



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

**Examensarbete**

# Assassin's Creed 2

*- En analys av spelets historiebruk och dess skapande av  
historiemedvetande*

Författare: Nils Grote



**Examinator:** Katarina Friberg

**Handledare:** Cecilia Trenter

**Termin:** VT13

**Ämne:** Historia

**Nivå:** Kandidat

**Kurskod:** 2HI30E



## Assassin's Creed 2

### *- An analysis of the game's use of history and historical consciousness*

#### **Abstract**

This essay analyses the use of history in the video game Assassin's Creed 2. How have the developers used history in their game? The paper also analyses how the game can stimulate, arouse and mobilize the historical consciousness of the player. The essay presents a theoretical analysis of the uses of history and historical consciousness. This analysis is then linked with the results. In the result I present how the game uses history. Here I show that the developers have used history in a smart way in the game. This applies particularly to the database that the player can interact with and where the player can find information on key characters with whom the player interacts with within the game. The information in the database can create interest and cause the player to become interested in learning more about a historical figure and search for information not present in the game.

This also leads to the fact that the player's historical consciousness gets stimulated and further develops. Of course the degree of this stimulation varies from player to player depending on how much you read in the database. Pros and cons of the developers use of history is discussed in the discussion where I also conclude that Assassin's Creed 2 uses history in an interesting way and that Assassin's Creed 2 is part of a great variety of games and movies that can help to make people more aware of history.



## Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b> .....	<b>4</b>
1.1 Bakgrund.....	4
1.2 Syfte och frågeställningar .....	4
1.3 Teoretisk beskrivning – Historiemedvetande och historiebruk .....	5
1.4 Tidigare forskning.....	9
1.5 Gameplay i <i>Assassin's Creed 2</i> .....	14
1.6 Storyn i <i>Assassin's Creed 2</i> .....	17
<b>2. Metod</b> .....	<b>25</b>
2.1 Metoddiskussion .....	25
2.3 Bearbetning och arbetsprocess.....	26
2.2 Avgränsningar och Urval .....	26
<b>3. Resultat</b> .....	<b>28</b>
3.1 Historiebruk i <i>Assassin's Creed 2</i> .....	28
3.2 Historiemedvetande och <i>Assassin's Creed 2</i> .....	34
<b>Diskussion</b> .....	<b>38</b>
<b>Referenslistan</b> .....	<b>43</b>

## 1. Inledning

### 1.1 Bakgrund

Föreliggande uppsats handlar om datorspelet *Assassin's Creed 2* (förkortning AC 2). Spelet utvecklades av *Ubisoft Montreal* och blev publicerad av *Ubisoft*. Handlingen ("the fixed storyline") utspelar sig under renässansen, närmare bestämt i Italien i slutet av 1400-talet. Spelet ingår i den så kallade *Assassin's Creed* serien som i huvudsak utgörs av spelen *Assassin's Creed I*, *AC 2*, *AC: Brotherhood* och *AC: Revelations* och ett femte spel *Assassin's Creed III*. AC 2 släpptes till PlayStation 3 & Xbox 360 hösten 2009. Vi ser just nu också att renässansen är väldigt populär inom historisk inspirerad populärkultur. T.ex. står familjen Borgia inte bara i fokus i AC 2 utan även i filmen *Los Borgia* från 2006<sup>1</sup> och dem två aktuella tv-serierna *The Borgias*<sup>2</sup> och *Borgia*<sup>3</sup> båda från 2011

### 1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen är att analysera historiebruket och historiemedvetande i *Assassin's Creed 2*. Dator/tv-spel är viktiga förmedlare av bilder av historien, och därför fokuserar uppsatsen på hur spelet är uppbyggd och vilken typ av spel det är (spelets gameplay). Fokus ligger på hur spelet använder historia för att bygga upp sin ramberättelse, sin *fixed storyline*. Syftet är att undersöka hur spelet kan väcka ett historiemedvetande hos spelaren. Mina frågeställningar är:

- Vilka typer av historiska rekonstruktioner använder sig spelutvecklarna utav i *Assassin's Creed 2*? Är det fråga om ett spel som försöker ge så korrekta

---

<sup>1</sup> [http://www.imdb.com/title/tt0482473/?ref\\_=sr\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0482473/?ref_=sr_3) 2013-07-02

<sup>2</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref_=sr_1) 2013-07-02

<sup>3</sup> [http://www.imdb.com/title/tt1736341/?ref\\_=sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt1736341/?ref_=sr_2) 2013-07-02

historiska återgivningar som möjligt eller är spelets historiebruk till för att skapa ett bra narrativ i spelet?

- Vilka kopplingar mellan dåtid, nutid och framtid förmedlas i det historiebruk som används av spelutvecklarna till *Assassin's Creed 2*? Avspeglas exempelvis några tydliga moderna värderingar i det historiemedvetande som spelet avser att kommunicera?

### 1.3 Teoretisk beskrivning – Historiemedvetande och historiebruk

I boken *Historien är nu – En introduktion till historiedidaktiken* skriver Klas-Göran Karlsson om begreppet historiemedvetande och dess ursprung. Historiemedvetande har sedan 1990-talet spelat en nyckelroll i målformuleringar för historieämnet i utbildningssystemen.

Begreppet historiemedvetande introducerades 1979 av den tyske historiedidaktikern Karl-Ernst Jeismann. Jeismann ville visa på relationen som råder mellan dåtid, nutid och framtid.<sup>4</sup> Karlsson citerar Sven Sodring Jensen som med inspiration från Jeismann beskriver historiemedvetandet som:

en närvarande visshet om att människa, alla samhällsinstitutioner och alla samlevnadsformer existerar i tid, att de alltid har ett ursprung och en framtid, och att de inte är uttryck för något som är stabilt, oföränderligt och utan förutsättningar.<sup>5</sup>

Både Jensen och Jeismann har en viktig poäng med sina definitioner, nämligen att det inte bara är dåtiden som skall stå i fokus utan att utgångspunkten är samtida samhälle och samtida människa som på olika sätt står i förbindelse med dåtiden. Historiemedvetandet är alltså enligt Karlsson något som vi människor använder oss av för att orientera oss i tid. Vi gör detta genom att använda vår historiska kunskap samt skapar förväntningar på framtiden.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Karlsson s. 48.

<sup>5</sup> Karlsson s. 49.

<sup>6</sup> Karlsson s. 49.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Dåtiden, nuet och framtiden påverka hela tiden varandra. Jämför vi t.ex. en lärobok för historia från 1950-talet med en lärobok för historia som används i dagens skolor ser vi att det idag finns helt andra målsättningar med historieförmedlingen samt att vi fokusera på andra problemområden. Samma gäller för historia som förmedlas i spel och historia som förmedlas i t.ex. skolan; det är olika bilder av historien som presenteras.

Det finns likheter mellan de olika bilderna av historien (olika historiebruk). Historia förmedlar alltid en bild av vilka vi är och vilka vi vill vara, historia handlar om identitet. Använder vi historien, dåtiden, till att visa att ”de andra” under historiens gång har varit fientliga mot ”oss” kommer vi troligen även i nuet att se ”de andra” som fientliga. Det är sannolikt att denna användning av dåtiden och upplevelsen av nuet kommer att leda till att även framtiden blir konfliktfylld. Historiemedvetandet påminner oss också om att historien inte kan förstås enbart med hänvisningar till det förflutna, då det alltid finns en sentida plattform från vilken vi förhåller oss till historien.<sup>7</sup> Detta blir tydligt vid en närmare analys av Assassin’s Creed 2. Utvecklarna har försökt att vara så ”politisk korrekt” som möjligt (se diskussionen) samt har en modern syn på frihet m.m.

Enligt Karlsson har varje människa ett historiemedvetande. Han menar att man ”vänder sig till, reflekterar över och integrerar historien i den egna identitetsbildningen, det egna vetandet och de egna handlingarna”.<sup>8</sup> Det finns alltså lika många historiemedvetanden som det finns individer. Historiemedvetandes innehåll och utveckling beror starkt på samhället och historiekulturen som det gestaltas och utvecklas i. Karlsson säger även att vi utan ett historiemedvetande inte skulle kunna existera som individer och samhällsvarelser. Historiemedvetandet bidrar till att vi aktivt kan verka som samhällsmedborgare och individer. Karlsson referera till den danske historiedidaktikern Bernard Erich Jensen som har liknat historiemedvetandet vid ett språk. Språket kan vi heller inte välja att avstå från utan att drabbas av allvarliga konsekvenser i vår kulturella och sociala tillvaro. Historiemedvetandet, likt språket, verka oftast i det fördolda, alltså utan att vi har insikter i dess mekanismer och förmår ej artikulera dess grammatik. Icke desto mindre

---

<sup>7</sup> Karlsson s. 50-51.

<sup>8</sup> Karlsson s. 48.

bidrar språket (historiemedvetandet) till att vi aktivt kan verka som samhällsmedborgare och individer.<sup>9</sup> Här ser vi alltså att ett historiemedvetande är väldigt viktigt och det är därför även viktigt att det utsätts för stimulans och utveckling hela tiden. Alltså inte bara i undervisnings sammanhang utan även i andra sammanhang så som datorspel.

Karlsson tar upp det nära sambandet mellan historiemedvetande och berättelse. Karlsson referera till historiefilosofen Agnes Heller som betonar detta samband och menar att berättelsen handlar om något ur det förflutna och det är lyssnarna som ger berättelsen mening genom att applicera berättelsens budskap på sig själva.<sup>10</sup>

Karlsson ställer frågan hur ett historiemedvetande förändras och menar att detta kan ske väldigt snabbt t.ex. som det gjorde under Europas förändringsprocess i början av 1990-talet. Det nämnda exemplet visar även på att yttre omvandlingsprocesser kan på ett dramatiskt sätt förändra historiemedvetandet. Det vanliga är dock att historiemedvetandet förändras väldigt långsamt och trögt. Skillnader som vissa gör mellan ”vi” och ”dem” samt vad som anses som ont och vad som anses som gott är uppfattningar som vi inte ändrar på särskilt lätt.<sup>11</sup>

Även Peter Aronsson skriver i boken *Historiebruk – att använda det förflutna* om historiemedvetande och hur historiemedvetande handlar om föreställningar inte bara kring det förflutna utan även om framtiden och kring hur dåtid, nutid och framtid är relaterade till varandra.

Historiemedvetande definiera Aronsson som ”de uppfattningar av sambandet mellan dåtid, nutid och framtid som styr, etableras och reproduceras i historiebruket. Ett visst urval av historiekulturen iscensätts i ett historiebruk och formerar ett historiemedvetande. Kategorierna *erfarenhetsrum* och *förväntningshorisont* låter sig väl förenas med begreppet historiemedvetande”<sup>12</sup> Aronsson menar att erfarenhetsrum skapas genom berättelser och kunskap om det förflutna med möjligheter för föreställningar om framtiden. Förhoppning och fruktan som framtidsbilder kan skapa i

---

<sup>9</sup> Karlsson s. 48, 55.

<sup>10</sup> Karlsson s. 54.

<sup>11</sup> Karlsson s. 55.

