

## EDITORIAL: Games Workshop por el camino de baldosas amarillas

Autor Administración  
jueves, 02 de junio de 2011

Estoy convencido de que la última sucesión de extraños movimientos que nos están llegando en forma de noticias sobre Games Workshop está dejando a más de uno, de dos y de tres, totalmente descolocado, y la verdad que no es para menos...

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

Recordando la película de El Mago De Oz, cualquiera diría que Games Workshop está caminando por un camino de baldosas amarillas; su camino de baldosas amarillas que nadie sabe muy bien hacia donde lleva, si hacia la ruina total o si hacia el éxito absoluto. Lógicamente estas dos son suposiciones muy tremendistas y radicales, ya que una empresa grande como GW es de suponer que tendrá tras de sí numerosos hombres de negocios (o becarios) que estudian una y otra vez las ideas/propuestas que salen de las reuniones en sus despachos antes de ponerlas en práctica. Ejem. Pero que ellos sepan lo que hacen no quiere decir que nosotros también, y como en muchos casos son cosas contradictorias pues eso, que nos chocan.

Primero anuncian el fin del metal. Que si el aumento de costes de metal, patatín patatán... y que se pasan a la resina con una nueva línea: Citadel Finecast. A pesar de que está el precedente de Forgeworld, resina de buena calidad, etc., hay que cogerlo con pinzas. La resina siempre ha sido un material mas "delicado", tanto a la hora de hacer moldes como a la hora de manipular las miniaturas. A los "metaleros" les va a costar el cambio, pero bueno, eso ya son gustos personales y habrá que tener la resina en la mano y "jugar" con ella para opinar.

Pero ante esta noticia surge la primera duda: si pasan a la resina por el encarecimiento del metal... ¿será que la resina es más barata? ¿Significará esto que bajará el precio de las miniaturas? Nada más lejos de la realidad, ya que lo siguiente que se ha anunciado es una subida de precios de numerosos productos, y que curioso, muchos de ellos de plástico, el tercer material en discordia y que nada tenía que ver con la guerra entre sus compañeros.

La segunda duda, que en principio es positiva sería pensar... ¡bien, miniaturas nuevas! Pues no. No por el momento, porque lo que parece están haciendo es eliminar el catalogo de metal y sustituirlo por las mismas miniaturas de resina. Igual se piensan que como estas son de resina, y las otras de metal, aunque sean las mismas miniaturas las vamos a comprar... ¡quietos locos coleccionistas!. Que vale que tengamos 8 Gandalfs, 6 Frodos y 7 Aragorns en distinta pose, pero ¿en la misma pose? Nooo.

Y para acabar con un punto y aparte, otras dos nuevas: las novedades solo se mostrarán una semana antes de su lanzamiento. Ante lo cual uno se pregunta qué sentido tiene esto porque no lo acabamos de pillar, y además hoy en día ¿con internet? ¿sin filtraciones?, habrá que verlo... Y la segunda, que aunque no nos afecta directamente también llama mucho la atención; los distribuidores de Reino Unido solo podrán vender productos GW a países europeos. El resto deberán comprar productos GW en tiendas locales o en la propia Games Workshop.

Resumiendo; de momento, y decimos de momento porque parece que esto no ha hecho más que empezar, tenemos las mismas miniaturas, con las mismas poses, con un material de dudoso acabado que habrá que ver en mano y ¡más caras!. Nos enteraremos de las novedades una semana antes de que salgan, con lo que habrá gente que se enterará directamente en sus tiendas, y mucha otra gente solo podrá comprar estas novedades directamente a una tienda GW. Curiosa estrategia comercial, sí. Por lo menos a corto plazo resulta chocante.

De verdad que no podíamos dejar pasar, aunque solo sea comentándolo, toda esta avalancha de cambios en producción/comerciales con los que nos han sorprendido estas últimas semanas ¿Será para bien o para mal? Buena pinta no tiene, sobre todo cuando nos tocan el bolsillo. Lo demás esta por ver.

De momento Games Workshop sigue caminando por el camino de baldosas amarillas. Yo de momento me paro.