

**УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ  
І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНА НАУКОВА СІЛЬСЬКОГОСПОДАРСЬКА БІБЛІОТЕКА  
НАЦІОНАЛЬНОЇ АКАДЕМІЇ АГРАРНИХ НАУК УКРАЇНИ**

**ISSN 2307-3179 (Print)**

# **ВІСНИК АГРАРНОЇ ІСТОРІЇ**

**НАУКОВИЙ ЖУРНАЛ**

**Випуск 45-46**

**Київ – 2023**

**ВІСНИК  
АГРАРНОЇ  
ІСТОРІЇ**

**45-46'2023**

**Науковий журнал**

**Редакційна колегія:**

М.А. Журба (*головний редактор*),  
В.А. Вергунов, В.О. Доценко,  
М.П. Жолоб, І.А. Коляда, С.С. Падалка,  
О.В. Потильчак, В. Сукарев

**BULLETIN OF  
AGRARIAN  
HISTORY**

**Editorial Board Members:**

Zhurba M. (*Editor-in-chief*),  
Dotsenko V., Koliada I.,  
Padalka S., Potylchak O., Sukarev V.,  
Vergunov V., Zholob M.

**45-46'2023**

**Scientific journal**

УДК 94:63(100)

В 53

DOI: 10.31392/VAN-2023.45-46

**Засновники:**

- Український державний університет імені Михайла Драгоманова
- Національний університет біоресурсів і природокористування України
- Національна наукова сільськогосподарська бібліотека НААН України

*Свідоцтво про державну реєстрацію:  
КВ № 19525 – 9325 Р від 13.11.2012 р.*

Відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України № 894 від 10.10.2022 р. журнал включено до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б») з історичних наук (спеціальність 032 історія та археологія)

Журнал індексується в міжнародній наукометричній базі Google Scholar

Офіційна інтернет-сторінка видання:  
<https://agrarian-history.com.ua>

**Адміністратор сайту:**

*С. Діхтяр*

**Адреса редколегії:**

03037, м. Київ,  
вул. Освіти, 6, каб. 16  
тел.: (097) 130-91-96;  
e-mail: zholobb@gmail.com

**Друкується за рішенням:**

Вченої ради історичного факультету  
УДУ імені Михайла Драгоманова  
(протокол № 4 від 29.11.2023 р.)

Підп. до друку 06.12.2023

Формат 70 x 108 1/16.

Папір офсет. Друк. різогр.

Ум. автор. арк.: 25,25

Наклад 50 прим.

Друк: ТОВ «ТВОРИ»

*Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, економіко-статистичних даних, імен та інших відомостей.*

---

## ВСЕСВІТНЯ ІСТОРІЯ

<https://doi.org/10.31392/VAN-2023.45-46.13>  
УДК 94:355.48(392)«-12/11»

### TOTAL WAR SAGA: TROY: ДОСТОВІРНІСТЬ ВІДТВОРЕННЯ ВІЙСЬКОВИХ КОНТИНГЕНТІВ БРОНЗОВОЇ ДОБИ

**Мальований Олександр Олексійович**

кандидат історичних наук,  
доцент кафедри всесвітньої історії та археології,  
Український державний університет імені Михайла Драгоманова, м. Київ  
e-mail: o.o.malovanyi@npu.edu.ua  
<http://orcid.org/0009-0005-1421-7731>

**Шумило Вікторія Тарасівна**

студент бакалаврату,  
Український державний університет імені Михайла Драгоманова, м. Київ  
e-mail: 20fio.v.shumylo@std.npu.edu.ua

***Анотація.** На основі зарубіжної історіографії, присвяченій добі бронзи, у статті проаналізовано достовірність відображення військових фракцій Ахілла і Гектора у грі Total war saga: Troy. Стаття також розглядає яким чином корпорації Creative Assembly вдалося показати світоглядні особливості давньогрецького суспільства: відтворити нерозривність співіснування божественного і земного. Нами зацентовано на історичних похибках, до яких вдалися розробники, задля створення більш захоплюючого геймплею, зроблено висновки щодо важливості фактологічної відповідності для інтерактивних розваг з історичним тлом.*

