
Lönmord, ångest och berättande

För några veckor sedan skrev jag om den fantastiska upplevelsen Cart Life. I texten tog jag upp hur Cart Life visar på styrkan som finns i spelmediet och det berättande som kan uppstå när spelsystem och – i brist på bättre ord – story möts. Cart Life består nämligen inte av två olika sidor, det vill säga ett spel och en berättelse, utan de olika komponenterna hör samman på ett sådant sätt att det är svårt att separera dem. Den typen av helhet återfinns i många andra spel men är samtidigt märkligt underutnyttjad. Vi möts istället gång på gång av spel som envisas med att dela upp spelsekvenserna och berättandet.

De senaste veckorna har jag tillsammans med några goda vänner spelat Paradox' imponerande och komplexa Crusader Kings 2. Det svenska spelföretaget Paradox har en lång tradition av att utveckla tunga strategispel som alla brukar klassas som Grand Strategy. Listan på deras spelserier inom genren är lång: Europa Universalis, Hearts of Iron, Victoria och Crusader Kings. I grund och botten handlar spelen om att jag som spelare tar kontrollen över ett historiskt rike (de olika spelserierna berör olika tidsperioder) och därefter styr detta rike genom att kontrollera allt från ekonomi, diplomati, forskning, krigsföring, handel och så vidare. Några kommer möjligen att tänka på Civilisation- eller Total War-serien och även om det finns likheter har Paradox' spel ett så pass eget uttryck att de i princip tillhör en alldeles egen genre. Där både Civilisation och Total War är turordningsbaserade körs Paradox' spel i realtid. Det finns dock hela tiden möjlighet för spelaren att vrida ner eller upp hastigheten beroende på hur mycket hen har att göra. Spelvärlden utgörs först och främst av en världskarta (omfånget varierar beroende på spelserie) och denna karta är indelad i många mindre områden – tänk er brädspelen Risk fast med betydligt fler områden.

Crusader Kings, där alltså tvåan är det senaste i serien, utspelar sig under hög- och senmedeltiden. Till skillnad från Paradox' övriga spel styr spelaren inte ett regelrätt rike utan snarare en dynasti eller ätt. Denna ätt består av en mängd personer som på olika sätt är besläktade med varandra och innehar olika titlar och befattningar. Spelet stoltserar med ett komplext karaktärssystem som hanterar alla dessa personer och deras respektive egenskaper, drivkrafter och utseende. Steget till Game of Thrones, med sina komplexa familjeträd, är inte särskilt långt och det är heller ingen överraskning att det i dagsläget finns en modifikation till spelet som utspelar sig just i George R. R. Martins universum. Som spelare handlar det i hög grad om att skickligt manövrera sin ätt genom historien; det gäller att gifta sig klokt, välja rätt sida i inbördeskrig, på olika sätt förvärva legitima anspråk på områden och titlar samt lönnmörda människor som annars kommer att lönnmörda dig. För att återigen referera till Game of Thrones: jag känner mig konstant som Littlefinger eller Varys när jag på olika sätt intrigerar mot mina fiender.

I likhet med många av Paradox' spel är Crusader Kings ett komplext sådant. För en nybliven spelare är det första mötet överväldigande och även för mig, som är van vid Europa Universalis och Hearts of Iron, innebär spelet en utmaning. Det finns mycket att hålla reda på och många gånger känner jag mig snarare som Eddard Stark än Littlefinger. Den eviga kampen om tronen är ett svårt spel. Det ska dock tilläggas att Paradox har blivit betydligt bättre på att göra sina spel mer lättförståeliga än tidigare.

Bakgrunden till texten som du just nu läser står att finna i en konkret händelse som uppstod under en spelomgång. Inom ramarna för Crusader Kings skulle jag hävda att det inte är en särskilt ovanlig händelse men den gav mig likväl en djupare förståelse för spelet och hur det går att dra paralleller till bland annat Cart Life.

Jag spelade som ett mindre hertigdöme i det omfattande tysk-romerska riket. Ledaren för mitt hertigdöme var den utomordentligt skickliga och hårdföra Judith I, en kvinnlig härskare i en annars ytterst patriarkal värld. Judith hade på många plan lyckats styra sina områden betydligt bättre än sina föregångare och de vasaller som stod under henne var i mångt och mycket lojala. Det uppstod dock ett problem när det visade sig att Judith hade gift sig patrilineärt istället för matrilineärt. Detta innebar att hennes framtida barn skulle komma att tillhöra mannens släkt och på så vis föra hans ättelinje vidare. I ett spel som Crusader Kings, där arv och anspråk spelar en avgörande roll, är detta av största betydelse. Inom kort blev Judith gravid och födde nio månader senare en liten dotter. Ur ett politiskt perspektiv var detta en katastrof. Dottern, som alltså var hennes arvinge, tillhörde faderns släkt och om Judith hade dött där och då hade titeln och hertigdömet försvunnit från familjen. För att säkra att hertigtiteln skulle behållas inom familjen var jag tvungen att lösa problemet, problemet var bara att lösningen var fasansfull.

