



## **ÁLMODJ ÚJ VILÁGOT!**

### **PPX pályázat**

A nagyszabású pályázat lényege egy szerepjáték – a Perplexus® –, amit a NOVYON EVENTS szoftverfejlesztő cég hozott létre. Ezzel a pályázattal olyan tehetséges írókat, festőket szeretnénk megkeresni, akik nyitottak a fantasy iránt, és segítenének a NOVYON által megálmodott világot élettel, intrikával, misztikummal megtölteni. Az írások egyrészt megjelenéne a CÉG honlapján és természetesen, a legjobbak a TINTA-KLUB oldalán is. Ezenfelül, a NOVYON idővel szeretné a legjobbakat könyv formában is megjelentetni. A PPX pályázat nyertesei részt vehetnek a CÉG által tartott bemutatókon, versenyeken. A pályázat pénzdíjas. A beküldött írásokat a PPX-Zsűri bírálja el, melynek elnökei: Csepregi Gábor, a Novyon ügyvezetője és Michael Mansfield, író. Az első három helyezett oklevélben és a Tinta-Klub íróinak jutalomkönyveiben részesül. Mindez egy díjkiosztón történne, ahová a pályázókon túl várnánk bárki érdeklődőt, és ahol a nyertes pályaműveket esetleg tehetséges színészek amolyan felolvasó est keretében előadhatnák.

Továbbá, a legeredetibb történetek, helyszínek, szereplők mindenképpen vissza fognak köszönni a PPX játékban, a forrás megjelölésével együtt. A Zsűri, de elsősorban a Novyon által legjobb fogalmazónak értékelt szerzők felkérését kapnak a játékon belüli hangulatfestő szövegek megírására. Egy érdekes adalék, végül: a díjazottak közvetlenül is megjelenhetnek a játékon belül speciális karakterekként.

**Sikeres részvételt a pályázaton!**

*Csepregi Gábor*  
*Ügyvezető*  
Novyon Events BT

*Michael Mansfield*  
*Elnök*  
Tinta-Klub

\*\*\*

## Részletes pályázati kiírás és a Perplexus bemutatása:

### *Csepregi Gábor ismertetője:*

„A Világ története – melyben a novelláknak el kell helyezkedniük – két részre osztható. Az egyik abból a tényből áll, hogy valamilyen véletlennél fogva megszakadt egy ponton a tér-idő kontinuum, és különböző világok szeletei egymásra csúsztatva új világot alkottak. Alaphangon 4 ilyen világrész létezik: rovarok, egy fantasy hangulatú, egy isteni és egy élőholt világ. Ami fontos, hogy ezeknek a lakói nem tudják, mi történt, csak a megváltozott körülményeket próbálják feldolgozni; keresik a magyarázatokat, miközben próbálnak életben maradni az új helyzetben.

Alaptézis lesz a játékban, hogy minden világ különböző számú és fajú komponensekből áll, amolyan atomokból. Ezek határozzák meg a fizika törvényeit, a mágiát, stb. Mivel különböző világok keveredtek, elkerülhetetlenül azok komponensei is vegyültek, de nem homogén formában. Az egyes szeletek középpontjaiban a változás kevésbé érzéketlen hatását, de haladva a határok felé egyre jobban érvényesülnek az idegen komponensek, melyek úgy mond beszennyezik a világot. Ezek a területek tetszőleges méretűek lehetnek, egymástól függetlenül, a városnyitól, egész országos méretekig. Hogy ez a szennyeződés milyen hatást vált ki, mik változnak meg, azt az írók fantáziájára bízunk, hiszünk abban, hogy ki tudnak találni olyan eseményeket, melyek bennünk a Novyonnál fel sem merülnek. De segítségképpen van néhány, amit kitaláltunk:

1. A rovarvilág eredetileg egy bolyszellemű közösség volt. Nagyjából olyan, mint egy valódi hangyaboly, vagy a *hangyok* Orson Scott Card Végjátékában. Minden egyednek pontosan meghatározott szerepe és feladata van, és a külső behatásokra a boly reagál, mint egység és nem az egyes elemei. Mintha a királynő lenne az agy, a dolgozók a kezek, a lábak stb. egy szervezetben. De mi történik akkor, ha ez az egység megbomlik? Mi van, ha a boly tagjai öntudatra ébrednek? Mit jelent nekik az ÉN? Továbbra is el tudják-e, el akarják-e látni kötelességeiket, vagy felüti fejét a lázadás? Mit kezd egy ilyen helyzetben a királynő, ha magára marad?

2. A fantasy és az isteni világ kicsit összemósodik, mert a hatások részben egyszerre érintik mindkettőt. Az alap lehetőség, máshogy működik a fizika, a mágia. De látunk egy olyan vonalat, hogy a papok elvesztik isteneiket, akik viszont átélnek híveik elvesztését ugyanakkor. Mi történik, ha az istenek (A játékban az isteneket mi Bukottaknak (Fallen) neveztük el, elvégre ők kiteszítottnak érzik magukat) fél halandóként, erejük java részétől megfosztva egy olyan

világban találják magukat, amit nem ismernek? Vajon ha megtalálják papjaikat, mindkettejük élete helyrebillenhet? Egyáltalán, mennyi idő alatt jönnek rá, hogy meg kell keresniük egymást?