<sup>12</sup> Aronsson s. 17-18.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

samtiden påverkar hur förhållandet mellan minne och glömska organiseras i erfarenhetsrummet. Att närma sig historiekulturen på detta sätt placerar människans omedvetna och medvetna historiebruk i centrum. ”Bruket sker i den dynamiska process som förbinder erfarenhetsrum och förväntningshorisont i en bestämd situation.”<sup>13</sup>

Aronsson går även in på historiekultur, historiebruk och historiemedvetande. Aronsson definiera historiekultur som ”de källor, artefakter, ritualer, sedvänjor och påståenden med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att binda samma relationen mellan dåtid, nutid och framtid. I undantagsfall utgör de direkta och uttryckliga tolkningar av detta samband.”<sup>14</sup> Historiebruk definierar han som ”de processer då delar av historiekulturen aktiveras för att forma bestämda meningsskapande och handlingsorienterade helheter”<sup>15</sup>

Historiemedvetande handlar alltså om att genom att skapa ett narrativt samband mellan dåtid, nutid och framtid ge människor en identitet.

---

<sup>13</sup> Aronsson s. 18.

<sup>14</sup> Aronsson, Peter, *Historiebruk – att använda det förflutna*, 2004 s. 17.

<sup>15</sup> Aronsson s. 17.



## 1.4 Tidigare forskning

Det finns en klar brist av forskning inom mitt valda ämne och därför väljer här nedan även att presentera uppsatser på avancerad nivå.

Martin Willander har skrivit tre uppsatser som har koppling till datorspel, *KOTOR- en narratologisk smältdegel: En analys av berättarstrukturen i datorspelet Star wars Knights Of The Old Republic* och *Spela med tid/ En analys av förbindelsen mellan historiebruket och historiemedvetandet i datorspelet Shadows of Memories* samt *Reflektion genom interaktion En analys av förbindelsen mellan spelarens moraliska handlingar och karaktärernas utveckling i tv/datorspelet Dragon Age: Origins*.

För mig är de två sistnämnda uppsatser av betydelse. I uppsatsen *Spela med tid/ En analys av förbindelsen mellan historiebruket och historiemedvetandet i datorspelet Shadows of Memories* är syftet att undersöka hur tv/datorspel kan kopplas till historiedidaktik samt vad och hur tv/datorspel förmedlar om historia. Willander vill inte undersöka om datorspel återge historia korrekt utan han inriktar sig ”på hur tv/datorspel använder sig av historiebruk för att motivera spelarens normhandlande.”<sup>16</sup>

Willander diskuterar även kring varför det är intressant att undersöka datorspel. Willander citerar Peter Aronsson och Erika Larsson som menar att en historisk upplevelse innehåller: ”berättelser om det förflutna, visuella intryck, samspel mellan andra deltagare- som kan svara mot skilda bruk eller behov av historia”.<sup>17</sup> Willander menar på att allt det som Aronsson och Larsson nämner om innehållet i en historisk upplevelse finns med i ett ”bra” historisk tv/datorspel. Willander menar vidare på att datorspel är ett starkt medium för att förmedla historia då det spelaren upplever oftast lämnar stark intryck på spelaren.<sup>18</sup> Willander kommer fram till intressanta resultat när det gäller frågan han ställer kring om man kan utveckla ett historiemedvetande genom att spela tv-datorspel och hur ett historiemedvetande mobiliseras i tv/datorspel. Willander visar på att spelets gameplay, berättartekniken och berättelsen

---

<sup>16</sup> Willander, Martin *Spela med tid/ En analys av förbindelsen mellan historiebruket och historiemedvetandet i datorspelet Shadows of Memories* 2010, s. 5.

<sup>17</sup> Willander s, 14.

<sup>18</sup> Willander s. 13-14.

mobilisera/skapar ett historiemedvetande. Genom att spelaren löser puzzel i spelet reflekterar spelaren över berättelsens innehåll och utvecklar och eller övar upp sitt historiemedvetande. Spelet visar att genom sina berättelser och interaktioner kan enskilda individer, med sitt normhandlande, förändra ”verkligheten”. Vi skapar vår egen historia och det förflutna bygger på mänskligt handlande. Willander kommer fram till att hans undersökta spel, *Shadow of Memories*, inte kan lära spelarna något om det förflutna men kan bidra till att utveckla ett historiemedvetande.<sup>19</sup>

I uppsatsen *Reflektion genom interaktion En analys av förbindelsen mellan spelarens moraliska handlingar och karaktärernas utveckling i tv/datorspelet Dragon Age: Origins* undersöker Willander ”funktionen och utvecklingen hos de ’datorstyrda’ karaktärer som följer med spelfiguren på äventyr i tv/datorspelet *Dragon Age: Origins* och analysera om och hur deras utveckling påverkas av spelarens interaktion och valet av spelfigurens ursprung.”<sup>20</sup>

Willander valde att spela genom spelet flera gånger och visar i sin analys att beroende på hur spelaren väljer att interagera med sina ”datorstyrda” följare så kan dessa utvecklas på en del olika sätt och få olika uppfattningar om spelarens spelfigur. Willander skriver att spelet inte sätter någon norm över vad som är rätt eller fel. Utan det är spelaren och dennes spelfigur som avgör vad som är rätt och vad som är fel. Spelaren och spelfiguren utgör normen. Willander menar att spelet alltså förmedlar en existentiell syn på handling. Karaktärerna som ingår i spelfigurens följe kommenterar, utifrån sina normer, spelfigurens moraliska agerande och kan därmed fungera som etiska markörer. Då spelet inte är till för att säga åt spelaren vad som är rätt och vad som är fel straffar heller inte spelet spelaren för deras handlingar. Spelaren får helt enkelt leva med konsekvenserna ”och får därmed tillfälle att reflektera över sina handlingar.”<sup>21</sup>

Willander menar då att genom att spela ett tv/datorspel som *Dragon Age: Origins*, där man hela tiden utsätts för moraliska val, kan spelaren öva sin moral och sitt ansvarstagande. Willander menar även att när man spelare tv/datorspel görs detta på

---

<sup>19</sup> Willander s. 56-57.

<sup>20</sup> Willander, Martin, *Reflektion genom interaktion En analys av förbindelsen mellan spelarens moraliska handlingar och karaktärernas utveckling i tv/datorspelet Dragon Age: Origins*. 2010 s. 6.

<sup>21</sup> Willander s. 72 – 75.

ett mer intensivt sätt än om man läser en bok eller tittar på en film. Detta då spelaren verkligen är med och gör valen och får uppleva konsekvenserna av sina handlingar. Denna nära relation med berättelsen ”kan få spelaren att fundera över etiska frågor om rätt eller fel och vilka egenskaper som är beundransvärda eller antisociala samt vilka handlingar som är rättfärdiga eller orättfärdiga.”<sup>22</sup>

En annan uppsats behandlar tv/datorspel och som kort skall nämnas är *Kvinnor, datorspel och identifikation: en genusanalys av två datorspel och två kvinnors datorspelande* skriven av Nikko Harrison och Sofia Lundmark.

Harrison och Lundmark undersöker datorspel och relationen mellan datorspel och de som spelar utifrån ett genusperspektiv.<sup>23</sup> För att nå sitt syfte har författarna genomfört intervjuer och där ställt en del frågor relaterade till två spel, *Counter Strike* och *Final Fantasy XI*. Författarna menar t.ex. att den negativa könsbundna responsen som datospelande kvinnor kan få av omgivningen, främst av män som spelar, utgör ett hinder för kvinnors möjlighet till identifikation. Därmed kommer det även upp ett hinder för att kvinnor kan delta i datorspel på samma villkor som män. Den intervjuade personen som spelade spelet *Counter Strike* identifierar sig mest med användarmiljön runt omkring spelt, alltså där andra väldigt bra spelare kan fungera som idoler, orienteringspunkter och identifikationsobjekt.<sup>24</sup>

Författarna menar även att det blir komplicerat när man:

beaktar att datorspel är skapandet av en virtuell värld med en egen logik och historia, baserad på en idé med någon slags förankring i de erfarenheter som vi har. Denna virtuella värld kan rimligtvis förväntas innefatta samma orättvisor och ojämlikhet som dess förlaga. Jämlikhet mellan könen och t.ex. medeltida fantasy blir i förening en anakronism vilket kan göra att identifikation med spelet blir svår, både för kvinnor och män. En berättelse eller ett datorspel blir inte genusmedvetet eller jämlikt genom att radera de orättvisor och stereotyper som finns i samhället i dag eller i den miljö som spelet utgår ifrån. Detta uppnås istället först när genus problematiseras och behandlas som ett ämne med berättigat egenvärde.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Willander s. 75.

<sup>23</sup> Harrison, Nikko och Lundmark, Sofia, *Kvinnor, datorspel och identifikation: en genusanalys av två datorspel och två kvinnors datorspelande*, 2003 s. 2.

<sup>24</sup> Harrison, Lundmark s. 48, 74.

<sup>25</sup> Harrison Lundmark s. 75.

Som en avslutning skriver Harrison och Lundmark om hur de två tjejer som de har intervjuat menar att de aldrig skulle kunna låta dator spelandet ta över deras liv. De påpekar att spelandet kan vara lika fascinerande för kvinnor som för män. Dock bör kvinnor inte bli allt för hängivna åt en sysselsättning utan måste vara duktiga på allt. Författarna drar här en avslutande koppling genom att skriva ”Detta är intressant då dessa uppfattningar tycks vara bundna till det feminina, där kvinnan personliga intressen i större grad än hos männen ses som ett hot mot de mer husliga sysslorna. Precis som hos flickor under 1880-talet verkar kvinnor än idag leva under självvupoffringens, självförsakelsens och ansvarstagandets tyngd.”<sup>26</sup>

En artikel som också skall nämnas är Cecilia Trenters *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II*. Där behandlar Trenter historiemedvetande i spelet *Dragon Age: Origins* och *Dragon Age II* och analysera hur de två nämnda spelen skapar ett samband mellan dåtid, nutid och framtid i en dystopisk fiktiv historia. Spelen utvecklas olika beroende på spelarens gameplay. *Dragon Age: Origins* utvecklas från en apokalyptisk och dystopisk plats till en utopisk plats. Medan *Dragon Age II* stannar inom en dystopisk plats. Trenter vill även visa att det förflutna kan vara en resurs i tv/datorspel även om syftet med spelet inte är att överföra det förflutna.<sup>27</sup> Trenter menar att det inte nödvändigtvis behövs ett starkt band mellan spelaren och spelfiguren för att skapa historiemedvetande i tv/datorspel utan är mer nödvändigt om historiemedvetande användas som verktyg i spelet.<sup>28</sup> Trenter nämner även Assassin’s Creed spelserien och hur denne använder sig av historisk fiktion och hur spelet utspelar sig i en historisk miljö. Trenter ställer frågan ifall sådan fiktiv berättande spel får anses vara material som återge historia. Om man pratar om historia som rekonstruktion av det förflutna är, enligt Trenter, svaret på denna fråga nej. Trenter skriver vidare ”but it does make sense if we consider the use of history as a dominant element in the framing of images of the world. The plots are a clear cut case of a consequent use of knowledge and images of the past.”<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Harrison, Lundmark s. 75 – 76.

<sup>27</sup> Trenter, Cecilia *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II*, Kalmar, Linnéuniversitetet 2012 s. 1 – 3.

<sup>28</sup> Trenter s. 6.