***Ключові слова:** доба бронзи, Троянська війна, військові контингенти, давньогрецька ментальність.*

**Постановка проблеми.** Вплив інтерактивних розваг на формування світогляду молоді важко переоцінити. Тим більше якщо ці розваги, особливо деякі відеоігри, мають додаткову науково-популярну функцію поширення історичних знань серед широких мас населення. Масштаби галузі відеоігор астрономічні, цей ринок в багато раз став більше і впливовіше ніж ринок кінофільмів: річний обсяг галузі відеоігор у 2023 році – \$185 млрд. У світі в відеоігри на різних девайсах вже грають більше ніж 3,2 млрд людей (4 з 10 жителів планети) [Ready, player four billion: the rise of video games]. Тому дослідження відеоігор з історичним бекграундом як складова публічної історії надзвичайно актуальне, зважаючи на потреби сучасного суспільства в інтерактивних розвагах.

У жовтні 2023 р. нами було проведено соціологічне опитування, в якому взяло участь 218 респондентів: 111 чоловіків та 107 жінок. За результатами анкетування 66 опитаних ідентифікують себе як геймери, а 83 з 218 респондентів надають перевагу відеоіграм на історичну тематику [Попередні результати

---

опитування]. Таким чином, в сучасному світі ігорний сегмент є невід'ємною складовою повсякдення багатьох українців.

Створивши Total war saga: Troy, болгарський підрозділ Creative Assembly намагалися якомога детальніше відобразити історичне тло – легендарну Троянську війну. Вивчення теми достовірності відтворення військових контингентів фракцій Ахілла і Гектора у цій грі може допомогти учителям предметів гуманітарного циклу розвивати критичне мислення та STEM-компетентності у здобувачів освіти. Результати дослідження можуть бути використані як елементи інтерактивних технологій навчання учителями історії у 6 класі під час вивчення відповідної теми та зарубіжної літератури у 8 класі в ході пояснення історичної цінності поем Гомера «Іліади» та «Одіссеї».

Отже, тема достовірності відображення військ у грі Total war saga: Troy актуальна, зважаючи на потреби сучасного суспільства у якісному інтерактивному контенті і має практичну спрямованість: результати дослідження можуть бути використані як учителями загальноосвітніх навчальних закладів у підготовці до уроків всесвітньої історії та зарубіжної літератури, так і викладачами ЗВО під час розробки лекцій з дисциплін «Історична дидактика», «Шкільний курс всесвітньої історії».

**Мета** – проаналізувати достовірність відображення військових фракцій Ахілла і Гектора у грі Total war saga: Troy, описати моменти, що допомагають відтворити особливості міфологічного світогляду давніх греків, виявити епізоди в яких історичною достовірністю було знехтувано.

**Історіографічний огляд.** З списку використаної літератури можна виокремити кілька основних напрямків аналізу.

Проблема ретроспективного відображення доби Античності в ігровому сегменті представлена у працях «Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia» (Р. Клер) [Clare, 2021], «Play It Forward: Ancient Greece and Rome in Digital Games» (Д. Лоу) [Lowe, 2022], «Gaming history: computer and video games as historical scholarship» (Д. Спрінг) [Spring, 2015], «Video Games, Homer to Hesiod: What Ancient Greek Content Do Video Game Players See?» (А. Гарфілд, А. Мандерс) [Garfield, Manders, 2019].

Хронологічні рамки Бронзового Віку та Троянська війна: деякі автори, такі як: «The Trojan War Literature and Legends from the Bronze Age to the Present» (Д. Томпсон) [Thompson, 2013], «The Trojan War A Very Short Introduction» (Е. Клайн) [Cline, 2013] та «The end of the Bronze age» (Р. Дрюс) [Drews, 1995] досліджують питання хронології Бронзової Доби у дискурсі всесвітньої історії та місце Троянської війни в окресленому періоді.

