

KATSAUS

Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä

AINO HARVOLA
atthar@utu.fi

Tiivistelmä

Pelien saama tila suomalaisessa valtamediassa on edelleen hyvin marginaalista. Kotimaisuuden avulla huomiota saanut megabudjetin Alan Wake on saavuttanut poikkeuksellisen aseman lehdistössä kaiken kansan pelinä. Peli on edistänyt aktiivisesti imagoaan elokuvaan ja tv:hen yhdistyvänä mediatekstinä samalla hakien eroa omasta pelikulttuurisesta taustastaan. Jo lähtökohtaisesti peli sijaitsee vahvassa intertekstuaalisuuden tilassa, mistä syystä myös intertekstuaalisuus on saanut huomiota pelin ohella. Intertekstuaalista tilaa ylläpitävät vahvasti pelin intertekstuaaliset viittaukset, jotka toisaalta toimivat helposti lähestyttävänä ja tunnistettavana uuden yleisön kalastajina ja toisaalta palvelevat tottuneen pelaajan tarvetta löytää pelitekstistä tuttuja viittausten tapoja. Tämä teksti tarkastelee, mitä merkitystä tällaisella intertekstuaalisuudella on markkinoinnin ja toisaalta pelikulttuuriin kohdistuvan asennemaailman ja pelejä käsittelevän mediapuheen kannalta.

Asiasanat: *Alan Wake, intertekstuaalisuus, viittaukset, elokuva, televisio, realismi, tuotesijoittelu, easter egg, lehtikirjoittelu, hype, pelikulttuuri*

Abstract

The attention given to games in Finnish media is still very marginal. Via its Finnish origins megabudget game Alan Wake has achieved an exceptional position in the Finnish media as "our game". The game has actively aided its image as a movie and tv related media text while trying to get out of its game cultural background. By built the game locates in a strong intertextual space because of which intertextuality has also gained attention along with the game. Alan Wake's intertextual space is upheld by its intertextual references which, on the other hand work as easily understandable and recognizable piece of popular culture to new audience, and on the other hand offer familiar forms of reference spotting to more common gamers. This study views which effects this sort of intertextuality has on a game's marketing and, at the same time, on respect toward games and discussion of games in the media.

Keywords: *Alan Wake, intertextuality, references, film, television, realism, product placement, easter egg, print media, web media, hype, game culture*

Prologi

Alan Wake on Remedy Entertainmentin tekemä tarinavetoinen psykologinen kauhu– seikkailupeli. Peliä tehtiin viisi vuotta, minkä aikana julkaisu lykkääntyi useaan kertaan, muutti muotoaan ja riipi odottavan pelaajakunnan hermoja.

Remedyn edellinen hittipeli *Max Payne* (2001) ja sen jatko-osa *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003) saivat väistyä, sillä firma myi lisenssin 40 miljoonalla Take-Two Interactive Softwarelle. Näiden rahojen turvin Remedy pystyi kehittämään *Alan Wake* -projektiaan, joka saapui lopulta päätökseensä 14.5.2010

suuren mediahuomion saattamana. Odotuksia loi muun muassa *Max Payne* -tuotteiden menestys, pitkä kehittelyaika ja pelin budjetti. *Alan Wake* onkin kaikkien aikojen kallein suomalainen viihdetuote (HS 13.7.) ja herätti siksikin jo ennen julkaisuaan laajaa huomiota ”suomalaisena menestystarinana”. Kiinnostavaa onkin pelin ympärillä pyörivä uutisointi ja hype, erityisesti valtamedian suhtautuminen tähän erikoiseen myyntivalttiin. Elokuvista ja tv-sarjoista ammentavaan visuaalisuuteen ja tarinankerrontaan on kiinnitetty huomiota kauttaaltaan kaikissa *Alan Wakea* käsittelevissä uutisoinneissa, korostaen näin pelin poikkeuksellisuutta niin pelinä, tuotantona, kuin vientituotteenakin. Tästä esimerkkinä mainittakoon Jukka O. Kauppinen teksti *Ilta-Sanomissa* 25.3., jossa Kauppinen kuvaili *Alan Waken* olevan ”pelillisesti tavanomaisesta poikkeava luomus, jonka tekeminen muistuttaa läheisesti elokuvien luomista”. Tuotannon puolelta myös pääkäsikirjoittaja Sami Järvi on pyrkinyt yhtenämäistämään *Alan Wakea* muihin medioihin toteamalla Ylen Aamu-tv:ssä 14.5., että tarinan kannalta on aivan sama kirjoitetaanko peliä, elokuvaa, tv-sarjaa vai kirjaa. Myös kansainvälisesti asia on huomioitu, joskaan ei aina yhtä kriittikittävästi.

Peliin liittyvässä intertekstuaalisuuskeskustelussa ollaan uutisoinnissa päästy myös paikoittain ylisanoja käyttäen intertekstuaalisten viitteiden äärelle. Pelintekijät ovat heittäneet lisää vettä myllyyn keskustelemalla avoimesti pelin populaarikulttuuripohjasta, ja nimenneet lähestulkoon kaikissa haastatteluissa useita pelin suoria vaikutteita, kuten *Twin Peaksin*, *Lostin*, *Alfred Hitchcockin* elokuvat ja *Stephen Kingin* kirjat. Lopputulos ei siis vain näytä esikuvilta vaan myös viittailee niihin aktiivisesti niin pelaajan, tuotannon kuin niistä kirjoittavan median kannalta, ja varsin mielenkiintoisella tavalla. Näitä viittauksia pyrin nyt tutkimaan sekä niiden luonteen että kohteen kautta, ja esittämään, miten intertekstuaalisten viittausten avulla on mahdollista muuttaa pelin luonnetta ja vastaanottoa. Jäsenmän *Alan Wakea* suhteessa aiempaan peliviittausperinteseen sekä siihen mediakenttään, johon *Alan Wake* pyrkii sijoittuvaan. Analysoin myös *Alan Wake* -foorumia (forum.alanwake.com) keskustelujen ja peliviittauksia käsittelevien sivustojen (kuten alanwake.wikia.comin) kautta pelaajien suhdetta pelien intertekstuaalisuuteen.

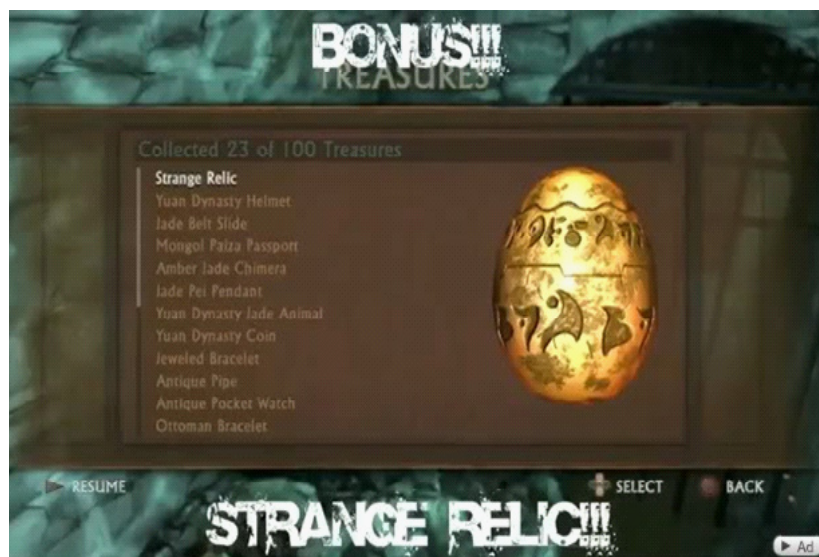
Luku I: Media ja intertekstuaalisuus

‘Don’t you remember Ezio? It’s a Me! Mario! ...your uncle!’

