

Svein-Ole Tunstad

Vikinger, Guder og Videospill

Bruk av Norrøn mytologi og religion i Assassin's Creed Valhalla

Masteroppgave i Religionsvitenskap

Veileder: Asbjørn Dyrendal

Juli 2023



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Svein-Ole Tunstad

Vikinger, Guder og Videospill

Bruk av Norrøn mytologi og religion i Assassin's
Creed Valhalla

Masteroppgave i Religionsvitenskap
Veileder: Asbjørn Dyrendal
Juli 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for filosofi og religionsvitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Forord

Videospill har vært min største hobby siden jeg var barn, og sekundet jeg fikk vite at man kunne knytte tråder mellom videospill og religion, så var det åpenbart at det var det denne oppgaven skulle omhandle. Etersom å lese bøker aldri var stor interesse, har historiene som videospill har fortalt meg, gjort at jeg tror at videospill kan fortelle like komplekse og banebrytende historier som noen av de beste bøkene på markedet. I tillegg til at videospill er ganske gøy å spille.

Jeg vil takke veilederen min Asbjørn Dyrendal ikke bare for veiledningen jeg har fått gjennom dette prosjektet, men også for hans gode tålmodighet og forståelse for meg, min prosess, og vanskelighetene jeg har hatt under hele løpet, og hans genuine interesse for temaet jeg hadde valgt- Jeg vil også takke Birgitte, som til tross for flerfoldige eposter, har vært en vegg for meg gjennom hele masterløpet, og en person jeg har kunne stolt på.

En takk går ut til mine venner og familie på tvers av landet som har vært der for meg siden jeg startet å studere, og en ekstra stor takk til den mest tålmodige og forståelsesfulle romkameraten en sliten masterstudent kunne ha bedt om.

Jeg vil også takke alle låvenissene som har gjort masteropplevelsen til den det har vært de siste årene, både de som var der når jeg startet på Religionsvitenskap, og de som har godt masterløpet med meg. Uten dere vet jeg ikke hvordan jeg skulle ha fått dette til.

Svein-Ole Tunstad

Trondheim, juli 2023

Innholdsfortegnelse

| | |
|---|----|
| Forord | i |
| Introduksjon | 1 |
| 1. Teori og Metode | 3 |
| 1.1 Exploratory Free Play | 3 |
| 1.2 Videospill som tekst | 4 |
| 1.3 Tekstanalyse | 5 |
| 1.4 Digital Game Studies og hva religion har å tilby | 6 |
| 1.5 Å definere videospill. | 9 |
| 1.6 Å finne religion i videospill | 12 |
| 2. Norrøn mytologi og religion: Vikinger som man kan se og høre. | 14 |
| 2.1 Vikings: Ett tv-serie fenomen. | 14 |
| 2.2 Viking Death Metal | 15 |
| 3. Ubisoft & Assassin's Creed Valhalla: Promoteringsmateriale. | 19 |
| 3.1 Ubisoft og Ubisoft Montréal | 19 |
| 3.2 Promotering av Assassin's Creed Valhalla | 20 |
| 3.3 Hva Ubisoft selv sier om Assassin's Creed Valhalla | 23 |
| 4. Assassin's Creed Valhalla: Norrøn mytologi og religion. | 26 |
| 4.1 Sammendrag av spillets narrativ. | 26 |
| 4.2 Odins roller i spillet. | 27 |
| 4.3 Asgard og Jotunheim: En drømmesekvens av myter. | 33 |
| 6.4 Loke: Mytologi i bakgrunnen. | 47 |
| 4.4 Ragnarok: Til stede, men samtidig ikke. | 50 |
| 4.5 Volver og Seidkvinner. | 52 |
| 4.6 Tilfeldig religiøsitet i en åpen verden. | 56 |
| 5. Avslutning | 59 |
| 5.1 Veien videre | 63 |
| Kilder | 64 |
| Sammendrag | 68 |
| Abstract | 69 |

Introduksjon

Videospill er et medium som har tatt verden med storm. Ett kjapt google-søk drar øynene dine over til wikipedia sin side, *History of games* (2022), som viser at videospillenes historie startet allerede tilbake til 1950 og 1960-tallet, og har vært i stadig vekst siden. Videospill finner man på alt fra datamaskiner til dedikerte håndholdte og stasjonære konsoller, til rett på mobiltelefonen som du holder i hånda.

Det er ikke bare videospillet sin historie som er imponerende. I artikkelen *The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers* (2021), skrevet av Tom Wijman, reflekterer han over 2021, som en av de mest innovative og givende årene på tvers av “streaming”, e-sport, og videospill, spesielt på den mobile plattformen. Han forteller at til tross for en tøff start på året for videospill markedet, med tanke på COVID-19 pandemien, som førte til forsinkelser av store videospill og store mengder maskinvare på grunn av nedsatt produksjon, vokste videospillmarkedet med 1.4% fra 2020 til 2021. Hans analyse viser at videospillmarkedet er verdt rundt 180,3 millioner dollar (Wijman, 2021). I likhet med at videospillmarkedet har vokst økonomisk, har også mengden med spillere vokst med 5.3% fra 2020 til 2021, der 3 millioner spillere driver tallene ovenfor. Dette kommer av at mye av den yngre generasjonens sosiale liv drives mer og mer mot internett, og videospills innflytelse på andre populære former for media, som TV-serier og filmer, slik som Riot Games banebrytende animerte serie “Arcane”, basert på spillet League of Legends sitt univers (Wijman, 2021). I tillegg til dette er det 465,1 millioner entusiaster og ordinære mennesker som ser på e-sport verden over, samtidig som strømmeplassformer som Youtube, Twitch og Facebook Gaming til sammen har klart å dra inn 747 millioner seere i 2021 (Wijman, 2021). Disse tallene viser hvor utbredt videospill har blitt i nyere tid, og hvor viktig videospill har blitt i manges daglige liv og kultur.

Videospill har på lik linje som bøker, tv-serier og filmer, evnen til å dra spillere med til ukjente verdener, med forskjellige spillestiler, slik at man som oftest finner spill som faller i smak for hvert individ. Noen spill har en mer avslappet tilnærming slik som *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) der man som spiller tar vare på en øde øy og dens antropomorfe innbyggere for å skape et perfekt ferieparadis. Eller slik som *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) som gir deg ansvar for en forlatt gård man må fikse opp, samtidig som man sjonglerer forhold mellom innbyggerne i landsbyen eller med det store kjøpesenterselskapet. Andre spill lar deg utforske verdensrommet på dine premisser slik som

No Man's Sky (Hello Games, 2016) der man med ganske løse retningslinjer, blir sluppet løs i en galakse der man kan utforske planeter og forlatte romskip, samtidig som man kan bygge sin egen base, og møte andre spillere. På den andre siden har man målrettede plattformspill som *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) der man bane for bane løper for å samle frukt og andre samleobjekter, mens man blir ført fra av et morsomt og lineært narrativ med fargerike avbildninger av Crash sin verden.

Det er ikke bare spillene sitt "gameplay" element som er av stor verdi innenfor videospill da historiene spillutviklerne prøver å fortelle gjennom spillet er av stor interesse. Spillet *Persona 5 Royal* (P-Studio, 2020), fokuserer på en gruppe tenåringer som etter å ha blitt konfrontert med sine dypeste usikkerheter og traumer gjennom spillets mange palasser eller dungeons, tegner en kontrakt med deres indre demon (også kjent som en "persona") for å drive ut andre menneskers indre demoner som gjør samfunnet til et verre sted å leve i. Enda det å slåss mot fiender i spillet er en stor del av det å spille spillet, så er hvordan spillere bruker dagen sin til å styrke deres tilknytninger til de forskjellige karakterene, og historiene de forteller gjennom "social links" og det daglige livet som oftest viktigere, både for progresjon, men også fortellingen i spillet.

Assassin's Creed er en spillserie innenfor action-adventure og stealth sjangeren, som er laget av Ubisoft Montréal og publisert av Ubisoft (*Assassin's Creed*, 2023). Spill serien er Ubisoft sin bestselgende spillserie, og en av de bestselgende spillseriene i verden da spillene har solgt over 200 millioner kopier (*Assassin's Creed*, 2023). Spillserien strekker seg over 22 spill over utallige hjemmekonsoller og håndholdte enheter, samt flere tegneserier, animerte kortfilmer, og til og med en filmatisering av spillet (*Assassin's Creed*, 2023).

Interessepunktet for denne oppgaven er å se på hvordan norrøn mytologi og religion blir brukt i videospill, med hovedfokus på *Assassin's Creed Valhalla*, med et forskningsspørsmål som lyder slikt: Hvordan har Ubisoft og Ubisoft Montréal brukt norrøn mytologi og religion i *Assassin's Creed Valhalla*, og i hvilken grad er norrøn mytologi og religion tilstedeværende i spillets narrativ. Dette skal bli besvart gjennom å spille spillet i dybden, for så å trekke frem de segmentene som skiller seg spesielt ut, med spesielt trykk på mytologi, og mindre trykk på religion.

Denne oppgaven har ikke tatt *Assassin's Creed Valhalla* sine utvidelsespakker i betraktning, og har primært sett fokusert på original spillet som ble sluppet i 2020.

1. Teori og Metode

Det finnes mange måter og perspektiver man kan bruke for å utforske spill. I *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (Egenfeldt-Nielse, Smith & Tosca, 2016) skriver forfatterne om fem hovedperspektiver man kan se på i analyse av spill, som er spillet, spillerne selv, kulturen, det filosofiske grunnlaget og kvantitative mål av spillernes adferd (s. 10 - 12). De perspektivene som er av størst interesse for meg her er de første tre.

Som perspektiv for analyse, er spillperspektivet interessant ettersom man ser på spillet i seg selv og dets struktur og hvordan det bruker belønning og spillerens representasjon i spillets verden for å kunne gi spillopplevelsen spilldesigneren sikter mot (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2016, s. 11).

Spillernes perspektiv er av interesse fordi noen ganger er det å spille spill viktigere enn spillet i seg selv, og å se hvordan spillere bruker spill som et medium og sosial arena kan være fint å se på i en analyse (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2016, s. 11).

Kulturperspektivet fokuserer på den bredere kulturen som videospill er en del av, for så å forstå hvordan spill og spilling samhandler med det bredere kulturmønsteret (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2016, s. 11).

1.1 Exploratory Free Play

Ettersom fokuset mitt ligger på spillet *Assassin's Creed Valhalla* som det primære kildematerialet mitt, så er det viktig at jeg faktisk spiller spillet. Det å samle informasjon om spiller man bruker i en analyse er relevant og en viktig del av arbeidet, og hvordan og hvorfor vi gjør det kommer til å ha innflytelse på arbeidet gjort, som anbefalt av Clara Fernández-Vara i *Introduction to Game Analysis* (2015, s. 23). Jeg har også tatt stilling til at man må spille spillet kritisk, som innebærer at man må ta noen valg om hvordan man skal spille spillet, siden dette valget kan gi oss forskjellig informasjon (Fernández-Vara, 2015, s. 26).

Spillemåten jeg har tatt utgangspunkt i er "fri spilling" eller "free play", som forklart av Jasper van Vught & René Glas i *Considering play: From method to analysis* (2018), er et fokus på den uhemmede formen for spilling som har en tendens til å bevege seg fra den målrettede veien spill pleier å ta oss på (s. 219 - 220). Som spiller må man da engasjere seg

mer fritt i spillingen, og faktisk utforske, bøye og vike fra den tiltenkte stien og ikke bare leke seg fram, men faktisk spille (Vught & Glas, 2018, s. 220).

Et kjennetegn for spill er at man kan utforske de fiktive dimensjonene. Det fører til et endeløst potensial i hvordan man spiller et spill og et spill har som oftest flere løsninger til et problem, noe som man kan eksperimentere med for å finne kreative løsninger for spillets progresjon (Vught & Glas, 2018, s. 221). Som spiller finner man en glede i å vandre vekk fra den tydelige veien spillet vil du skal gå, bare fordi man er nysgjerrig på hva som ligger på andre siden (Vught & Glas, 2018, s. 221). Å spille på denne måten kalles for “explorative play”, noe som er kjernen i hvordan jeg spiller Assassin’s Creed Valhalla, ettersom det gir et annet resultat enn som jeg hadde fulgt den veien som spillprodusentene har satt for å spille fors strengt (Vught & Glas, 2018, s. 221). Ettersom Assassin’s Creed Valhalla faller innom både action- og rollespill-sjangeren er det å utforske verden spillet tar plass i på egne premisser en integrert del av spillet, slik som å samle informasjon og lære av å prøve seg frem (Vught & Glas, 2018, s. 221).

1.2 Videospill som tekst

Ordet “tekst” er noe de fleste mennesker har en forståelse for hvis man spør noen hva en tekst er. Mange vil si at det er en bok, et dikt, eller så enkelt som ord skrevet på en side. Så hvordan kan et videospill bli sett på som en tekst, som kan analyseres gjennom tekstanalyse. Fernández-Vara (2015) skriver at konseptet “tekst” strekkes til andre former for forskningsobjekt slik som ikke-skrevne eller ikke-verbale tekster slik som filmer, maleri og kringkastning (s. 5 - 6).

En bred forståelse av hva en tekst er, gjør at vi kan inkludere videospill, noe som gjør at vi kan forske på videospillets betydning innenfor kulturen (Fernández-Vara, 2015, s. 6). Denne kulturelle betydningen kan omhandle hvem som spiller spill, og hvordan det å spille spill kan relatere til andre sosiokulturelle praksiser, og hvordan spillere påvirkes av systemene funnet i spill (Fernández-Vara, 2015, s. 6). Hvis vi da ser på videospill som tekst, kan man også bedre analysere tekster som kommer opp under primærteksten, som i denne konteksten kan være spillprodusenten, spillanmeldelser og hvordan spillere diskuterer rundt teksten (Fernández-Vara, 2015, s. 6). Spillere vil være mer villig til å engasjere seg eller kjøpe et spill hvis spillselskapet eller direktøren er et kjent navn som er kjent for å lage gode spill, og kanskje

være mer kritisk hvis spillskapet eller direktøren er ny, eller verre, om de har et dårlig rykte (Fernández-Vara, 2015, s. 6). Dette er en del av det som kan kalles for paratekster, som er tekster som har en effekt på hvordan folk tolker en tekst, som kan komme i form av spillnets nettside, anmeldelser og intervjuer (Fernández-Vara, 2015, s. 6 - 7).

1.3 Tekstanalyse

Underveis i spillingen har jeg tatt arbeidsnotater da spillet er svært langt, og arbeidsnotatene har gjort det mulig å hente mest mulig informasjon til analysen min av verket. Jeg har deretter tatt i bruk en form for tekstanalyse. Tekstanalyse blir forklart i *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods* (Allen, 2017), som en metode som involverer det å forstå språk, symboler og bilder i en tekst for å få informasjon om hvordan folk forstår livet og livserfaringer (s. 1753). En forsker kan dermed ta i bruk tekstanalyse til å forstå ting som reflekterer eller utfordrer historiske, politiske eller den kulturelle konteksten teksten ble laget i, og for å forstå hva meningen av teksten er (Allen, 2017, s. 1753). Det finnes mange forskjellige tolkninger av en tekst, og man må forstå flere av disse tolkningene for å forstå hva teksten prøver å fortelle oss (Allen, 2017, s. 1753 - 1754). Innenfor tekstanalysen er man interessert i å se hvordan forskeren opplever teksten, og dermed blir forfatteren og forskerens tanker lagt til i hvordan man prøver å forstå teksten (Allen, 2017, s. 1754).

Tekstforståelse baserer seg på bruken av tanker som er påvirket av kulturen forskeren er en del av, for å se etter ledetråder man kan finne, eller som mangler. Ting som påvirker forståelsen av en tekst kan være forskerens verdenssyn, kulturelle, sosiale eller historiske forståelse av deres eget verdensbilde, samtidig som man må forstå hva tekstens forfatter tenkte seg til når de lagde teksten (Allen, 2017, s. 1754). Å se på hvordan forfatteren av en tekst tenkte at man skulle forstå teksten kan være viktig ettersom det forfatteren mente med teksten, ofte ikke er det leseren har klart å forstå (Allen, 2017, s. 1755).

For å utøve en tekstanalyse, er det tre ting man må ha på plass: (1) forskningsspørsmålet, (2) tekstene man trenger for å svare på spørsmålet, og (3) følge med på den kontekstuelle informasjonen som ligger ute (Allen, 2017, s. 1755). For denne analysen så er forskningsspørsmålet, som nevnt tidligere, : Hvordan har Ubisoft og Ubisoft Montréal brukt norrøn mytologi og religion i Assassin's Creed Valhalla, og i hvilken grad er norrøn mytologi

og religion tilstedeværende i spillets narrativ. Å finne tekstene man trenger innebærer at man må bestemme seg for hva man trenger fra teksten for å kunne svare på spørsmålet, eventuelt de mest interessante delene som kan hjelpe analysen til å svare på forskningsspørsmålet (Allen, 2017, s. 1755). Dette er gjort ved at jeg har notert ned alle instanser av mytologi, kultur og religiøs praksis ettersom det er den delen av spillet som vil være mest relevant. For at man skal kunne ha en dybde til analysen er det viktig med kontekstuell informasjon, slik som hvilken type tekst det er, og hva det innebærer (Allen, 2017, s. 1756). Man må også se på andre tekster som eksisterer i samsvar med primær teksten i det åpne, noe som innebærer hva andre folk snakker som teksten, promoteringsmateriale, og hva forfatteren har sagt om teksten selv (Allen, 2017, s. 1756). Ettersom primærteksten er et videospill, har jeg tatt muligheten til å se på spilltrailere og promoteringsmateriale som ble sluppet før spillets utgivelse.

1.4 Digital Game Studies og hva religion har å tilby

I *Introduction to the study of digital religion* (Campbell & Tsuria, 2022) snakker forfatterne om fødselen av forskningsfeltet digital religion, og feltets utvikling fra midten av 90-tallet frem til nå (s. 3). 90-tallet var en era preget av terminologi som “cyberscape”. Det ble forstått som et eget rom, et mytologisk rom som var totalt urelatert til folks virkelige liv, og distanserte folk fra det tradisjonelle. Det ble også sett på som en måte for folk å bli fanget i en falsk virkelighet gjennom skjermen (Campbell & Tsuria, 2022, s. 3). Fra 90-tallet mot midten av 2000-tallet kom termet “cyber-religion”, som ble brukt til å forklare måter religion manifesterer seg på internett, og de religiøse gruppene som bare eksisterte i dette såkalte “cyberspace” (Campbell & Tsuria, 2022, s. 3). “Cyber-religion” gav forskere en måte å utforske tradisjonelle tanker om religion, spesifikt måter religion blir funnet i den nye teknologiske konteksten (Campbell & Tsuria, 2022, s. 3). På 2010-tallet har studiene av religion og internett kommet til å bli referert til som digital religion. Det viste forskningsfeltets utvikling fra å utforske digitaliseringen av religion til et dypere nivå som omhandler hva det digitale gir til det religiøse (Campbell & Tsuria, 2022, s. 4 - 5). Studiet av religion og internettet fremhever vår forståelse av hvor mye plass digitale medier tar i vårt hverdagsliv og på grunn av dette unike fenomenet er dette et felt som trenger forskjellige forskningsdisipliner, viktigst av alt religions og mediastudier (Campbell & Tsuria, s. 7).

For å forstå validiteten av dette forskningsfeltet har forfatterne laget et kart for forskere, forklart i bølger (Campbell & Tsuria, 2022, s. 8). Første bølge av forskning satte søkelys på de interessante aspektene av “cyberspace” der religion kan gjøre nesten hva enn det vil. Forskere prøver å dokumentere og forklare disse fenomenene som foregår på nettet (Campbell & Tsuria, 2022, s. 8). Tidlige tekster i denne bølgen om religion og internett ga oss et bredt overblikk over de kulturelle implikasjonene og positive refleksjonene religion har, samt hvordan internettet kan koble brukere med det spirituelle (Campbell & Tsuria, 2022, s. 8). Dette involverer også kritiske analyser av de etiske problemene som kommer med digital teknologi (Campbell & Tsuria, 2022, s. 8). Den andre bølgen satte søkelys på å forstå at det ikke bare var teknologien, men også brukeren av teknologien som utviklet de nye formene for religiøsitet på nettet (Campbell & Tsuria, 2022, s. 8). Den tredje bølgen kjennetegnes av et søkelys på teoretisk forskning der forskere prøvde å identifisere metoder og verktøy for å analysere og finne data (Campbell & Tsuria, 2022, s. 9). Denne bølgen var preget av spørsmål relatert til samfunn og identitet, som ble forsket på i detalj, for å se hvordan bruken og effekten av internettet i det daglige liv ville ha på brukerens religiøse liv (Campbell & Tsuria, 2022, s. 9). Disse tre bølgene fører oss til den fjerde bølgen innenfor feltet digital religion, som ser på den daglige bruken av digital teknologi, og dens religiøsitet, med et stort søkelys på identitet og samfunn (Campbell & Tsuria, 2022, s. 10). Dette involverer studier som utforsker religion innenfor iTunes applikasjonen, internett memes, religiøse spill og symbolisme innenfor videospill (Campbell & Tsuria, 2022, s. 10).

I Introduction: What Playing with Religion Offers Digital Game Studies (Campbell & Grieve, 2014) forklarer forfatterne at religiøs praksis siden 1990-tallet har blitt mer og mer sammensveiset med nye medieformer (s. 1 - 2). Forskere har sett hvordan mennesker bruker digitale medieformer til å bedrive religiøs praksis, slik som å ta virtuelle pilegrimsreiser, og inkorporering av sosiale medier og internettet inn i brukerens spirituelle rutiner (Campbell & Grieve, 2014, s. 2). Digital spilling blir utforsket som et felt med mye potensiale for innsikt innen presentasjonen og innvirkningen religion har innen popkulturen. Digital spilling er et viktig objekt å utforske for å se på krysningen mellom religion og samtidskultur, slik at man kan prøve å forstå hva religion er, gjør og mener i et samfunn som er i endring (Campbell & Grieve, 2014, s. 2). Forskning på religiøs symbolikk i videospill viser at spill ofte er avhengig av kulturelt og religiøst innhold for å drive både spillingen og spillets narrativ, og det å referere til religiøs og kulturell praksis i videospill informerer oss om rollen religion spiller i det moderne samfunn (Campbell & Grieve, 2014, s. 2). Religion startet som noe som ble

videreført muntlig, som utviklet seg videre inn i en visuell form gjennom manuskript og print, og nå har utviklet seg videre til å bli videreført gjennom digitale medier, og videospill former og reflekterer moderne religiøsitet som gir oss et godt fundament for forskning (Campbell & Grieve, 2014, s. 2)

Forfatterne (Campbell & Grieve, 2014) foreslår noen grunner til at forskning på koblingen mellom religion og videospill ikke har blitt like forsket på som andre felt (s. 2). Det første er at videospill ofte blir sett på som bare en form for underholdning for unge mennesker, og blir sett på som en kunstig og undervurdert form for selvuttrykk (s. 3). Mange ser også på videospill brukere som unge menn som sitter og spiller alene, og kaster bort sin egen tid, noe som viser til det store gapet mellom hva folk flest ser for seg når de tenker på personer som spiller videospill, og det forskning viser (s. 3). Forskning viser at videospill ikke bare blir spilt av en gjeng med tenåringsgutter, men at den ordinære brukeren av videospill er trettifem år gamle og har spilt videospill i over femten år, samt at over 40% av spillere er kvinner (s. 3). I tillegg er det viktig å påpeke at spillere som oftest ikke spiller alene, men med andre spillere (s. 3).

