

Synkän tulevaisuuden tarinamaailmat

Transmediaalinen tarinankerronta *Warhammer-*
harrastuksessa

Atte Timonen

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Maaliskuu 2021

“Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -järjestelmällä.”

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/

Humanistinen tiedekunta

TIMONEN, ATTE: Synkän tulevaisuuden tarinamaailmat. Transmediaalinen tarinankerronta Warhammer -harrastuksessa.

Pro gradu -tutkielma, 80 s.

Digitaalinen kulttuuri

Maaliskuu 2021

Tässä tutkielmassa perehdyn Games Workshopin *Warhammer*-pelien eri vaiheissa näkyviin transmediaalisiin tarinankerronnan muotoihin. Samalla tarkastelen miten Games Workshop tukee tätä lähestymistapaa *White Dwarf*-harrastelehden sivuilla.

Warhammerin kaltaisten sotapelien historia ylettyy jopa 1700-luvulle asti, ja yhtenä niiden läpimurtona voidaan pitää H.G. Wellsin *Little Wars* -peliä vuodelta 1913. *Warhammer* syntyi 1983 paljolti *Dungeons & Dragonsin* vaikutuksesta, ja siitä on sittemmin tullut suosituin sotapelaamisen muoto maailmassa. Games Workshopin tunnetuimmat *Warhammer*-pelit ovat *Warhammer 40,000*, *Warhammer Fantasy Battles* sekä jälkimmäisen 2015 korvannut *Warhammer: Age of Sigmar*, ja tämä tutkimus keskittyy niihin.

Tutkielmani aineisto koostuu Games Workshopin julkaisemista *White Dwarf* -lehdistä 18 vuoden ajanjaksolta, jotka antavat kattavan kokonaiskuvan harrastuksen eri vaiheista, ja samalla edustavat pelin valmistajan omia intentioita pelin suhteen. Lähestyn tätä aineistoa lähiluvun metodin kautta, ja noudatan prosessissa laadullisen tutkimuksen periaatteita.

Tutkimuksen perusteella näkyy selkeästi, miten *Warhammer*-harrastuksen eri vaiheet aina pienoismallien kokoamisesta ja maalaamisesta pelaamiseen tukevat transmediaalista lähestymistapaa. *White Dwarf* -lehtien sivuilla Games Workshop mainostaa myös hyvin vahvasti tätä lähestymistapaa nostamalla usein esiin laajemman transmediaalisen tausta-aineiston työkaluna oman armeijan ja pelin personoinnissa.

Asiasanat: transmedia, tarinankerronta, warhammer, sotapelit, pelit, miniatyyri, harrastelehdet

Sisällys

1. Johdanto	1
1.1. Tutkimuksen lähtökohdat: Games Workshop ja <i>Warhammer</i>	1
1.2 Tutkimuksen metodit, aineisto ja tutkimuskirjallisuus	10
1.3 Tutkimuksen rakenne	19
2. <i>Warhammerin</i> tarinamaailmat ja transmedia	20
2.1 <i>Warhammerin</i> peli- ja tarinamaailmat	20
2.2 <i>Warhammerin</i> transmediaalisuus	25
3. Tarinankerronta mallinrakennuksessa	32
3.1. Konvertointi ja miniatyyrien uusiokäyttö	32
3.2 Merkittävät värivalinnat	37
4. Tarinankerronta armeijan rakentamisessa	41
4.1. Transmediaalinen vaikutus	41
4.2 “Fluff” ja “Cheese” – narrativismin ja kilpailullisuuden suhde	46
5. Tarinankerronta pelissä	51
5.1. Pelin eri muodot	51
5.2. “Sodan teatteri” – teatraalisuus ja tarinankerronta	59
6. Lopuksi: <i>Warhammerin</i> erottamattomat tarinamaailmat	65
Lähdeluettelo	73

1. Johdanto

1.1. Tutkimuksen lähtökohdat: Games Workshop ja *Warhammer*

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoitus on tutkia *Warhammer*-sotapelin transmediaalisia ulottuvuuksia ja miten ne näkyvät osana laajempaa *Warhammer*-harrastusta. *Warhammer 40,000*, *Warhammer Fantasy Battles* ja *Warhammer: Age of Sigmar* ovat englantilaisen peliyhtiön Games Workshopin julkaisemia miniatyyreillä pelattavia sotapelejä, joissa kaksi tai useampi pelaaja pelaa toisiaan vastaan omista miniatyyreistä koostuvilla armeijoillaan. Näiden armeijoiden kumppanina on laajat tarinamaailmat, joita esitellään pelin sääntökirjoissa, Games Workshopin harrastelehti *White Dwarf*issa ja lukuisissa transmediaalisissa oheistuotteissa kuten romaaneissa, sarjakuvissa sekä videopeleissä.

Tässä tutkimuksessa keskityn erityisesti Games Workshopin julkaisemaan harrastelehti *White Dwarf*iin, joka toimii julkaisijansa äänitorvena harrastajille ja esittelee harrastuksen eri puolia laajalti. Tutkimuksessa lähestyn näitä lehtiä *lähiluvun* metodin kautta, jonka avulla tarkastelen näiden lehtien sisältöä laajasta otannasta. Tarkoituksena on myös nähdä, mitä *White Dwarf*-lehdet kertovat meille pelintekijöiden intentioista pelin suhteen ja miten Games Workshop esittää omaa peliään harrastelehden sivujen kautta. Lähestyn siis tutkimusaihetta seuraavien tutkimuskysymysten kautta:

- 1. Miten transmediaalisuus ja transmediaalinen tarinankerronta näkyvät *Warhammer*-harrastuksen eri vaiheissa?**
- 2. Miten *White Dwarf*-lehti tukee transmediaalista lähestymistapaa *Warhammerin* kohdalla?**

Kuten monien modernien strategiapelien, myös *Warhammerin* juuret voidaan paikallistaa shakin kaltaisiin varhaisiin strategisiin lautapeleihin, joita käytettiin simuloimaan taisteluita ja kouluttamaan armeijan upseereita¹. Ensimmäinen merkittävä sotapelaamisen esiaste oli kuitenkin saksalaisen Johann C.L. Hellwigin kehittämä *Kriegsspiel* vuodelta 1780, joka oli Hellwigin muunnelma shakista. Toinen versio *Kriegsspielistä* oli Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitzin *Kriegsspiel* vuodelta 1846, joka oli lähtökohtaisesti tehty opetustarkoitukseen². *Kriegsspieliä* pidetään yleisesti ensimmäisenä sotapelinä, sillä se sisälsi monia modernien sotapelien puolia, kuten joukkojen liikkuttaminen ja poistaminen pelistä, voittotavoitteet, maastot sekä selkeä tapahtumapaikka jossa taistelu käytiin. Pelissä ei myöskään ollut myöhemmille sotapeleille ominaisia miniatyyreja, vaan joukkoja symboloi pelilaudalla eri värillä maalatut puupalat³.

Miniatyyrit tulivat mukaan sotapeleihin, kun tieteiskirjailija H.G. Wells kehitti oman sotapelinsä *Little Warsin* vuonna 1913. *Little Wars* oli modernien historiallisten sotapelien esiaste, jossa tinasta ja paperista tehdyillä pienoismalleilla pelattiin läpi historiallisia skenaarioita yksityiskohtaisella tarkkuudella. Wells ei myöskään kehittänyt peliä sotilaiden harjoituskäyttöön, vaan harrastukseksi “12–100-vuotiaille pojille”⁴. *Little Wars* yhdisti ensimmäisen kerran taiteellisen pyrkimyksen sotapelaamiseen, jossa pienoismallien kokoaminen ja maalaaminen yhdistyi strategiapelin pelattavuuteen. Seuraava askel *Little Warsista* oli kuitenkin mennä vielä syvemmälle pelimaailmaan itseensä jättäen suuret sotatantereet ja historialliset univormut taakse.

¹ Meriläinen et al. 2020, 2.

² Peterson 2012, 34

³ Meriläinen et al. 2020, 3.

⁴ Wells 1913, 2.

Dungeons & Dragons (1974) polveutuu vahvasti sotapelaamisen traditiosta, ja sen kehittäjät Gary Gygax ja Dave Arneson olivat molemmat ahkeria alan harrastajia. *Dungeons & Dragons* toi sotapeliharrastukseen mukaan fantastisen peliympäristön sekä laajat, fiktiiviset tarinamaailmat, jossa pelit tapahtuivat. *Dungeons & Dragons* jatkoi sotapelien kampanjoita pienemmässä ja hahmovetoisemmassa mittakaavassa, joskin Wellsin huoli pelattavuuden ja realismin jännitteestä eli yhä pelissä ja pelaajapiireissä⁵. Miniatyyrit eivät olleet enää yhtä olennaisia kuin ennen, mutta ne pysyivät kuitenkin pelissä mukana juuri strategisista syistä. *Dungeons & Dragons* synnytti kaupallisten roolipelien markkinat, ja yksi monista sen suosiosta syntyneistä peleistä oli Games Workshopin *Warhammer Fantasy Battles*, jota sen ilmestyessä kutsuttiin tittelillä “a mass combat fantasy role-playing game”⁶. *Warhammer Fantasy Battles* julkaistiin 1983, ja siinä on nähtävillä vaikutteita sekä *Dungeons & Dragonsista* että sitä edeltäneistä sotateleistä. *Warhammerin* fantastinen tarinamaailma on täynnä lohikäärmeitä, haltioita ja muita fantasiaolentoja *Dungeons & Dragonsin* tyyliin, mutta suurempi painoarvo on miniatyyreissä, taistelukentissä ja pelin strategisessa puolessa. *Warhammer Fantasy Battles* ja sen sisäpelit *Warhammer 40,000* ja *Warhammer: Age of Sigmar* ovat kaikkein kaupallisesti menestynein sotapelaamisen muoto⁷.

Steve Jackson, Ian Livingstone ja John Peck perustivat Games Workshop -pelikaupan vuonna 1975. Tuolloin he lähinnä toimivat maahantuoja ja kustantajina lautapeleille, ja myöhemmin he olivat TSR:n *Dungeons & Dragonsin* maahantuoja Iso-Britanniassa. Vuonna 1981 Bryan Ansellin miniatyyrifirma Asgard Miniatures yhdistyi Games Workshopin kanssa, ja Asgard Miniatures muutti nimensä Citadel Miniaturesiksi. Games Workshop pystyi nyt tuottamaan itse omia miniatyyreja, mikä johti kahta vuotta myöhemmin julkaistua *Warhammer Fantasy Battlesiin*, joka oli Games Workshopin ensimmäinen hittituote. Tämä sai pian jatkoa, kun

⁵ Meriläinen et al. 2020, 3.

⁶ Ibid.

⁷ Meriläinen et al. 2020, 4.

vuonna 1987 julkaistiin *Warhammer 40,000: Rogue Trader*, joka nousi nopeasti Games Workshopin suosituimmaksi tuotteeksi⁸. Uusien haaraliikkeiden määrä nousi kourallisesta kauppoja Iso-Britanniassa 95 liikkeeseen ympäri maailman. Games Workshopin mukaan tuolloin myös yli tuhat itsenäistä pelikauppaa myi heidän tuotteitaan, näiden joukossa myös suomalainen roolipelikauppa Fantasiapelit⁹. Nykyään Games Workshop on listautunut pörssiin, ja on nauttinut jatkuvaa kasvua jo hyvän aikaa. Fokus on nykyään 100% Games Workshopin itse julkaisemissa tuotteissa. 2019 Games Workshop ilmoitti vuositulojensa olleen 265,5 miljoonaa puntaa¹⁰.

Warhammer-pelit eroavat estetiikaltaan ja genreltään, mutta pelimekaniikaltaan ja pelityyliltään ne ovat hyvin samanlaisia. *Warhammer* on kahden tai useamman pelaajan sotapeli, jota pelataan maalatuilla miniatyyri-armeijoilla, kuten kuvassa 1. Armeijat muodostetaan sääntökirjojen ohjeiden mukaisesti, ja ellei toisin sovita, on jokaisen pelaajan armeija saman kokoinen. Peli jaetaan kierroksiin, jonka aikana molemmat pelaajat toimivat vuorotellen. Peli muodostuu noin 5-6 tällaisesta kierroksesta. Pelissä on tarkoitus suorittaa voittotavoitteet, jotka ovat vaihtelevia eri pelien välillä, joskin yleisin voittotavoite on vihollisen armeijan tuhoaminen. *Warhammer Fantasy Battlesin* 1. laitos julkaistiin 1983, ja peli on muuttunut paljon tämän jälkeen. Peli kasvoi varsinkin sen 4. laitoksen myötä vuonna 1992, jolloin Games Workshopin silloinen toimitusjohtaja Tom Kirby lanseerasi niin kutsutun “laatikkopelin” mallin¹¹. Laatikkopelissä tuli mukana sääntökirja, miniatyyrit kahdelle pelaajalle ja mahdollisesti maastoja ja pelilauta. Laatikkopeli oli tapa tehdä pelistä saavutettavampi, sillä erillisten miniatyyrien, sääntökirjojen ja pelitarvikkeiden ostamisen sijaan uudet harrastajat pystyivät ostamaan vain niin sanotun “aloituslaatikon”, jossa on kaikki tarvittava mukana. Myös ennen 4. laitosta oli *Warhammer Fantasy Battles* säännöiltään yhteensopiva *Warhammer 40,000:n* kanssa, mikä mahdollisti

⁸ White Dwarf 302 2004, 12.

⁹ White Dwarf 302 2004, 13.

¹⁰ Bunn, Matthew, BusinessLive: *Warhammer maker Games Workshop reports 'best ever year' with £256m sales.* <https://tinyurl.com/yduad2te>

¹¹ White Dwarf 302 2004. 13.

ristiinpelaamisen pelien välillä. *Warhammer Fantasy Battle* tehtiin 8. laitoksen verran, kunnes 2015 peli uudelleenbrändättiin *Age of Sigmar* -peliksi, ja samalla sääntöjä muutettiin rajusti. *Age of Sigmarin* ensimmäisessä sääntökirjassa oli vain perusasiat: liikkuminen, ampuminen, taisteleminen, pelin valmistelu ja voittotavoitteet¹². Pelaajat saivat itse valita armeijansa sisällön oman tahtonsa mukaan ilman pisterajoituksia¹³. Pelisuunnittelija Jervis Johnsonin mukaan pelaajat kuitenkin kaipasivat enemmän peliin:

“Tämä suunta oli hyvä niin pitkälle kuin se riitti, mutta se tarkoitti että pelistä uupui fokus, sillä sääntöjen piti kattaa monenlaiset tavat pelata peliä...Age of Sigmarin julkaisun jälkeen kävi ilmi, että pelaajat halusivat enemmän opastusta ja ohjeistusta sääntöjen suhteen¹⁴.”

Tämä pelaajien ja pelintekijöiden toiveiden ristiriitaisuus oli näkyvissä myös *Warhammer 40,000:n* 1. laitoksessa, jota kutsuttiin myös nimellä *Rogue Trader*. Pelisuunnittelija Rick Priestleyn mukaan *Rogue Traderin* pelaajat alkoivat pelin julkaisun jälkeen pelata suurempia pelejä sen säännöillä, jotka eivät varsinaisesti tukeneet tällaista lähestymistapaa¹⁵. Johnsonin mukaan *Rogue Traderin* suuri suosio oli heille iso yllätys, ja tarve varsinkin uusille miniatyyreille oli kuulemma huutava¹⁶. 2. laitoksen ilmestyttyä 1990 oli Kirbyn laatikkopelin malli jo osoittautunut menestykseksi *Heroquestin* ja *Space Crusaden* kaltaisten myyntimenestysten ansiosta, ja *Warhammer 40,000* sai oman aloituslaatikkonsa kahdelle pelaajalle¹⁷. Tällöin peliin kuului vielä erillisten korttien käyttäminen, jotka julkaistiin *Dark Millennium* -lisäosassa, joista sittemmin luovuttiin. 2020 julkaistiin pelin 9. laitos, ja *Warhammer 40,000* muistuttaa nykyään hyvin paljon *Age of Sigmarin* yksinkertaisempaa ja avoimempaa

¹² White Dwarf 450 2020, 70.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ White Dwarf 304 2005, 16.

¹⁶ White Dwarf Joulukuu 2018, 61.

¹⁷ White Dwarf 304 2005, 16.

pelityyliä kuin sen edeltäjiä, vaikka pelit eivät sentään ole palanneet varhaisten laitojen ristiinpelaamisen ajalle.



1. Lizardmen-armeijan hirviö ottaa yhteen Skaven-soturien kanssa. Kuva kirjoittajan omasta kuvapankista.

TSR:n kiinnostus pienestä Games Workshopista vuonna 1977 syntyi Livingstonen ja Jacksonin lähetettyä sota- ja lautapeli -fanilehtensä *Owl & Weasel*in TSR:n toimistoon¹⁸. Kun Games Workshop alkoi tämän jälkeen maahantuomaan TSR:n pelejä, uudistettiin *Owls & Weasel* samalla laajemmaksi harrastelehdiksi. *White Dwarf #1* (katso kuva 2.) julkaistiin 1977, ja tuolloin lehti oli vielä pääasiallisesti roolipelijulkaisu, jossa oli mukana myös sarjakuvia sekä

¹⁸ White Dwarf 300, 2003, 17.

elokuva- ja kirja-arvioita¹⁹. Ensimmäinen *Warhammer* -aiheinen artikkeli lehdessä julkaistiin 1983 *Warhammer Fantasy Battlen* julkaisun yhteydessä²⁰. Vuonna 1991 lehden päätoimittajaksi nousi Robin Dews, ja lehteä uudistettiin digitaaliseen taittoon ja tuotantoon. Tässä kohtaa oli Games Workshop lopettanut jo muiden pelien kuin *Warhammerin* ja sen sisartuotteiden julkaisun, ja lehti käsitteli yksinomaan Games Workshopin tuotteita. Seuraava merkittävä muutos tapahtui 2001, kun puolet lehdestä omistettiin uudelle *Lord of the Rings Strategy Battle Gamelle*, jonka osio oli lehden kääntöpuolella. 2014 *White Dwarfin* formaattia muutettiin, ja lehdestä tuli kuukausittaisen julkaisun sijaan viikottainen. Sivumäärä väheni radikaalisti (135 sivusta vain 34 sivuun), ja *White Dwarf* oli tuolloin yksinomaan mainoslehti uusille tuotteille. 2016 lehti palasi takaisin paksumpaan formaattiin (144 sivua), jollaisena se on säilynyt tähän päivään saakka. Vuoden 2019 aikana *White Dwarf* lopetti kokonaan uusien myytävien tuotteiden hintojen ja julkaisuaikataulujen kertomisen lehden alussa. Mitään syytä tähän muutokseen ei annettu, mutta se on toisaalta antanut lehdille pelivaraa sisällön suhteen, sillä lehti on usein valmis kuukausia ennen sen ilmestymistä pelikauppoihin. Lehden nykyinen levikki ei ole julkisessa tiedossa, sillä Games Workshop ei jaa статистиikkoja asiakaskuntansa aktiivisuudesta julkisuuteen. *White Dwarfin* lukijakunta on kuitenkin huomioitu lehden nykyisessä versiossa. Ennen harrastajien ääni näkyi lehdessä vain satunnaisten ja harvojen lehden työntekijöiden löytämien erikoisempien armeijoiden esittelyssä. Syyskuussa 2016 *White Dwarf* alkoi kuitenkin julkaisemaan lukijakirjeitä kehottaen lukijoita ottamaan yhteyttä ja lähettämään kuvia omista figuureistaan²¹. Tämä tapahtui samaan aikaan kun Games Workshop alkoi ottamaan harrastajia huomioon laajemmin sosiaalisessa mediassa. *White Dwarfissa* ei ole enää fokuksessa vain Games Workshopin studiomaalaajien tai toimituskunnan miniatyyrit, vaan myös *Warhammerin* fanien omat tuotokset.

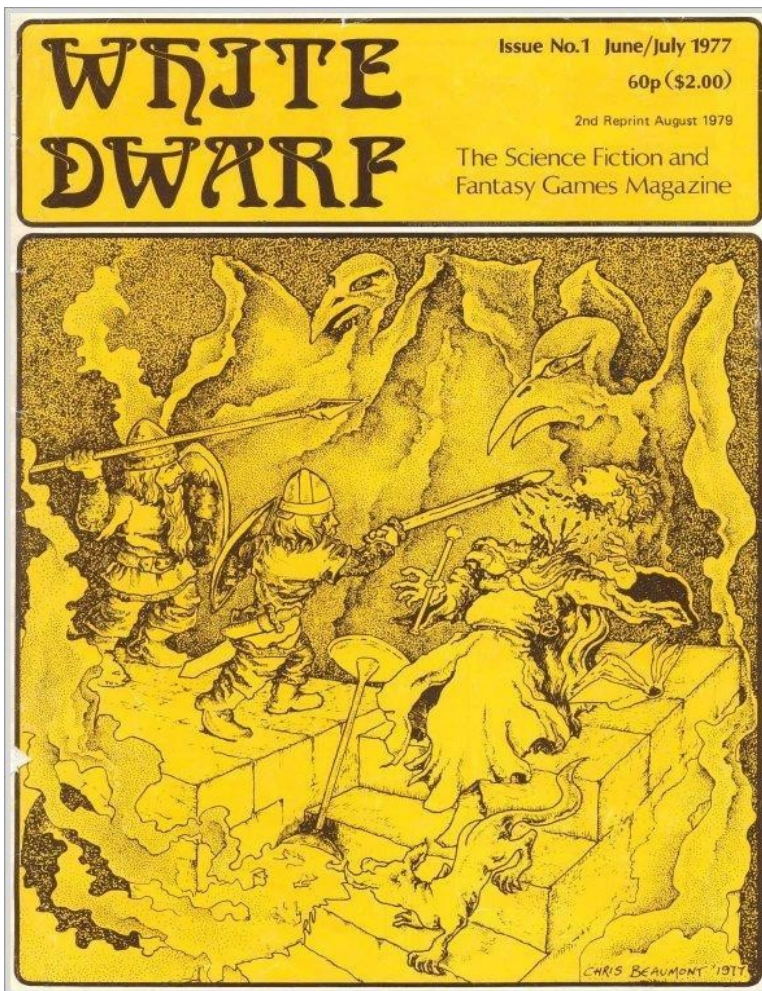
¹⁹ White Dwarf #300 2003, 19.