— Assassin’s Creed 2 (Ubisoft, 2009)

Intertekstuaalisuudella viitataan tekstien väliseen suhteeseen, pelitutkimuksessa taas pelin ja toisen tekstin väliseen suhteeseen. Koska intertekstuaalisten viitteiden toimivuus perustuu sille, että viittauksen tuottaja ja lukija jakavat saman ymmärryksen viittausten lähteistä, on pelien usein ollut helppo tarttua saman historian ja kulttuurin tuotteisiin, toisiin peleihin. Ylläolevan *Assassin’s Creed II* -pelin viittauksen ymmärtää siis, mikäli tietää kuka on Mario ja kuinka hän puhuu. Pelien viittauskulttuuri on kuitenkin vanha ja vakiintunut, ja klassikopelien ohella viittauksia tehdään hyvinkin dynaamisesti, alati muuttuvaan pelikenttään viitaten. Pelien ja pelikulttuurin viittausperinnettä kuvaa esimerkiksi se, että viittauksia lähdetään koodaamaan tekstiin suhteellisen nopeasti uusimistakin peleistä ja peli-ilmiöistä. Esimerkiksi *Portal*-pelin (2007) ”The cake is a lie”-tokaisusta muodostui nopeasti pelimaailman lentävä lause, jota nähtiinkin viitteinä pian esimerkiksi *Dragon Age: Origins* -pelissä (2009), ja *WoW*:ssa. Viittauksilla voidaan luoda myös jatkuvuutta. Pitkäaikaisempia viittauksia lienee LucasArtsin ja Telltale Gamesin *Sam & Max* -viittailu, joka yli 20 vuoden iällä on muodostunut jo yhtiöiden eräänlaiseksi tavaramerkiksi.¹

Paitsi että peleissä on viittauksia, voidaan sanoa, että pelit ovat syntyneet viittailun maailmaan. Viittaukset liittyvät osittain peleistä lähteneeseen easter egg -ilmiöön, joka tarkoittaa pelitekstiin piiloitetun materiaalin löytämistä, ja pohjaa tietävästi Atarin *Adventure*-peliin vuodelta 1978, jossa pelaaja saattoi löytää pelitekstistä koodarin nimen. Pelien puolelta ilmiö on sittemmin levinnyt muuhunkin populaarikulttuuriin. Nykyisin easter eggeinä pidetään jo kaikkia piilotettuja tietoisia viestejä pelintekijöiltä pelaajille. Vaikka kaikki easter eggit eivät ole viittauksia, eivätkä kaikki viittaukset easter eggejä, ne kuitenkin tuntuvat limittyvän varsin usein, erityisesti pelaajien puheessa. Kuten viittaukset, easter eggit vaativat usein informaatiota pelin ulkopuolelta maailmasta, esimerkiksi pelejä ympäröivästä keskustelusta.



Pelimaailman huumoria. Sekä Uncharted (2007) että Uncharted 2 (2010) -peleissä nähdään konkreettinen easter egg koristettuna pelifirman, Naughty Dogin, nimellä. Esine viittaa myös firman toiseen peliin, Jak & Daxteriin (2001-2005).

Aineistoni kautta tekemieni havaintojen perusteella intertekstuaaliset viittaukset voivat tuottaa pelaajalle lisäpelillistä nautintoa. Viittauksista keskustellaan aktiivisesti ja niitä pohditaan yhdessä. Pelaajat ymmärtävät pelimaailman intertekstuaalisen potentiaalin ja myös odottavat löytävänsä viittauksia. Itse asiassa viittausten metsästämisestä on tullut osa pelaamisen sisältöä, pelin varsinaisiin tehtäviin verrattavaa aktiviteettia monille, jotka viettävät hyvän aikaa pelaamisestaan etsien ja löytäen näitä piilotettuja viestejä. Osa metsästyksen ilosta on haeskella vihjeitä paikoista, joihin pelaaja ei välttämättä menisi, näin hyödyntäen myös peliteknillisesti pelimaailman avointa luonnetta.

Pelien intertekstuaalisuus syntyy monin tavoin: suoriin tai epäsuoriin viittauksiin, tekstin kautta tai sen ulkopuolella. Erityisesti *muotoon* perustuva intertekstuaalisuus on *Alan Waken* se, joka on kiinnittänyt eniten huomiota, toisin sanoen sen audiovisuaaliset, juonelliset ja rakenteelliset ansiot. Narratiivikes-

keinen peli kopioi täydellisesti tv-sarjan muotoa ja käyttää elokuvaperinteestä tuttuja tyyllisyyksiä osana muotokieltään. Myös juonenkänteet (lopputwistit), aihealueet (kirjailija pikkukylässä) ja genret (kauhu) voivat olla intertekstuaalisia, toisista medioista hyvin suoraankin peräisin olevia asioita. Nämä tekstiä ympäröivät viittaukset toimivat subjektiivisemmalla tasolla kuin tekstin sisäiset, sillä esimerkiksi repliikit on helpompi varmentaa viitteiksi kuin taiteelliset tyyliin, joiden käyttö pelikulttuurissa on jo perustaltaan eri medioista toisiinsa sekoittunutta. (ks. esim. Saarikoski 1998.) Esimerkiksi pelijournalisti Leigh Alexander kokee, että *Alan Waken* tunnelman ja konventioiden pitäisi olla tuttuja kenelle tahansa, joka on ikinä "lukenut Dean Koontz-pokkarin takakannta kassajonossa", jolloin suurin vaikutte olisi kirjallisessa perinteessä. Toisten kirjoittajien mielestä *Alan Wake* taas lainaa eniten elokuvalta ja tv:ltä (ks. Funk, Escapist).

Alan Waken intertekstuaalisuuskustelu on suurimmaksi osakseen media-rajajen koetteluun keskittyvää kuvailua: *Alan Wake* on ilmaisultaan ja visuaalisesti elokuvallinen, joskus se myös "vie pelit lähemmäs elokuvallisuutta" (YLE 14.5.) tai "muistuttaa tv-jännityssarjoja" (M&M 14.5.) Mitä viittauksiin tulee, sekä *Imagen* Matti Rämö (*Image* 3/2010) että *Helsingin Sanomien* Juhana Pettersson (*HS* 5.5.) ovat todenneet *Alan Waken* olevan poikkeava myös populaarikulttuurisäntönsä vuoksi: peleissä kun ei heidän mukaansa yleensä ole intertekstuaalisuutta. Pettersson argumentoi muun muassa, että "*peleistä pyritään normaalisti karsimaan pois kaikki konkreettiset viittaukset oikeasti olemassa oleviin brändeihin tai henkilöihin*" ja "*pelit sijoittuvat anonyymiin kulttuurilliseen tyhjiöön. Tätä taustaa vasten Alan Waken maailma tuntuu todelliselta*". Lähtemättä pohtimaan, tuntuuko *Wake*-maailma tavallista todellisemmalta on Petterssonin tapa argumentoida pelin puolesta irrottamalla se täysin taustastaan erittäin mielenkiintoista. Kuten Jaakko Suominen on osoittanut (ks. Suominen, tässä teoksessa) peleissä on tunnistettu intertekstuaalisuutta ainakin 80-luvulta asti, erityisesti muodon ja tematiikan tasoilla. Myöskään Petterssonin mainitsemat intertekstuaaliset viittaukset eivät ainoastaan esiinny peleissä, vaan ovat selkeästi pelillinen ilmiö ja pelit ovat voimakkaasti juuri niiden avulla yhteydessä sekä toisiinsa että ympäröivään populaarikulttuuriin. Mitä todennäköisemmin viittauksista puhutaan *Alan Waken* kohdalla niin koväänisesti osittain siksi, että ne ovat pelin muun intertekstuaa-

lisuuden tukitoimi, joka pääsee muistuttamaan jatkuvasti pelin inspiraatioista ja esikuvista, joista se selvästi on ylpeä.