Det första som Judith (eller egentligen jag) gjorde var att lönmörda sin man. För att lyckas med ett lönnmord i spelet krävs det bland annat att man får stöd av så många personer som möjligt som på olika sätt befinner sig i närheten av det tilltänka offret. I hemlighet försvagades en balkong och när väl mannen steg ut på den kollapsade stöttorna och han föll handlost till marken. På så vis kunde Judith ta sig en ny man och den här gången gifta sig matrilineärt. Det andra som Judith var tvungen att göra var att lönmörda sin dotter, något som självfallet förefaller avskyvärt. Detta var egentligen inte den enda lösningen men det var den säkraste lösningen för att säkerställa ättens fortsatta maktposition. Efter en del velande kom jag fram till att jag själv inte klarade av att göra detta. Jag upplevde bokstavligen talat hur magen knöt sig och tvingades be en av de andra spelarna att utföra dådet. Lönnmordet lyckades, ättens framtid var säkrad men till ett alldeles för högt pris.

Det som följande sekvens gjorde uppenbart för mig är hur Crusader Kings, genom sin komplexitet, väver berättelser i takt med att jag som spelare interagerar med spelet. Dessa berättelser kan många gånger vara minst lika känslamma och effektfulla som pre-strukturerade berättelser skrivna av manusförfattare. Utvecklarna har inte formulerat färdiga berättelser utan istället ställt upp pjäserna genom att bygga ett system där allting hänger ihop. På så vis berättar spelet och spelarna sina egna historier. Detta är vad speldesignern Jesse Schell kallar för "berättelsemaskiner." Anledningen till att jag inledde texten med att ta upp Cart Life är för att de två spelen i många och mycket berättar på samma sätt. I Cart Life har visserligen skaparen Hofmeier etablerat en tydligare inramning rent storymässigt, men det sätt på vilket själva spelsystemet hänger samman med och skapar historierna, delas av de båda spelen. Likheten handlar mycket om att både Cart Life och Crusader Kings kretsar kring människor, om än människor på vitt skilda platser och i helt olika tidsperioder. Båda spelen tillhör relativt vedertagna genrer men har lyft fram människorna och synliggjort dem. Visst, Crusader Kings handlar om krig, kungar och korståg men bakom allt detta står de enskilda människorna. Det är människorna som slåss, älskar, drömmer och dör.

Spel som Crusader Kings dyker sällan upp i diskussionerna om berättande i spel. Ofta tänker vi istället på spel vars berättande antingen ligger mer i linje med det filmiska berättandet eller

så lyfter vi fram genrer som traditionellt sätt är kopplade till vad vi menar med berättande (rollspel eller peka-och-klicka-äventyr). Det innebär tyvärr att vi beskär begreppet berättande och story på ett alldeles för aggressivt sätt. Genom att i den allmänna diskussionen exkluderar den typ av historier som uppstår i Crusader Kings styr vi idén om vad som utgör berättande i spel på ett sätt som blir begränsande och alltför traditionellt. Hur vi som konsument väljer att läsa och klassificera spel påverkar den allmänna uppfattning av spelmediet, något som i sin tur influerar spelutvecklare. Tillsammans bygger vi upp idén om vad ett spel är och hur, till exempel, berättande i spel fungerar. Det är ett stort ansvar som vilar på alla våra axlar. Det är ett ansvar som också bör vara vårt men som kräver ett levande, ifrågasättande och problematiserande samtal. Vad är berättande och hur kan vi se på berättande i spel? Vad kan klassas som en historia och i vilken utsträckning är spelet eller spelare manusförfattare?

Crusader Kings är intressant just eftersom det visar på mångfalden av berättande i spel och i viss mån ifrågasätter det som vi kanske ofta menar med story. På så vis får vi ytterligare ett perspektiv på den kulturyttring som vi spenderar så mycket tid med samtidigt som vi får intrigera i det medeltida Europa. Denna kombination är alldeles utmärkt.