Den andre grunnen er at religion er et tema som ofte blir oversett innenfor videospill ettersom videospill blir sett på som substansløst og ikke i stand til å kommunisere og videreføre viktige idéer (Campbell & Grieve, 2014, s. 3). Dette betyr at videospill blir sett på som mindreverdige i forhold til andre uttrykksmåter, og ikke noe man burde ta seriøst. Uansett om et spill stiller seg kritisk til religion eller religiøse grupper, så er former for media slik som videospill sett på som å være et nøytralt rom som skal unngå komplekse narrativer basert på religiøs historie og tradisjon (s. 3 - 4). Mange spill drar inspirasjon fra religiøse narrativer, karakterer og symboler, og har dem som en sentral tematikk i selve spillingen av videospillet (s. 4). Dette driver videospill til å ta til seg komplekse narrativer, da både religiøse og politiske narrativer ofte er i bakgrunnen av mange videospill (s. 4).

En tredje grunn til at religion blir ignorert når det kommer til forskning på videospill er at digitale medieformer er alt for moderne og ses på som negativt til religiøs praksis (Campbell & Grieve, 2014, s. 4). Tanken er basert på eldre sosiologi, som mente at fremgangen i teknologi til slutt ville føre til at religion faller bort fra våre daglige liv (s. 4). Siden digitale medieformer drar forskjellige tradisjoner i nærkontakt med hverandre, så vil dette, i henhold til samme logikk, oppløse tradisjonelle trosstrukturer (s. 4).

Den siste grunnen er at videospill er et virtuelt medium, og er dermed ikke ekte, og ikke reflekterer virkeligheten, og blir da sett på som en uekte form for personsuttrykk (Campbell & Grieve, 2014, s. 5). Ved å se på disse fire grunnen kan man se at det er flere problemer og tanker som rammer religion og videospill som to separate ting som går imot hverandre, men å se på hvordan de samles kan være verdt det, og gir oss en ny dybde til hvordan man utforsker videospill og religion (s. 5).

Campbell & Grieves (2014) forteller at forskning på religion og videospill fremdeles er et ungt felt (s. 6). Noe av det første som ble forsket på var hvordan videospill kan bli brukt innenfor religionsutdanning, i forhold til oppbygging av religiøs identitet og formingen av evnen til kritisk refleksjon (s. 6). Mye av forskningen har satt søkelys på symbolikken og fortellingene brukt spesifikt i religiøse spill, og hvordan kristne har reagert på spillene og videospillkultur (s. 6). Forskere har også undersøkt hvordan populære videospill, slik som Assassin's Creed serien, bruker religion som et verktøy for å drive spillets narrativ (s. 7). Bruken av religion innenfor videospill lider av og til av fortellingens uoverensstemmelser siden det å blande religion og videospill kan være problematisk (s. 7). Mange narrativ innenfor videospill er av voldelig natur. Dette kan være en utfordring, siden videospill sine fortellinger kan fremme religiøse og etniske stereotypier (s. 7). Religiøs representasjon i videospill kan spille en viktig rolle i det å lage spill med et seriøst narrativ, som da gjør videospill til en viktig arena for religiøs og politisk diskurs, noe som er av stor interesse for å se hvordan spill sine narrativ og struktureringen kan påvirke spillernes tro og atferd innenfor dette feltet (s. 7).

1.5 Å definere videospill.

Å definere videospill kan virke veldig enkelt for mange, spesielt mennesker som til daglig spiller videospill. Har noen spurt meg, som en helt vanlig bruker av videospill, om å definere videospill har svaret blitt ganske enkelt. Et videospill er et digitalt medium som har egenskapen til å underholde og fortelle koselige og hjerteskjærende historier. Videospill kan være enkel hjernetrim, eller flere timers lange narrativ som tar meg på utenkelige eventyr. Videospill kan være noe jeg kan bedrive sosialt, eller for meg selv, på samme måte som sjakk eller når jeg ser en film. I forskningskontekst er svaret mer komplisert.

I *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* (Juul, 2003) foreslår forfatteren nettopp en form for definisjon med det han kaller for en “classic game model” som involverer seks funksjoner som er nødvendig for at noe skal bli kategorisert som et spill. Denne definisjonen skal også vise til at spill er transmedialt. Det betyr at det ikke finnes bare ett spillmedium, og at datamaskinen bare er det nyeste mediet som har dukket opp. (Juul, 2003). Intensjonen her er at denne definisjonen skal kunne være en standard for hvordan man lager spill, men også at målet er å lage en definisjon som har muligheten til å forklare hvordan data og videospill relateres til andre former for spill (Juul, 2003).

De seks funksjonene definisjonen baserer seg på er at (1) et spill må ha regler, (2) må ha kvantifiserbare og variable utfall, og (3) at spillet har ulike nok mulige utfall med forskjellige verdier der noen er negative, mens andre er positive (Juul, 2003). De siste tre funksjonene omhandler at (4) at spill er utfordrende nok til at spillere må investere en grad av innsats for å påvirke utfallet, (5) at spillets regelsett kan spilles med eller uten konsekvenser til spillerens virkelige liv, og (6) at spillerne er emosjonelt knyttet til utfallet i spillet, at de vil bli glade når det positive utfallet skjer, eller ulykkelig når det negative utfallet skjer (Juul, 2003).

Definisjonen blir da at et spill er et formelt system basert på regler med kvantifiserbare og variable utfall som blir tildelt ulike verdier (Juul, 2003). Spilleren anstrenger seg for å påvirke disse utfallene, og føler seg knyttet til det, og konsekvensene som kommer ut av aktiviteten er omsettelig og valgfri (Juul, 2003).

Denne definisjonen tilknytter ikke spill til et spesifikt medium, ettersom spill beveger seg mellom forskjellige typer media, som for eksempel kortspill kan spilles på en datamaskin, og dataspill kan bli omgjort til et brettspill (Juul, 2003). Til tross for at det ikke eksisterer et spesifikt medium som kan kalles for spillmediet, så eksisterer spill og har gjenkjennelige funksjoner uansett om det er et videospill eller et kortspill, slik som overholdelse av regler, hvilken handling som er tillatt, og hva de vil føre til (Juul, 2003).

Videospill faller innenfor den klassiske spillmodellen. De fungerer, samtidig som de modifierer mange av konvensjonene til klassiske spill, så mens vi kan snakke som en ganske veldefinert form, så modifierer dataspill den klassiske spillmodellen, noe videospill bryter med i stor grad (Juul, 2003). Enda videospill er like regelbasert som andre spill, slik som sjakk, modifierer videospill denne modellen ved at det er datamaskinen som opprettholder reglene, noe som gir videospill en stor grad med fleksibilitet, og tillater at man kan ta i bruk mer komplekse regler (Juul, 2003). Dette er noe som frigjør spillerne fra å måtte håndheve

reglene selv, og åpner for at spill kan la spillerne lære reglene mens man spiller (Juul, 2003). Spill som *World of Warcraft* (2005) og *The Sims 4* (2014) modifiserer den klassiske spillmodellen ved at man enten aldri når et endelig utfall i spillet, ved at den eneste slutten på spillet er når man logger av, eller ved å fjerne målene ved å ikke beskrive noen utfall som bedre eller verre (Juul, 2003).

Introduksjonen av datamaskinen til spill har vist seg til å gå hånd i hånd med hverandre ettersom en datamaskin prosesserer data, og den definerte egenskapen som regler har, er noe datamaskiner kan prosessere lett, noe som gjør at spill som har blitt laget lenge før datamaskinens era klarer å passe inn med den digitale verdenen vi lever i nå (Juul, 2003).

I *The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games* (Bosman, 2016) spør forfatteren hva et videospill er og mye av diskusjonen rundt definering av videospill ligger i debatten mellom et ludologisk syn på spill eller et narratologisk syn (s. 30). En ludologisk tilnærming til spill omhandler å se på videospill som spill, mens en narratologisk tilnærming til videospill er å se på spill som tekster (Bosman, 2016, s. 30). Ved å ta en narratologisk tilnærming, ser man videospill som konkrete objekter som er produsert av et semiotisk system med en enveis informasjonsflyt mellom kilde og forfatter, som henvender seg til et stort publikum og gir et bestemt analyseobjekt som antyder fortid og plasserer formidlingen i forgrunnen (Bosman, 2016, s. 30). Ved å ta en ludologisk tilnærming, ser man videospill som aktiviteter som lager sine egne meningssystemer og tillater en toveis flyt av informasjon mellom spillere, samtidig som det adresserer individuelle spillere, som antyder nåtid og umiddelbarhet (Bosman, 2016, s. 31).

En definisjon med det formål å forske på religion i videospill som både tar hensyn til den narratologiske tilnærmingen til videospill og den ludologiske, som klarer å skille videospill fra vanlige spill er at: videospill er digitale (interaktive), spillbare (narrative) tekster (Bosman, 2016, s. 31). Som nevnt tidligere i oppgaven så kan man definere videospill som tekster, og at i den postmoderne konteksten så inkluderer konseptet "tekst" mye mer en det som er skrevet ned på papir og i bøker, men inkluderer også filmer, maleri, arkitektur og til og med klær (Bosman, 2016, s. 31). Innenfor denne konteksten kan ethvert objekt som kommuniserer informasjon på en måte at det kan tenkes til å gjøre det, og tolket på det viset, anses som tekst, som da blir sett på som et objekt som kan på noen måte tolkes til å kommunisere informasjon (Bosman, 2016, s. 31).

Vi har etablert videospill som tekst, eller digital tekst, men er også et digitalt system med funksjoner slik som en reaktiv og interaktiv natur, flyktige tegn og variable utstillinger, flere semiotiske og sensoriske kanaler og nettverksmuligheter (Bosman, 2016, s. 32). Hver interaktiv applikasjon må gi spilleren et rimelig utvalg med valgmuligheter, hvis det ikke er valg, er det ingen interaktivitet, og uten interaktivitet, er det ikke et videospill (Bosman, 2016, s. 32). Denne interaktiviteten kan ta forskjellige former, slik som en utforskende eller ontologisk form, eller en innvendig eller utvendig form (Bosman, 2016, s. 32). Dette betyr enkelt at intern interaktivitet er når spilleren eksisterer i spillet i form av en avatar, mens den eksterne interaktiviteten tar spilleren ut av spillets verden som og har kontroll utenfra (Bosman, 2016, s. 32). Utforskende interaktivitet innebærer at spillerens valg ikke har stor effekt på spillets verden, mens ontologisk interaktivitet er det motsatte, at spillerens valg kan endre spillets verden (Bosman, 2016, s. 32).

Et siste element som blir inkludert er at fortellingen må omhandle en verden befolket av individuelle karakterer, og verdenen må gjennomgå betydelig transformasjoner som må være forårsaket av ikke-vanemessige fysiske hendelser (Bosman, 2016, s. 32). Noen av disse deltakerne i verdenen må være intelligente karakterer som har et mentalt liv og reagerer følelsesmessig på verdens tilstand, fortellingen må bli kjørt fram av målrettede handlinger, utført av disse karakterene, må være motivert av identifiserbare mål og planer (Bosman, 2016, s. 32). Hendelsesforløpet i fortellingen må danne en enhetlig hendelseskjede og lede til en slutt, og forekomsten av noen av hendelsene må hevdes som et faktum i spill verdens historie, og til slutt må historien formidle noe som er meningsfylt til spilleren (Bosman, 2016, s. 32-33).

Alt i alt kan man definere videospill som en digital (interactive), spillbar (narrativt) tekst, og som tekst, er et videospill et objekt som kan bli tolket, som narrativ, kommunisere en mening, som spill, være spillbart, og som et digitalt medium, være interaktivt (Bosman, 2016, s. 33).

1.6 Å finne religion i videospill

Det er utallige videospill som bruker religion på ett eller annet vis i videospill, et godt eksempel er *Smite* (Titan Forge Games, 2014), som er et spill der to lag på fem spillere sloss i en stor arena for å vinne. Alle spillbare figurer er basert på guder, gudinner og andre mytologiske figurer som inkluderer babylonske, keltiske, kinesiske, egyptiske, greske,

hinduistiske, japanske, norrøne, polynesiske, slaviske og yorubiske guddommer. Der har også tatt steget videre med å inkludere figurer fra Kong Arthur sine legender og vesener slik som Cthulhu.

Inkluderingen av guddommer fra hinduismen ble ikke godt tatt imot. Hinduistiske ledere ble sinte både pga deres inkludering i spillet, og det at gudene ble kontrollert av spillere (Gonzales, 2012). Rajan Zed, presidenten for “Universal Society of Hindus”, ble irritert over inklusjonen av Kali spesifikt, ettersom at hennes karakter er kledd ganske dristig, og det at spillere kontrollerte gudene ble sett på som krenkende overfor de troende (Gonzalez, 2012). Todd Harris som er COO av Hi-Rez, skaperen av spillet, brydde seg egentlig ganske lite om denne kritikken, og bestemte seg for at man skulle fortsette å legge til guddommer fra Hinduismen (Gonzalez, 2012). Noe som de har aktivt vist med inklusjoner slik som Shiva, Ganesha og Agni.

Så hva er det man leter etter når man snakker om religion i videospill? Det finnes utallige mange definisjoner på hva religion er slik som at det er (1) troen på en gud, eller en gruppe med guder, eller (2) et organisert trossystem med seremonier og regler brukt for å tilbe en gud eller en gruppe med guder, eller (3) en interesse, tro eller aktivitet som er veldig viktig for en person eller gruppe (Ferdig, 2014, s. 70). Alle disse definisjonene er relevante for meg, og er i bakhodet når jeg tenker på hva religion er i denne konteksten. Så med disse tre definisjonene kan man utforske forskjellige spillområder der religion kan befinne seg.

Spilletts innhold er den mest tydelige plassen man kan finne religion, ettersom det finnes spill der religion er eksplisitt en del av spillet (Ferdig, 2014, s. 71). Spill kan ha blitt laget for å lære prinsipper, ferdigheter og kunnskap som er assosiert med en spesifikk religion, men kan også bli lagt for å prøve å lære etikk og moral som igjen er tilknyttet til en spesifikk religion (Ferdig, 2014, s. 71). Et spill som faller rett inn i denne kategorien er *Left Behind: Eternal Forces* utgitt i 2006 (2022) der man kontrollerer “the Tribulation Force” som er en kristen gruppe i New York etter den kristne dommedag, som sloss mot det som blir kalt “the Global Community Peacekeepers” og myndighetene styrt av Nicolae Carpathia, som da skal være antikrist. Målet med spillet er å konvertere sivile mennesker til “the Tribulation Force”, og bare skyte ned Antikrist sine følgere, da å skyte sivile reduserer ditt “spirit level”, og hvis det blir for lavt så kan du defekte fra laget ditt, noe som kan ende opp i at du taper spillet.

2. Norrøn mytologi og religion: Vikinger som man kan se og høre.

I dette kapittelet skal jeg ta for meg to konkrete eksempler på hvordan norrøn mytologi og religion har blitt brukt i media og popkultur, der det ene er TV-serien *Vikings* og det andre er et dykk inn i verdenen av Viking Death Metal.

Dette er for å få et litt bedre overblikk over andre instanser der norrøn mytologi og religion har blitt tatt i bruk, samtidig som det gir oss noe å sammenligne *Assassin's Creed Valhalla* med i den overordnede konteksten av oppgaven.

2.1 Vikings: Ett tv-serie fenomen.

Vikings (Hirst et al., 2013 - 2020) er en historisk drama-serie skapt av Michael Hirst for den kanadiske kanalen History, og senere Amazon Prime Video. Historien følger Ragnar Lothbrok, en talentfull kriger og bonde fra Scandinavia, som gjennom sine ambisjoner og tørst for utforskelse, går ut for å utforske nye land i vesten. Han samler sine nærmeste venner slik som broren hans Rollo, beste venn (og den største Loke tilhengeren) Floki, og skjoldmøyen Lagertha, som også er hans kone.

Gjennom serien møter Ragnar mange utfordringer, både på slagfeltet og innenfor hans familie, da han blir en respektert og fryktet viking konge, og blir jarl av Kattegat, og hans ambisjoner strekker seg til land enda lengre unna, spesifikt den legendariske byen Paris. Ragnar går hode mot hode med andre viking ledere, som inkluderer Jarl Borg og Kong Horik, samtidig som han kjemper mot kristendommen i formen av biskop Heahmund (Hirst et al., 2013 - 2020).

Serien fortsetter over 6 sesonger, og etter hvert blir man introdusert til hans sønner Bjorn Ironside, Ubbe, Hvitserk og Sigurd Snake-in-the-Eye, og utforsker deres komplekse forhold og personlige problemer, men seriens styrke ligger i dens skildringer av vikingene sitt voldelige samfunn, deres religiøse tro, og hvordan de møter andre kulturer slik som angelsakserne, franskmennene og bysantinerne (Hirst et al., 2013 - 2020).

Serien kombinerer historiske elementer med fiksjonsbasert historiefortelling, som drar inspirasjon fra norrøne sagaer og historiske opptegnelser, som vises i hvordan serien knytter vikingsamfunnet med brutal vold og uforutsigbarhet. Noen av karakterene og hendelsene som

skjer i serien er basert på ekte mennesker og hendelser, så tar tv-serien en god del kreative friheter i deres tolkning av historien (Hirst et al., 2013 - 2020).

Vikings (Hirst et al., 2013 - 2020) er en spennende og visuelt nydelig serie som bringer vikingtiden til livet til den ordinære tv-titteren, med fremvisning av reisene, bragdene og de indre konfliktene som de norrøne krigerne hadde formet gjennom deres historieførløp.

For å vise til seriens popularitet så går vi til Rotten Tomatoes (n.d.-b) som er den mest kjente og pålitelige nettsiden for anmeldelser av filmer og tv-serier både fra velkjente kritikere, og fra seere hjemme. Kritikere for muligheten til å plassere tv-serien eller filmen på deres "Tomatometer" der hvis 60% av kritikkene er positive vil de bli ansett på som "fresh" og hvis 60% av kritikkene er negative så vil de bli ansett på som "rotten".

Når man ser på serien sin side på Rotten Tomatoes (n.d.-a) ser man at serien har klart å kapre en fornøyd serietitterbase med 93% Fresh på deres "Tomatometer" og 88% Fresh fra fans kritikere. Ser man på anmeldelsene av sesong 1 fra profesjonelle kritikere (Rotten Tomatoes, n.d.-c) blir serien hyllet for sin skildring av vold og plyndring, men også for sine solide skuespillere, spesielt hovedpersonen Ragnar. Fan kritikerne driver frem veldig mange av poengene som de profesjonelle også gjør, men poengterer at serien bruker mye moderne språk som kan bryte med innlevelsen man har i serien (Rotten Tomatoes, n.d.-c).

2.2 Viking Death Metal

"Heavy Metal" eller tungmetall, er en musikk sjanger som er karakterisert som høylytt, skitten, aggressivt og kaotisk, og alt fra musikken og tekstene, helt ned til promoteringsmateriale og album cover har disse elementene inngravert i seg (Trafford & Plukowski, 2007, s. 59). Band innenfor denne sjangeren konsentrerer seg på å tilegne seg ikonografi som tolkes som mektig og glørete, som ofte kan bli funnet innenfor horror, fantasy og tematikk rundt døden, helvete og satan (Trafford & Pluskoswki, 2007, s. 59).

Vikingsymbolikk kan dateres helt tilbake til begynnelsen av hard rock, men kanskje mest spesifikt til Led Zeppelin, som gjennom sanger slik som "No Quarter" fra 1973, eller "Immigrant Song" fra 1970, viser til viking-atferd i deres sangtekster i form av hentydninger til seilas, vold og utforskelse (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 60). Ingen av sangene nevnt bruker ordet viking i sangene deres, og stoler på at lytterne drar viking symbolikken ut gjennom kontekst. (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 60).

Mange andre band innenfor hard rock sjangeren fulgte denne idéen av viking ikonografi, men fokuserte spesifikt på kaos og vold, som var de mest oppmerksomhetsfangende delene. Bruken av viking ikonografi førte derimot til at band brukte dette i en sang eller to, før de returnerte til den vanlige tematikken i form av krig og satanisme (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 60).

Band som Led Zeppelin og andre, tok kanskje til seg vikingsymbolikk i musikken deres for en sang eller to, men ingen prøvde å gjøre noe større ut av det, som å etablere en form for vikingmetall, ettersom vikingene ble en del av den overordnede menyen av popkultur som hardmetall band kunne dra inspirasjon fra (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 61).

Det var ikke før Manowar, som tok til seg vikingene som en del av deres permanente identitet, at vikingmetall kunne bli en realitet, men ikke uten motgang, da de ble gjort narr av innenfor tungmetall, men klarte å vokse en stor og fanatisk følgerskare (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 61). Manowar tok på seg viking estetikken for fullt, men dedikerte bare noen sanger til det, ettersom det som betydde mest for dem var den utemmede, barbariske maskuliniteten som vikingene representerer (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 62). Bandet brydde seg ikke så mye vikingenes historie som ligger bak det barske bilde folk har for seg når de tenker på dem, og tok ikke til seg noe av den religiøse og kulturelle identiteten som vikingene er knyttet opp mot (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 62).

På 1980-tallet innenfor den skandinaviske svartmetall sjangeren at norrøn ikonografi og vikinger fikk plass som band identitet med det svenske bandet Bathory, som etter å ha primært fokusert på sataniske konsepter, startet deres skift mot vikinger og det norrøne med albumet "Blood, Fire, Death" i 1988 (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 62). Dette førte videre til at Bathory skapte 4 album mellom årene 1991 og 2003, som alle var store konsept album, med norrøn symbolikk og vikinger som fullstendig konsept (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 62).

