

TOTAL WAR™



WARHAMMER®

• EL ARTE DE LOS VIDEOJUEGOS •



minotauro



Título: *Total War. El arte de los videojuegos*

Versión original inglesa publicada por Titan Books, 2022

© Copyright Games Workshop Limited 2022. Todos los derechos reservados. Warhammer, el logotipo de Warhammer, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, el Twin-tailed comet logo y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas, personajes y el distintivo ® o TM, y/o © Games Workshop Limited, registrada en todo el mundo. Desarrollado por Creative Assembly y publicado por SEGA. Creative Assembly, el logotipo de Creative Assembly, Total War y el logotipo de Total War son marcas registradas o marcas registradas de The Creative Assembly Limited. SEGA y el logotipo de SEGA son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de SEGA CORPORATION o sus afiliados. SEGA está registrada en U.S. Patent and Trademark Office. Todas las demás marcas comerciales, logotipos y derechos de autor son propiedad de sus respectivos dueños.

Esta traducción de *Total War: Warhammer - The Art of the Games/ Total War: Warhammer - El arte de los videojuegos*, publicada por primera vez en 2022, se publica por acuerdo con Titan Publishing Group Ltd.

Título original: *TOTAL WAR: WARHAMMER. The Art of the Games*

Publicación de Editorial Planeta, S.A. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

© 2022 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.

Reservados todos los derechos.

Traducción: Juan Pascual

ISBN: 978-84-450-1292-5

Depósito legal: B. 524-2022

Impreso en UE

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Inscríbete en nuestro boletín de novedades en:
www.edicionesminotauro.com

Blog: <https://www.planetadelibros.com/blog/planeta-fantasy/16>

Facebook/Instagram/Youtube: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros



TOTAL WAR™ 

WARHAMMER®

• EL ARTE DE LOS VIDEOJUEGOS •



PAUL DAVIES

minotauro

ÍNDICE

6 Prólogo

TOTAL WAR: WARHAMMER

10	Warhammer
12	El Imperio
22	Enanos
32	Pielesverdes
40	Condes Vampiro
48	Bretonia
54	Guerreros del Caos
58	Norsca
62	Elfos Silvanos
66	Hombres Bestia



TOTAL WAR: WARHAMMER II

- 72 Warhammer II
- 74 Hombres Lagarto
- 84 Altos Elfos
- 94 Elfos Oscuros
- 102 Skavens
- 110 Reyes Funerarios
- 118 La Costa del Vampiro
- 128 El Cazador y la Bestia
- 130 La Sombra y la Daga
- 132 El Guardián y el Panzón
- 134 Los Deformados y el Crepúsculo
- 136 El Silencio y la Furia

TOTAL WAR: WARHAMMER III

- 140 Warhammer III
- 142 Nurgle
- 150 Tzeentch
- 158 Slaanesh
- 166 Khorne
- 174 Kislev
- 180 Reinos Ogros
- 186 Gran Catai

- 192 Agradecimientos



EL IMPERIO

Entre los primeros desafíos a los que se enfrentó Creativo Assembly estaba el estilo artístico y escoger una lista de personajes y de tropas para cada raza. Había que canalizar las décadas del impresionante contenido de Warhammer en el amplio diseño de Total War, empezando por las piedras angulares de la franquicia, como el Imperio.

El territorio del Imperio ofrecía una gran variedad arquitectónica, donde contrastaban los edificios de la ciudad con los elementos rurales. «La clave fue una exageración cuidadosa», explica el director artístico técnico Chris Waller. «El número de niveles escalonados que sobresalían en las construcciones de los edificios de la época llevaban al límite de la verosimilitud, y el número de pisos aumentaba. Todo está un poco apilado y desordenado. Esa temática de arquitecturas torcidas e inestables se extiende a «edificios heroicos» que crean puntos de interés en la ciudad, tanto por el impacto visual como para servir como una ayuda de navegación para los jugadores: observatorios y torres retorcidas. Comparten los principios básicos de la arquitectura urbana. Nuestro escenario rural combina elementos de los estilos de construcción europeos de granjas y graneros. En contrapartida, los edificios militares son austeros y poderosos, menos caprichosos y más serios. Es importante mostrar ese contraste, ya que parecería antinatural que cada edificio fuera del mismo tipo en un asentamiento.

