

Kurssin tietosisältö jaetaan kahteen osaan:

- 1) lyhyisiin tietoisuuhiin, joista voidaan keskustella ja
  - 2) mukaan jaettavaan lisämateriaaliin, josta on tarkoitus olla iloa tai hyötyä jatkossa
- Tämä jako on vielä kesken, kun tuli vahingossa kirjoitettua tästä paikoitellen esseitä.  
Saa auttaa.

Kurssisisältö alkaa:

-----

Aihe 1: Esittely ja luottamuksellisuus:

Tässä työpajassa tutustutaan pöytäroolipeleihin.

Minä määrittelen pöytäroolipelit siten, että niissä:

a) pelaajat kuvailevat hahmojensa toimet eivätkä näyttele niitä  
ja

b) pelaajilla on yksinoikeus päättää hahmonsa aikeista, ja sitä kautta vaikuttaa pelimaailmaan. (Toisin sanoen pelaaja on pelissä tärkeä toimija eikä yleisöä.)

Tavoite on heittäytyä ja hassutella, opetella uutta ja tehdä virheitä, joista oppii.

Siihen tarvitaan turvallinen ympäristö, ja se olemme me kaikki yhdessä.

Nauretaan omille virheillemme yhdessä, mutta ei kenellekään erikseen.

Tarkoitus on, että kaikilla on hauskaa.

Kurssilla on käytössä liikennevalokortit: jos pelissä tai harjoituksessa puhutaan aiheesta, joka sillä hetkellä tuntuu sinusta pahalta, näytä punainen kortti, jolloin peli pysäytetään heti.

Jos haluat lisää jotain aihetta, voit kannustaa näyttämällä vihreää korttia.

Keltaisella kortilla voit varoittaa arasta aiheesta pysäyttämättä peliä.

Punainen kortti kumoaa kaikki muut, sitä on kaikkien toteltava, eikä sen käyttöä tarvitse perustella.

Kilpailu ei kuulu tähän työpajaan.

Roolipelissä ei (juuri koskaan) ole voittajia eikä häviäjiä, koska voitto- ja häviöehtoja ei ole.

(Yleensä jokainen saa määrittellä hahmonsa tavoitteet itse.)

Pelaajat ovat samalla puolella, vaikka hahmot eivät aina olisikaan. Tästä syntyy peliryhmien pysyvyys.

Kurssin suoritukseen on kolme sääntöä:

- 1) Tule paikalle. Kaikki poissaolot on sovittava erikseen, koska muut ryhmäläiset kärsivät niistä.
- 2) Osallistu. Tänne tultiin oppimaan pelaamaan, siis opettele ja pelaa.
- 3) Käyttäydy ihmisiksi. Kukaan ei halua pitää hauskaa hankalan ihmisen kanssa - siis älä ole kelju.

Kaikki nämä ehdot toteuttaneet saavat kurssisuorituksen..

-Kännyköillä ei saa kuvata ilman kaikkien ryhmäläisten lupaa. Paras, jos kännykät pysyvät piilossa paitsi tauoilla ja jos pelissä tarvitaan.

-Jos esiintyy mitään kiusaamiseen viittaavaa, kurssilta lentää vauhdilla pihalle. Älä edes leiki asialla.

(Esittäydytään kaikki luottamuksen rakentamiseksi.)

(Aikaa kysymyksille.)

(Millainen pelihahmo olet: mikä on tärkein erikoiskykyysi, jos olisit NPC, millaisen tehtävän antaisit hahmoille?)

-----  
(Kuvailuharjoitteita)

-----  
Aihe 2: Roolipelaaminen

Jokaisella pelaajalla on (ainakin yksi) pelihahmo, paitsi pelinjohtajalla. Yleensä pelinjohtaja ohjaa kaikkia muita maailman olentoja, joita vastaan tulee.