Quorthorn som er Bathory's sangskriver forklarer kort hvorfor bandet snudde seg fra det sataniske mot det norrøne. Det mest naturlige å gjøre når man erstatter noe som kan bli sett på som en mørk side av liv og død, så var det ikke noe mer naturlig enn å gå mot vikingene, ettersom man er et svensk band, og har en personlig relasjon til den tiden. Bathory gikk dermed for å bytte ut det de kalte for en suppe av satan og helvete, til et image av stolte og sterke nordmenn (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 62).

Bathory sin tilnærming til det norrøne og vikingene var altopplukende, men samtidig var den viktigste delen at de klarte å lage en tilknytning mellom at de var et svensk band, og at norrøn religion og mytologi og vikingene var skandinaviske (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 63).

Tidligere tungmetall band hadde primært fokusert på vikingene som et hypermaskulint, antiautorritær symbol, og at personlig eller nasjonal tilknytning til det norrøne eller vikingene aldri var så viktig i forhold til tanken bak hvordan vikingene oppførte seg (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 63). Bathory klarte å skape en nasjonalromantisk tilknytning mellom bandet, deres fans og publikum, og det norrøne og vikingene, og skapte et bilde at de var arvinger av vikingenes blod (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 63).

Det er fra dette punktet at man kan se at “Viking Metal” har vokst fram til å bli sin egen ting fra arbeidet som Bathory har gjort, men en konkret definisjon er vanskelig å finne. Derimot ved å se på et utsagn fra en amerikansk vikingmetal-entusiast, kan man få en tanke om hva en slik definisjon kan se ut som (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 64).

Viking Metal handler om norrøn mytologi, åsatru, det nordiske landskapet og dens natur, vikingenes historiske hendelser og karakteristikker, men handler også om den paganistiske sjelen og kampen mot jødisk og kristen tro, og andre “slave” religioner (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 64). Viking metal er dekket med sosial darwinisme, der bare de beste av naturens skapninger overlever, som i dette tilfelle er vikingene, det norrøne, hedninger/paganister og så videre (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 64). Viking metal er et medium for å feire livet vårt og vår verden gjennom våre øyne, the europeiske folket og våre forfedre, uten fremmede perversjoner eller løgner (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 64).

De norrøne er uttrykt gjennom skandinavisk viking metal i form av sangtekster og litteratur assosiert med bandene, men også gjennom albumene sine omslagskunstverk, fotografier av bandet, handelsvarer og deres nettsider (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 65). Ikonografien brukt innenfor viking metall er ikke eksklusivt basert på den materielle kulturen til vikingtiden, men tar til seg mange av aspektene som svartmetall tar for seg med fokus på vold, og hypermaskulinitet vist gjennom bruken av våpen og slagmarker, som er kombinert med en konsistent interesse i røttene til deres forfedre, spesifikt førkristen historie, som blir fremført gjennom bruk av norrøn mytologi og nordiske landskap som det primære valget av estetikk (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 65).

Populær musikk har blitt like viktig som litteratur og film i produksjon og formidling av vikingene, og vikingene sin brede tilgjengelighet og tilstedeværelse gjorde dem til gode

subjekter når de forsøkte å formidle et spesifikt og sterkt bilde innenfor rammen av en poplåt, ettersom Vikingene er velkjente, enkel å identifisere og assosiert med en rekke sterkt definerbare attributter (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 71). Det er innen tungmetall at entusiasmen for vikingene har vært mest tydelig, i stor grad fordi egenskapene som typisk er gitt til vikingene, slik som maskulinitet, frihet og respektløshet for autoritet, står i samsvar med egenskaper som er hyllet av tungmetall samfunnet (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 71). Det er også nære koblinger mellom det populære bildet av vikingene og bilder av barbære innen fantasy litteratur, som er et annet område som har gitt rikt med materiale til sangtekster innenfor tungmetall (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 71).

Enda de fleste band hadde et uformelt forhold til sine antydninger til vikingene, har det siden slutten av 1980-tallet til begynnelsen av 1990-tallet kommet en ekstremistisk utkant innenfor tungmetall sjangeren, som identifiserer seg med vikingene på en langt mer bestemt måte (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 71). Viking metal er i sin natur evangelisk, og prøver å engasjere lytterne til en integrert religiøs, politisk og filosofisk syn, som ligner mer på den nasjonalistiske, rasistiske og romantiske tilegnelsen av vikingene som generelt er knyttet til det nittende og tidlige tjuende århundre enn det populære bruken av vikingtiden fra etterkrigstiden (Trafford & Pluskowski, 2007, s. 71).

3. Ubisoft & Assassin's Creed Valhalla: Promoteringsmateriale.

Kapittelet starter med en introduksjon av Ubisoft og Ubisoft Montréal som selskap og spillutvikler. Videre tar kapittelet for seg promoteringsmateriale for Assassin's Creed Valhalla i form av trailerne som ble sluppet før spillets utgivelse, for å se på hvordan Ubisoft og Ubisoft Montréal markedsførte spillet til mulige spillere, og hvordan spillet blir avbildet. Til slutt rundes kapittelet av med et innblikk i hva Ubisoft og Ubisoft Montréal sier selv om spillet og hvilken type spill de egentlig har laget, noe som gir kontekst for hvordan jeg ser på materiale som har blitt samlet.

3.1 Ubisoft og Ubisoft Montréal

Ubisoft er et fransk publiserings selskap av videospill som ble grunnlagt av Guillemot brødrene, Christian, Claude, Gérard, Michel og Yves Guillemot i 1986 ("Ubisoft", 2023). Deres første spill *Zombi* solgte 5000 kopier, og ettersom Ubisoft startet med spill importering tidlig, ved å publisere spill slik som *Ikari Warriors* og *Commando* solgte de 15000+ kopier ("Ubisoft", 2023). I 1995, kom Ubisoft ut med spillet *Rayman*, som førte til at de etter hvert klarte å gjøre avtaler med andre spillerselskap slik som ElectronicArts for å distribuere spillene deres i Frankrike, samtidig som de planla å utvide selskapet sitt til andre land slik som Amerika, Tyskland og England ("Ubisoft", 2023).

1996 til 1998 var en stor periode for selskapet, ettersom at de klarte å etablere flere studioer på verdensbasis med Ubisoft Annecy, Ubisoft Shanghai, Ubisoft Montreal og Ubisoft Milan, men møtte problemer da de realiserte at de ikke hadde en solid spillserie å lene seg på når de skulle ekspandere til det amerikanske spillmarkedet ("Ubisoft", 2023). Dette førte til deres oppkjøp av Red Storm Entertainment i 2000, som førte til at de fikk tak i Tom Clancy sin spillserie, og gjennom samarbeidet mellom Ubisoft og Red Storm kom de ut med *Tom Clancy's Ghost Recon* og *Tom Clancy's Rainbow Six*, før de da igjen i samarbeid med Microsoft laget *Tom Clancy's Splinter Cell* som sikret dem et fotfeste innenfor det amerikanske spillmarkedet ("Ubisoft", 2023).

Studioet som sto bak Ubisoft sin suksess i amerika, var Ubisoft Montreal som nevnt tidligere, ble stiftet i 1997, og lagde *Tom Clancy's Splinter Cell* som direkte konkurranse mot Playstation spillet *Metal Gear Solid*, og ble en stor nok suksess for studioet at de lagde flere spill i serien videre ("Ubisoft Montreal", 2023). Ubisoft fikk tak i flere spillerrettigheter, noe

Ubisoft Montreal tok godt bruk av ved å fokusere på enda en anerkjent spillserie, og laget *Prince of Persia: The Sands of Time*, med den originale skaperen som konsulent (“Ubisoft Montreal”, 2023). Etter at spillet kom ut i 2003, viste det seg å være en stor suksess som førte til flere etterfølgere, og hadde solgt 14 millioner eksemplarer fra dens utgivelse helt frem til 2014 (“Ubisoft Montreal”, 2023).

Etter spillets suksess begynte studioet å utvikle et nytt spill i serien, der spilleren skulle få kontroll over en av “Prinsen” sine snikmordere, men ettersom Ubisoft ikke var veldig interessert i å gi ut et spill i Prince of Persia serien, der han ikke selv var hovedkarakteren, ble dette spillet omskrevet til å bli *Assassin’s Creed* (“Ubisoft Montreal”, 2023). Dette ble enda en suksess for Ubisoft Montreal som studio, ettersom spillet solgte over 10 millioner eksemplarer mellom utslippsåret 2007 til 2014 (“Ubisoft Montreal”, 2023).

3.2 Promotering av Assassin’s Creed Valhalla

Når det kommer til videospill er førsteinntrykket man gir til spillere noe med det viktigste, og som spiller selv, kan det bestemme om jeg blir å følge spillet videre helt fram til lansering. Det første inntrykket vi fikk av *Assassin’s Creed Valhalla* var gjennom den første offisielle traileren til spillet som kom ut på youtube siden til IGN (2020).

Det første man legger merke til er hva fortelleren sier, som i traileren er representert av “King Aelfred of Wessex”, som forklarer sitt syn på vikingene (IGN, 2020). Han sier at de er hjerteløse, gudløse barbarer som dreper blindt rundt seg. De ødelegger landet, land som de aldri kommer til å beskytte eller elske, og at det er på tide å snakke til dem på et språk som de vil forstå (IGN, 2020). Slutten av traileren viser til spillets promoterings slagord som går slik: “Live like a Viking, Think like a Viking, Fight like a Viking, Conquer like a Viking. #LIKEAVIKING” (IGN, 2020).

Det man etterpå legger merke til er det visuelle i traileren, og hva Ubisoft har lagt fokus på, for å prøve å huke til seg potensielle spillere. Traileren starter i en landsby i et vinterlandskap, før den bytter scene til en samling med krigere kledd i dyreskinn og lær, armert med runde treskjold og økser (IGN, 2020). En mann går opp til en volve som dypper hendene hennes i en skål med blod, før hun stryker det ned ansiktet til mannen, mens nordlyset skinner i himmelen (IGN, 2020). Dette blir etterfulgt av scener av at vikingene forlater Norge og reiser til England med deres “longboats”. Fortellerens kommentarer om Vikingene kommer i

kontrast med det visuelle da han sier at Vikingene dreper blindt, mens traileren viser hovedkarakteren Eivor (mann), som lar kvinner og barn løpe forbi han uten å drepe dem, samtidig som når fortelleren snakker om hvordan de ikke kommer til å beskytte eller elske landet de har reist til, viser neste scene en klan av nordmenn som har bosatt seg, barn leker og de ser fredelige ut (IGN, 2020). Derimot resten av traileren går inn i en to minutters lang kamp scene mellom vikingene og sakserne, som er fylt med brutal vold, blod, og avslutter med Eivor som bruker “the Assassin’s Blade” til å drepe en general i saktefilm med å skyve den i hodet til han så blodet spruter (IGN, 2020).

Som første trailer får man et klart innblikk i hva man kan forvente av spillet. Et spill der man tar på seg rollen som viking for å invadere England, for så å drepe alt man kommer over. Traileren lener seg veldig på trådene mellom viking og vold, og lite på kultur og religion eller mytologi, forutenom scenen mellom Eivor og volven når hun drar blod over ansiktet hans, men det heller også mer mot akkurat det, blod, som leder opp til krigs scenen senere.

I slutten av september samme år, slipper Ubisoft enda en trailer til spillet, *Assassin’s Creed Valhalla: Story Trailer* (2020), som fokuserer på å gi potensielle spillere et innblikk i hva fortellingen til spillet blir å fokusere på. Det hele starter med at noen snakker til Eivor som om de kjenner dem, og sier at de er både foreldreløs men et søsken, samt en kriger og en poet, som viser til dualiteten av Eivors karakter (Ubisoft, 2020). Traileren fortsetter ved å introdusere oss til to av hovedkarakterene Sigurd, Eivors “bror”, som nettopp har returnert fra en lang reise med skatter og nye venner, samt Randvi, konen til Sigurd (Ubisoft, 2020). Deretter skli vi rett inn i en ny scene som setter scenen for resten av spillet, der Sigurd snakker til klanen om at vi ikke lenger kan bli Norge, og at et nytt kongedømme venter på dem i England (Ubisoft, 2020). Traileren kutter til noen scener som viser den grønne naturen av England, i kontrast med Norge’s snødekte fjell, mens Randvi forklarer oss statusen i England, at landet har mange ledere, slik som “King Aelfred of Wessex” til “the sons of Ragnar Lothbrok”, og at ingen av de er villige til å dele landet som det har gjort til sitt eget. (Ubisoft, 2020). Sigurd er ikke redd for disse mennene, og vil gjøre hva en som trengs for å gjøre England til sitt hjem, som blir umiddelbart oppfulgt av voldelige kampscener (Ubisoft, 2020).

Traileren er primært sett fylt med avbildninger av områdene og naturen, men også avbildninger av denne klanen av nordmenn som fester, drikker og hygger seg. Traileren bygger på den forrige, og gir potensielle spillere mer kontekst om fortellingen, som føles for

å være veldig fokusert på krig, vold og erobring. Noe kultur kan bli sett i form av drikkekultur, men religiøs og mytologisk kontekst er fremdeles veldig svakt representert, noe som får meg til å tenke at det ikke har en del av spillet.

Den neste traileren droppet i oktober samme år kjent som *Assassin's Creed Valhalla: Deep Dive Trailer / Ubisoft [NA]* (Ubisoft North America, 2020), som et dypdykk i hva spillet har å tilby til spillerne, spesielt når spillet på denne tiden var rett rundt hjørnet. Traileren forfatter starter det hele av med å forklare hvem du er. Du er Eivor, en viking kriger av "the Raven Clan", som har med hennes klansmenn, kommet til England for å erobre, men at det er mange farer i vente (Ubisoft North America, 2020).

Den første spillfunksjonen nevnt har med bosettingen å gjøre, som er sentralt til mange av de forskjellige historiene og oppdragene man skal på, samtidig som det er hjemmebasen (Ubisoft North America, 2020). Gjennom bruken av bosettingen sitt "allianse kart", blir man introdusert til de fire delene av England, Mercia, East Anglia, Northumbria, og Wessex, der vår jobb som spiller er å gå til disse områdene for å sikre allianser slik at vår klan for mer innflytelse i England (Ubisoft North America, 2020). Aktiviteter som man gjennomfører ifølge traileren inkluderer og snikmyrde, snakke med potensielle allierte og drive med kamp i stor skala, samtidig som man må ta valg gjennom fortellingen som kommer til å ha en effekt videre på hva som kommer til å skje (Ubisoft North America, 2020). Resten av traileren fokuserer mer på aspektene rundt om å oppgradere bosettelsen for å få nye bygg tilgjengelig, samtidig som å oppgrader skipet eller "longboat"en, og Eivor sin kamp ferdigheter gjennom et ferdighetstre (Ubisoft North America, 2020).

Traileren bygger på de samme byggeklossene som de tidligere trailerne, med mange scener som fokuserer på naturen og områdene rundt, som er en viktig del av spillet siden mange spillere bryr seg om verdenen man skal få utforske, men igjen har et stort fokus på vold og krigføring (Ubisoft North America, 2020). Med introduksjoner til flere karakterer, og spillfunksjoner får man et mer komplekst bilde av hva spillet innebærer, som til nå går i en syklus av, dra til et område, få allierte, drepe, sloss og krige, med mulighet til å utvide din egen bosetting og et narrativ som tar deg igjennom det hele (Ubisoft North America, 2020). Igjen stiller det religiøse og mytologiske svakt helt fram til slutten av traileren der vi for beskjed om at ved å drikke en mystisk drikk fra volven Belka, kan man oppleve Asgard, men ingen mer kontekst av dette eksisterer (Ubisoft North America, 2020).

Det alle trailerne har til felles er å male spillet som den ultimate viking fantasien, med mye vold og krig, og alle systemene som bygges, er bygd rundt det at man skal bedrive med mye vold og krig. De små snuttene fra fortellingen forteller oss egentlig veldig lite av hva som egentlig foregår, noe som egentlig er en god ting for å ikke avsløre store hendelser i fortellingen, men gir oss en veldig god idé om hva Ubisoft tenkte med trailerne for å trekke mulige spillere til å kjøpe det. Vær en viking, drep, slakte og erobre alt rundt deg.

3.3 Hva Ubisoft selv sier om Assassin's Creed Valhalla

Gamespot, før spillet kom ut, gikk for et intervju med Darby McDevitt, som er Assassin's Creed Valhalla direktør over fortellingen (Hussain, 2020). Intervjuet starter med at fiksjon rundt vikinger har blitt ganske popularisert takket være spill som God of War og Hellblade, og at norrøn mytologi og religion er et territorium som har blitt godt utforsket, og Ubisoft Montreal ville gå en annen retning enn tidligere spill (Hussain, 2020). De ville lage en historie som var mer på bakkeplan, men vil ha elementer som viser til norrøn mytologi, til tross for at historien handler mer om folkene.

McDevitt blir først spurt om hva den generelle historien til spillet er og at spillet tar plass på 800-tallet, der vikingtiden var på sitt høyeste, der Eivor blir invitert som viking til å dra fra Norge til England for diverse grunner (Hussain, 2020). McDevitt tok mye inspirasjon av "The Great Heathen Army", og dermed blir spilleren nødt til å klatre seg til toppen gjennom og bygge opp bosetningen sin, krigføring, store kamper, samtidig som man møter utrolige historiske og fiksjonelle karakterer mens man prøver å lage et nytt hjem for dem selv (Hussain, 2020).

Eivors karakter blir forklart av McDevitt, som er designet til å være en karakter med tydelige motiv, ønsker og behov, samtidig som de har veldig tydelige forhold med karakterene rundt dem (Hussain, 2020). McDevitt prøvde å designe Eivor's problemer til å være sterkt tilknyttet historien rundt, som viking, istedenfor å tilknytte dem mot den overordnede Assassin's Creed historien (Hussain, 2020). Eivor er derimot en unik karakter i at de har en sans for humor, og har en personlighet, noe som er litt risikabelt i et spill der spilleren får gjøre sine egne valg i hvordan man snakker til folk (Hussain, 2020). Eivor var også designet til å være en leder, noen som var allerede kjent, med et rykte, og var respektert, istedenfor noen som var ukjent. Det var viktig for McDevitt at Eivor var en person som hadde en egen personlighet, og

spillerens valg ble til hvordan du som spiller ville at Eivor skulle takle en situasjon (Hussain, 2020).

McDevitt ble spurt om de magiske elementene av tidligere spill, og om norrøn mytologi hadde en stor rolle i spillet, og i hvor stor grad denne delen har effekt på vikingene i denne fortellingen (Hussain, 2020). Han forteller at måten de integrerte norrøn mytologi i *Assassin's Creed Valhalla* er grunnfestet i virkeligheten, og ville heller prøve å integrere det i form av kultur som karakterene i spillet trodde på, en religion som er et aspekt av deres daglige liv (Hussain, 2020). McDevitt ville at mytologi skulle ligge i bakgrunnen av spillet, slik at det alltid var til stede blant karakterene og vikingene.

McDevitt påpekte senere i intervjuet at han hadde spilt spill slik som *God of War* som kom ut i 2018, som plasserer mytologi helt i fronten, der mye av spillet sin sjarm er å utforske mytologiske verdener og slå Balder i trynet, men han ville at vi som spiller skulle føle at vi var i "The Dark Ages of England" (Hussain, 2020). Dermed ble spillets narrativ til et vikingspill, der McDevitt vil at det skal være den ultimate grunnfestede viking fantasien, med en massiv verden du kan utforske, raide og brutalt kjempe deg gjennom som et menneske (Hussain, 2020).

McDevitt sitt håp for spillet er at det er et spill med en verden man kan gå seg vill i, med mye å utforske og finne ut av, samtidig som at han ønsker at det å fortelle en ekte menneskelig historie, om et folkeslag som eksisterte, istedenfor en historie druknet i mytologi faller i smak hos spillerne (Hussain, 2020).

Nettsiden "The Gamer", tar senere og anskaffer seg et intervju, en stund etter at spillet hadde kommet ut, med én av spillets skrivere, Alain Mercieca, om det å skrive en ekte viking historie (Maher, 2021). Intervjuet starter med at vikinger er ganske populært innenfor pop kulturen, og viser til tv-serier slik som *The Last Kingdom* og *Vikings*, og norrøn mytologi og vikinger har blitt brukt som inspirasjon fra alt fra brettspill til frisørsalonger, men at gjennom norrøn mytologi og vikingenes moderne kulturelle allestedsnærvær har skapt en forskjell i hvordan vi ser på disse temaene (Maher, 2021). Enten ser vi på vikingene det som fiksjonelle karakterer i fra en fantasybok, eller så ser vi dem som de som faktisk dro til England på 800-tallet, og til tross for dette, skal *Assassin's Creed Valhalla* ha klart å styre unna slike stereotypier (Maher, 2021).

Mercieca forteller at Ubisoft Montréal ikke ville rose male vikingene, og det er utrolig hvor mye man kan lære når man virkelig setter seg inn i det, og videre forteller om hvordan det var

viktig at de kom med en ekte representasjon av hvordan nordmennene levde på den tiden (Maher, 2021). Mercieca uttalte seg videre at de ville fokusere på de mindre oppsiktsvekkende delene av det norrøne og vikingene, med et solid historisk fundament som gjør spillet mer fordøyelig for spillere (Maher, 2021). Det var viktig for dem å skape karakterer som var godt avrundet i personlighet, og en del av denne prosessen var å skape karakterer som så på seg selv som gode, men kunne gjøre det vi ville sett på som onde ting (Maher, 2021). Å lage karakterer som er representert på en ærlig måte, lar spillerne selv gå inn i hodene deres for å se deres drømmer og håp, og selv komme til en konklusjon om en karakter er god eller ond (Maher, 2021).

Disse to intervjuene gjort av Gamespot og The Gamer, gjort både før og etter Assassin's Creed Valhalla ble sluppet ut, viser at Ubisoft og deres skrivere hadde en veldig konkret plan når det kom til hvilken type spill de ville lage. Det var ikke en del av planen deres å lage et spill som var sterkt tilknyttet norrøn religion eller mytologi i den form at vi kom til å primært samhandle med guder og andre mytologiske skapninger. De ville heller lage et spill der vi fokuserte på mennesker og samfunn, der norrøn religion og mytologi ligger i bakgrunnen av hvordan folk oppfører seg, med religiøse og mytologiske biter strødd rundt som et tynt lag over fortellingen.

