

EDITORIAL: Un año sin novedades

Autor Sauron
domingo, 11 de septiembre de 2011

Se cumple un año desde que Games Workshop anunciara las últimas novedades para El Señor de los Anillos, un triste aniversario que muchos esperábamos y que finalmente ha llegado.

Para ver la editorial pulsa en [Leer Más](#).

¿Alguno se imagina como sería estar un año entero sin ver ni una sola novedad de Warhammer Fantasy o Warhammer 40.000? Lo que parece inconcebible para uno de los dos "Warhammers" se ha hecho tristemente realidad con El Señor de los Anillos, un juego que Games Workshop cataloga dentro de sus "core games" (juegos principales) pero cuya actitud hacia el mismo se asemeja más al que dispensa a los olvidados juegos de especialista.

Y es que hace prácticamente un año se hacían públicas las imágenes últimas novedades que ha visto El Señor de los Anillos, miniaturas como el Dragón de las Cavernas, Floi, el Campeón del Rey o los Escudos negros de Gundabab todas ellas esculpidas por los gemelos Perry. Desde entonces hasta ahora nada de nada.

Si se piensa con detenimiento resulta difícil entender cómo se ha podido dejar a ESDLA sin novedades todo un año. Games Workshop podría argumentar en su defensa los continuos retrasos de las películas de El Hobbit, los cuales son un hecho conocido por todos. Las películas se anunciaron oficialmente en diciembre de 2007 y hasta finales de 2010 no tuvieron realmente luz verde. Pero eso no debería ser excusa cuando hablamos de la mayor empresa de miniaturas del mundo. Parece impensable que una compañía del tamaño y prestigio de Games Workshop no tenga capacidad para producir cinco o seis de miniaturas para salir del paso en todo un año, algo que sí pueden hacer empresas infinitamente más modestas. Más aún sabiendo que la empresa británica planifica los lanzamientos con meses e incluso años de antelación, tiempo de sobra para tener previsto un "plan B" con el que poder sortear el problema de las películas. Sin embargo aquí estamos 12 meses de vacío absoluto sin más novedad que un puñado de paupérrimos artículos en la revista White Dwarf de una calidad más que discutible.

Además, el hecho de que se pretenda comercializar miniaturas de El Hobbit no quita que también se puedan seguir sacando novedades para El Señor de los Anillos. La licencia engloba las dos obras de Tolkien y aún quedan muchas cosas por sacar o en su caso mejorar, como por ejemplo pasar a plástico tropas que actualmente sólo están en metal (Guerreros de Dunland, Khand, etc) o nuevos héroes y tropas mencionados tanto en el reglamento de La Guerra del Anillo como en el suplemento Legiones de la Tierra Media.

Este año de sequía sienta además un peligroso precedente ya que podría hacer creer a las cabezas pensantes de Games Workshop que se puede tener esta gama sin novedades durante mucho tiempo y aparentemente sin consecuencias. Pero las consecuencias están claramente a la vista. A pesar de todo el movimiento en torno al mundo de Tolkien que lleva meses generando la preproducción de El Hobbit, el juego sigue sin levantar cabeza. El efecto renovador que trajo La Guerra del Anillo, el sistema de grandes batallas de El Señor de los Anillos, se disuelve como un azucarillo por la falta total de apoyo.

Que este bochornoso aniversario se haya cumplido finalmente sólo se puede entender desde la manifiesta incompetencia de las altas esferas en Games Workshop, o bien por la desidia que la empresa profesa por este juego desde hace años... quizás una combinación de ambas.

Hace poco conocíamos que se había renovado la licencia de El Señor de los Anillos y El Hobbit con Warner Bros por 10 años más ¿realmente merece la pena renovar una licencia si no se piensa dar ningún tipo de apoyo a este juego?