Військове мистецтво та обладунки Доби Бронзи: автори які намагалися на основі археологічних джерел та поем Гомера «Іліади» та «Одіссеї» реконструювати та описати обладунки і зброю воїнів цього періоду «Bronze Age. Military Equipment» (Д. Ховард) [Howard, 2011], «Beyond The Sharp Bronze. Warfare and Society in Mусенаean Greece» (С. О' Браєн) [O' Brien, 2009].

Концепта давньогрецького міфологічного світогляду: книги які зосереджуються на описі традиційних ритуалів жертвопринесення богам та ролі системи цих ритуалів в успіху військової кампанії, включають «Warfare in the

---

classical word» (Б. Кембелл, Л. Трітл) [Campbell, Lawrence, 2011], «The western way of war» (В. Хенсон) [Hanson, 2009].

**Виклад основного матеріалу.** Репрезентація історії крізь призму відеоігор вперше була визначена як самостійний дослідницький напрямок шведським науковцем фахівцем у галузі мистецьких студій Адамом Чепменом, який зазначив, що ігровий процес може бути ефективним інструментом для відображення історичних подій, а отже і предметом для дослідження [Clare, 2021, с. 27]. 13 серпня 2020 року болгарський домен корпорації Creative Assembly випустив гру Total war saga: Troy в центрі сюжету якої легендарний військовий конфлікт бронзової доби – Троянська війна.

Прийнято хронологічно локалізувати бронзовий вік в рамках від 3000 р. до н.е. до 1200 р. до н.е. Роберт Дрюс поділяє добу бронзи на три підперіоди: рання бронза (3000 р. до н.е. – 2000 р. до н.е.), середній бронзовий вік (2000 р. до н.е. – 1550 р. до н.е.) і пізня бронза (1550 р. до н.е. – 1200 р. до н.е.) [Drews, 1995, с. 23]. Таким чином, Троянська війна, яка є історичним тлом відеогри Total war saga: Troy, розгорталася у пізній мікенський бронзовий вік [Thompson, 2013, с. 12].

Перш за все варто зацентувати на тому, що сага – це підсерія ігор Total War суть якої полягає у розгляді одного конкретного військового конфлікту максимально глибоко та детально, тому розробники намагалися якомога детальніше відтворити події битви за Трою.

Міфологічний світогляд був основою давньогрецької ментальності, саме тому Creative Assembly зробили давньогрецьких богів невід’ємним елементом геймплею: гравці можуть будувати храми на їх честь та приносити жертви. Тобто, боги давньогрецького пантеону не втручаються у битви безпосередньо, а лише надають певні бонуси в тих областях, якими вони опікуються [Campbell, Lawrence, 2011, с. 6]. Цей принцип реалізована у грі таким чином: наприклад, якщо ви принесли жертву богу війни, ваші воїни, повіривши, що Арес на їх боці, будуть йти у бій більш вмотивовано. Також, якщо гравець вкладеться у поклоніння комусь із жителів олімпу, отримає можливість найняти відповідного епічного юніта: тому, хто молиться Афіні – на поміч прийде горгона, а послідовники Посейдона зможуть призвати циклопа [Hanson, 2009, с. 17].

Таким чином, аби розкрити світоглядні уявлення давньогрецького суспільства та показати концепту співіснування світу божественного та світу земного розробники вводять образи богів, які опосередковано впливають на хід подій.