4. Assassin's Creed Valhalla: Norrøn mytologi og religion.

Etter over 100 timer med spillet, tar dette kapittelet for seg de forskjellige instansene fra materialet jeg har samlet som har vært av interesse i bakgrunn av forskningsspørsmålet. Kapittelet starter med et kort sammendrag av spillets overordnede narrativ, før vi går inn for å snakke om Odin sine forskjellige roller i spillet. Videre går vi i et dypdykk inn i Asgard og Jotunheim kapittelet av spillet, der jeg drar frem mengden med referanser til de norrøne mytene, samtidig som at jeg tar for meg Ubisoft og Ubisoft Montréal sitt arbeid med fortellingen. Etterpå snakker kapittelet om Loke sin rolle som antagonist i bakgrunnen av spillet, før det kort blir snakket om Ragnarok, og dens manglende nærvær i spillets narrativ. Kapittelet avslutter med et innblikk i Ubisoft og Ubisoft Montréal's bruk av volver og seidkvinner, før det rundes av med et kortere innblikk i tilfeldig religiøsitet som man kan finne i spillets åpne verden.

4.1 Sammendrag av spillets narrativ.

Assassin's Creed Valhalla (referanse her) er et action-eventyrspill utviklet og utgitt av Ubisoft, satt på 900-tallet under vikingtiden og følger historien om Eivor, en viking kriger som leder en klan av norrøne krigere kjent som "the Raven Clan". Klanen drar fra Norge til England på jakt etter velstand, rikdom og et nytt hjem. Spillet tilbyr spillere en blanding av historiske hendelser og fiktive elementer, der de blir involvert i konflikten mellom vikingene og angelsakserne. Eivor kan bli spilt enten som mann eller kvinne, og jeg som spiller bestemte meg for å spille dem som kvinne for min gjennomspilling.

Spillet begynner i Norge, der Eivors klan blir drevet ut av rivaliserende vikinger. Eivor, sammen med deres adoptivbror Sigurd og resten av klanen setter seil til England på jakt etter et nytt hjem. Ved ankomst til England etablerer de en bosetning kalt Ravensthorpe og begynner å inngå allianser med forskjellige angelsaksiske riker, samtidig som de kolliderer med Order of the Ancients, en forløper til the Templar Order fra tidligere spill.

Hovedfortellingen til Assassin's Creed Valhalla dreier seg om Eivors forsøk på å få kontroll over England ved å danne allianser med disse angelsaksiske rikene slik som Wessex, Mercia, East Anglia og Northumbria. Eivor blir derved involvert i den komplekse maktkampen mellom disse kongedømmene. Eivor møter motstand ikke bare fra de angelsaksiske lederne, men også fra rivaliserende klaner som prøver å kreve landet for seg selv. Hun må navigere

mellom forskjellige politiske allianser, inngå strategiske partnerskap og delta i episke kamper for å sikre deres bosetting og etablere deres nye hjem. Noen av disse alliansene er inngått med viktige historiske personer som Alfred den store, kongen av Wessex og sønnene til Ragnar Lothbrok.

Gjennom hele spillet avdekker Eivor en dypere konflikt mellom den skjulte organisasjonen the Hidden Ones (forløperne til the Assassin Brotherhood), og the Order of the Ancients (forløperne til the Templars) . Eivor blir involvert i den flere hundre år lange konflikten mellom dem når de avdekker ordenens innflytelse i kongedømmene i England.

Spiller har også en moderne fortelling, der spilleren påtar seg rollen som Layla Hassan, et medlem av The Assassin Brotherhood som bruker en enhet kalt Animus for å gjenoppleve Eivors minner. Layla sin historie flettes sammen med Eivors når hun søker å avdekke hemmeligheter fra fortiden for å forhindre en global katastrofe og å avdekke mysteriene til den første sivilisasjonen.

Assassin's Creed Valhalla kombinerer historiske hendelser og karakterer med fiktive elementer, og blander vikinghistorier, eldgammel mytologi og den pågående konflikten mellom The Hidden Ones og The Order of the Ancients. Spillet gir spillere et stort åpent miljø å utforske, fylt med oppdrag, kamp, utforskning og historiefortelling.

4.2 Odins roller i spillet.

Guddommene i Assassin's Creed Valhalla sin rolle er et komplisert tema å ta opp da de på tvers av religioner er sterkt tilknyttet det overordnede plottet i spillserien. Kort forklart i fra spillet, ettersom de forventer at du skal allerede vite dette, så er guddommene kjent som "Isu", en avansert humanoid rase som før eksisterte på jorden, og var veldig teknologisk avanserte (Ubisoft Montréal, 2020). Dette fører til at hvordan gudene er representert i mellomsekvensene som viser til spillets virkelighet, er veldig sci-fi orientert, og ikke ligger på linje med hvordan jeg som spiller ville tenkt om dem, som da er veldig preget av middelalderske tanker og veldig mye basert på tegneserier og filmer.

Odin som gud har mange karakteristikk, som gjør han til en kompleks gud å forklare. Odin var først å fremst lederne over alle gudene innenfor norrøn mytologi og religion, enda han ofte reiste langt vekk fra Åsgård på vandring gjennom kosmos på reise helt for sin egen interesse (McCoy, D, 2017, "Odin", avsn 1). Odin betegnes som en av de eldste gudene, født

av en jotunkvinne, og en gud som primært søker etter kontroll over all kunnskap og alle maktene i kosmos (Steinsland, 2005, s. 166). En gud med flere masker, med to ravner, en åtte-bent hest og reiser mellom underverdenen og luftrommet, krysser dødens elv og krysser kjønngrensene (Steinsland, 2005, s. 166). Odin var kjent i over 170 forskjellige navn, og er kjent for å benytte både forvandling og forkledninger for å få hva enn han vil, og samtidig som han blir ansett som en trollmann, hadde han både skarp logikk, bærte en av de tyngste bekymringene som var skjebnen til hele verden (Steinsland, 2005, s. 166).

Odin blir fremstilt som en gud som reiser i det skjulte, med en stor hatt trukket over det ene øyet sitt, med en lang mørkeblå kappe (Steinsland, 2005, s. 168). Odin ville vite alt som var å vite og ha visdom og kunnskap om alle ting som han ikke visste om, som dro han til å ofre øyet sitt i Mimirs brønn og kastet seg på spydet sitt Gungnir for å ta livet sitt før han da hengte seg selv på Yggdrasil i ni dager og ni netter (The Swedish History Museum, i.d.) Dette gav han kunnskap og hans forståelse over runer, og mens han hengte der så han syner, og fikk kunnskap som gav ham muligheten til å helbrede de syke og få folk til å snu våpnene sine mot hans fiender (The Swedish History Museum, i.d.). Odin, utenom å være en ganske mystisk skikkelse, ble Odin ofte sett på som en sjarmerende mann som likte å drikke, men var ofte anklaget for å sin umannlige oppførsel da han praktiserte magi og slo på trommene, noe som ble assosiert med kvinner, og det at han var en seerske, ble ikke alltid tatt godt imot (The Swedish History Museum, i.d.).

Det er også viktig å vise til Odins rolle som krigsgud, som var en god strategist som hjalp hans krigere lære effektive kampstrategier, samtidig som at han vekker konflikt slik at han kan se hvem av krigerne hans er verdig til å komme til Valhalla og bli en del av hans Einherjar, som er krigerne som skal følge han til Ragnarokk (Carolyne, L, 2017, "The Æsir", avsn 1).

Odins første rolle gjennom spillet er som en ledsager, ettersom han viser seg til Eivor i form av syner, spesielt når hun har viktige avgjørelser hun må ta gjennom spilllets narrativ. Ettersom spillet lar deg ta dine egne valg som Eivor, virker det som om spillet gir deg to til tre valg, som enten er hva Eivor vil gjøre, hva Odin ville gjort, eller en gylden middelvei (Ubisoft Montréal, 2020). Som spiller tok jeg valget til å gå imot Odin på det aller meste.

Eksempler på dette er mange, slik som når man slår Leofrith i kamp, så ber han Eivor om å ta hans liv, og vi får muligheten til å spare ham, eller å drepe ham. Odin gir oss hans innsikt om å respektere hans valg i å drepe han, mens Eivor er mer villig til å la han leve. Lar man

Leofrith leve, blir Odin frustrert (Ubisoft Montréal, 2020). En annen merkbar instans av dette er når barndomsvennen til Eivor, Dag, som følte at Eivor tok seg alt for godt til rette som leder ettersom Ravensthorpe sin jarl, Sigurd, var fraværende, og utfordrer henne til en dødskamp, også kjent som holmgang (Ubisoft Montréal, 2020). Under kampen prøver Eivor å roe Dag ned, men ender opp å drepe han, og med det dukker Odin opp for å si at Dag ikke fortjener å komme til Valhalla, men som spiller valgte jeg å gi Dag øksen sin, og muligheten til å komme til Valhalla, noe som Odin ikke var glad for. (Ubisoft Montréal, 2020).

I motsetning til Dag har vi også Ivarr som etter Ceolberts dødsfall, gikk for å drepe kongen Rhodri og sløyer han som hevn. Odin drar Eivor inn i en drømmesekvens der han forklarer at han ser på Ivarr som en ekte nordmann, en ekte viking, noe Eivor sterkt er uenig i (Ubisoft Montréal, 2020). Eivor poengterer at metoden han bruker har ingen mening for Ivarr, mens Odin poengterer at meningen bak metoden er ikke like viktig som metoden selv da skillet mellom godt og ondt er ikke like viktig som æren man får etterpå (Ubisoft Montréal, 2020). Dette blir verre da Ivarr forteller Eivor at det var han som drepte Ceolbert, og at alt var en del av hans plan for å bli kjent som den største konge-dreperen ettersom han hadde drept Aella, Oshbert, Edmund og nå Rhodri (Ubisoft Montréal, 2020). Dette ender opp i en kamp mellom Eivor og Ivarr som han taper, og når han dør, gir vi han øksen sin motvillig, slik at han får dratt til Valhalla, til Odin sin store fornøyelse (Ubisoft Montréal, 2020).

Odin dukker også opp for å gi Eivor sin mening om personer eller hendelser som Eivor kommer over, slik som når Eivor hjelper jarlskona Soma i å finne hvem som har forrådt henne, så reflekterer han over at hun prøvde å være både en leder og en venn, til tross for belastningene disse båndene gav henne (Ubisoft Montréal, 2020).

Frem til nå har Odin mer eller mindre vært en skikkelse som bare viser seg til Eivor når hun trenger veiledning, eller for å være en form for norrøn mytologisk vikingmålstock om hva han synes er verdig. Det er sjeldent at vi som spiller for et ekte inntrykk på Odin sin karakter, utenom hans mystiske nærvær, og hans tydelige viten om det meste. Ett av Eivor sine primære oppdrag er å finne broren, og klanens jarl, Sigurd, som forsvinner etter at han blir fortalt av Basim at han har en stor skjebne i vente for seg. Det er når vi endelig finner han, i klørne til den høyest religiøse karakteren Fulke som har brukt mye tid på å torturere Sigurd, at Odin begynner å vise til personligheten hans (Ubisoft Montréal, 2020).

Når Eivor finner Fulke å bekjemper henne, blir Eivor dratt inn i en drømmende tilstand der hun fortsetter å banke Fulke i et blindt raseri, men blir stoppet av Odin som forteller Eivor at

hun har reddet broren hennes (Ubisoft Montréal, 2020). I denne drømme tilstanden blir Eivor tvunget til å se på Sigurd, bundet fast i en mengde med kjettinger, få hodet hans dratt bak av Fulke, øynene hans gløder og hans sinn åpner opp, før han selv dreper Fulke (Ubisoft Montréal, 2020). Sigurd kommenterer at han har fått kunnskap om hva hans skjebne egentlig er, mye til Odin's store glede, ettersom han kommenterer at Fulke har oppnådd ett av menneskehetens største prestasjoner (Ubisoft Montréal, 2020).

Sigurds skjebne var å finne Yggdrassil, som i spillet er en teknologisk avansert maskin som kobler mennesker inn i en simulasjon som da betegnes som Valhalla. Eivor's tid inne i denne simulasjonen er interessant, men for Odin's rolle spesifikt, er det her vi finner ut at Eivor er en reinkarnasjon av Odin, etter at Odin og hans andre sammensvorne overlevde ragnarokk (Ubisoft Montréal, 2020). Dette er første gangen Odin og Eivor møtes ordentlig ansikt til ansikt, og vil at hun skal bli i Valhalla, og prøver å overtale henne ved å vise henne minner fra eventyret hennes så langt, men Eivor kommer til konklusjonen at det ikke er det hun vil, noe som gjør Odin sint, og de ender opp i en stor slåsskamp (Ubisoft Montréal, 2020).

Denne kampen viser til Odins desperasjon. Hans mål hele veien med å være hennes ledsager (som nå vises til å være en form for reinkarnasjon) var å forme Eivor i hans bilde, og dytte Eivor mot sånn han ønsker at hun skal være (Ubisoft Montréal, 2020). Han tar tak i hånden til Eivor og gir henne muligheten til å få styrke og ære, men ikke minst visdom, men Eivor avviser Odin og velger hennes venner og familie over hans tilbud (Ubisoft Montréal, 2020). Etter dette punktet forsvinner Odin inn i mørket, og forsvinner fra Eivor sin side for resten av spillet, ettersom Eivor hadde klart å finne sin egen visdom.

Odins rolle som Eivors mystiske ledsager henger godt sammen med hans vane om å reise i det skjulte som forklart tidligere siden han ikke viser sitt sanne ansikt før mot slutten av Eivors reise. Spillet presenterer Odin som et verktøy for å kunne skrive en selvstendig karakter slik som Eivor er, men på en måte der spillet bruker Odin for at spilleren skal kunne ha flere valg i samtaler enn det Eivor kan si selv.

Han viser også trekkene sine av å være en krigsgud, og en som bestemmer om noen er verdig eller ikke til å komme til Valhalla, som igjen kommer frem som valg spilleren kan ta som Eivor. Enda Dag er en av Eivor sine nærmeste venner og noen hun respekterer, føler Odin at Dag er uverdig til å komme til Valhalla. På andre siden har man Ivarr som i Eivor sine øyne ikke fortjente og kommer til Valhalla, men med et ekstra dytt fra Odin sa seg villig til å gi

han den gleden, til tross for at han drepte Ceolbert, som var vennen til Ivarr, men var bare en bit i Ivarr sin ærefylte død.

Odins tørst for kunnskap vises bare én gang, og det er når vi finner Sigurd torturert av Fulke. Ettersom at det Sigurd har gjennomgått har åpnet hans sinn til å motta kunnskap han ikke hadde før, som veien til Yggdrasil og Valhalla, kan man skjønne hvorfor Odin var begeistret over hva Fulke hadde oppnådd. Det viktigste for Odin er kunnskap, og det å se at et menneske har klart å tvinge et annet menneske til å oppnå kunnskap gjennom tortur, så han tydelig på som en av menneskehetens største bragder.

Jeg har også nevnt at Odin som gud praktiserte magi, noe som er sett på som umannlig og tilknyttet kvinner. En interessant detalj med Eivor er at om man returnerer til Fornburg, så finner man et brev til Eivor, som refererer til henne som Varinsdottir, som betyr at Eivor er en kvinne, noe som ikke endrer seg om man spiller Eivor som mann. Eivor sin mannlige stemmeskuespiller er også den samme som Odin sin, og høres ut som Odin, noe som man kan tolke som et narrativt valg ettersom Eivor er reinkarnasjonen til Odin (Ubisoft Montréal, 2020). Det man da kan trekke frem er også muligheten til å ha varierende kjønnsuttrykk på Eivor, der de hopper mellom mann og kvinne basert på hvor man er i spillet (Ubisoft Montréal, 2020). Man kan tolke dette som ren tilfeldighet, men det er en liten detalj som gjør opplevelsen mer unik.

Odins andre rolle utenfor Eivors direkte tilknytning til ham, er primært sett på som en gud som nordmennene og vikingene tror på. Odin blir ofte navngitt blant nordmenn og vikingene i form av fraser slik som “for Odin, for Valhalla”, “may Odin be with you”, and “bless the All-Father” både før store kamper, men også i helt vanlige interaksjoner med andre nordmenn og vikinger (Ubisoft Montréal, 2020). Odin har også flere områder navngitt etter ham i Snotinghamscire. Noen av disse er “Odin Mine Hideout” som er en forlatt mine som brukes som en base som Eivor måtte utforske, og “Odin’s Hovel” som er en rasteplass like ved det forrige område (Ubisoft Montréal, 2020). Det viktigste området er “Odin’s Rest” som blir brukt for begravelsen til Hemming Jarl (Ubisoft Montréal, 2020).

Dette er kanskje den svakeste rollen til Odin med tanke på bruk av mytologi i spillet, men også den mest realistiske rollen med tanke på bruk av religion i spillet. Odin sitt navn blir hyppig brukt gjennom spillet av de fleste nordmenn og vikinger. Odin blir hyllet når slagsmål blir vunnet, når nordmenn og vikinger feirer. Odins navn blir brukt i samsvar med Valhalla når vikinger dør en ærefull død, og hans navn blir brukt når man hilser eller tar farvel med

andre nordmenn, og alt dette bare i spillet. Dette viser at Odin som gud har et fotfeste i kulturen, og viser at Ubisoft Montréal har hatt en idé på basisnivå om hvordan å representere religion blant vikingene og nordmenn.

Også det at spillet har flere områder oppkalt etter Odin selv er en stor kulturell og religiøs indikator for nordmenn og vikinger i spillet. Det kan man bare se på oss her i Norge som har ifølge en artikkel fra Dagsavisen rundt om 52 gater og veier som er oppkalt etter han, men også guddommer slik som Frøya og Frigg har flere veier og gater oppkalt etter dem (Sandberg, 2014). Dette er noe som kan trekkes tilbake til den nasjonalromantiske bølgen fra 1850-tallet til første verdenskrig, som inneholdt en romantisering av vikingtiden for å vise at vi også har en historie (Sandberg, 2014).

Den tredje rollen til Odin er igjen direkte tilknyttet Eivor, men rent gjennom spillmekanikker i form av hennes “Odin’s Sight”, som fungerer som en sjette sans, slik at hun kan se fiender som gjemmer seg, skatter, og ledetråder for diverse oppdrag (Ubisoft Montréal, 2020). Dette gir henne også muligheten til å se gjennom øynene til raven hennes Synin, og få et overblikk over området når spilleren trenger det, som også er en referanse til Odin og hans ravner Huginn og Muninn (Ubisoft Montréal, 2020).

Som nevnt tidligere har Ubisoft Montréal tatt en retning med norrøn mytologi og religion som noe som skal være rotfestet i virkeligheten, noe som gjør det vanskelig å ha en gudfigur synlig i fortellingen til enhver tid, spesielt som egen karakter. Måten de integrerte Odin direkte med Eivor var en god måte å dra interessen inn for de som kanskje lette etter noe mer magisk, uten at det følte som at det tok deg vekk fra virkeligheten til spillet. Det hjelper også Eivor til å virke som en ekte person, siden hun strever med sin egen identitet som viking, som leder, som søster, men også å være en person som Odin ville tatt med seg til Valhalla.

Med tanke på Odins rolle som en ledsager bare Eivor kan se, kan man konkludere med at Ubisoft Montréal til tross for å vite at Odin var en viktig guddom innenfor norrøn religion og mytologi, ikke visste eller hadde tid til å innpasse han i fortellingen. Dette vil derimot ha tatt vekk Ubisoft Montréal sin innsats i å syt Odin og hans kjente karakteristikk som gudeskikkelse sammen med Eivor og hennes historie gjennom spillet.

4.3 Asgard og Jotunheim: En drømmesekvens av myter.

Etter et punkt i spillet får man muligheten til å oppgradere Valka hytte i oppdraget “In Dreams”. Valka er en god venninne av Eivor, og er også klanen sin volve eller seerske som spillet refererer til (Ubisoft Montréal, 2020). Hun ber Eivor om å hente planter til henne slik at hun kan lage en drikk som kan hjelpe henne i å finne klarhet i de tingene hun plages med, noe som hun gjør, og ved å drikke denne drikken, drar Eivor inn i drømmeland (Ubisoft Montréal, 2020).

I starten av denne drømmesekvensen våkner Eivor opp som Odin, eller Havi som man blir referert til videre i dette segmentet, men i samme form som Eivor. Jeg vil da i denne biten referere til dem som Havi og med hankjønn pronomen.

Havi sitter på tronen sin i Asgard, mens de blir snakket til av nornene, som forklarer til han om profetien de har sett for seg. De forklarer at brødre vil slåss mot hverandre, og at gudenes hjem kommer til å bli rødt av blod (Ubisoft Montréal, 2020). De forklarer videre at ulven Fenrir vil løse seg fri fra kjettingene sine, og til slutt drepe Havi, noe som forstyrrer han tydelig, og i sinne forklarer til dem at han ikke kan falle til Fenrir, men nornene forklarer at alt dør til slutt før de forlater ham på tronen sin (Ubisoft Montréal, 2020).

Nornene er skikkelser som har med skjebnen å gjøre og er representert av tre kvinnelige skikkelser, Urd, Verdandi og Skuld (Lindow, 2001, s. 243). Disse tre har en kosmisk funksjon ved at de står for å forme folks skjebne (Lindow, 2001, s. 244). Disse tre representerer hver for seg fortiden, nåtiden og fremtiden. Urd har kontroll over det som har skjedd før, Verdandi har kontroll over det som skjer nå, mens Skuld har kontroll over det som skjer senere (Lindow, 2001, s. 245).

Profetien som nornene kommer med til Havi, er en veldig forkortet versjon av Völuspá fra *The Poetic Edda* som forklarer gudenes historie fra start til slutt i form av minner (Petit, 2023, s. 32). Myten forklarer hvordan universet oppstår, om verdenstreet Yggdrassil og de ni verdenene som er tilknyttet den, om Ymir som eksisterte når det bare fantes et tomrom, og hvordan Burr sine sønner, Odin, Vili og Ve, dro frem jorden mens solen, månen og stjernene enda ikke har etablert sin plass på himmelen (Petit, 2023, s. 32). Myten forklarer også oppstandelsen av den første mannen og kvinnen ble funnet i formen av Ask og Embla, som Odin, Hænir og Lodurr brakte til livet, samtidig som nornene forklarer sin egen fødsel, og deres rolle i å skrive menneskenes skjebne (Petit, 2023, s. 33). Myten profeterer også Balders død, som er sønnen til Odin og Frigg, som blir drept av en pil laget av misteltein, som skjer

på grunn av Loke, og etter at Balder dør, spiser en ulv solen som gjør været ustabil (Petit, 2023, s. 33). Dette er tegn på at Ragnarokk, den norrøne apokalypsen, blir å starte. Fenrir bryter seg løs fra lenkene sine, familie og venner vil peke våpnene sine mot hverandre, jotnene sammen med Fenrir og Loke går til angrep mot Asgard (Petit, 2023, s. 33). Odin dør til Fenrir og Frigg dør til flamme-demonen Surtr, Odin's sønn Vidar dreper Fenrir og solen blir svart, jorden synker inn i sjøen, og stjernene forsvinner før Nidhogg tar med seg likene til Gimlé hvor ærefulle sjeler skal leve lykkelige for alltid (Petit, 2023, s. 32).