<sup>29</sup> Trenter 7 – 8.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Trenter demonstrera genom sin analys av *Dragon Age* - spelen att historia kan vara mer än en simpel ”background scenery in video games.”<sup>30</sup> Historiemedvetande bidrar till att skapa spänning och vilja att fortsätta spela. Trenter visar även att historiemedvetande kan skapas genom spelarens handlingar ”regardless of which historical consciousness the fixed storyline mobilizes.”<sup>31</sup> Trenter avslutar sin artikel med att skriva om hur forskningen om historiemedvetande kan lära sig mycket av att undersöka hur tv/datorspel använder sig av det förflutna. Och hur vice versa spelutvecklare, genom att använda sig av forskning kring historiemedvetande och spel som, kan berika sina spel och öka spänningen i spelen.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Trenter s. 22.

<sup>31</sup> Trenter s. 22.

<sup>32</sup> Trenter s. 22 – 23.

## 1.5 Gameplay i *Assassin's Creed 2*

Jag skall här nedan skriva om gameplay i *AC 2*. För att göra detta ska jag först allmänt förklara vad gameplay är för något.

Gameplay är en term som används för att beskriva hur spelaren interagera med ett spel. Genom gameplay utses vad spelaren upplever när han eller hon spelar spelet. Gameplay anses också vara den faktor som gör att ett spel är spelbar eller inte spelbart. Gameplay kan anses vara ett väldigt vagt begrepp då det i sin tur kan delas upp i underbegrepp. T.ex. *hack and slash* gameplay, *cooperative gameplay*, *micromanagment* gameplay, *nonlinear* gameplay m.m.<sup>33</sup>

*Assassin's Creed 2* använder sig av det så kallade *nonlinear* gameplay, alltså icke linjär gameplay. Ett spel med *linear* gameplay är utformat så att det är förutbestämt vad spelaren kommer att stötta på för "hinder" under spelets gång. T.ex. betyder detta att alla spelare som spelar ett *linear* gameplay spel kommer att stötta på samma "hinder". I ett *nonlinear* spel har spelaren mer frihet och det är inte alls säkert att olika spelare kommer stötta på samma hinder. Spelaren har i ett *nonlinear* spel oftast också flera valmöjligheter hur spelaren vill tackla ett problem.<sup>34</sup> *Nonlinear* gameplay hör oftast ihop med så kallade *open world* games. *Open world* spel är här definitionen på hur spelutvecklarna har valt att utforma den virtuella världen som spelaren befinner sig i när han eller hon spelar *AC 2*.<sup>35</sup> Är spelaren fast i en mindre värld där han eller hon inte kan röra sig fritt och har väldigt begränsade möjligheter att tackla, t.ex. ett uppdrag inom spelet, anses spelet inte vara *open world*. I *Assassin's Creed 2*, som anses vara ett *open world* spel, har spelaren dock stora ytor att röra sig på. I *AC 2* fall hela städer som spelaren kan röra sig fritt i. *Open world* spel har dock också vissa begränsningar då det rent tekniskt t.ex. inte är möjligt att ge spelaren en för stor splyta att röra sig på. *Open world* innebär även att spelaren har stora valmöjligheter

---

<sup>33</sup> Fabricatore, Carlo, *Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames* s. 4-12.

<sup>34</sup> Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*, 2010 s. 255-259.

<sup>35</sup> <http://www.wired.com/gamelifelife/2008/01/assassins-creed/> 2012-12-28.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

t.ex. om hur han eller hon vill utföra ett uppdrag.<sup>36</sup> Exempel från *AC 2*: Spelaren får ett uppdrag där han eller hon ska döda en viss karaktär. Spelarens ”offer” är då oftast beskyddad av vakter för att inte göra det för lätt för spelare. Spelaren har nu flera valmöjligheter om hur han eller hon vill utföra uppdraget. T.ex. kan man gå rakt in i området där offret befinner sig, och då ta konsekvenserna att behöva strida mot alla vakter, eller välja att ta sig fram över hustaken för att kanske hoppa ner och döda offret för att sedan försöka att snabbt springa därifrån. Eller kanske smyga fram över hustaken för att från ett säkert avstånd skjuta offret med sin pistol eller använda andra vapen så som kastknivar.

Till spelarens förfogande står sex olika platser, varav fem städer, mellan vilka han eller hon kan resa fritt (resandet utgörs av en laddningsskärm och är alltså inget man ser) och i dessa städer kan spelaren röra sig fritt. En stor och viktig faktor i spelets gameplay är det så kallade *free running* systemet som spelaren kan utföra med spelkaraktären Ezio. *Free running*, som kan ses som en slags akrobatik, är det sättet spelaren kan styra Ezio genom spelvärlden. *Free running* innebär att spelaren kan klättra upp för t.ex. kyrktorn och husväggar för att sedan navigera och förflytta sig över hustaken. Detta bidrar starkt till att ge spelaren en större frihet. T.ex. när det gäller att utföra uppdrag innebär *free running* att spelaren inte behöver ta en direkt väg genom gatorna, som oftast är starkt bevakade av vakter, utan kan ta sig fram på hustaken, som oftast bara bevakas av några bågskyttnar eller inga vakter alls.

I början av spelet befinner sig spelaren bara i *Florence* för att sedan resa vidare till de två mindre städerna *Forli* och *San Gimignano* och senare i spelet hamnar man i *Venezia*. Spelaren kan även röra sig på en del av *the Tuscan countryside*. Marios, Ezios farbrors, villa fungera i spelet som ett högkvarter för spelaren. Spelaren kan även tjäna pengar, florins, på olika sätt. De två största inkomstkällorna är när spelaren slutför ett uppdrag, då får spelaren en summa pengar vars storlek oftast är baserat på hur svårt uppdraget var. Den andra stora inkomstkällan är uppgraderingen av affärer runt villan. Renoveringen leder i sin tur att inkomsterna stiger. Små inkomster finns även i form av t.ex. fickstöld och plundring av lik. De tjänade pengarna kan spelaren sedan spendera i affärer som finns utspridda i städerna som spelaren besöker.

---

<sup>36</sup> <http://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/> 2012-12-28.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Hos smeden kan spelaren t.ex. köpa bättre rustningar och andra, men inte alltid bättre, vapen. Andra viktiga saker är köpandet av större medicinpåsar. Medicinen kan spelaren använda för att hela Ezio från skador, det finns även läkare som finns stationerade runt om i städerna som spelaren kan besöka för att hela Ezio eller köpa ny medicin. Det går även att köpa mindre användbara saker som t.ex. målningar från konsthandlare som sedan hänger i villan för beskådning.

Uppdelad på de städer spelaren kan besöka finns även sex gömda katakomber vilka spelaren kan utforska och blir efter utforskningen belönad med så kallade *Assassin's seals*. Efter att spelaren har samlad alla sex *seals*, får spelaren tillgång till Altaïrs rustning (en karaktär som man spelar i första *Assassin's Creed* spelet).<sup>37</sup>

Andra saker som är viktiga element i *Assassin's Creed 2:s* gameplay är t.ex. *Eagle Vision*. *Eagle Vision* tillåter spelaren att identifierar vilka personer som är civila, vilka som är dina allierade, vilka som är fientliga mot dig och vilka personer som är dina offer, alltså dem du skall mörda. Spelaren har ett stort antal sidouppdrag som denne kan utföra. Sidouppdragen tillhör inte storyn och spelaren kan välja om han eller hon vill utföra dessa uppdrag. Sidouppdragen består främst av att mörda en person, klå upp otrogna män och leverera meddelanden från en plats till en annan. En viktig sak i spelet är även samlandet av så kallade *codex pages*. Dessa *pages* blev skrivna av Altaïr och är tänkta att ge senare *Assassin's* vägledning och ny utrustning. Dessa *codex pages* som spelaren kan hitta kan man bringa till Leonardo da Vinci som kan tyda deras hemliga meddelanden och bygga nya vapen åt Ezio. T.ex. en pistol som sätts fast i underarmen och som därmed kan bäras omkring obemärkt. Spelaren kan även ta hjälp av så kallade *factions* bestående av *courtesans* (kurtisaner) *mercenaries* (legoknektar) och *thieves* (tjuvar). Spelaren kan anlita dem för att få hjälp. Kurtisanerna kan distrahera vakter så att spelaren kan smyga förbi, tjuvarna kan irritera vakterna så att de springer efter dem och legoknektarna kan användas för att bekämpa och döda vakterna.

Det ska även nämnas att spelet inte ger spelaren några val när det gäller storyn. Alltså spelaren kan inte välja om han eller hon t.ex. vill låta en karaktär leva eller inte. Detta gör att alla spelare kommer uppleva exakt samma story. Spelaren kan som sagt

---

<sup>37</sup> *Assassin's Creed 2*.



dock välja om han eller hon vill utföra sidouppdragen som finns tillgängliga. Här kan alltså spelupplevelsen skilja sig från spelare till spelaren, beroende på om man har valt att utföra några sidouppdrag eller inte.<sup>38</sup>

## 1.6 Storyn i *Assassin's Creed 2*

Jag ska här nedan återge storyn i *AC 2*. Detta så utförligt som möjligt så att läsaren sedan på bästa sätt kan följa med i min analys av spelet. Jag ska innan jag går in på storyn ta upp viktiga begrepp samt personer som har koppling till storyn och som är bra att förklara så läsaren enklare kan hänga med.

**The Templars:** (de ”onda”): En organisation som uppstod under korstågen och som vill skapa den perfekta världen. För att göra detta använder man sig dock av våldsamma medel. Templarna anser att fred är viktigt men tror att den bästa metoden för att uppnå detta är att ha starka ledare som styr, på bekostnad av människors frihet.

**The Assassin's:** (de ”goda”): Organisationen bildades under korstågen och står i direkt kontrast mot Templars och vill värna om människors frihet. Man menar att människors frihet är det viktigaste även om det betyder att mänskligheten inte är perfekt. Dessa olika ideologiska synpunkter leder till att dem båda organisationerna utkämpar ett hemligt krig som går från Korstågens tid ända in i vår tid. Spelets två huvudkaraktärer tillhör *Assassin's* ordern.

**Abstergo:** *Abstergo Industries* blev grundad 1937 (notera att som tidigare nämnd utspelar sig spelet även en del under nutid) och var en liten del i Templar orderns plan att kontrollera världen genom kapitalism och vetenskapliga uppfinningar. *Abstergo* utvecklades snabbt till ett multinationellt företag och kunde fungera som en täckmantel för Templarnas planer. *Abstergo* utvecklade *Animus* maskinen (se nedan) för att kunna samla in information om *Assassin* ordern och *The Pieces of Eden* (se nedan).

---

<sup>38</sup> *Assassin's Creed 2*.

**The Animus:** Byggt och utvecklat av *Abstergo*. En maskin som skapar virtuella verkligheter genom att avläsa användarens genetiska minne. *IAC 2* använder spelaren *Animus 2.0*, alltså en uppdaterad version av *Animus* maskinen. *Animus 2.0* kan t.ex. få fram databaser om personer och platser som Ezio (se nedan) träffar respektive kommer till.

**The First Civilization and The Pieces of Eden:** *The First Civilization* eller också *Those Who Came Before* var en civilisation som kallade jorden sitt hem långt innan människorna gjorde det. Denna civilisation bestod av en smart och utvecklad ras (anatomisk likt människorna). Denna civilisation skapade de så kallade *Pieces of Eden* som var teknologisk framstående utrustning där varje utrustning hade individuella egenskaper anpassade för personen som utrustningen var utvecklad för. T.ex. kunde ett redskap förändra någon annans tankar.