Luku II: Muiden mediatekstien lähestyminen

Cabana Boy: "Let me see your membership card and I'll let you through."
Guybrush Threepwood: "You don't need to see my identification."
Cabana Boy: "I don't need to see your identification."
Guybrush Threepwood: "I'm not the pirate you're looking for."
Cabana Boy: "You're not the pirate I'm looking for."
Guybrush Threepwood: "I can go about my business."
Cabana Boy: "You can go about your business."
Guybrush Threepwood: "Move along."
Cabana Boy: "Move along, move along ... hey! Your mind tricks won't work on me, boy!"

— The Curse of Monkey Island (LucasArts, 1997)

Ylläoleva lainaus *Monkey Island 3* -pelistä osoittaa tavan, jolla pelit yleensä lähestyvät muita mediatekstejä. Dialogi on lähes identtinen *Star Wars* -elokuvan (1977) alkuperäisdialogin² kanssa ja siksi helposti tunnistettavissa. *Star Wars* on myös hyvin perinteinen viittauskohde peleissä, jolloin nimenomaan pelaajan oletetulla populaarikulttuurituntemuksella on merkitystä viittausten uloskoodauksen kannalta. *Alan Waken* viittausten fokus onkin osittain hyvin erilainen kuin muissa peleissä. Siinä missä monet pelit viittaavat esimerkiksi niin sanottujen "nörttigenrejen" elokuviin, sci-fiin ja fantasiaan, *Alan Wake* hylkää nämä lähes täysin, ja valitsee hyvin erilaisia lähteitä. On selvää, että mahdollisimman laajan ja klassisen elokuva- tv-historian mukaantuominen laajentaa pelaajasegmenttiä ja viittausten potentiaalia löytää kohteensa. Tämä on ollut ilmeisesti myös tekijöiden tarkoitus.

Elokuvien ja tietokonepelien lähentymisen odotetaan tuovan pelien ääreen nekin, joille pelit ovat tuntemattomampia. Pelit eivät siis kuulukaan tulevaisuudessa vain rajattujen joukkojen jokapäiväiseen elämään. (Yle 14.5. *Sami Järven haastattelu*.)

Edellinen kommentti siis osoittaa, että pelejä pidetään jokseenkin pienemmän piirin juttuna, ja että niiden elokuvallistumisen koettaisiin auttavan asiaa. Mikä pelikokemuksessa muuttuisi tällöin niin ratkaisevasti? Vaikuttaisiko rakenteen televisiomaisuus, pelillisyyden (valintojen) vähentyminen, miellyttävä tutuus, vai tunnistettava intertekstuaalisuus?

Kun pelintekijät viestivät pelaajille tietyin pelikulttuurista tutuin piirtein ja metodein pelistä muodostuu suljetun tiedon kenttä, jota vain tietyt pääsevät lukemaan. Näin pelituntemuksen perusteella erottelevat viittaukset voidaan nähdä John Fisksen mainitsemina erikoiskoodina, jotka esiintyvät esimerkiksi jonkin ammatti-, tai tässä tapauksessa harrasteryhmän sisäisen puheen koodeissa. Fisksen mukaan erikoiskoodit voivat olla täten "elitistisiä tai ainakin sosiaalisesti erottelevia". (Fiske, 1992) Pelikulttuuria on myös pidetty sisäänlämpiävänä peliharrastajien alueena, jolloin pelaaminen on profiloitunut tietyn ihmisryhmän touhuksi. Varsinkaan, kun tasa-arvoisuus tv:n ja elokuvan rinnalla ei ole pelien osalla toteutunut, voidaan huomiota saada ottamalla mukaan kaikille varmasti tuttuja tekstejä ja markkinoimalla niiden tunnistettavuudella. Samat tunnelmalliset ja tyyllilliset vaikutteet, joita pelintekijät ja media siis korostavat näkyvät *Alan Waken* myös viittauksina. Näistä erityisesti *Twin Peaks* esiintyy peliteksissä usein. *Alan Waken* Lamp Lady on habitukseltaan ja käytökseltään kuin selvä esikuvansa Log Lady. Kun *Twin Peaks*issa on Double R Diner on Bright Fallsilla Triple D Diner, ja kun *Twin Peaks*in agentti Cooper rakasti pikkukaupungin kahvia ja puita, vihaa *Alan Waken* agentti Nightingale juuri näitä kahta asiaa. Ylipäänsä viittauksia elokuviin, kirjoihin ja tv-sarjoihin löytyy niin paljon, että on mahdoton olla huomaamatta ainakin jotakin niistä.

Paitsi että peli käyttää paljon erilaisia viittauksia se myös käyttää niitä mahdollisimman monin erilaisin viittaustavoin. Suorat tai hieman muokatut lainaukset lienevät helpoimmin lähestyttävä viittauksen keino. Lainauksia voidaan yleensä tehdä *verbaalisella* (nimet, puhe, muu teksti), *visuaalisella* (esine, ympäristö, ulkonäkö, liike) tai esimerkiksi *auditiivisella* (ääni, musiikki) tasolla. *Alan Wake* käyttää ja yhdistelee näitä monipuolisesti – jopa selvästi harvinaisempaa ääni-viitettä laittaessaan Max Paynen ääninäyttelijän, James McCaffreyn, lukemaan osan Alanin löytämistä käsikirjoitussivuista. Sivut myös kuvaavat *Max Payne*

-pelin tapahtumia vihjaten siihen, että Alan dekkarikirjailijana olisi kirjoittanut Paynen tarinan osana Alex Casey -kirjojaan.³ Mainittavan arvoista on *Alan Waken* innostus achievement-järjestelmän kautta viittailuun. Vuonna 2005 esitelty Xbox 360:n achievement-järjestelmä toi viittauksille uuden tilan toimia, kun tietyt teot pelissä vaikuttavat pelaajan ansaitsemiin "saavutuksiin" ja toimivat näin ikään kuin tehtävien konkreettisina palkintoina ja selkääntaputuksina. Hyvin pian näihin saavutuksiin keksittiin piilottaa myös viittauksia, mitä tekee myös *Alan Wake*. Esimerkkejä *Alan Waken* achievementsteista ovat muun muassa "They're Heeeeeere!" Poltergeist-elokuvasta, "What Light Through Yonder Window" Shakespearen Romeosta & Juliasta, "Let There Be Light" Raamatusta, ja ennen kaikkea "Damn Good Cup of Coffee" Twin Peaksistä.

Se, että Järvi korostaa samassa yhteydessä pelin hakevan jotain erilaista pelimaailmaan ja vaikutteita muualta (*Ylioppilaslehti* 6/2010), vie huomion pois siitä, että pelit ja viittaukset ovat jo vanha juttu. Vaikka siis tv-rakenteeseen viittaaminen *Alan Waken* tavoin on erityistä, on ahkera pelikulttuuri jatkuvassa uusien viittausten sisäänkoodausliikkeessä. Esimerkiksi *Alan Waken* ykkösvaiutteisiin kuuluvaan Lost-sarjaan on ehditty viitata peleissä ennen *Alan Wakea* jo parikymmentä kertaa.⁴ Informaatiota muiden pelien viittauksista ei kuitenkaan löydy pelisivujen ja -easter egg-sivustojen ulkopuolelta, päämediastamme puhumattakaan.

Luku III: Itsetietoisuus (ja -riittoisuus) viittauksen tapana

Huolimatta siitä, että Helsingin Sanomat kutsuu *Alan Waken* Stephen King -viittausta "viattomaksi", ei *Alan Wakea* voi parhaimmalla taidollakaan sanoa viattomasti viittailevaksi peliksi. Paremminkin se on äärimmäisen itsetietoinen kaikesta, mitä se tekee. Esimerkiksi Hohto-viittaus tuo ruudulle yhden tunnetuimmista elokuvan kohtauksista ja vieläpä puhuu sen auki toteamalla: "[H]e'd be knocking the door like Nicholson in *Shining*". Hitchcockin Lintujen tuominen peliin samanlaisena kohtausviittauksena ja kertomalla siitä sitten mediassa⁴ on lähes yhtä julkeaa. Missä on viattomuus, kun Alan toteaa, että Kingin teoksissa esineet heräävät usein eloon, ja kun tämä samaan aikaan

tapahtuu pelissä? Vaikka pelaaja tunnistaisi "What Light Through Yonder Window":n Romeoksi & Juliaksi, paljastetaan se hänelle viimeistään achievementin kuvauksessa: "Defeat 50 Taken with the flaregun, the way Shakespeare intended."