Richard Aldridge, diseñador principal en el primer juego y director de juego de DLC recuerda esas prime-



ARRIBA: Boceto y diseño de Balthasar Gelt.

ABAJO (de izquierda a derecha):
Karl Franz, general, consejero, capitán.







ARRIBA: Una serie de diferentes magos del Imperio.



ARRIBA Y ABAJO: diseño de diversas tropas del Imperio.



ras sesiones con tormenta de ideas y de confección de las listas de personajes. «Es la tarea más difícil, sigue siendo la tarea más difícil, en lo que hacemos, porque hay muchas cosas muy interesantes. ¿Por qué entra eso y eso otro no entra? La mayoría de las veces, todo se reduce a quiénes son los jugadores principales en esta carrera y a crear tema sólido a su alrededor.

Chris Waller recibió el encargo de averiguar cómo darle vida a la miríada de personajes de Warhammer. «Al final, acabamos con algo parecido a nuestro estilo, pero no fue algo totalmente rígido donde, con los humanos, los estilizábamos un poquito», nos explica Waller. «Una parte de eso vino de las creaciones (de Warhammer), pero llevadas un poquito más allá en términos de la exageración de propor-



ABAJO (de izquierda a derecha):
diseños faciales detallados de nobles
imperiales.







ARRIBA: Bocetos y diseños de color de los edificios de una ciudad imperial.

ABAJO: diseño conceptual de una ciudad imperial.



