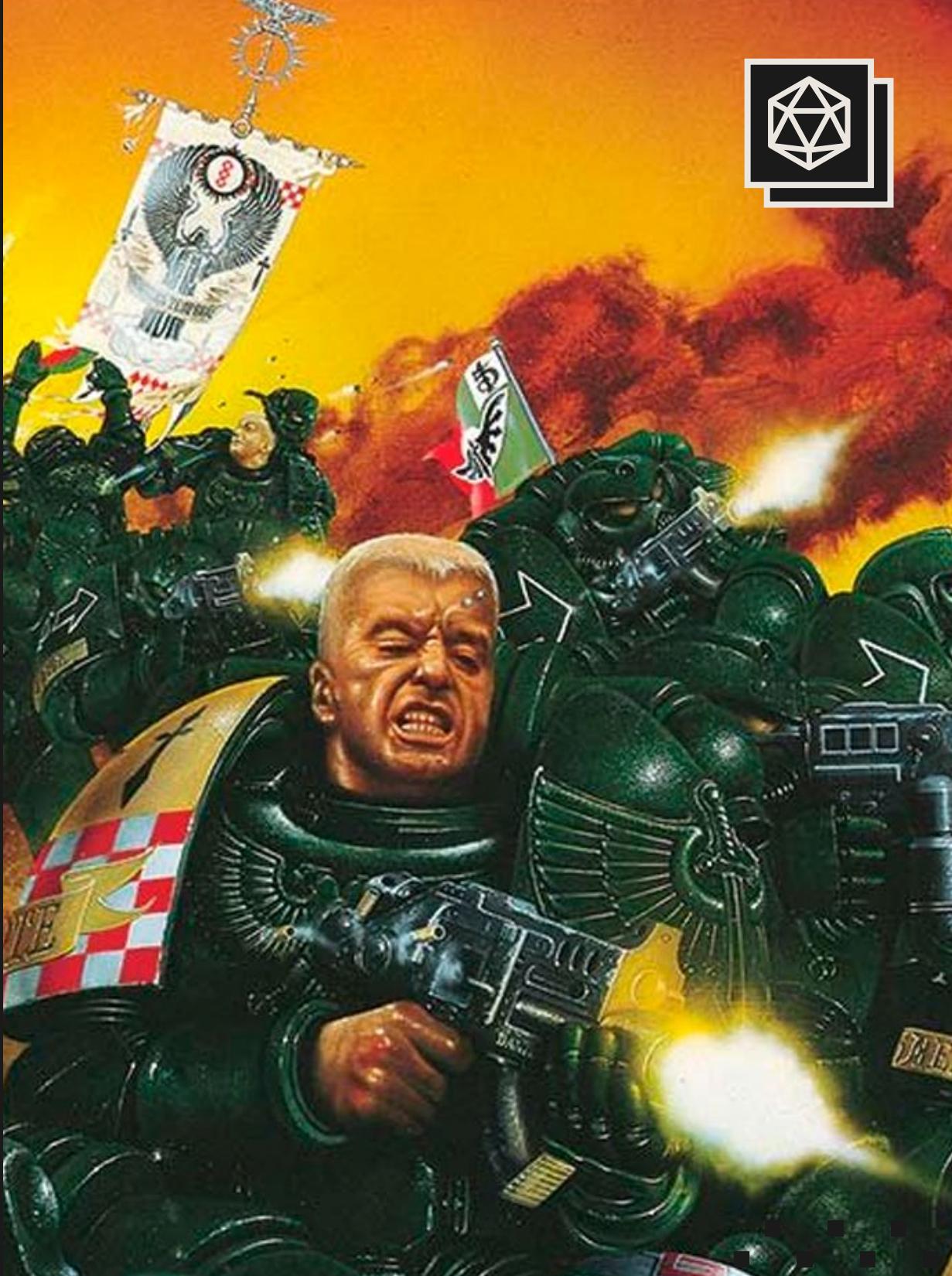


# 421



# Warhammer 40,000: una introducción a los wargames



Juego, lore y hobby se combinan de forma perfecta en el wargame por excelencia, una saga que incluye videojuegos, cómics, juguetes y... ¿nazis?



x Juanma La Volpe

Desde que lo nerd se volvió mainstream, la línea de los nichos se corrió bastante. Y ayudado por Stranger Things, el mundo de los juegos de mesa tuvo un boost en esa juventud/adultez pseudo nerda/pseudo normie que no se había animado a probar algunas cosas y ahora, con la aceptación general, dio el primer paso.

Así Dungeons & Dragons, que era algo bastante marginal dentro del universo nerd, de repente se volvió cool y ¡POOF! Post Malone y Elijah Wood juegan [Magic: The Gathering](#), Steve Aoki abre cajas de Pokemon en su stream y [Superman](#) (Henry Cavill) dice en una entrevista media rara que disfruta de pintar soldaditos de plástico de un juego llamado [Warhammer](#)... Y si estos exitosos humanos están en una así, ¿por qué vos no?

Entonces **Warhammer** apareció en la vida de muchos, no por Cavill solamente si no porque **Games Workshop** comenzó hace varios años un plan para hacer que su creación más importante comience a ganar terreno y dejar su nicho. Hoy **Warhammer**, especialmente su universo de ciencia ficción **Warhammer 40,000**, tiene cómics publicados por Marvel, serie animada, [muchos pero muchos videojuegos](#), figuras de acción del renombrado McFarlane y [hasta parodias animadas como Space King](#). Pero detrás de todo esto hay un juego –mejor dicho un **wargame**– iniciador, como piedra fundadora de esta catedral de masculinidad, guerra y oscuridad que llamamos **Warhammer**.

## El origen del monstruo

Hoy **Warhammer** es sinónimo –y hasta monopolio– de los **wargames**, pero estos son tan antiguos como el ajedrez. De hecho, una adaptación del clásico juego con nuevas reglas fundó el **wargaming** allá por el año 1780, para recrear las Guerras Prusianas en un mapa con fichas de madera. Sí, un juego para las clases altas, como sigue siendo hoy.