Pelin tapa käyttää viittauksia näin päällekkäyvästi tuetaan haastattelujen kautta. Se, että viittausten kohteet (inspiraatiot) kerrotaan suoraan, vähentää etsimisen ja tunnistamisen aktiviteettia peleissä. Pelaaja jää kiikkumaan tiedetyn populaarikulttuurisen kyllästyvyyden ja hyökkäävän viittailun edelleen tuottamaan epävarmuuteen. Tämä on todettavissa esimerkiksi *Alan Wake* -foorumien keskusteluista. Foorumilla käytiin muun muassa paljon spekulointia peliin piilotetusta "Sam Raimin autosta": Raimin elokuvissaan käyttämä tavaramerkkiauto (keltainen 1973 Oldsmobile Delta 88) esiintyy myös *Alan Wake* -pelissä. Mikko Rautalahti, yksi pelin tekijöistä kävi toteamassa auton olleen kuitenkin täysi satuma – joskin onnekas sellainen:

As far as I can tell, nobody set out to make Sam Raimi's car specifically, but of course we had to have a bunch of different vehicles for the game. And once we had them, people realized that holy crap, it's Sam Raimi's car! And of course that worked just fine for us.

Myös Twin Peaksiin päin kumarrelleet punaiset tuolit oli pelaajien keskuudessa ehditty yhdistää foorumilla jo Matrixiin, jopa sen jälkeen kun Rautalahti, tuolien keksijä, oli ehtinyt kertoa, mihin ne oikeasti viittasivat. Peli oli pedannut imagonsa hyvin: siltä ei odotettu vähempää kuin jatkuvaa viittausten viljelystä. *Alan Wake* onkin loppupeleissä niin tunnettujen viitteiden täyttämä, että se uhkaa hukkua kaiken painolastin alle, ja pelaajasta tulee vainoharhainen. Antaako Barbara Jagger avaimet kuin Norman Bates Psykossa? Onko tämä mökki Evil Deadista, ja tämä aukea Vertigosta? Älyttömimpiä teorioita korjailtiin foorumilla, mutta samanlaisiin ylianalyysointeihin ehdittiin syyllystyä myös pelijournalismin puolella. Kiinnostavaa on ollut myös intertekstuaalisuuden käsitteen hämärtyminen pelaajien mielissä, sillä peliä mainostamaan tehtyä live-sarjaa pidetään esimerkiksi *Alan Wake* -wikissä erillisenä mediatekstinä, jossa sijaitsevat, pelin kanssa yhteiset elementit, kuten esineet, olisivat näin ollen viittauksia peliin.

Vastaavasti pelimaailmaan liittyvät viittaukset näyttävät matalaprofiilisem-



Pahvikuva Ilkka Villistä aiheuttaa pelaajille päänvaivaa esiintymällä sekä pelissä että peliä mainostavassa nettisarjassa.

milta. Esimerkiksi kurottelut Max Payneen ovat vihjailevia ja jollain tavalla itseavattavia. *Payne*-peleistä tuttuja asioita, kuten Maxin särkylääkkeitä ja New Yorkin rajua lumimyrskyä, sekä asiavihjeitä (Alex Casey on Max Payne) viljellään, mutta niillä ei retostella. Pelien kannalta pureudutaan aikaisempaan, flirttailevampaan peliperinteeseen myös asenteellisesti.

On kiinnostavaa, miten *Alan Wake* pallottelee uuden viittaustyylin ja pelihistoriallisen perinteen välimaastossa. Pelien suljettavuutta edelleen korostava pelaajien, pelijournalistien, pelintekijöiden ja esimerkiksi pelisarjakuva-piirtäjien (ks. Penny Arcade, Ctrl+alt+del) välinen keskustelu näkyy monissa peleissä itseironisina viitteinä. Pelimaailma ei otakaan itseään järin vakavasti, vaan tiedottaa peleihin liittyviä ongelmia usein piikitellen milloin millekin.⁶ Tällainen tun-

nettu, pelin ulkopuolelta kumpuava referenssi löytyy esimerkiksi *Mass Effect 2* -pelin hissiviittauksista. Pelisarjan ensimmäisessä osassa latausruutu oli "mullistavasti" korvattu minuuttikaupalla kestäväällä hissimatalla, ratkaisulla, joka sai lopulta osakseen niin paljon valituksia, että se poistettiin jatko-osasta. Kyseisessä jatko-osassa viitataan tähän suunnittelumokaan kuitenkin hahmojen valittaessa hissien hitautta⁷, ja kieltäytyessä muistelemasta edellispelin hississä ajantapoksi käytyjä keskusteluja⁸. Pelejä ympäröivät sekundaaritekstit tulevat *Alan Wakessa* esiin esimerkiksi Alanin ollessa mielisairaalassa, jolloin hän tapaa hermoromahduksen saaneen pelisuunnittelijan, Emersonin. Loppuunkulumisen syyksi vihjataan Emersonin mainitsemää "mullet time"-ominaisuutta, jonka lisääminen peleihin oli aluksi hauskaa, kunnes tuottajat halusivat niitä kaikkialle. Tämä on tietysti viittaus "bullet timeen", hidastettuun, elokuvalliseen väistöliikkeeseen, josta tuli *Max Payne* -sarjan kautta pelien hittiominaisuus ja lopulta kyllästymiseen asti kopioitu kikka. Samaista bullet timea käytetään kuitenkin myös *Alan Waken* cutsценessa hieman aiemmin. Tuntuukin, että pelissä on viittaukset rakennettu eri yleisöille: toisaalta palvelemaan peliyleisöä, ja toisaalta "uutta" yleismediallisempaa yleisöä, samaa, jota tekijät haastatteluissa kaihoavat. Vanhoja pelaajia lähestyttäessä on myös hyvin tyypillistä, että pelit viittaavat nimeomaan samojen tekijöiden aiempiin peleihin, sillä tekijälähtöisesti on vain järkevää lähestyä pelaajaa rakastetuin hahmoin tai repliikein tämän palatessa pelitalon asiakkaaksi. Koska aineistoni perusteella viittaukset ovat pelaajille selvästi merkityksellisiä, voidaan sanoa, että viitteet toimivat näin "tervetuloa kotiin"-tyylisinä lahjoina.

Luku IV: Alan Waken väitetty suhde realismiin

Kun tarkastellaan pelien tapaa viitata todelliseen maailmaan, voidaan puhua monella erilaisella keinolla lähestyttävästä ilmiöstä. Yleinen tapa viitata realismin puolelle on ehdottomasti *GTA*-tyylinen parodia ja satiiri, jossa nimiä mainitsematta kritisoidaan jotakin selvästi jäljitettävää asiaa, esimerkiksi tv-ohjelmaa, kaupunkia tai alakulttuuria (ks. esim. *Dormans* 2006). Oikeita ihmisiä voidaan myös tuoda esiin selvästi humoristisesti ja selvästi tunnistettavina, kuten Yhdysvaltain entisiä presidenttejä *Day of the Tentaclessa* (1993). *Alan Wakessa* asiaa on

lähestytty pyhittämällä kokonainen hahmo vain huutelemaan Alanille erilaisen kirjailijoiden nimiä H.P.Lovecraftista James Joyceen. Yleensä pelit eivät viittaa nimillä, kuten todettua (poikkeuksena historialliset ja puolihistorialliset pelit, kuten *Assassin's Creed II*), mikä tekee *Alan Wakesta* kieltämättä kiintoisan. Nimien mainitseminen pyrkii ehkä vaikuttamaan Pettersoninkin mainitsemaan realismin tuntuun, mutta eniten ja välittömämmin se muuttaa aukilukemisen kokemusta. Kertomalla suoraan ei pelaajalle jää enää tilaa tulkinnassa. Todellisuuden suoraan viittaaminen voi olla myös pyrkimys liittää pelejä samaan asemaan elokuvien ja tv:n kanssa, sillä esimerkiksi Petri Saarikosken mukaan pelit sijoittuvat lähtökohdaltaan niistä poikkeavaan realistisuuden tilaan (ks. Saarikoski 1998).