²⁰ Ibid.

²¹ White Dwarf Syyskuu 2016, 22.

Warhammer-fanit ovat näkyvissä nykyään paremmin kuin koskaan uuden median ansiosta. 2000-luvulla harrastus eli erilaisten verkkoforumien kuten *Warseerin*, *DakkaDakkan* ja muiden pienempien foorumien sisällä, eikä miniatyrisointi näkynyt kuin oikeastaan tapahtumissa suurelle yleisölle. Suomessa harrastajat kerääntyivät lähinnä Sotavasara.fi-sivustolle. Nykyään faniyhteisöt ovat siirtyneet sosiaalisen median palveluihin, joista erityisesti Instagram on osoittautunut *Warhammer*-harrastajille otolliseksi alustaksi jakaa kuvia maalatuista miniatyyreistään. Twitterissä tunnisteiden #warmongers ja #warmaidens takana on oma faniyhteisönsä, joka on aktiivisessa kontaktissa Games Workshopin sosiaalisen median sivuston Warhammer Communityn kanssa. Suomalaiset harrastajat ovat nykyään aktiivisia Facebookin *Figuprojektien Vertaisryhmässä*, jonka perustaja Mika Joensuu on myös palkittu Games Workshopin toimesta Warhammer Heroes -palkinnolla ensimmäisenä Pohjoismaissa²².

²² Pajamo, Mika, Iltalehti: *Hyvinkääläinen nuorisotyöntekijä Mika palkittiin Las Vegasissa – hyödyntänyt pelejään työssään yli 20 vuotta.* <https://tinyurl.com/23yt5uv5>



2. *White Dwarf* #1 vuodelta 1977- Lähde: *Wikimedia Commons*

Olen itse pelannut *Warhammeria* noin 18 vuotta, ja olen ollut *White Dwarfin* lukija melkein yhtä kauan. Olen tutkinut aiemmin roolipelejä ja pelaajien valintoja kandidaatintutkielmassani, joskin silloin aiheena oli Biowaren *Baldur's Gate* ja *Baldur's Gate II* -videopelit²³. Tämän tutkielman aihetta käsitteletin aikaisemmin *Ropecon*-tapahtuman akateemisessa seminaarissa vuonna 2019.

²³ Timonen, 2016.

Characters and Figurines -seminaarissa esittelin tutkimuspaperin *Creating stories and narratives; miniature wargames as storytelling platforms*, jossa käsittelin sotapelien tarinallisia ja narratiivisia puolia²⁴. Tuolloin primääriaineistonani toimi sekä harrastajafoorumien että *White Dwarf* -lehtien sisältö. Keskityin tutkimuksessa lähtökohtaisesti harrastuksen kolmeen pääpisteeseen (kokoamiseen, suunnitteluun ja pelaamiseen) ja miten jokaisessa vaiheessa harrastajat tuovat omaa narratiivia ja taustatarinaa mukaan peliin. Seminaarissa saamani palautteen myötä kiinnostuin aiheesta enemmän, ja siirsin fokuksen tässä tutkimuksessa hiljaisista harrastajafoorumeista *White Dwarf*iin, joka tarjosi enemmän kuin tarpeeksi materiaalia.

1.2 Tutkimuksen metodit, aineisto ja tutkimuskirjallisuus

Tutkimusmetodina tässä pro gradu -työssä käytän *lähilukua*. Lähiluku on kirjallisuudentutkimuksen parissa kehitetty metodi, jossa nimensä mukaisesti luetaan läheltä tarkasteltavaa tekstiä. Lähilukua voidaan kuitenkin hyödyntää myös muiden mediatuotteiden, kuten elokuvan, kuvien ja tässä tapauksessa aikakauslehtien tutkimuksessa. Vapaasti liikkuvana ja tieteidenvälisenä metodina lähilukua voidaan soveltaa eri tieteenaloilla samalla säilyttäen sen alkuperäisen käyttötarkoituksen muuttumattomana²⁵. Heikki Rosenholm on gradussaan *Vampyyrin Varjossa* käyttänyt lähilukua elokuvan *Nosferatu* tutkimiseen, ja hän nostaa esiin, miten elokuvat audiovisuaalisina medioina ovat monimutkaisempia tutkimuskohteita lähiluvun kannalta kuin yksinkertaisemmat kirjalliset lähteet²⁶. *White Dwarf* edustaa omanlaistaan kirjallisuuden muotoa aikakauslehtenä, vaikka siinäkin on esillä vahvasti visuaalinen puoli. Aikakauslehtien tutkimus eroaa tutkimuskohteena kirjallisuudesta lähiluvun suhteen, sillä

²⁴ Timonen, 2019.

²⁵ Pöysä 2010, 331.

²⁶ Rosenholm 2016, 8; Salmi 1993, 120.

lehdillä on iso painopiste ulkoasussa²⁷. Niiden monipuolinen, muuttuva ja joskus monimutkainen rakenne antaa tutkijalle pääsyn tarkastelemaan selkeästi määriteltyjä lukijayhteisöjä²⁸. Metodilla pyrin nostamaan esiin tutkimuksen kannalta tärkeät elementit ylös laajasta tarkasteltavasta aineistosta systemaattisesti.

Tutkimuksen pääasiallisena materiaalina toimii *White Dwarf* -lehti, jonka sisällön tutkimiseen käytän lähiluvun metodia pitkältä aikaväliltä. Tutkittavat lehdet kattavat 18 vuoden ajalta (2003–2021) melkein jokaisen saatavilla olevan julkaisun, mikä tarkoittaa 180 tutkittavaa lehteä²⁹. Lähiluvun metodin kautta poimin ylös jokaisesta lehdestä esimerkkejä *Warhammer*-harrastuksen kolmesta eri osasta – miniatyyrien kokoamisesta, armeijan suunnittelusta ja pelaamisesta – ja siitä, miten transmediaaliset elementit näkyvät näissä osissa. *White Dwarf*in kaltaiset aikakauslehdet, joilla on pitkä julkaisuhistoria, antavat mahdollisuuden kerätä aineistoa ja analysoida mahdollisia muutoksia niin sisällössä kuin lehden yhteisöissä pitkältä ajalta³⁰. *White Dwarf*in kirjoittajien joukossa on myös huomattava määrä pitkäaikaisia Games Workshopin työntekijöitä, kuten 38 vuotta pelisuunnittelijana toiminut Jervis Johnson, jonka *Standard Bearer* -kolumnit ovat valottaneet Games Workshopin pelisuunnittelun filosofiaa ja heidän tarkoituksiaan pelien suhteen.

Warhammer on kuitenkin tekijätön luomus; tällä tarkoitan sitä, että nykyään sääntökirjoihin ja armeijakirjoihin ei ole merkitty tekijöiden nimiä. Samaan tapaan useat *White Dwarf*in artikkelista ovat vailla suoraa kirjoittajakreditoitinta. Lehden päätoimittajan pestiä on yhdessä

²⁷ Holmes 2008, 8.

²⁸ Ibid.

²⁹ Kokonaisuudesta puuttuu 2014-2016 julkaistu päivittäinen *White Dwarf*, joka oli sisällöltään lähinnä myyntikatalogi ilman artikkeleita tai kolumneja. Nämä muutokset lehden formaatissa näkyvät myös viitteissä, sillä *White Dwarf* on muuttanut muutamaan otteeseen tapaa jolla se merkitsee lehtien ilmestymisjärjestystä. Joukossa on sekä numeroituja että vain julkaisukuukaudella kategorisoituja lehtiä.

³⁰ Holmes 2008, 9.

vaiheessa toimittanut fiktiivinen “valkoinen kääpiö” Grombrindal, joka on toiminut avatarina toimituskunnalle. Tällaisissa tapauksissa on hyvä muistaa, että lehdestä tulkitaan silloin vahvemmin sisältöä kuin tarkoitusta, koska tarkoitusten tulkitseminen ilman tekijän kontekstia on haasteellista. *White Dwarf* on alkanut enemmän kreditoimaan kirjoittajiaan, ja olen pyrkinyt nostamaan esiin niitä tekstejä, joissa tekijät ovat vahvemmin esillä, koska silloin tarkoitus on paremmin esillä kuin pelkkä sisältö. Tämä näkyy nykyään myös lehden sisällysluettelossa (katso kuva 3.), jossa värikkään ulkoasun lisäksi kerrotaan artikkeleiden sisältö ja tekijät niiden takaa. Joukossa on yhä niin sanottuja tekijättömiä juttuja, joiden takana on useampi toimituskunnan jäsen.

Sotapelaaminen on sekä harrastuksena että teollisuutena erittäin miespainotteinen ala³¹. Tämän tutkimuksen kannalta tämä ei ole kaikkein relevantein asia kiinnittää huomiota, ja laajempi tutkimus *Warhammerin* sukupuolten representaatiosta ansaitsi oman tutkimuksensa. *White Dwarf* ei kuitenkaan ole poikkeus miespainotteisuuteen, ja tämä on huomion arvoista nostaa esiin lehtien sisällön ollessa tutkimuksen pohjana. Vuosien 2003–2010 välisenä aikana ei lehden toimituskunnassa ollut yhtäkään naiskirjoittajaa. 2016 Melissa Holland alkoi tekemään lehden digitaalista painosta, mutta tämä ei muuttanut merkittävästi lehden kirjoittakunnan homogeenista kokoonpanoa. 2017 Games Workshopin studiomaalaja Natalie Slinn kirjoitti kaksi *Paint Splatter* -maalausohjeartikkeliä, ja saman vuoden marraskuun lehdessä Games Workshopin lisenssistudion johtaja Tammy Nichollsin miniatyyrejä oli esillä *Blanchitsussa*³². 2019 Alex Puszczynska oli mukana *White Dwarfissa* ilmestyneessä *Stormvaul Warlords* -pelikampanjassa, ja hänen huomioitaan armeijan rakentamisesta ja maalaamisesta nostettiin esiin haastattelua muistuttavissa tekstiosuuksissa. Lehdissä #460 ja #461 alkoi kaksi *Tale of Four Warlords* -nelinpeli-kampanjaa sekä *Age of Sigmarin* että *Warhammer 40,000:een*. Niihin osallistuneet Lydia Grant ja Miyuki Foulkes ovat ensimmäisiä kolumnin mittaisia tekstejä *White Dwarfiin*

³¹ Svensson 2013, 6.

³² White Dwarf Marraskuu 2017, 130.

kirjoittaneita naisia. Foulkes nostaa esiin omassa osuudessaan *Uem-Nai's Wrath* representaation tärkeyden *White Dwarfissa*:

“Halusin löytää tavan lisätä diversiteettiä lehden sisältöön, ja näyttää siten laajemman kuvan ihmisistä, jotka nauttivat Warhammer-harrastuksesta. Jos pääsisin lehteen jotenkin, voisin siten rohkaista ihmisiä näkemään itsensä lehdessä myös...ja kun Tale of Four Warlords alkoi ja minua kysyttiin mukaan, tiesin hetkeni koittaneen!³³”

³³ White Dwarf #461 2021, 48.



3. White Dwarf #461 värikästä sisältöä. Lähde: White Dwarf #461 mainoskuva, Games Workshop.

Tutkimusta varten on myös huomioitava *White Dwarfin* eräänlainen poikkeusasema muiden harrastelehtien parissa. Median murroksen myötä aikakauslehtien toimitukset saattavat tehdä sisältöä yhtä aikaa eri välineisiin varsinaisten printtijulkaisujen lisäksi, kuten verkkojulkaisuja tai mobiiliversioita lehden sisällöstä³⁴. Tämä ei kuitenkaan päde *White Dwarfiin*, jonka kustantamo ja toimitus ovat suoraan Games Workshopin alaisuudessa. Tämä on osaltaan antanut lehdelle turvallisen aseman lehtimarkkinoilla, sillä sen säilyvyys on suoraan verrannollinen Games Workshopin menestykseen; niin kauan kuin Games Workshop tekee voittoa nykyisellä tahdilla,

³⁴ Töyry et al. 2011, 25.

ei *White Dwarf* tarvitse etsiä uusia yleisöjä verkon kautta. Samalla se on voinut tehdä kokeiluja lehden sisällöllä ja formaatilla, kuten 2014-2016 viikkolehden tapaan, ilman että se vaarantaisi asemaansa merkittävästi. Aikakauslehtiä tutkineen Sammy Johnsonin mukaan aikakauslehtien tutkijoilla on haasteena kustantamoiden haluttomuus jakaa informaatiota levikistä, jakelusta tai sisällön kehittämisestä³⁵. Games Workshop ei jaa mitään vastaavia tietoja julkisuuteen, joten on mahdoton edes arvioida, kuinka suuren yleisön *White Dwarf* tavoittaa kuukausittain. Ainoa maininta *White Dwarf*in levikistä löytyy Guy Haleyn kirjoittamasta *White Dwarf*in historiikista *White Dwarf* #300:ssa, jossa mainitaan lehden lukijamäärän ylittäneen 50 000 lukijan määrän vuonna 1987³⁶.

Games Workshopin pelien huomattavasta suosiosta huolimatta on akateeminen tutkimus miniatyyrisotapelien ja niiden harrastajien parissa jäänyt vähälle³⁷. Tämän näkee varsinkin vertailussa rooli-, video- sekä lautapelejä koskevan tutkimuksen kanssa. Jaakko Stenros ja Annika Waern ovat nostaneet esiin pelitutkimuksen hallitsevan paradigman, jossa digitaaliset pelit ovat pelaamisen “standardimuoto”³⁸. Tämä “digitaalinen virhepäätelmä”³⁹ jättää huomioimatta huomattavan osuuden peleistä, joilla on ollut huomattava vaikutus modernien digitaalisten pelien kehityksessä ja muodostumisessa⁴⁰. Pelitutkijat, kuten Lisbeth Klastrup, ovat argumentoineet, että pelitutkimuksessa pitäisi painottaa analyysia pelimaailmojen keskeisiin elementteihin, jotta voimme paremmin ymmärtää pelintekijöiden valintoja, tarkasteltavan pelimaailman kulttuuria ja pelaajan kokemuksia⁴¹. Jose Zagalin ja Jochen Rickin mukaan

³⁵ Johnson 2008, 26.

³⁶ *White Dwarf* #300 2003, 19.

³⁷ Meriläinen et al.2020, 2.

³⁸ Stenros, Waern 2011, 1.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Carter et al. 2014, 7.

⁴¹ Klastrup 2008, 144.

Warhammerin kaltaiset sotapelit, kuten myös lauta- ja korttipelit, voivat tuoda paljon pelitutkimukselle, koska niiden säännöt ja pelattavuus on suhteellisen rajattua ja perusmekaniikat ovat helposti analysoitavissa niiden läpinäkyvyyden takia⁴². Kiitos *White Dwarf*in, ovat myös *Warhammerin* pelintekijöiden tarkoitukset pelin takaa esillä selkeästi kolumnien ja artikkelien muodossa.

Robert Baumgartnerin mukaan *Warhammeria* käsittelevän tutkimuksen vähäisyyden syynä on ollut pelin genre ja muoto. Esimerkiksi *Warhammer 40,000:lla* on juuret genrefiktiossa, erityisesti tieteisfiktiossa ja fantasiassa, jotka ovat genreinä yhä aliarvostettuja monien tutkijoiden piirissä⁴³. Toisekseen erityisesti transmediaaliset puolet pelissä ovat vahvasti sidoksissa tuotteisiin itseensä, ja niihin syvempi tutustuminen vaatii osallistumista, mikä on aikaavievä ja mahdollisesti myös taloudellisesti kallis prosessi⁴⁴. Useimmat tutkimukset *Warhammerista* ja miniatyyrisotapeleistä harrastuksina ovatkin usein keskittyneet kyselyihin ja kenttätutkimuksiin itse harrastajien parissa. Aikaisempi tutkimus miniatyyriharrastuksen parissa viittaa siihen, että vaikka pelaaminen on vahvasti läsnä miniatyrisoinnissa, on se vain yksi tapa osallistua harrastukseen⁴⁵. Mikko Meriläisen, Jaakko Stenrosin ja Katriina Heljakan tutkimuksessa miniatyyriharrastuksen monista puolista nousee esiin juuri varsinaisen pelin ympärillä liikkuvat harrastuksen puolet, kuten miniatyyrien kokoaminen sekä maalaaminen, maastonteko, dioraamojen rakentaminen ja esille laittaminen⁴⁶. Marcus Carter, Martin Gibbs ja Mitchell Harrop ovat tutkineet sekä tapoja, joilla osallistua pelikokemukseen (2013) että tarkemmin *Warhammer 40,000* -pelistä nousevaa nautintoa (2015). Sotapelit, kuten *Warhammer*,

⁴² Zagal & Rick 2006, 24.

⁴³ Baumgartner 2015, 38.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Meriläinen et al. 2020, 2.

⁴⁶ Meriläinen et al. 2020, 12.

sisältävät enemmän kuin yhden tavan harrastajille osallistua, pelin ja harrastuksen ollen enemmänkin kehys viihdyttävälle kokemuksille⁴⁷.

Transmediaalisuus on verrattain paljon suositumpi tutkimuksen aihe. Transmediaalisuuden tutkimuksen pioneeri Henry Jenkins määritteli terminologian alan pohjateoksessa *Convergence Culture* vuonna 2006. Transmediaalinen tarinakerronta on tapa kertoa tarinoita erilaisten media-alustojen kautta. Transmediaalisessa tarinankerronnassa fiktion integraaliset elementit laajennetaan järjestelmällisesti eri jakelualustoille, tarkoituksenaan näin luoda yhdistynyt ja koordinoitu viihdekokemus⁴⁸. Tunnettuja esimerkkejä transmediaalisesta tarinankerronnasta on esimerkiksi *Matrix*-elokuvasarja, jonka tarina on levitetty elokuvien, animaatioiden ja videopelien välille, ja ne kaikki koetaan osaksi samaa kokonaisuutta. Jenkins huomioi myös, että samaa sisältöä ei vain käännetä eri medioihin, vaan kutakin mediaa käytetään tekemään sitä, mihin se parhaiten soveltuu⁴⁹. Hänen mukaansa ideaalitalanne olisi se, että mikä tahansa transmediaalinen osa (kirja, elokuva, sarjakuva jne.) voisi toimia ovena tähän mediamaailmaan. Kuten Jenkins on todennut, transmediaalisuus on maailmojen luomisen taidetta⁵⁰.

Transmediaalisuuden iästä ilmiönä on käyty keskustelua. Osalle transmediaalisuus on uusi ilmiö, sidottu digitaaliseen aikakauteen, jossa sen syntyminen ja leviäminen oli mahdollista internetin ja sosiaalisen median ansiosta⁵¹. Osalle se on puolestaan jatkumoa olemassa olevalle tarinankerronan muodolle, looginen jatkumo lisenssimedioille joita on johdatettu muista mediatuotteista kuten sarjakuvista, videopeleistä ja romaaneista⁵². Tuotesarjat kuten *Star Wars*, *Doctor Who* sekä aiemmin mainittu *Dungeons & Dragons* ovat hyödyntäneet transmediaalisuutta

⁴⁷ Carter et al. 2013, 4.

⁴⁸ Jenkins 2011.

⁴⁹ Jenkins 2006, 13.

⁵⁰ Jenkins 2008, 21.

⁵¹ Harvey 2015, 25.

⁵² Harvey 2015, 26.

jo pitkään. Tanja Välisalo ja Raine Koskimaa huomioivat artikkelisssaan *Pelit ja transmediaalisuus* sen, että tätä transmedia-ilmiötä ei ole mahdollista ymmärtää täysin ilman huomion kiinnittämistä yleisöihin⁵³. Kuluttaja tekee päätöksen siitä, minkä transmediakokonaisuuden kanssa hän on vuorovaikutuksessa, ja miten usein hän ottaa osaa transmedian luomiseen itse⁵⁴. Kuluttaja voi olla tietoinen laajemmasta mediamaailmasta, mutta se ei tarkoita sitä että hän olisi innostunut tutustumaan transmediatuotteisiin. Elokuvien kirja-adaptaatiot ja videopelien lisenssisarjakuvat eivät nauti niin suurta suosiota kuin niiden ydintuotteet. Erityisesti pelien kautta nämä fiktiiviset tarinamaailmat myös heräävät henkiin, sillä se antaa pelaajalle mahdollisuuden astua itse sisään siihen ja kokea se omakohtaisesti⁵⁵.

Teoksessaan *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Colin Harvey nostaa esiin miten spekulatiivisella fiktiolla, kuten tieteiskirjallisuudella ja fantasialla, on poikkeuksellisen sopivat ominaisuudet transmediaaliselle laajentumiselle⁵⁶. On helppo ymmärtää miksi: molemmat genret perustuvat valmiiksi kuviteltuihin ympäristöihin ja tarinamaailmoihin, joihin uusien ulottuvuuksien lisääminen eri media-alustoilla ei ole suuri loikka. *Warhammerin* tarinoista on helppo tehdä videopelejä ja sarjakuvia, mutta samaa ei voi sanoa esimerkiksi *Kultahatusta* tai *Kuin surmaisi satakielestä*. Jenkinsin mukaan “hyvä maailma” voi ylläpitää lukuisia hahmoja ja heidän tarinoitaan, ja siten onnistuneesti luoda transmediaalisen tuotesarjan. *Warhammerin* tapauksessa jokainen pelin armeijan johtaja on jo pelkästään yksi hahmo, jonka kautta tarkastella tarinamaailmaa eri näkökulmasta eri medioissa. *Warhammer* onkin lähes täydellinen esimerkki transmediatuotteesta, ja on hyvä kohde tutkimukselle.

⁵³ Välisalo & Koskimaa 2019, 7.

⁵⁴ Välisalo & Koskimaa 2017, 8.

⁵⁵ Klastrup & Tosca 2004.

⁵⁶ Harvey 2015, 21.