Епізод про троянського коня представлений у грі в трьох різних варіантах. Перший варіант розвитку подій максимально близький до легенди, однак для його реалізації потрібно мати в складі війська «Хитромудрого Одиссея» і тоді на старті битви одні з воріт Трої вже будуть відкриті, залишиться лише обрати юнітів для диверсії, які зможуть проникнути в стіни міста. Оскільки в ті часи ще не було винайдено осадної зброї, аби мінімізувати історичну недостовірність для втілення другого варіанту розвитку подій розробники створили облогову башню у вигляді коня. Третій варіант проникнення війська в місто базується на археологічних даних та герменевтичному трактуванні давньогрецьких міфів. Археологи під час розкопок Трої віднайшли пошкоджені стіни і припустили, що це могло статися в наслідок землетрусу, адже регіон був і є доволі сейсмічно активним. Елліни вважали, що землетруси були спричинені попаданням води у глибокі підземні печери, а

---

---

покровителем стихії води був бог Посейдон. Кожен з богів пантеону мав свою тотемну тварину і у Посейдона – це був кінь [Cline, 2013, с. 3]. Отже, синтезувавши археологічні дані та міфологічні уявлення розробники відтворили третій варіант, який передає історію про троянського коня як алегорію на потужний землетрус, який в певний момент пошкодив частину стін і дозволив військам потрапити в місто.

Основними джерелами, з яких було взято імена персонажів, назву фракції стали «Іліада» та «Одіссея» Гомера. Цікаво й те, що образ легендарного Гомера присутній у грі в якості ментора, який дає корисні поради гравцям-початківцям. Також, окрім історичного варіанту перемоги, у грі доступна також перемога за Іліадою, проте для цього мають скластися відповідні обставини [Spring, 2015, с. 8].

Для досягнення історичної достовірності розробники навіть замінили традиційну ігрову термінологію. Наприклад, «піррову перемогу» (термін позначає ситуацію, коли ви виграєте надзвичайно великою ціною) було замінено на «кадмієву перемогу» (бо конфлікт Пірра з римлянами відбудеться на тисячу років пізніше) [Lowe, 2022, с.4].

Зіткнення військових контингентів у ті часи були переважно піхотними, тому розробники приділили особливу увагу створенню різних видів піхотинців. Представлена легка, середня і тяжка піхота [Garfield, Manders, 2019, с. 3]. Також в грі доступні колісниця, проте створити усе військо виключно з колісниць не вийде, що наближує до історичної достовірності, оскільки коні були малочисельними у війську і використовувались переважно аристократією.

Кожна з ігрових фракцій представлена в першу чергу легендарним героєм, який її очолює: Менелай, Паріс, Ахіллес, Гектор та інші. Проте, якщо цей легендарний герой помирає у битві, він не зникає повністю, а перероджується і через декілька ходів ви зможете знову його найняти.

Розглянемо детальніше відображення військ фракцій Ахіллеса та Гектора:

- дикі кентаври воїни, що виконують роль тяжкої піхоти (рідкісний та цінний загін для бронзової доби, де переважно в боях були задіяні колісниця та піші бійці);
- фессалійська морська піхота озброєна списами (відображена досить достовірно, оскільки у пізній бронзовий вік стрільба з лука поступається метанню списа [O' Brien, 2009, с. 77]);
- пелагічні фессалійці (добре озброєна середня піхота з великими списами);
- мірмідонські списоносці (в бою достовірно відтворюють рудиментарну форму фаланги описану в «Іліаді». Гомер писав: «але небагато з них відійшли, оскільки, вони пам'ятали, що потрібно завжди стояти гуртом, відбиваючи раптову смерть одне від одного» [Howard, 2011, с. 14]).
- елітні металники дротиків (мобільна легка піхота);
- міцні колісниця (оскільки колісниця поступово втрачали провідні позиції на полі бою то, як це достовірно відображено у грі, використовувалися переважно, щоб обходити ворогів з флангу, або наздоганяти відступаючих);
- славні фетійські солдати зі списами (вони використовувалися найчастіше для захисту лучників своїми великими щитами. Подібну тактику описував Гомер в «Іліаді», коли Аїяс використав свій щит, щоб захистити Тевкроса, поки той пускав стріли [Howard, 2011, с. 26]).
- сподвижники Гектора (середня піхота з мечами та щитами);
- славні лучники;

---

- мінотавр (міфічний персонаж з циклу міфів про аргонавтів, який у грі воює на боці Гектора. Історично не достовірний момент, однак розробники показали цим нерозривність міфічного та земного).