En 1975, el fabricante británico de juegos de mesa **Games Workshop** consigue la distribución de Dungeons & Dragons en el Reino Unido y, para incentivar la venta de sus productos, funda la revista **White**

**Dwarf**. Con la llegada de los nuevos juegos de fantasía y ciencia ficción, cambian el foco de la empresa y profundizan a full, creando una empresa hermana que llaman **Citadel**, encargada de la [fabricación de miniaturas de metal](#) para estos nuevos juegos.

Ya con una estructura de distribución, material propio con **Citadel** y divulgación a través de **White Dwarf**, en 1983 la empresa publica las primeras reglas de **Warhammer** en su versión de fantasía medieval, con alta inspiración en literatura fantástica como El Señor de los Anillos, Elric y Conan, entre otros. Este éxito se replicó en otros juegos de la empresa, pero el que terminó por cerrar el trato para dejar parado a **Games Workshop** como dueños de los **wargames** fue la primera versión futurista de **Warhammer**, que llamaron **Warhammer 40,000: Rogue Trader** (1987) y fundó la sagrada trinidad entre juego, lore y hobby.

## Juego estilo “full time”

Actualmente contamos con 10 actualizaciones en los últimos casi 40 años, pero **Warhammer 40,000** sigue manteniendo su jugabilidad esencial. ¿Cómo es que se juega? La explicación es simple, pero en la práctica es más complicado.

En **W40k** lideramos un **ejército** en una batalla. Elegimos una civilización y nos ponemos de acuerdo con nuestro rival o grupo de juego sobre cuántos puntos vamos a usar para construir el ejército. Estos puntos nos dejan comprar unidades, ítems, personajes... Esta parte del juego es bastante rolera –y una de mis favoritas– ya que no solo armás tu ejército pensando en una estrategia para ganar, sino que además entrás en contacto directo con el lore del juego y vas conociendo más de su universo. Los **manuales** son súper ricos en información que expande ese mundo. Cada unidad, ítem y personaje cuenta una historia.

Una vez que tenemos nuestra ficha con el ejército con el que vamos a jugar, faltan las **miniaturas**. Se compran desarmadas y sin pintar a **Game Workshop**, porque esto no es sólo un juego: es un hobby a tiempo completo. Acá se abre otro universo donde aparecen artistas que pintan,





crean escenografías y hacen mashups. Podés involucrarte en esta parte del juego sin haber jugado nunca, o podés ser de los jugadores que mandan a pintar sus miniaturas y no se relacionan con el lado modelista de **W40k**.

Pero tanto al juego como al hobby voy a dejarlos ahí, ya que hoy no son lo más importante de **Warhammer**. Las reglas para jugar están bastante desbalanceadas y el hobby de pintar es una experiencia difícil a la cual hay que ponerle tiempo y muchas ganas para terminar con una miniatura que quede más o menos bien. El negocio de la guerra está en escribir la historia, que trasciende al juego y al hobby. Hoy **Games Workshop** vende una experiencia, en la que su mayor virtud está en el lore y en el universo que lo contiene.

## **El Imperio de la Humanidad y la Herejía de Horus**

“In The Grim Darkness of the Far Future There is Only War”, dice la frase con la que la franquicia construyó la historia del

juego. **W40k** transcurre en un futuro en el que la Humanidad vive bajo la palabra de un **Emperador Galáctico** ausente. Sus seguidores están compuestos por [marines espaciales](#), líderes religiosos que adoran las máquinas y personas normales que son obligadas al conflicto bélico. Y están constantemente en guerra contra los **xenos** (así llaman a la vida fuera de la Tierra) y las fuerzas del **Caos**.

El **Imperio de la Humanidad** es una máquina asesina de facciones que necesita la guerra para poder sobrevivir. Si bien con el tiempo la raza humana de este universo tuvo una lavada de cara para mostrarnos como “los buenos”, originalmente no había buenos. Los humanos siguen ciegamente a un líder venerado como dios que reclama miles de almas al día para mantener el status quo. Al nacer en el **Imperio**, todos tus caminos te dirigen a la guerra, a un **mundo-forja** (planeta industrial) donde trabajás como esclavo o terminás víctima de alguna de las muchísimas amenazas que hay.

El acontecimiento más importantes del juego sucede 10 mil años antes de la fecha que está localizado **Warhammer** y es llamado La

**Herejía de Horus:** una guerra civil que dividió al Imperio entre los leales al Emperador y los traidores que siguieron a su hijo **Horus** en la búsqueda de una nueva “verdad” para la Humanidad, potenciados y guiados a través de susurros por las fuerzas del **Caos**.

Esta guerra santa tiene por el momento diez libros publicados y sus propios juegos, y es sin duda un evento que trascendió el wargame. Como comentario/experiencia personal, algo que siempre me fascinó de la **Herejía** es cómo la van contando los jugadores y cómo se va pasando la palabra de **Horus** entre fanáticos de la ciencia ficción, con tanto peso que muchas veces ni se menciona a **Warhammer** en sí.

Este universo usa como inspiración muchísimos tropos y clichés de la ciencia ficción, pero tampoco deja de lado la alta fantasía medieval. En esa fusión, que nos permite tener robots gigantes y orcos en el mismo lore, es dónde **W40k** comienza a ganar la batalla y a marcar su agenda **grim dark**.

## Fantasías masculinas de ayer y hoy

En el año en el que se popularizaron los **wargames**, la demográfica era muy segmentada y separatista: era un juego para varones, pero además era uno acerca de la **guerra**. En los primeros años de **Warhammer 40,000**, todo alrededor del producto era una fiesta de masculinidad y violencia, no había mujeres importantes en la historia y los principales regimientos del Imperio eran solo de hombres blancos con nombres europeos. Y durante mucho tiempo fue así.

Hasta que en 1990 llegan **Las Hermanas de Batalla**, el primer regimiento de mujeres del **Imperio**, básicamente unas super monjas guerreras que adoran al Emperador. Luego el lore fue agregando indicios de que hay mujeres en el **Astra Militarum**,

la **Inquisición** y el **Adeptus Mechanicus**, facciones importantes pero con una participación femenina mínima.