Kun Petterson puhuu realismista lehtijutussaan, puhuu hän siitä kuitenkin ennen kaikkea tunteena: pelaajan tuntemuksena siitä, että peli ja pelaaja jakavat yhteisen (populaarikulttuuri)todellisuuden. Petterson viittaa nimenomaan siihen, että pelihahmo tunnistaa pelaajan oman maailman henkilöitä ja media-tuotteita ja kokee saman viittausten maailman. Tähän, yhteisen tunnistuksen tilaan on pelimaailmassa päästy esimerkiksi seuraavassa, 16 vuotta *Alan Wakea* aiemmin ilmestyneessä pelissä:

Fang: "Maybe you'd prefer to swim home."

Baleog: "Laugh it up, fuzzball. Somebody get this walking carpet off my ship!"

Erik: "Your ship? You lost her fair and square to me..."

Olaf: "Not this ship brother."

Fang: "Would you guys quit it with the movie quotes!?"

— The Lost Vikings II (Silicon & Synapse, nyk. Blizzard, 1994)

Se, että pelihahmo tunnistaa repliikit Star Wars -elokuvasta lainatuksi muuttaa pelin sitaatin sitaatiksi jaetusta populaarikulttuurin tilasta. Samanlainen tapaus on löydettävissä *Bayonettasta* (2009), jossa nimisankarittaren asediileri Rodin tekee puolestaan viittauksen pelien maailmaan. Rodin avaa keskustelun Bayonettaan toteamalla: "Hey check this out: 'Whadda ya buying?'" ja jatkamalla "Heard that in a game once." Tiedämme nyt, että Rodin on pelannut samaa

Resident Evil 4:ää (2004) kuin mekin, ja pitänyt vieläpä murisevan asediilerin aina toistuvaa repliikkiä yhtä hauskana.

Viittaustensa kannalta *Alan Wake* häilyy jossain toden ja pelitekstien välisessä maailmassa. Äärirealismin ohella se valitsee käyttöönsä, myös pelihistoriallisesti suosittua metaviittailun tien. Pelitekiäjien nimiä ja kasvoja on löydettävissä hienovaraisesti poliisiaseman etsintäkuulutuksista, ja sitten täysin toisin tavoin. Näyttävän metaviittaus lienee Alanin (Ilkka Villi) "live-vierailu" fiktiivisessä Harry Garret talk showssa, jossa Alanin kanssa samassa ohjelmassa esiintyvät myös Sami Järvi, pelin käsikirjoittaja ja Poets of the Fall, pelin musiikintekijät. Järveä myös pyydetään showssa tekemään kuuluisa ilmeensä, jolloin hän vääntää kasvonsa maxpaynemäiseen mutruun: olihan Järvi alkuperäinen Max Paynen kasvomalli. Tämä outo kohta ei ole millään tavalla järjeistettävissä kertomuksen kannalta. Selitystä ei myöskään löydy Emersonin huoneesta löytyvän *Alan Waken* näköisen Night Springs -pelin kuvakäsikirjoitukselle. Sen sijaan pelin fyysiseen kopioon ja pelin alustaan, Xbox-konsoliin ja sekä Remedyn *Death Rally* -peliin liittyvät esineviittaukset ovat jo loogisempia: kyseessä on pelisuunnittelijan huone. Pelin tematiikan kannalta unen ja toden epävarmuudessa seikkailu on osa pelin hämmäntävää olotilaa, mikä toki sopii imagoon.⁹



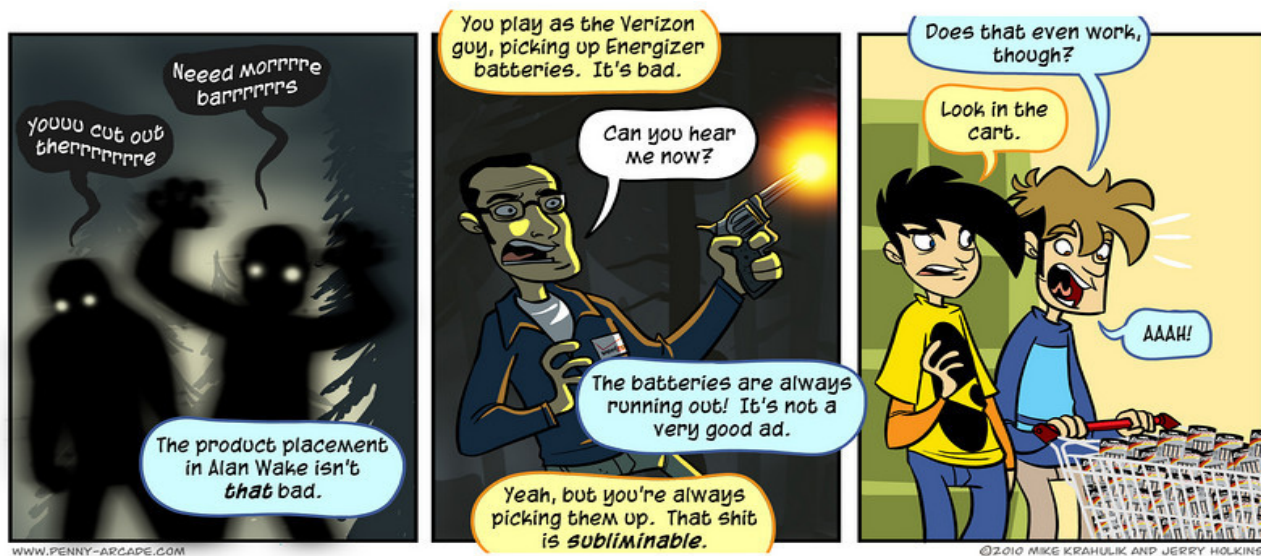
Alan Waken luoja Sami Järvi käy näyttämässä naamaansa pelin maailmassa.

Liian todellisuuden tuomista pelitekstiin voidaan löytää myös *Alan Waken* aggressiivisesta tuotesijoittelusta. Juhana Petterssonin väite todellisten brändien puuttumisesta ei toteudu enää nykypeleissä, sillä mainokset ovat tulleet pelikentällekin enemmän tai vähemmän näkyvästi. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 4:ssä* (2008) päähenkilö Solid Snake käyttää yksinomaan Applen tietokoneita ja kuuntelee musiikkia iPodilla. Musiikkia voi myös kerätä pelimaailmasta kuin mitä tahansa tavaraa. Jo *Splinter Cell: Pandora Tomorrowssa* (2004) päähahmo Sam Fisher käyttää SonyEricssonin puhelinta. Pelinkehittäjien mukaan tuotteen tuominen hahmon toimintoihin onkin huomattavasti kiinnostavampaa kuin pelkkä kadunvarsimainos. (ks. Brown, Forbes) Alan Wakessa huomattavia mainostajia ovat esimerkiksi Energizer-paristot, Verizon-puhelinyhtiö sekä Ford Motor Company. Kuten mitä tahansa muuta viittausta *Alan Wake* käyttää esimerkiksi Energizeria jopa niin pitkälle vietyinä, että nimeää achievementin sen mukaan: "Energized" – saavutetaan käyttämällä 100 patteria.