1.3 Tutkimuksen rakenne

Tämä tutkielma rakentuu pääasiallisesti neljän pääluvun varaan johdannon ja loppuluvun lisäksi. Luvussa 2 käsitelen *Warhammerin* tarinamaailmoja sekä transmediaalista tarinankerrontaa terminä ja linssinä, jonka kautta tarkastella *Warhammeria*. Luvussa esittelen termejä ja *Warhammerin* monimuotoisia tarinamaailmoja, joihin myöhemmät luvut pohjautuvat. Luvut 3, 4 ja 5 ovat varsinaiset käsittelyluvut, joissa perehdyn *Warhammer*-harrastuksen kolmeen vaiheeseen tutkimusaineiston lähiluvun kautta. Etenen näissä harrastuksen kannalta kronologisessa järjestyksessä. 3. luku käsittelee miniatyyrien kokoamista ja maalaamista, ja miten harrastajien valinnat tässä prosessissa tuovat taustatarinaa mukaan koottaviin armeijoihin. 4. luvussa käyn läpi armeijan kokoamista pelejä varten sekä valintoja, jotka määrittävät, onko pelattava armeija rikas tarinaltaan vai optimoitu voittamista varten. 5. luku koostuu itse peliprosessissa nähtävistä tarinallisista ja jopa teatraalisista elementeistä.

Kaikki näitä tarkastellaan *White Dwarf*-lehtiaineiston kautta. Nostan esiin varsinaisten käsittelylukujen aikana sekä kuvamateriaalia että sitaatteja, jotka liittyvät käsiteltäviin aiheisiin. Tekstin nostot ja sitaatit on suomennettu, ja joitain harrastuksen avainsanoja on myös käännetty tekstin yhtenäistämisen nimissä. Näiden kautta pyrin vastaamaan johdannon alussa esitettyihin tutkimuskysymyksiin ja katsoa, miten Games Workshop esittää omaa peliänsä ja sen eri vaiheita lehden sivuilla. Loppuluvussa (6.) kokoan kasaan tutkielman tuloksia ja loppupäätelmiä, sekä pohdintoja siitä mihin suuntaan tätä tutkimusta voisi jatkaa tulevaisuudessa.

2. *Warhammerin* tarinamaailmat ja transmedia

2.1 *Warhammerin* peli- ja tarinamaailmat

Sotapelien siirtyessä kohti fantastisempia ympäristöjä, tuli näiden pelien rinnalle mukaan fiktiiviset tarinamaailmat. *Dungeons & Dragonsin* suosion myötä syntyneellä *Warhammerilla* on kolme merkittävää tarinamaailmaa, joissa pelit tapahtuvat, ja joiden taustatarinoihin pelit viittaavat. Päinvastoin kuin monilla muilla fantasiafiktion tarinamaailmoilla, kuten esimerkiksi G. R. R. Martinin Westerosilla tai J. R. R. Tolkienin Keskimaalla, *Warhammerin* eri maailmoilla ei ole yhtä tai edes kahta luoja, vaan kirjoittaminen tapahtuu yhteisöllisesti. 1980-luvulla brittiläisiä fantasia- ja tieteiskirjoittajia värvättiin luomaan *Warhammer*-fiktiota⁵⁷. Esseessä *Freedom in an Owned World - Warhammer Fiction and the Interzone Generation* (Vector #229 2003), kirjailija Stephen Baxter kertoo kokemuksistaan Games Workshopin parissa 1980–1990-luvuilla, jolloin hän ja monet muut *Interzone*-tieteisfiktiolehden kirjoittajat loivat fiktiota Games Workshopin silloisen toimitusjohtaja Bryan Ansellin johdolla. Baxterin mukaan *Warhammer Fantasy* tarinamaailma oli tiukasti Ansellin johtaman “Nottinghamin papiston” vartioima, mikä rajoitti luovuutta⁵⁸. Paljon ei ole muuttunut, sillä marraskuun 2019 *White Dwarfissa* taustakirjoittaja Andy Clark kommentoi taustatarinoiden kirjoittajien ja Black Libraryn kirjailijoiden työnä olevan Games Workshopin immateriaalioikeuksien tukeminen⁵⁹. Näiden kirjailijoiden ohella *Warhammerin* tarinamaailmojen luoja voidaan pitää Bryan Ansellia, Rick Priestleyä, Jervis Johnsonia ja Richard Halliwellia. *Warhammer Fantasy Battlen* (1983) tarinamaailma tunnetaan nimellä *Vanha Maailma* (*The Old World*), *Warhammer 40,000:n* (1987)

⁵⁷ Sinisalo 2011, 11.

⁵⁸ Baxter 2003.

⁵⁹ White Dwarf Marraskuu 2019, 10.

maailmaa yleisesti kutsutaan nimellä 42. *Vuosituhat (42nd millenium)* ja *Age of Sigmar* -pelin (2015) tapahtumat sijoittuvat *Kuolevaisten Maailmoihin (The Mortal Realms)*. Näiden tarinamaailmojen sisälle julkaistiin myöhemmin lukuisia pienempiä pelejä, kuten *Necromunda* (1997), *Mordheim* (1999) ja *Warcry* (2019).



4. *Space Marinet taistelevat demonisia Death Guard -armeijan joukkoja vastaan Warhammer 40,000 dystopisessa maailmassa.*
Lähde: *Warhammer Community Press Room.*

Warhammer 40,000 on dystopinen scifimaailma, jonka tunnelman voi kiteyttää sen tunnetuimpaan lausahdukseen: *In the Grim darkness of the Far Future, there is only War.* Peli on

tunnettu synkkyydestä, nihilismistä ja moraalisesta harmaudesta, jossa selkeitä sankareita ei ole. 42. vuosituhannen avaruudessa fasistisen keisarikunnan armeijat sotivat lukuisia muukalaisrotuja, epäpyhiä jumalia palvovia pettureita ja vainoharhaisuudessaan myös usein itseäänkin vastaan. Pelin tunnetuin armeija on *Space Marines* (katso kuva 4.), jotka edustavat aiemmin mainitun keisarikunnan valioyksiköitä. Näiden lisäksi mukana on muun muassa jalkapallohuligaaneja ja *Mad Max* -elokuvien roistoja muistuttava avaruusörkkien rotu *Orks*, enigmaattiset ja sukupuuton partaalla olevat mysteeriset *Eldarit* sekä hyönteismäinen, parvimielinen rotu *Tyranids*. *Warhammer Fantasy Battles* on puolestaan lähempänä tolkienilaista fantasiaa, mutta hyvin samanlaisella synkällä otteella. Keskiäikaisessa maailmassa selviytymisestä taistelevat kansat, kuten ihmisten *Empire*, sadistiset *Dark Elfit* sekä maan alla asuvat rottamaiset *Skavenit*, koettavat ylläpitää omia kuningaskuntiaan loputtoman sodan maailmassa, jonka tuomiopäivä on koittamassa. Tämä tuomiopäivä lopulta koitti, jolloin Games Workshop ikään kuin aloitti *Warhammer Fantasy* tarinan alusta *Age of Sigmar* -pelissä. *Age of Sigmar* on post-apokalyptista fantasiaa, jossa vanhat jumalat koittavat luoda uutta, parempaa maailmaa Kaaoksen jumalien koettaessa tuhota heidän työtään kaikin keinoin. *Age of Sigmarin* pääfaktio on kuolemattomat *Stormcast Eternals* -soturit (katso kuva 5.), jotka edustavat järjestystä maailmassa. Heidän lisäksi pelissä on muun muassa ilmalaivoilla lentävät *Kharadron Overlordsit*, jättiläismäiset *Sons of Behematit* sekä maailmanlopusta selvinneet *Skavenit*.



5. *Age of Sigmar* -pelin kuvitusta. Sigmarin soturit ottavat yhteen kaaosjumala Nurlgen demonien kanssa. Lähde: Warhammer Community Press Room.

On myös hyvä huomioida, miten *Warhammerin* tarinamaailmat informoivat itse pelin sääntöjä. *White Dwarf* #454:ssa pelisuunnittelija Elliot Hamer nostaa esiin miten säännöt rakentuvat taustamateriaalin ympärille⁶⁰. *Warhammerissa* pelimekaniikka ei tule ensin, vaan peli rakennetaan taustamateriaalin, tarinoiden ja miniatyyrien ympärille.

“Suunnaton määrä yksityiskohtia, joita voi löytää Warhammer Studiosin ja Black Libraryn julkaisuista on uskomaton, antaen paljon työkaluja joita voidaan käyttää tunnelmaa luovien sääntöjen kirjoittamisessa. Minulle tämä on pääasiallinen metodi inspiraatiolle. Kuvittelen miltä

⁶⁰ White Dwarf #454, 2020, 38.

kukin armeija näyttää taistelussa...kun olen kaivautunut tarpeeksi syvälle faktion siehuun, katson, millaisilla säännöillä voisin tuoda tätä sielua esiin pelipöydällä mekaniikoiden muodossa⁶¹. ”

Hamer nostaa artikkelissaan esiin myös sen, miten elokuvallisuus on usein myös sääntöjen inspiraation lähteenä⁶². *Warhammerin* taustatarinat pohjautuvat lähes yksinomaan taisteluiden ja suurien sotien kuvaamiseen, ja konfliktit ovat luonnostaan hyviä alustoja elokuvalliseen esittämiseen. Mutta harva elokuvakaan kuvastaa sotaa yksinkertaisena kahden armeijan konfliktina, vaan keskittyy johonkin pienempään tai tunteellisesti latautuneempaan. Hamer huomioi tämän myös säännöissä:

“Arkkityyppisen kuvaston ja kohtausten esittäminen elokuvista ja TV-ohjelmista voi olla vahva inspiraatio säännöille – viimeiset hetket, soluttautuminen, sabotaasi, salamurhat, eepiset kaksintaistelut ja niin pois päin. Kun alamme kirjoittaa sääntöjä näille pelitehtäville, ne toimivat samalla kehyksenä sille, miten sinut pelaajana saadaan mukaan toimintaan sisälle⁶³. ”

Näiden pelien tarinamaailmat rakentuivat erilaisten sääntökirjojen taustamateriaaleista, joita sitten romaanit ja sarjakuvat täydentävät yksityiskohdilla. Jokaisessa *Warhammerin* sääntökirjassa on aina mukana laaja osuus maailman historiasta ja sen merkittävistä tapahtumista, jotka antavat kehyksen sille, millaisessa maailmassa pelit tapahtuvat. Kuten *Warhammer Fantasy Battlen* 3. laitoksen sääntökirjassa sanotaan, pelit ovat aina laadukkaampia, kun ne on sijoitettu uskottavan yhteiskunnan kontekstiin, etenkin jos kyseinen yhteiskunta on vielä sijoitettu yksityiskohtaisesti suunniteltuun maailmaan⁶⁴. Uskottava yhteiskunta tässä kontekstissa tarkoittaa elävää fantasiamaailmaa, jolla on historia ja kulttuuri. Sääntökirjat antavat kokonaiskuvan maailmasta ja pelin faktioista, joita myöhemmin julkaistut teokset syvensivät.

⁶¹ White Dwarf #454 2020, 38.

⁶² White Dwarf #454 2020, 39.

⁶³ Ibid.

⁶⁴ Ansell et al. 1987, 189

Tämä taustatarinakirjojen ja pelin suhde on ollut osa *Warhammeria* alusta lähtien sitoen pelisarjan osaksi *transmediaalista tarinankerrontaa*.

2.2 Warhammerin transmediaalisuus

Kun käsittelemme tässä tutkimuksessa sotapelaamista tarinankerronnan muotona, on Jenkinsin idea transmediaalisesta tarinankerronnasta osuva siihen, sillä jo pelkästään sen yksinkertaisimmassa muodossa tarinamaailman sisältö liikkuu kahden median, sääntökirjan ja pelin, välillä. Tanja Välisalo ja Raine Koskimaa mainitsevat, että transmediakokonaisuuksilla on usein tiettyyn mediaan sijoittuva ydinteksti, joka vaikuttaa voimakkaammin kokonaisuuteen kuin muut tuotteet ja tekstit⁶⁵. *Warhammerin* tapauksessa näitä ovat juurikin sääntökirjat ja armeijakirjat, jotka määrittelevät koko tarinamaailman ja yksittäisten faktioiden perustekstin.

Jenkins myöskin määrittelee optiot, joita transmediaalinen tarinankerronta tarjoaa tuotteelle⁶⁶:

1. Taustatarina (Backstory)
2. Kartoitus (Maps the World)
3. Perspektiivin muutos (Offers us other character's perspective)
4. Syventää yleisön sitoutumista (Deepens audience engagement)

Taustatarinoihin viittasin jo aiemmin; jokainen *Warhammerin* sääntökirja sisältää laajan maailmakuvausten ja kertoo tarinamaailman historian merkittävistä tapahtumista, jotka ovat muokanneet sitä. Koska tämä tutkimus on keskittynyt *White Dwarf* -harrastelehtien sisältöön, on myös huomioitava että nekin kartoittavat tarinamaailmaa; artikkelit kuten Jordan Greenin ja

⁶⁵ Välisalo & Koskimaa 2020, 1.

⁶⁶ Jenkins 2011.

Jervis Johnsonin *The Tome Celestial: Ironsunz*⁶⁷ tai *The Ultimate Guide To Stormcast Eternals*⁶⁸ kertovat spesifien faktioiden historiasta, toimintatavoista ja saavutuksista. Jokainen sääntökirja sisältää myös jonkinlaisen version tarinamaailman maantieteestä, usein aukeaman kokoisten karttojen kautta. Samalla myös kerrotaan eri lokaatioiden luonteesta ja tyylistä. *Warhammer 40,000:n* 8. laitoksen sääntökirjassa lyhyt infosivu *The Armageddon War* sisältää kartan (kuva 6.) planeetta Armageddonin asutuksista ja vihollisliikkeistä, ja kuvailee sitä myös seuraavasti: “Planeetta Armageddon, Armageddonin sektorin koossapitävä voima, on teollistunut ja saastunut joutomaa”⁶⁹. Kartalla näkyy vain pieni osa suuresta Armageddonin tähtijärjestelmän suurimmasta planeetasta, mutta sekin on täynnä informaatiota ja kuvaavaa tekstiä. Paikat kuten *The Fire Waster*, *Equatorial Jungle* ja *The Dead Lands* antavat omanlaisensa kuvan näistä alueista ja siitä, millaista sodankäynti tällaisella planeetalla voi olla. Infopaketti kertoo kartan tapahtumista ja symboleista. Tämä yhdistettynä sivun kuvitukseen ja karttaan antaa vahvan kuvauksen ympäristöstä ja maantieteestä, ja samalla informoi, minkälaisia tarinoita ja hahmoja tällaisesta ympäristöstä voi syntyä.

⁶⁷ White Dwarf #451 2020, 16.

⁶⁸ White Dwarf Maaliskuu 2017, 62.

⁶⁹ Warhammer 40,000 Rulebook, 8. ed 2017, 193.



6. Kartat kartoittavat tarinamaailmaa ja antavat kontekstia tapahtumille. Lähde: Warhammer 40,000 Rulebook.

Lisbeth Klastrup ja Susana Tosca määrittivät transmediaalisille maailmoille kolme eri ominaisuutta, jotka muodostavat ydinmaailman perusteet. *Mythos* eli maailman konfliktit, hahmojen sijainti siinä ja tarinat niiden ympärillä, joiden pohjalta maailmaa voi tulkita, *Topos* eli tarinamaailman ajankohdan ja genren määrittämät elementit, jonka avulla maailmasta voi tehdä olettamuksia ja *Ethos* eli tarinamaailman ilmeiset eettiset ja moraaliset teemat, jotka kertovat miten maailmassa käyttäytyään⁷⁰. *Warhammerin* tapauksessa eri sääntökirjat kartoittavat hyvin kaikki kolme ominaisuutta; vähintään kolmannes sääntökirjojen sisällöstä on omistettu taustatarinoille sekoittaen fiktiivisiä päiväkirjoja, byrokraattisia raportteja, lauluja ja vahvoja

⁷⁰ Klastrup & Tosca 2004, 5.

mielikuvia luovia kuvituksia, joissa näkyvät niin maailman konfliktit ja hahmot, genren tyypilliset elementit ja kartastot sekä tarkasteltavan armeijan tai hahmon moraaliset kannattimet. Tämä täydentää omalta osaltaan Jenkinsin neljää aspektia, ja vaikka useimmat *Warhammerin* hahmoista eivät ole moniulotteisia, ja syvemmät filosofiset ja moraaliset keskustelut ikuisen sodan välttämättömyydestä on jätetty pois sääntökirjoista, ovat transmediaaliset tarinalaajennukset omiaan käsittelemään näitä uuden perspektiivin kautta.

Perspektiivin muutos on olennainen osa transmediaalista tarinankerrontaa, sillä erilaiset näkökulmat samaan ydintarinaan luovat itsessään uusia tarinoita. Monissa *Warhammerin* sääntökirjoissa on kaikkitietävän kertojan näkökulma ilman varsinaista henkilöperspektiiviä. Transmediaalisuus nousee tässä kohtaa esiin lisensoiduissa romaaneissa ja sarjakuvissa. William Kingin kirjasarja *Gotrek & Felix* kertoo Vanhan Maailman tapahtumista hyvin yksilöllisestä ja spesifistä näkökulmasta. Tarinoiden päähenkilö Felix on nuori runoilija, joka seuraa kääpiö Gotrekia tämän seikkailuissa, jossa he kohtaavat Vanhan Maailman hirviöitä ja kauhuja. Sotapeleissä tällaiset yksilökokemukset ovat usein mahdottomia tuoda esiin, ja kirjat siten tarjoavat erilaisen näkökulman tarinamaailmaan. Jenkins huomioikin, että transmediaalisessa tarinankerronnassa tarinaa kerrotaan usean median välityksellä niin, että jokainen erillinen media tuo tasaveroisena oman osuutensa kokonaisuuteen itselleen ominaisilla ilmaisutavoilla⁷¹. Romaani tarjoaa erilaisen näkökulman ja kerrontatavan kuin lähes tietokirjamainen teksti sääntökirjoissa. Toinen esimerkki on sarjakuvat, joita Games Workshop julkaisi omistamansa Black Library -kustantamon kautta. Pat Millsin ja Wayne Reynoldsin *The Redeemer* tarjoaa hyvin erilaisen kuvan *Warhammer 40,000:n* maailmasta sen sävyn ollessa hyvin lähellä 2000 AD:n sarjakuvia, kuten *Judge Dreddia* ja *Nemesis the Warlockia*: satiirinen, mustan huumorin sävyttämä tarina kulteista ja uskonnollisesta kiihkosta. Tämä näkyy erinomaisesti kuvassa 7, jossa Hyvityksen Kultin⁷² fanaatikot taistelevat laulaen parodiaversiota *The Battle Hymn of the*

⁷¹ Jenkins 2006, 3.

⁷² *Redeemer Cult*, fanaattinen Imperiumin johtohahmo Keisaria palvova uskonnollinen sekti.

Republicista ajaessaan kirkkotankillaan sotaan. Vaikka kaikki *Warhammer*-kirjailijat luovat sisältöä samaan universumiin, on mielenkiintoista nähdä, miten kukin heistä löytää sieltä oman nurkkansa tutkittavaksi⁷³.

Tämä perspektiivin muutos näkyy myös *White Dwarf*in puolella. Perspektiivin muutoksen ei tarvitse aina tarkoittaa kirjaimellisesti transmediaalisia sivutuotteita, vaan myös pelaajat voivat siirtää perspektiivin tarinamaailmojen päänarratiivin ulkopuolelle. Erityisesti *Age of Sigmar*illa on hyvät lähtökohdat tällaiselle perspektiivin muutokselle, sillä tarinamaailma on hyvin avoin ja laaja, ja sinne mahtuu monenlaisia näkemyksiä jotka eivät ole välttämättä ristiriidassa tarinamaailman mythoksen ja ethoksen kanssa. Pelisuunnittelija Jordan Greenin mukaan *Age of Sigmar*illa on kahdenlaisia faneja: niitä jotka seuraavat pelimaailman tapahtumia, lukevat taustatarinat ja transmediaaliset tuotteet, kuten Black Libraryn julkaisut huolella, ja sitten on ne, joita ei kiinnosta “necro-tämä tai taistelu-tuo⁷⁴.” Tässä tarinamaailman laajuus ja mahdollisuus siirtää perspektiiviä tulee hyödyksi kaikille, ja mielikuvituksellinen pelaaminen selkeästi esitellyssä tarinamaailmassa on siten merkittävä avaintekijä harrastuksessa⁷⁵.

“Meidän “kameramme” on ehkä keskittynyt sotiviin jumaliin, loistaviin kaupunkeihin ja vahvatahtoisiin kuolevaisiin, jotka koettavat selviytyä kaiken keskellä, mutta maailmassa itsessään jokainen faktio pelaa omaa peliään ja tekee omia juttujaan”⁷⁶.

Yleisön osallistuminen ja sitoutuminen on olennainen osa transmediaalista tarinankerrontaa. Välisalo ja Koskimaa yhdistävät transmediaalisuuden *osallistuvaan kulttuuriin (participatory culture)*, nostaan esiin, miten transmediaalisuuteen on sisäänrakennettu oletus aktiivisesti

⁷³ Baxter 2003.

⁷⁴ White Dwarf #452 2020, 9.

⁷⁵ Meriläinen et al. 2020, 12.

⁷⁶ White Dwarf #345 2008, 9.

mediasisältöjä yhdistelevästä ja itsekin sisällönjakamiseen, muokkaamiseen ja tuottamiseen osallistuvasta yleisöstä⁷⁷. *Warhammerin* harrastajat osallistuvat aktiivisesti transmediaaliseen tarinankerrontaan harrastuksen kautta. Kuten myöhemmin tulen tässä tutkimuksessa selvittämään, harrastuksen eri asteet ovat vahvasti tarinankerronnallisia. *Warhammerin* kaltaiset pelit ovatkin transmediaalisuuden suhteen oivia tarkastelukohteita, sillä peleillä mediamuotona on oma erityinen tuote–vastaanottaja-suhteensa, johon liittyy erottamattoma osana leikillisyyttä ja pelillisyyttä⁷⁸. Valinnat, joita harrastajat tekevät omien armeijoidensa kanssa, saavat vaikutteita pelin tarinamaailmasta, sen historiasta ja sen faktioista. Välisalo ja Koskimaa kuitenkin sanovat myös, että nämä odotukset osallistumisesta täyttävät lähinnä omistautuneimmat faniyhteisöt, mutta yleisöstä he muodostavat vain pienimmän osan⁷⁹. *Warhammer* on kuitenkin poikkeus tähän, sillä tämä osallistuminen on sisäänrakennettu harrastukseen; värivalinnat, armeijan koostumus ja pelitavat informoivat osallistumista tarinamaailmaan transmediaalisen tarinankerronan kautta.