Sumado a eso, el **Imperio** es concebido como un estado ultra fascista (algunos dicen que con una intención paródica de **Games Workshop**) y esto trajo a una comunidad compleja –por no decir “nazi”– que busca gatekeeppear su espacio seguro, donde pueden ser todo lo fachos que quieran. Y durante mucho tiempo fue así –otra vez–, con **Game Workshop** metida de lleno en el aspecto bélico mientras hacía facciones similares a ejércitos reales sin poner muy en claro dónde estaba la línea entre la parodia y el homenaje.

En un momento, las líneas demográficas empezaron a discutirse y juegos como **Dungeons & Dragons** o **Magic: The Gathering** comenzaron a abrir su estética y lore para atraer nuevas comunidades. **Warhammer** lo empezó a hacer de forma muy tibia y lenta, pero en los últimos años se vieron más mujeres y disidencias sumándose a la comunidad y participando activamente en la divulgación, hablando del juego, o como artistas, enseñando como pintar o encarar los proyectos más propios del hobby.

Tras una situación en la que un jugador apareció en un torneo con una esvástica, **Games Workshop** por primera vez sacó un comunicado diciendo que no avalaba ese tipo de comportamientos. Y en 2024, después del anuncio de que hay mujeres en un nuevo regimiento del **Imperio**, tuvieron que sacar otro diciendo básicamente que “**Warhammer** es para todos”. Eso le movió el cerebro a más de un true nazi warhammero.

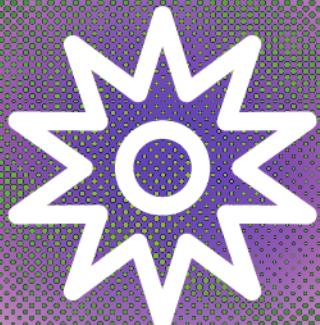
Este artículo fue un pantallazo general de lo que es **Warhammer**, la empresa que lo creó, su lore y sus polémicas. Pero si querés meterte más a fondo, [no te va a quedar otra que seguir leyendo](#).



# WIZARD

Convertite en Wizard para que **421** siga creciendo.

Suscríbete



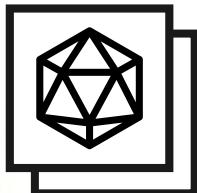
421

# **Luis “Capitán Thule” Cannobio, el héroe de metal argentino**

Cómo fue que un tipo de Villa Recondo que había padecido poliomelitis llegó a cambiar la historia del coleccionismo y de la nerdencia argentina.



x Juanma La Volpe





Qué sería de nuestro país sin esos héroes anónimos que bajo una bandera pirata permitieron que pudiéramos jugar a [Final Fantasy](#) VII pagando 5 pesos por CD, o que hicieron los subtítulos en español de esa película clase Z [que descargaste por Torrent](#) y te cambió la cabeza. Argentina históricamente consume cultura a través de una democratización que se ofrece desde la piratería y el contrabando. Hay miles de historias bajo la senda de los corsarios culturales, pero hoy quiero contarles cómo un juego inglés para unos pocos se popularizó y llegó a las comiquerías de barrio de la mano de un héroe de metal.

Luis Cannobio, alias Capitán Thule, es uno de los grandes responsables de que [Warhammer](#) se juegue popularmente en Argentina. Por eso me junté para hablar sobre su historia con Mauro Bianchi, el director del documental [Hombre de Metal](#), sobre Cannobio; y con Koko, de Yunke Miniaturas ([@legadometalico](#)), uno de sus goblins y heredero.

## Capitán Thule Orígenes

Luis Cannobio nació en 1961 en las tierras de Villa Recondo, La Matanza, y pasó una infancia complicada por una poliomelitis que le dejaría secuelas para el resto de su vida. De joven, gracias a su primo Jujo, recibió un regalo que cambiaría la vida de mucha gente. Jujo era un fanático de la historia que después sería profesor –y parte de los primeros socios del **Capitán Thule**–, y le obsequió unos soldados de metal históricos. Luis quedó fascinado y con la determinación que tiene la gente que hace cosas pensó en cómo copiarlos para armar un ejército más grande y, en el camino, modificarles las poses.

Se formó preguntando, metiendo mano y aprendiendo solo. A finales de la década del '80, y con la necesidad de generar un mango, Luis decidió [ir al Parque Rivadavia y pedir un puesto](#) para vender sus soldados de metal.

En Argentina siempre vivió el fanático de la historia. Más allá de aquellos que



la estudiaban o trabajaban, los textos históricos sobre civilizaciones antiguas o guerras ya eran parte de una cultura nerd naciente. Porque así como se empezaba a leer historietas o relatos de fantasía y horror, también se leían muchos textos sobre mitologías, sucesos épicos y –cómo no– conflictos armados.

Los primeros soldados de metal que llegaron acá estaban hechos por marcas europeas y recreaban en plomo los ejércitos tanto de las Guerras Mundiales como del Imperio Romano o distintas guerras civiles. El negocio de copiar y vender estas figuras data de antes de la llegada de Cannobio al Parque. En ese contexto, su puesto funcionó y él entendió que ahí había un negocio.

## El día 1 de la Era de Metal

Un día se acercaron al puesto los hijos de María Julia Alsogaray (interventora de privatizaciones, funcionaria y diputada menemista) aka los nietos de Álvaro Alsogaray (ministro de varios gobiernos de facto y diputado liberal), y le mostraron a **Luis** unos soldaditos de plomo de fantasía medieval. Estos chicos jugaban wargames desde los primitivos '80 y tenían la posibilidad de traer originales del exterior. Con ellos, **Luis** cerraría el trato de su vida: le dejarían copiar sus miniaturas a cambio de ejércitos de plomo.

**Warhammer** hacía así su debut en el puesto de **Luis** en el Parque Rivadavia, lo que no solo era vanguardista para la época (principios de los '90) sino

que además alimentaba otro monstruo creciente que estaba posicionándose en el país al mismo tiempo, los juegos de rol como Dungeons & Dragons.