Pelaajaa tämä voi hämmentää, koska tuotteet sijoitetaan kertomuksen tasoille, kuten muutkin viitteet. Näin myös mainosten odotetaan olevan järjeiltävissä. Tästä havainnollistava esimerkki on G4tv.com-pelisivuston blogikirjoitus:

[W]hy would there be a commercial on TV? The electricity is being controlled by the swirling darkness outside. Does the evil force want Wake to buy a Mustang? For that matter, why would Alan stand there and watch?-- To add insult to injury, you even get an achievement for sitting though Verizon's pitch.

Yllä olevan kommentin mukaan *Alan Waken* kertomuspuoli ja viittaukset ovat epätasapainossa keskenään. Olli Raatikaisen mukaan dynaamisen tuotesijoittelun realismi vaikuttaakin pelaajan läsnäolon tunteeseen videopeleissä. Dynaamista tuotesijoittelua voidaan tehdä kahdella tavalla: *realistisesti* (ei päällekkäyvästi) ja *epärealistisesti* (päällekkäyvästi). Nimenomaan aggressiivinen



Penny Arcade -nettisarjakuva huomioi myös *Alan Waken* vähemmän hienovaraisen tuotesijoittelun. Pelissä todella kuullaan Verizonin slogan "Can you hear me now?".

(Sarjakuva alkuperäisessä yhteydessään <http://www.penny-arcade.com/comic/2010/5/26/>.)

viittailu todellisiin brändeihin loisi pelaajalle tunteen epärealismista, vaikka peli muilta elementeiltaan tavoittelisi todellisuuden tuntua. (Raatikainen 2009). Voidaan ajatella, että aggressiivinen viittailu muuhunkin, vaikka sitten todelliseen kohteeseen ei suinkaan vahvista pelaajan imeytymistä peliin, vaan rikkoo sitä. Viittaustensa puolesta *Alan Wake* ei pyrikään ehkä olemaan todellinen, vaan sen ensisijainen funktio on esiintyä jonkinlaisena koko kulttuurimme multimediallisena kollaasina. Monet peliä kritisoivat tahot ovatkin puuttuneet pelin yli-mediaalisuuteen, ja nähneet viittailun väkinäisenä. Esimerkiksi The Starin Darren Zenko kommentoi: *“Constant “references” and “homages” (read: “cribs” and “rip-offs”) of other, better, games, movies and TV shows make the whole thing feel like a desperate collage.”* (Zenko, The Star)

Koska *Alan Wake* on onnistunut kiinnittämään huomiota erityisesti vahvan tarinallisuutensa ja rakenteensa vuoksi, on myös luonnollista, että se yrittää korostaa tarinapuolta sijoittamalla osan viittauksistaan tämän rakenteen järjestäisiin rajoihin. Tämä toimiikin niin kauan, kun kyse on populaarikulttuuriviittauksista. Alan on kirjoittaja, joten hän selvästi tuntee kauhugenren klassikot ja ympäröivän populaarikulttuurinsa. Se, että hänen on nyt kohdattava niiden uhat aina kirvemurhaajasta Hitchcockin Lintuihin, toinen toisensa, kohtaus kohtauksensa ja teema teemansa jälkeen on tarinan kannalta merkityksellistä.

Luku V: Pelien arvostus ja pelikulttuurin muutos

Haastattelun lopuksi Myllyrinne äityi vielä kehumään oikein kunnolla Alan Waken tarinaa. “Sami on puheissaan liian vaatimaton lopun suhteen.” Hänen mielestään Alan Wakessa saavutetaan tarinallisesti jotain sellaista, mitä ei välttämättä ole juuri aikaisemmin nähty peleissä. “Se [loppu] tulee olemaan monille aikamoinen yllätys ja sellainen, jolla viedään pelejä viihteen ja taiteen muotona eteenpäin.” (*Livegamers* 10.3., *Matias Myllyrinteen haastattelu*.)

Näyttäisi siltä, että pelit tavoittelevat intertekstuaalisuutta saavuttaakseen samaa vakavastiotettavuutta kuin toiset mediat. Suomalainen media-kenttä lienee peleille vielä sen verran hankala, että vertaaminen elokuvaan on

väistämätöntä. Ymmärrys peleistä on vielä jokseenkin hataraa, ja esimerkiksi *Kauppalehdessä* 14.5., *Tietoviikossa* 20.6., *Helsingin Sanomissa* 25.7. ja *Ylellä* 23.8. *Alan Waken* yhteydessä käytetään edelleen harhaanjohtavaa termiä tietokone-peli (vrt. *Ilta-Sanomien* 14.5. ja *Ylen* 14.7. käyttämä konsolipeli). Ehkä tästä syystä pelinä oleminen on *Alan Wakelle* jollain tavalla noloa. Mitä todennäköisemmin suuri vaikuttaja on nimenomaan lehdistön suhtautuminen. *Aamulehti* esimerkiksi uutisoi 14.5.: *“Alan Wake ei nimittäin ole pelkkä Xbox-peli. Se on oikeastaan Twin Peaksin kanssa flirttaileva tv-sarja, jonka päähenkilöä voi itse ohjata.”* Periaatteessa positiivinen uutisointi siis asettaa *Waken* asemaan, jossa se on onnistunut olemaan jotain muuta ensin ja peli vasta sitten. *Alan Wake* ei paitsi hyväksy tätä, myös tekee siitä itselleen helpon lähestyttävyyden takaavan markkinointistrategian. Tämä imagonkehityksen suunta ei ole jäänyt huomaamatta. Marko Ahonen toteaa 14.5. *Keskisuomalaisen Alan Wake* -arvostelussaan, että *“pelipuolelta selvän vaikuttaja on Silent Hill –sarja, vaikka sitä Remedy ei ole ääneen huudellutkaan.”* Remedy ei todellakaan ole huudellut aiheesta, vaan paremminkin pyrkinyt korostamaan, ettei *Alan Wake* ammenna pelikulttuurista. Esimerkiksi *Digital Sbyn* haastattelussa Remedyn Oskari Häkkinen kertoo *Alan Waken* pelikulttuurisia yhteyksiä tiedustelevalle haastattelijalle, etteivät he ole ottaneet inspiraatiota videopeleistä, vaan pyrkivät katsomaan kaikkea muuta populaarikulttuuria. *Guardianin* haastattelussa kysytään puolestaan *Alan Waken* yhteydestä samanteemaiseen *Silent Hill 2:een* (2001), mihin Järvi toteaa, että on kai väistämätöntä, että pelaajat vetävät näitä vertailuja, mutta *“Alan Wake on täysin erilainen”*.

Pelintekijöiden ja lehdistön toisiaan ruokkiva linja ei olisi yhtä jännittävää, ellei siinä mentäisi jo muiden pelien vähättelyn puolelle. Esimerkiksi HS kirjoittaa:

Pelin tarinaa on selvästi mietitty tarkkaan. Tuntuu siltä, että jokaisessa yksittäisessä luvussa on enemmän ideoita, käänteitä ja uusia ajatuksia kuin kokonaisuudessa tavallisessa pelissä. Se ei ole vähäinen saavutus videopelialalla, jossa käsikirjoittamiseen on perinteisesti suhtauduttu hyvin ylimalkaisesti.” -- erityisesti käsikirjoituksensa ansiosta nostaa videopelaamista hartiavoimin samaan sarjaan elokuvien ja television kanssa.