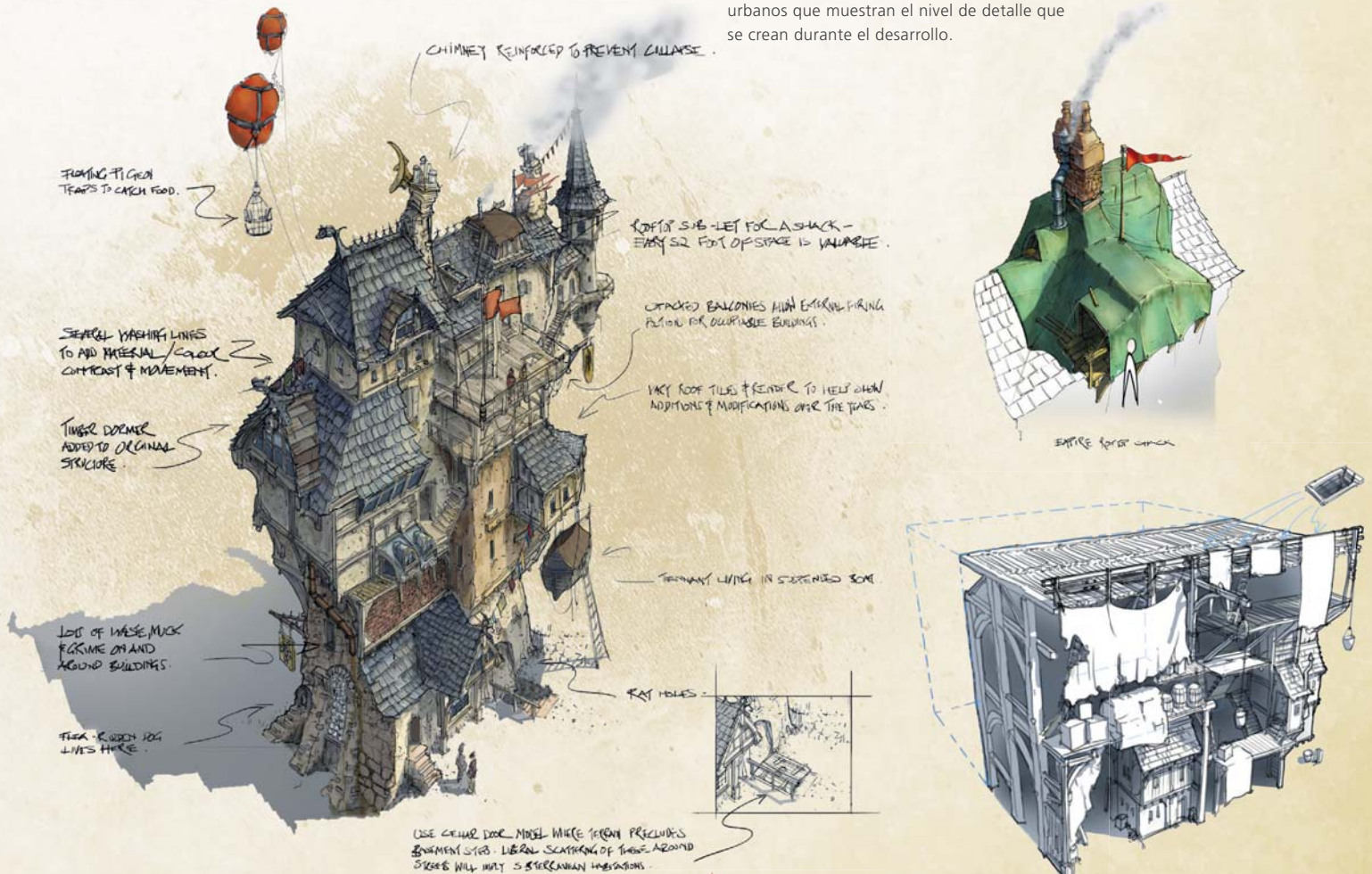


ciones. Nos alejamos de los «humanoides» más reconocibles y fuimos un poquito más lejos con los orcos y otras criaturas más demenciales, a quienes mantuvimos realistas en términos de superficies y de anatomía y proporciones plausibles. Pero después las llevamos un poco más allá porque... porque podíamos. Queríamos hacer algo distinto de los juegos históricos».

Mike Simpson está de acuerdo en que Warhammer estaba «perfectamente construido» para Creative Assembly. «Supongo que lo que

podemos agregar al juego de mesa es la idea de construir imperios, que en realidad no se consigue en el juego de mesa. Todo eso está en la historia de trasfondo de los personajes. En nuestro juego, puedes hacer todo eso tú mismo, en lugar de simplemente de leerlo. Es una cuestión de «crea tu propia historia». Te lo estamos presentando a través de los ojos de alguien en el campo de batalla en un lugar real.

ABAJO: unos intrincados bocetos de edificios urbanos que muestran el nivel de detalle que se crean durante el desarrollo.



Waller nos explica que la estética del Imperio «es una exageración de la Europa de finales de la Edad Media, sobre todo del Sacro Impero Romano Germánico. Aparte de la abundante variedad de referencias de los archivos de Games Workshop, buscamos referencias históricas e intentamos relacionarlas con esos elementos siempre que fue posible».

Para la infantería y la caballería del Imperio, el equipo de Waller exploró la Alemania de los siglos xv y xvi, y se inspiró en sus hombres de armas y sus caballeros. Incluyeron las «numerosas florituras y exageraciones» adoptadas para las creaciones de Games Workshop. «Históricamente, los soldados de esa época eran muy ostentosos, con grandes mangas abullonadas y calzas y plumas en los sombreros, así que los nuestros se parecían bastante en el estilo a sus equivalentes en la vida real», explica Waller.

