

Юлия ЕНДРАШЕК

«WARHAMMER FANTASY» КАК ТРАНСМЕДИЙНЫЙ НАРРАТИВ

Warhammer Fantasy as an Example of Transmedia Storytelling

Keywords: *sport, Czech language, Polish language, terminology, etymology, semantics*

Contact: *Uniwersytet Gdański; julia.jedraszek.98@gmail.com*

В тексте *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* Герни Дженкинс, один из ведущих исследователей трансмедийного нарратива, изложил дефиницию явления, которые он наименовал *transmedia storytelling*. Итак, **трансмедийный нарратив** (*transmedia storytelling*) развивается на различных медиа-платформах, а каждый текст представляет собой своеобразную и важную часть целого. В идеальной для трансмедийного нарратива форме каждый медиум функционирует в оптимальной для себя сфере так, чтобы история могла быть введена в фильме (посредством фильма) и могла получить свое продолжение по телевидению, в романах и комиксах. Её мир может познаваться в компьютерной игре или в качестве одного из аттракционов в парке развлечений. Любая форма доступа к бренду должна быть самостоятельной, чтобы нам не пришлось смотреть фильм, чтобы наслаждаться игрой, и наоборот. Каждый продукт – это точка доступа к бренду в целом. «Чтение» через различные средства информации поддерживает такую глубину опыта, которая побуждает к большему потреблению (Jenkins 2006: 95–96, вслед за: Całek 2019: 12–13).

Далее в докладе мы постараемся проанализировать феномен игры *Warhammer Fantasy* именно с этой точки зрения – принадлежности её к трансмедийному повествованию. В основу анализа будут положены четыре черты трансмедийного повествования, выделенные польской исследовательницей Агнешкой Цалек.

Для начала следует сказать несколько слов о том, что такое *Warhammer Fantasy*. Изначально это была стратегическая боевая игра *Warhammer Fantasy Battle*, введённая на рынок компанией *Games Workshop*. В 1983 г. было создано первое издание игры (тогда известной просто как "*Warhammer*"). Она была

разработана *Games Workshop* дизайнером Ричардом Холливеллом и его другом Риком Пристли. Варгейм получился сыроватым, правила содержали немало неточностей, а мир фэнтези практически не был описан, но игра смогла завоевать популярность¹. Игра была специально адаптирована для использования стандартных шестигранных кубиков, которые в то время были у многих дома, отчасти для того, чтобы сделать игру более доступной для пользователей, а отчасти для того, чтобы продать больше моделей *Citadel*, поэтому справедливо будет сказать, что первое издание *Warhammer Fantasy* было маркетинговой уловкой для увеличения продаж игровых фигурок².

Своё происхождение *Warhammer Fantasy* имеет в семидесятых годах XX века. Ключевым моментом стало основание компании *Citadel Miniatures* в 1978 году Брайаном Анселом. Эта компания массово производила металлические фигурки для *Games Workshop*. В то время *Citadel* продавала фигурки для таких игр, как *Dungeons & Dragons*, но столкнулась с проблемой продажи всего инвентаря, поскольку *Citadel* производила модели в массовых количествах, а игроки в основном предпочитали покупать отдельные фигурки³.

Игра пользовалась растущей популярностью, что побудило разработчиков расширить игровой процесс, включив мир и сюжетную линию⁴.

В основе игры лежит *Warhammer* – тёмная вселенная с элементами низкого фэнтези (которые встречаются в меньшем или большем количестве в зависимости от разыгрываемой кампании). Мир *Warhammer* – это копия Европы XV и XVI веков, т.е. с технологической и культурной точки зрения. Мир состоит из Империи, основанной на Римской Империи германской нации, Бретонии (Франция), Эсталии (Испания), Тилеи (Италия), Кислева (Россия с элементами других восточных стран, включая Речь Посполитую) и нескольких других менее важных наций. Поскольку это мир магии, здесь также появляются другие расы (традиционные для пост-толкиеновского фэнтези) и сообщества различных монстров. Самую большую угрозу для мира представляют боги Хаоса: Слаанеш (Лорд Наслаждения), Цеентх (Лорд Лжи и Перемен), Нургл (Лорд Моровой язвы) и Кхорн (Лорд Борьбы и Крови) вместе со своими демонами, последователями и Ордами⁵. Сюжет самой игры невозможно описать из-за сложности вселенной.

¹ Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art2814.htm> (2022-04-20).

² Режим доступа: https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Historia_Warhammera_Fantasy (2022-04-20).

³ Там же.

⁴ Там же.

⁵ Режим доступа: <https://rpgalchemia.pl/recenzja-warhammer-4-edycja/> (2022-04-20).