Mitä sitten kertoo pelikulttuurin itsearvostuksesta, että Juhana Pettersson on itse pelialan ihminen, videopelisivusto Tilt.tv:n peliarvostelija? *Ilta-Sanomiin* kirjoittanut Jukka O. Kauppinen puolestaan on pelilehti *eDomen* päätoimittaja. Yllättäen myös *eDomen* puolella Kauppisen teksti on monimediaihannoivaa, pelikritiikistä loittonevaa:

Alan Wake on tarina. Se on TV-sarjan kausi. Se ei ole räiskintäpeli. Se ei ole uudenaisten visuaalisilla efekteillä ja pelikikoilla leikittelevä Max Payne tai Gears of War. Tuoreista peleistä vertailukohdaksi nousee enemmänkin Heavy Rain. Molemmat ovat teoksia, joissa toiminta ja seikkailu palvelee tarinankerrontaa. Pelaaja ei ole pelkästään pelaaja - hän on katsoja, eläytyjä ja osallinen.⁹

Remedyn väki on jo laajentanut *Alan Waken* ilmaisua toisista medioista netti-tv-sarjaan (brightfalls.com) ja musiikkivideoon (Poets of the Fall: War) ja tämä onkin tunnustetusti heidän pyrkimyksensä: tuottaa *Wake*-tarinaa valkokankaalle, televisioon, kirjoihin ja uusiin peleihin (*HS* 13.7.). Cross-mediaalisen bisneslogiikan kautta on helpompaa heti aluksi pyrkiä assosioimaan peli suurrempaan populaarikulttuurikonaisuuteen. Intertekstuaalisten viittausten tunnistettavuus palvelee tätäkin assosioitumista. Remedy on esimerkiksi hyväksynyt bloggeri Jen Hawkinsin tekemän melko subjektiivisen intertekstuaalisten viittausten listan mainostamalla Hawkinsin tekstiä *Alan Wake* -facebook-ryhmässä. Ajatusta siitä, että peli liitetään listojen avulla konkreettisesti aiempaan audiovisuaalisuusperinteeseen pelikulttuurin ulkopuolella hyödyttää, että ihmiset tunnistavat viittaukset ja että niitä on runsaasti.

Petri Saarikoski totesi jo toistakymmentä vuotta sitten, että elokuvan ja pelin yhdistely voi kuvastaa yritystä jäsentää uudelleen audiovisuaalista kulttuuria yhtenäisemmäksi ja hallitummaksi kokonaisuudeksi, jolloin myös aiheet, genret ja rakenteet nähdään mielekkäinä yhtenäistää (Saarikoski 1998). Yhtenäistämällä muutetaan kuitenkin videopelikenttää, eikä ainakaan paranneta elokuvallisempien pelien arvostusta. Koska pelikentällä jo valmiiksi on keskustelua siitä, voivatko pelit olla taidetta, tekijöiden rajut kommentit pelikulttuurista eivät ainakaan lisää pelien arvostusta. Jos Järven mukaan pelien käsikirjoitukset ovat olleet kauan *”lapsipuolen asemassa”* (YLE 14.5.), kertoo tämä siitä, että pe-



Villi Wakena Poets of the Wall -yhtyeen musiikkivideolla, toistamassa pelin tapahtumia.

lillä ei ole muuta arvoa kuin sen kertomus. Kun pelit näin tarjoavatkin elokuvallisempaa tai kirjallisen teoksen kaltaista kerrontaa, ne nähdään aikuisempina. Peli ihmiset eivät ole välttämättä lainkaan samoilla linjoilla. Sliten Clive Thompson on esimerkiksi todennut seuraavasti:

Most people still think that video games are sophomoric kid stuff; the ones that have a narrative and emulate the movies seem more serious and, well, mature. In fact, I think the truth is almost the opposite. The more video games become like movies, the worse they are as games. (Thompson, Slite.com)

Paitsi, että pelillisyydestä loittoneminen ärsyttää pelaajia, se tuntuu hiertävän myös journalistieja. Pelin oppipoika-arvo nousee jälleen pintaan, mikäli peli kirjoittajan mielestä epäonnistuu yrityksessään. Tällöin peliä voidaan syyttää nenille hyppimisestä heti otsikossa: *”A Game That Thinks It’s an Eerie TV Drama”* (Schiezel, NY Times) ja *”Alan Wake: A game trying to be a movie”* (Zenko, The Star).

Ike Reeder onkin kritisoinut pelien elokuvallistumista Bitmobissa todeten, että pelit nimenomaan myyvät itsensä ja pelillisyytensä loikkimalla näin mediara-jojen yli. Pelejä tulisiikin siis arvostaa peleinä, eikä siksi, että ne muistuttavat jotakin muuta mediatekstiä. (Reeder 2010)

Epilogi

Remedyn väen ja lehdistön puheet Alan Waken muokkaamisesta edelleen elokuvaksi asti (kuten tapahtui *Max Paynen* kohdalla varsin keskinkertaisesti) on asia, jonka ehdottomuus herättää kysymyksiä. Toivooko Remedy ihmettä hyvän elokuvan muodossa vai pyritäänkö tällä nostamaan ainoastaan tuotteen tunnettavuutta? On esimerkiksi pelejä, joiden olemusta ei millään tavalla paranna niiden elokuvallistaminen, päinvastoin. Vahvasti intertekstuaaliset tekstit antavat toisaalta mahdollisuuksia moneen. Esimerkiksi videopeli-viittauksilla kyllästetty Scott Pilgrim -sarjakuva julkaistiin kuluvana vuonna sekä pelinä että elokuvana. Elokuvan pysyessä juonikeskeisenä ja perinteisempänä tehtiin pelistä viittausten henkinen mäiskintäretroilu.

Alan Waken monimediainnokkaus on paitsi huomion optimointia, myös merkki siitä, että pelikulttuuri on jonkinlaisessa muutoksen tilassa. Menestyksen toivossa on pelin pakko taipua, ja esimerkiksi rahakkaampi tuotesijoittelu muuttaa pelitekstiä luultavasti yhä suorasukaisemmaksi. Lehdistön näkökulmasta suurin ongelma lienee tehdä peleistä suurelle yleisölle vähemmän pelottavia, täysin aukaistuja ja syväluodattuja ilmiöitä, siksi intertekstuaalisuus nähdään hyvänä tarttumapintana. Mitä kuitenkin kertoo *Alan Wakesta* vain sen suhde Twin Peaksiin tai Hohtoon? Yrityksistä huolimatta pelejä ei voida koskaan määritellä ja yksinkertaisesti ja kaikille sopivasti, kuten ei elokuvia tai kirjojakaan.

Viitteet

- 1 Sam & Max nähdään esim. patsaina (*The Secret of Monkey Island*, LucasArts 1990) ja varjokuvana (*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, LucasArts 1992). *Strong Bad's Cool Game for Attractive People* -peli (Telltale Games 2008) sisältää useita viittauksia hahmoihin: T-paidan, puhelinsoiton Maxilta jne. LucasArts on tunnettu ”vanhaan palaamisesta”. Esimerkiksi repliikki ”I’m selling these fine leather jackets” (alkunperin pelistä *Indiana Jones and the Last Crusade*, 1991) toistuu useissa yhtiön peleissä.
- 2 Stormtrooper: Let me see your identification.
Obi-Wan: [with a small wave of his hand] You don’t need to see his identification.
Stormtrooper: We don’t need to see his identification.
Obi-Wan: These aren’t the droids you’re looking for.
Stormtrooper: These aren’t the droids we’re looking for.
Obi-Wan: He can go about his business.
Stormtrooper: You can go about your business.
Obi-Wan: Move along.
Stormtrooper: Move along... move along.
- 3 Käsikirjoitussivujen nimi on Sudden Stop, joka on myös Alanin kirjoittaman kirjan nimi.
- 4 Esim. http://lostpedia.wikia.com/wiki/Outside_references_to_Lost ja <http://www.games-radar.com/f/16-secret-lost-references-in-videogames/a-2010052110565556086>
- 5 Linnut mainitaan Oskari Häkkisen haastattelussa *Digital Spyssa*: ”We tip our hats to some of the greats – you saw the birds attacking, so Hitchcock...”
- 6 Kuluneita pelikonventioita on ivailtu monissa pelissä. Esimerkiksi *Fable 2:ssa* (2008) peli kehottaa pelaajaa säästämään vaivan ja olemaan rikkomatta tai loottaamatta tynnyreitä ja laatikoita kuten niin monessa pelissä: niissä ei ole mitään. Alan Wakessa päähahmo pysähtyy ihmettelemään puolestaan kuka viljelee keskelle metsää aseita ja panoksia.
- 7 Viittaus toimii verbaalisella ja auditiivisella kombinaatiolla. Hissiin astuessa lähtee soimaan ensimmäisen *Mass Effect* -pelin musiikki. Pian Miranda hermostuu ja lyö hissinnappuloita samalla huutaen: ”Damn it, why won’t this thing go any faster!”
- 8 Garrus: You ever miss those talks we had on the elevators?
Tali: No.
Garrus: Come on, remember how we’d all aske you about life on the flotilla? It was an opportunity to share!
Tali: This conversation is over.
Garrus: Tell me again about your immune system!
Tali: I have a shotgun.
Garrus: Maybe we’ll talk later.