En cuanto a los Señores Imperiales Legendarios, Waller insiste en que su objetivo no era «rediseñar», sino «reinterpretar» a partir de la figura del juego de mesa, «de un modo cinematográfico y plausible, para que se pudiera ver a los héroes favoritos cobrar vida en el juego». A Karl Franz se le describe como «como un superhéroe, grande y valeroso. Franz representa lo que es hermoso y justo, como muchos de los superhéroes de los cómics. Subimos la intensidad de los colores y de los tejidos para que fueran todo lo brillante y llamativo que fuera posible, para ayudar a que realmente destacara en el campo de batalla».

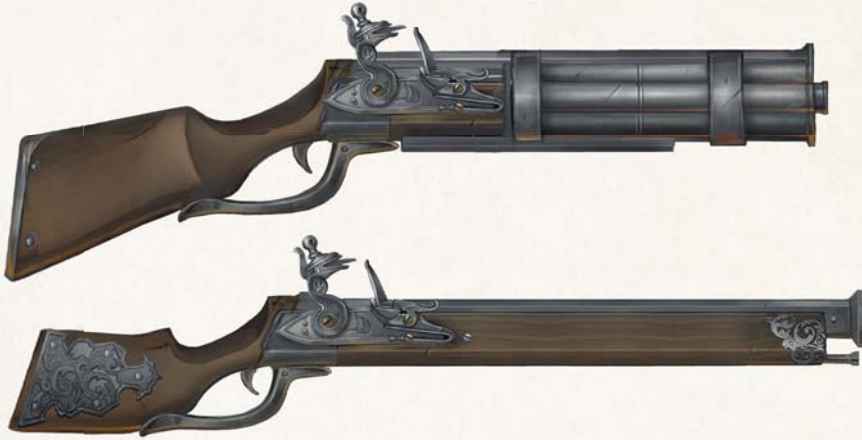
A Waller le parece interesante el hombre tras la máscara, Balthasar Gelt, porque nadie sabe si es él realmente bajo la máscara, al personaje no se le ve absolutamente nada de la piel. Este aspecto misterioso y ligeramente siniestro se exageró, porque en Warhammer incluso la gente buena tiene alguna mácula o lado oscuro, y queríamos incorporar eso».



ARRIBA: diseños de un tanque a vapor imperial.



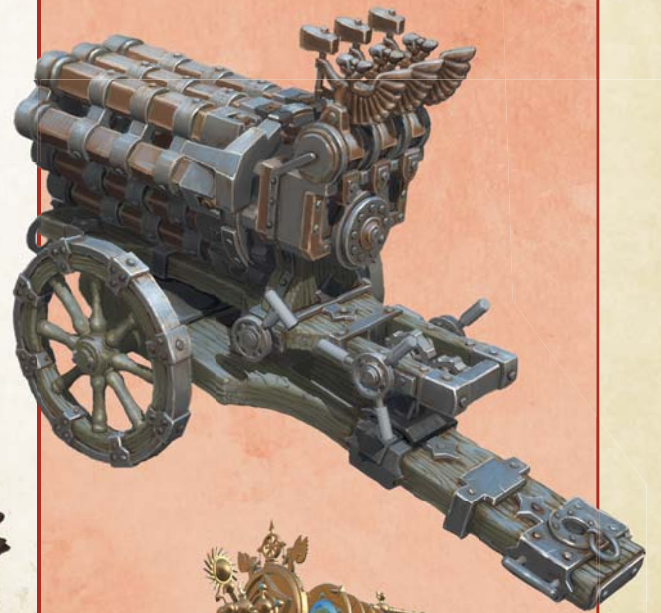
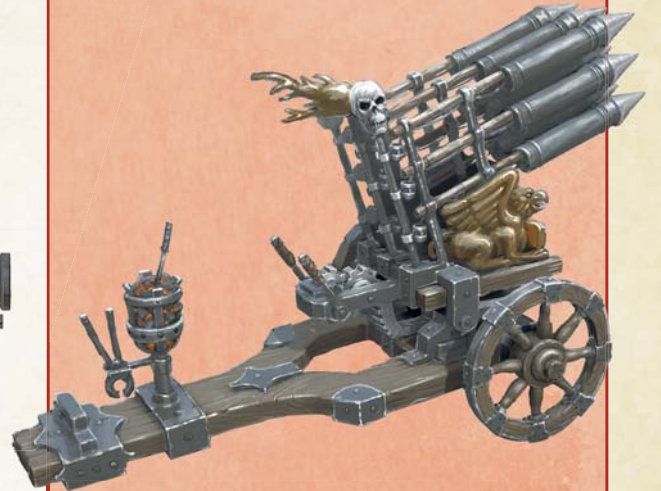
IZQUIERDA (de arriba abajo): una ballesta y armas de fuego del Imperio.