*The First Civilization* var även dem som skapade människorna, tänkta som slags slavar. Människorna började dock göra motstånd och ett krig bröt ut där människorna vann och *The First Civilization* gick under. Deras arv levde dock kvar och även deras *Pieces of Eden*. Och just på grund av att dessa *Pieces of Eden* inneha sådana starka krafter är det ett av Templarnas mål att få tag i dessa *Pieces of Eden*.

**The Codex Pages:** Skrivna av Altaïr under korstågen och avsedda för kommande *Assassins*. Dessa *pages* innehåller information och idéer, t.ex. idéer om nya vapen. Det finns trettio *codex pages* totalt och tillsammans visar dem vägen till en hemlig kammare (se storyn).

**Desmond Miles:** En av huvudkaraktärerna som spelaren styr i *AC 2* och som lever i vår tid. Desmond är en avlägsen släkting till *Assassin's* medlemmar och är i första *Assassin's Creed* spelet hos *Abstergo* och får då genom *The Animus* upp minnen av Altaïr som levde under korstågens tid.

**Ezio Auditore da Firenze:** Den andra huvudkaraktären som spelaren styr i *AC 2*. Ezio lever under renässansen och sent 1400-tal. Han är den karaktären som Desmond, i *AC 2*, får upp minnen om när han befinner sig *Animus* maskinen.

**Leonardo da Vinci:** Leonardo är en viktig karaktär i spelet. Han blir snabbt en god vän till Ezio och hjälper honom med att dekryptera *codex pages*. Leonardo bygger även nya vapen till Ezio och låter Ezio, under ett uppdrag, använda sin flygmaskin.

**Databasen:** Databasen är den delen av spelet som jag kommer att ägna mycket tid åt att analysera. I denna databas lagras information om karaktärerna som du som spelare interagera med. När du i spelets träffar på en ny karaktär kommer det upp en ruta med karaktärens bild och spelaren får möjligheten att trycka på en viss knapp för att komma till databasen och läsa om karaktären. Efter några sekunder försvinner denna ruta men spelaren har under spelets gång hela tiden möjligheten att gå in i menyn och klicka sig fram till databasen där informationen finns tillgänglig. Informationen blir först tillgängligt när spelaren träffar på karaktären i spelet, all information är alltså inte tillgängligt från och med spelets början, vilket är en bra sak då det annars skulle vara väldigt mycket att läsa redan i början av spelet och det blir konstigt för spelaren att få information om personer man inte ens har träffat ännu, det blir alltså bättre att först presentera informationen när du träffar personen i spelet. Tror även att det bidrar till att mer läser det då än om allt skulle vara tillgängligt direkt. Då spelets story inte ger några valmöjligheter kommer spelaren så småningom att få tillgång till all information som rör karaktärer och historiska personer. Samma princip gäller även byggnader så som kyrkor eller palatser, alltså att spelare kan få upp information om byggnaderna när han eller hon träffar på dem i spelvärlden. Då spelvärlden är relativt stor och spelaren fritt kan röra sig inom denna värld gäller det här att spelaren träffar på byggnaderna i spelvärlden. Det är alltså inte garanterat att spelaren får tillgång till att information om byggnaderna som utvecklarna har gjort tillgänglig.

I *Assassin's Creed I* intar spelaren rollen som Desmond Miles. Desmond blir värvad av *Abstergo* för att använda *Animus* maskinen. Genom denna maskin återupplever Desmond Altaïr livs under korstågens tid. Templarna, som använder *Abstergo* som täckmantel, hoppas på att genom Desmond och Altaïr kunna hitta *The Pieces of Eden*. Desmond samarbetar med *Abstergo*, omedveten att dem egentligen tillhör Templar orden. I slutet av spelet upptäcker Desmond dock vilka *Abstergo* verkligen är.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

*Assassin's Creed 2* börjar direkt där *AC I* slutade. Spelet börja alltså i "nutid" och du befinner dig i rollen som Desmond Miles. Denne får hjälp av en av forskarna (Lucy Stillman) att fly från *Abstergo*. Tillsammans möter man upp två andra "moderna *Assassin's*" Shaun Hastings och Rebecca Crane. Dessa har byggt en *Animus 2.0* och Desmond använder maskinen för att få tillgång till Ezio Auditores liv. Målet är att genom Ezio hitta *The Pieces of Eden* innan Templarna gör detsamma.

Storyn med Ezio börjar med dennes födelse där fadern Giovanni Auditore håller Ezio, ännu ej andande, i famnen och säger "You are an Auditore. You are a fighter. So fight!" Ezio börjar både att röra på sig och skrika, tecken på att lungorna fungerar. Storyn hoppar sedan många år framåt, *Florence 1476*, och vi möter Ezio igen. Ezio som nu befinner sig i 20 års åldern hamnar i slagsmål med Vieri de Pazzi då Ezio försvarar familjens heder. Här träffar vi också för första gången på Ezios storebror Frederico Auditore som kommer till Ezios hjälp. Efter att ha vunnit slagsmålet tar dem sig tillsammans tillbaka till familjens hus där Ezio utför några uppdrag åt familjer medlemmarna, mamman Maria Auditore, lilla systemen Claudia Auditore och lille bror Petruccio Auditore. T.ex. följer Ezio med Maria för att köpa några målningar av Leonardo Da Vinci. Efter att Ezio ha utfört ett uppdrag åt fadern, Giovanni, återvänder han till huset men finner att Giovanni och båda bröderna har blivit bortförda. Maria och Claudia som inte fördes bort, men befinner sig i chocktillstånd, följer med hushållerskan och gömmer sig i hennes hus. Ezio letar upp fångelset där resten av familjen är fången och genom att klättra upp för fångelsets fasad kan Ezio komma till fönstret som tillhör faderns cell. Av denne får han introduktion att leta upp en hemlig kammare i familjens hus. Där hittar Ezio rustning, vapen och annan utrustning som visar (spelaren) att Giovanni tillhörde Assassinordern. Här hittar Ezio även bevis på att anklagelserna mot Auditore familjen är falska. Dessa ger han till en vän av familjen, Ulberto Alberti. Det visar sig dock att Ulberto är med i konspirationen mot Auditore familjen och gör sig av med bevisen som Ezio gav till honom. Detta leder till att Ezio snart får bevittna när Giovanni, Petruccio och Frederico blir hängda. Ezio mördar Ulberto Alberti för hans bedrägeri men för att inte själv komma samma öde tillmötes flyr han tillsammans med Maria och Claudia från *Florence* till Ezios farbror, Mario, som bor i en liten borg/stad/villa i

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Toscana. Av Mario får Ezio reda på allt han behöver veta om Assassin ordern och börjar också träna upp sig för att bli en Assassin.<sup>39</sup>

Under åren som Ezio tränar får Mario fram information om varför delar av Auditore familjen blev förråd, falskt anklagad och hängd. Ezios far, Giovanni, hade upptäckt planer som fanns om att attackera Medicifamiljen och rubba deras makt över staden *Florence*. En plan, som det senare visar sig, utvecklat av Rodrigo Borgia (templarnas ”grand master”) och som skulle utföras av Pazzi familjen, även dem medlemmar i templar ordern. Planen skulle helt enkelt se till att templarna fick mer makt och inflytande över Italien. 1478, två år efter att Ezio förlorat delar av sin familj, återvänder han till *Florence* och får reda på att planerna på att mörda delar av Medicifamiljen fortfarande är aktuella. Ezio får reda på att attacken skall ske under söndagen då familjen Medici besöker mässan i *Florences Duoma*<sup>40</sup>. Ezio lyckas rädda Lorenzo Medici, som blir sårad, dennes bror, Giuliano Medici, får dock så svåra knivhugg att han avlider på plats. Francesco de’ Pazzi som var ledaren för attacken lyckas fly från platsen.

Efter att Ezio har hanterat kaoset som brutit ut i staden, strider mellan anhängare/soldater tillhörande Medici och anhängare/soldater tillhörande Pazzi, gör han och Lorenzo upp planer på att hitta och döda dem andra konspiratörerna som var med och planerade och eller utförde attentatet mot Medici familjen. Ezio reser sedan runt i Italien för att leta upp och mörda dessa *Pazzi conspirators*. Detta för honom, förutom till *Florence*, till *San Gimignano* och *Forli*. Under jakten på konspiratörerna får Ezio reda på att templarnas planer på att få inflytande över Italien är mycket större än vad han tidigare trott. Han får även reda på att Emilio Barbarigo, en rik och mäktig man boende i *Venezia*, var den som levererade vapnen till Pazzi familjen så att dem kunde genomföra sin attack på Medicifamiljen.<sup>41</sup>

Denna ny funna information för Ezio till *Venezia* där han får kontakt med Antonio de Magianis, ledaren för *the Venetian Thieves Guild*. Antonio har länge försökt att rubba Emilios makt då denne speciellt på senare tid har utbredd sitt inflytande över *Venezias* handelsdistrikt, *San Polo*. Ezio hjälper Antonio att bygga upp en styrka för

---

<sup>39</sup> Assassin’s Creed 2: Sequence 1-3.

<sup>40</sup> Katedral.

<sup>41</sup> AC 2: Sequence 4-6.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

att kunna anfälla Emilios väl bevakade *Palazzo della Seta*. Ezio lyckas ta sig in i Emilios palats och innan han dödar Emilio får han reda på att templarna ska hålla ett hemligt möte i *Venezia*. Ezio tar reda var exakt mötet skall ske och lyckas tjuvlyssna på hur templarmedlemmarna, Carlo Grimaldi, Marco Barbarigo, Silvio Barbarigo, Dante Moro och Rodrigo Borgia gör upp planer på att Carlo ska förgifta *Venezias* nuvarande *Doge*<sup>42</sup>, Giovanni Ser di Mocenigo, då denne var ovillig att hjälpa templarna. Planen är att templarna sedan ska sätta en av sina egna i positionen som *Dodge* över *Venezia* och därmed få makt och inflytande. Ezio som vill varna Giovanni Mocenigo, och stoppa planerna på att mörda honom, inser dock att dennes palats, *Palazzo Ducale*, är för honom oinfiltrerbart. Denna insikt leder dock till att han söker upp sin gamla vän Leonardo Da Vinci som ställer sin flygmaskin till Ezios förfogande. Med flygmaskinen lyckas Ezio landa på *Palazzo Ducales* tak men kommer dock försent för att rädda Giovanni. Ezio ser hur Giovanni dör av giftet och ser även hur mördaren Carlo flyr. Ezio lyckas dock få tag i Carlo och mörda honom. Ezio som dock för skulden för att ha mördat både Giovanni och Carlo måste fly från *Venezia*. Under tiden som Ezio gömmer sig blir templarnas medlem Marco Barbarigo ny doge över *Venezia*.<sup>43</sup>

Flera år senare, 1486, återvänder Ezio till *Venezia* för att mörda Marco. Marco som på grund av Ezios tidigare handlingar har blivit väldigt paranoid lämnar dock sällan sitt palats och Ezio får bara ett tillfälle för att slå till mot Marco, nämligen under *Carnevale di Venezia*<sup>44</sup>. Ezio lyckas infiltrera en av Marcos privata tillställningar och skjuter honom under ett tal som denne ger. Med Marco Barbarigo ur bilden ger sig Ezio ut på jakt efter Silvio Barbarigo och dennes livvakt Dante Moro. Silvio och Dante har dock sökt tillflykt i *Arsenale di Venezia*<sup>45</sup> och skyddat sig själv med ett stort antal vakter. Ezio söker därför upp Bartolomeo d'Alviano som har tillgång till ett stort antal soldater och har Silvio som fiende. Tillsammans attackera man *L'Arsenale* och Ezio använder tumultet som uppstår för att mörda Silvio och Dante. Innan dem båda dör får Ezio fram information om att Silvio och Dante skulle segla till Cypern. Templarnas expedition till Cypern seglar iväg utan Silvio och Dante men Ezio får inte

---

<sup>42</sup> Ledaren över staden Venedig

<sup>43</sup> AC 2: Sequence 7-8.