⁷⁷ Välisalo & Koskimaa 2020, 1.

⁷⁸ Välisalo & Koskimaa 2020, 2.

⁷⁹ Välisalo & Koskimaa 2020, 4.



7. Millsin ja Reynoldsin *The Redeemer* -sarjakuvan humoristisempi ote Warhammer 40,000:n tarinamailmaan. Lähde: *The Redeemer* vol 1.

3. Tarinankerronta mallinrakennuksessa

3.1. Konvertointi ja miniatyyrien uusiokäyttö

Miniatyyrien kokoaminen on kenties keskeisin vaihe miniatyyriharrastuksessa. Games Workshopin käyttämien miniatyyrien juuret ovat vanhoissa sotapeleissä, jotka käyttivät kovatinasta ja tinan ja lyijyn metalliseoksesta tehtyjä malleja. Games Workshopin ensimmäiset muoviset, monista osista koottavat mallit julkaistiin vuonna 1987 *Rogue Trader* -pelin yhteydessä⁸⁰. Tämä osoittautui pian menestykseksi, ja 1990-luvulla muoviset moniosaiset miniatyyripakkaukset muodostuivat normiksi. 2010-luvulla nämä ovat korvanneet lähes kokonaan vanhat metalliset miniatyyrit Games Workshopin tuotekatalogissa. Muoviset miniatyyrit ovat yleistyneet samaan tahtiin erilaisten spesifien armeijakirjojen (Army Books/Codex) kanssa, jotka puolestaan ovat tarjonneet inspiraatiota armeijoiden ulkonäköön niin kokoamisvaiheessa kuin maalipinnan suhteen.

Konvertointi on harrastajien ja Games Workshopin käyttämä termi, jolla tarkoitetaan valmiiden miniatyyrien osien sekoittamista keskenään luodakseen uudenlaisia, persoonallisempia miniatyyrimalleja. Pelisuunnittelija Jervis Johnson määrittelee sen seuraavasti:

“Tapa, jolla miniatyyrin ulkomuotoa muutetaan niin, että se eroaa laatikossa tulevasta standardimallista, tarkoituksena luoda uusi miniatyyri uniikilla ulkoasulla⁸¹.”

Tämä voi olla niinkin yksinkertaista kuin päiden tai raajojen vaihtamista mallien kesken, tai jopa kokonaisten uusien osien luomista muovailumassasta. Tässä uudelleenmuokkauksessa näkyy eräänlainen uusiokäytön idea. Katriina Heljakan mukaan “massatuotetut lelut luovat alustan jota

⁸⁰ White Dwarf #304 2005, 14.

⁸¹ White Dwarf #362 2010, 76.

rakentaa, jonka kanssa voi ‘leikkiä uudestaan’ taiteellisuuden nimissä⁸².” Vaikka Heljakka viittaa enemmän traditionaalsiin leluihin, sama peruseriaate sekoittamisesta ja taiteellisuudesta sopii miniatyyreihin hyvin. Tämä “uudelleen leikkiminen” näkyy siinä, mitä valintoja konvertoija tekee prosessin aikana. Vaikka Games Workshop tarjoaakin jokaisessa paketissaan kokoamisohjeet ja mallikuvat miniatyyreille, tukee se samalla konvertoinnin periaatetta *White Dwarfin* sivuilla.

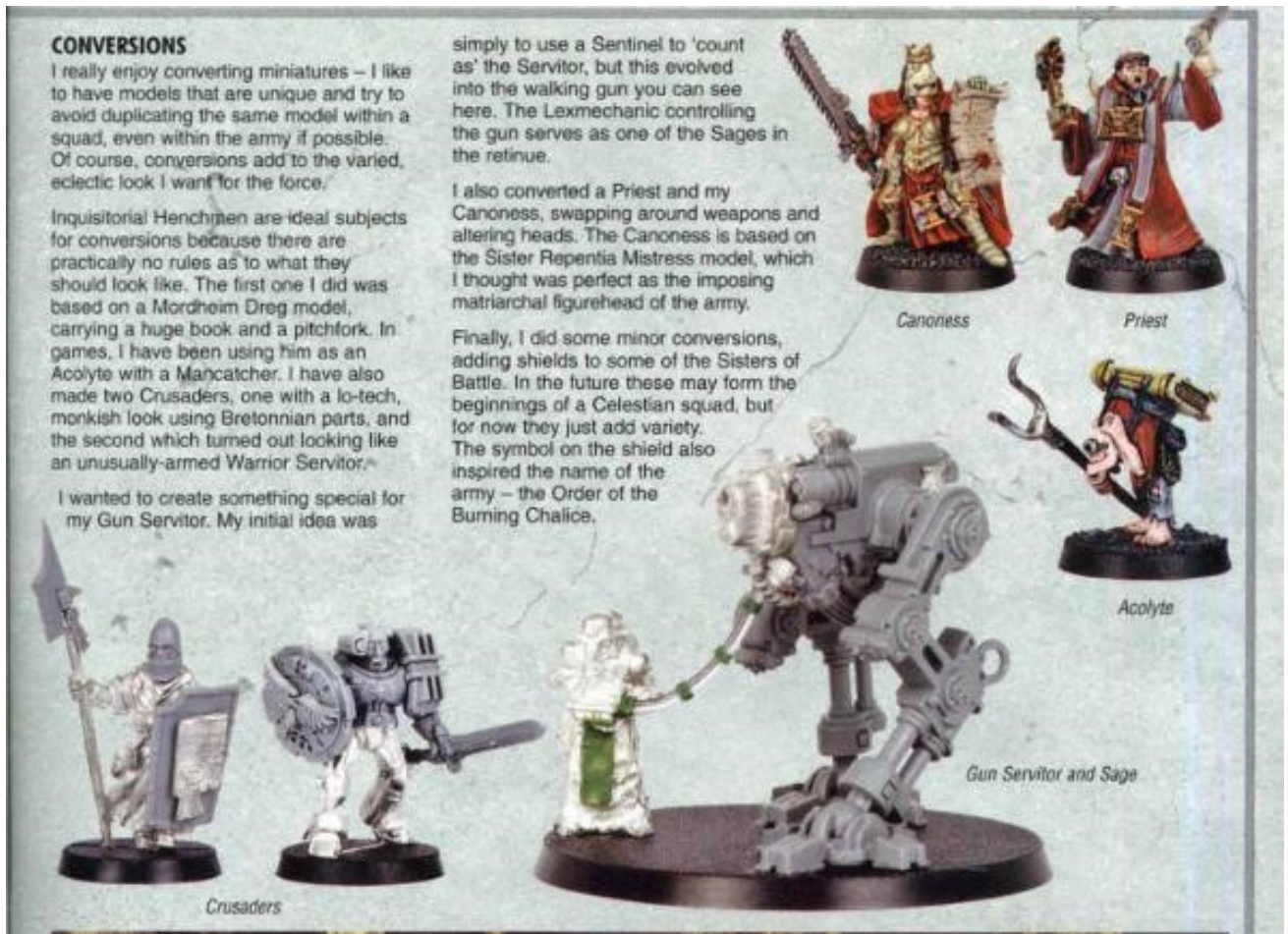
Tarkastelemissani lehdissä tämä “tarinankerronnallistettu mallinrakentaminen” on yleinen osa lehtien sisältöä. Graham Daveyn artikkeli ‘*Collecting A Witch Hunters Army*’ käsittelee armeijan rakentamista niin sääntöjen, maalauksen kuin lopulta konvertoinnin suhteen, nostaten esiin kuinka konvertointi sopii *Witch Hunters* -armeijan uniikkiin ja valikoivaan ulkoasuun⁸³. Samassa lehdessä on myös *Inquisitors of Ordo Hereticus. Painting and Converting Witch Hunters*-galleria, jossa esitellään kymmenen eri harrastajan *Witch Hunters* -ryhmien konvertointiprosessin osia ja yksityiskohtia. Kuvassa 8. on nähtävillä käytännössä miltä konvertointi näyttää muovisten ja metallisten osien sekoittuessa yhteen ja luoden uudenlaisia hahmoja. Nämä artikkelit saivat jatkoa uuden *Witch Hunters* -säännösten julkaisun yhteydessä vuonna 2019 artikkelissa *Agents of The Inquisition*⁸⁴. Nämä massatuotetut figuurit on “radikaalisti muokattu kirjaimellisen silpomisen kautta ja uudelleen koottu ennennäkemättömiin muotoihin⁸⁵”. Näiden kahden kaltaisia artikkeleita on *White Dwarfissa* sidottu usein uusien sääntöjen ja miniatyyrien julkaisun yhteyteen, rohkaisten harrastajia lähestymään uusia tuotteita persoonallisesta tulokulmasta.

⁸² Heljakka 2013, 393.

⁸³ White Dwarf #293 2003, 47.

⁸⁴ White Dwarf Marraskuu 2019, 42.

⁸⁵ Heljakka 2013, 392.



8. *Collecting A Witch Hunters Army -artikkelin esimerkkejä konvertoinnista. Lähde: White Dwarf #293.*

Konvertointi on myös usein sidottu lehdissä pelikampanjoihin yhdistyen tässä tarinallistettuun pelaamiseen ja armeijalistoihin. *White Dwarf* -lehdissä #298, #299, #300 ja #302 julkaistiin neliosainen kampanja *Bugman's Lament*, jonka kirjoitti Nick Kyme. Palaan *Bugman's Lamentin* kampanjaosuuteen tarkemmin myöhemmin, kun käsittelen tarinankerrontaa itse pelissä, mutta artikkelit antavat myös ohjeita miniatyyrien sovittamiseen tähän kampanjaan. Konvertointiohjeet ja esimerkit ovat tarpeen, sillä artikkelisarja luo peliin joukon uusia hahmoja ja yksiköjä, joille luonnollisesti ei löydy valmiita malleja. Vastaavanlainen esimerkki on *White Dwarf* #305:ssa

julkaistu artikkeli *Folly of Prince Rodrik*, missä hyvin tarinallisen skenaarion lisäksi annetaan jälleen ohjeita, miten luoda tarinan epäonniset ritarihahmot miniatyyreinä.

Uudemmat lehdet tarjoavat myös esimerkkejä konvertoinnista ja siitä, miten vahva narratiivi sekoittuu tähän. Kuvataiteilija John Blanche, joka on työskennellyt Games Workshopilla vuodesta 1986 lähtien art directorina, on myös ollut aktiivinen kirjoittaja *White Dwarfissa*. Tämän kolumnia *Blanchitsu!* julkaistiin *White Dwarfissa* vuosien 1987-1989 ajan, ja 2008 tämä kolumni herätettiin uudelleen eloon hetkeksi, kunnes 2011 se jatkui taas satunnaisen vakituisesti. *Blanchitsussa* tarkoitus on tutkia *Warhammer 40,000:n* ja *Age of Sigmarin* rikasta tarinamaailmaa ja hahmoja Blanchelle ominaisen synkän, makaaberin ja pahaenteisen taidetyylin kautta⁸⁶. Blanche kirjoittaa vuoden 2008 kolumnissaan konvertoinnista:

*“Jos kysyisit minulta mitä minä harrastan, niin ennen olisin vastannut miniatyyrien maalaaminen, sitten miniatyyrien konvertointi, ja nyt minusta tuntuu että harrastukseni on **muovisten** miniatyyrien konvertointi⁸⁷.”*

Tämä näkyy myöhemmin hyvin *Blanchitsussa*, jonka Blanche muokkasi uudelleen esittelemään omia ja muiden harrastajien ekstensiivisesti konvertoituja malleja narratiivisessa ympäristössä. Näissä kolumneissa konvertointi ja tarinallisuus kulkevat käsi kädessä, ja lopputuloksena on *Pilgrim's Road* -tapahtuma, jossa Blanchen johdolla kolumnissa esiintyneet harrastajat kerääntyivät yhteen kertomaan pelin kautta näiden hahmojen tarinan. Kolumnissa Blanche kutsuu tätä “yhteistyö–tarinankerronta-peliksi” (*collaborative storytelling game*) jossa “mallit ja kuvasto tulevat ensin, ja tarina on kuningas⁸⁸.” Kolumnit usein kertovat myös yksityiskohtaisesti näiden konvertoitujen mallien henkilökohtaiset tarinat, sekä mistä osista mallit on tehty, antaen näin epäsuorasti lukijakunnalle mahdollisuuden luoda samanlaisia hahmoja omiin tarinoihinsa, ja

⁸⁶ White Dwarf Toukokuu 2017, 50.

⁸⁷ White Dwarf #346 2008, 47.

⁸⁸ White Dwarf Joulukuu 2016, 46.

osoittaen Games Workshopin tuotteiden monikäyttöisyyden. Tämä näkyy esimerkiksi kuvassa 9, jossa jokaisen ekstensiivisesti konvertoidun hahmon kuvauksen alla on selonteko käytetyistä osista.

Bugman's Lament, *Folly of Prince Rodrik* ja *Pilgrim's Road* ovat eräänlaisia tarinallisia laajennuksia *Warhammer Fantasy Battlen* ja *Warhammer 40,000:n* tarinamaailmaan. Tällaiset transmediaaliset laajennukset “sisältävät uusia narratiivisia elementtejä, jotka rakentuvat olemassa olevan materiaalin päälle...löytäen nyanssia ja uusia päätelmiä juoneen ja hahmoihin⁸⁹.” Samaan tapaan *White Dwarf* esittää, miten tällaisten laajennusten ei tarvitse rajoittua vain tekstiin pelien takana, vaan ne liittyvät myös miniatyyreihin, sitoen ne tiukemmin osaksi *Warhammer Fantasy Battlen* ja *Warhammer 40,000:n* tarinamaailmoja.



9. *Pilgrim's Road* -kampanjan konvertoituja hahmoja. Lähde: *White Dwarf* Lokakuu 2017.

⁸⁹ Dowd et. al 2013, 23.

3.2 Merkittävät värivalinnat

Konvertointi voi vaatia pidempää harrastuneisuutta erilaisten varaosien ja vaihtoehtoisten osien varastoa varten, jolloin harrastuksen alkuvaiheessa mahdollisuudet tällaiseen persoonallistamiseen voivat olla vähäiset. Kuitenkin Games Workshopin tarinamaailmoista voi ammentaa paljon pelkästään värivalintojen suhteen, ja uniikin värinen armeija tai sotajoukko voi kertoa jo omanlaistansa tarinaa. Tällä tavalla armeijan estetiikan voi “situa taustatarinaan, joka voi tuoda symbolista pelin kontekstia narratiiviseen muotoon.”⁹⁰ Yksi *Warhammer 40,000* -pelin suosituimmista armeijoista on *Space Marines*, haarniskaan puetut supersotilaat, jotka on tarinamaailmassa luokiteltu eri jaostoihin (*chapter*). Näitä jaostoja erottavat niin sotadoktriinit kuin se, minkä värisiin haarniskoihin he pukeutuvat. *Ultramarines* -jaoston sininen, valkoinen ja kultainen väriteema sitoo ne olemassaolevaan taustamateriaaliin, tarkemmin sanottuna *Ultramarines* -jaoston 2. komppaniaan. Samaan tapaan *Blood Angels* -jaoston punainen ja keltainen, *Space Wolves* -jaoston siniharmaa ja *Imperial Fist* -jaoston keltainen sitovat jokaisen jaoston omiin taustoihinsa ja informoivat armeijan taustasta ja estetiikasta.

The Chapter Master oli Games Workshopin järjestämä kilpailu, jossa osallistujat suunnittelivat oman *Space Marine* -jaostonsa, ja voittajat julkistettiin myöhemmin *White Dwarf* -lehdessä. Osa voittajista myöhemmin kanonisoitiin osaksi tarinamaailmaa. *White Dwarf* #304:ssä esitellään vuoden 2004 Pohjois-Euroopan osakilpailun voittajatyöt, joissa näkyy kuinka uniikit värivalinnat, sekä joissain tapauksissa konvertointi, luovat omaa tarinaansa miniatyyreille. Aiemmin *White Dwarf* #299:n artikkelissa *Creating a Chapter* jaetaan ohjeita oman jaoston luomiseen, sekä esitellään harrastajien omia jaostoja. Kun Games Workshop julkaisi 2017 uudet primaris marine -miniatyyrit, *White Dwarf* julkaisi Max Faleij'n artikkelin *Create Your Own Chapter*⁹¹, rohkaisten harrastajia ottamaan nämä tuliterät mallit ja luomaan niiden päälle omaa tarinaa. Tämänkaltaisia artikkeleita on julkaistu vuosien varrella eri armeijoille, kuten *White*

⁹⁰ Kline 1993, 107

⁹¹ *White Dwarf* Lokakuu 2017, 116.

Dwarf #372 julkaistu *Kabals of Dark Eldar*, joka kertoo *Dark Eldar* -armeijan muodostavista järjestöistä samalla esittäen niiden väriteemoja. Artikkelissa (kuva 10) eri “kabalit” on esitetty sekä yksinkertaisina värikarttoina, mutta myös tuoden aina maalatun miniatyyrin mukaan näyttämään, miltä väriteema näyttää käytännössä. Samalla tarjotaan informaatiota kyseisen järjestön toiminnasta ja historiasta, joka voi inspiroida pelaajia löytämään itseään kiinnostavan taustatarinan ja väriteeman.

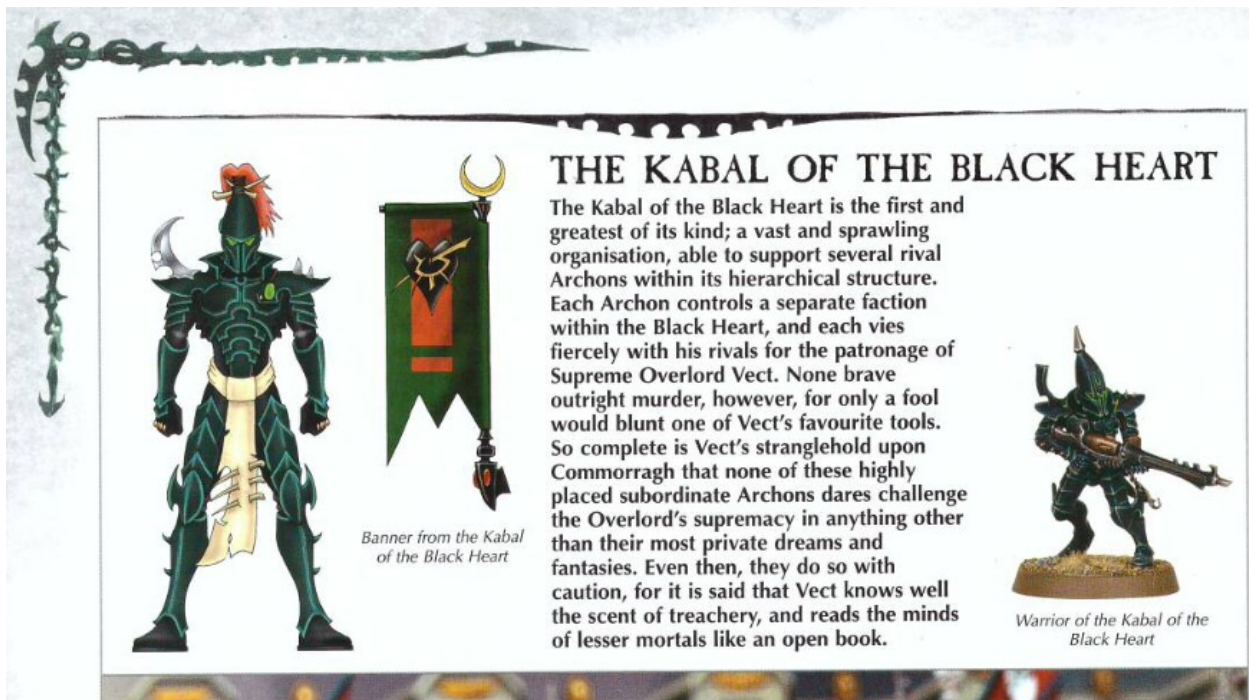
Omien miniatyyrien personointiin voidaan liittää myös idea identifioitumisesta. Miniatyrit, kuten muutkin lelufiguurit, ovat välineitä, joilla voi kulkea uusiin maailmoihin ja tarinoihin, joihin muuten pääsy voi olla vaikeaa⁹². Kun harrastajat konvertoivat ja maalaavat omilla väriteemoilla armeijoitaan, ovat he luomassa omaa ja itsensä näköistä tarinaa *Warhammerin* transmediaaliseen tarinamaailmaan. Tällainen armeijan personointi tarjoaa harrastajille läheisyyden tunteen ja jonkinlaisen tunteellisen sidoksen luomuksiinsa⁹³; kun olet omin käsin personoinut ison osan armeijasi figuureista ja sitten luonut oman tarinan niille maalauksen myötä, olet panostanut projektiin paljon enemmän kuin vain seuraamalla pakettien kokoamis- ja maalausohjeita. Personointi voi mennä niinkin pitkälle, että olet itse osa armeijaa: Lokakuun 2016 *White Dwarfissa* olleessa artikkelissa *Strike Force Mjalnar* pelisuunnittelija Simon Grant esittelee omaa *Space Wolves* -armeijaansa, jonka johtajahahmo Sigvald Deathgranter on Simonin mukaan maalattu ja konvertoitu näyttämään häneltä⁹⁴. Tämä hyvin roolipelillinen elementti on yksi askel eteenpäin yksittäisten hahmojen tarinallistamisessa, johon kuuluu nimeäminen, taustatarinan tekeminen, konvertointi ja maalaaminen. Kuten Katriina Heljakka asian ilmaisee, joskus tarvitaan taiteilijan kättä nostamaan tavallinen lelutuote taiteelliseksi kokonaisuudeksi⁹⁵.

⁹² Heljakka 2013, 351.

⁹³ Heljakka 2013, 355.

⁹⁴ *White Dwarf* Lokakuu 2016, 36

⁹⁵ Heljakka 2013, 386.