В этом случае в роли сюжетной линии может выступать либо игра, либо книга, либо сценарий ролевой игры.

Предполагается, что каждое трансмедийное повествование находится в своей собственной автономной вселенной и представляет собой повествование, которое обычно имеет корневищную структуру (Całek 2019: 48). Конечно, *Warhammer* соответствует этой характеристике. Вселенная, в которой разворачиваются события, называется Старый Свет и имеет богатую историю, расширенную с помощью различных средств и медиа. Помимо основного сюжета, рассказывающего историческую историю Старого Света, есть также истории и приключения отдельных персонажей, например, наиболее популярных *Готрека и Феликса*. Кроме того, *Games Workshop* создала игру *Warhammer: Age of Sigmar*, которая является своего рода спин-оффом *Warhammer Fantasy*. В дополнение к этому, каждый гейм-мастер (это один из игроков, ведущий игровой процесс ролевой игры; обычно он сам готовит сценарий и сюжет игры и проводит через него игроков, выступая в роли рассказчика) добавляет мелкие сюжетные нитки во вселенную при создании игровых сценариев для своих игроков.

Во-вторых, процесс трансмедийного повествования осуществляется при использовании различных средств связи и на различных медиа-платформах (Całek 2019: 57). В случае с *Warhammer Fantasy* мы имеем дело с фигурками, настольной игрой *Warhammer Fantasy Battle*, многочисленными книгами, такими как серия *Готрек и Феликс*, компьютерными играми, ролевой игрой *Warhammer Fantasy Roleplay* или спин-оффом вселенной *Warhammer Age of Sigmar*, которая также предстаёт во многих формах.

В первой редакции игры был доступен т.наз. «стартовый набор», содержащий три книги: *Боевая Система*, которая содержала бестиарий, некоторые сюжетные предметы, доступные игрокам, вместе с их статистикой (например, урон оружия, вес, качество сборки) и базовый сценарий. Вторая книга – *Магия* – описывала магическую систему, а третья – *Персонажи* – была посвящена ролевой игре⁶.

Третье издание *Warhammer Fantasy Battle* вышло в 1987 году. Появились первые публикации на тему Хаоса, которые значительно расширили вселенную. Хаос – это чужеродная, искажённая энергия. Источник зла и чёрной магии, а также область демонов. В какой-то степени именно благодаря им вселенная *Warhammer Fantasy* стала более серьёзной и мрачной⁷.

⁶ Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art2814.htm> (2022-04-20).

⁷ Режим доступа: https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Historia_Warhammera_Fantasy (2022-04-20).

В 1986 году появилась первая редакция ролевой игры *Warhammer Fantasy Roleplay*. Также были выпущены дополнения к игре, например, *Что-то гнилое в Куслеве*. По замыслу создателей, *Warhammer Fantasy Roleplay* должна была стать своего рода «дополнением» к основной игре *Warhammer Fantasy Battle*. Несколько первых руководств содержали материалы как для *Warhammer Fantasy Roleplay*, так и для *Warhammer Fantasy Battle*. После *The Enemy Within* (кампания, состоящая из шести обширных сценариев, связанных между собой сюжетной линией) и нескольких других дополнений *Games Workshop* решила приостановить линию из-за того, что компания заметила, что гораздо больше прибыли приносят фигурки, а не ролевые игры⁸.

В 1987 году была создана вселенная *Warhammer 40,000* (относящаяся к жанру научной фантастики), которая в то время пыталась различными способами слиться с *Warhammer Fantasy*. Одним из них было видение планеты, представляющей универсум *Warhammer Fantasy*, отрезанной от остальной галактики Штормом Хаоса. В другом – весь мир *Warhammer 40 000* должен был поместиться в коробке на шкафчике мага из универсума *Fantasy*. Со временем *Games Workshop* полностью отмежевалась от идеи, чтобы мир *Fantasy* был частью мира *40 000*, так как два универсума развивались и стали совершенно разными интеллектуальными объектами, имеющими лишь несколько общих моментов⁹.

В 1989 году *Games Workshop* в сотрудничестве с Milton Bradley выпустила *HeroQuest* – игру, предназначенную для детей и созданную в упрощённой вселенной *Warhammer Fantasy*. В 1992 году они также выпустили столь же упрощённую *Battle Masters* – игру, которая, по сути, была *Warhammer Fantasy Battle* для детей. На их основе были созданы различные дополнения и даже компьютерные игры (в основном на основе *HeroQuest*). Игра *HeroQuest* внесла значительный вклад в популярность вселенной *Warhammer Fantasy*¹⁰.