<sup>44</sup> karnevalen i Venedig.

<sup>45</sup> Ett arsenal som användes som hamn.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

reda på vad templarna har för planer på Cypern. Två år senare återvänder templarnas skepp till *Venezia* och under tiden har Ezio fått reda på vad det var som Templarna gjorde på Cypern. Ezios vän Leonardo da Vinci lyckades lista ut templarnas motiv genom att analysera så kallade *codex pages* som Ezio hade tagit från templar medlemmarna som han mördat. Dessa *codex pages* visar att *the apple of eden*, tillhörande *pieces of eden* efterlämnat av *the First Civilization*, befinner sig på Cypern. Ezio inser att templarna har lyckats hitta äpplet och återvänder nu till *Venezia*. Han får även upp en gammal profetia i huvudet som han fick höra av sin farbror Mario många år tillbaka ”the prophet will appear when the second piece is brought to the floating city.” Ezio inser nu att templarnas plan hela tiden hade varit att hitta äpplet och använda det för att stärka sin makt, mördandet av Auditore familjen, försöket att mörda Medici familjen m.m. var bara medel för att komma åt äpplet. Ezio övervakar hur templarnas skepp anländer i *Venezia* och följer efter kuriren som ska ta äpplet till Rodrigo Borgia. Innan kuriren hinner fram dödar Ezio honom för att ta hans rustning och därmed hans plats. När han kommer fram till Rodrigo Borgia avslöjar han sin identitet och en fight mellan Ezio och Rodrigo bryter ut. Rodrigo får förstärkning av sina vakter men samtidigt uppenbara sig Ezios vänner (som har hjälpt honom under hans uppdrag), t.ex. hans farbror Mario, tjuven Antonio de Magianis, Bartolomeo d'Alviano, och många fler. Tillsammans driver man Rodrigo på flykt som dock lämnar kvar *the Apple of Eden*. Mario med flera börja förklara för Ezio att dem alla ingår i Assassin ordern. Här uppenbara sig också en ny karaktär, Niccolò Machiavelli, som även han tillhör *Assassins*. Ezio blir nu officiellt medlem i Assassins ordern.<sup>46</sup>

Storyn hoppar ytterligare några år framåt till år 1499. Ezios ärkefiende Rodrigo Borgia har nu blivit påve, påve Alexander VI. Ezio har nu samlat på sig alla *codex pages* och lyckats, tillsammans med *the Apple of Eden*, identifiera att en hemlig kammare befinner sig precis under Vatikanen. För Ezio blir det nu klart att Rodrigo hela tiden planerade att bli påve för att få tillgång till den hemliga kammaren. Ezio bestämmer sig för att resa till Rom och Vatikanen för att mörda Rodrigo. När Ezio försöker att utföra sitt uppdrag visar det sig att Rodrigo har tillgång till en *Pieces of Eden*, nämligen påvens stav. Ezio är dock skyddad från stavens makt då han har *the*

---

<sup>46</sup> AC 2: Sequence 9-11.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

*Apple of Eden* på sig. Till slut lyckas Ezio besegra Rodrigo men dödar honom inte då han inser att mer dödande inte får hans familj att komma tillbaka. Genom att kombinera påvens stav och äpplet lyckas han även att hitta och öppna den hemliga kammaren. I kammaren uppenbara sig, i form av ett hologram, en kvinnlig figur som kallar sig för Minerva och säger att hon tillhör *The First Civilization*. Minerva börjar prata om en hemsk händelse som skall ödelägga jorden om många hundra år. Efter att ha framfört sitt meddelande försvinner Minerva igen och lämnar Ezio med en hel del ouppklarade frågor.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> AC 2: Sequence 14.



## 2. Metod

### 2.1 Metoddiskussion

I boken *Historiska undersökningar* skriver Anders Florén ”Metoden är ett redskap i sökandet efter ett svar på frågeställningen”<sup>48</sup> därför är det viktigt att veta vad man använder för metod, och föra en diskussion kring metoden. När jag har genomfört min forskning har jag använt mig av kvalitativ metod. Närmare bestämd utför jag en kvalitativ textanalys och försöker att ”läsa” spelet som en text med nedslag i dem bitarna ur storyn som har en koppling till realhistoria. Som Florén skriver kan en kvalitativ metod/tolkande studie också innehålla en kvantitativ studie.<sup>49</sup> Med tanke på mitt uppsatsämne har jag valt att tillämpa kvalitativ metod, då jag inte ska föra någon statistik utan göra en analys av historiebruket och historiemedvetande i spelet *AC 2*.<sup>50</sup> Jag har i min analys av källmaterialet gjort en textanalys. Jag syftar här inte på en text i form av bokstäver utan på text i form av yttringar så som bilder, ljud, saker m.m. Simon Lindgren menar att dessa saker i någon mening kan ”läsas”. Musik, bilder vi ser, kläder vi har på oss samt alla andra populärkulturella yttringar kommer emot oss i form av texter. Lindgren beskriver att det populärkulturella sammanhanget har tre steg: kodning, text och avkodning. Utvecklarna till ett spel kodar sin ”text” när de skapar sitt spel. Mottagarna av denna ”text” avkodar sedan ”texten”. Då ”texten” dock är i kodad form har den också flera möjliga betydelser. Det finns ingen garanti att det som avkodas av mottagarna kommer att stämma överens med vad som kodats in. Detta innebär dock inte att det finns obegränsat sätt varpå ”texten” kan avkodas. ”Texterna” är oftast strukturerade så att de bär på dominerande betydelse som gör att tolkningarna från mottagarnas sida begränsas.<sup>51</sup> Dem som kodar en ”text” (i mitt fall utvecklarna) anpassar sig även till mottagarna. Utvecklarna har en idé om vad mottagarna (konsumenten) vill se i spelet. Historiska rekonstruktioner är en sådan

---

<sup>48</sup> Florén, Anders, Ågren, Henrik, *Historiska undersökningar* 2006 s. 55.

<sup>49</sup> Florén, Ågren s. 56.

<sup>50</sup> Florén, Ågren s. 48-49.

<sup>51</sup> Lindgren, Simon *Populärkultur – teorier, metoder och analyser*, 2005 s. 14-17.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

anpassning. Att utveckla ett spel som har en stark koppling till historien är idag populärt bland spelare. Desto mer historisk korrekt storyn i spelet är eller desto mer spelets gameplay låter dig att återuppleva historien desto populärare är det. Anpassningar görs även av politiska och ekonomiska skäl. Speciellt AC 2 präglas av detta där utvecklarna försöker att vara så politisk korrekt som möjligt (se diskussion kring detta längre ned).

Då *Assassin's Creed 2* är på engelska är alla viktiga termer som jag använder också på engelska, t.ex. som *open world game*, *free running* m.m. (för förklaring av termerna se nedan). Jag använder dem alltså som låneord i min uppsats och skriver dem kursivt. Jag presentera läsaren för engelska termer då det ibland inte finns någon bra översättning att använda.

## 2.3 Bearbetning och arbetsprocess

Inför skrivandet av denna uppsats spelade jag igenom AC 2 en gång och det var under genomspelningen som jag tog ut fakta relevant för mig och även skrev ner handlingen. Det jag har fokuserat på i min analys är hur utvecklarna har brukat historien när det gäller spelets story och spelets karaktärer. En annan stor informations källa är databasen som i spelet används för återge information om karaktärer som spelaren interagera med samt information om byggnader som spelaren kan träffa på i spelvärlden. Det är främst inläggen i denna databas som jag har analyserat och kollat hur utvecklarna har brukat historien och vilken koppling informationen i denna databas har med karaktärerna i storyn. I resultatdelen presenterar jag mitt bearbetade material från AC 2 med koppling till den teoretiska beskrivningen. I diskussionen diskutera jag mitt resultat.

## 2.2 Avgränsningar och Urval

Jag har i min analys tagit till mig hela *Assassin's Creed 2* så som det kom ut 2009. Spelet fick i början av 2010 även två tilläggspaket (på engelska dlc-*Downloadable content*) *The Battle of Forlì* och *Bonfire of the Vanities* där spelaren kan spela en del extra uppdrag. Jag har dock valt att inte ta med dessa två tilläggspaket i min analys då

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

jag vill analysera spelet så som det kom ut 2009. Anledning till att jag har valt att analysera spelet *Assassin's Creed 2* är att spelet lämpar sig väldigt bra för analyseringen som jag har gjort. Spelet använder sig nämligen en hel del av historien genom att t.ex. låta spelaren interagera med karaktärer som levde under den tiden som spelet utspelar sig på.

Jag har valt bort att analysera databasinläggen som handlar om byggnaderna, här skulle man kunnat analysera ifall dem i spelet ser ut som dem gjorde på den tiden och ifall informationen om byggnaderna stämmer. Du kan även köpa saker i affärer och där har jag lämnat bort att analysera t.ex. ifall konsthandlarens konst som han säljer är historisk korrekt. Anledning till att jag har valt bort dessa saker är för att det först och främst inte är mitt syfte att analysera dessa saker och uppsatsen hade blivit för långt ifall dessa saker hade tagits med.

## 3. Resultat

### 3.1 Historiebruk i Assassin's Creed 2

När man startar spelet Assassin's Creed 2 får man, redan innan du kommer in i huvudmenyn, upp en text där det står "Inspired by Historical Events and Characters"<sup>52</sup>. Utvecklarna visar alltså väldigt tidigt och väldigt tydligt att man har inspirerats av historia och använt sig av historia som en kuliss i spelet. I intervjuer, innan spelet släpptes, sa utvecklarna även att man valde tidsperioden då spelet utspelar sig, Italien under renässansen, då städerna ger en väldigt fin och bra kuliss förr spelet. Det berättas också om hur mycket utvecklarna har jobbat med att återskapa städerna så noga som möjligt så att dem i spelet ser ut som dem gjorde på den tiden. Det påpekas dock också att städerna inte kunde återskapas så att varje gata är som för och att utvecklarna, med tanke på att spelet i grunden är "a work of fiction"<sup>53</sup>, har böjt lite på reglerna när det gällde att återskapa historiska byggnader. T.ex. ifall en byggnad fick en fasad först hundra år efter tidsperioden då spelet utspelar sig men fasaden bättre passar in i spelet har man valt att i spelet ge byggnaden den fasaden. Tittar vi på huvudkaraktären, Ezio Auditore da Firenze, så säger historikern Margaret Meserve<sup>54</sup> i en intervju att Ezio är baserat på en "typisk Italiensk adelsman" (författarens översättning).<sup>55</sup>

Den historiska kulissen syns även då utvecklarna har tagit historiska platser och historiska personer och gjort dem till karaktärer som spelaren kan interagera med. Detta bidrar till att spelaren verkligen får en anknytning till historia. Exempel på detta är hur mycket spelaren interagera med Leonardo da Vinci. Första gången du träffar på honom är det för att Ezios mamma köper konst av honom. Leonardo blir dock snabbt en vän till Ezio och bygger nya saker, som t.ex. vapen, åt honom. Här använder sig alltså utvecklarna av det faktum att Leonardo, bland annat, var en uppfinnare och

---

<sup>52</sup> se när du startar Assassin's Creed 2.