10. Kabals of Dark Eldar -artikkelin ohjeistavaa kuvitusta. Lähde: White Dwarf #372

Tälle personoinnille on harrastajakunnassa oma nimikin, *Your Dudes* (“Omat Tyypit” vapaasti suomennettuna). Tällä tarkoitetaan omia persoonallisia hahmoja ja yksiköitä, jotka ovat kuitenkin osa laajempaa tarinamaailmaa jollakin tavalla. “Omat Tyypit” eroavat myytävistä ja tarinamaailmassa jotenkin jo edustetuista hahmoista jollain tavalla, joka erottaa ne massasta ja sitoo ne vahvemmin harrastajan omiin haluihin ja mieltymyksiin tarinamaailmassa.

Pelisuunnittelija Jordan Green puhuu Omista Tyypeistä *Worlds of Warhammer* -kolumnissaan seuraavasti:

“Omat Tyypit ovat monille keskeisin vetonaula meidän peleissämme. Suosit sitten Kuolevaisten Maailmoja tai Kaukaista Tulevaisuutta, on erittäin hauskaa työstää itselle oma paikka tapahtumamaailmassa...vaikka Omat Tyypit voivat tuntua pieniltä ja merkityksettömiltä

laajemmassa tarinoiden konfliktissa, heidän edesottamuksiensa seuraaminen peleissä voi olla palkitseva ja uusi tapa lähestyä pelejä, joita pelaat⁹⁶. ”

Se, miten harrastajat kokoavat ja muokkaavat miniatyyrejä, ja se, millaisia värejä he käyttävät, kertoo paljon heidän armeijoiden taustatarinoista, miten he toimivat ja millaista paikkaa he asuttavat pelimaailmassa. Mitä enemmän pelaajat näkevät vaivaa luodakseen realistisen näköisen armeijan ja taistelukentän, sitä vahvempi vaikutelma pelaajalle syntyy käytävästä taistelusta⁹⁷. Tosin on huomioitava, että peli jossa on tunteista syntyviä demoneita ja kokonaisia lisko- ja rotta-ihmisten rotuja, termi “realistisen näköinen” pitää mukauttaa pelimaailman totuudenmukaisuuteen oikean maailman sijaan. *White Dwarf* -lehden osuus tämän esittämisessä ja tukemisessa on yhä merkittävä osa lehden sisältöä. Erilaiset artikkelit ja kolumnit kuten *Paint Splatter*, *Fantastical Realms* ja aiemmin mainittu *Blanchitsu* esittävät yhä konvertoinnin ja luovan maalaamisen kiinteänä osana harrastusta rohkaisten näin harrastajia lähestymään *Warhammeria* narratiivisesta lähtökohdasta. Jervis Johnson *Standard Bearer* -kolumnissaan kirjoittaa:

“Jos olet ollut huolissasi konvertoitujen miniatyyrien käytöstä armeijassasi, niin älä huolehdi. Ne todellakin ovat tämän harrastuksen sydän, ja niitä on vielä helppo tehdäkin⁹⁸. ”

⁹⁶ White Dwarf #452 2020, 9, 11.

⁹⁷ Fox 2001, 76.

⁹⁸ White Dwarf #362 2010, 78.

4. Tarinankerronta armeijan rakentamisessa

Armeijat *Warhammerissa* rakennetaan tiukan säännösten mukaisesti pelimuodosta riippuen. Perinteisessä armeijalistassa on usein tietty pistemäärä, jolla voi “ostaa” joukkoja armeijaan. Armeija rakennetaan eräänlaisten rajoitusten ympärille. Näihin rajoituksiin voi kuulua “saatavilla olevat miniatyyrit, taktiikkaan liittyvät tekijät, vastustajan armeijan elementit tai pelityyli, esimerkiksi mieltymys jalkaväkeen, ratsuväkeen tai taikuuteen⁹⁹.” Yleensä tähän kuuluu vähintään yksi johtaja-hahmo (*Lords & Heroes / HQ choices*), useita perusjoukkoja (*Core Units/Troops*) sekä joitain erikoisempia valintoja (*Special Units/Elite*) sekä mahdollisesti sotakoneita tai harvinaisia hirviöhahmoja (*Rare Units/Heavy Support*). Nämä listat löytyvät jokaisen armeijan omasta armeijakirjasta, jotka on “kirjoitettu hyvin tietynlaisella tavalla joka opettaa sääntöjen lisäksi siitä, miten armeija tapaa käyttäytyä¹⁰⁰.” Tätä vaikutelmaa armeijasta vahvistavat myös ne artikkelit *White Dwarf* -lehdissä, jotka käsittelevät armeijoiden rakentamista.

4.1. Transmediaalinen vaikutus

Kuten aiemmin totesimme, Games Workshopin luoma tarinamaailma on esimerkki transmediaalisesta tarinankerronnasta ja peli itse on yksi ulottuvuus tässä verkossa. Pelit tapahtuvat metatasolla tässä tarinamaailmassa, ja armeijat muodostuvat tämän tarinamaailman hahmoista. Näitä taustatarinoita on esillä kaikissa julkaistuissa sääntö- ja armeijakirjoissa, mutta myös *White Dwarf*in sivuilla. *White Dwarf* #349:än artikkeli *WAAAGH!* käsittää seitsemän sivun verran taustaa *Orks* -armeijalle, keskittyen örkkien tapaa muodostaa sotajoukkoja ja millaisia yksiköitä örkkiarmeijaan kuuluu. Pelisuunnittelija Phil Kellyn haastattelu *White Dwarf* #371:ssä

⁹⁹ Strandbråten et al. 2014, 1.

¹⁰⁰ Fox, 2001, 75.

nostaa myös esiin tämän *Codex: Dark Eldar* -armeijakirjaan kirjoittamaa taustatarinaa sekä sitä, miten tämä yhdistyy peliteknisiin elementteihin:

“Taustatarinan näkyminen taistelukentällä on erittäin tyydyttävää, ja se auttaa paljon pelaajaa ymmärtämään, millaista olisi olla osa armeijaa¹⁰¹.”

Tämä taustamateriaalin näkyminen armeijan rakentamisessa on tuotu myös *White Dwarfissa* esiin suoraan, kuten *White Dwarf* #341:ssä julkaistussa Gav Thorpen artikkeli *Born into Bloodissa* näkyy. Siinä Thorpe kasaa *Vampire Counts* -armeijan käyttämällä armeijakirjan tarjoamaa taustamateriaalia runkona valinnoilleen. Thorpe kirjoittaa:

“Kirjoittaessani tätä armeijakirjaa nautin erityisen paljon Konrad Von Carsteinin tarinasta, joten valitsen hänen veriseen sotaretkeensä sopivan joukon...Konrad ei halunnut jakaa valtaansa muiden vampyyrien kanssa, eikä hän itse osannut taikoa, niin valitsin kaksi Kuolleistamanaajaa¹⁰² hänen palvelijoikseen¹⁰³.”

¹⁰¹ *White Dwarf* #371 2010, 32.

¹⁰² Eng. *Necromancer*, käännös poimittu *Warhammer: Johdatus Strategiapeleihin (1998)* -oppaasta.

¹⁰³ *White Dwarf* #341 2008, 85.

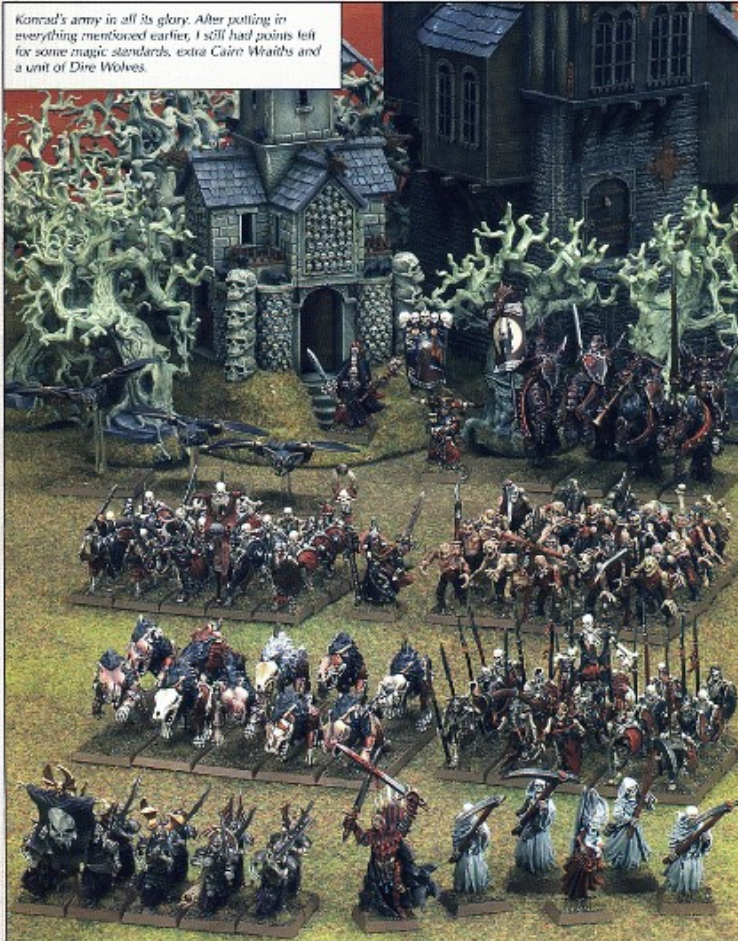
Go back and modify any earlier choices if they add to the character, but keep your one-line summary of the army as an oft-repeated mantra while you are doing so.

With your army list chosen, it's time to add that extra flair and effort that turns it into an army that you'll be proud of. Think about the colours and iconography of the army, name your characters and units, and

come up with the story of how your army came to be. Write it down and have a copy with you when you go to the store or club, so that you can give it to opponents. Believe me, that little extra work is worth the effort!

Anyway, I hope I've inspired you to think a little bit more about your Vampire Counts army, or any other army for that matter. Happy gaming!

Konrad's army is all its glory. After pulling in everything mentioned earlier, I still had points left for some magic standards, extra Cairn Wraiths and a unit of Dire Wolves.



Necromancer
with Invocation of Nehek, Raise Dead, Dispel Magic Scroll and Nightshroud.
115 points

Necromancer
with Invocation of Nehek, Vanhel's Danse Macabre, Dispel Magic Scroll and Power Stone.
115 points

Wight King
with Battle Standard and the Accursed Armour.
125 points

Core Units
30 Zombies
with standard and musician.
132 points

20 Skeletons
with hand weapon and shields, full command and Banner of the Dead Legion.
205 points

20 Skeletons
with spears and shields, full command and Icon of Vengeance.
225 points

10 Dire Wolves
80 points

Special Units
10 Grave Guard
with great weapons, full command, and Standard of Everlasting Death.
175 points

3 Fell Bats
60 points

Rare Units
4 Blood Knights
including full command and Flag of Blood Keep.
345 points

5 Cairn Wraiths
including Tomb Banshee.
275 points

Total 1997 points

11. Born into Blood -artikkelin temaattinen armeija. Lähde: White Dwarf #341

Kuten aiemmin todettiin, transmediaalisessa tarinankerronnassa tarina liikkuu kahden median välillä. *Vampire Counts Army Bookin* materiaali vaikuttaa kiinteästi siihen, millaista armeijaa Thorpe rakentaa, ja sidos kirjoitetun tekstin ja pelin välillä on selkeä. Lopputuloksen voi nähdä

kuvassa 11, josta näkee, minkälaisen armeijan Thorpe kasasi sääntökirjan tarjoaman narratiivin pohjalta. Tämä transmediaalinen sidos näkyy myös Guy Haleyn ja Mark Lathamin *White Dwarf* #329:ään kirjoittamassa oppaassa *Orc Tribes of the Nemesis War*, jossa he luettelevat viisi tapaa teemoittaa armeijaa: valitsemalla erikoishahmon (*special character*) johtamaan armeijaa, ottamalla mitä haluat, panostamalla armeijan tiettyyn aspektiin (esimerkiksi ratsuväkeen), tekemällä siitä historiallisen tai viittaamalla hämäärään lähdeaineistoon¹⁰⁴. Näistä eritoten erikoishahmo on *Warhammerin* tavaramerkki yllämainitun Konrad von Carsteinin ollessa esimerkki erikoishahmosta, joka on sidottu tarinamaailmaan.

Erikoishahmot ovat nimettyjä hahmoja, joilla on oma historiansa ja paikkansa *Warhammerin* tarinamaailmassa. Ne ovat omalla tavallaan *Warhammerin* tarinoiden protagonisteja ja antagonisteja, jotka voivat pelissä liittyä armeijoihin mukaan. Jervis Johnson kirjoittaa *Standard Bearerissa* erikoishahmoista:

“Erikoishahmot auttavat luomaan armeijalle luonnetta. *Skarsnikin* tai *Abaddonin* miniatyyrit kertovat enemmän *Mustamaahisista*¹⁰⁵ tai *Chaos Space Marineista* armeijana kuin mikään määrä tekstiä¹⁰⁶.”

Nämä erikoishahmot olivat pitkään virallisten sääntökirjojen loppumateriaalissa, joka erotti ne virallisista armeijalistaista, mutta uudemmissa laitoksissa ne ovat siirtyneet viralliseen materiaaliin, ja niiden käyttö armeijalistaissa on yleistynyt. Erikoishahmoja voikin käyttää armeijan teeman vahvistamiseen tai sellaisen luomiseen. Esimerkiksi aiemmin mainittujen *Space Marinien* monet erikoishahmot on usein sidottu olemassaoleviin jaostoihin. Jos otat armeijalistaasi erikoishahmo Marneus Calgarin¹⁰⁷, on armeijasi todennäköisesti *Ultramarines* -

¹⁰⁴ White Dwarf #329, 2007 63.

¹⁰⁵ Eng. *Night Goblin*, käänös poimittu *Warhammer: Johdatus Strategiapeleihin* (1998)- oppaasta.

¹⁰⁶ White Dwarf #326 2007, 60.

¹⁰⁷ Marneus Calgar on sitemmin saanut oman transmediaalisen laajennuksensa *Marvel Comicsin* sarjakuvan muodossa, ollen ensimmäinen valtavirran sarjakuva joka perustuu Games Workshopin tarinamaailmoihin.

jaoston edustajia, koska Calgar on jaoston komentaja taustamateriaalissa. Toisaalta, päinvastainen vaihtoehto, jossa armeija ei edusta lainkaan samaa jaostoa Calgarin kanssa, voi yhtä lailla luoda tarinamahdollisuuksia – miksi Calgar on johtamassa muita kuin omia joukkojaan, ja onko armeijassa muuta vastaavaa sekoitusta käynnissä? Erikoishahmojen kohdalla näkyy kuinka “armeijan narratiivi – taustatarina tai ‘idea’ joka inspiroi armeijan – pelaa tärkeää roolia armeijalistan luomisessa¹⁰⁸”, ja tapa, miten *White Dwarf* on lehtien sivuilla ottanut erikoishahmot esiin sekä artikkeleissa että peliraporteissa kertoo niiden merkittävydestä.

White Dwarf-lehdet ovat vuosien varrella esitelleet *Warhammerin* armeijoiden taustoja ja samalla tarjoilleet vinkkejä harrastajille, joita temaattisten armeijoiden kasaaminen kiinnostaa. *White Dwarf* on yksi monista transmediaalisista ulottuvuuksista *Warhammerin* tarinamaailman luomisessa luoden siltaa pelin ja taustamateriaalin välille ja tuottaen samalla omaa sisältöä siihen. Pelaajat muodostavat sitten näistä yksilöllisiä tapoja navigoida ja toimia transmediamaailmoissa täydentäen näitä maailmoja toimintansa kautta¹⁰⁹. Pelisuunnitteluja Phil Kellyn mukaan armeijan rakentamiseen ei ole olemassa kiveen hakattuja sääntöjä, ja taustatarinaa omalle armeijalle ei tarvitse olla valmiina alusta alkaen¹¹⁰.

“Mikä ikinä onkaan lähestymistapasi armeijan keräämiseen, siihen ei ole olemassa vain yhtä tiettyä sääntöä. Ainoa oikea tapa on ratsastaa oman innostuksen aallolla eteenpäin, missä muodossa tahansa ja kuinka kauan se sitten kestääkään. Älä pelkää mukautumista, jos armeijasi tausta ei synny hetkessä. Ennemmin tai myöhemmin harrastuksen aikana päädyt johonkin siistiin ideaan, joka muuttaa armeijasi valloittavaksi tuomion legioonaksi¹¹¹.”

¹⁰⁸ Carter et al. 2014, 16.

¹⁰⁹ Välisalo & Koskimaa 2020, 1.

¹¹⁰ *White Dwarf* #451 2020, 13

¹¹¹ *Ibid.*

4.2 “Fluff” ja “Cheese” – narrativismin ja kilpailullisuuden suhde

White Dwarfin sivuilla on paljon puhuttu teema-armeijoista ja esitetty, miten omia armeijalistoja voi sitoa laajempaan taustatarinaan, mutta tämä ei tarkoita sitä, että harrastajat seuraavat näitä linjoja omien armeijalistojensa rakentamisessa. Aiemmin mainitut rajoitteet tuovat mieleen “rajoitusten tyydyttämisen ongelman (*constraint satisfaction problem*)¹¹²” jossa “kaikki rajoitukset pitää huomioida samalla luoden armeijan jolla voi voittaa vastustajan armeijan¹¹³.” Näiden rajoitteiden sisällä pelaajat tekevät valintoja sen suhteen, mikä heitä miellyttää pelaajina. Adamusin mukaan “vaikka armeijoiden kokoa rajoittavat säännöt, ovat pelaajat vapaita valitsemaan minkä tahansa armeijansa yksikön niin kauan kuin pistehinta on oikea¹¹⁴.” Kyseessä voi olla vahva teema ja tarinallisuus, tai taktinen valinta, jolla maksimoidaan armeijan tehokkuus pelipöydällä.

Sotapelien harrastajien keskuudessa puhutaan pelaajien armeijoista ja armeijalistoista usein termein “fluff” ja “cheese” tai “pörrö” ja “juusto”, kuten niitä kotimaisissa harrastajien piireissä kutsutaan. “Fluff” “kuvastaa armeijoiden ja hahmojen narratiivisia elementtejä ja taustatarinaa¹¹⁵.” Fluff käsitteenä on kuitenkin lähtökohtaisesti hieman negatiivisen oloinen. Robert Baumgartnerin mukaan termi korostaa kuvailtavan aiheen koristeellisuutta tuoden mieleen lähinnä täyteen jonkun konkreettisen asian sisällä¹¹⁶. Hänen mukaansa fluffia käytetään

¹¹² Strandbråten et al. 2014, 4.

¹¹³ Ibid.

¹¹⁴ Adamus 2016, 57.

¹¹⁵ Carter et al. 2013, 5.

¹¹⁶ Baumgartner 2015, 40.

inspiraationa uniikeille armeijoiden ulkoasuille tai pelikentille, mutta sillä ei ole pelimekaanista funktiota¹¹⁷. *White Dwarf* on kuitenkin omistautunut näiden fluff-rikkaiden armeijoiden esittelyyn. Esimerkkejä tästä nähtiin aikaisemmassa osiossa, ja niissä transmediaalinen vaikutus näkyy selkeästi. Fluff-armeijan hyvä esimerkki on myös Maxime Pastourelin *The Gretchin Revolution*, Orks-armeijan heikoimmista yksiköistä muodostuva armeija. Pastourelin armeija perustuu vanhaan Games Workshopin julkaisemaan peliin nimeltä *Gorkamorka (1997)*, jossa esiteltiin konsepti örkkien orjarotu grottien vallankumousliikkeestä¹¹⁸. Osan Pastourelin värikkäästä armeijasta ja sen temaattisesta esittelylaudasta voi nähdä kuvassa 12. Baumgartner huomioi myös sen, miten tarinamaailman narratiivinen kehys voi toimia toisena nautinnonlähteenä pelin voittamisen sijaan¹¹⁹. Pelisuunnittelija Matt Ward nostaa esiin artikkelissa *Tactica Part 1: Army Selection* miten hienon näköisiä ja pelaajan silmää miellyttäviä yksiköitä on mielekkäämpi käyttää peleissä:

“Jos joku tietty yksikkö kiinnostaa sinua, niin ota se mukaan armeijaasi! Tosiasia on se, että jos sinusta joukot, joita käytät, näyttävät hienoilta, niin ne myös toimivat paremmin pelissä! Tämä voi kuulostaa höpsöltä, mutta se on vain jatkumoa sille, miten me valitsemme armeijan, eli miksi sama mieltymys ei määrittäisi myös sitä, mitä joukkoja käytämme? Hienot yksiköt ovat aina paljon hauskempia käyttää Warhammerissa¹²⁰.”

¹¹⁷ Baumgartner 2015, 40.

¹¹⁸ White Dwarf Lokakuu 2017, 90.

¹¹⁹ Baumgartner 2015, 41; Carter et al 2014, 139.

¹²⁰ White Dwarf #323 2006, 75.

We love showing off people's collections of beautifully painted miniatures in *White Dwarf*. This month, Miniatures Designer Maxime Pastourel lent us his impressive, not to mention incredibly bright, Gretchin army to feature in the magazine. Enjoy!

GRETCHINGRAD

Maxime displays his army on a custom-made display board that features the entrance to Gretchingrad, the shanty town where his rebel Grots hang out. The board is made from a couple of Realm of Battle Gameboard tiles bolted together in the middle, with parts from various kits (including a Stompa) used to make the entrance to the settlement. The town's welcome sign was scratch-built by Maxime.



12. Maxime Pastourelin hyvin "fluffikas" Gretchin Revolution -armeija. Lähde: *White Dwarf* Lokakuu 2017.

Kuten teemallisia armeijoita käsittelevässä luvussa näimme, on *White Dwarf*issa paljon esimerkkejä, ohjeita ja kannustuksia persoonallisten ja transmediaalisten armeijoiden rakentamiseen, missä fokus ei ole kaikkein tehokkaimpien yksiköiden valinnassa. Kuten Paul Booth asian totesi, "pelit eivät ole 'vastakohtia' mediateksteille...jotka muodostavat uniikkeja tekstuaalisia muotoja, jotka haastavat kiinteät käsitykset tekstuaalisuudesta ja peleistä¹²¹." *Warhammer*issa on pelin ja tekstin välillä selkeä linkki, jota pelaajien on helppo käyttää hyväkseen. Esimerkiksi *Skaven*-armeijan pelaajan valitsema klaani sitoo sen sekä tietynlaiseen armeijan kokoonpanoon että transmediaaliseen taustaan, jotka ovat suhteessa toisiinsa. Fluff nousee esiin siinä, että nämä valinnat voivat olla ristiriidassa pelin voittotavoitteiden kanssa.