Peli kulkee siten, että joku (yleensä pelinjohtaja) kuvailee tilanteen, kaikki päättävät ja kertovat mitä heidän hahmonsensa haluavat tehdä, ja sitten säännöt ja nopat kertovat kuinka hyvin kukin hahmo onnistui. Sitten joku (yleensä pelinjohtaja) kuvailee mitä juuri tapahtui. Pelaajat päättävät taas mitä hahmot tekevät uudessa tilanteessa, ja niin edelleen.

Säännöt kertovat, kenellä on oikeus kuvailla tilanne, keksiä maailmaan uusia yksityiskohtia ja päättää sääntötulkinnoista, kun yllättäviä asioita tapahtuu. Monissa peleissä yksinoikeus näihin on pelinjohtajalla historiallisista syistä.

-----  
(Haasteen resoluvausharjoitteita)

-----  
Aihe 3: Aina on kahdet säännöt

Jokaisella roolipeliporukalla on kahdet säännöt: sosiaaliset säännöt ja pelisäännöt. Pelisäännöt löytyvät kirjasta tai netistä, ja ne vaikuttavat suoraan vain hahmoihin ja pelimaailman asioihin.

Sosiaaliset säännöt, joita ehkä joskus pelisopimukseksikin kutsutaan(?) kertovat miten pelaajien odotetaan käyttäytyvän. Saako toisten hahmoja vastaan juonitella salaa, voiko niiltä esim. varastaa omaisuutta pelin sisällä? Mikä on pelihahmojen välisten konfliktien rooli pelissä: ovatko ne pelin ydinsisältö, tunnelman luontia ja hahmojen syventämistä vai vältettävä häiriötekijä?

Kuka osaa harvemmin käytetyt säännöt? Miten sovitaan seuraava pelikerta, ja miten ilmoitan jos en pääsekään? Kuka siivoaa pelipaikan jos pelatessa tehdään sotkua? Kuka hankkii/maksaa kahvin tai ruuat? Millaisia aiheita ja sisältöjä pelissä käsitellään; onko siinä vaikkapa väkivaltaa tai romantiikkaa tai ahdistavia aiheita?

Tällä kurssilla sosiaaliset säännöt käytiin alussa: liikennevalokortit ja kurssin suorituksen kolme sääntöä.

Pelisäännöissä mokaaminen harvoin haittaa. Yksi yleinen sosiaalinen sääntö on, että hauskanpito ja pelin eteneminen on tärkeämpää kuin se, että säännöt menevät täsmälleen oikein.

Sosiaalisia sääntöjä ei usein tule edes mieleen puhua auki ja sopia, mutta ne ovat paljon tärkeämpiä. Niiden rikkominen voi vaarantaa tosielämän ystävyksiä.

-----  
Tiistai

Aihe 4: Pelinjohtajan rooli

Pelinjohtajan rooli on palvelutehtävä. Hän valmistelelee pelikerran siten kuin kyseiseen peliin kuuluu: esimerkiksi tekee seikkailun tai tutustuu valmisseikkailuun/skenaarioon, joka on näyttämö pelaajahahmoille. Hän asettaa haasteita, jotka nostavat saavutusten arvoa. Hän toimii puolueettomana erotuomarina, kun sääntöjä pitää tulkita tai muuttaa. Hän myös huolehtii siitä, että jokainen pelaaja tulee kuulluksi, vaikka toiset olisivat kuinka malttamattomia.

Tämän lisäksi eri pelit vaativat pelinjohtajalta muutakin, kuten ei-pelaajahamojen ohjastamista, ja uusien maailman yksityiskohtien improvisoimista tarpeen mukaan.

Mikään tällä kurssilla käsiteltävä peli ei vaadi, että pelinjohtaja vetäisi showta viihdyttääkseen pelaajia. *Ääninäyttely ja elehtiminen voi tuoda mukavan lisän tunnelmaan, mutta se ei ole mikään vaatimus.* Pohjimmiltaan pelinjohtajan hahmot ovat statisteja, tärkeitä ehkä, näkyviä, voimakkaita, mutta eivät tähtiä. Tähdet ovat pelaajahahmot, ja ne tarvitsevat tilaa loistaa.