Respecto a los vehículos imperiales, Waller los describe como «unos artillugios complicados, unas herramientas funcionales prácticas, o con una temática eclesiástica». Estos estilos generales tienen relación con la tradición y los orígenes: la escuela de ingenieros crea los artillugios, la ciudad industrial de Nuln fabrica los muchos más prácticos cañones y morteros, y las universidades mágicas añaden una capacidad mística a los carruajes como el Luminarca de Hysh. El tanque de vapor es una fusión de un artillugio del tipo de Leonardo da Vinci y un arado con estilo gótico. Está construido con placas de blindaje acanaladas y decoraciones construido como la proa de un barco, para atravesar al enemigo, con pistones y una máquina de vapor traqueteando en la parte trasera».



ARRIBA: un caballo de guerra con barda con una serie de sillas de montar.



ARRIBA (de arriba abajo): Diseños de un mortero, un lanzacohetes, un cañón de salvos y la Luminarca.



IZQUIERDA: Boceto de Thorgim Custodio de Agravios.



ARRIBA: Boceto de Ungrim Puñohierro.



DERECHA: Diseño completo a color de Grombrindal.

ENANOS

Uno de los problemas a los que se enfrentó el equipo de Mike Simpson con la nueva creación intelectual es que había muchísimo por explorar. «Tenían literalmente décadas de material por delante. Vimos todo eso aquello y pensamos: “¿Cómo vamos a construir ese mundo de Warhammer?”». Fue entonces cuando apareció Ian Roxburgh. «Inicialmente yo trabajaba por mi cuenta, pero escogí a otro diseñador», recuerda Roxburgh. «Lo primero que hicimos fue asimilar los libros y tratar de comprender la amplitud de lo que estábamos tratando».

Los libros de ejército y el material de origen que el equipo creativo recibió de Games Workshop fueron fundamentales para la primera

parte del proceso. «En términos de inspiración, siempre nos guiamos por los contenidos de Games Workshop», explica Chris Waller. «Como parte de la transferencia del juego de mesa al mundo del juego, usamos diversas referencias, y en cuanto a los Enanos, hay elementos de los vikingos y de las edades oscuras, e incluso de inspiración en los comienzos de la Edad Media. Tuvimos mucho cuidado de no convertir a los Enanos en vikingos cortos. No es así como aparecen en el material de referencia de Games Workshop, y pusimos mucho cuidado en evitar el uso de simbología nórdica directa y cosas similares».

Al crear el territorio enano, Waller observó en las creaciones de Games Workshop «que les encanta levantar estructuras enormes y altas.



ARRIBA: dos variantes de martilladores enanos con ejemplos de martillos.



Así que intentamos llevar eso a su extremo natural donde fuera posible. Uno de los pilares visuales del juego era incrementar el aspecto vertical de las cosas, alzar más el mundo hacia el espacio del jugador, así que esto encajaba a la perfección. Unas enormes caras talladas en la roca y las excavaciones eran la base perfecta. Un amplio uso de detalles angulosos, con columnas cuadradas monolíticas e inmensas escaleras crearon todo el ambiente de un mundo subterráneo.

