

D7 presenterar FRI FORM

Vad är nu detta, "Fri-Form"? För att förstå detta måste man först sätta sig in i, vad som tidigare skulle ha kallats konstruktörsgruppens, D7 struktur och mål. D7 strävar efter att arbeta bort den uttjatade och föråldrade titeln/etiketten "äventyrskonstruktör" och istället implementera sin egen dito: "äventyrskompositören". Ja, det är alltså inte *Konstruktörsgruppen D7* som *konstruerar* ett äventyr utan istället *D7 - Kompositörerna* som *komponerar* det! D7 väljer att dela in äventyrproducenterna enligt följande:

- Steg1. Konstruktör
- Steg2. Författare
- Steg3. Skapande artist
- Steg4. Kompositör

En evolutionsskala där steg ett representerar den lägsta formen av äventyrproducenter och steg fyra det högsta. Fri-Form konceptet föds någonstans emellan steg tre och fyra och är alltså inte slutligt, men nog så nära. Naturligtvis ökar kompositionernas kvalitet ju högre på skalan vi kommer och vid steg tre-fyra kliver vi in i Fri-Form genren och kommer på så sätt ytterligare en bit högre, kvalitetsmässigt.

Vem har då rätt att kalla sig kompositör?

Naturligtvis har inte vem som helst som har lust rätten att kalla sig kompositör, då skulle ju begreppet snart vara lika inflationsdrabbat som konstruktörsbegreppet och vi skulle få se oss om efter en ny kvalitetsmarkör. För att förhindra detta har D7 valt att införa den så kallade Tranmärkningen™. Denna åsyftar till att värna om kompositionsbegreppet, kompositörtiteln samt tjäna som signal till omgivningen om ett objekts förträfflighet, rent kompositionsmässigt.

Följande är saxat ur D7's stadgar:

\$7 "Den har rätt att kalla sig kompositör som av de sju renommerade rollspelskompositörerna, D7 - Kompositörerna, fått minst en komposition godkänd och Tranmärkt. (Detta gäller för de titlar som förr gått under beteckningen arrangör eller konstruktör.)"

Vad har då detta att göra med Fri-Form konceptet? Jo, det är ur denna höga skapande artist-/kompositörsnivå som hela idén är sprungen. Tankarna bakom Fri-Form är många och jag skall här försöka sammanfatta några av dem. Den grundläggande tanken bakom Fri-Form är att man vill komma undan regelslaveriet. Man vill kunna konstruera ett äventyr som inte nödvändigtvis följer reglerna till punkt och pricka och ändå få rollpersonerna levande genom detsamma. Man vill slippa prat om olika värden av "Men jag har faktiskt 15 i FV och jag borde kunna träffa på ett avstånd av sju meter..." och slippa motivera varför saker är på ett visst sätt. Eftersom rollspel inte är i grunden realistiska finns det väl knappast någon vits med att approximera regelsystemet till verkligheten. Fri-Form vill servera ett snabbt och lättspelat ROLLSPELSÄVENTYR utan långa sekvenser som enbart utgörs av tärningsslag och siffermani. Med detta inte sagt att tärningsslag är uteslutna - tärningsslag är en fin slumpfaktor som inte skall försakas - Fri-Form eftersträvar bara att de inte innehar en så central roll. Ergo: Fri-Form eftersträvar ROLLSPELANDE, inte REGELPELANDE! Man skall helst kunna spela och spelleda ett Fri-Form äventyr utan att ha läst spelets regler. Man skall kunna spelleda äventyret utan att först ha inköpt en uppsjö "handböcker" och regeltillägg handbok. Fri-Form är ett fritt äventyrskoncept som inte är system- eller genre- eller världsbundet.

Fri-Form vill vidga rollspelans vyer. Det fanns en tid då rollspelets högsta form var att rusa runt som en vettvilling i underjordiska gångar och slå ned "monster". Om det inte var för nydanande former av Fri-Form typen skulle vi fortfarande vara där idag. Fri-Form vill lansera ett nytt koncept. Spänning på en helt annan nivå. Ett äventyr av tidig Fri-Form karaktär som genast dyker upp i sinnet är Mutant 2 -äventyret under LinCon 95. Hela äventyret är uppbyggt runt kräftfiske men blir för den sakens skull inte mindre spännande och rafflande. Nya miljöer, nya vinklar, nya vyer! Fri-Form är framtidens melodi. FF-revolutionen innebär stora förändringar i rollspelandet, inte bara på konventen utan också i hemmet. Med Fri-Form i åtanke kan man se till så att spelet flyter bra och lämnar mycket till övers för det centrala; själva ROLLSPELANDET. Man får helt enkelt en helt ny fundamental intrigplatta att tjäna som bas för framtida äventyr, om så inte i mörka grottor så kanske i Lumpare träsk på Åland i jakt på George, gigakräftornas gigakräfta...

D7 - koncept

<http://www.dsv.su.se/~tobias-w/d7>