Aihe 5: Lainaa ja varasta - ideoita

Omaperäisyys on yliarvostettua. Saat vapaasti lainata ja varastaa ideoita omaan seikkailuusi tai hahmoosi kirjoista, elokuvista, lauluista tai muualta. Voit myös yhdistellä ja muuttaa ideoita. Tosielämästä lainatessa kannattaa olla varovaisempi, [koska silloin saattaa tulla loukanneeksi tai järkyttäneeksi toisia vahingossa.](#)

---

Keskiviikko

Aihe 6: Ahdistava tunneli tai eksyksissä hiekkalaatikossa tai jotain aivan muuta

Kirja tai elokuva johdattaa mieleni läpi ennalta suunnitellun reitin, näyttäen outoja ja upeita maisemia. Koska olen lukittu reitille, en näe, ettei niiden takana ole mitään. Tekijän tarvitsi luoda maailmaa vain sen verran kuin aikoi näyttää.

Roolipelissä hahmoni voi yrittää mennä minne vaan. Jos jokin voima (esim. seikkailu tai pelinjohtaja) pakottaa minut pysymään tietyllä väylällä, se voi alkaa ahdistaa, ja saada aikaan halun rikkoa asioita pelin sisällä, jotta voin todistaa että teoillani on jotain merkitystä. Toisaalta jos hahmoni voi mennä minne vaan, jonkun täytyy luoda kaikki ne paikat joissa käyn. Saatan myös helposti menettää kokonaiskuvan pelin tapahtumista, jos hahmoni lähtee vaeltamaan vailla päämäärää.

Kaikissa roolipeleissä tarvitaan pelimaailman paikkoja, henkilöitä ja motivaatioita. Lisäksi voidaan käyttää esimerkiksi ansoja, tapahtumia ja esineitä. Yleensä on pelinjohtajan asia tuoda kaikkia näitä peliin tarpeen ja valintansa mukaan. Se, kuinka paljon pelinjohtajan täytyy tietää paikasta tai henkilöstä riippuu pelistä. Minimi on se, että paikka pitää pystyä jotenkin kuvailemaan pelaajille, jotta he voivat toimia siellä, ja henkilöistä täytyy tietää tärkeimmät motivaatiot, jotta pystyy päättämään mitä he tekevät eri tilanteissa. Toisissa peleissä tarvitaan näiden lisäksi esimerkiksi kartoja paikoista, ja henkilöistä hyvinkin paljon kaikenlaisia taistelutietoja.

Paikkojen kuvailua ja henkilöiden reaktioiden päättämistä harjoitellaan kurssilla erikseen.

Jos otetaan esimerkiksi seikkailu, jossa hahmot tutkivat jonkinlaista luolastoa, niin siinä hahmojen liikkeitä voi hallita kartan suunnittelulla. Kun kartassa on haarautuvia käytäviä ja vaihtoehtoisia reittejä, ei tule olo että olisi pakotettu menemään tiettyyn suuntaan, ja silti kokonaisuus on hallittavissa.

Avointa maailmaa, jonne on ripoteltu seikkailupaikkoja valmiiksi, kutsutaan usein hiekkalaatikoksi. Niissä on tärkeää, että hahmoilla on aina tiedossa joitain näistä paikoista, jotta he voivat tehdä mielekkään valinnan siitä mihin mennä. Jos haluaa säädellä järjestystä, voi tehdä esimerkiksi niin, että kartta pahempiin paikkoihin löytyy jonkun helpomman paikan sisältä. Toisaalta jos aina on tiedossa vain yksi paikka, on pelaajien ainoa ilmeinen valinta mennäkö vai eikö mennä, ja miten valmistautua. Maailmaa suunnitellessa kannattaa myös huomata, että hahmot saattavat muuten vaan vaellellessaan löytää paikan, johon eivät ole valmiit.