Etter at Havi forlater setet sitt finner vi ut at Asgard er under angrep av jotnene, men Havi er mer bekymret over om dette er hvordan Ragnarok kommer til å starte. Han møter opp med Tyr, Tor og Freyja, som diskuterer hvordan de skal beskytte Asgard fra et angrep fra jotnene (Ubisoft Montréal, 2020). Tyr er bestemt på å gjøre ting strategisk, mens Tor er veldig klar for å banke opp alt og alle rundt seg, samtidig som Freyja prøver å finne en gylden middelvei der de klarer både å beskytte Asgard og slå jotnene i kamp (Ubisoft Montréal, 2020). Havi blir kalt inn til å hjelpe, med å bestemme, og kommer fram til at man må slå dem allerede på bifrosten, før de engang rekker å komme til Asgard, som raskt fører til at Havi og Freyja (du som spiller får valget mellom Tyr, Tor og Freyja som kompanjong), løper mot Heimdalls tårn for å komme seg til bifrosten og slåss mot jotnene (Ubisoft Montréal, 2020).

Havi sloss mot jotnene helt til han kunne stenge døren til Jotunheim, der de kom ifra, men kunne høre at Loke snakket med en mann som hadde gjemt seg vekk som vi får vite kalles "The Builder" (Ubisoft Montréal, 2020). Havi spurte Loke om hvorfor han ikke beskyttet døren, men etter flere unnskyldninger, forteller at han fanget denne mystiske mannen, som han nå truer med å fjerne tennene på (Ubisoft Montréal, 2020) "The Builder" forklarer at han har vært med jotnene lenge, og at de er bestemte på å ta livet av de norrøne gudene, så til gjengjeld for at de sparer livet hans, sier han kan bygge en barriere for å stoppe jotnernes angrep, og forklarer at han kan gi dem en demonstrasjon om Havi henter han vann fra "the Well of Urdr", noe Havi aksepterer ettersom det kan hjelpe han å stoppe Ragnarokk, også kjent som enden av verden (Ubisoft Montréal, 2020).

Det er tydelig at jotnene er viktige for denne delen av spillet, men de som spiller får veldig liten kontekst om hvorfor. Jotnene blir sett på som en motpart av gudene, og sikter seg mot ødeleggelsen av kosmos og forstyrrelsen av orden (Lindow, 2001, s. 2). Mye av konflikten mellom gudene og jotnene kan bli sagt å handle om at samarbeidet mellom dem er veldig ensidig, der gudene ofte anskaffer seg ting fra jotnene, men når jotnene vil anskaffe seg noe

tilbake blir de blokkert av gudene (Lindow, 2001, s. 2). Dette vil til slutt føre til slutten for både jotnene og gudene, ettersom de ødelegger hverandre, og selve kosmoset (Lindow, 2001, s. 2). Forholdet mellom jotnene og gudene startet som noe som lagde universet, men endte med å ødelegge det (Lindow, 2001, s. 42).

Når Havi kommer frem til “the Well of Urdr” blir vi møtt av Tyr som forteller at Loke hadde sendt han og begge to hopper inn i brønnen mens Havi forklarer til Tyr profetien som nornene hadde sagt til han (Ubisoft Montréal, 2020). Etter hvert kommer de til vannet de trenger, men blir møtt av en skygge som ligner på en stor ulv, som senere vises til å være en liten ulvevalp som Havi vil drepe, men blir stoppet av Tyr ettersom vi ikke kan drepe uskyldige skapninger på det hellige område (Ubisoft Montréal, 2020). Havi ber Tyr om å låse ulven i et bur, og å gjøre det med alle ulvene i Asgard, og når de returnerer blir de møtt av Loke som virker nesten bekymret (Ubisoft Montréal, 2020). Havi og Tyr nevner ulvevalpen, noe som Loke virker interessert i, og spør om hva som skjedde med den, og når vi forteller han at vi buret den inne, var han lettet (Ubisoft Montréal, 2020).

Havi gir vannet til “the Builder”, som starter arbeidet sitt med å lage en magisk barriere, eller vegg som han lovet, og med det skal vi lure flere jotner til stedet for å bevise at barrieren ikke kan bli krysset av jotnene (Ubisoft Montréal, 2020). Det ender opp med å feile, og Havi og resten av gudene er nødt til å kjempe mot dem. Etter kampen sier “The Builder” at med det rette insentivet kan han bygge en stor nok barriere til å beskytte hele Asgard, men som betaling vil han ha Freyja som sin kone, noe hun nekter å gjøre (Ubisoft Montréal, 2020). Havi og Tyr forklarer at det er for å kjøpe tid, så ved å gi han en umulig tidsbegrensning, som han kommer til å feile, så går Freyja fri, og de kan fullføre arbeidet, som fører til at hun sier seg enig (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter at barrieren er komplett, sier “The Builder” at han har én siste ting å gjøre før den er ferdig, men han nekter å gjøre det før han er gift med Freyja, men Havi er nysgjerrig på hvordan han klarte å gjøre det ferdig så fort uten hjelp (Ubisoft Montréal, 2020). Tyr, Tor og Freyja dukker opp for å gjøre ferdig avtalen, men sekundet “The Builder” kysser Freyja, så viser det seg å være Loke, noe som fører til at “The Builder” stikker av uten å gjøre ferdig barrieren (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter at Havi finner han og bringer han tilbake for å gjøre ferdig barrieren, finner vi ut at dette var en felle, og det viser seg at “The Builder” er en jotne som har laget barrieren for å stenge Havi inne, noe som ender opp i en slåsskamp (Ubisoft Montréal, 2020). Etter å ha beseiret

jotnen, snur alle gudene ryggen mot Loke, ettersom de nå forstår at han definitivt var en del av jotnen sin plan (Ubisoft Montréal, 2020) Loke blir sur, og før han selv drar, går han på en tirade og kaster skjellsord og strofer mot gudene, og sier spesifikt til Havi at han kommer til å være arkitekten av hans egen undergang (Ubisoft Montréal, 2020). Ettersom den originale planen feilet, bestemte Havi seg for å dra til Jotunheimr i et håp om å finne en annen løsning for hvordan å overleve Ragnarokk (Ubisoft Montréal, 2020).

Hele dette segmentet med “The Builder” er basert på to myter, den første om *The Building of Asgard’s Wall* som omhandler at etter krigen mellom æsene og vanene, så var muren rundt Asgard ruinert og ingen av gudene var ivrige i å fikse den (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 1 -2). En dag dukket en mann opp på en hest, og sa til Heimdall at han hadde en plan til gudene, og fikk han til å samle dem i Gladsheim for å høre ham ut der han forklarer til Odin at han vil bygge opp veggen i Asgard (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 2 - 3). Byggmesteren forklarer at han kan gjøre den nye veggen større og sterkere enn før slik at ingen jotne kan penetrere den og komme seg til Midgard, og at han kan bygge den før 18 måneder har passert, men bare under betingelsen at han får gifte seg med Freyja (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 3). Både Odin og Freyja nektet med en gang, men Loke overtalte dem til å gi han en sjanse, og gi han en umulig tidsfrist slik at de får veggen sin, og Freyja slipper å gifte seg med han (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 4 - 5). Odin kalte byggmesteren tilbake og forklarte han betingelsene, men han var ikke fornøyd med tidsfristen, men ba dem om å la han få bruke hesten sin, Svadilfari, som hjelp til byggingen, noe Loke klarer å overbevise resten om er en god idé slik at byggmesteren sier seg enig i å bygge (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 6 - 8).

Byggmesteren sammen med hesten, begynner arbeidet og gudene blir skremt over hvor effektiv han er i arbeidet sitt, og Odin kaller til møte om hvordan de skal sabotere byggmesteren sitt arbeid, samtidig som gudene kjefter på Loke for å ha overbevist dem om at han fikk lov å bruke hesten (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 9 - 15). Loke kom opp med en plan om å bli til en hest for å distrahere Svadlifari slik at byggmesteren ikke kan gjøre ferdig arbeidet, noe som virket å fungere ettersom Loke klarte å lure hesten bort (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 16 - 20). Dette gjør byggmesteren forbannet når han realiserer at han ikke klarer å gjøre ferdig arbeidet i tide, og i hans sinne viser han sitt sanne ansikt ved at han er en jotne og går til angrep, men blir stoppet av Tor som dreper han med ett slag fra hammeren hans (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 17 - 20) Loke returnerte måneder etterpå med en hest, kalt Sleipnir, som han gir i gave til Odin, og

enda Odin takker han for å ha fikset problemet, så er det en liten tvil liggende om han hadde noe med dette fra starten av (Crossley-Holland, 1993, “The Building”, avsn 21 - 22).

Den andre myten som er referert i denne delen av spillet omhandler *Loki's Flying*, der Loke blir behandlet dårlig av gudene og mistet mye av tilliten, spesielt for Odin, og finner ut at han ikke er invitert til en fest, noe som gjør ham sint (Crossley-Holland, 1993, “Loki's Flying”, avsn 1 - 11). Loke lei av å bli behandlet på denne måten, bestemmer seg for å tvinge seg inn på festen og få seg et sete ved bordet før han begynner å kaste fornærmelser på gudene, én etter én (Crossley-Holland, 1993, “Loki's Flyting”, avsn 12 - 73). Etter å ha fornærmet hver eneste gud til stede, noen sjokkerte og noen gråtende, sier at han har delt alle tankene han har, og at det aldri kommer til å bli holdt en fest slik som dette igjen da flammer kommer til skille hallen og ødelegge alt de har igjen før han deretter forlater stedet (Crossley-Holland, 1993, “Loki's Flyting”, avsn 74 - 75). Etter at Loke forsvinner, sitter gudene igjen i stillhet, før det også i stillhet forlater festen, sjokkert over Loke sine fornærmende ord (Crossley-Holland, 1993, “Loki's Flyting”, avsn 76).

Inn imellom alt det her har vi ulvevalpen som Havi og Tyr fant, som fortsetter å vokse større og større for hver dag som går, og både Tyr og Loke ser ut til å like ulven godt (Ubisoft Montréal, 2020). Det er dermed ikke lenge etter at ulven bryter seg løs fra buret sitt og løper amokk i Asgard, som leder til at Havi følger etter den for å sloss med den, men rett før Havi dreper ulven, stopper Loke han med å minne han på at han ikke kan drepe ulven siden den er uskyldig (Ubisoft Montréal, 2020). Dette fører til at Havi endelig finner ut at ulven er Loke sin sønn, Fenrir, noe som gjør Havi sint, og ber Tyr om å fengsle ulven til de kan finne en måte å holde tilbake ulven på (Ubisoft Montréal, 2020).

Havi besøker dvergen Ivaldi ved smien hans, og spør han om å hjelp for å temme Fenrir, og han forklarer at han kan lage Havi en kjetting som ikke engang Tor kan bryte opp, og etter å ha samlet materialene som trengs for kjettingen, har Havi nå en måte på å binde fast Fenrir på (Ubisoft Montréal, 2020).

Det første Havi møter på når han endelig kommer til Jotunheim er Angrboda, som spør om hennes kjære Loke, der han sier ifra om at han er fremdeles i Asgard for å hjelpe til, noe hun ikke tror på for et sekund og spør Havi hva han er ute etter (Ubisoft Montréal, 2020). Havi forklarer at han er interessert i en type magi som kan flytte sinnet fra en person til en annen, der Angrboda forklarer at det hun trenger er “The Mead”, og sier seg enig i at hun kan gi han noe av det, hvis han skaffer noen røtter til henne (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter å ha funnet røttene til henne, så lager hun det hun forklarer som “The Mead” og forteller Havi at han må drikke det, slik at det åpner sinnet hans til kunnskapen om hvordan å gjøre magien og alle hemmelighetene i verden, noe Havi gladelig aksepterer (Ubisoft Montréal, 2020). Dette viser seg til å være en felle, ettersom brygget Havi drakk, har evnen til å få han til å bare kunne fortelle sannheten og spør han direkte om hvordan det siste jotne angrepet gikk (Ubisoft Montréal, 2020). Havi svarer at angrepet tok sin toll, men at de venter enda et angrep, et angrep de er redde for de ikke kan beskytte seg mot. Dette fører til at Angrboda tar tak i Havi, og Loke dukker opp med en kniv mot strupen hans for å spørre om Havi trodde Loke ikke kom til å ville ha revansj for hva de har gjort med sønnen hans, og vil vite hva planen er (Ubisoft Montréal, 2020). Havi forklarer at de vil drepe Fenrir, men kan ikke, så de planlegge å binde han fast helt frem til Ragnarokk, noe som for Loke og Angrboda til å binde Havi fast frem til Ragnarokk istedenfor i Jotunheimr (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter at det har dratt, kommer en annen jotne til unnsetning for å hjelpe Havi med å få tak i “The Mead”, ved å tvinge Suttungr til å holde en fest for Havi. Han lurte på hva han vil ha til gjengjeld, og sier han vil ha litt av “The Mead” for seg selv, men at de må ordne to gaver for til Suttungr og hans kone, som viser seg å være “Thor’s Bridal Circlet” og “Skrymir’s Mitten” (Ubisoft Montréal, 2020).

“Thor’s Bridal Circlet” er en referanse om myten om *The Lay of Thrym*, som omhandler Tor sitt oppdrag for å finne hans stjålne hammer Mjølner fra hvem en som har stjålet den, og med hjelp av Loke, leter Tor etter hammeren sin men til ingen nytte, så Loke blir om til en falk for å se om han klarer å finne noe (Crossley-Holland, 1993, “The Lay of Thrym”, avsn 1 - 4). Denne myten er også igjen en referanse til historien om “The Builder” tidligere. Loke finner ut at Thrym, kongen over is-jotnene, hadde stjålet hammeren fra Thor og gjemt den langt under jorden slik at ingen kunne få tak i den, med mindre han får det han vil ha, Freyja som sin kone. Loke returnerer til Tor for å forklare situasjonen, noe som fører til at de begge går til Freyja for å bruke henne som et for å få henne til å gifte seg med Thrym (Crossley-Holland, 1993, “The Lay of Thrym”, avsn 4 - 7). Freyja blir sint av tanken om å gifte seg med Thrym, og ikke minst det å dra til Jotunheim med dem bare for å bli kalt en hore og ber dem om å forlate henne, for så å møte opp med Heimdall som får den gode idéen om å kle Tor opp som Freyja for å lure Thrym (Crossley-Holland, 1993, “The Lay of Thrym”, avsn 8 - 11). Etter å ha kledd Tor opp i en kjole, med smykker og et brudeslør, mens Loke gjorde seg til hans tjener, skyndte de seg til Jotunheim for å gjennomføre planen om å få tilbake hammeren (Crossley-Holland, 1993, “The Lay of Thrym”, avsn 12 - 21).

Thrym tar imot Tor og Loke med åpne armer, noe han tror er Freyja og hennes tjener, og bryllupsfesten starter for fullt, så Tor tok seg til rette og drakk mjød og spiste enorme mengder til Thrym sin overraskelse, men enda hadde han ikke sett igjennom kostymet (Crossley-Holland, 1993, "The Lay of Thrym", avsn 22 - 29). Enda Thrym så bak brudesløret til Tor, kunne han enda ikke se at han hadde blitt lurt, takket være Lokes kjappe svar til alle hans spørsmål, men sekundet bryllupet skulle start, og hammeren var i han hender, kastet Tor av seg sløre til Thryms store skrekk (Crossley-Holland, 1993, "The Lay of Thrym", avsn 30 - 35). Tor fulgte dette opp med å slå Thrym i hodet med hammeren, som dreper han, før han dreper alle de andre jotnene som var til stede under bryllupsfeiringen, men nå hadde Tor i det minste hammeren sin (Crossley-Holland, 1993, "The Lay of Thrym", avsn 36).

Med gavene samlet, introduserer Havi seg til Suttungr, og viser han kjelen som vi vil gi han i gave (Skrymir's Mitten), noe som for han til å ville holde en fest for vår ankomst, og Havi fortsetter med å gi en gave til hans kone Gunlodr (Thor's Bridal Circlet) (Ubisoft Montréal, 2020). Når festen starter er planen og få Gunlodr til å åpne hvelvet der de lagrer "The Mead" slik at vi kan stjele det fra dem, noe som fungerer da Havi klarer å få jotnene til å drikke og feste så mye at kjelen går tom (Ubisoft Montréal, 2020). Etter at Gunlodr åpner velvet, sniker Havi seg inn og stjeler "The Mead", for så å prøve å stikke til "Mimir's Well", men kommer ikke langt før Suttungr og Loke stopper oss (Ubisoft Montréal, 2020). Loke forklarer at han har sagt ifra til jotnene om hva Havi prøvde å gjøre som får oss til å måtte sloss mot Suttungr, som vi bekjemper (Ubisoft Montréal, 2020).

Spillet del om Havis søken etter "The Mead" stammer fra myten *The Mead of Poetry*, som omhandler hvordan denne mjøden først kom til å bli, for til slutt å ende med hvordan Odin til slutt endte med den (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 1). Etter at krigen mellom æsene og vanene kom til en ende, spyttet alle gudene fra begge sider i en krukke, som førte til skapelsen av Kvasir, og hadde visdom om alle ting som eksisterte og mysteriene på tvers av de ni rikene (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 1 - 2). Ordet om Kvasirs visdom spredde seg helt frem til dvergen Fjalar og Galar, som på grunn av deres sjalusi, inviterte han over på en fest, der de etter hvert drepte Kvasir, tømte han for blod, for så lage mjød av den som gjorde enhver som drakk i fra den vis og full av kunnskap (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 3 - 7).

Etter hvert som tiden gikk begynte Fjalar og Galar og blir mer å mer hatefulle, noe som endte i at de drepte jotnen Gilling og hans kone, noe som fikk deres sønn Suttung i Jotunheim til å

bli bekymret når de ikke returnerte fra besøket sitt til dvergene (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 8 - 12). Han fant dvergene, og etter overtaling fra dem om at de kan gi Suttung deres skatt, tok han dvergene og mjøden med seg tilbake til Jotunheimen, og låste mjøden i et hvelv i fjellet der datteren hans Gunnlod ble fortalt at hun måtte beskytte mjøden dag og natt (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 12 - 14). Suttung var ikke stille om å ha mjøden, noe som interesserte Odin veldig, som førte han til å forkle seg som en mann ved navn Bolverk, for å infiltrere Jotunheim og ta mjøden for seg selv (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 15). Bolverk møtte på Baugi som er broren til Suttung, og gjennom han fikk vite hvor mjøden holdte til, og takket være at Baugi ikke er veldig begeistret over Suttung, er han villig til å hjelpe Bolverk få tak i noe av mjøden hvis han jobber for han gjennom hele sommeren, noe han aksepterte (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 16 - 31).

Etter å ha jobbet for Bolverk hele sommeren, bestemmer Bolverk og Baugi seg for å drille seg inn i fjellet for å finne mjøden, og etter at Baugi klarte å penetrere fjellet, ble Bolverk til en slange og krøp inn mot hvelvet der mjøden ventet på han (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 32 - 38). Det eneste som sto i veien for Bolverk var Gunnlod, som han sjarmerte i senk, og gjorde henne forelsket i han slik at hun kunne åpne hvelvet. Rett etterpå drakk Bolverk all mjøden, før han ble til Odin igjen, og stakk fra Jotunheimen i form av en ørn, tilbake til Asgard med mjøden i hans besittelse (Crossley-Holland, 1993, "The Mead of Poetry", avsn 39 - 45).

Hyrrokin venter på Havi ved "The Well of Mimir", og forklarer at "The Mead" bare fungerer hvis man blander det med vannet fra brønnen, og at vi bare kan drikke fra den når man vet man er på vei til å dø (Ubisoft Montréal, 2020). Hun forklarer at etter Ragnarokk er "Mimir's Well" det eneste som blir igjen, og ved å drikke drikken så blir deres sinn igjen i "Mimir's Well", men for å kunne blande drikken med vannet, må man ofre noe (Ubisoft Montréal, 2020). Havi bestemmer seg for at han skal ofre øyet sitt til Mimir, og dermed har Havi fått kunnskapen og en mulighet til å overleve Ragnarokk sammen med de andre gudene (Ubisoft Montréal, 2020).

Enda Odin når han dukker opp med Eivor bare har ett øye, har Havi i denne delen av spillet to øyne, og hvordan han mistet det forklares her, men er også tilknyttet norrøne myter. Myten om *Lord of the Gallows* om Yggdrasil sine røtter, og hvor de fører henne (Crossley-Holland, 1993, "Lord of the Gallows", avsn 1). Den ene fører dypt inn til Niflheim hvor Nidhogg hører

hjemme, der han spiser lik og gnager på Yggdrasil for å prøve å løsne treet, mens den andre går under Asgard og fører deg til “the Well of Urd” der normene holder til (Crossley-Holland, 1993, “Lord of the Gallows”, avsn 1 - 3). Den tredje av Yggdrasil sine røtter fører oss til Jotunheim der man kan finne en kilde som Mimir vokter, som gir innsikt og kunnskap til enhver som drikker av den (Crossley-Holland, 1993, “Lord of the Gallows”, avsn 4).

Odin som ville ha mer og mer kunnskap og visdom, dro han til Mimir sin kilde, og fortalte han at han ville drikke fra kilden, og da spør Mimir hva Odin er villig til å ofre for å få lov til å drikke fra den (McCoy, 2017, “Why Odin Is One-Eyed”, avsn 1 - 2). Mimir forklarer at det må være noe som er av enten lik eller større verdi enn han selv og må være noe som styrker hans egen kunnskap i tillegg, men Odin trengte ikke å tenke lenge før han rev ut sitt eget øye som ofring til Mimir (McCoy, D, 2017, “Why Odin Is One-Eyed”, avsn 3 - 4). Mimir aksepterte ofringen, og lot Odin drikke fra kilden der han fikk enormt med kunnskap, og en tørst for enda mer kunnskap og visdom (Crossley-Holland, 1993, “Lord of the Gallows”, avsn 4).

Havi returnerer endelig tilbake til Asgard, og møter med Ivaldi for å hente kjettingen som nå er kjent som Gleipnir for å binde Fenrir fast for godt sammen med Tyr. Tyr forklarer at Fenrir er konsumert av en tristhet han ikke kan forstå, mens Havi føler at de skulle ha drept han når de hadde sjansene (Ubisoft Montréal, 2020). Han forklarer videre at grunnen til at Fenrir har blitt et beist er på grunn av at Havi fra starten av ikke stolte på han og behandlet han fælt, og at de nå ikke kan drepe Fenrir, ettersom han har blitt for stor og mektig for dem begge (Ubisoft Montréal, 2020).