Con el tiempo, el puesto se mudaría del Parque Rivadavia al Parque Los Andes, donde se confirmaría como un espacio mítico para la escena de wargames y rol. Luis y su familia lideraban las copias de soldaditos de plomo y ahora, con las nuevas miniaturas de **Warhammer** y **Warhammer 40k**, el negocio no paraba de crecer. Se había instalado un mecanismo de originales por copias que hacía que el taller trabajara todo el tiempo. Tanto es así que sus primos se unieron al negocio con un puesto en San Telmo de soldados históricos, y se sumaban los pedidos que llegaban a comiquerías y locales. Es muy probable que si tuviste o viste una mini de **Warhammer** haya salido de la forja de **Thule**.

Cerca del 2000 sucedieron dos cosas muy interesantes en paralelo. **Warhammer** empezaba a posicionarse como juego y hobbie a nivel mundial, porque no solo la producción de Games Workshop era mejor, más detallada y con novedades constantes, si no que además el juego había progresado a nivel reglas y lore. Seguía siendo un nicho, pero ya no era un secreto difícil de encontrar si estás metido en juegos de rol, [\*\*Magic: the Gathering\*\*](#) o modelismo.

Lo otro que se dio es el nacimiento de comunidades en internet. Eso permitió conseguir manuales para jugar, gente y el dato de dónde comprar soldaditos. Nació entonces una comunidad de nerds alrededor del puesto de Parque Los Andes. Grandes, chicos y adolescentes que se juntaban a hablar de sus hobbies, a comprarle a **Thule** y a esperar a que se fuera para ver si dejaba tirada alguna partecita de miniatura.

Los miembros de esa comunidad también se convirtieron en leales soldados, y unos cuantos pasaron a formar parte del negocio forjando, copiando, armando pedidos y vendiendo. En esta golden age que duró entre 2002 y 2010, **Thule** ya tenía como 15 años de experiencia y renombre en el rubro, un taller con leales goblins y una red de facilitadores que le acercaban

material de Games Workshop al poco tiempo de que salieran a la venta. Un Imperio Romano del plomo que movía kilos y kilos de metal por semana.

## ***El traidor y la Invasión Inglesa***

Para 2010, **Capitán Thule** tenía corriendo una infraestructura de pequeña pyme y los pedidos salían para todas las provincias. Lo conocía todo el mundo, era un señor rockstar entre los nerdos. El negocio iba para arriba y la fábrica no paraba de sacar cosas. También seguían con los soldados históricos y se daban el lujo de crear colecciones propias, como la de la Batalla de la Triple Alianza.

Hasta que la policía y una abogada representante de Games Workshop tocaron el timbre del taller. Dicen que ese día hacía muchísimo calor y que la primera táctica de los goblins fue apagar el aire acondicionado: los hicieron cagar de calor. Games Workshop se encontró con kilos y

kilos de metal y matrices, y se sorprendió por la calidad de las copias y la cantidad.

No pudieron llevarse todo, pero inmediatamente cayó otro allanamiento, esta vez de New Line Cinema por las miniaturas de El Señor de los Anillos. Despues, Games Workshop apareció en algunos locales como Mordor Toys para llevarse material y apretar para que no vendan más copias. Luis terminó con una causa económica que por cuestiones legales y por su discapacidad logró financiar en cuotas. Fue una bomba para el taller y su negocio, pero también fue un Hiroshima nerdo. Lo que antes se conseguía, se cortó. Y durante unos años se pasó al anonimato.

¿Cómo fue que pasó esto? La historia que resuena más fuerte es que un hobbista dueño de un local le entregó a **Thule** a los ingleses para tener el favor de la distribución de Games Workshop en el país. Luego se abrió un local a todo culo que duró muy poco, porque la gente no podía pagar originales y la mayoría jugábamos con las copias de **Luis**.



## **Los últimos años y el documental**

Levantarse de todo eso fue complicado. Games Workshop dejó en claro que las copias en Argentina no se podrían vender, y eso separó a los hobbistas de élite, que podían comprar originales, de aquellos que crecimos con **Thule**. Los primos de **Luis** siguieron con los soldados históricos y él se quedó con su famoso revoltijo, llevando a ferias y provincias restos y cosas que tenía de stock.

**Mauro Bianchi**, que viene del mundo del rol y es parte de los admins del famoso [grupo de Facebook del Frente Rolero Argentino](#), conoció a **Luis** en 2017 en la Feria del Libro Heavy, al invitarlo al stand del FRA. Cuenta que le llamó la atención que fuera gente ajena al heavy a verlo a **Luis**. Y charlando con él sobre su historia, le propuso hacer un documental sobre su vida. Así nació [Hombre de Metal](#). **Capitán Thule** falleció

en noviembre de 2019. Se espera que el documental se estrene pronto, y Bianchi dice que va a tener una sorpresa que “va a inmortalizar a **Luis**”.

“El documental atraviesa su historia de vida, desde su infancia atravesada por la poliomelitis, la militancia adolescente en el Frente de Lisiados Peronistas y su posterior formación en el Partido Comunista, su desembarco en el oficio de artesano de miniaturas y las derivas legales por copiar miniaturas, hasta su partida física de este mundo, dejando un saldo de adultos que crecieron a su lado que dan testimonio y continúan con su legado artesano y de resistencia.”

Un legado enorme gracias al que por ejemplo yo, que crecí en Lomas de Zamora y empecé a jugar wargames en 2003, pude acceder a un juego al que antes solo podían llegar los hijos de María Julia Alsogaray. Gracias **Capitán Thule** por el metal y la guerra.