В 1993 году *Games Workshop* выпустила *Man O' War* – игру, действие которой происходит в мире *Warhammer Fantasy* и сосредоточено на морских сражениях, а позже также пятое издание *Warhammer Fantasy Battle*¹¹. В 1998 году вышла ещё одна игра, созданная в мире *Warhammer Fantasy*, под названием *Mordheim*, напоминающая игру *Necromunda* из мира *Warhammer 40,000*, которая была тепло принята игроками¹².

⁸ Режим доступа: https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Historia_Warhammera_Fantasy (2022-04-20).

⁹ Там же.

¹⁰ Там же.

¹¹ Там же.

¹² Там же.

В 1990-х годах, с появлением Интернета, стали появляться первые фан-сайты и статьи по *Warhammer*, а в 1995 году выходит первая компьютерная игра – *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*. Игра получилась очень интересной и содержала много замечательных идей, но не имела массового успеха – в основном из-за своей высокой сложности. Сиквел, *Warhammer: Dark Omen*, был выпущен три года спустя. И по сей день эта игра остаётся лучшим компьютерным воплощением «Боевого молота»¹³.

В конце 1990-х годов была опубликована книга *Победитель троллей*, которая стала первым томом очень популярной серии *Готрек и Феликс*, рассказывающей о путешествии гнома Готрека, ассасина, ищущего славы и смерти в бою, и человеческого поэта Феликса, который взялся записать историю гнома. В настоящее время в серии насчитывается 17 книг, написанных тремя разными авторами: Уильямом Кингом, Натаном Лонгом и Дэвидом Гаймером¹⁴.

В 2006 году вышла седьмая редакция *Warhammer Fantasy Battle*, а в 2010 году была выпущена последняя, восьмая редакция игры. Широкий спектр произведений, связанных с *Warhammer*, также включает карточную игру *Warcry* и множество литературных произведений. В 2007 году петербургское издательство *Азбука* возобновило попытку продвижения литературы по *Warhammer* на своём издательском рынке. Большинство книг этой серии, изданных в России, посвящены вампирам¹⁵.

В 2009 году вышла третья редакция *Warhammer Fantasy Roleplay*, но она не пользовалась популярностью среди игроков. Причиной нежелания пользователей к этому изданию были, в основном, большие изменения в механике, которые изменили игровой процесс с ролевой игры на своего рода настольную игру с сюжетом¹⁶. Кроме того, система механик, представленная в этом издании, требовала от игроков покупки множества расширений, которые не сильно отличались по содержанию, но были необходимы для продолжения игрового процесса¹⁷.

В 2014 году наступил *Конец Вре́мён* (ang. *End Times*) – важнейшее событие в мире *Warhammer*, а исторически мир *Warhammer* был буквально уничтожен Хаосом, несмотря на вмешательство самого Сигмара (который был основателем Империи Людей и одним из важнейших богов Старого Света)¹⁸. Несмотря на это,

¹³ Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art2814.htm> (2022-04-20).

¹⁴ Режим доступа: <https://www.goodreads.com/series/43170-gotrek-felix> (2022-04-20).

¹⁵ Режим доступа: https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Historia_Warhammera_Fantasy (2022-04-20).

¹⁶ Режим доступа: <https://polter.pl/rpg/WFRP-3-edycja-recenzja-czesc-1-c20912> (2022-04-20).

¹⁷ Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=f7xeRDS_klg (2022-04-20).

¹⁸ Режим доступа: <https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Sigmar> (2022-04-20).

мир *Warhammer Fantasy* по-прежнему поддерживался *Games Workshop*, хотя и не напрямую, а в основном через лицензионные компьютерные игры, такие как *Mordheim: City of the Damned*, или *Total War: Warhammer* (которая в феврале 2022 года увидела третью часть, посвящённую региону Китая и Кислева) и новое издание *Warhammer Fantasy Roleplay*, опубликованное *Fantasy Flight Games*¹⁹.

14 ноября 2019 года на официальной фан-странице *Warhammer: Age of Sigmar* появилось загадочное сообщение, предполагающее возвращение к боевой игре. Позже на официальный канал *Warhammer TV* был загружен видеоролик под названием *The Old World lives again!*, где в шуточной форме был представлен новый логотип игры, которая получила официальное название *Warhammer: The Old World*²⁰.

Позже в этом же году появилась четвёртая редакция *Warhammer Fantasy Roleplay*, которая вернулась к первой и второй редакциям в системе и механике. Однако произошли сюжетные изменения, все события Конца Времен были обращены вспять, и сюжетная линия продолжилась в другом направлении. Четвёртое издание пользуется большой популярностью у игроков. Для четвёртого издания также были выпущены готовые сценарии и игровые кампании²¹, но дополнения к игре ещё не появились.

С вышеуказанным связана и третья черта трансмедийного повествования – продолжительное время творческого процесса и тот факт, что практически невозможно определить, когда повествование завершено (Calek 2019: 26).