Toisen tyyppisissä peleissä ei tarvita erillisiä seikkailupaikkoja ja karttoja. Pelit, jotka mallintavat elokuvia ja TV-sarjoja käyttävät paikkoja vain lavasteina. Silloin seikkailu vastaa jakson juonta. Koska pelaajat kuitenkin sotkevat kaikki käsikirjoittajan ideat, ei alusta loppuun kirjoitettu juoni yleensä toimi. ... Joskus seikkailua ei tavallaan edes ole olemassa, vaan on vain hahmot, joiden välillä on jännitteitä, ja jokin alkuasetelma ja tapahtumia, joiden kautta jännitteet nousevat esiin ja luovat elämyksen, kun pelaajat yhteistyössä ohjastavat hahmonsa toisiaan vastaan viihdyttävillä ja mielenkiintoisilla tavoilla.

-----  
Torstai

#### Aihe 7: Pelaajat ovat erilaisia

Minä pelaan saadakseni voimaannuttavan kokemuksen. Haluan kyetä vaikuttamaan pelimaailman asioihin. Siksi minulla on taipumusta optimoida itselleni voimakas hahmo, jotta voin voittaa kaikki uhat.

Eräs ystäväni kertoi, että hänelle tärkein nuoruuden pelikokemus oli saada seikkailla Taru Sormusten Herrasta- kirjojen Keskimaassa, tunne siitä, että kävi kirjoista tutuilla paikoilla itse, oman hahmonsa kautta.

Toiselle mukavinta on päästä seuraamaan kuinka hahmo kehittyy kykyjen karttuessa.

Jollekulle muulle hahmon luonteen kehittyminen seikkailukokemusten kautta voi olla se juttu.

Joku haluaa onnistumisen kokemuksia.

Yksi haluaa, että hahmo osaa tehdä kaikkia viileitä juttuja.

Joku haluaa deittailla.

Joku muu haluaa kokea hahmonsa kautta voimakkaita tunne-elämyksiä.

Joku haluaa oppia lisää itsestään.

Toinen haluaa räpeltää kaikkea ja kokeilla mitä tapahtuu.

Monet haluavat pienen loman omasta arkielämästään.

Kaikki me olemme samaa mieltä, että pelissä mukavan rento meininki ja hyvä porukka on tärkein.

Pelaajien tavoitteista ja odotuksista on tärkeää puhua. Kovin ristiriitaiset odotukset eivät voi toteutua samassa pelissä, mutta muuten erilaiset tavoitteet ja mielenkiinnon kohteet voivat

tehdä pelistä paljon monipuolisemman. Tämä vaatii sen, että pelaajat ovat valmiita tekemään pieniä myönnytyksiä toistensa peli-ilon eteen.

Yksi esimerkki sovittamattomasta odotusristiriidasta on ristiriita eskapismia haluavien ja tosimaailman ongelmien käsittelystä syvyyttä peliinsä haluavien välillä. Heitä ei kannata laittaa samaan pelipöytään. Samoin hyvin kilpailuhenkiset ihmiset harvoin viihtyvät samanlaisessa pelissä kuin yhteistyötä kaipaavat pelaajat.

Omia pelimieltymyksiään voi pohdiskella myös teorian kautta.

Roolipelityyleistä eroteltu piirteitä, jotka liittyvät simulaatioon (eli maailman mallintamiseen mahdollisimman uskottavasti), pelaamiseen (kuten lautapeleissä: sääntöjen puitteissa tapahtuvaan optimaalisen vaihtoehdon etsimiseen) ja draaman tai tarinan luomiseen(, jossa siis hahmoja ohjataan niin, että syntyvä kertomus on pääasia). Itse lisäisin eläytymisen (tarkoituksena voida kokea erilaisia asioita hahmon kautta), joka kuuluu edellistä lähinnä simulaation piiriin.

