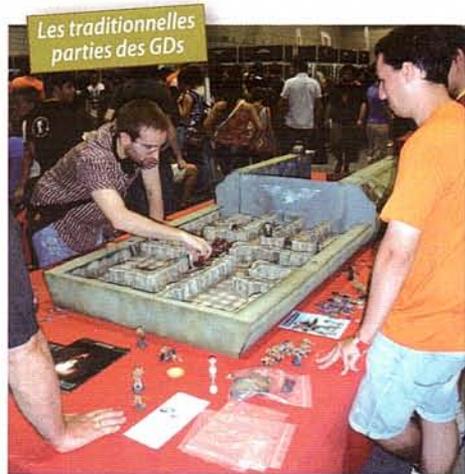
Hormis ce défaut notable, le reste du Games Day était organisé comme à l'accoutumée : carré, net et précis. Le tout bien découpé et réparti, avec de nombreuses activités.

Le Golden Demon

C'est ce qui restera sans doute comme le petit « point noir » de l'édition, et ce, alors que le niveau fut excellent et très au-dessus de ce que l'on a pu voir dernièrement. C'est cette compétition qui a souffert le plus en termes d'organisation. Par exemple, il n'y avait pas d'indications à l'arrière des vitrines permettant de savoir où se trouvait telle ou telle catégorie. Ce qui conduisit les staffs à courir à droite à gauche les figurines à la main lors des inscriptions, ne sachant pas où aller. Un jury composé en urgence, et au final, un palmarès discordant avec des figurines pouvant prétendre à un or qui finissent sans pré-sélection ni prix... Malgré tout, l'ensemble du palmarès se tient majoritairement.

Bref, un Golden Demon tel qu'on en a souvent vu, et qu'on en verra encore.

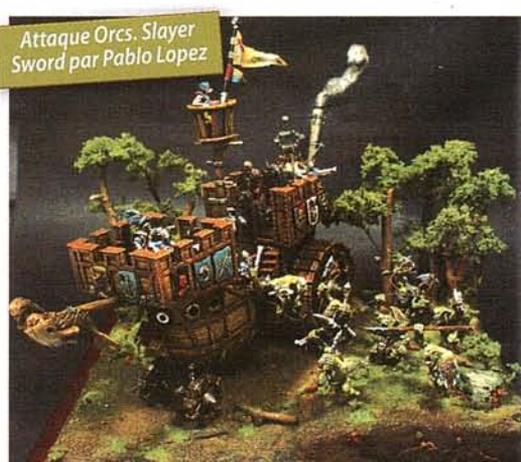
La Slayer Sword revient à Pablo Lopez pour un joli diorama, montrant l'attaque d'un vaisseau de l'Empire par des Orcs sauvages. Marc Masclans, qui semblait pour tous le vainqueur légitime de l'édition, termine juste derrière lui. Notons par ailleurs la très belle moisson des Français, qui repartent avec une dizaine de trophées sur la trentaine mise en lice. Rien que ça !



Les traditionnelles parties des GDs

Conclusion

Comme d'habitude, Games Workshop a su organiser un événement tenant la route de bout en bout, avec de nombreuses choses à faire pour les visiteurs. Il manqua peut-être un peu d'âme, avec cette absence d'entrain et de mise en avant de la V6, mais aussi l'habituelle incompréhension du public concernant certains points du palmarès de son concours phare.



Attaque Orcs. Slayer Sword par Pablo Lopez