

Games Day France 2010

JULIEN CASSES



Le Games Day c'est toujours l'occasion de jouer sur de tables de jeu de qualité

Chaque année c'est la même cohue, le même environnement bétonné, le côté grisâtre de Paris, bref le GD français... les parisiens en plus.

**Pardon ? Comment ça ? Plaît-il !
Du vert... et des arbres ? Des fleurs ? Non pas possible !
Mais si je vous assure et vous ne rêvez pas : le Games Day français était cette année organisé dans le cadre le plus agréable qu'il m'ait été donné de voir concernant cet évènement, et cela de part le monde !**

Incroyable mais vrai. Pour ceux qui n'ont pas suivi cette nouvelle qui a fait son petit effet sur la toile, la salon évènement de la firme anglaise s'est tenu cette année au sein du Parc Floral de Paris, situé à deux pas du Château de Vincennes.

Un cadre époustoufflant, qui plus est lorsqu'un temps estival se met de la partie. Autant dire que si (comme moi) vous êtes plus attiré par le côté Hobby que par le côté Gamer pur, le fait de pouvoir sortir de l'atmosphère bruyante dans un décor si parfait a été LE gros plus de la journée. Encore une fois, la fluidité a été exemplaire lors des inscriptions au Golden Demon et c'est là que l'on voit que l'organisation de GW est vraiment au poil. Sérieusement on peut dire ce que l'on veut des Games Day, c'est carré et c'est pro de chez pro. Dans l'accueil, le dépôt et les animations tout le monde en a largement pour sa pomme. Bref chapeau bas messieurs.

En revanche on ne peut que regretter la perte de la séparation partie Gamer/Partie Hobby si chère au Stade de France. Certes l'organisation spatiale de plein pied joue beaucoup et ne va sans doute pas permettre d'y revenir. Mais cela n'excuse pas les enceintes poussées à fond toute la journée. On comprend dès lors la nécessité de pouvoir sortir dans un cadre calme et agréable car les migraines ont été nombreuses.

Mais le gros carton noir ne revient pas à GW, mais bien à la traditionnelle absence de civilité française. Et là il va falloir s'y attarder sérieusement pour une fois.

J'ai pu avoir la chance d'aller dans tous les pays organisateurs du Golden Demon, et vraiment il n'y a qu'en France, où chaque année, encore et encore, on ne peut pas voir les figurines présentées en concours sans avoir le choix entre gueuler ou attendre des heures.

Entre ceux qui discutent de ce qu'ils ont mangé hier sans regarder les vitrines, ceux qui bousculent, ceux qui ne se soucient pas du sens de la queue, ou ceux qui restent 20 minutes à la même place alors que la queue s'amplifie et qui ne se soucient pas de savoir si la fameuse conversation de la tarte au pomme de maman est intéressante... STOP !

Si l'on rajoute l'absence de lumières dans les vitrines faisant que les figurines étaient difficilement visibles ou appréciables à leurs justes valeurs, ou qu'un des quatre côtés du stand Golden Demon était quasi collé contre le mur du salon... On ne peut donc qu'engorger le système. Pourtant celui-ci, chaque fois en carré, marche partout ailleurs, et le tour est normalement fait en 20 minutes.

Alors faut-il penser à organiser un système de cheminement avec un sens unique et des barrières pour que tout le monde puisse en profiter, seul GW peut plancher sur le sujet. Car au bout de la quatorzième

édition il n'est plus vraiment la peine d'espérer une évolution positive du côté incriminé.

Heureusement deux choses restent encore à saluer, et cela malgré l'absence de nombreux participants étrangers n'ayant pu venir suite aux désagréments aériens et ferrés : c'est bien la qualité du concours 2010.

Cela ne vient pas tellement d'une augmentation du niveau des « têtes d'affiches » mais bien de celui du niveau global du concours. Cette année on a pu remarquer que la qualité générale est devenue aussi bonne que ce que l'on voyait dans les ors ou argents d'il n'y a pas si longtemps.

Bref cela inaugure beaucoup de bonnes choses à l'avenir, comme le prouve les nouvelles têtes primées dans le concours ces trois dernières années.

Enfin saluons la victoire plus que méritée de Maxime Penaud, qui ravie la Slayer Sword avec un Géant sculpté de A à Z (bon enfin de A à Y pour le pied originel du Géant GW et la protection de l'avant-bras droit), qui autant en peinture qu'en sculpture est une merveille à regarder encore, et encore, et encore un peu ! Alors quand on connaît l'âge du garçon et le fait que la figurine est plus pour lui « barbante » (le concerné préférant largement dessiner), on en est d'autant plus bouche bée ! Bref grand bravo à Maxime !

Géant des forêts
par Maxime
Penaud - Slayer
Sword 2010



Frère Tibo par
Cédric Lurkin,
Or indiv 40K



Sentinelles du
Chaos, par
Pascal Nachun,
Bronze Véhicule



Slick Devlan par
Rémy Tremblay,
Bronze Indiv
40Ke

Until the End, par votre serviteur, Or Diorama