-----  
Perjantai

Aihe 8: Pelit ovat erilaisia

Ensimmäinen kaupallisesti julkaistu roolipeli oli Dungeons & Dragons. Se julkaistiin 1974. Sen juuret ovat figuureilla pelatuissa historiallisissa sotapeleissä. D&D on muuttunut pelinä varsin paljon ja monta kertaa vuosien varrella. D&D:ssä on edelleen vahvasti mukana oletus taistelupainotteisuudesta, niin hahmoissa, loitsuissa kuin kirjojen sisällössä. D&D:n peruspiirteitä ovat mm. hahmoluokat, hahmojen kokemustasot, 20-sivuisen nopan käyttö osuma- ja onnistumisheitoissa ja hahmojen vaurion mallintaminen kestopisteillä. Monia näistä piirteistä on kopioitu sellaisenaan toisiin peleihin. D&D ja sen seuraajat on yleensä tarkoitettu pitkiin jatkuviin kampanjoihin, ja hahmojen voimatason nousu ajan myötä on merkittävä osa pelityypin viehätystä. Esimerkkejä: D&D, Pathfinder  
Toinen paljon myyty sotapeliin pohjautuva roolipeli on Warhammer, josta on omat pelinsä scifille ja fantasialle.

Forge oli internetyhteisö, jossa käytiin keskustelua roolipeliteoriasta. Forgessa kehiteltiin paljon pelejä, jotka kyseenalaistivat roolipelaamisen totuttuja tapoja. Jotkin forgelaiset pelit esimerkiksi antavat pelaajille oikeuksia luoda ei-pelaajahahmoja kesken pelin tai kuvailla nopanheiton seuraukset. Monissa näistä peleistä säännöt ovat kevyet, ja ne on erityisesti suunniteltu tukemaan pelin teemaa. Jos pelin teema on esimerkiksi luottamus, mekaniikassa luottamuspisteillä on suuri merkitys. Monet forgelaiset pelit on suunniteltu kertapelejä tai lyhytkamppanjoita varten. Esimerkkejä: Piruja miehiksi, Vuoren velho, Parhaaseen katseluaikaan (suomessa näitä julkaisee Arkkikivi). Samaa tyyliin kuuluvat myös suosittu Fate ja DungeonWorld (sekä muut Powered by the Apocalypse- eli PbtA-pelit).

Viime vuosituhanella julkaistiin pelejä periaatteella: ”mitä tarkemmat ja raskaammat säännöt, sitä laadukkaampi peli”. Kokemus osoitti, että tällaiset säännöt yleensä johtivat kummallisuuksiin. Niitä ei myöskään ollut kovin hauska pelata. Esimerkkeinä näistä peleistä mainittakoon Runequest ja Rolemaster. Suosittelen pysymään kaukana näistä, paitsi jos rakastat taulukoita ja sääntökirjojen lukemista.

Myöhemmin tulikin muotiin ajatus, että pelin sujuvuus on sääntöjen tarkkuutta tärkeämpää. Esimerkiksi Savage worlds pyrkii olemaan nopea pelattava. Säännöt eivät onnistu olemaan niin yksinkertaiset kuin oli tarkoitus, mutta peli on kieltämättä vauhdikkaampaa kuin esim. D&D, ja seikkailut mahtuvat sivulle tai parille.

Suosionsa vuoksi World of Darkness -pelit täytyy myös esitellä. Ne ovat Vampire, Werewolf ja Mage, joissa pelataan nimen mukaisesti vampyyriä, ihmistä tai sielunsa myynyttä ihmistä. Tunnelma on goottisen synkeää. Pelit ovat vanhoja, mutta Vampiresta on tänä vuonna julkaistu nykyaikainen versio. Nämä pöytäroolipelit liittyvät LARP:peihin, joista ainakin Vampirea pyörii Suomessakin säännöllisesti.

Jos fanitat jotain TV- tai kirjasarjaa tai vaikka animea tai keuhkoja kauhufilmejä, on hyvät mahdollisuudet, että niistä on tehty roolipeli tai muutama. Näitä lisenssipelejä on paljon ja laatu vaihtelee surkeasta loistavaan, joten kannattaa tutustua peliin etukäteen netissä. Osa vuoden 2000 jälkeen julkaistuista TV-sarjoihin perustuvista peleistä sisältää mekaniikkoja, jotka luovat TV-sarjalta tuntuva peliä.