Таким чином, можна стверджувати, що розробники ґрунтовно підійшли до питання відтворення військових контингентів у грі. Колектив Creative Assembly неодноразово в інтерв'ю наголошували, що задля збереження історичної відповідності вони консультувалися з провідними істориками у галузі. Проте, не обійшлося і без міфологічних персонажів: мінотавра, циклопа, горгони, які були створені для того, аби урізноманітнити ігровий процес.

Морські бої не будуть реалізовані у грі повноцінно, оскільки в цю епоху військово-суднобудування ще не було досить розвинене. Тому зіткнення двох армій на воді в грі відтворено наступним чином: кораблі підпливають до найближчого острова піхотинці висаджуються і бій відбувається традиційно на суходолі.

**Висновки.** У підсумку можна стверджувати, що автори розробили Total War Saga: Troy таким чином, щоб і початок гри і середина та, власне, end-game, були максимально захоплюючими та у більшості зберігали історичну відповідність. На перших етапах гри ви будете накопичувати сили, відбудовуватись, зміцнювати дипломатичні відносини, а також вирішувати локальні конфлікти. Все це підведе до центральної битви за Трою. Завдяки збереженій історичній відповідності гри Total War Saga: Troy можна використовувати як інтерактивну наочність під час навчальних занять у школі та ЗВО.

#### References

- Clare R., 2021. *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*, London: Bloomsbury academic. [in English].
- Drews R., 1995. *The end of the Bronze age*, New Jersey: Princeton University Press. [in English].
- Lowe D., 2022. *Play It Forward: Ancient Greece and Rome in Digital Games*, Kent: University of Kent. [in English].
- Spring D, 2015. *Gaming history: computer and video games as historical scholarship*, Charles Town: American Public University. [in English].
- Garfield A, Manders A, 2019. *Video Games, Homer to Hesiod: What Ancient Greek Content Do Video Game Players See*, Amsterdam: Conference: 11th International Computer and Education Conference. [in English].
- Thompson D, 2013. *The Trojan War Literature and Legends from the Bronze Age to the Present*, Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers. [in English].
- Cline E, 2013. *The Trojan War A Very Short Introduction*, London: Oxford University Press. [in English].
- Howard D, 2011. *Bronze Age. Military Equipment*, South Yorkshire: Frontline Publishing. [in English].
- O' Brien S, 2009. *Beyond The Sharp Bronze. Warfare and Society in Mycenaean Greece*, Liverpool: University of Liverpool. [in English].
- Campbell B, Lawrence L, 2011. *Warfare in the classical world*, New York: Oxford University Press. [in English].
- Hanson V, 2009. *The western way of war*, Berkeley: University of California Press. [in English].
- Ready, player four billion: the rise of video games. Retrieved from: Ready, player four billion: the rise of video games (economist.com). [in English].
- Попередні результати опитування / Poperedni rezultaty opytuvannia [Preliminary survey results]. Retrieved from: <http://surl.li/otell>

---

**TOTAL WAR SAGA: TROY:  
THE AUTHENTICITY OF BRONZE AGE MILITARY CONTINGENTS**

**Oleksandr Malovanyi**

Candidate of Historical Sciences,

Associate professor of the Department of World History and Archeology,

Dragomanov Ukrainian State University, Kyiv

**Viktoriia Shumylo**

Student,

Dragomanov Ukrainian State University, Kyiv

***Abstract.** On the basis of foreign historiography devoted to the Bronze Age, the article analyzes the reliability of the depiction of the military factions of Achilles and Hector in the game Total war saga: Troy. The article also examines how the Creative Assembly corporation managed to show the worldview features of ancient Greek society: to reproduce the inseparability of the coexistence of the divine and the earthly. We focused on the historical errors that the developers resorted to in order to create a more exciting gameplay, and drew conclusions about the importance of factual correspondence for interactive entertainment with a historical background.*

***Key words:** Bronze Age, Trojan War, military contingents, ancient Greek mentality.*