Når de endelig kommer til Fenrir, ser Havi hvor stor han har blitt, og Fenrir sier at han ikke vil snakke med dem. Det er ikke før Tyr klarer å overtale Fenrir til å ta på seg Gleipnir at han virker interessert i å ha en samtale (Ubisoft Montréal, 2020). Tyr er villig til å ofre hånden sin til beistet skulle noe fælt skjer og lar Havi ta på han kjettingen, men sekundet Fenrir kjenner at kjettingen brenner huden hans, biter han av Tyr sin hånd, og starter en kamp mot Havi (Ubisoft Montréal, 2020). Etter at Havi klarer å binde fast ulven, sier Fenrir at han er nå en fiende av gudene, og skal drepe hver og en av dem, og venter gledelig på at Ragnarokk skal komme slik at han får gleden av å drepe Havi (Ubisoft Montréal, 2020).

Som man kan se så er konflikten mellom Loke og Havi sentral gjennom hele dette kapittelet av spillet, og mye av det ligger på skuldrene til Fenrir. I den norrøne myten, *Loki's Children and the Binding of Fenrir*, fortelles det at Loke og jotnen Angrboda hadde tre barn. Den

første var Fenrir som var en ulv, Jormungand som var en svær slange, og den siste of yngste var Hel, der utseende hennes var merkbart da overkroppen hennes var som hun var i livet, mens nedre del av kroppen hennes var dødt og forfalt (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 1 - 2). Da gudene fikk vite om disse barna brøt det ut i alarm og de gikk til nornene om råd om hva de skulle gjøre, men rådet de fikk var at både Angrboda og Loke var onde i deres kjerne, og barna deres var ikke noe bedre, og at de måtte forvente det aller verste fra dem (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 2).

Gudene ble enige om at de måtte låse disse barna bort, og med det kneblet de Angrboda, kidnappet barna hennes, og tok dem med til Asgard. Jormungand kastet de i sjøen rundt Midgard, og der ble han til han vokste seg så stor at han kunne sirkle verden og bite sin egen hale, mens Hel kastet de til Niflheim, der hun skulle for alltid se etter de som døde av sykdom eller alderdom. (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 3 - 7). Odin følte at det smarteste var om gudene passet på Fenrir selv, ettersom han så ut som en vanlig ulv først, men det var bare Tyr som var modig nok til å håndtere Fenrir. Det var ikke før Fenrir begynte å vokse, at gudene begynte å bli nervøse for han, og etter at nornene profeterte at Odin kom til å dø til Fenrir under ragnarok, ble det bestemt at han måtte bindes med kjettinger, ettersom de ikke kunne drepe han da risikoen var at de kom til å spre hans onde blod over hele Asgard (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 8 - 9).

Den første kjettingen de prøvde, Laedning, brøt Fenrir seg fri fra uten noen problemer, og når de kom med den andre kjettingen, Dromi, så hadde Fenrir allerede vokst seg sterk nok til å rive den i stykker også, det var da gudene kom til konklusjonen at de måtte til dvergene for å lage en kjetting som var sterk nok til å hold Fenrir fast (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 9 - 14). Dvergene tar imot oppdraget om å lage en lenke som kan holde Fenrir fast, etter at Odin lovte dem mer gull enn øynene kunne se, og etter noe tid hadde de laget Gleipnir. Gudene var usikre på om Gleipnir kom til å fungere, men dvergene var sikre til tross for hvor glatt og smidig kjettingen var (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 14 - 17).

Gudene marsjerte bort til Fenrir for tredje gang, denne gangen for å utfordre Fenrir til å bryte kjettingen, noe han tror han lett ville klare ettersom den ser svak ut, men nekter å ta den på seg. Derimot vil han heller ikke bli beskyldt for å være feig, så han ber en av gudene om å putte hånden sin i munnen sin (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 18 - 23). Tyr ofrer sin hånd, mens resten av gudene binder han med Gleipnir. Fenrir starter å stritte imot,

men kjettingen blir bare sterkere jo mer han stritter imot, og ut av frustrasjon så biter han til armen til Tyr og river den av. Det eneste Fenrir kan gjøre nå, er å vente på dagen når Ragnarok kommer (Crossley-Holland, 1993, "Loki's Children", avsn 24 - 28).

Havi returnerer til tronen sin, men er møtt av nornene igjen, som forklarer at Ragnarokk kommer uansett, og alt Havi har prøvd å gjøre til nå kommer ikke til å stoppe det. Dette fører til en siste scene der Havi og gudene er samlet og drikker "The Mead" mens Asgard er i flammer, og møter enden deres, med viten om at sinnet deres vil bli preservert i "The Well of Mimir" for å senere bli reinkarnert (Ubisoft Montréal, 2020).

Spillet bruker Vøluspá ganske magert da det nornene forteller Havi, og oss som spillere, er delen der han skal dø til Fenrir, og at Ragnarokk snart kommer. Ubisoft Montréal har utelatt store mengder av Vøluspá som andre vil se på som viktig, slik som Balders død, for å ikke legge for mye på den mytologiske fortellingen, ettersom dette fremdeles skal være Eivors historie primært og dette er et sidestykke i fortellingen, en omfattende drømmesekvens. Det er derimot viktig å påpeke at delen om Fenrir er utrolig viktig for fortellingen som fortelles gjennom hele Asgard og Jotunheim kapittelet av spillet, og vises da myten om *Loki's Children and the Binding of Fenrir*, er høyst referert til og kanskje den myten Ubisoft Montréal har omskrevet minst av mytene de har brukt som inspirasjon for fortellingen.

Loke og Angerboda sitt forhold er holdt intakt i spillet, men de andre barna, utenom Fenrir, er ikke sett i historien, og er mest sansynlig skrevet bort ettersom de ikke var relevante nok. Nornene i starten av spillet nevnte bare Fenrir som en trussel for Havi, og dermed er ikke resten av barna nødvendige for å fortelle historien videre. Fenrir sin eksistens er også konsistent mellom spillet og myten, da i begge blir han funnet som liten. Forskjellen ligger mer i at den mytologiske Odin fikk beskjed om det fra nornene og kidnappet barna rett fra Angrboda for å ta dem med til Asgard, mens Havi og Tyr fant Fenrir som valp, og ettersom Havi allerede var paranoid, fikk han Tyr til å fange å ta med ulven tilbake. Prosessen med å binde Fenrir er også forkortet ettersom de to første forsøkene ikke eksisterer i spillet, men mye er fremdeles likt. Både Havi og Odin måtte til dvergene for å få Gleipnir laget for seg, og Tyr, både i spillet og myten, brukte armen sin som en form for bytte, for at Fenrir skulle få kjettingen på seg. Men ulikt myten er hvor mye Loke er involvert i den direkte fortellingen mellom Fenrir og Havi. Ubisoft Montréal har brukt denne myten som en sentral bit av fortellingen i dette kapittelet, men også som hovedkonflikt mellom Loke og Havi, da det er flere scener som gir deg litt og litt informasjon om Loke og Fenrir sitt forhold, samtidig som

man har det framtidige forholdet mellom Fenrir og Havi i bakhodet, og når disse kolliderer ender Asgard og Jotunheim kapittelet med at Loke og Havi sitt forhold ligger i grus.

Spillet forklarer veldig dårlig jotnenes rolle innenfor norrøn mytologi, utenom at de er åpenbart fienden til Havi og er en av de primære fiendene man sluss mot gjennom oppdragene i Asgard og Jotunheim. Havi og resten av gudene liker dem ikke, og de er redde for nye angrep fra dem som de prøver å planlegge for, og det er det vi som spiller egentlig får vite eksplisitt om jotnene. Det er veldig tydelig at Ubisoft Montréal ikke så på det å utdype jotnene som nødvendig for historien de prøvde å fortelle, og reduserte dem til helt ordinære fiender. Dette er til tross for at Havi slåss mot både Surtungr og “The Builder”, og at Havi drar hele veien til Jotunheimr, der vi møter flere jotner som innenfor spillet kontekst, er fiender som Havi må infiltrere for å få tak i det han trenger.

Ettersom planen rundt barrieren feilet, bestemmer Havi seg for en annen løsning som involverer mjøden som Suttungr og Gunlodr har i Jotunheim. Og Havis reise for å anskaffe det spillet så enkelt kaller for “The Mead” er inspirert av myten *The Mead of Poetry* som nevnt tidligere. Denne myten har blitt forkortet og omskrevet for spillets narrativ ettersom at Kvasir, Fjalar og Galar aldri blir nevnt før eller under Havi sin reise til Jotunheim. Dette er mest sannsynlig fordi at man som spiller er i rollen som Havi/Odin, og dermed er ikke den delen like viktig, samtidig som det gir Ubisoft Montréal muligheten og korte ned på lengden av kildene de bruker for å skape fortellingen. Istedenfor får vi et segment mellom Havi, Angrboda og Loke, der Angrboda lurer frem detaljer om forsvaret til Asgard, samt at Loke fanger han der ettersom Havi har planer om å kneble sønnen hans Fenrir. Fremgangsmåten til Havi og Odin er også forskjellig, da i spillet drar Havi direkte til Jotunheim, og med hjelp av Hyrokkin, anskaffer seg gaver som han gir til Suttungr og Gunlodr, som fører til en fest der Havi aktivt prøve å gjøre folk fulle slik at Gunlodr er nødt til å åpne hvelvet “The Mead” holder til før han kan stjele det. Derimot i myten bruker Odin kreftene sine til å forkle seg, å snike seg til mjøden gjennom hans midlertidige allianse med Baugi.

Grunnen til at Havi og Odin vil ha mjøden er også veldig forskjellig. Havi ville ha mjøden for at han ville bruke den til å bekjempe sin egen skjebne slik at han ikke kom til å falle under Ragnarokk, mens Odin i myten, ville ha den bare for å ha den, ettersom Suttungr skrøt over å ha den hellig mjød, da det er også mulig at Odin viste at mjøden var laget av Kvasir sitt blod og ville dermed ikke at jotnene skulle ha noe som tilhørte dem originalt sett. Enda spillets bruk av myten *The Mead of Poetry* skiller seg veldig i fra kildematerialet, har Ubisoft

Montréal brukt dette mest til å gi spilleren en grunn til å dra til Jotunheim, for å oppleve den delen gjennom Havi. En annen grunn kan være at Ubisoft Montréal trengte et verktøy for å fullføre Havi sin reinkarnasjons historie, og dermed brukte mjøden som utgangspunkt, for så å bruke selve myten til å forme et narrativ rundt Havis oppdrag om å bekjempe skjebnen sin, som igjen tok konflikten mellom Loke og Havi i betraktning.

Hele biten angående “The Builder” er en forsiktig sammensveising av tre forskjellige myter, *The Building of Asgard's Wall*, *The Lay of Thrym* og *Loki's Flyting*, der Ubisofts skrivere har tatt biter av alle tre for å skape et helt eget narrativ. Byggingen av veggen, ble byttet ut med en magisk barriere, og i myten reiste “The Builder” til gudene med forslaget om å bygge veggen, men i spillet var han fanget av Loke etter et angrep av jotnene. Dette rekontekstualiserer situasjonen han er i, samtidig som det holder fast i hvordan Loke er involvert med situasjonen.

Enda det at “The Builder” vil ha Freyja som kone som tilbakebetaling for å ha laget barrieren og at gudene planlegger å gi han alt for lite tid til å fullføre arbeidet, er den siste løsningen til problemet en direkte referanse til *The Lay of Thrym*. Etersom “The Builder” nektet å fullføre uten å være gift med Freyja, brukte de Loke for å lure han, på samme måte som at Tor og Loke forkledde Tor som Freyja for å lure til seg den stjalne hammeren hans. Dette fører til den store slåsskampen mellom Havi og “The Builder, som ender med at Tor slår hammeren inn i hodet på ham, som speiler måten han tok livet av Thrym i samme myte.

Det å tilknytte scenen i spillet der gudene vender seg mot Loke etter “The Builders” dødsfall og hans raseri utbrudd som følger etterpå, med myten om *Loki's Flyting*, kan bli sett på som at man trekker tråder mellom myten og tilfeldigheten. Myten snakker om at gudene ikke har invitert han til festen, grunnet mangel på tillit til han, og er likt til hvordan etter “The Builders” død, snur seg til Loke for de er overbevist på at han var involvert i både angrepet fra jotnene, og “The Builders” plan om å fange å drepe Havi. Når Loke kaster fornærmelser mot Havi, Tyr, Tor og Freyja i spillet, speiler dette måten han kastet fornærmelser til alle gudene på festen, sammen med hans siste ord som handlet om at de kom til å ødelegge seg selv. Etersom slutten på myten om *The Building of Asgard's Wall* ender med at Odin takker Loke for hans hjelp, som er annerledes fra denne biten i spillet, er denne koblingen sannsynlig ettersom mye av sammensveisingen av disse tre mytene peker mot et narrativ som skal styrke konflikten mellom spillets Loke og Havi.

Historien om hvordan Odin og Havi mister det ene øyet sitt skiller seg mellom spillet og den norrøne myten, men ikke på samme måte slik som den forrige. Odins tørst for kunnskap og visdom førte ham til Mimirs kilde, og dermed til å ofre sitt øye for å få tilgang til kilden. Havi på den andre siden dro til Mimirs kilde for å kunne blande kilden med “The Mead”, og dermed kunne bryte skjebnen sin, men på lik linje med den mytologiske Odin, ofret Havi øyet sitt for kunnskapen om dette, og muligheten til å gjøre det. Ubisoft Montréal gjorde en god jobb i å omskrive denne myten til å passe inn med fortellingen de jobbet mot. Odins manglende øye, og hans grådighet for kunnskap, er noen av hans mest kjente karakteristikk, og å utelate det, med tanke på hvor viktig Odin er for spillet, ville vært en skam. I spillets sammenheng, er det å ha Havi ofre øyet sitt for muligheten til å overleve ragnarokk, i tråd med Odin som norrøn gud, samtidig som det åpner døren for hvordan Odin nå er reinkarnert i Eivor.

Ubisoft Montréal har til tross for sitt ønske om å holde spillet mest mulig grunnet i virkeligheten klart å skrive et kapittel i spillet, som virkelig leker med norrøn mytologi. Det vises tydelig at skriverne til spillet har gjort nøye forskning på de norrøne mytene, nok til at de har hatt viten og mulighet nok til å kunne skrive et narrativ sterkt knyttet opp mot mytene som de har valgt. Samtidig har de klart å forme mytene til deres egen fordel, uten å gjøre dem ugjenkjennelige, og enhver person som går ut av spillet med en ny interesse innenfor norrøn mytologi og vikinger, kan lett finne hvor inspirasjonen deres har kommet fra.

Det aller største problemet med denne delen av spillet er at enda man får en notifikasjon i spillet om denne delen, er det et sideoppdrag. Det er fullt mulig for alle spillere å komme seg til slutten av Eivor sin historie, uten å ha rørt denne biten av spillet. Grunnen til dette ligger med Ubisoft Montréal, og igjen fordi at de ville holde fortellingen innenfor virkelighetens grenser. Å tvinge spillere fra å gå fra et spill som primært sett handler om vikinger, politikk, krig og som skal fylle en fantasi, til en bit som er rotfestet i mytologien, blir veldig rotete for mange spillere, og var rotete for meg som spiller ettersom jeg tok på meg Asgard og Jotunheim kapittelet så snart som det var tilgjengelig. Ettersom Odin er en sentral karakter for Eivor som forklart tidligere, og Loke blir en viktig karakter i hennes narrativ som forklares senere, er det synd at dette er valgfritt, da dette gir mye kontekst til Odin/Havi og Lokes konflikt i slutten av spillet.

6.4 Loke: Mytologi i bakgrunnen.

Enda mye av Loke sine mytologiske røtter allerede er forklart i forrige delkapittel vil jeg ta litt tid til å forklare hvem Loke er som norrøn guddom. Loke er guden av lureri, som lever blant gudene, men vil til slutt slåss mot dem under ragnarok (Lindow, 2001, s. 216). Hans troskap ligger primært hos æsene i det som kan kalles den mytiske nåtiden, men både i hans mytiske fortid og framtid er han tydelig imot dem (Lindow, 2001, s. 217).

Loke sine handlinger er ofte det som kompliserer ting i fortellingene og mytene, som for eksempel når han blir sultet av Geirrodd, og sier seg enig at han skal levere Tor til ham uten sine våpen. Men noen ganger går ting galt, og æsene skylder på Loke enda han ikke har gjort noe galt, eller som kan bevises at han har gjort galt, slik som i myten om byggmesteren som skal bygge veggen rundt Asgard (Lindow, 2001, s. 217). Loke er derimot veldig villig til å fikse ting i mytene, ettersom det er han som får de dyrebare gjenstandene lagd av dvergene som unnskyldning for å ha kuttet av håret til Sif, der noen av de er Tor sin hammer, Odin sitt spyd Gungnir og ringen hans Draupnir (Lindow, 2001, s. 217).

Loke som gud, var også villig til å kaste æren hans bort for å hjelpe æsene, slik som når han ble om til en hest for å forføre hesten til byggmesteren, noe som fører til at han ligger med den og selv føder barnet Sleipnir, som også er en hest. Eller når han kler seg ut som en av Freyjas tjenere, sammen med Tor utkledd som Freyja (Lindow, 2001, s. 217 - 219).

Loke sin utvetydige negative oppførsel starter offisielt i mytene når han skjeller dem ut under festen som nevnt tidligere, og er da man ser tydelig hvor mye Loke misliker dem, men ingenting slår det at i mytene, så er det Loke som arrangerer Balder sitt dødsfall, som også er det første dødsfallet blant æsene, og kan bli sett på som hendelsen som leder til ragnarok (Lindow, 2001, s. 217 - 219). Lokes siste rolle i mytene er å lede skipet full av Muspell sitt folk til Midgard, fiendene og ødeleggerne av gudene og kosmoset. Han er gudenes fiende både i mytenes fortid og fremtid, men i nåtiden er han en tvetydig person blant æsene (Lindow, 2001, s. 219).

Det er ikke åpenbart med det første hvilken rolle Loke har utenom Asgard og Jotunheim kapittelet, eller retttere sagt så er det ikke åpenbart før helt mot slutten av spillet. Én av de første karakterene du møter etter at Sigurd returnerer fra hans reiser er Basim Ibn Ishaq fra "The Abbasid Caliphate", og et medlem av "The Hidden Ones" (Ubisoft Montréal, 2020). Det er Basim og hans lærling som gir Eivor hennes Assassin's Blade i gave, og Basim blir fort én av Sigurd sine nærmeste venner (Ubisoft Montréal, 2020).

Allerede her er det at Loke kommer inn i bildet. På lik linje med Eivor som er reinkarnasjonen til Odin, er Basim reinkarnasjonen til Loke. Forskjellen mellom dem er at Odin eksisterer bare i hodet til Eivor, og har ikke kommet igjennom, men for Basim har Loke tatt all styringen. Basim har blitt én med Loke sine minner og følelser, og dermed blitt en og samme person (Ubisoft Montréal, 2020). Derfor husker han også tydelig at Odin satte sønnen sin Fenrir i fangenskap, og forviste bort de to andre barna hans, Jormungand og Hel. Målet til Basim fra første gang du møter ham, er å gjenforenes med familien sin og ta hevn på Odin, ettersom han vet han også er reinkarnert, men vet ikke hvem (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter at “The Raven Clan” setter opp Ravensthorpe, bestemmer Sigurd seg for å la Eivor ta kontroll midlertidig, mens han og Basim drar på sitt eget private oppdrag, men når Sigurd blir borte over lengre tid, begynner Eivor å bli bekymret, og med hele Sigurds ansvar på ryggen, tar hun også opp søken etter Sigurd (Ubisoft Montréal, 2020).

Det er ikke før Eivor kommer til Oxenefordscire, originalt bare for å skape en allianse med Gaedric, “thegn” eller en adelsmann av området, at vi endelig klarer å finne Basim og Sigurd, og Eivor vil ha svar for hvilken grunn han har latt Basim lede ham rundt over hele England men hun ha måtte gjøre mesteparten av jobben, og hvorfor han virker så uinteressert i England (Ubisoft Montréal, 2020). Sigurd forklarer at Basim har lovet han noe stort, og at det har åpnet øynene hans stor visdom. Dette er det første tegnet vi får på at noe er mistenkelig med Basim (Ubisoft Montréal, 2020).

Forholdet mellom Eivor og Sigurd blir verre ettersom Sigurd og Basim er mer opptatt av å bruke Gaedric til å finne kvinnen Fulke, enn å skape en allianse med han for klanen deres, og etter at de to for hennes lokasjon, stikker de og levner Eivor med alt ansvaret (Ubisoft Montréal, 2020). Det tar ikke lang tid for å finne henne, og Sigurd drar Eivor med inn i rotet under tvang ved at han sier at han er hennes jarl og at hun skal følge han uansett hva han gjør, og når de endelig finner kvinnen, finner vi ut at det de leter etter heter “The Saga Stone”, som kom til England sammen med Ragnar Lothbrok (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter at hun stikker, Sigurd sint da han mener Eivor ikke stoler på han, og at hun bare tenker på seg selv, og har ikke Odins visdom, som deretter fører til at vi igjen prøver å finne henne, men denne gangen finner vi “The Saga Stone” (Ubisoft Montréal, 2020). Sigurd begynner å snakke om hvordan han er så mye mer enn det han ser ut som mens han hallusinerer Yggdrasil, for så å bli tatt av Fulke (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter mye leting finner Basim og Eivor ut hvor Fulke og Sigurd er, og der finner vi Sigurd torturert, blodig og med en avkappet hånd. Fulke forklarer at alt hun ville var å åpne sinnet til Sigurd, for han er “ancient one”, en gud reinkarnert, og at hun endelig har gjort det (Ubisoft Montréal, 2020).

Det vi som spiller enda ikke vet er at Fulke har gjort Basim sin jobb mye lettere. Hans originale plan var å finne “The Saga Stone” og vekke opp Sigurd sine reinkarnerte minner, og med å bruke kontekst, kan man skjønne at Sigurd er reinkarnasjonen til Tyr (Ubisoft Montréal, 2020). Vi får aldri noe direkte klarhet om Basim er klar over om Sigurd er Tyr, eller om han håper det er Odin, uansett så hjelper det planen hans (Ubisoft Montréal, 2020).

Mot slutten av spillet, ber Sigurd Eivor om å bli med han til Norge, for han skal oppfylle hans sanne skjebne, noe vi sier ja til, og når vi kommer dit, leder han oss på en reise til en mystisk dør der han bruker “The Saga Stone for å åpne, noe som fører oss til en veldig futuristisk heis som leder oss til en maskin, som Sigurd kaller for Yggdrasil, og at den vil ta oss til Valhalla (Ubisoft Montréal, 2020). Det er denne maskinen som leder oss til Eivor og Odins siste møte før hun skyver han bort.