<sup>53</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=hWo076FDQog> 2012-12-29.

<sup>54</sup> <http://history.nd.edu/faculty/directory/margaret-meserve/> 2012-12-29.

<sup>55</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=ZNJqa2rUdCY> 2012-12-29.

bland annat byggde många maskiner för krig.<sup>56</sup> Ett annat bra exempel är Bartolomeo D'Alviano som spelaren stöter på senare i spelet och som även tillhör Assassin ordern. Bartolomeo har i spelet rollen som en stark soldat som i storn hjälper Ezio med att storma ett hårt bevakat område. Tittar man på informationen som presenteras i databasen om Bartolomeo innehåller den främst bedrifter i slag och krig.

Bartolomeo grew up to be a clever and resourceful soldier. After spending several years in Venice, he joined the Orsini family in 1496 to fight against Pope Alexander VI (Rodrigo Borgia) ... In 1503, Bartolomeo was hired by Ferdinand II of Spain to help the Spanish army defeat the French and seize the Kingdom of Naples. The following year, he defeated Maximilian I, the Holy Roman Emperor, taking Trieste and Gorizia. Impressed, Venice elected him to the office of Governor General. Everything was coming up roses for Bartolomeo, until the disastrous Battle of Agnadello in 1509, when he disobeyed orders to avoid combat and directly attacked the French army. The battle was lost, Bartolomeo was captured and wounded by the French, and the Venetians lost Lombardy, ... once restored to his former glory as General of the Venetian Army, he (Bartolomeo) was killed besieging Brescia. Venice welcomed his body home with a grand ceremony and buried him in the church of Santo Stefano.<sup>57</sup>

Här presentera utvecklarna information som framställer Bartolomeo som en krigargestalt. Denna roll inneha har han som sagt även i spelet. Ett annat bra exempel är Caterina Sforza som i spelet framställs som en väldigt stark och självständig kvinna, som t.ex. strider sida vid sida med Ezio. I databasen om Caterina Sforza går det att läsa:

When the Pope (Sixtus IV, förf. anm.) died, lootersacked Rome, destroying Caterina's residence. Unafraid, despite being 7 months

---

<sup>56</sup> Assassin's Creed 2, databas.

<sup>57</sup> Assassin's Creed 2, databas inlägg Bartolomeo D'Alviano.

pregnant, Caterina rode on horseback to the Castel Sain' Angelo and defended the Vatican with cannon fire and soldiers. In 1484, she moved with her family to Forli. Paid of by someone with a grievance against her husband, the Orsi Brothers killed Grolamo in 1488. As a result, Caterina became the ruler of Forli and Imola. She wasted no time, winning the favour of nearby rulers, revising the tax system and training the militia herself. Although she dealt fierce vengeance, frequently killing enemies' wives and children in punishment.<sup>58</sup>

Denna samhörighet mellan personers roll i spelet och informationen om dem i databasen återfinns i princip i alla inlägg men är, som i exemplen ovan, i vissa inlägg mycket mer framträdande än i andra inlägg.

Utvecklarna har gått till källorna och hittat personer som levde på den tiden och som skulle kunna passa in i storyn. Utvecklarna betonar dock även att man inte har försökt att tvinga in någon historisk person i storyn utan tittat på ifall det är vettigt att den här eller den här personen dyker upp i spelet. Det är också när spelaren träffar på viktiga karaktärer i spelet som man kan få upp en databas om dem. Det är främst här som realhistoria kommer in. Som tidigare skrivet så ligger betoningen på att spelaren kan få upp en databas. Ingen tvingas till att läsa någonting om något. Utan när spelaren t.ex. träffar på en ny viktig karaktär får han eller hon i vänstra sidan av spelskärmen upp en liten bild på karaktären du just har träffat och kan då välja att genom ett knapptryck gå in och läsa om karaktären. Vill spelaren av någon anledning inte göra det just nu utan senare är det möjligt att när som helst under spelet gå in i huvudmenyn och klicka sig fram till databasen och karaktären spelaren vill läsa om. Inlägg kommer dock först upp i databasen när spelaren träffar på karaktären i spelet. T.ex. är Bartolomeo D'Alviano en karaktär som spelaren träffar under ett relativt sent skedde av storyn och informationen om honom går att läsa först då.<sup>59</sup>

Det märks att utvecklarna inte har försökt att tvinga in några historiska personer utan ”använt” dessa då det har varit möjligt att få in dem i storyn. Utvecklarna har heller

---

<sup>58</sup> Assassin's Creed 2, databas inlägg Caterina Sforza.

<sup>59</sup> Assassin's Creed 2, databas.

inte tagit med några historiska personer som levde under en annan tidsperiod än under den som spelet utspelar sig på.<sup>60</sup> När man inte har kunnat få in någon historisk person i storyn har utvecklarna använt sig av fiktiva personer. Vissa av dessa fiktiva personer har ”viss historisk anknytning” i den mening att dem t.ex. kommer från en familj som verkligen existerade och var aktiv under den tiden, t.ex. Carlo Grimaldi som är en fiktiv person<sup>61</sup> där dock Grimaldi familjen i högsta grad inte är fiktiv.<sup>62</sup>

Dem flesta inlägg i databasen presenteras i textform dock finns det ett antal inlägg som presenteras i form av små filmer där det helt enkelt tillsammans med passande bilder återges information om personer. Filmformatet används främst för att presentera information om personer som i storyn har en viktig plats.

Det som går att läsa och se i databasens inlägg är oftast inga stora utlägg utan slagkraftig information, en sammanfattning av den viktigaste informationen.

Utvecklarna har alltså gjort ett urval av information och därmed gjort ett aktivt val vad för information som skall tas med och vad som skall lämnas bort. När man läser informationen i databasen så blir det väldigt tydlig att utvecklarna har valt att ta med sådan information som väcker spelarens intresse och sådan information som är intressant för storyn i spelet. Om personer som har en viktigare roll i spelet finns det även mer information om denne i databasen. Informationen presenteras oftast också på ett spännande sätt och på ett sätt vänt till spelaren som då känner sig tilltalad<sup>63</sup>, t.ex. om Silvio Barbarigo

... Apparently, he had a knack for persuasion. Quickly, he became his uncle's advisor, proving his worth by discovering a Soranzo plot against the Barbarigos. **You're gonna love this.** Before the plot could be carried out, Silvio throws an Easter celebration, inviting the Soranzos. There's a pageant for the children in the central courtyard, while Silvio escorts the parents to the roof. He toasts the family, then signals the archers hidden behind the courtyard windows. The Soranzos never

---

<sup>60</sup> Assassin's Creed 2, databas.

<sup>61</sup> Assassin's Creed 2, databas inlägg Carlo Grimaldi.

<sup>62</sup> <http://www.ne.se/grimaldi> 2013-01-01.

<sup>63</sup> Assassin's Creed 2, databas.

plotted against the Barbarigos again.<sup>64</sup>

Det är också så att information om personer, som i spelet tillhör Ezios fiende, oftast innehåller saker som presenterar personen som ond.<sup>65</sup> Nedan följer utdrag ur databasen som behandlar Marco Barbarigo och Rodrigo Borgia.

... apparently, Marco's wife, Carlotta, used to be married to his bodyguard, Dante Moro. Dante was captain of the city guard, and heir to one of the most prestigious families in Venezia. Marco was supposedly his close friend, right? But get this: Marco decides he wants Carlotta. In the Catholic religion, marriage is 'till death do us part' and Marco's a good Catholic. So, he hires a hit on Dante. Dante gets stabbed three times in the body and once in the head. But he doesn't die. He recovers with severe brain damage. Dante becomes like a child. So, what does Marco do? Well, he hires Dante as HIS personal bodyguard and gets him to sign a confession annulling the marriage. Marco takes Carlotta and keeps Dante as his personal slave.<sup>66</sup>

Rodrigo Borgia:

A dark stain on human history, Rodrigo left a trail of blood a mile wide on his quest to unify Italy ... Anyone who opposed him ended up in little pieces inside a sack, or, if he was in a good mood, poisoned. Once he was crowned Pope, Rodrigo, or should I say Alexander VI [the sixth], used his influence to wage war ... Throughout all his public debauchery, Rodrigo was quietly murdering his enemies behind the scenes<sup>67</sup>

Utvecklarna har alltså i sitt historiebruk gjort väldigt tydliga och väldigt väl valda avgränsningar. Utvecklarna är medvetna om att dem brukar historia i sitt spel och

---

<sup>64</sup> Assassin's Creed 2 databas, inlägg Silvio Barbarigo.

<sup>65</sup> Assassin's Creed 2 databas.

<sup>66</sup> Assassin's Creed 2 databas, inlägg Marco Barbarigo.

<sup>67</sup> Assassin's Creed 2 databas, inlägg Rodrigo Borgia.



använder detta starkt till sin fördel. Vi ser detta i hur informationen om historiska personer presenteras, hur historiska karaktärer har arbetats in i storyn m.m. T.ex. använder man sig av det faktum att Leonardo var en uppfinnare och låter honom skapa och uppfinna saker åt Ezio.

Det var för utvecklarna viktigt att skapa historiska rekonstruktioner<sup>68</sup> men samtidigt också viktigt att dessa rekonstruktioner var plausibla att ha med.<sup>69</sup> Som ovan skrivet så använder sig utvecklarna av väl utvalda historiska rekonstruktioner. Det märks att man har använt dem på ett sådant sätt att då man vill skapa en bra spelupplevelse och historiebruket används som sagt också på ett smart sätt vilket leder till att utvecklarna även använder den historiska rekonstruktionen till att skapa en bra story i spelet. T.ex. ser vi detta i dem historiska karaktärerna som du som spelare kan interagera med, men också att du som spelare är med om vissa historiska händelse<sup>70</sup> så som Pazzi konspirationen mot Medici familjen.<sup>71</sup> Sådana historiska händelser förekommer delvis i spelet och är väl integrerade och skapar därmed en bra koppling mellan realhistoria och storyn i spelet.

I dem historiska rekonstruktionerna som förekommer har utvecklarna strävat efter att skapa en så korrekt historisk återgivning som möjligt. T.ex. i allt från hur städerna spelaren rör sig i såg ut på den tiden till de korrekta årtalen då de historiska personerna som finns med i spelet dog samt det ovan nämnda exempel med historiska händelser som finns med. För utvecklarna blir det här en balansgång mellan att göra spelet så historisk korrekt som möjligt samt skapa en bra story och spelupplevelse. I vissa fall har även tekniken lagt hinder och man har fått begränsa sig något i t.ex. återskapandet av städerna.<sup>72</sup>

Utvecklarna har, när det gäller informationen i databasen, inte gjort någon tydlig avgränsning mellan vilken information som är verklig historia och vad som är fiktiv

---

<sup>68</sup> <http://www.gametrailers.com/videos/bwnip7/assassin-s-creed-ii-history-comes-alive-interview> 2013-05-13, <https://www.youtube.com/watch?v=uxuz4UV0fJ0> 2013-05-13

<sup>69</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Ug00Y5w5xFc> 2013-05-13

<sup>70</sup> Assassin's Creed 2 Sequence 4

<sup>71</sup> <http://www.c-spanvideo.org/program/169971-1> 2013-05-13

<sup>72</sup> <http://www.1up.com/features/filling-assassin-creed-historical-world> 2013-05-13

historia. T.ex. presenteras all information i databasen på ett sätt som kan få spelaren att tro att alla personer som presenteras i databasen är personer som fanns på riktigt. Vissa inlägg i databasen har ett presentationssätt som gör att det blir uppenbart att karaktären inlägget handlar om inte är en historisk person. T.ex. om personen redan i databasen bara har ett alias som namn. Andra inlägg presenteras dock så spelaren lätt kan tro att karaktären som inlägget handlar om är en historisk person.