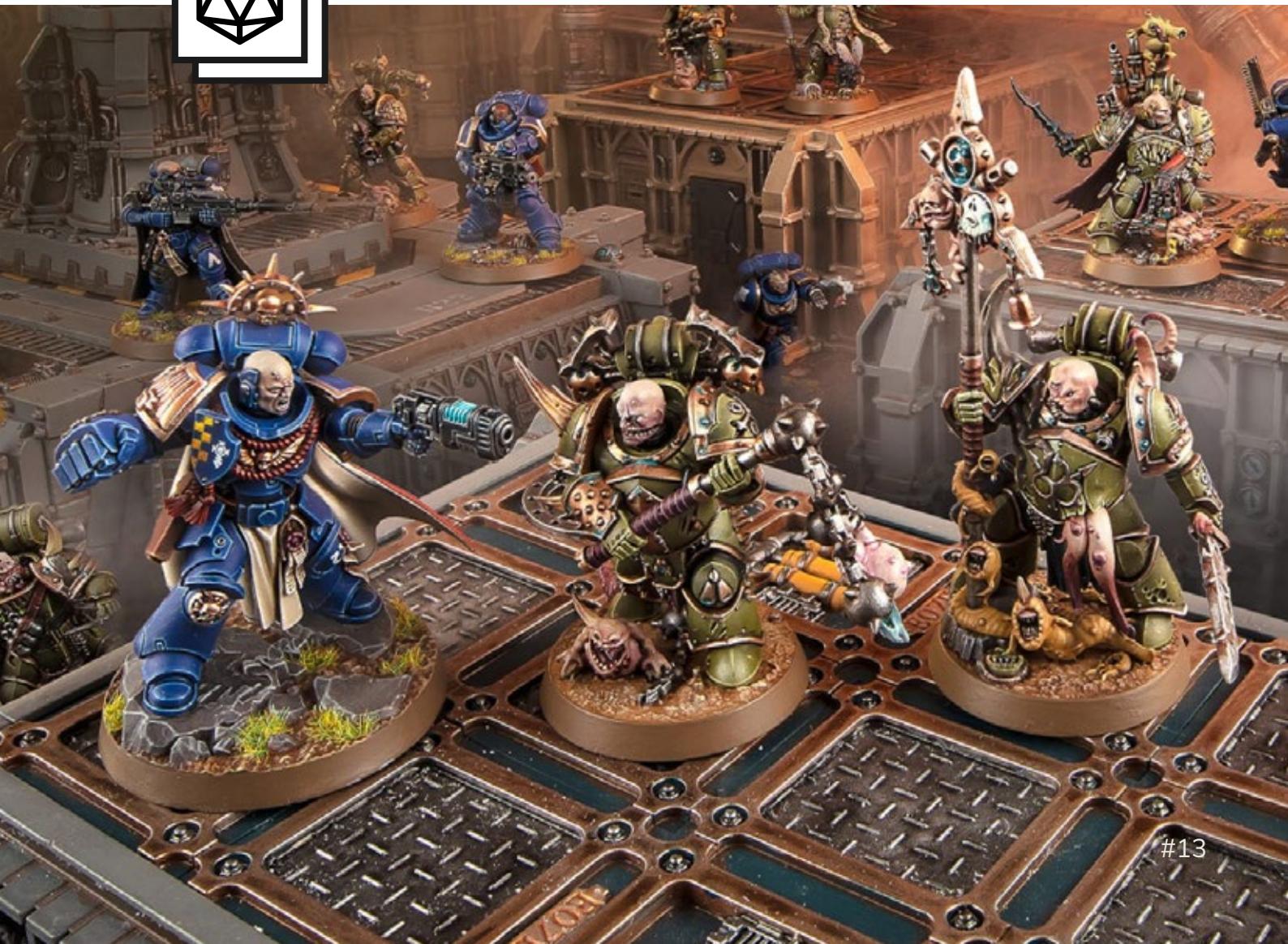
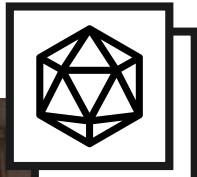


# **Formatos para arrancar en Warhammer: *Mordheim, Necromunda, Kill Team y Combat Patrol***

Warhammer es un hobby a tiempo completo que puede ofrecer distintos settings, formatos y mecánicas. Acá revisamos los más simples y económicos.



x Juanma La Volpe





**Warhammer** es un wargame que abraza el tipo de juego “life style”: es un estilo de vida, un hobby a tiempo completo. Esto pasa porque no sólo es un juego de guerra excelente, [como ya venimos explicando](#), sino que también es un **pasatiempo de modelismo** y una **usina de lore** que atrapa con sus historias oscuras y épicas en sus settings de fantasía y ciencia ficción.

Comenzar a jugar sus versiones de fantasía ([Age of Sigmar](#) / [Old World](#)) o ciencia ficción ([40.000](#)) requiere que leamos y estudiemos **manuales** bastante complejos si somos primerizos en estos juegos. También necesitamos las **miniaturas** que representan las unidades bélicas del juego, que tienen que ser por lo menos ensambladas (y si hay ganas pintadas) para poder usarla.

Armar un **ejército** y jugar requieren bastante plata, pero antes de saber si nos gusta realmente –y a diferencia de juegos como [Magic: The Gathering](#)– acá nos encontramos con muchos pasos extra, además de comprar un producto y salir a jugar. Pero hay formas de empezar, probando **juegos con pocas miniaturas**, hasta llegar a la experiencia completa.

## **¡Vamos las bandas! Pocas miniaturas y mucha narrativa**

Además de sus juegos insignia, **Warhammer** siempre contó con muchos otros. Algunos (como Battlefleet Gothic) cuentan con miniaturas propias por su escala, y otros simplemente utilizan las mismas minis de 40k o Fantasy. Los que siguen siendo dos favoritos de sus fans son **Necromunda** y **Mordheim**, que **Games Workshop** sacó a principio de los ‘90 y son los blueprints de los **juegos de bandas**.

Ambos se basan en la premisa de comandar **pocas miniaturas en vez de grandes ejércitos**, y cuando salieron también contaron con un aspecto nuevo en la narrativa, ya que en su **modo campaña** permiten que nuestros soldados puedan tener sus propios nombres, subir de nivel con experiencia aprendiendo habilidades nuevas o incluso morir para siempre.