La capacidad artesanal de la Vieja Raza también es evidente en las unidades militares más grandes e importantes, «decoradas y embellecidas con runas y relieves y gofrados de símbolos enanos», comenta Waller. Se imagina que su función es «el resultado de muchas etapas de desarrollo tecnológico, como las formas compactas de los cañones, «útiles para el físico igualmente compacto de los enanos.

A la hora de crear las unidades de menor tamaño, el equipo recurrió a referencias históricas del mundo real. «Los Matadores son un caso especial. Me encanta esa unidad y el trasfondo que tiene», dice Waller. «También tienen un análogo histórico, así que nos fijamos en los tatuajes y la pintura corporal de los guerreros celtas medio desnudos, y en su cabello almidonado y puntia-gudo para darles un aspecto del mundo real a los Matadores del juego. Son algo tan exagerado que bien podrían haber roto la sensación de plausibilidad, así que añadir esos pequeños detalles lleva de vuelta al personaje visualmente a un lugar del mundo más real y plausible.

Waller destaca «el orgullo y la terquedad» como algo central en el tema de los Enanos de Warhammer. «Las propias unidades, el hecho de que todas las edades vayan a la guerra, y de que incluso sus mineros salgan de sus túneles para unirse a la refriega, demuestra su naturaleza desafiante. Nos aseguramos de prestar atención cuidadosamente a todos los detalles con los Enanos individuales: hay runas e íconos y accesorios que portan algunos tipos de enanos que tienen su propio significado.

IZQUIERDA: vista anterior y posterior de un ingeniero enano con martillo.



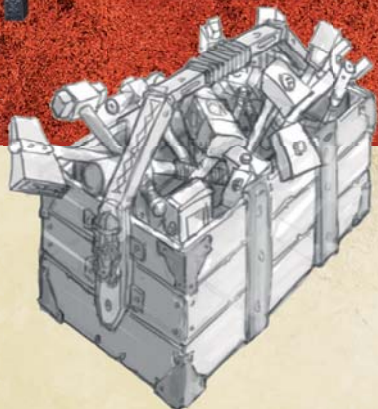
IZQUIERDA: diseño a color de un jefe enano.



ARRIBA Y ABAJO: una serie de diferentes diseños de matadores enanos con ropa y sin ropa.



DERECHA: boceto y diseño a color de un minero enano y de sus herramientas.





ARRIBA: arte conceptual de tropas enanas.