3. Az élőholt világról elképzelték hasonlítanak részben a rovarokéra azzal a különbséggel, hogy ott nem bolyszellem uralkodott, hanem feudális rend, tehát az *éntudat* bizonyos szinten kezdetektől fogva jelen volt.

### Szereplői Segédlet:

#### A)

Világban élőket igyekeztünk több szempontból felosztani:  
(mivel a játékot külföldön is meghonosítottuk, szükségesnek találok az angol elnevezések említését – *Csepregi* –)

1. **az isteni út követői (Divine)**, akik halandóként az isteneiket próbálják megtalálni újra, istenként a híveiket keresik

2. **akik elfordulnak az istenektől / híveiktől**, és a természet útját választják, hogy megértsék a változás mibenlétét (**Nature**)

#### B)

##### 1. MÁGIAHASZNÁLÓK:

a. **idézők (summoner)** képesek az élőlényeket magukhoz idézni / megidézni /, feltámasztani, a Bukottak néhány természetfeletti lényét is

b. **alakváltók (shapeshifter)** saját alakjukat képesek mágiával átformálni

c. **elementalisták (elementalist)** a természet elemi erői felett rendelkeznek

d. **illuzionisták (illusionist)** egy új kaszt a mágiahasználók között, a változás hatására jöttek létre a képességeik. A fenti három mágiaforma bármelyikét képesek alkalmazni, de varázslataik csak illúziók, melynek hatásossága függ a célpont mentális ellenálló képességétől

2. NEM-MÁGIAHASZNÁLÓK: (itt a nevek az adott világoknak megfelelően kialakítandók, csak iránymutatók)

a. **"paladin"**: azok a képzett harcosok, akik a felsőbb rendet szolgálták hivatalosan, bármely oldalon álljanak is

b. **"zsoldos"**: szintén képzett harcosok, de azt szolgálják nyilván, aki megfizeti őket

c. **"kóbor"**: angolul rogue, olyanok, akik nem fogadják el a felsőbb rendet, a saját értékrendjük és érdekeik szerint élnek

d. **"céh"**: olyan szervezetek és tagjaik, amelyek próbálják a régi hatalmukat megszilárdítani, visszaállítani, vagy éppen az új helyzet megoldására jöttek létre.

#### C)

1. **lojálisok**: akik a változás előtti rendet próbálják visszaállítani
2. **renegátok**: az újrendezés hívei - akár önös célból, akár a változás megoldására

**D)**

1. **humán fajok**: elsősorban ember, a többi faj bevezetéséhez még kiforratlannak érezzük a világot
2. **élőholtak**
3. **bukottak**
4. **rovarok**

\*\*\*

Az egyes világok nem csatlakoznak egymáshoz közvetlenül fizikailag, mintha a változás még tartana, vannak fehér foltok közöttük, olyan zónák, amik még nem kialakultak, a játékosoknak a szerepjáték során első körben ezeket kell majd felfedezniük, mielőtt a fajok egymással találkozhatnak. A játék körülbelül két-három generációval az esemény után kezdődik, és nyíltvégű, nyílt világban játszódó menete lesz, melyben a játékosok alakíthatják majd a történelmet. **Az íróktól ennek az első pár generációnak a szemszögéből megfogalmazott történeteket várunk.** Azt a káoszt, zavart, megdöbbenést, amit egy ilyen eset okozhat, mint amit maga a *perplexus* szó is jelent. Fentebb írtam pár variációt a lehetséges változásra, de külön értékeljük, ha valaki el tud rugaszkodni a valóságtól, és be tud mutatni egy olyan lehetőséget, amire mi nem gondoltunk. Az egész ötlet elég irreális ahhoz, hogy bármi beleférjen, így a legfontosabb számunkra nem a maga a probléma, hanem, hogy arra hogyan reagálnak az érintettek. Hogyan próbálják feldolgozni, megérteni, elfogadni a történeteket úgy, hogy a valódi okról sejtelmük sem lehet, csak azok távolra gyűrűzött következményeit látják. Be lehet mutatni, mihez kezd ilyen helyzetben két ellenséges tábor, ha háttország nélkül magukra maradnak. Nyilván átrendeződnek a politikai viszonyok, hatalmi harcok robbanhatnak ki, stb. Tehát végtelen lehetőségek adódnak és ez nagyban segítheti kedves pályázóinkat. Sok sikert a Világ megálmodásához!"

A **NOVYON EVENTS** és **TINTA-KLUB** közös projektjének, az „**ÁLMOZJ ÚJ VILÁGOT – PPX-PÁLYÁZAT**”-nak a technikai paraméterei a következők:

– A pályamű terjedelme nem lehet több 30 000 karakternél, szóközzökkel. Times New Roman betűtípus, 12-es betűméret, 0,5-ös behúzás.

– A pályázat 2009. október 25.-én, éjfélkor ér véget, ezután érkező műveket már nem tudunk figyelembe venni.

– Beküldési cím: [palyazat@tintaklub.hu](mailto:palyazat@tintaklub.hu)

Minden kedves pályázónak örömteli alkotást, színes fantáziát és sok sikert kíván a **NOVYON EVENTS BT.** és a **TINTA-KLUB.**