**Mordheim** es el setting de fantasía oscura que representa una ciudad maldita del Imperio del hombre, donde cayó un meteorito y sus fragmentos son codiciados por diferentes



WARHAMMER





facciones para usar su poder. En este juego tenemos representaciones de los ejércitos principales de **Warhammer**: podemos jugar como humanos cazadores de brujas, Cultistas del Caos, miembros del pelotón de Enanos, luchadores de coliseos y más.

Si bien **Mordheim** no tuvo reedición desde los '90, es considerado uno de los mejores juegos creados por **Games Workshop** y tiene una comunidad online activa que archiva todo el material de manuales. En cuanto a las miniaturas, suelen encontrarse clones en el mercado así como archivos para imprimir en 3D, pero como es un juego muy customizable, podés usar cualquier miniatura que te

guste para representar a tu banda mientras mantenga el tamaño de su base.

**Necromunda**, por su parte, es la versión ciencia ficción dentro del universo de 40k. También estaremos en una “ciudad”, o mejor dicho en un “mundo colmena/prisión” que cuenta con los mismos elementos narrativos de los que hablamos antes, pero sus facciones son más cercanas a la estética cyberpunk que a las que conocemos dentro de 40k. Este juego si tiene reedición y sigue saliendo material nuevo. Una banda de **Necromunda** original puede costar de 40 a 60 USD, se venden en cajas que ya tienen todo lo necesario para jugar, incluyendo entre 10 y 15 miniaturas, dependiendo de la banda.



Es una buena forma de empezar a conocer las reglas más básicas de **Warhammer** sin necesidad de desplegar ejércitos enormes. Ambos manuales traen todo lo necesario en reglas e info para jugar, de hecho el de **Mordheim** debe ser uno de los mejor explicados y organizados de **Games Workshop**. Como comentario negativo, podría decir que ambos juegos necesitan de bastante escenografía en el battlefield

para poder jugar, pero con mucha onda e imaginación podemos solucionarlo.

## Kill Team, el formato abanderado de la nueva era

Todo bien pero vos querés space marines, lo sé. Y **Kill Team** tiene una banda de space marines. Este juego que ya va por su tercera edición es una versión acotada, rápida y violenta de **Warhammer**. Tiene varias diferencias en sus reglas con el juego original pero aún así es una gran forma de empezar a colecciónar y conocer el mundo de 40k.

**Kill Team** es un juego de enfrentamientos con objetivos entre tropas de operaciones especiales, donde comandamos un grupo de miniaturas que representan equipos onda black ops, pertenecientes a las facciones más populares de 40k. Acá si podemos jugar con marines espaciales, humanos tanto del Astra Militarum como del Mechanicus, o también xenos como orkos y genestealers. Las partidas pueden ser jugadas independientes que se setean según los objetivos que queramos, o podemos iniciar una campaña que le sume elementos narrativos.



El sistema de juego presenta varias diferencias con el clásico **Warhammer 40k** (que hoy va por su 10<sup>a</sup> Edición), combinando reglas sencillas con elementos que poco a poco se empieza a colar en los wargames, como tokens y cartas. Lo que más destaca es que su sistema de turnos es alternado: o sea, un jugador activa una miniatura y no continua con el resto de su equipo sino que le toca al oponente activar una suya. Esto genera partidas super dinámicas.

Por el momento, **Kill Team** cuenta con más de 20 bandas para elegir, con precios similares a los de **Necromunda**. Bandas completas a partir de

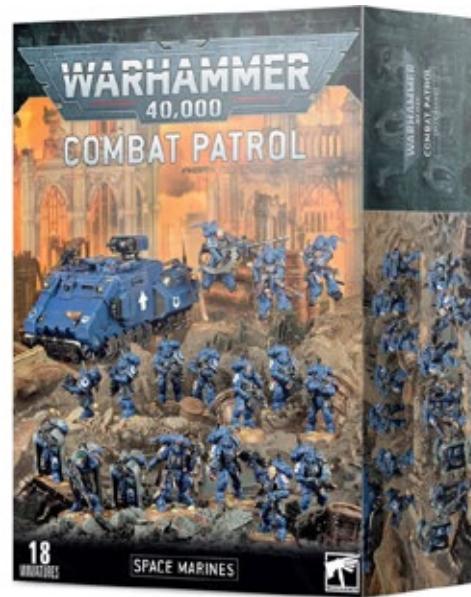


los 50 USD y starters con todo lo que necesitás para jugar 1 vs 1 en alrededor de 120 USD.

## Combat Patrol, acercándonos a la experiencia completa

Hasta ahora vimos juegos de pocas miniaturas para arrancar, pero si bien todo es dentro del universo **Warhammer**, ninguno tiene el formato oficial del wargame. Estos formatos son complicados de arrancar por todo lo comentado anteriormente, pero también por presupuesto. Hasta hace poco, más allá de las cajas de inicio, no había forma de comprar una caja y salir jugando, pero a partir de 2022 **Games Workshop** sacó un producto llamado **Combat Patrol**. Una caja de inicio de facción que trae todo lo necesario para jugar **Warhammer 40k** en su formato más reciente, y lo interesante es que está trabajado y equilibrado para enfrentarse a otras cajas de **Combat Patrol**, funcionando por ejemplo como mazos preconstruidos de Pokémon o Magic: The Gathering.

Ojo, estas cajas también te van a poner a prueba para ver si este juego es lo que querés, ya que vamos a necesitar leer el manual del juego y de la facción, así como también armar las miniaturas y pintarlas, si queremos. Dicho eso, cada caja trae un mini ejército para jugar, creado con reglas de 500 puntos (el formato más pequeño de juego), y tiene un valor a partir de los 100 USD. Ya hay más de 20 facciones para elegir.



Si ya contás con miniaturas, podés buscar las listas de los juegos que mencioné y probarlos; y si alguno termina convenciéndote podés ir al siguiente paso de conseguir sus propias minis. Aunque también recordá que podés sumergirte en estos mundos sin jugar, disfrutando del modelismo o de su lore, que son los pilares más fuertes que hoy tiene Warhammer frente a juegos que a veces son más un dolor de cabeza por sus reglas y excesivas complicaciones. Incluso hay otras formas de entrar en su universo, como mediante [sus videojuegos](#) o distintos productos audiovisuales, incluidas [algunas parodias](#).