Som tidigare nämnt så har spelaren i *Assassin's Creed* inga valmöjligheter när det gäller storyn. Det går alltså inte att ändra storyn genom aktiva val i spelet utan alla spelare kommer att uppleva samma story. Detta leder till att alla spelare även kommer att stötta på alla huvudkaraktärer och alla spelare därmed kommer få samma inlägg i sina databaser och samma möjlighet att läsa till sig information. Detta leder dock också till att spelaren inte kan använda sig av historien när denne spelar spelet. Spelaren kan inte välja att t.ex. döda en historisk person på ett visst sätt för att han eller hon vet "att det var så här personen dog".

## 3.2 Historiemedvetande och *Assassin's Creed 2*

Genom historiebruk i *Assassin's Creed 2* kommer spelarens historiemedvetande i högsta grad att stimuleras och utvecklas, även om detta kanske för vissa spelare sker i deras undermedvetna. Även om spelaren inte är någon historieintresserat person kommer någon information att fastna och nästa gång personen läser eller hör något om renässansen, Italien, *Florence*, *Venice*, påven, Borgiafamiljen m.m. så kanske det kommer upp en bild av *AC 2* i huvudet och också någon information.

Det ska kommas ihåg att spelutvecklarna skapar en slags representation av historien vare sig den är medveten eller ej. Det viktiga ligger här i att det skapas en bild av hur renässansens Italien skulle kunna ha sett ut samt vilka slags människor som levde och verkade under denna tid. Utvecklarna har skapat en representation av hur t.ex. Florens skulle kunna ha sett ut. De visar inte hur Florens har sett ut. Utvecklarna använder sig av ett historiebruk som skapar en känsla av levande historia. Levande historia bidrar också till att göra historien mer intressant och tillgänglig. Naturligtvis går det att

skapa ”levande historiakänsla” genom en väldigt väl skriven lärobok. Dock blir känslan ännu starkare om man upplever historien genom ljud, olika språk som pratas i bakgrunden, bild och faktiskt kan röra sig t.ex. bland människorna i en stad och träffa personer som t.ex. Leonardo da Vinci.

Som tidigare nämnd så presentera utvecklarna oftast informationen i databasen på ett spännande sätt. Detta bidrar säkerligen till att ytterligare väcka spelarens historiemedvetande då information som är spännande/häftig oftast är mer intressant att läsa än tråkig information. Den spännande presenterade informationen kan få spelaren att bli intresserat av att läsa all information som utvecklarna presenterar och kanske även få spelaren att vilja leta fram mer information, båda saker leder till att stimulera spelarens historiemedvetande. Cecilia Trenter visar i sin text *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II* att historiemedvetande bidrar till att skapa spänning och vilja att fortsätta spela<sup>73</sup> vilket i sin tur gynnar utvecklarna som gärna ser att spelaren avslutar spelen, vilket är något som utvecklarna hela tiden försöker få fler spelare att göra.<sup>74</sup>

Även det faktum att viss information presenteras i form av små filmer tror jag är någonting som starkt kan bidra till att väcka spelarens historiemedvetande.<sup>75</sup>

Den information som utvecklarna presenterar är inte tillräcklig för att ”utbilda spelaren” och ge all information som han eller hon behöver ha om renässansen. Det som dock kan hända när spelaren spelar spelet och läser om de historiska personerna är att han eller hon blir intresserat av att läsa mer om t.ex. Medicifamiljen, Florens historia, Caterina Sforza, Italien under renässansen, Italiens historia m.m. En historisk spiral kan uppstå som kan gå väldigt långt. T.ex. kommer spelaren när han eller hon börjar läsa om Italiens historia upptäcka att Frankrike under en tid förde krig i Italien och då kan intresset gå vidare till Frankrike med t.ex. en fråga som, ”varför förde Frankrike krig i Italien?”.

---

<sup>73</sup> Trenter, Cecilia *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II* s. 22.

<sup>74</sup> [http://articles.cnn.com/2011-08-17/tech/finishing.videogames.snow\\_1\\_red-dead-redemption-entertainment-software-association-avid-gamers?\\_s=PM:TECH](http://articles.cnn.com/2011-08-17/tech/finishing.videogames.snow_1_red-dead-redemption-entertainment-software-association-avid-gamers?_s=PM:TECH) 2013-01-05.

<sup>75</sup> Assassin's Creed 2 databas.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Det ovan nämnda presentationssätt som utvecklarna har valt kan kopplas till Karlssons resonemang om hur det finns en koppling mellan dåtid, nutid och framtid och hur dessa alltid påverka varandra. Karlsson skriver även att det alltid finns en sentida plattform från vilken vi förhåller oss till historien.<sup>76</sup> Nuvarande värderingar påverkar utvecklarna och vad dem skapar om dåtiden. *Assassin's* ständiga kamp mot templarna om människors frihet är en kamp som ständig förekommer och spelet visar att kampen går in i vår tid och troligen även kommer att fortsätta i framtiden. Som tidigare nämnd så handlar denna ständiga kamp om hur människor ska få leva sina liv. Templarna vill upprätta ett kontrollerat samhälle som skapar ordning och fred bland människorna. Assassinerna står upp för människors frihet och tycker att det är det viktigaste, även om friheten har vissa negativa effekter.<sup>77</sup> Tydligast blir detta när spelaren dödar Emilio Barbarigo vars sista ord blir:

**Ezio:** *Do not be afraid.*

**Emilio:** *I feel no fear, Assassin. Only regret. I sought unity. Stability. Order.*

**Ezio:** *At too great a cost.*

**Emilio:** *Progress demands sacrifice.*

**Ezio:** *Non trovo alcuna gioia in questo, ma non c'è altro modo. (I take no joy in this, but I see no other way.) Requiescat in pace. (Rest in peace.)*<sup>78</sup>

En liknande konflikt ser vi i filmen *V för Vendetta* där Guy Fawkes, också en maskerad "hjälte", står upp för människors frihet och kämpar mot statens övermakt och ett kontroll samhälle. Det är just ett övervakasamhälle/kontrollsamhälle som Templarna representerar. Ezio som i början av spelet är driven av hämnd inser att Assassinerna kämpar för en bra och viktig sak. Även här fungera de sista orden som Ezio växlar med ett av sina offer som ett bra exempel. **Carlo Grimaldi:** *"We kill thinking it's best for us, do we not, Messer Ezio?"* **Ezio:** *"I do this not for myself*

---

<sup>76</sup> Karlsson s. 50-51.

<sup>77</sup> *Assassin's Creed 2* Sequence 1-14

<sup>78</sup> *Assassin's Creed 2* Sequence 7 Ezio har precis dödat Emilio Barbarigo och dem växlar några sista ord med varandra.

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

*Compio questo sacrificio per il bene superiore. (I'll make this sacrifice for the greater good.) Requiescat in pace. (Rest in peace.)*<sup>79</sup>

Historiemedvetandet som skapas i spelets aktualisera en politisk fråga. Ezio och Assassinerna representerar alltså människors frihet. Spelarna förväntas ”heja på” protagonisten Ezio och kommer, genom Ezio, att kämpa för frihet. Spelarna förväntas även att sympatisera med dem idéer som Ezio representera samt se Templarna som ”onda” och deras idéer om statens övermakt osv. som ”fel/dåliga idéer”. Den ständiga kamp som förs mellan Assassinerna och Templarna fortsätter som sagt in i vår tid och presenteras som en kamp som även kommer att fortsätta in i framtiden. Här görs alltså en koppling till att statens övermakt kontra människornas frihet är högt aktuellt idag och är något som måste kämpas för nu och även in i framtiden.

---

<sup>79</sup> Assassin's Creed 2 Sequence 8 Ezio har precis dödat Carlo Grimaldi och dem växlar några sista ord med varandra.

## Diskussion

Jag tycker att spelutvecklarna har använt ett aktivt och medvetet historiebrik. Bara det faktum att mitt undersökta spel är del i en spelserie gör att utvecklarna har brukat historien när de har utvecklat *AC2*. Den perioden under vilket spelet utspelar sig är nämligen en annan än under vilken första spelet utspelar sig. Detta leder till att utvecklarna måste ta till sig historia för att bygga upp en korrekt spelvärld, t.ex. vilka vapen som användes under den tiden, vad civilbefolkningen hade på sig, vad soldaterna hade på sig osv.

Intressant är också att utvecklarna lägger stor vikt vid att koppla händelse i storyn till historiska händelser. T.ex. ska mordet av en historisk person också ske det året då personen dog, sedan förändrar man i spelet oftast sättet varpå personen dör.

Denna fixering vid att få storyn och historien att stämma överens leder dock till att storyn ibland hoppar fram väldigt mycket och lämnar många år utanför storyn. Ibland är tidsspännet som uppstår så långt att det kan bli konstigt och frågan ”vad gör Ezio under dessa bortlämnade år?” är relevant att ställa sig. Här sker alltså en märkbar inskränkning på spelupplevelsen på grund av utvecklarnas ”fixering” vid att få en viss historisk korrekthet.

Detta sätt att lägga upp storyn på blir mer förståelig när man som jag undersöker spelet närmare. Vissa år som utelämnas förklaras dock också, t.ex. när spelaren bevittnar hur Carlo Grimaldi förgiftar och dödar Giovanni Mocenigo. Ezio som får skulden för mordet måste fly *Venezia* och kommer tillbaka först flera år senare när situationen har lugnat ned sig. Tittar vi t.ex. mot slutet av spelet är det också så att Ezio besegrar sin ärkefiende, Rodrigo Borgia, men dödar honom inte. I storyn förklaras detta med att Ezio har insett att mer dödandet inte kommer få hans familj att komma tillbaka, det kan dock också kopplas till att Rodrigo inte dog då utan först senare, och det är under ett efterkommande spel som Ezio dödar honom, vid rätt årtal.

Som tidigare nämnt präglas utvecklarna även av ekonomiska skäl. Spel har som filmer en budget som måste hållas och utvecklarna har ”bara” en begränsad tid på sig

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

att färdigställa spelet. Detta påverka naturligtvis hur den slutgiltiga produkten blir. Det finns också ett krav på utvecklarna att spelet ger intäkter. Det ska alltså alltid kommas ihåg att filmer, spel och böcker som använder sig av historien så som t.ex. AC 2 gör detta då man tror att produkten kommer att sälja och bli en framgång. AC 2 visar dock också att det satsas på att göra populärkulturella produkter så historisk korrekt som möjligt. Här är dock en svårt besvarad fråga ifall detta görs då man just tror att så närmare historien spelet ligger desto intressantare och bättre kommer spelet att gå hem hos konsumenterna. Eller ifall man verkligen bara bryr sig om att förmedla en så historisk korrekt bild som möjligt. En blandning av dessa två skulle jag se som ett möjligt svar.