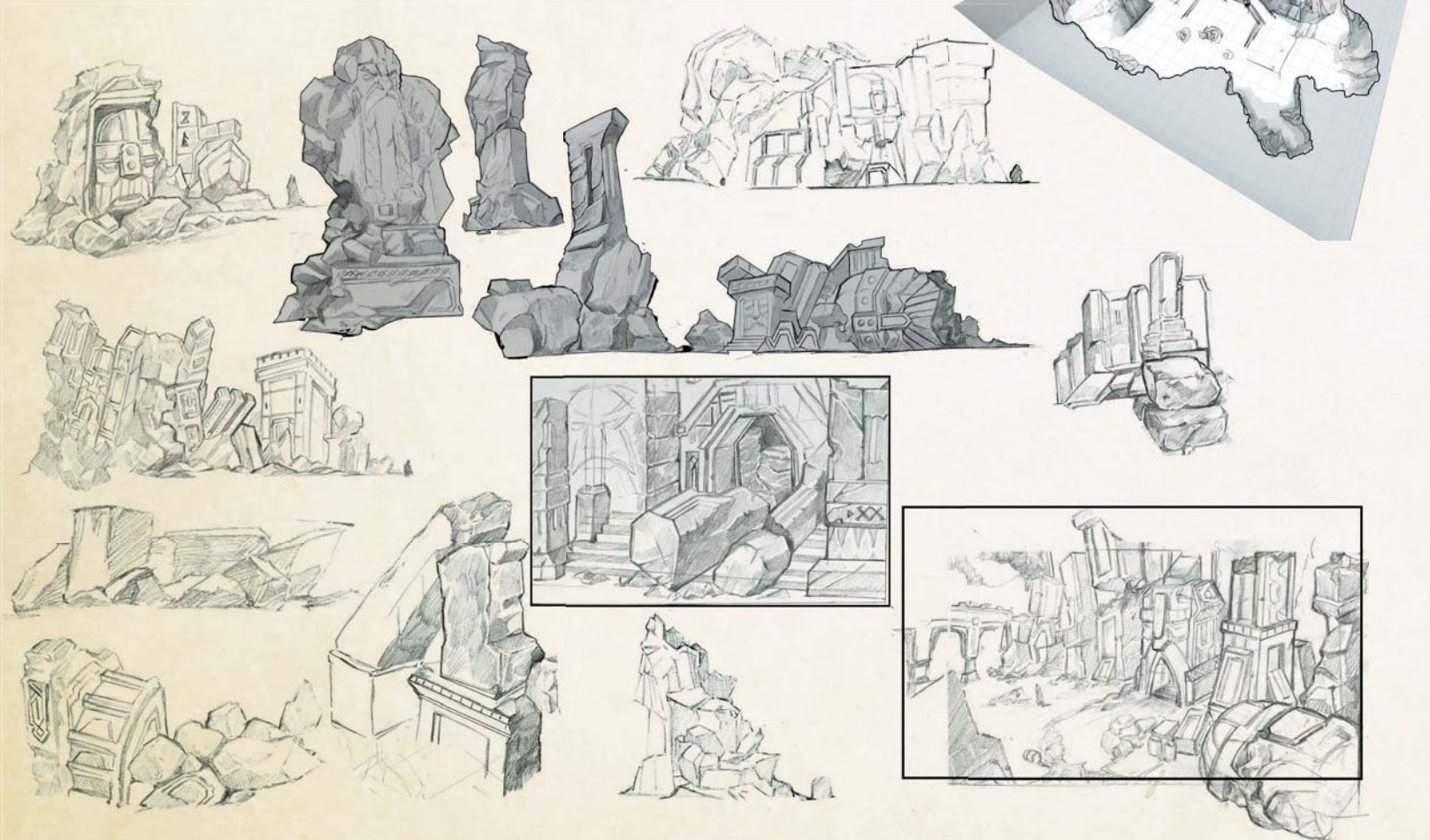
IZQUIERDA: diseños a color de diversas caras de guerreros.