# **Space Marine 2, la experiencia espacial full de Warhammer 40,000**

Un juegazo de combate contra hordas de alienígenas, en uno de los universos de fantasía más copados, y con todo hecho con una factura impecable.



x Juan Ruocco





Es raro que en esta época un juego tan esperado y hypeado salga bien. Pero nos tocó con **Warhammer 40,000: Space Marine 2**. El sucesor directo de **Space Marine** –que no jugué– es, de mínima, todo lo que se esperaba. En muy pocos caracteres: es Gears of War pero con skin de [Warhammer 40,000](#). Alguien puede llegar a pensar que esto es una forma de desprecio, pero es exactamente al revés. Hoy en día, la sencillez es una fortaleza.

Para quienes nunca hayan jugado un Gears of War, no sólo se trata de un clásico, sino también de un codificador del género de disparos en tercera persona. Si bien esta perspectiva no era nueva, había sufrido un cambio rotundo y dramático a partir de [Resident Evil 4](#), que cambió para siempre la posición del personaje sobre uno de los tercios de la pantalla, y acercó el encuadre hasta tener al personaje de espaldas en un plano americano. Sutiles diferencias que pueden trastocar para siempre el rumbo de una industria o de un género de videojuegos.

Montado sobre esta novedad, Gears of War aportó varios elementos propios. En especial un tipo de juego más “táctico” que premiaba ponerse a cubierto, cuidar la munición utilizada y cargar las armas en determinada ventana de posibilidad para obtener un bonus. Todo ambientado en una guerra espacial contra enemigos de otras especies extraterrestres. **Warhammer 40,000: Space Marine 2** es una reversión de este género: un clásico **juego**

de **tiros en tercera persona** donde batallas contra hordas interminables de enemigos alienígenas. Las principales mecánicas son disparar, combatir cuerpo a cuerpo, buscar balas. La diferencia principal con Gears of War es que acá no es tan importante tomar cobertura durante los combates.

Además, este juego tiene la ventaja de estar ambientado en uno de los settings más copados de todos los universos de fantasía. [El universo Warhammer](#), con la guerra interminable del futuro, el exterminio de la plaga xenófoba, las referencias constantes a la ultraviolencia y la masculinidad satirizada. Es lo más parecido a un juego de [Commando](#), de Arnold Schwarzenegger.

## La campaña PvE

La selección de cada **dificultad** cambia bastante la experiencia. Las más fáciles otorgan más munición y enemigos más fáciles, mientras que las más difíciles dan menos ammo, bajan la efectividad de los stimpacks y vuelve a los enemigos más letales. Veo como algo positivo poder elegir de qué forma experimentar un juego en el que el protagonista está siempre en desventaja.

Las **misiones** son todas bastante lineales. Se empieza en algún lugar alejado del mapa y se va avanzando a medida que se enfrentan hordas de enemigos, que empiezan en

decenas y terminan en centenas de miles. Si algo logra el juego es la sensación de estar siempre al filo de ser arruinado por los enemigos, pero la potencia de las armas de los **Space Marines** es lo que siempre los mantiene a raya. Como diría The Prodigy: “[Always Outnumbered, Never Outgunned](#)”. La experiencia completa del marine espacial.

Al avanzar en el mapa nos acercamos también a cumplir algún **objetivo**: rescatar un objeto, detonar una base con enemigos dentro, derrotar un jefe, defender una posición. La **campaña** es bastante repetitiva y una vez que entendés el modo de juego, también se vuelve repetitivo. Podría ser algo malo, aunque se soluciona con sesiones de no más de una o dos horas. Al menos así le entro yo, y cada vez que sucede me voy conforme y satisfecho.

**Space Marine II** es un juego que te permite jugar dos horitas, disfrutar la experiencia máxima esperada y seguir. Todo esto en **Single Player** o PvE. El **multiplayer** tiene varias opciones: misiones que se pueden hacer con dos o tres jugadores más o un tremendo **PvP** entre Marines Espaciales y Marines del Caos, con posibilidad de subir de niveles, cambiar equipo y tunear armaduras. Todo lo que quieren los gordos.

## El universo Warhammer

Más allá de los elementos que podemos diferenciar del apartado **jugabilidad** (sistema de combate, armas y munición, enemigos, checkpoints, movimientos) hay toda otra parte que tiene que ver con cómo está representado el universo **Warhammer** en este juego. Lo que, creo, es el punto sobresaliente.

Existe una variedad inmensa de videojuegos de la franquicia, de los que tuve la suerte de jugar [Dawn of War - Dark Crusade](#), de 2006, y [Chaos Gate - Daemonhunters](#), de 2022. Pero la perspectiva que propone **Space**

**Marine II** sale del clásico juego tipo tablero y nos pone en el punto de vista de un marine espacial puntual, lo cual nos lleva a otra escala, donde los detalles de construcción de ese universo cobran mucha relevancia.

El apartado artístico del juego –la skin de **40K**, digamos– es realmente una maravilla. Los **escenarios**, que van de una selva a una nave espacial catedral, están repletos de detalles y vitalidad. Las **armaduras**, las **armas**, los **enemigos**, todo está hecho con una factura impecable, además de los juegos de **luces**, la **música** y el **sonido**. Y si bien estos apartados son algo bastante importante en el común de los videojuegos, pensemos que **Warhammer 40,000** es una franquicia de un juego de miniaturas de mesa.

Estamos pasando de [esto](#) a [esto](#) de la mano de una de las unidades más significativas del juego, que son los **Space Marines**, que de hecho han inspirado otros miles de juegos y franquicias. Te estoy mirando a vos, Starcraft.

## Final de la partida

En una época donde el hype por los juegos triple A suele ser un tobogán hacia la decepción, **Warhammer 40,000: Space Marine 2** logra otorgar todo lo que prometió. Si bien no es un juego innovador, sí es uno cumplidor. Una campaña asequible con un buena cantidad de horas para disfrutar, modos de juego single y multiplayer, estética perfecta cumpliendo con todas las expectativas. Una ventana más que satisfactoria al mundo de **Warhammer 40,000**.