OSR eli "vanhan koulun roolipelaaminen" on uusi muoti, joka on noussut osana nykyistä nostalgiabuumia, mutta tyyli sopii hyvin myös uusille pelaajille. Siinä pyritään alkuaikojen D&D-seikkailujen tunnelmaan. Pelissä on lähinnä kevyet taistelusäännöt, ja ne ovat melko tappavat, joten hahmojen kuolema on tavallista. OSR-ajattelun mukaan tämän on tarkoitus kannustaa välttämään taistelua. Sääntöjä muuhun toimintaan ei ole, vaan pelaaja kuvailee tarkasti mitä hahmo tekee, ja PJ päättää mitä tapahtuu perustuen maalaisjärkeen, mutta suosien kekseliäitä ratkaisuja luovuuden kannustamiseksi. Noppaa ei siis heitetä jokaisen haasteen kohdalla, vaan nopanheittoja yritetään itse asiassa välttää. Pelityyliin kuuluu, että pulmat haastavat pelaajia suoraan, eikä vain hahmoja, ja pelaaja saa aina tehdä parhaansa, vaikka hahmo ei moiseen kykenisi.

Esimerkkinä mainittakoon kotimainen Lamentations of the Flame Princess.

Suomeksikin on julkaistu ja käännetty paljon roolipelejä. Hyvä lista löytyy osoitteesta:

<http://www.roolipelitiedotus.fi/roolipelimateriaalia/suomenkieliset-roolipelit/>

Monet pelit ovat laadukkaita ja/tai omaperäisiä. Suhtautukaa varauksella kaikkeen, mikä on julkaistu viime vuosituhannella.

-----  
Perjantai lopetus -lista mukaan

**Liite 1:** Pelin järjestäjän muistilista

Pelipaikka: Onko istumapaikkoja, pöytätilaa hahmolomaikkeille ja nopanheittoon, onko paikka rauhallinen, eihän kukaan häiriinny kun pelistä usein syntyy huutoa ja naurunremakkaa, löytyykö vessa, mikroaaltouuni eväille, kahvinkeitin, pysäköintipaikkoja jos väki tulee autoilla, kuka siivoaa pelin jälkeen.

**Pelisopimus:** Kannattaa sopia ainakin pelin piirteistä sekä poissaolojen ilmoittamisesta ja niiden vaikutuksesta peliin.

Pelin piirteistä on hyvä sopia teema ja tavoiteltu tunnelma (esim. eepistä fantasiamaailman pelastusta pääpainona taistelu, tai kurjat antisankarit synkän tulevaisuuden katuojassa).

Pelityyli on myös tärkeä sopia: onko tavoite eläytyä suurella tunteella tai rentoutua vitsejä heitellen, voivatko hahmot toimia ja juonia toisiaan vastaan vai onko se täysin sopimatonta, minkä verran pelimaailmassa esiintyy (tai sallitaan pelaajilta) väkivaltaa tai romantiikkaa tai seksiä tai muiden raskaiden aiheita kuten esimerkiksi orjuuden, syrjinnän, kiusaamisen ja mielisairausten käsittelyä. Kuuluuko moraalisen oikeutuksen pohdiskelu asiaan vai ei.

Hahmojen kuolemasta kannattaa olla kaikilla tiedossa: voiko hahmo kuolla helposti, pelkkään huonoon tuuriin, pelkkään typerään tekoon, vain eepissä haasteissa tai

uhrautuen, vai ei koskaan.

Onko henkiinherätystä. Mitä tapahtuu, kun menettää hahmonsansa?

Usein on oleellista, että kaikilla on samat säännöt, joten käytettyjä vaihtoehtoisia sääntöjä ja omia sääntöjä kannattaa selittää.

Poissaoloista kannattaa sopia: miten niistä ilmoitetaan, monellako pelaajalla peliä ei vielä peruta, kuinka peruminen ilmoitetaan, mitä poissaolijan hahmolle tehdään poissaolon ajaksi, kirjoittaako joku pelikerran tapahtumia ylös.