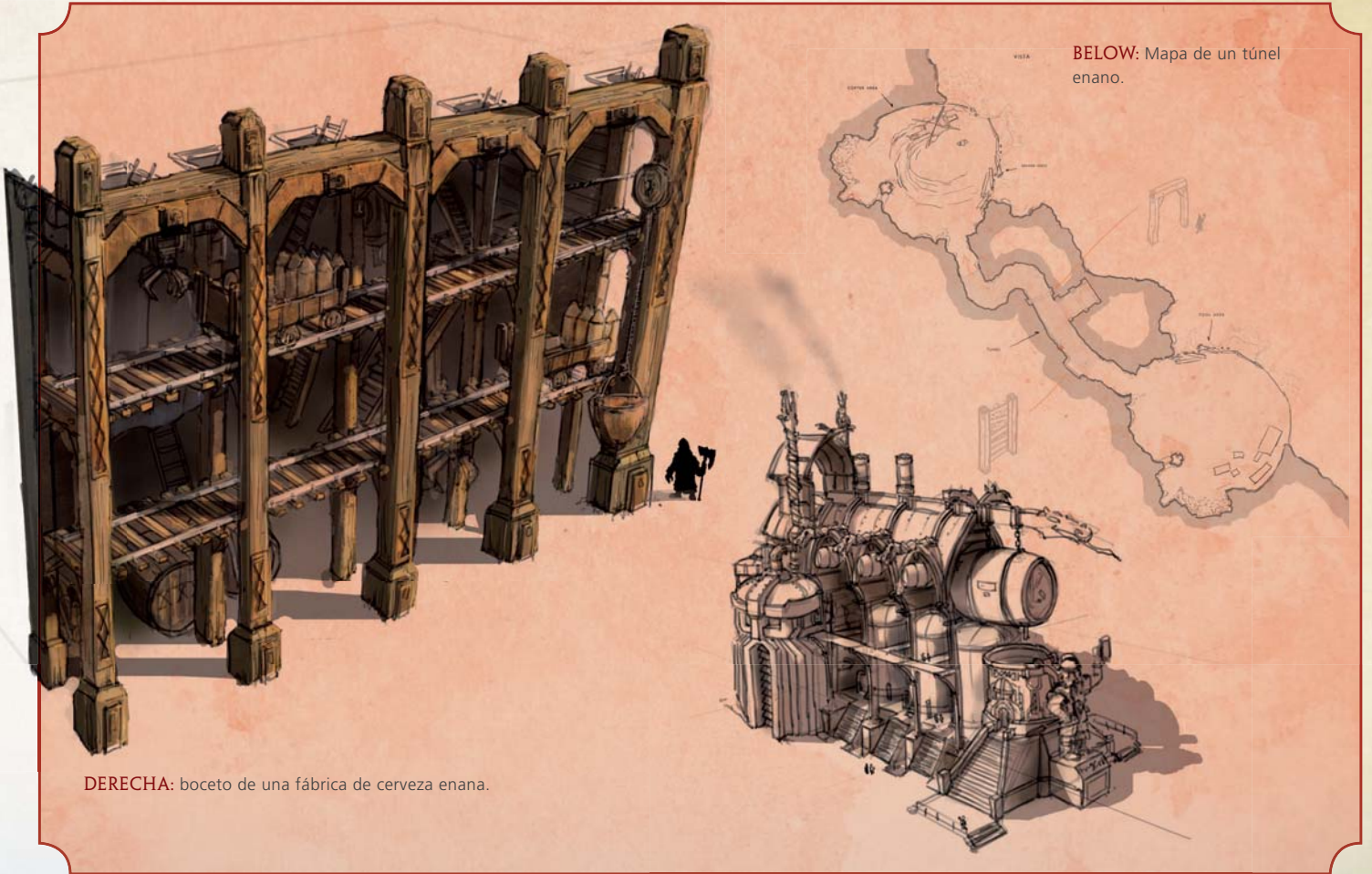




ARRIBA: un detallado diseño conceptual a todo color de una entrada enana.

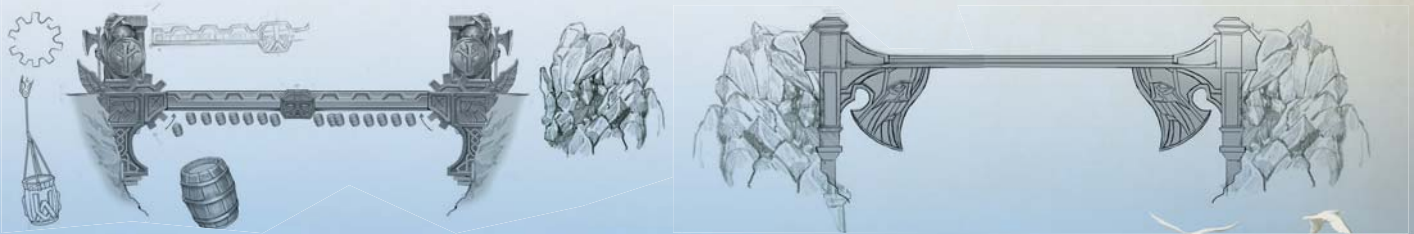
ABAJO: bocetos de grandes estatuas de roca.





BELOW: Mapa de un túnel enano.

DERECHA: boceto de una fábrica de cerveza enana.



ARRIBA Y ABAJO: boceto y arte conceptual de un puente colgante enano.