Más allá de esto, no es necesario saber nada sobre la franquicia para jugarlo, lo cual es otro punto a favor. Por último, el precio fue de 60 USD en su lanzamiento. Hay que aprovechar algún buen descuento para comprarlo más barato. De los 30 dólares para abajo, este juego es un 10 definitivo.

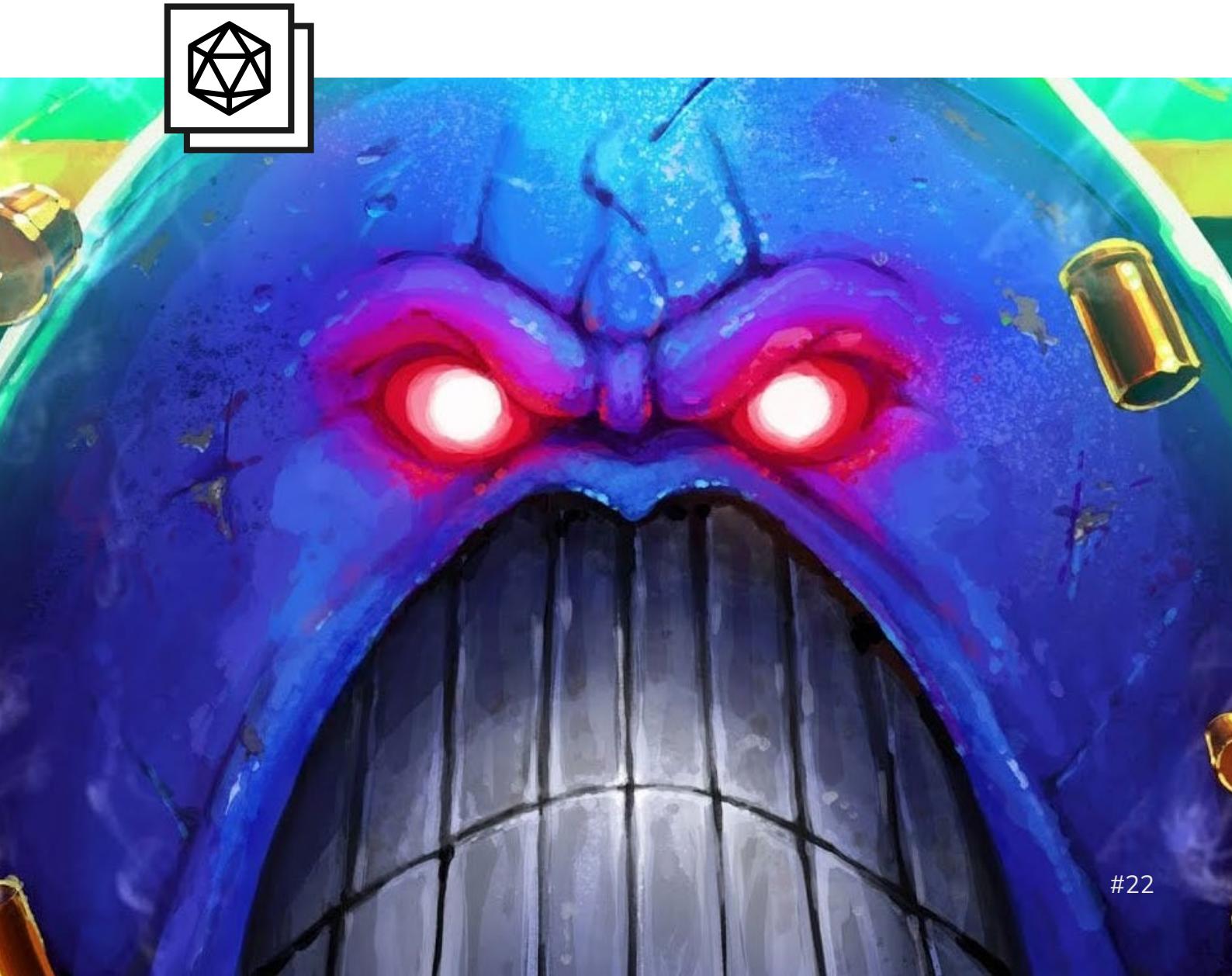


# ***Space King, la parodia que mejor entendió a Warhammer***

Tal vez la mejor reversión del universo Warhammer 40,000, con un retrato delirante, violento, divertido y edgy del universo del Dios Emperador.



x Juanma La Volpe





El universo del Milenio Oscuro se posicionó entre gamers gracias a títulos como [Space Marine 2](#), Darktide y Rogue Trader, y con la salida de Secret Level Amazon hace una prueba de lo que podría ser una serie en CGI. Pero en general las adaptaciones de [Warhammer 40,000](#) a contenido audiovisual ganan desde lo gráfico y pierden desde el guion: todas cuentan lo mismo. No es el caso de **Space King**, una parodia que retrata perfectamente lo más delirante del universo del **Dios Emperador**.

Del estudio [Flashgitz](#), esta serie animada para YouTube parodia la vida de un grupo de **Defensores Estelares** que van en busca de las reliquias que traeran al Space King **de nuevo** a su trono. En sus dos capítulos estrenados, la serie maneja un nivel de violencia gráfica y de guión tan ridícula como el lore real de [Warhammer 40,000](#). Acá nuestros “héroes” son un grupo de brutos espaciales, xenófobos y sin ningún tipo de empatía, que siguen

órdenes ciegamente y se enfrentan a cualquier amenaza con tal de rendirle devoción al ausente **Space King**.

Mis favoritos del team son **Chestnut**, un médico que sigue teniendo un poco de empatía por la vida; y **Hatemonger**, un bruto al que sólo lo moviliza el matar razas alienígenas. Tienen grandes momentos juntos y hacen que, por ahora, **Space King** sea una serie animada super recomendable.





<https://www.cuatroveintiuno.com>