Jag tror även att spelet bidrar till att stimulerar och utveckla alla spelares historiemedvetande. Naturligtvis sker denna stimulans olika starkt hos olika spelare. Exempel från min egen erfarenhet av att ha spelat spelet för första gången är t.ex. att jag tidigare alltid associerade Leonardo Da Vinci med kända konstverk och målningar, jag såg honom som en väldigt känd målare. Efter att ha spelat AC 2 har jag dock fått upp en annan bild av Leonardo. Numera associera jag honom även med krigsmaskiner och för den tiden revolutionerande uppfinningar. I databasen skrivs det nämligen en del om uppfinnarsidan hos Leonardo och speciellt när jag som spelare interagerade med honom (han bygger bland annat nya vapen till Ezio) började jag bli intresserat av att läsa mer om Leonardo och hans uppfinningar. Jag tror även att det är denna vilja att läsa mer om t.ex. vissa karaktärer som spelet gör ett bra jobb att skapa. T.ex. att presentera det mesta av informationen i databasen på ett spännande sätt får spelaren att bli intresserat av att läsa mer om t.ex. en viss historisk person. Att utvecklarna inte tvingar spelaren till att läsa någonting tror jag är en bra sak då påtvingade saker, speciellt i ett spel som AC 2 där man vill känna frihet, oftast leder till irritation och uppnår motsatt effekt.

Det faktum att inläggen i databasen är korta tror jag bara är bra då dem är väldigt kärnfulla och utvecklarnas mening med inläggen i grunden inte är att utbilda spelaren utan att göra spelupplevelsen mer intressant. Långa inlägg tror jag även skulle bidra till att avskräcka spelare från att läsa. För långa texter blir snabbt tråkiga och spelaren kan bli otålig och känna att han eller hon vill återgå till spelandet igen istället för att

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

läsa långa texter. Även valet att presentera spelarna för information först då man träffar karaktären i spelet tror jag är en bra sak då en presentation av all information redan i början av spelet skulle vara mycket text, vilket blir avskräckande, och skulle heller inte vara så nyttig då spelaren ännu inte har en karaktär/ett ansikte att koppla till informationen.

Avskräckande information eller tråkig läsning innebära att databasen blir mindre använd och förlorar sin funktion och mening. Därför tycker jag även att utvecklarna gjorde ett smart val med att låta vissa inlägg i databasen förmedlas i form av väldigt korta filmer. Filmer är oftast mycket enklare att ta till sig och lämnar ett starkare intryck då dem presenteras med både bild och ljud, vilket leder till att man oftast kommer ihåg informationen bättre vilket i sin tur kan leda till att historiemedvetandet utvecklas och stimuleras starkare. Det övertydliga sammanhanget mellan informationen i databasen och karaktärernas roll i spelet tror jag även är en faktor som bidrar till spelaren lättare kommer ihåg information och att historiemedvetandet utvecklas. Spelaren kommer koppla viss information t.ex. ”han var en stark krigare och befälhavare” till en viss person och ett ansikte, vilket jag tror gör det lättare att komma ihåg då man inte har massa information om en person i huvudet. Till viss del kan naturligtvis också denna starka koppling vara mindre bra. T.ex. ifall spelaren inte läser om en karaktär utanför spelet utan bara tar in informationen som presenteras i *AC 2*. Det kan leda till att spelaren får en ensidig bild av dem i *AC 2* presenterade historiska personerna.

Som nämnts i resultatdelen så presenteras information i databasen på ett sätt som lätt kan få spelare att tro att fiktiva personer fanns på riktigt. När det gäller personer som Leonardo ställer detta inte till något problem då han förhoppningsvis är känd för dem allra flesta spelare. När det gäller andra karaktärer kan dock ett problem uppstå då många karaktärer säkerligen var okända för dem allra flesta spelare innan dem spelade spelet. Dock så tror jag faktiskt att detta till viss del kan leda till spelarens historiemedvetande utvecklas. Får spelaren nämligen senare reda på att ”den här karaktären trodde jag hela tiden fanns på riktig men nu visar det sig att så inte är fallet” tror jag att det av många kan upplevas som en ”aha-upplevelse” och som något man kommer komma ihåg (man lär sig av sina misstag). Denna ”aha-upplevelse” kan även leda till spelaren börjar undersöka vilka andra karaktärer som är fiktiva.



# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Att spelare lätt kan ta fiktiva personer för personer som fanns på riktig kan naturligtvis också leda till problem, speciellt på individnivå. Spelare som av olika anledningar aldrig får reda på att vissa karaktärer i spelet är fiktiva kommer naturligtvis att gå runt med tanken att vissa personer existerade på riktigt när dem egentligen inte gjorde det. Jag tror dock att detta inte är så farligt då personer som skriver t.ex. historiska uppsatser inte kommer att använda sig av *AC 2* som källa. Samhället i stort tar alltså ingen skada av att en del personer går runt med dessa tankar i huvudet.

I det sista stycket skrev jag under rubriken ”historiemedvetande i *Assassin's Creed 2*” om hur spelaren i *AC 2* på grund av *the fixed storyline* får en begränsad möjlighet att använda sitt historiemedvetande. Detta är intressant då spelet har en sådan stark koppling till realhistoria och även satsar på att bli ansett som ett spel inspirerat av verkliga historiska händelse. Tittar vi dock t.ex. på spel som *Dragon Age II* som är ett fantasy spel med ingen som helst anspråk på att använda sig av historien ser vi att spelaren där kan mobilisera sitt historiemedvetande för att han eller hon faktiskt med aktiva val påverka storyn.

Det får även kommas ihåg att *Assassin's Creed 2* är något som skapades i vår tid av personer som har uppfattningar som skall kopplas till vår tid, t.ex. moraliska och ideologiska uppfattningar. Detta sätter naturligtvis sin prägel på spelet och utvecklarna försöker att anpassa spelet så att det blir accepterat i vår tid, alltså med allt vad det innebär att vara politisk korrekt. T.ex. börjar spelet med ett meddelande att spelet har utvecklats av ett multikulturellt team med personer som har olika religioner. Dödandet av civila personer är tillåten bara tre gånger innan spelet laddar om från senaste *checkpoint*. Spelaren har alltså ingen möjlighet att starta några massaker som i andra spel som *Grand Theft Auto (GTA)*. Även dödandet av djur är inte möjligt och i vissa spelavsnitt där spelaren bekämpar fiender som rider är det inte möjligt att döda hästarna, dem ramlar bara ned på marken och ställer sig sedan upp igen.

Konflikten mellan Templarna och Assassinerna är i början en tydlig konflikt mellan ”det goda” och ”det onda”. Denna tydliga konflikt som kan ses som en konflikt

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

mellan statensövermakt kontra människors frihet blir också något som spelaren medvetet eller omedvetet tar ställning till. Det faktum att denna skiljelinje suddas ut lite efter att man genom spelets gång får reda på att Templarna i princip vill uppnå samma mål som Assassinerna (något som framgår ännu tydligare under senare spel så som *Assassin's Creed 3*), där dock som tidigare nämnt deras metoder att nå detta mål starkt skiljer sig åt, ger plats åt intressanta analyser som skulle kunna fylla en till uppsats. Det som dock kan nämnas här är att genom att skiljelinjen mellan Assassinerna och Templarna suddas ut något får spelaren utrymme att själv tänka till och ta ställning till den ovan nämnda konflikten. I spelet presenteras spelaren alltså först för en idé och en sida i konflikten. Senare presenteras spelaren dock också för den andra sidan och andra idéer vilket ger tillfälle att tänka till kring dem tidigare presenterade idéerna, och kanske även omvärdera dessa.

Avslutande kan det sägas att utvecklarna av *Assassin's Creed 2* har brukat historien på ett spännande och intressant sätt som i sin tur leder till att stimulera och utvecklar spelarens historiemedvetande. Även det faktum att spelet utspelar sig under renässansen men ändå ger utrymme att aktualisera en för oss högt intressant politisk fråga är bevis på att dator och tv-spel inte bara är underhållning utan också kan vara något mycket mer än så.

## Referenslistan

### Elektroniska källor

Assassin's Creed 1

Assassin's Creed 2

### Internetlänkar

[http://articles.cnn.com/2011-08-17/tech/finishing.videogames.snow\\_1\\_red-dead-redemption-entertainment-software-association-avid-gamers?\\_s=PM:TECH](http://articles.cnn.com/2011-08-17/tech/finishing.videogames.snow_1_red-dead-redemption-entertainment-software-association-avid-gamers?_s=PM:TECH) 2013-01-05

<http://history.nd.edu/faculty/directory/margaret-meserve/> 2012-12-29

<http://www.1up.com/features/filling-assassin-creed-historical-world> 2013-05-13

<http://www.c-spanvideo.org/program/169971-1> 2013-05-13

<http://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/> 2012-12-28

[http://www.imdb.com/title/tt0482473/?ref\\_=sr\\_3](http://www.imdb.com/title/tt0482473/?ref_=sr_3) 2013-07-02

[http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref\\_=sr\\_1](http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref_=sr_1) 2013-07-02

[http://www.imdb.com/title/tt1736341/?ref\\_=sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt1736341/?ref_=sr_2) 2013-07-02

<http://www.wired.com/gamelife/2008/01/assassins-creed/> 2012-12-28

<https://www.youtube.com/watch?v=hWo076FDQog> 2012-12-29

<https://www.youtube.com/watch?v=uxuz4UV0fJ0> 2013-05-13

<http://www.youtube.com/watch?v=ZNJqa2rUdCY> 2012-12-29

<http://www.gametrailers.com/videos/bwnip7/assassin-s-creed-ii-history-comes-alive-interview> 2013-05-13

## Tryckta källor

### Artiklar och Uppsatser

Harrison, Nikko och Lundmark, Sofia, *Kvinnor, datorspel och identifikation: en genusanalys av två datorspel och två kvinnors datorspelande*, Södertörns högskola, 2003

Treter, Cecilia, *Gameplay and historical consciousness in Dragon Age: Origins and Dragon Age II*, Kalmar, Linnéuniversitetet 2012

Willander, Martin, *KOTOR- en narratologisk smältdegel: En analys av berättarstrukturen i datorspelet Star wars: Knights Of the Old Republic*, Växjö Universitet. 2008

Willander, Martin *Reflektion genom interaktion En analys av förbindelsen mellan spelarens moraliska handlingar och karaktärernas utveckling i tv/datorspelet Dragon Age: Origins*, Linnéuniversitetet Växjö, 2010

Willander, Martin *Spela med tid En analys av förbindelsen mellan historiebruket och historiemedvetandet i datorspelet Shadows of Memories*, Linnéuniversitetet Växjö, 2010

### Böcker

Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*, Pearson Education Inc, 2010

# Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Aronsson, Peter, *Historiebruk – att använda det förflutna*, Studentlitteratur, 2004

Fabricatore, Carlo, *Gameplay and Game Mechanics Design: A Key to Quality in Videogames*

Florén, Anders, Ågren, Henrik, *Historiska undersökningar*, Studentlitteratur AB, Lund, 2006

Karlsson, Klas-Göran & Zander, Ulf (red.) *Historien är nu En introduktion till historiedidaktiken*, Studentlitteratur, 2009

Lindgren, Simon *Populärkultur – teorier, metoder och analyser*, Malmö: Liber, 2005