Etter det er over blir vi konfrontert av Basim, som endelig har skjønt alt. Basim hadde ledet Sigurd til dette punktet, men var ikke klar over at den han lette etter var så nær han hele veien, og hadde han visst det så hadde han drept Eivor for lenge siden (Ubisoft Montréal, 2020). Han sier at han vil ta hevn på Eivor for det hun har gjort mot sine barn, noe som fører til en siste kamp for Eivor, nå mot Basim (Ubisoft Montréal, 2020). Etter kampen tar Eivor og Sigurd og hekter Basim opp mot Yggdrasil maskinen, og levner han der i flere århundre, før Layla Hassan i nåtiden, blir lurt til å slippe han fri (Ubisoft Montréal, 2020).

Basim sin ende etter å ha tapt mot Eivor og Sigurd er en direkte referanse til myten om *The Binding of Loki*, som går innpå Lokes siste dager i Asgard før ragnarok (Crossley-Holland, 1993, “Binding of Loki”, avsn 1). Loke var overbevist på at de skulle ta hevn etter Balders død, og rømte fra gudene og gjemte seg, fullt vitende om at gudene kom til å finne han, og når de endelig fant han, dro de han til en forlatt hule under Midgard (Crossley-Holland, 1993, “Binding of Loki”, avsn 1 - 15). Der hadde de drept sønnene Narvi og Vali, og brukte tarmene deres til å binde fast Loke, mens de satte en slange over hodet hans, som vil dryppe gift på ham for evig. Han kan ikke flykte, og her blir han til Ragnarok (Crossley-Holland, 1993, “Binding of Loki”, avsn 16 - 24).

At Basim var Loke var ikke noe som var åpenbart for meg som spiller i første omgang, men med den ekstra konteksten fra Asgard og Jotunheim kapittelet var det ikke vanskelig å sy trådene sammen, samtidig som at forholdet mellom Basim, Sigurd og Fulke, gjorde ting veldig klart å tydelig om man følger ekstra godt med.

Loke som Basim trengte ikke mye mytologisk bakgrunn for å fungere som en antagonist i bakgrunnen gjennom hele spillet, ettersom mye av hans mytologiske bakgrunn allerede ble utforsket gjennom Asgard og Jotunheim kapittelet. Ubisoft Montréal skrev en Loke som allerede hadde opplevd alt som hadde skjedd tidligere, og er allerede en av Odin og Havis største fiender. Til tross for dette kan man kjenne igjen noen av den mytologiske Lokes karakteristikk i Basim gjennom hans slute oppførsel og hans manipulasjon av Sigurd. Men til tross for dette var det at Ubisoft Montréal brukte *The Binding of Loki* som en løs inspirasjon for måten Eivor og Sigurd slo Basim, en god måte å virkelig sy inn en ekstra bit av mytisk referanse.

Problemet med at Basim og Loke ble skrevet på denne måten ligger igjen i det faktum at Ubisoft Montréal ville skrive en historie som var rotfestet i vikingenes virkelighet, og dermed faller den siste avsløringen om at Basim er Loke litt flatt. At Sigurd og Fulke snakker om at han er en reinkarnert gud og Sigurd sin skjebne gir mer følelsen om at begge er karakterer som har mistet eller er på tur til å miste sinnet. På samme vis kan det også ses på fra dette punktet at dette kan være rotfestet i virkeligheten, men ikke spillerens virkelighet, men Assassin's Creed sin virkelighet, ettersom gudene faktisk eksisterer, bare kalt for "The Isu".

4.4 Ragnarok: Til stede, men samtidig ikke.

Ragnarok, som nornene profeterer i Vølusþá, omhandler verdens ende, en norrøn apokalypse. Myten om Ragnarok forteller at Midgard vil bli truffet av krig over tre vinterer, og familier kommer til å slakte hverandre, som følges av Fimbulvetr som er en evig vinter (Crossley-Holland, 1993, "Ragnarok", avsn 1 - 2). Ulven Skoll svelger solen, og stjernene i himmelen forsvinner når Hati ødelegger månen, jorden rister og Fenrir vil endelig være fri. Jotnene, Valhallas krigere og de døde fra Hel vil våkne, samtidig som at Jormungand bryter løs skipet Naglfar, og Loke sammen med andre fiender vil sette seil (Crossley-Holland, 1993, "Ragnarok", avsn 3 - 6). Med fiender fra alle kanter, gjør gudene sammen med sine Einherjar seg klar til krig, mens verdenstreet Yggdrasil stønnet i smerte av at verden rives sakte, men

sikkert fra hverandre. Freyr er den første som faller til Surtr, Garm og Tyr dreper hverandre, Loke og Heimdal dreper hverandre, Tor og Jormungand dreper hverandre, og til slutt dreper Fenrir Odin, før han selv blir drept av Odin sin sønn, Vidar (Crossley-Holland, 1993, "Ragnarok", avsn 7 - 14).

Surtr brenner ned de ni verdenene og alt som er igjen vil dø ut å bli gjort om til aske, solen vil gå svart, og jorden vil synke ned i sjøen. Jorden vil etterpå komme tilbake igjen, grønn og pen, ørner vil fly for å fange fisk, og korn vil vokse der korn aldri hadde blitt sådd før. Vidar, Vali, Modi, Magni overlever Ragnarok, sammen Balder og Hod, gjenoppstått fra de døde og bli de nye gudene i himmelen (Crossley-Holland, 1993, "Ragnarok", avsn 15 - 18). Verden vil gjenoppstå, og to mennesker som gjemte seg dypt inn i Yggdrasil, Lif og Lifthrasir, vil komme frem å ha barn, og deres barn vil ha barn, og liv vil starte på ny (Crossley-Holland, 1993, "Ragnarok", avsn 19 - 23).

Enda myten om Ragnarok fungerer både som en apokalypsefortelling og en fortelling om hvordan verden starter på ny, er den ikke representert i Asgard og Jotunheim kapittelet i sin fulle. Dette er for såvidt ikke underlig siden enden av verden ikke er hovedfortellingen i det kapittelet, men Ragnarok blir fremdeles nevnt stadig gjennom spillet.

Når jeg snakker om at det ikke er representert i Asgard og Jotunheim kapittelet i sitt fulle, er det fordi i slutten, får man se gudene samle seg rundt et bord for å drikke mjøden, alle utenom Loke, for så å gå ut av hallen for å møte Ragnarok vitende om at de alle kommer til å overleve gjennom Mimirs kilde (Ubisoft Montréal, 2020). Men det finnes enda en versjon av denne scenen som man kan låse opp ved å gjøre sideoppdrag der man styrer Layla Hassan, og ved å gjøre alle for deg en ny versjon av samme scene (Ubisoft Montréal, 2020). Denne versjonen tar plass i Assassin's Creed sitt univers, der vi ser en samling av Isu, der hver og en av dem er den ekte versjonen av det norrøne pantheon (Ubisoft Montréal, 2020). Istedenfor for mjøden, inntar de et annet form for stoff, der Odin knuser hjelmen til Loke, slik at han ikke kan reinkarnere slik som resten av dem, men etter nesten alle har forlatt hallen for å møte deres versjon av Ragnarok, sniker Loke seg inn og dreper en av dem som henger igjen for å ta hans plass, som fører til at Loke selv også blir reinkarnert.

Hvorfor Ubisoft Montréal bestemte seg for å være så vag om Ragnarokk, og dens manglende representasjon i spillet, sett bort ifra at hendelsen blir nevnt utallige ganger har jeg ingen svar på basert bare på konteksten av spillet, ettersom det var noe jeg som spiller hadde forventet

litt mer av. Derimot trengte man ikke å vente lenge før vi fikk vite hvorfor, og det, rett fra Ubisoft sin egen munn.

Nettsiden Gamebyte fikk sette seg ned med Georgi Popov som er spill direktøren til Assassin's Creed Valhallas tredje store utvidelsespakke, og forklarer at siden spillet ble så populært, bestemte de seg for å utvide perioden de skulle fortsette å støtte spillet med utvidelser (Boyles, 2022). De forklarer at det er så mye mer til de norrøne mytene som nordmenn trodde på at de vil gå i enda dypere detalj med dem, som førte til at studioet startet å utvikle det (Boyles, 2022). Historien til denne utvidelsespakken skal ikke følge Eivor i det hele tatt, da fokuset er hundre prosent på Odin, og hans desperate oppdrag for å redde sønnen sin Balder (Boyles, 2022). Ubisoft Montréal lover også en helt annen spillfølelse enn det presentert i Assassins Creed Valhalla, som går litt bort fra den brutale kamp stilen spillere er vant med, ved å gi spillerne flere valg i hvordan de vil sloss mot fiendene spillet (Boyles, 2022).

Dawn of Ragnarok skal også ta spillerne med seg til Svartalfheim, som er dvergenes rike, og ett område spillere ikke har fått opplevd tidligere, som også er et område som sjeldent blir brukt i moderne media sine fremstilling av norrøn mytologi. Ubisoft Montréal lover fans av norrøn mytologi at man vil finne mange ting tilknyttet til de ekte mytene i denne utvidelsespakken i forhold til hovedspillet (Boyles, 2022). Selvfølgelig skal man også finne mye som har blitt bøygd gjennom Assassin's Creed sin linse som skal få spillerne til å tenke at dette er hva mytene forteller deg, men dette er det som skjedde i Assassin's Creed sitt univers (Boyles, 2022).

Om det var den originale planen til Ubisoft Montréal å holde tilbake Ragnarok som narrativ for at de skulle slippe ut det senere eller ikke er ikke noe man kan egentlig vite, men utifra artikkelen virker det som studioet så en mulighet til å utvide bruken av norrøn mytologi gjennom en utvidelsespakke. Dette er også en god måte å utforske norrøn mytologi i spillet, uten å dra vekk fra den originale fortellingen, ettersom utvidelsen går fullstendig bort fra Eivors historie, og har fullt fokus på Odin.

4.5 Volver og Seidkvinner.

Seid er en form for divinasjon og magi som er assosiert i norrøn mytologi med Odin, men også med Freyja som er sagt til å være personen som brakte seid til æsene (Lindow, 2001, s.

265). Odin skal ifølge Snorri Sturluson seid som den største formen for makt, da han gjennom bruken av seid kunne bestemme over ting som skal skje og skjebnen til menn, og også for å gi dårlig helse, uflaks eller død for mennesker, men seid kan også ta styrken og sinnet til mennesker og gi det til andre (Lindow, 2001, s. 265). Seid er en magisk som er ledsaget av så mye ergi (seksuell perversjon) at det ikke engang virket skamløst å la menn hengi seg til de, og dermed ble kunsten av seid lært til prestinner (Lindow, 2001, s. 265).

Praktikanter av seid ble ofte kalt volur (volva) eller seidkvinner (seiðkonur) og noen av deres egenskaper kunne være å manipulere været, bruke trolldommer, og kontrollere ting utenfor seg selv (Price, 2007, "Volur and seiðkonur", avsn 1). Disse navnene for dem ble ofte brukt om en annen, og man kan finne begge ordene som er brukt i ordboken for gammel norrøn prosa 23 og 8 ganger (Price, 2007, "Volur and seiðkonur", avsn 1).

Den klassiske fremstillingen av volur var som en reisende seerske som besøkte hvert et hjem for å svare på spørsmål angående fremtiden, personlig formue og avlingene deres sin helse, med utstyr slik som en plattform, en stav, og åndene som er til stede (Price, 2007, "Volur and seiðkonur", avsn 1 - 3). Det er også antydninger til at de hadde en veldig annen status sosialt sett enn andre kvinner, da de ofte fikk en overlegen form for gjestfrihet ved at de ofte ble møtt med god mat og festligheter når de kom på besøk. Én historie forteller om at når volur reiste gjennom landet, så kom de til å fortelle folk sine spådommer, og derfor inviterte folk dem til fester, og gav dem gaver når de dro (Price, 2007, "Volur and seiðkonur", avsn 3).

Fremstillingen av volur og seidkvinner kunne også bli sett på som å være av profesjonell status, da de i noen tilfeller fikk betalt for deres tjenester i tillegg til mat og en varm seng som husstandene allerede pleide å gi dem. Det er insinuert at volven og seidkvinnen Huld fikk betalt i Ynglingasaga, og i Hrolfs saga kraka, fikk Heidr en gylden ring for hennes profetier, som i denne konteksten var for å gjøre profetien litt hyggeligere mot kunden (Price, 2007, "Volur and seiðkonur", avsn 11).

Det er også flere tegn fra tidligere kilder at disse kvinnene ikke var til å stole på og var sett på som omstridt selskap, slik som i Voluspa, ble Heidr forklart som favoritten blant onde kvinner, og at volvene lå på lik linje som dverger, trollkvinner, ulovlige sex partnere til gudene og varslere om døden (Price, 2007, "Volur and seiðkonur", avsn 12).

Planter og andre substanser med sinnsutvidende egenskaper og bruken av dem er ikke en ny tanke innenfor konteksten til norrøn religion, men de meste av disse har hatt berserkernes krigs sinne som hovedfokus, og trolldom mindre så (Price, 2007, "Narcotics", avsn 1). Til

tross for søken etter bevis, er det svært få som kan bekrefte at mennesker fra vikingalderen brukte hallusinogene sopper og andre rusmidler, men det finnes noen spesifikke unntak. I en vikinggrav fant de hundrevis av frø tilhørende blomsten bulmeurt (henbane), og med tanke på at planten vokser godt i Skandinavia, og dens sinnsendrende effekt, er det ikke tvil på at planten er svært betydelig, når man finner så mange frø i én grav (Price, 2007, "Narcotics", avsn 2). Ett av elementene tilhørende planten er skopolamin, som har en narkotisk effekt, og når den blir kokt som en té eller laget til en salve som blir smurt på huden, kan den ha en halluserende effekt, samtidig som den kan bli brukt mot muskelsmerter. Følelsen av å være høy på dette kan beskrives som at man flyr, som lever livlig i hodet i noen timer etterpå. (Price, 2007, "Narcotics", avsn 3).

Det finnes også en tradisjon funnet i Danmark, men også i de britiske øyene der planten gikk under navnet "pig bane", der man setter fyr på planten og bruker røyken til å roe ned høner slik at de er enklere å håndtere (Price, 2007, "Narcotics", avsn 4). Planten derimot er også funnet gamle manualer tilknyttet trolldom og erotisk magi, da det å bære planten på seg gjorde at man ble sett på som hyggelig og deilig, og at om en mann bærte planten så kom de til å bli elsket av kvinner (Price, 2007, "Narcotics", avsn 5).

Assassin's Creed Valhalla sitt tydeligste eksempel på en volve eller seidkvinne, er Valka, som etter hennes mor Svalas død, tar over hennes jobb som volve og seerske for "The Raven Clan" (Ubisoft Montréal, 2020). Mens hun enda holdte til i Fornburg, bodde hun i en liten hytte på toppen av et fjell nært klanen, og tok ofte imot besøkende medlemmer som enten søkte etter velsignelser og visjoner på en rekke saker (Ubisoft Montréal, 2020). Valka er også én av Eivors nærmeste venner og når hun returnerer fra å ha drept Kjetve, går hun direkte til Valka for råd og visdom om hva synene hennes kunne bety (Ubisoft Montréal, 2020). Valka, etter å ha tydet dem, konkluderte med at det hun så var syner av Odin, og umiddelbart lagde en blanding av planter og bær som Eivor skulle drikke slik at hun kunne gå inn i en drømmende tilstand der drømmene hennes vil bli klarere (Ubisoft Montréal, 2020). Etter hun våkner opp, og forklarer det hun så, brukte Valka sin ekspertise til å tyde at det Eivor så var at hun skulle få æren sin i dette liv, men at hun kom til å forråde broren hennes Sigurd, noe Eivor nektet å tro på (Ubisoft Montréal, 2020).

Etter at Valka endelig kommer til England og til Ravensthorpe, blir hun igjen "The Raven Clans" volve, og spør Eivor om hennes visjoner. Valka er den eneste karakteren som Eivor forteller at hun ofte ser Odin, og at han rådfører henne (Ubisoft Montréal, 2020). Etter at

Eivor bygger ferdig hytten til Valka i Ravensthorpe, tar hun på seg ansvaret i å hjelpe Eivor tyde tingene hun ser, og ber Eivor hente planter til henne slik at hun kan lage en drikke som sender henne i en drømmesekvens, som leder oss til sideoppdragene som omhandler Asgard og Jotunheim kapittelet av spillet (Ubisoft Montréal, 2020).

Dette gjør hun totalt tre ganger. Første gangen tyder Valka hennes historie på den måten at Eivor har disse synene for å overkomme frykt og for å finne tilgivelse, men også at synene hennes er til å inspirere modighet i henne (Ubisoft Montréal, 2020). Den tredje gangen spør Valka Eivor igjen om hva hun har sett, og etter å ha hørt henne forklaring, konkluderer med at Eivor har besøkt myter og legender, og levd dem som minner (Ubisoft Montréal, 2020). Hun ender tydningen sin med at Eivor trolig frykter en form for bedrag, og at Odin har sett det passende i å gi henne denne kunnskapen, og ber Eivor å ikke følge samme veien som hun nettopp hadde opplevd, da det ville risikere ensomhet, et personlig eksil som er verre en døden (Ubisoft Montréal, 2020).

Valka er ikke den eneste volven som Eivor møter. I et av sideoppdragene møter hun en kvinne som står utenfor en volves hytte, som håpet hun skulle kunne få hjelp til å redde avlingen sin av volven (Ubisoft Montréal, 2020). Eivor går for å finne henne, og finner henne med dype sår ettersom hun holdte på med å lage "Freyja's potion" også kjent som "blood-meat" for å hjelpe avlingene hennes til å gro, men ettersom de begge vil ha hjelp til samme ting bringer vi volven til damen utenfor hytten hennes, slik at de kan hjelpe hverandre (Ubisoft Montréal, 2020).

I et annet sideoppdrag møter vi en mann som mener at hvis vi tar en sup av drikken hans så kan vi snakke med grisen hans som kommer med profetier (Ubisoft Montréal, 2020). Etter at vi drikker drikken begynner grisen å snakke og navngir seg selv som "Matilda the Seer" og spør oss om hva vil vite, mens hun refererer til oss som "Raven". Hun forteller Eivor at bedrag brenner henne opp fra innsiden av, bror mot søster, til ulvene spiser opp himmelen (Ubisoft Montréal, 2020).

Også Gunlodr, konen til Suttungr, er beskrevet som en volve, som foran et knust grønt speil, ser ut til å kunne høre stemmene fra framtiden, og om ting som kommer til å skje, til tross for at ingen av de kan hjelpe med å stoppe Ragnarok (Ubisoft Montréal, 2020).

Spillet representasjon og bruk av volver eller seidkvinner ligger veldig på skuldrene til karakteren Valka gjennom hele spillet. Hennes rolle som volve kommer mest frem i hvordan hun hjelper Eivor gjennom bruken av hallusinogene rusmidler som hjelper henne å se synene

sine klarere, som fører til at Valka kan tolke dem for henne. Som nevnt tidligere finnes det egentlig ikke noen konkrete bevis på at volver drev med denne praksisen utenom arkeologiske funn av hundrevis av bulmeurtfrø i en grav.

Ubisoft Montréal trengte tydelig en form for spirituell hjelp med tanke på Eivor sitt narrativ, ettersom Odin følger henne som en ånd, og dette brukte de Valka og hennes rolle som volve til. Valka er også en av få som forstår Eivor mest, og har ekspertisen til å hjelpe henne tyde hennes tanker i bakgrunn av den mytologiske fortellingen i Asgard og Jotunheim kapittelet til spillet.

Derimot viser Ubisoft Montréal en viss form for forståelse over volvenes historiske praksis med begge møtene man har med andre volver i sideoppdrag, da den første praktiserte en form for seid som skulle hjelpe til med å få avlinger til å gro, og en annen som kom med profetier direkte til Eivor, til tross for å drive med hallusinogener og for å være en gris.

4.6 Tilfeldig religiøsitet i en åpen verden.

Når man tenker på å lete etter religion eller former for religiøsitet og religiøs praksis er den mest sannsynlige plassen å gå, er til det mest åpenbare, som i dette spillet var Valka og hennes rolle som volve og seidkvinne. Men ettersom Assassin's Creed Valhalla er et spill som tar plass i en åpen verden, og Ubisoft Montréal har tatt muligheten til å lage et spill der de prøver å rotfeste fortellingen i virkeligheten og det menneskelige, finnes det en verdi og utforske verden å se hva man kommer over selv.

Det første eksempelet er direkte tilknyttet til forrige delkapittel, da det innebærer hallusinogene sopper, som jeg har nevnt tidligere har ingen konkrete bevis ble mye brukt blant vikingene og nordmenn (Ubisoft Montréal, 2020). Etter at Eivor spiser denne soppen, begynner hun å hallusinere, og spilleren blir nødt til å løse en gåte, og gå igjennom den rette porten. For denne spesifikke gåten må Eivor først gå gjennom porten til Thruthheim, hvor Tor tordner frem til Ragnarok, for så porten til Freyjas Folkvang, der gode kvinner og menn har gått lei av kamp, for så porten til Gladsheim, hvor Odin ønsker sine bloddrikkere velkommen (Ubisoft Montréal, 2020). Dette er ikke den eneste sopp gåten i spillet, men de alle går ut på det samme som at man må løse gåten, og få innsikt.

Det andre eksempelet er når under et sideoppdrag fra en jeger at vi må drepe en mannlig utøver av seid som har blitt gal, og som nevnt tidligere, er en ikke-mannlig praksis, og

forbeholdt kvinner primært. Under oppdraget finner man et ark fra Kong Harald av Vestfold, som sier at alle mannlige praktikanter av seid blir nødt til å gå i eksil eller bli myrdet ved å fjerne genitaliene deres (Ubisoft Montréal, 2020). Når vi endelig finner han, forklarer han at han prøvde å helbrede søsteren til jegeren, men han nektet ham å røre henne, og vi ender opp med å drepe jegeren for å hjelpe mannen istedenfor (Ubisoft Montréal, 2020).

Når man kommer til England, kommer man over flere alter spredt utover hele spillkartet, der vi kan ofre materialer til gudene. Ved det første alteret man kommer over i Grantebridgescire, finner man et brev som forteller om to brødre som skal slåss til en av dem er døde, med sønnene deres som vitne (Ubisoft Montréal, 2020). Mannen som skrev brevet avsluttet det med å be Odin om å vinne, og til gjengjeld skal han oppdra sønnen og nevøen sin til å bli de fineste krigerne, verdi nok til å sitte ved hans bord (Ubisoft Montréal, 2020).