Последней чертой трансмедийного высказывания является факт, что в этом процессе участвуют не только коммерческие творцы, но и получатели нарратива (Calek 2019: 35). *Games Workshop* – это разработчик, который относится к фанатскому творчеству с запретом. Негативное отношение компании к художникам, создающим собственные анимации и графику на основе вселенной, вызвало споры, особенно когда *Games Workshop* работала над созданием собственной стриминговой платформы *Warhammer Plus*²². Компания пригрозила создателям фанатских анимаций судебными исками и штрафами за использование оригинального изображения²³.

Несмотря на ограничения со стороны *Games Workshop*, фан-арт продолжает

¹⁹ Режим доступа: https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Historia_Warhammera_Fantasy (2022-04-20).

²⁰ Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=J7I_WjLgEM (2022-04-20).

²¹ Режим доступа: <https://cubicle7games.com/product-category/warhammer-fantasy-2/warhammer-fantasy-adventures/> (2022-04-20).

²² Режим доступа: <https://warhammerplus.com/> (2022-04-20).

²³ Режим доступа: <https://www.pcgamer.com/games-workshop-is-trying-to-shut-down-fan-animations/> (2022-04-20).

создаваться. Есть множество создателей фанартов²⁴, пользовательских игровых фигурок, есть фанатская википедия на сайте *Fandom*, где поклонники вселенной могут коллективно создавать коллекцию знаний о любимой вселенной²⁵. В Польше есть *Непрактичный картограф*, который вручную рисует карты городов, стран и географических регионов Старого Света²⁶. Кроме того, большинство гейм-мастеров, играющих в *Warhammer Fantasy Roleplay*, создают собственные сценарии и кампании для своих игроков. Такие сценарии также считаются низовым творчеством.

Очень важной особенностью трансмедийного нарратива является и то, что отдельные части не полностью автономны, но остаются понятными как отдельные тексты (Całek 2019: 60). Естественно, это относится и к *Warhammer Fantasy*. Читатель может легко понять книги о приключениях гнома Готрека, не зная всего Старого Света. Естественно, такое знание может облегчить восприятие прочитанного, но его отсутствие нисколько не мешает ему. Кроме того, сюжеты компьютерных игр можно легко понять, не зная других текстов повествования.

Как уже было показано, *Warhammer Fantasy* представляет собой очень интересный пример трансмедийного повествования со сложной историей. Игра, которая была маркетинговой уловкой компании для увеличения продаж игровых фигурок, спустя годы стала одной из самых популярных вселенных фэнтези и одной из самых популярных ролевых игровых систем в мире.

Summary

The article introduces the definition and basic characteristics of transmedia storytelling and the history and characteristics of tabletop battle and roleplay games set in the universe of Warhammer Fantasy, to prove that said storyline fits in the metagame of transmedia storytelling.

Литература

Całek, A., *Opowieść transmedialna*. Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2019.

²⁴ Режим доступа: <https://www.deviantart.com/tag/warhammer> (2022-04-20).

²⁵ Режим доступа: https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Warhammer_Wiki (2022-04-20).

²⁶ Режим доступа: <https://patronite.pl/kartografianiepraktyczna> (2022-04-20).

Интернет-источники

Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art2814.htm> (2022-04-20).

Режим доступа: https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Historia_Warhammera_Fantasy (2022-04-20).

Режим доступа: <https://rpgalchemia.pl/recenzja-warhammer-4-edycja/> (2022-04-20).

Режим доступа: <https://www.goodreads.com/series/43170-gotrek-felix> (2022-04-20).

Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=f7xeRDS_kIg (2022-04-20).

Режим доступа: <https://warhammer.fandom.com/pl/wiki/Sigmar> (2022-04-20).

Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=J7I_WjILgEM (2022-04-20).

Режим доступа: <https://cubicle7games.com/product-category/warhammer-fantasy-2/warhammer-fantasy-adventures/> (2022-04-20).

Режим доступа: <https://warhammerplus.com/> (2022-04-20).

Режим доступа: <https://www.pcgamer.com/games-workshop-is-trying-to-shut-down-fan-animations/> (2022-04-20).

Режим доступа: <https://www.deviantart.com/tag/warhammer> (2022-04-20).

Режим доступа: https://warhammerfantasy.fandom.com/wiki/Warhammer_Wiki (2022-04-20).

Режим доступа: <https://patronite.pl/kartografianiepraktyczna> (2022-04-20).

Режим доступа: <https://polter.pl/rpg/WFRP-3-edycja-recenzja-czesc-1-c20912> (2022-04-20).



The article is accessible in open access mode under licence CC BY-NC-ND Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0