¹²¹ Booth 2015, 4.

“Cheese” on tämän vastakohta. Sillä tarkoitetaan “pelaajien tapaa etsiä aukkoja tai tulkinnanvaraisuuksia säännöistä, jotka sallivat tavanomaista vahvempien tai epäreilumpien hahmojen tai toimintojen käyttöä pelissä¹²².” Siinä missä *White Dwarf*in sivuilta on erittäin helppo löytää esimerkkejä armeijalistoja ja -oppaita, joilla on temaattisia, transmediaalisia ulottuvuuksia, on “cheesen” kaltaisten armeijoiden esittely hyvin vähäistä. Jeff Leongin artikkeli *The Art of Warhammer - Army Selection* ja Louis Aguilarin *Rules of Engagement* -kolumni armeijalistojen synergiasta ovat harvinaiset esimerkit hyvin taktisen armeijanrakentamisen esittelystä, ja Leongin artikkeli alkaa myös teeman ja taustatarinan nostamisella esiin kappaleessa “*Theme is the Name of the Game*¹²³”. Sen sijaan Jervis Johnson on nostanut useissa *Standard Bearer* -kolumneissaan esiin sen, miten tällaiset optimoinnit ovat pelin henkeä vastaan:

“Olen hieman skeptinen aina kun sanotaan, että tämä tai tuo yksikkö on muuttunut paremmaksi tai huonommaksi, kun uusi armeijakirja ilmestyy. ‘Muutokset tarkoittavat että tämä yksikkö ei ole enää ottamisen arvoinen’ tai ‘nyt tämä armeija on voittamaton!!!’ Se on tehnyt minut myös skeptiseksi niiden neuvojen suhteen, jotka painottavat yhden tai kahden yksikön ottamisen tärkeyttä, jos haluat voittaa pelin. Henkilökohtainen kokemukseni oman armeijani kohdalla on saanut minut epäilemään muutosten merkitystä¹²⁴.”

Toisessa artikkelissa Johnson käsittelee eräänlaista pelaajien “yhteisöllistä sopimusta” (*social contract*) *Warhammer 40,000: Apocalypse* -pelin kohdalla:

“Sinun ja muiden pelaajien on tehtävä töitä yhdessä, jotta Apocalypse saavuttaa sen täyden potentiaalinsa. Suoraan sanoen, jos rikot pelaajien välisen sopimuksen, niin sinulla ei ole enää ketään kenen kanssa pelata...Tämä tarkoittaa sitä, että painopiste pitäisi olla siinä, että armeijat

¹²² Carter et al. 2013, 5.

¹²³ White Dwarf #297 2003, 40.

¹²⁴ White Dwarf #341, 2008, 76.

näyttävät hyvältä pelikentällä sen sijaan, että ne olisi tungettu niin täyteen tehokkuutta kuin 15 000 pisteen armeijalistaan on vain mahdollista saada.¹²⁵”

Nämä kaksi tapaa lähestyä *Warhammeria* eivät ole tasapainossa *White Dwarf*in sivuilla. Fokus on selkeästi enemmän temaattisten armeijoiden kasaamisessa. Carter, Gibbs ja Harrop laajensivat pelien eri ulottuvuuksia tekstissään *Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary*, ja “fluff & cheese” voidaan mahduttaa näistä kahteen ensimmäiseen. *Metapeli* (*metagame*) on “peli pelistä”, ja sitä “käytetään kuvaamaan pelin ympärillä olevia ja siihen liittyviä elementtejä¹²⁶.” Metapelaamiseen kuuluu ajatella sitä mitä vastustaja ajattelee sinusta, ja pelin lähestyminen synergian ja tehokkuuden maksimoinnin kautta. Tämä kuvastaa “cheese”-pelaajien käytäntöjä hyvin. *Parapeli* (*paragame*) kuvaa taas “fluff”-puolta hyvin, koska se on “riippuvainen pelaajan haluista ja motivaatioista pelin kontekstin ulkopuolella¹²⁷.”

Taustamateriaaliin keskittyvät valinnat armeijan kasaamisessa ja narratiivin laittaminen ensisijaiseksi pelin lopputuloksen sijaan ovat parapelin elementtejä. *White Dwarf* rohkaisee pelaajia osallistumaan *Warhammeriin* juurikin parapelaamisen kautta, joskin unohtamatta niitä, jotka haluavat löytää pelistä kilpailullisia elementtejä. Pelisuunnittelija Alessio Cavatore nosti tämän esiin *Tactica Part 1: Army Selection* -artikkelissa:

“Normaalisti armeijalistan rakentamista lähestytään kahdesta eri suunnasta: joko siistin idean temaattista armeijaa varten tai mahdollisimman kilpailukykyisen armeijan kautta. Tietysti paras mahdollinen armeija on sellainen, joka on temaattisesti vahva ja jolla voittaa pelejä, mutta se on sotapelaamisen Graalin malja¹²⁸!”

¹²⁵ White Dwarf #334 2007, 66.

¹²⁶ Carter et al. 2015, 1.

¹²⁷ Carter et al. 2015, 5.

¹²⁸ White Dwarf #323 2006, 74.

5. Tarinankerronta pelissä

5.1. Pelin eri muodot

Miniatyyrien kokoamisen ja armeijalistojen rakentamisen jälkeen vuorossa on itse pelaaminen. Useimmiten *Warhammer*-pelissä on kaksi pelaajaa, joskin pelaajia voi olla enemmänkin, pelaamassa läpi erilaisia skenaarioita, joiden läpipeluu on rajoitettu kierrosmääräisesti. Robert Baumgartnerin mukaan kaikki *Warhammer*-pelit sisältävät samanlaisen rakenteen ja tutut elementit: *toiminnallisuus, tila, aika ja voitto tai tappio*¹²⁹. Toiminnallisuus kuvastaa pelaajan mahdollisuutta kontrolloida yhtä tai useampaa yksikköä pelipöydällä, tila kuvastaa rajoitusta ja mahdollisuuksia, jonka määritetty pelilauta tuo mukanaan, aika pelin kierrosmääräistä kestoja ja voitto tai tappio pelin alussa määriteltyjä voittotavoitteita, kuten pelikentän puoliskojen hallintaa tai vastustajan armeijan tuhoamista¹³⁰. *Warhammer Fantasy Battlne* ja *Warhammer 40,000:n* aikaisempien laitosten säännöissä ei varsinaisesti annettu eriäviä tapoja pelata peliä, vaan tarjottiin erilaisia skenaarioita ja alkuasetelmia, joista peli lähtee vaihtelevilla voittotavoitteilla. *Age of Sigmarin* myötä on kuitenkin peleihin tuotu sisäänrakennettuna erilaisia pelimuotoja; avoin peli (*open play*), tasoitettu peli (*matched game*) ja narratiivinen peli (*narrative play*)¹³¹. Jervis Johnson avaa näitä pelimuotoja *Rules of Engagement* -artikkelissa *White Dwarf* #450:ssa:

- *Avoin peli: pelissä on muutamia rajoituksia.*
- *Tasoitettu peli: peli on ystävyysottelu.*
- *Narratiivinen peli: peli on tarina.*

¹²⁹ Baumgartner 2015, 12.

¹³⁰ *ibid.*

¹³¹ *Warhammer 40,000 Rule Book* 9. Laitos 2020, 194.

Johnson laajentaa samassa artikkelissa jokaista kohtaa:

“Avoimen pelin pelaaja haluaa peliensä olevan verrattain tasapainoisia ja hauskoja molemmille pelaajille, ja haluaa silti pelin olevan kiinnostava taktinen haaste jossa on hauskoja ja temaattisia erikoissääntöjä.”

“Tasoitettu peli vaatii tiukempia sääntöjä siitä, miten armeijat rakennetaan, jotta pelaajat voivat olla varmoja siitä, että armeija, jota he käyttävät, antaa vastustajalle reilun haasteen.”

“Narratiivisen pelin pelaajat ovat valmiita käyttämään aikaa uusien sääntöjen opetteluun ja pelin valmisteluun, ja heitä ei häiritse, jos taistelut ovat haastavia voittaa, kunhan se kertoo samalla upean tarinan täynnä sankarillisia hetkiä ja suuria saavutuksia¹³².”

Johnson kuitenkin huomioi, että nämä kategoriat eivät ole kiveen hakattuja, eivätkä kaikki pelaajat ole jaoteltavissa yksinkertaisesti vain yhden pelityyliin ystäviksi¹³³. *White Dwarfissa* julkaistaan artikkeleita, jotka käsittelevät kaikkia kolmea pelin muotoa, jotta yksikään niistä ei jäisi toisen varjoon pelin sisällä. Koska pelaajien preferenssit ovat vaihtelevia, on tämä hyvä tapa pitää pelaajakunta tyytyväisenä sekä samalla esitellä erilaisia tapoja pelata *Warhammeria* niin uudelle kuin vanhalle yleisölle. Johnson myös arvioi, että avoin ja narratiivinen pelimuoto on jotain, mihin kasvetaan sisään:

“Avoin ja narratiivinen pelaaminen on mielestäni jotain joka tulee ajan myötä. Siihen tarvitaan hyviä ystäviä harrastuksen sisällä, jotka ovat sinut narratiivisen pelityylin kanssa ja joille voitto tai tappio ei ole enää tärkein asia. “Autotallipelaaminen” (garage gaming) – siksi sitä taidetaan kutsua – on jotain johon kannattaa pyrkiä¹³⁴.”

¹³² White Dwarf #450 2020, 71.

¹³³ White Dwarf #450 2020, 73.

¹³⁴ White Dwarf Joulukuu 2018, 58.

*White Dwarf*issa nämä pelimuodot ovat nousseet esiin jo ennen kuin ne virallistettiin osaksi sääntöjä. Jokaisessa lehdessä on aina mukana taisteluraportti pelatusta pelistä kahden tai useamman pelaajan välillä. Ensimmäinen taisteluraportti *White Dwarf*issa oli numerossa 107 (marraskuu 1988), ja se oli aktiiviharrastaja Robin Dewsin itsenäisesti koottu raportti pelikerhonsa pelistä¹³⁵. Tämä peli, *24 Hours at Carik Mound*, kesti 24 tuntia pelata ja se televisioitiin osana hyväntekeväisyys-telethonia¹³⁶. Aluksi nämä taisteluraportit esitettiin mustavalkoisina piirroksina, ja myöhemmin painoteknologian päivityksien myötä yksityiskohtaiset valokuvat, kuvakulmat ja informaatiolaatikat toivat peleissä käytettävät miniatyyrit ja vaikuttavat taistelulentät etualalle. Taisteluraportit *White Dwarf*issa ovat myös osaltaan luoneet lisää sisältöä *Warhammerin* tarinamaailmoihin. Andy Chambersin ja Jervis Johnsonin peli *Angels of Death White Dwarf #166:sa* vuonna 1993 esitteli Erasmus Tychon hahmon, joka myöhemmin sai oman miniatyyrin ja kanonisen paikan *Warhammer 40,000:n* tarinamaailmassa¹³⁷.

Pelisuunnittelija Dave Gallagher nostaa narratiivisten elementtien lisäämisen peliin *Echoes From The Warp* -kolumnissa. Gallagherin mukaan narratiivin lisääminen peliin on haastava ongelma sinänsä, koska pelaajien lähtökohdat eroavat huomattavasti toisistaan.

“Osa pelaajista sanoo, että hahmojen ja yksiköiden nimeäminen ja tarkkojen yksiköiden numerointi on narratiivista pelaamista, kun taas toisten mukaan todellinen narratiivinen peli vaatii tarinavetoista asymmetristä skenaariota, johon kuuluvat epätavalliset säännöt.”¹³⁸

Kukin pelaaja määrittelee itse, millaisella narratiivin tasolla haluaa peliänsä pelata, ja vaikka sääntökirjat antavatkin kehyksiä narratiiviselle pelaamiselle, ei tämä välttämättä kohtaa pelaajien

¹³⁵ White Dwarf #356 2009, 77.

¹³⁶ White Dwarf Toukokuu 2017, 74.

¹³⁷ White Dwarf Toukokuu 2017, 75.

¹³⁸ White Dwarf Elokuu 2019, 50.

omia vaatimuksia tai määritelmiä. *White Dwarf* tarjoaa ohjeita *Echoes From The Warpin* tapaisissa kolumneissa pelaajille, jotka koettavat löytää omanlaistaan tapaa tuoda narratiivia mukaan pelipöydälle kirjoitettujen sääntöjen ulkopuolella. Gallagher itse rohkaisee hakemaan inspiraatiota myös Games Workshopin tuotteiden ulkopuolelta.

“Onko pelipöydälläsi paljon raunioituneita kaupunkimaastoja? Jos on, ehkä voit hakea inspiraatiota toiminta- ja sotaelokuvista, jotka tapahtuvat helvetillisissä kaupunkiympäristöissä, kuten *Stalingrad* tai *Vihollinen porteilla*...Jos taistelukentälläsi on paljon metsäalueita, niissä voi asua mahdollisesti vaarallisia hirviöitä, kuten *Predatorissa*¹³⁹.”

Tämä on mielenkiintoinen poikkeus *White Dwarf*in artikkeleissa, jotka usein nojaavat omaan transmediaaliseen tuotekirjoonsa informaatioissa muiden mediatuotteiden sijaan. Varsinkin Gallagherin tapa nimetä elokuva suoraan on poikkeavaa, sillä usein kehotukset hakea inspiraatiota ovat vähemmän suorita vedoten pelaajia tutustumaan “elokuvaan ja kirjoihin” sen tarkemmin määrittelemättä mihin. Gallagherin mainitsemilla elokuvilla – *Stalingrad*, *Vihollinen porteilla* ja *Predator* – on kuitenkin vahvoja kontakteja omalla tavallaan *Warhammerin* tarinamaailmoin estetiikkansa puolesta. *Predatorin* sotilaiden eliittiryhmä on yhdessä *Rambon* kanssa suurin vaikuttaja *Astra Militarum* -armeijan viidakkosotilaisiin *Catachaneihin*, ja saman armeijan *Death Korps of Krieg* ja *Armageddon Steel Legion* -jaostot nojaavat estetiikaltaan vahvasti I ja II maailmansodan armeijoihin ja univormuihin. Transmediaalista yhtenäisyyttä näiden ja *Warhammerin* välillä ei ole siis vaikea luoda itse peleissäkään.

*White Dwarf*issa pelattujen pelien transmediaalinen taustoitus on aina vahvasti esillä. Pelit eivät koskaan ole vain “faktio vastaan faktio” -pelejä, vaan ne on aina kehystetty jonkinlaisen tarinan tai narratiivin ympärille. *White Dwarf* #450:ssä pelattu *Destroy The Nexus* -peli Phil Kellyn *Ogor Mawtribes* -armeijan¹⁴⁰ *The Bloodgullet Mawtriben* ja Jes Bickhamin *Ossiarch Bonereapers* -

¹³⁹ *White Dwarf* Elokuu 2019, 53

¹⁴⁰ *Ogor Mawtribes* ovat ogre -hirviöistä muodostuva eliittiarmeija.

armeijan¹⁴¹ *The Bonereaper Legionin* välillä on hyvä esimerkki tästä. Pelin tarinallisuutta korostetaan sekä lyhyellä proosalla joka taustoittaa pelin konfliktia että ingressin omaisella kuvailulla pelistä:

“A Bone-tithe Nexus has been raised in the Endless Boneyard, announcing Nagash’s renewed dominion over that land. Enraged by its presence, the Bloodgullet Mawtribe seek to tear it down and crunch the bones of its defenders. But a mighty foe awaits them...”¹⁴²”

Tämän kaltaiset kuvailut ja kehykset muuttavat heti pelihetken kahden pelaajan maalattujen pienoismallien liikuttelusta osaksi jotain laajempaa konfliktia sitoen sen kiinni tarinamaailmaan konkreettisella tavalla. Samalla taisteluraporttien narratiivinen kehys voi vaikuttaa siihen, mitä pelaajat valitsevat armeijoihinsa. *The Warlords of Vigilus* -artikkelisarjan päätöksessä neljä pelaajaa otti yhteen 6 kuukauden aikana rakennetuilla armeijoillaan. Tapahtumapaikkana oli Vigilus-planeetta jonka kontrollista neljä armeijaa kamppailivat. Sam Pearson nostaa esiin miten hänen *Genestealer Cult*¹⁴³ -armeijansa sisältö heijastaa pelin narratiivia:

“Minun aloitusarmeijani muodostuu kokonaan kultisteista – ajattelin että narratiivisesti he ovat planeetalla ensimmäisenä, ja Tyranidit seuraavat heidän perässään¹⁴⁴.”

Useimmat näistä taisteluraporteista voidaan kategorisoida Johnsonin kuvausten perusteella tasoitettun pelin kategoriaan, jossa kaksi samantasoista armeijaa pelaa vastakkain. Kuitenkin mukana on myös enemmän narratiivisia pelejä. Aikaisemmin mainittu *Folly of Prince Roderick*-peli on esimerkki juuri tästä. Pelissä toisella pelaajalla on sääntökirjojen mukaan rakennettu

¹⁴¹ *Ossiarch Bonereapers* on luurankosotilaista muodostuva massa-armeija.

¹⁴² White Dwarf #450 2020, 85.

¹⁴³ *Genestealer Cult* on Tyranid-alienien ja ihmisten hybrideistä muodostuva nopean toiminnan armeija.

¹⁴⁴ White Dwarf #451 2020, 78.

Lizardmen-armeija, toisen pelatessa vain pientä joukkoa pakenevia ritareita¹⁴⁵. Myös *Bugman's Lament* -kampanja on tällaisesta narratiivisesta pelistä hyvä esimerkki. *Bugman's Lament* kuvasi kääpiöarmeijan erikoishahmo Josef Bugmanin yritystä suojella sukunsa panimotoimintaa vihollisilta, eri skenaarioiden kuvastaessa tarinallisesti Bugmanin sankaritekoja. *Bugman's Lament* antoi myös pelaajille uusia sääntöjä ja mekaniikoita jotka tukivat pelin narratiivista rakennetta¹⁴⁶ sääntöjen noustessa esiin vapaamuotoisessa pelissä ja sääntöpohjaisen pelattavuuden linkittyessä luoviin pyrkimyksiin¹⁴⁷. *Standard Bearer* -kolumnissa Jervis Johnson vertaa näitä skenaarioita Games Workshopin 1980-luvulla julkaisemiin skenaariopaketteihin, kuten *Terror of the Lichemasteriin*:

“Skenaarion läpipelaaminen antoi sinun vaikuttaa tarinan lopputulokseen, ja tämän takia näitä skenaarioita kutsuttiin usein 'narratiivisiksi kampanjoiksi'¹⁴⁸.”

Tämän kaltaiset pelimuodot *White Dwarfin* sivuilla vahvistavat *Warhammerin* transmediaalista puolta myös itse pelattavissa peleissä. Kuten Meriläinen, Stenros ja Heljakka toteavat, “miniatyrisoinnin voi väittää siis muistuttavan maailmanrakennusta ja maailma-leikkiä (*world-play*) joka sisältää lelu- ja pelileikin aspekteja, kuten myös muiden mediatuotteiden inspiroimia transmediaalisia pelaamisen muotoja¹⁴⁹.” Monet *White Dwarfissa* esitetyistä narratiivisista pelimuodoista onkin sidottu transmediaaliseen lisämateriaaliin, kuten kirjoihin ja laajoihin taustatarinoin. Nämä puolestaan helpottavat pelaajia immersoitumaan pelimaailman jossa nämä taistelut tapahtuvat. Jervis Johnson kirjoitti *Standard Bearerissa*:

¹⁴⁵ White Dwarf #305 2005, 37.

¹⁴⁶ White Dwarf #298-#300,#302 2003-2004

¹⁴⁷ Meriläinen et al. 2020, 12.

¹⁴⁸ White Dwarf #372, 2010, 74.

¹⁴⁹ Meriläinen et al. 2020 12, 13.

“Mielestäni skenaarioilla on elintärkeä rooli siinä, miten ne tekevät peleistämme immersivisiä. Kun sanon ‘immersiivinen’, niin tarkoitan sitä, miten Warhammer-peli muuttuu yksinkertaisesta miniatyyreillä pelattavasta lautapelistä tarinaksi, jossa tunnet olevasi mukana¹⁵⁰.”

Age of Sigmarin tuotua aikaisemmin mainitut kolme pelimuotoa vakioksi muihinkin Games Workshopin sotapeleihin ovat *Folly of Prince Rodrickin* ja *Bugman’s Lamentin* kaltaiset säännöillä ja ohjeilla varustetut narratiiviset skenaariot vähentyneet lehdistä. *Folly of Prince Roderickin* tavallisesta *Warhammer*-pelistä poikkeava kokoonpano ritareita taistelemassa liskoihmisiä vastaan näkyy kuvassa 13, jossa näkyy myös pelille epätavallinen voimatasapainon heittelemisen: montaa suurta yksikköä vastassa on vain muutama konveroitu ritarihahmo. Koska jokaisella pelaajalla on sääntökirjojen puitteissa mahdollisuudet pelata näitä avoimia ja narratiivisia pelejä, ei *White Dwarfin* tarvitse niitä enää mainostaa. *White Dwarfin* sisältö muuttuu ja kehittyy pelisysteemien myötä, ja sen fokukset pelien narratiivisuuden esittämisessä ovat siirtyneet toiseen, enemmän teatraaliseen muotoon.

¹⁵⁰ White Dwarf #357 2009, 96.