Senere møter vi en nordmann som har en øks sittende fast i hodet. Eivor poengterer det til nordmannen, og han spør om vi kan trekke øksen ut av hodet hans. Vi spør han om det er så lurt, men han er klar over at han kommer til å dø å gjør seg klar til Valhall mens Eivor drar øksen ut (Ubisoft Montréal, 2020).

I løpet av reisen kommer vi også over Ragnar Lothbroks dreng. Disse vikingene var Ragnar Lothbroks sterkeste og nærmeste krigere, men ettersom Ragnar er død, og de enda er i livet, er deres eneste ønske og dø i en verdig kamp, slik at de kan bli gjenforent med Ragnar i Valhalla, og spør Eivor om hun kan være til hjelp (Ubisoft Montréal, 2020).

I Oxenefordscire, møter vi en viking som sitter framfor et begravelsesbål, som brenner de siste medlemmene av hans gruppe. Deprimert forklarer at ikke nok med at han har mistet alle mennene sine, men at familien hans tilbake i Norge har dødd av sykdom. Han forbanner nornene for skjebnen de har vevd for ham (Ubisoft Montréal, 2020).

I Glowecestrescire møter vi en gruppe med barn som har kommet over liket til en viking, men har tatt øksen hans, og Eivor må gjennom en serie med leker med barna for å få øksen tilbake. Etter at vi har fått den tilbake, gir Eivor øksen tilbake til liket, og forklarer til barna at en viking må ha øksen sin for å få komme inn til Valhalla da det er en krigers siste hjem, før vi forteller liket at Odin ønsker han velkommen til hans bord i Valhalla (Ubisoft Montréal, 2020).

Ved å se på disse eksemplene ser man Ubisoft Montréal har lyktes med å lage en verden som er levende, som i tillegg tar for seg et godt stykke med norrøn religiøsitet i form av referanser

slik som alter der man kan ofre til de norrøne gudene, med vikinger som gjør seg klar til Valhalla når vi hjelper dem til å dø, til nordmenn som forbanner nornene for sin skjebne og menn som blir etterfulgt for å praktisere seid. Nordmennene man møter i løpet av spillet føles ut som karakterer med personlighet, med håp og drømmer, og med et trossystem som varierer fra person til person, som føles ut som det er rotfestet i virkeligheten.

Da dette er bare eksempler på hva jeg som spiller har kommet over i form av religiøsitet i den åpne verden, er ikke det et fullstendig bilde over hva en spiller kan møte på i løpet av spillet.

5. Avslutning

Interessepunktet mitt for denne oppgaven var å se på hvordan norrøn mytologi og religion blir brukt i videospill, med hovedfokus på Assassin's Creed Valhalla. Forskningsspørsmålet jeg da stilte meg selv var hvordan Ubisoft og Ubisoft Montréal hadde brukt norrøn mytologi og religion i Assassin's Creed Valhalla, og i hvilken grad norrøn mytologi og religion hadde tilstedeværelse i spillets narrativ og fortelling. Dette med mye større trykk på mytologi og myter enn religion.

I kapittel 3 snakker jeg dypt om promoteringsmateriale som har blitt brukt for å markedsføre spillet fra Ubisoft og Ubisoft Montréal. Trailerne til spillet gir mulige spiller inntrykket om at dette kommer til å bli ett viking spill, som tar for seg de mest blodige og voldelige av kamper, og enda man får flere scener i trailerne så får man ikke noe inntrykk over at spillet har noen form for mytologiske eller religiøse avbildninger som ikke er direkte tilknyttet til krig. I tillegg er det ikke før siste traileren at vi får antydningen til noen form for mytologiske referanser. Trailerne brukte mer tid på å male spillet som den ultimate viking fantasien, noe som uansett trakk nokk spillere til at de gav spillet ett år til med utvidelsespakker.

Rett etterpå blir dette bekreftet av Ubisoft og Ubisoft Montréal selv, da de påpeker at de ikke ville lage et spill som var proppfull av mytologiske referanser og religion på en magisk måte. Ubisoft gikk inn fra starten av for å lage et spill som var rotfestet i virkeligheten, med noen elementer som refererte til mytologi, slik som bemerkelser og bønner, og ville innpasse disse elementene organisk med resten av fortellingen. Dette er noe som gjør det vanskelig å se etter spillerselskapets bruk av disse elementene da det ikke er sikkert om de eksisterer.

Kapittel 4 er hoveddelen av oppgaven. Til tross for Ubisoft og Ubisoft Montréal sitt tidligere utsagn, er faktumet det at Eivor er reinkarnasjonen til Odin, og er noen hun snakker med jevnlig gjennom kjappe drømmesekvenser. På mange måter kan dette bli sett på som at hun har en indre monolog med seg selv, men slik er det ikke da ett av de store hovedpunktene av fortellingen er at Eivor er reinkarnasjonen til Odin, og at Odin fins i en form innenfor Assassin's Creed universet. I tillegg er Odin nevnt utallige ganger av folket rundt henne, slik som Odin mest sannsynlig ble av nordmennene og vikingene, som er noe som holder grep med Ubisoft sin plan om ett spill rotfestet i virkeligheten.

Det er ikke før Asgard og Jotunheim kapittelet av spillet at man realiserer dybden den mytologiske fortellingen egentlig har ettersom Ubisoft og Ubisoft Montréal har gjennom mye forskning på mytene, klart å sveise flere av dem sammen for å lage en godt utdypet

drømmesekvens for Eivor, som passer fint inn med fortellingen spillet prøver å fortelle. Til tross for at mytene er omskrevet eller noen ganger bare referert, har denne delen av spillet tatt for seg myten om bindingen av Fenrir, byggingen av Asgard sin vegg, Lokes flyting, til og med myten om Tor utkledd som Freyja for å få tak i hans stjålne hammer. Som nevnt i oppgaven er det største problemet at hele dette segmentet er valgfri for spilleren å spille, og dermed kan spillere gå gjennom hele spillet uten ha fått opplevd denne delen. Dette er uheldig med tanke på fortellingen som selskapet har sydd sammen, som kontekstualiserer det fiendtlige forholdet mellom Loke og Havi/Odin, som blir veldig relevant mot slutten av spillet.

Noe som fører oss til Loke, som gjennom hele spillet ligger i bakgrunnen før han dukker opp helt til slutt. Når en av karakterene som man møter tidligst, og regelmessig gjennom spillet avsløres til å være reinkarnasjonen til Loke, og at han er klar for hevn mot Odin for tingene han har gjort mot barna hans, blir det fort vanskeligere å forstå hvilken virkelighet spillet skulle rotfestes i. Til tross for det hadde Ubisoft og Ubisoft Montréal klart å bygge en Loke som er langt for mytene og historiene man kjenner han fra, og er også på lik linje som Odin, en ekte person i spillet.

Noe som sto ut for meg etter alt dette, er mangelen på Ragnarok, hvert fall visuelt, da Ragnarok blir nevnt flere ganger gjennom Asgard og Jotunheim kapittelet. Dette var noe jeg følte manglet med tanke på kor ofte hendelsen blir nevnt, men bare vist i en liten scene som insinuerer at Ragnarok skjer. Løsningen på dette problemet kom i form av Ubisoft og Ubisoft Montréal selv som etter å ha sett hvor bra spillet solgte, bestemte seg for å utvide tidsperioden de skulle slippe utvidelsespakker, for så å annonsere at den første utvidelsen i det nye året, var Dawn of Ragnarok, en historie fokusert hundre prosent på Odin, med ingen Eivor i sikte. Grunnen for det var at de så hvor lite de hadde brukt mytene, og Ubisoft Montréal så en gylden mulighet til å utvide denne mangelen med en utvidelse som ikke avbryter historien de allerede hadde laget, eller avbryter spillerens flyt med den originale historien. Historien til utvidelsen omhandler Odin sitt oppdrag i å redde Balder, som igjen er en karakter som etter å ha lest en god del norrøne myter, følte manglet.

Religion og bruken av det er kanskje den svakeste delen av spillet, i hvordan den eksplisitt brukes. Den mest synlige bruken kommer gjennom volven Valka, og hennes forhold til Eivor som volve, og spirituell rådgiver når Eivor sliter med synene sine. Ubisoft og Ubisoft Montréal gjorde det enkelt med å la Valak primært sett bruke hallusinogener som

primærverktøy for å vise at hun drev på med seid. Valka å bruken av volver eller seidkvinner, hadde en spesifikk funksjon til å fremme Eivor sin fortelling, samtidig som det fungerte som en enkel vei inn i Asgard og Jotunheim kapittelet, da disse foregår i en beruset drømmesekvens ved hjelp av Valka.

Det aller siste jeg tok for meg var tilfeldig religiøsitet i en åpen verden, der jeg istedenfor å lete etter spesifikke religiøse instanser, utforsket verden på mine egne premisser, for å se hva jeg klarte å finne. Jeg fant igjen, hallusinogene sopper, som fikk Eivor til å forestille seg mystiske gåter hun måtte løse, og til gjengjeld fikk hun viten om gudene. I tillegg møtte jeg på andre seidpraktikanter som drev på med forskjellig praksis, der en var aktivt i verk og lagde blod-mjød for avlingene sine, en gris som kunne spå profetier, og en mann som ble jaktet for å drive med seid, enda han bare ville helbrede folk. Jeg møtte flere nordmenn og vikinger som søkte etter Valhalla, enten det var fordi de allerede var på vei dit med en øks i hode, eller at de var Ragnar Lothbroks nærmeste krigere som lengtet etter å gjenforenes med han. Man fikk til og med muligheten til å få et innblikk i Eivor sin egen religiøsitet når hun forklarte til barn at enhver viking må dø med øksen sin i behold for å kunne komme til Valhalla.

Så hvordan har Ubisoft og Ubisoft Montréal egentlig brukt norrøn mytologi og religion i Assassin's Creed Valhalla, og i hvilken grad norrøn mytologi og religion hadde tilstedeværelse i spillets narrativ og fortelling.

Ubisoft har vært merkbart flink til å bruke spesifikt Odin til å føre Eivors historie fremover gjennom spillet, og til tross for Lokes overaskende avsløring på slutten, har de klart å bruke han godt i kontekst av spillet i sin helhet. Dette er da de to gudene som har blitt brukt overhode mest, med Tyr rett bak da Sigurd er reinkarnasjonen til Tyr, og Tyr var veldig relevant gjennom Asgard og Jotunheim kapittelet, mens resten av gudene følte mer som glorifiserte side karakterer med en solid ensformig personlighet. Enda jeg vil si at mytene og mytologien var generelt brukt lite, noe Ubisoft selv har innrømt med annonseringen av Dawn of Ragnarok, er delene der de faktisk bruker mytene og mytologien utrolig gjennomført. Til tross for omskrivingene og sammensveisingene for å passe en spesifikk fortelling, er de fremdeles gjenkjennelige på mange plan etter å ha lest mytene selv flere ganger, og som vist i oppgaven.

Bruken av religion ligger mer på den svakere siden, men samtidig kan man ikke si at det ikke er gjennomført når man tenker på Ubisoft sin originale plan fra starten, som var å lage et spill

rotfestet i virkeligheten. De ville at folket skulle virke levende, og nordmennene som enten praktiserte religion, eller slet med det spirituelle i det fri, følte naturlig ut, uten at det tok særlig mye plass eller var i veien. Mye av religiøsitet i Eivors fortelling lå veldig i bakgrunnen, og med mindre man stirrer ekstra godt, så merker man ikke det. Mye av den religiøse praksisen lå på skuldrene til Valka, hvert fall av den mer mystiske sorten, noe som igjen var fordi Eivor trengte noen som spirituelt kunne ta hånd om henne når hun trengte det.

Alt i alt var tilstedeværelsen av norrøn mytologi og religion ganske svakt i forhold til andre aspekter som jeg ikke fokuserte veldig på slik som historie og ren krig, men på samme tid kan man ikke se på det som en feil, når Ubisoft selv valgte legge norrøn mytologi og religion i bakgrunnen av en viking fantasi.

5.1 Veien videre

Assassin's Creed Valhalla er et stort spill som jeg ikke har fått opplevd hele av, og føler burde bli sett på enda nærmere. Spillet har siden denne oppgaven ble skrevet kommet ut med tre utvidelsespakker som er full av muligheter for videre forskning, da spesielt innenfor bruken av mytologi og religion med utvidelsen *Dawn of Ragnarok*.

Ettersom det ikke ble mye søkelys på det i min oppgave vil jeg også påstå at det er verdi å se på den historiske og kulturhistoriske delen av spillet ettersom den stiller mye sterkere en den mytologisk og religionskulturelle delen av spillet, og det er definitivt mye å hente ettersom spillet er enormt stort.

Sett bort i fra Assassin's Creed Valhalla er det nokk av andre spill som også fortjener å bli sett nærmere på når de kommer til dette temaet. Spill slik som *God of War* og *God of War: Ragnarok* er noen av de første som kommer til minne skulle jeg fortsette med dette temaet. Å skal vi se bort i fra norrøn religion i det hele så er mengden med spill man kan se på nesten uendelige. *Diablo 4*, *Final Fantasy* og *Bioshock serien* er noen få eksempler av mange man kan se på.

Videospill er en arena for forskning som jeg føler burde bli tatt mer nytte ut av, ettersom det er så mange spill og spillutviklere som bruker religion som inspirasjon for sine verk. Dette er et felt som kan bygges på enda mer en det jeg har gjort i denne master oppgaven, og håper at veien videre åpner for enda flere.

Kilder

Assassin's Creed. (2023, April 21). På *Wikipedia*.

https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Assassin%27s_Creed&oldid=1151046855

Allen, M. (2017). *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*. SAGE Publications, Inc

Bosman, F. G. (2016). *The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games*. I S, Heidbrink & T, Knoll (Red), *Heidelberg Journal of Religions on the Internet, volume 11*. <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23626/17351>

Boyles, J. (2022, Februar 18). *Assassin's Creed Valhalla Director Explains Why Dawn Of Ragnarok Is Worth Returning For*. Gamebyte. <https://www.gamebyte.com/assassins-creed-valhalla-director-explains-why-dawn-of-ragnarok-is-worth-returning-for/>

Campbell, H. A & Grieve, G. P. (2014). *Introduction: What Playing with Religion Offers Digital Game Studies*. I H, A, Campbell & G, P. Grieve (Red.), *Playing with Religion in Digital Games* (s. 1 - 21).

Campbell, H. A & Tsuria, R. (2022). *Introduction to the study of digital religion*. I H, A, Campbell & R, Tsuria (Red.), *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media* (s. 1 - 21). Routledge.

ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley*. (PC Version) [Video Game]. ConcernedApe.

Crossley-Holland, K. (1993). *The Penguin Book of Norse Myths; Gods of the Vikings*. Penguin Books.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, S. H & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (3rd edition). Routledge.

Ferdig, R. E. (2014). *Developing a framework for understanding the relationship between religion and videogames*. *Online-Heidelberg Journal of Religion on the Internet* 5.

Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Routledge.

Gonzalez, C. (2012). *Hindu Leaders Unhappy With Smite, Hi-Rez Responds*.

<https://web.archive.org/web/20130616140231/http://www.rtsguru.com/game/451/article/3378/Hindu-Leaders-Unhappy-With-Smite-Hi-Rez-Responds.html>

Hello Games. (2016). *No Man's Sky*. (PC Version) [Video Game]. Hello Games.

Hirst, M., Hockin, S., Flynn, J., Goddard, B., Marsh, S., McNerney, S., O'Sullivan, M., Weber, J., Gasmer, A. (Executive Producers). (2013 - 2020). *Vikings*. TM Productions; Take 5 Productions; Octagon Films; Shaw Media; Corus Entertainment; MGM Television.

History of Video Games. (2022). Hentet April 15, 2022, fra https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games.

Hussain, T. (2020, Mai 1). *Assassin's Creed Valhalla's Narrative Director On Crafting A Unique New Story*. Gamespot. <https://www.gamespot.com/articles/assassins-creed-valhallas-narrative-director-on-cr/1100-6476661/>

IGN. (2020, April 20). *Assassin's Creed Valhalla - Official Trailer*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwxALS4>

Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. I Copier, M & Raessens, J. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, Utrecht University. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

Larrington, C. (2017). *The Norse Myths: A Guide to the Gods and Heroes*. Thames & Hudson.

Lindow, J. (2001). *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press.

Maher, C. (2021, April 12). *Assassin's Creed Valhalla Interview - "We Didn't Want To Sugarcoat The Depiction Of Vikings"*. The Gamer. <https://www.thegamer.com/assassins-creed-valhalla-interview-vikings/>

McCoy, D. (2016). *The Viking Spirit: An Introduction to Norse Mythology and Religion*. Createspace Independent Publishing Platform.

Naughty Dog. (1996). *Crash Bandicoot*. (PS Version) [Video Game]. Sony Computer Entertainment.

Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. (Nintendo Switch Version) [Video Game]. Nintendo.

P-Studio. (2020). *Persona 5 Royal*. (PS4 Version). Sega.

- Petit, E. (2023). *The Poetic Edda: A Dual-Language Edition*. Open Book Publishers.
<https://doi.org/10.11647/OBP.0308>
- Price, N. (2017). *The Viking Way: Magic and Mind in Late Iron Age Scandinavia*. (2. utg).
 Oxbow Books.
- Rotten Tomatoes. (n.d.-a). *Vikings*. Hentet November 27, 2022, fra
https://www.rottentomatoes.com/tv/vikings_2013
- Rotten Tomatoes. (n.d.-b). *About*. Hentet Oktober 17, 2022, fra
<https://www.rottentomatoes.com/about>
- Rotten Tomatoes. (n.d.-c). *Vikings. Season 1*. Hentet April 28, 2023, fra
https://www.rottentomatoes.com/tv/vikings_2013/s01
- Sandberg, Tor. (2014, Mai 27). Gudenes gater. *Dagsavisen, Innenriks*.
<https://www.dagsavisen.no/nyheter/innenriks/2014/03/27/gudenes-gater/>
- The Swedish History Museum. (i.d.). *Odin - the one-eyed All-Father*. Historiska.se.
<https://historiska.se/norse-mythology/odin-en/>
- Titan Forge Games. (2014). *Smite*. (PC Version) [Video Game]. Hi-Rez Studios.
- Trafford, S. & Pluskowski, A. (2007). *Antichrist superstars: the Vikings in hard rock and heavy metal*. I D. W. Marshall (Red.), *Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture*. (s. 57 - 73). Mac Farland, Jefferson , North Carolina.
- Ubisoft. (2020, September 29). *Assassin's Creed Valhalla: Story Trailer*. [Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=z-r2AhqxBzw>
- Ubisoft. (2023, Mars 24). På *Wikipedia*.
<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ubisoft&oldid=1146324594>
- Ubisoft Montreal. (2023, Februar 20). På *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ubisoft_Montreal&oldid=1140476722
- Ubisoft Montréal. (2020). *Assassin's Creed Valhalla (PS4 Version)* [Video Game]. Ubisoft.
- Ubisoft North America. (2020, Oktober 14). *Assassin's Creed Valhalla: Deep Dive Trailer | Ubisoft [NA]*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=oVDvTi4JKks>
- Steinsland, G. (2005). *Norrøn religion: Myter, riter, samfunn*. Pax Forlag A/S.

Van Vught, J & Glas. R. (2018). *Considering play: From method to analysis*. Transactions of the Digital Games Research Association 4 (2).

Wijman, T. (Dec 22, 2021). *The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers*. Hentet Mars 27, 2022, fra <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>

Sammendrag

Denne oppgavens interessepunkt er å se på hvordan norrøn mytologi og religion blir brukt i videospill med hovedfokus på Assassin's Creed Valhalla. Hoved spørsmålet handler om hvordan Ubisoft og Ubisoft Montréal har brukt norrøn mytologi og religion i Assassin's Creed Valhalla, og i hvilken grad norrøn mytologi og religion er til stede i spillets fortelling.

Jeg diskuterer dette interessepunktet og spørsmålet gjennom å se på bruken av spillerselskapets promoteringsmateriale i form av trailere sluppet før spillets slippdato, og intervjuer gjort både før og etter spillet har kommet ut. Jeg bruker også mye hentet material fra spillet selv, og setter bruken av myter og mytologi opp mot hverandre for å forstå Ubisoft sine bestemmelser angående fortellingen og hvordan spillerselskapet har brukt, endret og sveiset sammen disse mytene for fortellingens del. Jeg avslutter det hele med å se på bruken av volver og seidkvinner, samt tilfeldig religiøsitet som man finner i spillets åpne verden, for å komme til bunn i forskningsspørsmålet.

Jeg konkluderer med at til tross for Ubisoft og Ubisoft Montréal sin bestemmelse om å skape et spill som er mer rotfestet i virkeligheten, enn i myter, mytologi og religion, har spillerselskapet klart å bruke disse elementene på en egen måte, men samtidig gjort dem gjenkjennelige for personer som har allerede lest dem eller planlegger å lese dem, der det eneste problemet ligger i at store deler av den mytologiske delen ligger bak en valgfri del av spillet som ligger i tråd med Ubisoft sitt ønske om å lage et spill som ligger nærmere virkeligheten. Jeg konkluderer også med at Ubisoft og Ubisoft Montréal sin bruk av religion ligger på den svakere siden, men da ett av målene deres var å få verden til å føles levende på, og å få nordmennene til å oppføre seg som at de faktisk tror på mytene og mytologien, er det feil å si at selskapet har gjort en feil i det valget.

Abstract

This thesis main point of interest is to see how Norse mythology and religion is used in videogames with the main focus being on the game Assassin's Creed Valhalla. The main research question is about how Ubisoft and Ubisoft Montréal have used Norse mythology and religion in Assassin's Creed Valhalla, and to what degree Norse mythology and religion is present in the games story.

I discuss this point of interest and research question through looking at usage of the game companies' promotion material in the forms of trailers released before the games release, and interviews done both before and after the games release. I have also collected material from the game itself, and putting the use of myths and mythology up against it to understand Ubisofts decisions when it comes to the story, and how the company have used, changed and glued together these myths for the wholeness of the game story. I end it all by looking at the use of the volva and seidrwomen, while also taking in the casual religiosity found in the games open world to conclude my research question.

I conclude that despite Ubisoft and Ubisoft Montréal's decision to create a game that is rooted more in reality than in myth, mythology and religion, they have managed to use these elements in their own way, while simultaneously making sure they stay recognizable to the people who have read the myths or are planning to. The only problem is that most of the mythological element in this game is hidden behind an optional part of the game, though it stays within the line that Ubisoft has already made for themselves with creating a game that borders more on reality than in myth. I also conclude that Ubisoft and Ubisoft Montréal's use of religion is on the weaker side, but because their goal was to create a world where religion was more in the background and more about what people around you believed in in an organic and natural way, it would be wrong to say that they have made an actual mistake.