Liite 2: Show-pelit (peli PJ:n showna, Mikko Karttunen)

Show-peli saadaan toimivaksi, kun peliporukka on tavalla tai toisella päässyt yhteisymmärrykseen, että pelissä on tarkoitus nauttia PJ:n showsta. Jos PJ:n tekniikoihin kuuluu kyseisessä pelissä pakottaa juoni tietyille urille, pelaajien pitää olla mielellään tietoisia tästä ja vähintään hyväksyä se.

Peliä, jossa pelaajat antavat PJ:lle luvan ohjata tarinaa ja hahmojen päätöksiä, kutsuttiin Forgessa termillä "participationism" ja sitä pidettiin funktionaalisenä tapana pelata.

Show-peli ei tietysti vaadi että PJ:llä on valta päättää mitä hahmot tekevät, mutta niinkin ääritapaus toimii kunhan se on kaikille ok.

Aikalailta mitä tahansa perinteistä ropea voi pelata tällä tavalla, ja jotkut indiepelit on suunniteltu toimimaan näin. Esim. Dread (huojuvaa tornia käyttävä indiekauhupeli) antaa hyvin show-PJ tyylistä ohjeistusta tekstissään.

Myös tunnekokemuksiin tähtäävissä freeform skenaarioissa (esim. Fastavalin skenaariokisasta) on ihan perustekniikka kirjoittaa juoni valmiiksi lopetuksineen kaikkineen. Ideana on suunnitella tarinankaari tuottamaan juuri tietty kokemus. Esim. viime vuoden voittajaskenaario Gone: koskettava tarina äidin viimeisestä vuodesta ennen kuin hän päätyy Alzheimerin takia hoitokotiin. Pelaajilla on tilaa kuvailla tiettyjä palasia kohtauksista ja omia reaktioitaan, mutta kohtausjärjestys on aina sama riippumatta pelaajien valinnoista.

Showpelissä tarjotaan pelaajille kokemus ja joskus sen tarjoaminen voi olla näppärintä ottamalla pelaajilta vähän valtaa pois.

Liite 3: Muut roolipelityypit, joita ei käsitelty

Freeform ja Jeepform

<https://roolipeliloki.com/2016/12/20/freeform-ja-tracon-hitpoint-2017/>  
ja

<http://leavingmundania.com/2012/09/17/jeepform-for-noobs/>

Näissä tavoite on tunne-elämys tai jopa terapeutin kokemus joka voi lisätä itsetuntemusta sitä kautta että tapahtuu tunteiden "vuotoa" itsen ja hahmon välillä. Nämä pelit harvoin ovat eskapismia, pikemminkin päin vastoin. Yleensä pelisääntöjä ei juuri ole, mutta sosiaaliset säännöt ovat hyvin tiukat ja syystä. Aiheet voivat olla hyvin rankkoja.

Kansainvälisesti Freeform tarkoittaa sääntökevyttä LARPIa, joka on Australiassa suosittua.  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Freeform\\_role-playing\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Freeform_role-playing_game)

LARP

<http://www.larp.fi/>

tullee olemaan hyvä sivusto aiheesta, mutta on vielä kovin kesken.

Siksi

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Live-roolipelaaminen>

Tietokoneroolipelit

Roolipelejä matkivat tietokonepelit ovat varsinaisia roolipelejä rajoittuneempia, koska ohjelmoijat eivät pysty tarjoamaan rajatonta määrää toimintavaihtoehtoja. Toisaalta niiden grafiikka voi mahdollistaa varsin mukavasti immersiota: tunnetta siitä että on sisällä pelimaailmassa. Usein tietokoneroolipeliksi sanotaan mitä tahansa tietokonepeliä, jossa hahmo kehittyy mekaanisesti. Mielestäni esimerkiksi Witcher-pelit ovat enemmän roolipelejä, koska niissä pelihahmon valinnat vaikuttavat juoneen oleellisesti.

Tietokoneilla voi pelata myös lähes mitä tahansa pöytäroolipeliä netin yli virtuaalisella pelipöydällä, ja lisäksi on olemassa roolaukset, jotka on yhteisen fanifiktin luomista netin yli.