13. Folly of Prince Rodrick on esimerkki hyvin narratiivisesta tavasta pelata Warhammeria. Lähde: White Dwarf #305

5.2. “Sodan teatteri” – teatraalisuus ja tarinankerronta

Kuten olen aikaisemmin todennut, on *Warhammeriin* sisäänrakennettu paljon erilaisia tapoja tuoda narratiivia ja transmediaalisia elementtejä esiin. Viimeisenä elementtinä on itse peli, ja miten narratiivia tuodaan esiin pelin sisällä. Erilaiset vahvasti narratiiviset skenaariot ovat tähän yksi muoto, mutta Jervis Johnsonin mukaan tasoitettu peli on pelimuodoista suosituin, koska “nämä ovat pelejä, joissa tarkoitus on pelata ja (toivon mukaan) voittaa¹⁵¹”, ja *Warhammer*-pelit nähdään pääasiallisesti taktisina sotapeleinä. *White Dwarfissa* itse pelipuolta on aina esitelty aiemmin mainittujen taisteluraporttien kautta. Kun peliin julkaistaan uusia armeijoita tai yksiköitä, on lehdessä myös aina uusi raportti, jossa kyseisten armeijoiden ja yksiköiden toimintaa esitellään. Toukokuun 2018 *White Dwarf* -lehden kanssa julkaistiin myös uusi armeija, veden alla asuva haltiarotu *Idoneth Deepkin*, *Age of Sigmar*-peliin, ja lehdessä on taisteluraportti *The Soul Siphon*, jossa *Idoneth Deepkin* pääsee esille pelissä, ja on lopussa myös voitokas¹⁵². Mutta vaikka skenaariot ja mekaniikat peleissä itsessään eivät ole aina sidottuja narratiiviseen pelityyliin, on ne kehystetty ja kuvailtu hyvin narratiivisella tavalla. Näin pelin kulkua kuvaillaan *The Soul Siphon* -peliraportissa¹⁵³:

“Prince Vhordrai, however, was not so cowardly and charged into the Morrissarr Guard that had tried to wipe out the Grave Guard. The eel riders did not survive the encounter¹⁵⁴.”

Samanlaisia esimerkkejä hyvin teatraalisesta tavasta kuvailla sotapelien kehitystä on sekä uudemmissa että vanhemmissa lehdissä:

¹⁵¹ *White Dwarf* #450 2020, 71.

¹⁵² *White Dwarf* Toukokuu 2018, 73-85.

¹⁵³ Alkuperäistekstit säilytetty tekstin autenttisuuden vuoksi.

¹⁵⁴ *White Dwarf* Toukokuu 2018, 80.

“As the brawl erupted atop the landing pad, the remaining Dark Eldar vehicles targeted Squad Nero, who were disembarking their Rhino. Deluge of Pain poured sun-bright shots into their midst, toppling several while the nearby Raider killed another¹⁵⁵.”

Pelasi *Warhammeria* missä muodossa tahansa, on siinä selkeästi aina jonkinlainen teatraalinen elementti sisäänrakennettuna. Tämä teatteri syntyy “rikkaan kuvailevan kielen, yksityiskohtaisten figuurien ja pelikentällä syntyvän taistelun puhtaassa kaaoksessa¹⁵⁶.” Kuvat ja teksti ovat yhteydessä toisiinsa kertoen proosan kautta taistelutantereen tapahtumista. Kuvassa 14 näkyy miten Pink Horror -hirviöt käyvät suuren Avalenor Stoneheart Kingin kimppuun, ja vieressä teksti kuvailee tätä vahvoilla kielikuvilla. Aikaisemmat vaiheet tässä harrastuksessa ovat vain vahvistaneet pelissä syntyvää tarinankerronnallisia ja narratiivisia hetkiä. Täysin maalatut, persoonalliset armeijat täynnä eksoottisen näköisiä hahmoja ottamassa yhteen taistelukentällä, joka on täynnä puita, mäkiä ja raunioita, synnyttävät vahvoja mielikuvia, jotka auttavat pelaajia immersion kanssa. Kun tähän yhdistetään peleihin sisältyvät vaihtelevat liike, taikuu, ampumis- ja taistelukierrokset, syntyy eräänlainen draaman kaari, joka on helppo muuttaa narratiiviseksi tarinaksi *White Dwarfin* taisteluraporteissa, ja joka “auttaa rationalisoimaan tappiot narratiivisiksi saavutuksiksi, vähätellen voiton tärkeyttä ja priorisoiden muita (pelin) aspekteja¹⁵⁷.”

“Nautin siitä kun Alarith Stoneguardit jäivät jumiin...he taistelivat Kaaoksen sotureita, Warshrinea ja Sorcerer Lordia vastaan. Pelin lopussa kaksi heistä oli vielä elossa. He olivat elokuvallisia ja sankarillisia, mikä on tärkeää minulle¹⁵⁸.”

¹⁵⁵ White Dwarf #374 2011, 63.

¹⁵⁶ Fox 2001, 76.

¹⁵⁷ Carter et al. 2018, 8.

¹⁵⁸ White Dwarf #454 2020, 115.

Tällainen miniatyyrihahmoihin kiintyminen ja siitä välittäminen, miltä he näyttävät pelikentällä, on jotain, mistä Jervis Johnson on puhunut aikaisemminkin. Joulukuun 2018 *White Dwarfissa* julkaistussa haastattelussa *“The Gamesmaster”* Johnson puhuu omasta mieltymyksestään pelien suhteen ja siitä, miten voitto ei ole kaikki kaikessa:

“Reagoin tunteellisesti eri tavalla peleihin joita pelaan. Miniatyyripelit ovat minulle hyvin immerstiivisiä, jolla tarkoitan sitä -jos peli toimii oikein- että tunnen olevani taistelun keskellä itsekin! Pidän tätä erittäin jännittävänä ja mielekkäänä, ja paras tapa saavuttaa tämä immersio on vahvan narratiivin kautta¹⁵⁹.”

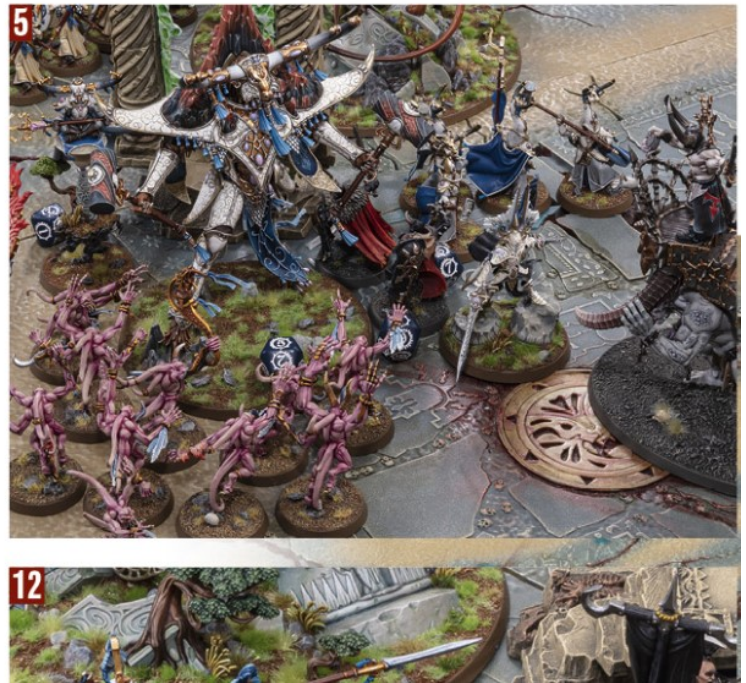
”Joskus pelkään heidän puolestaan – jokaisella on rykmentti, joka on johdonmukaisesti hyödytön, tai sankari, joka kompastuu jalkoihinsa rynnätessään taisteluun. Tuo kaikki on osa sitä minulle – ne (miniatyyrit) eivät ole vain pelinappuloita. Tämä on se, mikä tekee sotapelaamisesta niin jännittävää. Roolipelit onnistuvat immersiossa hyvin, mutta niistä uupuu Warhammerin sodan spehtaakkeleita ja mittakaava¹⁶⁰.”

¹⁵⁹ White Dwarf Joulukuun 2018, 59.

¹⁶⁰ White Dwarf Joulukuun 2018, 60.

His Ravagers, however, were finally making headway towards the Realmgate. As Takeen'ector watched, the mutants carrying the Warshrine lurched towards the glowing suit of armour that had killed Lord Ormakon and trampled it into the ground. When they raised their feet, nothing of the ghostly warrior remained but a dull afterglow.

Close by, the Pink Horrors gambolled towards the avatar of Hysh and engulfed it in a barrage of sorcerous pink flames, yet the huge mountain spirit barely reacted to the fact that it was on fire. The Pink Horrors, ever enthusiastic, reacted by charging into the towering construct and slapping it with their long, sucker-ended fingers. It was then that the living mountain reacted, swinging its hammers in long arcs that reduced everything they touched to glowing pink mist. As the Chaos energy evaporated, Takeen'ector could see that twenty Blue Horrors now stood where before there had been ten pink ones. He could already hear them grumbling.



14. Sotapelin proosamaista kuvailua. Lähde: *White Dwarf* #454

White Dwarfin kuvailevat taisteluraportit ja narratiivinen ote luo sotapelienv ympärille kehyksen, jota voidaan käyttää goffmanilaisessa kehysanalyysissä. Tämän kehyksen kautta sotapelienv harrastajia voidaan pitää esiintyjinä¹⁶¹. Goffmanin mukaan tämä kehys vaatii usein yleisönsä, ja *White Dwarfin* kautta yleisö on maailmanlaajuinen. Tässä mielessä pelaajat ovat “näyttelijöitä, tai ennemminkin esiintyjä”¹⁶², jotka tuovat pelin teatraalisen kehyksen kautta pelimaailman historian ja maailman eloon. Tutkimuksessaan sotapelaajien teatraalisesta kehyksestä Nikola Anna Adamus kutsuu yksittäisiä otteluita pelaajien välillä “harjoituksiksi”, ja turnaukset ja

¹⁶¹ Adamus 2016, 71.

¹⁶² Adamus 2016, 68.

enemmän kilpailulliset pelit ovat “näytöksiä¹⁶³.” Tätä teatraalisuutta korostavat myös hyvin aiemmin mainitut *Tale of Four Warlords* -kampanjat, jossa osallistujat eivät ole tekstissä vain pelaajia, vaan *sotaherroja* kun jokaista pelaajaa kutsutaan *warlord*-tittelillä. Nämä eivät ole vain miniatyyreillä pelattavia pelejä, joissa kaksi vastustajaa heittävät noppaa siitä, kuka voittaa, vaan osa laajempaa tarinankerronnan ja roolipelaamisen perintöä. Jervis Johnson kutsui *Standard Bearer* -kolumnissaan *Warhammeria* suoraan “miniatyyridraamaksi:”

“Sotapelit ovat miniatyyridraamoja jotka tapahtuvat toisessa maailmassa, oli se sitten fantasiamaailma, tieteiskirjallisuuden tulevaisuus tai menneisyys...pienoismalliarmeijat ja taistelukentät tuovat tätä taustatarinaa ja sen draamaa eloon¹⁶⁴.”

Carterin, Gibbsin ja arropin kehittämä kolmikenttä pelien eri puolien identifoinnissa on mielenkiintoinen tapa tarkastella *Warhammerin* eri puolia. Aiemmin läpikäydut *metapeli* ja *parapeli* kuvaavat jännitettä, joka on olemassa “leikin” ja “pelin” kehyksessä *Warhammerissa*¹⁶⁵. *White Dwarfin* lähiluvussa erityisesti parapeli on esillä vahvasti. Parapelin luonne kuitenkin viittaa siihen, että se on jotain minkä pelaaja voi halutessaan sivuuttaa, aivan kuten metapelinkin. *White Dwarfin* analysoinnin perusteella on selvää, että parapelin elementtejä ei voi kuitenkaan täysin irroittaa pelistä. Kolmas ulottuvuus, *orthopeli*, kuvaa pelin ydintä ja perusmuotoa ja yleisesti hyväksyttyä “oikeaa tapaa” pelata peliä¹⁶⁶. Transmediaaliset ja narratiiviset elementit ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa orthopelin kanssa. Tapa millä armeija rakentuu, millainen estetiikka ja värimaailma kullakin faktiolla on, miten näiden faktioiden tausta vaikuttaa pelisisältöön ja miten pelin eri muodot tuovat tarinamaailmaa mukaan peliin ovat vuorovaikutuksessa orthopelin kanssa perustavanlaatuisella tavalla¹⁶⁷. *White Dwarfin* tapa esittää

¹⁶³ Adamus 2016, 71.

¹⁶⁴ White Dwarf #365 2010, 88.

¹⁶⁵ Meriläinen et al. 2020, 12.

¹⁶⁶ Carter et al. 2015, 4.

¹⁶⁷ Carter et al. 2015, 5.

peliiä itsessään narratiivisessa ja teatraalisessa muodossa on vahvasti kytköksissä harrastuksen muihin vaiheisiin. Tämä on myös *Warhammerin* orthopeliä, sillä vaikka pelaajat valitsevat tasoitettun pelin kaltaisen enemmän rajoitetun pelin on immersio yhä osa peliä. *Warhammer* on lähtökohtaisesti miniatyyreillä pelattava sotapeli, ja miniatyyrien kasaaminen, maalaminen, armeijan kokoaminen ja peli itse ja niihin kytkeytyvät transmediaaliset elementit ovat osa *Warhammerin* orthopeliä, kokonaisuuden linittyessä osaksi luovia pyrkimyksiä¹⁶⁸.

Henry Jenkinsin mukaan tarinat eivät ole tyhjää sisältöä, jonka voi vain siirtää mediasta toiseen ilman sen muuttamista¹⁶⁹. *Warhammer* on lähtökohtaisesti ensiksi peli, ja narratiivinen sisältö pelissä itsessään on sidottu sen mekaniikkoihin. *Warhammerin* kaltaisissa peleissä tämä narratiivisuus tulee siitä, että pelaajat voivat suorittaa ja todistaa narratiivisia tapahtumia¹⁷⁰. Tarinalliset elementit muodostuvat tapahtumista, konfliktien lopputuloksista ja yksittäisten pelihahmojen ja ryhmien edesottamuksista pelikentällä. Pelien vahvuutena muihin tarinoiniin verrattuna, jotka mahdollisesti tarjoavat monipuolisempia tarinallisia kokemuksia, on niiden kokemuksellisuus. Transmediatuotteena *Warhammer* tarjoaa mahdollisuuden astua itse merkityksellisen fiktiivisen maailman sisälle ja kenties toimia jopa tuohon maailmaan kuuluvana fiktiivisenä hahmona¹⁷¹.

¹⁶⁸ Meriläinen et al. 2020, 12.

¹⁶⁹ Jenkins 2004, 3.

¹⁷⁰ Jenkins 2004, 7.

¹⁷¹ Klaustrop & Tosca 2004, 8.

6. Lopuksi: *Warhammerin* erottamattomat tarinamaailmat

Transmediaalisten maailmojen laajuus tekee niistä usein avoimia lukuisille erilaisille tulkinnoille ja versioille. Kun kuviteltu maailma kattaa vuosikymmenien kehityksen lukuisissa eri medioissa ja on historialtaan ja yksityiskohdiltaan laajentunut alkuperäisestään, on sitä vaikea enää tunnistaa yhden tekijän luomukseksi¹⁷². *Warhammerin* eri maailmojen parissa on työskennellyt lukuisia kirjoittajia, joiden joukossa on sekä ammattikirjailijoita, pelintekijöitä ja *White Dwarfin* kolumnisteja. 38 vuotta kestäneen historiansa aikana ovat *Warhammerin* maailmat toki myös muuttuneet. *Warhammer 40,000:n* maailman kuvauksen “*kaukaisen tulevaisuuden synkässä pimeydessä on vain sota*” kirjoittivat pelintekijät, jotka olivat kyllästyneitä Margaret Thatcherin politiikkaan, luoden maailman, jossa toivo ja kehitys ovat unohtuneet ja kaikki ovat tarinan konnia¹⁷³. Tämä alunperin hyvin satiirinen ote ja aikakauteen sidottu poliittinen konteksti, joka oli ominainen osa 1980-luvun englantilaista tieteisfiktiota, on hiljalleen jäänyt taustalle laajemman yleisön tavoittelun nimissä.

Mikä sitten on kiehtonut harrastajia vuosikymmenien ajan ottamaan osaa tähän tarinamaailmaan, ei ainoastaan pelaajina, vaan myös tarinankertojina? Vastaus tähän on harrastuksen eri vaiheissa, jotka antavat pelaajille vapauden tehdä pelistä itsensä näköisen. Tämä on eräänlainen leikin muoto, jossa personointi, roolipelaaminen ja muut tarinakerronnan puolet muodostavat henkilökohtaisen maailmanrakentamisen ja maailmaleikin¹⁷⁴. Jokainen harrastaja on vapaa ottamaan osaa tarinamaailmaan omalla, uniikilla tavallaan. Monille tämä tarkoittaa

¹⁷² Pinner 2014, 8.

¹⁷³ Hern, Alex. The Guardian: ‘Heroin for middle-class nerds’: how Warhammer conquered gaming. <https://tinyurl.com/386jem9e>

¹⁷⁴ Meriläinen et al. 2020 12; Heljakka & Harviainen 2019.

Warhammerin laajan transmediaalisen kirjaston käyttöä oman armeijansa personoinnissa, mutta harrastajat eivät ole aina tyytyneet vain heille tarjottuun materiaaliin. Viime vuosina kasvava harrastajakunta nimeltä INQ28 on inspiroitunut sekä Games Workshopin lakkautetusta pelistä *Inquisition* että *White Dwarfin* sivuilla nähdystä *Blanchitsu*-artikkelisarjasta luoden omia sääntöjä ja hahmoja sekä *Warhammer 40,000:n* että *Age of Sigmarin* maailmoihin ja keskittyen personointiin konvertoimalla miniatyyrejä radikaalisti. Ei ole olemassa vain yhtä tapaa ottaa osaa *Warhammerin* tarinamaailmoihin, ja harrastus on vahvasti sidoksissa taiteellisesti luoviin pyrkimyksiin.

Palataan takaisin tutkielman alussa esitettyihin tutkimuskysymyksiin. Ensinnäkin, *miten transmediaalisuus näkyy harrastuksen eri vaiheissa?*

Lehtiaineiston analyysissä transmediaaliset aspektit näkyvät jokaisessa harrastuksen vaiheessa jollain tasolla. Harrastajat voivat jo miniatyyrien kokoamisvaiheessa tuoda *Warhammerin* tarinamaailmojen yksityiskohtia esiin, kuten esimerkiksi *Pilgrim's Roadissa* nähdyissä konvertoinneissa. Radikaalin muodonmuutoksen jälkeen yhteen tarinaympäristöön tarkoitetut miniatyyrit kuuluvat nyt toiseen, ja ne sidotaan toiseen osaan *Warhammerin* tarinamaailmaa transmediaalisella tavalla. John Blanchen *Pilgrim's Road*- ja *Blanchitsu*-kolumnit ovat inspiroineet harrastajia luomaan kokonaisen harrastuksen sivusektion, aiemmin mainitun *INQ28:an*, ja konvertointi ja kokoaminen on vain yksi monista tavoista ottaa osaa transmediaaliseen tarinankerrontaan.

Maalaaminen ja siinä tapahtuvat värivalinnat ovat konvertointia yksinkertaisempi ja helpommin lähestyttävä tapa osallistua transmediaaliseen tarinankerrontaan miniatyyrien kautta.

Warhammerin erilaiset sääntökirjat, taidekirjat ja muut mediatuotteet tarjoavat huomattavan määrän tarinamaailman eri kolkkiin sidottuja värivalintoja. *Warhammerin* ollessa sotapeli ja sen miniatyyrien esittäessä sotilaita ja satureita on näistä suurin osa luonnollisesti erilaisten univormujen muodossa, mutta joskus voi kyse olla vain sotamaaleista tai jopa ihon väristä.

Harrastajat voivat kuitenkin myös itse luoda aivan omia väriteemojaan luoden omaa sisältöään tarinamaailmaan. *White Dwarf*ssakin nähty Robin Cruddacen *Howling Griffons* -niminen *Space Marines* -armeija on siirtynyt myöhemmin myös osaksi *Warhammer 40,000*-pelin kaanonia. Univormut, heraldiikka ja yleinen värimaailma kertovat paljon armeijasta, ja pelin tunnistettavampien faktioiden värien näkeminen herättää harrastajissa välittömästi assosiaatioita armeijan paikasta tarinamaailmassa.

Samaan tapaan myös armeijan sisältö voi kertoa paljon tästä paikasta. Jokaisella *Warhammerin* armeijalla on jonkinlainen vahvuus, joka kertoo myös niiden sisällöstä: rottamaiset *Skavenit* eivät ole taistelijoina kovin kummoisia, mutta niiden lukumäärä korvaa puutteet taistelutaidossa, kun taas Kaaoksen soturit ovat isoja ja kestäviä sekä taitavia sotilaita, mutta harvinaisia ja lukumäärältään siten vähäisiä. Nämä rakenteet muodostuvat sääntökirjojen kautta, mutta harrastajille on annettu tilaa ja mahdollisuuksia tuoda faktioiden taustatarinoita ja monimuotoisuutta mukaan peliin. Vahvasti sotakoneisiin nojaavat *Skavenit* ovat suurella todennäköisyydellä Kirskeen klaanin¹⁷⁵ jäseniä, kun taas vahvasti taikuuteen nojaava Kaaoksen armeija on mitä luultavammin taikuuden jumala Tzeentchin palvelijoita. Sääntökirjat ja muut *Warhammerin* mediatuotteet tarjoavat näin mahdollisuuden tuoda transmediaalisia elementtejä myös itse peliin antaen ohjeita ja viittauksia siihen, millaisia erilaisia armeijoita pelaajat voivat rakentaa sääntöjen puitteissa. Pelissä on myös lukuisia nimettyjä erikoishahmoja, jotka tuovat aina oman tarinansa ja kontekstinsa armeijaan, johon heidät otetaan mukaan, ja heidän omat sääntönsä voivat myös vaikuttaa armeijan rakenteeseen ja sisältöön.