- 9 Alan Waken itserefleksiivisyydestä on kirjoittanut Racquel Gonzales FlowTV:ssä. FlowTV on mediakulttuurin kriittisen keskustelun palvelu, jota julkaisee mm. Texasin yliopisto. Gonzalesin pohdintoja otsikolla "This Must Be a Bad Movie": Genre and Self-Reflexivity in Alan Wake" on luettavissa <http://flowtv.org/2010/07/this-must-be-a-bad-movie/>.
- 10 Dekkaripeli Heavy Rainia on kutsuttu monessa yhteydessä interaktiiviseksi elokuvaksi, erityisesti visuaalisuutensa vuoksi. Verrattaessa pelattavuutta Heavy Rain ja Alan Wake ovat hyvinkin erilaisia.

Lähteet

KIRJALLISUUS

Fiske, John (1992). *Merkkien kieli*. Jyväskylä: Gummerus.

Raatikainen, Olli (2009). Dynaaminen tuotesijottelu kolmiulotteisissa videopeleissä – uhka ja mahdollisuus? Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Saarikoski, Petri. *Elokuva ja tietokonepelit. Vaeltava katse 1990-luvulla*. Widerscreen 2/1998. Saatavissa http://www.widerscreen.fi/1998/2/elokuva_ja_tietokonepelit.htm. Luettu 1.9.2010.

Suominen, Jaakko (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto.

KOTIMAINEN MEDIA-AINEISTO

Alan Wake -peliarvostelu. *eDome* 5.5.2010. Saatavissa <http://plaza.fi/edome/arvostelut/alan-wake>. Luettu 1.9.2010.

"Alan Wake on inhimillinen pelihahmo". *Yle Aamu-tv* 14.5.2010. Saatavissa http://yle.fi/uutiset/ohjelmat/aamu-tv/2010/05/alan_wake_on_inhimillinen_pelihahmo_1681369.html. Luettu 1.9.2010.

"Alan Waken myynti yskii". *Helsingin Sanomat* 13.7.2010. Saatavissa <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Alan+Waken+myynti+yskii/1135258569253>. Luettu 1.9.2010.

"Alan Wakesta tulee tunnetumpi kuin Muumipapasta". *Aamulehti* 14.5. Saatavissa http://www.aamulehti.fi/sunnuntai/teema/asiat_paajutut/10103271.shtml. Luettu 1.9.2010.

"Alan Wake yhdistelee suomalaista mökkikauhua ja maailmanluokan peliä". *Iltä-Sanomat* 25.3.2010. Saatavissa <http://www.iltasanomat.fi/viihde/uutinen.asp?id=2058051>. Luettu 1.9.2010.

"Ennakossa: Alan Wake". *Livegamers* 10.3.2010. Saatavissa <http://www.livegamers.fi/main/articles.php?show=216&ptrc=10000>. Luettu 1.9.2010.
Image 3/2010.

"Kauhukirjallisuudesta ammentava Alan Wake on maailmanluokan peli". *Helsingin Sanomat* 5.5.2010. Saatavissa <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Kauhukirjallisuudesta+amentava+Alan+Wake+on+maailmanluokan+pele/1135256587072>. Luettu 1.9.2010.

"Populaarikulttuurin maailmassa". *Ylioppilaslehti* 6/2010. Saatavissa <http://www.ylioppilaslehti.fi/2010/04/01/populaarikulttuurin-maailmassa/> Luettu 1.9.2010

"Tietokonepeli Alan Wake veti väkeä jo yöllä". *Kauppalehti* 14.5.2010. Saatavissa <http://www.kauppalehti.fi/5/i/talous/uutiset/etusivu/uutinen.jsp?oid=2010/05/33476>. Luettu 1.9.2010.

MUU LÄHDEAINEISTO

Alexander, Leigh. "Analysis: Why Alan Wake Is Too Well-Made To Work". Game Set Watch. Saatavissa http://www.gamesetwatch.com/2010/05/analysis_why_alan_wake_is_too.php. Luettu 1.9.2010.

Brown, Erika. "Product placement on the rise in video games". Forbes 21.7.2006. Saatavissa <http://www.msnbc.msn.com/id/13960083/>. Luettu 1.9.2010.

Dormans, Joris. "The World is Yours: Intertextual Irony and Second Level Reading Strategies in Grand Theft Auto". Game Research. Saatavissa <http://game-research.com/index.php/articles/the-world-is-yours-intertextual-irony-and-second-level-reading-strategies-in-grand-theft-auto/> Luettu 20.6.2010

Funk, John. "Alan Wake to 'Blur Lines Between Games and TV'". Escapist. Saatavissa <http://www.escapistmagazine.com/news/view/97805-Alan-Wake-to-Blur-Lines-Between-Games-and-TV>. Luettu 1.9.2010.

Gonzales, Raquel. "This Must Be a Bad Movie": Genre and Self-Reflexivity in Alan Wake". FlowTV. Saatavissa <http://flowtv.org/2010/07/this-must-be-a-bad-movie/>. Luettu 1.9.2010.

Hawkins, Jen. "Gaming and Popular Culture- Alan Wake 'References and homage'". Girl Gamers Suck. 17.8.2010. Saatavissa <http://www.girlgamerssuck.com/2010/08/17/gaming-and-popular-culture-alan-wake-references-and-homage/>. Luettu 1.9.2010.

Johnson, Stephen. "Alan Wake: The Worst Product-Placement In Gaming History?" G4.com 21.5.2010. Saatavissa <http://g4tv.com/thefeed/blog/post/704876/alan-wake-the-worst-product-placement-in-gaming-history.html>. Luettu 1.9.2010.

Reeder, Ike. "Alan Wake, Heavy Rain, and the Art Debate". Bitmob. Saatavissa <http://www.bitmob.com/articles/alan-wake-heavy-rain-and-the-art-debate>. Luettu 1.9.2010.

Thompson, Clive. "Oughtta Stay Out of Pictures. Why video games shouldn't be like the movies." Saatavissa <http://www.slate.com/id/2112744/>. Luettu 1.9.2010.

Schiesel, Seth. "A Game That Thinks It's an Eerie TV Drama". The New York Times 19.5.2010. Saatavissa http://www.nytimes.com/2010/05/20/arts/television/20wake.html?_r=1&ref=television. Luettu 1.9.2010.

Zenko, Darren. "Alan Wake: A game trying to be a movie". Saatavissa <http://www.thestar.com/entertainment/games/article/809367--alan-wake-a-game-trying-to-be-a-movie>. Luettu 1.9.2010.

INTERNET-SIVUSTOT

Alan Wake -wiki. "Cultural References". http://alanwake.wikia.com/wiki/Cultural_References

Alan Wake -pelin kansainvälinen foorumi. Easter egg -keskustelu. <http://forum.alanwake.com/showthread.php?t=3807>

LINKIT

Thw Harry Garret Show. Live-action talk show pelitekstien sisältä.

<http://www.youtube.com/watch?v=ZjYiWDz8TlI>

Poets of the Wall - War. Live-action Alan Wake -musiikkivideo.

http://www.youtube.com/watch?v=of_hewSrAH4

Live-action-nettisarja Bright Falls, Alan Waken esiosa. Tehty mainostamaan Alan Wakea.

www.brightfalls.com