Warhammerin kehitys pelinä on tarjonnut vaihtelevan mahdollisuuden erilaisille narratiivisille skenaarioille. Varhaisissa pelin versioissa erilaiset, jatkuvat skenaariot olivat vahvasti osa peliä, mutta myöhemmin, kun peli muuttui narratiivisesta miniatyyripelistä enemmän strategiseksi sotapeliksi, nämä jäivät taustalle. Nykyään *Warhammer* tarjoaa kuitenkin kolme erilaista tapaa pelata sen pelejä: avoin peli, tasoitettu peli ja narratiivinen peli. Narratiivisessa pelissä erityisesti

¹⁷⁵ Eng. Clan Skryre, käänös William Kingin teoksesta *Skaveninsurma* (1999)

nousee *Warhammerin* tarinamaailmoista saatava inspiraatio esiin, ja sääntökirjat ja kampanjakirjat tarjoavat mahdollisuuden pelata uudestaan suoraan tarinamaailman historiasta nostettuja skenaarioita ja taisteluita, eläen samalla näitä kirjoista luettuja tarinoita pelipöydällä. Oli pelin muoto mikä tahansa, on *Warhammeriin* upotettu sisään luonnostaan narratiivisuuteen luontuvia elementtejä. Pelit tapahtuvat selkeästi määritellyssä ympäristössä, joka rakentuu pelilaudasta ja siinä olevista maastoista; peli voi tapahtua metsäaukiolla, kaupungin raunioissa tai kraaterien täyttämällä maaperällä. Tämä yhdistettynä peliin sisäänrakennettuun rytmiin ja käänteisiin luo lähes teatraaliseen tunnelman tapahtumiin upottaen pelaajat *Warhammerin* maailmaan pelin kautta.

Transmediaalisuus elää vahvasti *Warhammerin* eri puolissa, ja pelaajilla on lukuisia mahdollisuuksia ottaa osaa sen tarinaan omilla valinnoillaan käyttäen luovuutta ja *Warhammerin* laajaa tarinamaailmaa hyväkseen. Tästä voimmekin siirtyä toiseen esittämäni tutkimuskysymykseen: *Miten White Dwarf -lehti tukee transmediaalista lähestymistapaa Warhammerin kohdalla?*

Lähiluvussa paljastui hyvin selkeästi *White Dwarfien* sisällön fokus juuri näihin transmediaalisiin elementteihin. Vaikka pelin muoto ja sisältö on muuttunut uusien sääntökirjojen ja laitosten myötä, ovat artikkelit *White Dwarfissa* keskittyneet vahvasti juuri tarinamaailmojen tuomiseen mukaan vahvemmin pelipöydälle. Oppaat konvertointiin ja maalaamiseen kuten *Bugman's Lament* ja *Colours of The Empire* antavat vinkkejä siihen, miten tuoda tarinamaailman elementtejä mukaan oman armeijan personoinnissa, ja lähes jokaisessa lehdessä esitellään jonkun harrastajan (usein Games Workshopin työntekijän) armeija ja taustatarina, jonka he ovat joukoilleen kehittäneet usein samalla opastaen, miten lukijat voivat itse toteuttaa vastaavanlaisia persoonallisia ja uniikkeja armeijoita.

Myös artikkeleilla, jotka opastavat armeijan kasaamiseen peliä varten, on vahva transmediaalinen fokus. Artikkelit kuten *Born into Blood* ja *Orc Wartribes of Nemesis Crown* ovat oppaita armeijan rakentamiseen, mutta sen sijaan, että ne lähestyisivät pelimekaniikan tai taktiikkojen kannalta tätä prosessia, on painopiste siinä, miten pelaaja voi tuoda näiden armeijoiden taustatarinoita esiin armeijalistassaan. *White Dwarfin* kannalta olennaisempaa pelin kannalta ovat armeijat, jotka on sidottu taustatarinaan eli “fluffiin”, eivätkä voittamiseen optimoidut “cheese” armeijat. Armeijan tehokkuuteen ja taktiseen rakenteeseen nojaavat artikkelit ovat harvinaisuuksia, ja valtaosa keskittyy puhumaan oman armeijan personoinnista transmediaalisilla valinnoilla.

Tapa, jolla itse pelitilannetta esitetään *White Dwarfissa*, on hyvin mielenkiintoinen. Peliraporttien tarkoitus on esitellä uusia armeijoita ja niiden pelityyliä, mutta näitä pelikuvauksia lukiessa fokus on selkeästi enemmän pelin dramatisoinnissa kuin analysoinnissa. Tapahtumien kuvailut ovat enemmän proosamaisia katkelmia kuin pelilaudalla oikeasti tapahtuvien asioiden selostamista. Tätä kautta myös harrastajia rohkaistaan lähestymään pelejään tällä tavalla, ja näkemään peli enemmän narratiivisena prosessina täynnä käännteitä, pieniä ja suuria sankaruuden hetkiä ja dramaattisia lopputulemia. *White Dwarf* on myös vuosien aikana esitellyt erilaisia skenaarioita ja sääntöjä, joilla tehdä peleistä entistä narratiivisempia, kuten *Folly of Prince Roderick*, mutta sääntöjen kehityksen ja uusien pelimuotojen synnyn jälkeen tarve tällaisille artikkeleille on vähentynyt. John Blanchen *Pilgrim's Road* esittelee myös erilaisen, enemmän transmediaalisen ja narratiivisen tavan pelata *Warhammeria*, ja artikkelit kuten *A Tale of Four Gamers* tarjoaa myös narratiivisia esimerkkejä pelien järjestämisestä. Tämä nelinpelin muoto näkyy käytännössä kuvassa 15, jossa kuukausia kestävä armeijan rakentaminen päättyy suureen taisteluun.

Metapeli, parapeli ja orthopeli tarjoavat termistönä mielenkiintoisen kolmikentän jonka kautta tarkastella *Warhammerin* sisältöä. Pelaajalla itsellään on vapaus keskittyä mihinkä tahansa näistä pelin puolista, mutta jotta peliin voi ottaa osaa on pelaajan oltava vuorovaikutuksessa orthopelin

kanssa. *White Dwarfin* lähiluku osoittaa, että Games Workshopin pelien ydin on luovien pyrkimysten yhdistämisessä pelikokonaisuuteen. Miltä armeija näyttää visuaalisesti, minkälaiseen pelityyliin se nojaa ja millaisia pelejä sillä pelataan – yksi tai useampi näistä linkittyy aina jotenkin *Warhammerin* transmediaaliseen tarinamaailmaan. *Warhammerin* pelin ydin on jatkuvassa vuorovaikutuksessa transmediaaliseen sisältöön ja narratiivisiin valintoihin



SAD PHIL IS SAD

Following Matt's double turn, Phil's orruks were in a dire state. "I didn't think I'd have to fight a forest as well as the Sylvaneth," said Phil, looking glum. "That Wyldwood in the centre of my army is like a bomb constantly going off. Every time a Treelord wiggles his fingers or Alarielle waves her staff around the Wyldwood eats some of my Ironjawz. I am going to have to sort out Matt's wizards because they are a nightmare. The little twigs I can deal with, but the big twigs are causing me grief."

15. A Tale of Four Warlords -pelissä neljä pelaajaa kokoaa armeijoita vuoden ajan narratiivista neljän hengen loppuottelua varten. Lähde: White Dwarf Helmikuu 2017.

White Dwarfin lähiluku kertoo paljon siitä, miten Games Workshop markkinoi omaa peliään ja miten se mainostaa harrastuksen eri osia, mikä puolestaan kertoo siitä, miten harrastajia rohkaistaan ottamaan osaa pelin eri vaiheisiin. Kuitenkin Games Workshopin läpinäkymättömyys ja *Warhammerin* status pelinä ilman yhtä tekijäauktoriteettia on sellainen, että tämän kaltaiset luennat pelistä ja sen intentioista ovat lähinnä hyvin perusteltuja tulkintoja. *White Dwarf* on kuitenkin mainoslehti Games Workshopin tuotteille, ja luonnollisesti pelivalmistaja haluaa tukea sellaista tapaa ottaa osaa harrastukseen, joka perustuu kokeiluun,

keräämiseen ja toistuvaan interaktioon pelin eri mediatuotteiden kanssa. Kuvastaako tämä lopulta todellisuutta, ja miten harrastajat lehden sivujen ulkopuolella ottavat osaa pelin eri muotoihin? *Warhammerin* transmediaalista tarinankerrontaa on myös vuosien aikana hidastanut Games Workshopin haluttomuus viedä tarinamaailmaansa eteenpäin. *13th Black Crusade* oli Games Workshopin vuonna 2003 aloittama globaali *Warhammer 40,000* -pelikampanja, jossa tuhansien harrastajien pelien lopputulokset dokumentoitiin ja tarkoituksena oli määrittää sodan voittaja sillä tavalla. Pelien lopputulokset kuitenkin olivat niin rajut, että ne sotivat Games Workshopin asettamaa *Warhammer 40,000:n* status quota vastaan, ja lopputulos määriteltiin tasapeliksi.¹⁷⁶ Samalla lailla kävi myöhemmin *Warhammer Fantasy Battlen* ja *Storm of Chaos* -kampanjan kanssa. Kampanjan pääpahikseksi tarkoitettu faktio *Hordes of Chaos* ei ikinä päässyt pelituloksien mukaan edes lähtemään omalta alueeltaan, ja Games Workshop kirjoitti narratiivin uusiksi sopimaan omaan mielikuvaansa tarinan kulusta. *Warhammerin* transmediaalista kehitystä on hidastanut Games Workshopin rautainen ote omasta tuotteestaan, ja vasta viime vuosina *Age of Sigmarin* myötä on status quo saanut muuttua ja kehittyä. *Warhammerin* transmediaaliseen tarinankerrontaan saa osallistua, mutta siihen vaikuttaminen on yhä lähtökohtaisesti Games Workshopin käsissä.

Tämä tutkielma voi muodostaa pohjan, josta lähteä tutkimaan myös pelaajien käyttäytymistä ja interaktiota pelin kanssa. Vaikka vanhat sotapelaajien verkkofoorumit ovat hiljentyneet, ovat uudet yhteisöt muodostuneet eri sosiaalisen median alustoille. Erityisesti Twitterissä ja Instagramissa on aktiiviset *Warhammer*-harrastajien yhteisöt, joiden keskustelua pelistä ja tavoista ottaa osaa pelin eri muotoihin voi tutkia muun muassa tunnistesanojen #Warmongers, #WarhammerCommunity ja #PaintJam takaa. Myös Games Workshopin sosiaalisen median sivusto Warhammer Community on vahvasti vuorovaikutuksessa Twitterin *Warhammer*-harrastajien kanssa, mikä tarjoaa autenttisen kuvan pelivalmistajan ja harrastajien kontaktista. Myös pienempien yhteisöjen kuten aiemmin mainitun *INQ28:n* tarkastelu voi kertoa paljon

¹⁷⁶ Baumgartner 2015, 49.

Warhammerin eri puolista ja tavoista ottaa osaa sen laajoihin tarinamaailmoihin. Samoin johdannossa mainitsemani sukupuoliin keskittyvä tutkimus sekä *Warhammerin* pelaajien että pelin itsensä sisällä on potentiaalinen hyvä jatkotutkimuksen aihe, johon *White Dwarf* voi myös toimia lähteenä tai ainakin todistusaineistona harrastuksen heteronormatiivisuudesta. Lähiluvun aikana oli helppo huomioda, miten homogeeninen *White Dwarfin* toimituskunta on ollut ja osittain on yhä, mutta kontrastoimalla tätä sosiaaliseen mediaan näkee hyvin, miten tämä ei välttämättä kuvasta harrastajien sukupuolten moninaisuutta. Samoin luvussa 5 esiin nostetut *Warhammerin* ulkopuoliset transmediaaliset vaikuttajat pelissä ovat kiinnostava tutkimusaihe, joka voi kertoa paljon pelin kehityksestä ja sisällöstä sekä suhteesta laajempaan populaarikulttuuriin.

Warhammerin on monellakin tapaa uniikki transmediaalinen pelituote, sillä siinä yhdistyy sekä eri mediatuotteiden kautta syntyvä tarinamaailma että harrastajien erittäin näkyvä tapa ottaa osaa tähän omilla uniikeilla ja luovilla tavoillaan. *Warhammer* on monille tutkijoille hyvä kohde tutkia transmediaalisen tarinankerronnan ilmiötä, sillä sen vuosikymmeniä kestänyt suosio takaa sekä paljon tutkimusmateriaalia eri medioissa että laajan kannattajakunnan, jonka kehitystä ja osallistumista on helppo tutkia eri kanavien kautta. Sotapeleissä, kuten *Warhammerissa*, yhdistyy vanhojen sotapelien strategisuus ja taiteellinen luovuus, mikä sopii hyvin näiden pelien spekulatiivisiin ympäristöihin ja maailmoihin. Transmediaalinen osallistuminen nousee esiin siinä, kun harrastajat lukevat sääntökirjojen mukana tulevia historiikkeja, maailmakuvauksia ja tarinoita, jotka sitten siirtyvät maalauksen ja armeijan rakentamisen kautta pelipöydälle, antaen harrastajien olla omien pienten sotiensa tarinankertajia.

Lähdeluettelo

White Dwarf -lehtiaineistot

White Dwarf #293. Games Workshop 2003.

White Dwarf #297. Games Workshop 2003.

White Dwarf #298. Games Workshop 2003.

White Dwarf #300. Games Workshop 2003.

White Dwarf #302. Games Workshop 2004.

White Dwarf #304. Games Workshop 2004.

White Dwarf #323. Games Workshop 2006.

White Dwarf #326. Games Workshop 2007.

White Dwarf #329. Games Workshop 2007.

White Dwarf #334. Games Workshop 2007.

White Dwarf #346. Games Workshop 2008.

White Dwarf #356. Games Workshop 2009.

White Dwarf #357. Games Workshop 2009.

White Dwarf #362. Games Workshop 2010.

White Dwarf #365. Games Workshop 2010.

White Dwarf #372. Games Workshop 2010.

White DWarf #371. Games Workshop 2011.

White Dwarf #374. Games Workshop 2011.

White Dwarf September 2016. Games Workshop 2016

White Dwarf December 2016. Games Workshop 2016.

White Dwarf February 2017. Games Workshop 2017.

White Dwarf May 2017. Games Workshop 2017.

White Dwarf October 2017. Games Workshop 2017.

White Dwarf July 2017. Games Workshop 2017.

White Dwarf May 2018. Games Workshop 2018.

White Dwarf August 2019. Games Workshop 2019.

White Dwarf #450. Games Workshop 2020.

White Dwarf #451. Games Workshop 2020.

White Dwarf #452, Games Workshop 2020.

White Dwarf #454. Games Workshop 2020.

White Dwarf #461. Games Workshop 2021

White Dwaf #462. Games Workshop 2021.

Artikkelit

Linkit tarkistettu 31.3.2021.

Baxter, Stephen. *Freedom in an Owned World - Warhammer Fiction and the Interzone Generation*. Vector 229. 2003.

<https://web.archive.org/web/20120216083901/http://www.vectormagazine.co.uk/article.asp?articleID=42>

Bunn, Matthew. *Warhammer maker Games Workshop reports 'best ever year' with £256m sales*. BusinessLive 30.7.2019.

<https://www.business-live.co.uk/manufacturing/warhammer-maker-games-workshop-reports-16666991>

Jenkins, Henry. *Transmedia 202: Further Reflections*.

http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html 2011

Hern, Alex. *'Heroin for middle-class nerds': how Warhammer conquered gaming*. The Guardian 21.1.2019. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/jan/21/heroin-for-middle-class-nerds-how-warhammer-took-over-gaming-games-workshop>

Sinisalo, Otto. *Totaalista Sotaa Verisellä Tieteisnäyttämöllä*. Tähtivaeltaja 1/2011.

Helsingin Science Fiction Seura ry. 2011.

Pajamo, Antti. *Hyvinkäläinen nuorisotyöntekijä Mika palkittiin Las Vegasissa -hyödyntänyt pelejään työssä yli 20 vuotta*. Iltalehti 27.1.2020. <https://www.iltalehti.fi/kotimaa/a/6c3d85ea-0007-42ea-8ee9-bd5f2582d3a8>

Pelit

Warhammer Fantasy Battle. 3. laitos. Kirjoittanut Rick Priestely, Richard Halliwell ja Bryan Ansell. Games Workshop 1987.

Warhammer 40,000. 8. laitos. Games Workshop 2017.

Warhammer 40,000. 9. laitos. Games Workshop 2020.

Johdatus Strategiapeleihin. Kirjoittanut Rick Priestley. Games Workshop 1998.

Little Wars. Kirjoittanut H.G. Wells. Frank Palmer 1913.

Kuvalähteet:

Kuva 1: Kirjoittajan omasta kuvapankista.

Kuva 2: Wikimedia Commons.

Kuva 3: *White Dwarf* #461, 2-3, Games Workshopin verkkokauppa.

Kuva 4: Warhammer Community Press Room

Kuva 5: Warhammer Community Press Room

Kuva 6: *Warhammer 40,000*. 8. Laitos, s.32 Games Workshop 2017

Kuva 7: *The Redeemer Vol.1, 18*. Black Library 2000

Kuva 8: *White Dwarf* #293, 47, kuvakaappaus.

Kuva 9: *White Dwarf October 2017*, 94, kuvakaappaus.

Kuva 10: *White Dwarf* #372, 23, kuvakaappaus
Kuva 11: *White Dwarf* #341, 85, kuvakaappaus
Kuva 12: *White Dwarf October 2017*, 75, kuvakaappaus
Kuva 13: *White Dwarf* #305, 43, kuvakaappaus
Kuva 14: *White Dwarf* #454, 108, kuvakaappaus.
Kuva 15: *White Dwarf February 2017*, 53, kuvakaappaus.

Tutkimuskirjallisuus

Adamus, Nikola Anna. *Fantasy Miniature Wargames and Their players. A Study of Finnish Wargamers in Tampere*. M. Sc. Thesis. University of Tampere, School of Information Sciences 2016

Baumgartner, Robert. *In the Grim Darkness of the Far Future there is only War. Warhammer 40,000, Transmedial Ludology, and the Issues of Change and Stasis in Transmedial Storyworlds*. Media Convergence and Transmedial Worlds Part 3, 7/2015.

Booth, Paul. *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. Bloomsbury Academic 2015.

Carter, Marcus, Gibbs, Martin, Harrop, Mitchell. *Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary*. University of Melbourne 2015.

Carter, Marcus, Gibbs, Martin, Harrop, Mitchell. *Drafting an Army: Playful Pastime of Warhammer 40,000*. Games and Culture Volume 9 (2) 2014.

Carter, Marcus, Gibbs, Martin, Harrop, Mitchell. *Everyone's a Winner as Warhammer 40K (Or, at least not a loser)*. Proceedings of DiGRA 2013 Conference: DeFragging Game Studies. University of Melbourne 2013.

Dowd, Tom, Niederman, Michael, Fry, Michael, Steiff, Josef. *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Focal Press 2014.

Fox, Benjamin N. *The Performance of War Games*. Teoksesta *Performing the Force: Essays on Immersion into Science Fiction, Fantasy and Horror Environments*. Toim. Kurt Lancaster and Tom Mikotowicz. McFarland & Company Inc 2001.

Goffman, Erving. *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. Northeastern University Press 1986.

Harvey, Colin. *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Palgrave MacMillan UK 2015.

Heljakka, Katriina, Harviainen, J. Tuomas. *From displays and dioramas to doll dramas. Adult world building and world playing with toys*. American Journal of Play 11(3) 2019.

Heljakka, Katriina. *From Wow to Flow to Glow: Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures*. Aalto University, School of Arts, Design and Architecture 2013.

Holmes, Tim. *Mapping the Magazine: Introduction*. Teoksessa *Mapping the Magazine: Comparative studies in magazine journalism*. Toim. Tim Holmes. Routledge 2008.

Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. Teoksessa *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Toim. Noah Wardrip-Fruin ja Pat Harrigan. MIT Press 2004.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York University Press 2006.

Johnson, Sammie. *Why Should They Care? The relationship of academic scholarship to the magazine industry*. Teoksessa *Mapping the Magazine: Comparative studies in magazine journalism*. Toim. Tim Holmes. Routledge 2008.

- Klastrup, Lisbeth. *What makes World of Warcraft a World? A note on Death and Dying*. Teoksessa *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Toim. H.G. Corneliussen ja J. W. Rettberg. MIT Press 2008.
- Klastrup, Lisbeth, Tosca, Susana. *Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design*. Center of Computer Games Research. IT University of Copenhagen 2004.
- Kline, Stephen. *Out of the Garden: Toys and Children's Culture in the Age of TV Marketing*. Verso, London 1993.
- Meriläinen, Mikko, Stenros, Jaakko, Heljakka, Katriina. *More Than Wargaming: Exploring the Miniaturizing Pastime*. *Simulation & Gaming* 1-17 2020.
- Peterson, Jon. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. Unreason Press 2012.
- Pinner, Richard S. *Collaboration, sub-creation, inspiration and evolution in fantasy literature*. Sophia English Studies 2014.
- Pöysä, Jyrki. *Lähiluku vaeltavana käsitteenä ja tieteidenvälisenä metodina*. Teoksessa *Vaeltavat metodit*. Toim. Jyrki Pöysä & Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura 2010.
- Rosenholm, Heikki. *Vampyyrin Varjossa. Pelon elementit elokuvassa Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens*. Pro Gradu -tutkielma. Turun yliopisto 2016.
- Salmi, Hannu. *Elokuva ja historia*. Suomen elokuva-arkisto ja Painatuskeskus, Helsinki 1993.
- Strandbråten, Glenn Rune, Kofold-Petersen, Anders. *Myrmidia -- Case-based reasoning for Warhammer Fantasy Battle army building*. *Proceedings of the Sixteenth UK Workshop on Case-Based Reasoning* 2014.
- Stenros, Jaakko, Waern, Annika. *Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy*. Teoksessa *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication*. Toim. M. Evans. Oxford Interdisciplinary Press 2011.

Svensson, Paul. *Representation of Gender in Fantasy Miniature Wargames*. Department of Culture and Education, Södertorn University 2013.

Timonen, Atte. *Pelkkä peli vai roolipeli? Roolipelikokemus Baldur's Gate -pelisarjassa*. Kandidaatin tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos. Turun yliopisto 2016.

Timonen, Atte. *Creating stories and narratives; miniature wargames as storytelling platforms*. Characters & Figurines -seminaari Ropecon 2019.

Töyry, Maija, Saarenmaa, Laura, Särkkä, Nanna. *Monitieteisyyden haaste aikakauslehtitutkimuksessa - kohti konsepti- ja tutkimustietoisuutta*. Media & Viestintä 34 2011.

Välisalo, Tanja, Koskimaa, Raine. *Pelit ja Transmediaalisuus*. Käsikirjoitus saatu tekijöiden luvalla.

Zagal, Jose, Jochen, Rick. *Collaborative games: Lessons learned from board games*. Simulation & Games 37 (1) 2006.