

Новостное Агентство

ИНТЕРВЬЮ - РЕПОРТАЖ - РАССЛЕДОВАНИЕ - СОН - КОФЕ - ДОЛГ - КАРЬЕРА

Москва 02- 02 - 2022

ТИРАЖ 012345

Тема номера: Метамарфоза

Газеты

Соседи по цеху не дремлют! Стоит лишь немного ослабить хватку и вот они уже везде, берут интервью у ваших контактов и переманивают лучших сотрудников!

Журналы

Глянec заменил cмыcл, полноцветные фотографии и пустые слова. Ах, этот запах нового журнала!

Телевидение

Телевизионщики наступают на пятки! Их сюжеты острее, репортеры быстрее, а выходят они несколько раз в сутки! А вы видели их рекламные бюджеты?

Блоггеры

Веяние будущего! Теперь даже не нужно выходить из дома и покупать дорогую аппаратуру чтобы иметь обширную аудиторию!



Сумеет ли кофе победить сон, а профессионализм долги? Читайте специальный репортаж на странице 2

Журналистское расследование



Пройди карьерный путь от автора гороскопов до шеф-редактора

Начни свой день с планерки, на которой накидай по таблице генератору происшествий и слухов в городе. Или выдумай сам.

Отправляйся за сюжетами, возьми интервью. Подготовь материал, вставь рекламу и бойся стать желтой прессой. Стр.3

Совпадения случайны, редакция ответственности не несет.

О чем эта игра

Вы будете играть сотрудниками Новостного агентства - Издательства которое готовит новости сначала в Форме газеты, затем Глянцевое журнала, потом Телевидения и, наконец, Интернет СМИ. Сотрудниками которые хотят выкупить свое Издательство и вернуть долг Владельцу.

Вы увидите как метамарфоза или трансформация в СМИ отражается на жизни сотрудников. Так же как и почувствуете метамарфозу самих сотрудников последовательно занимающих все более высокую должность в Агентстве.

Кто-то начнет Шеф-редактором и почти сразу уйдет на покой, чтобы уже в следующей Форме СМИ взять нового персонажа и быть начинающим автором. Кто-то пройдет своим персонажем полный путь и дорастет до Редактора. А кого-то могут уволить на этом этапе!

Важно понимать - несмотря на то что игроки меняются буклетами, но персонажи у вас остаются те же. Вы продолжаете играть своим персонажем и чувствуете изменения за этот период, как вы повзрослели и набрались опыта, как изменились ваши жизненные взгляды. Как профессионализм приходит на место блеску глаз юности.

Это настольно-ролевая игра о жизни СМИ. Она может играть как с Мастером так и без, количество игроков желательно 4. При количестве игроков 2 лучше взять по два буклета на игрока. Мастерский раздел отсутствует, но мастер может двигать угрозы, озвучивая происходящие в мире события. Генерить по таблицам слухи и следить за выполнением правил, а так же хитрой математикой. Если Мастера нет - тогда самый опытный игрок, прочитавший эти правила может взять на себя его обязанности.

В каждой форме издания вы будете готовить один выпуск. Начиная с Летучки, на которой будут озвучены слухи о происходящих или готовящихся в городе событий, до выпуска номера - вы будете работать над материалами.

Разные роли делают это по-разному. Журналист собирает информацию по городу, равно как и заказные статьи, вместе с рекламой, позволяющей держаться Агентству на плаву. Публицист работает над "главным калибром" номера, кропотливо собирая факты он готовит свой объемный материал. Редактор улучшает качество материалов, а также управляет бюджетом, а кроме того - принимает решение о выпуске каждой статьи. И наконец, Начинающий автор - помогает вести менее важные развлекательные разделы, набирается опыта и готовится стать настоящим журналистом.

Важно помнить, что несмотря на проработанную внутреннюю экономику - это прежде всего ролевая игра. Все решения, даже самые непростые, принимаются от лица персонажа. Далеко не всегда совершаются оптимальные ходы. Но все должно быть направлено на то, чтобы получилась интересная и захватывающая история производства.

Система состоит из буклетов - раздайте по 1 каждому игроку. Буклеты разделены на ходы, каждый из которых состоит из триггера - условия при котором он срабатывает, броска и исходов.

В системе могут присутствовать ходы, которые обязательны к выполнению, даже если игрокам этого не хочется. Воспринимайте это как необходимое условие для возможности сделать роль Мастера опциональной и дать возможность этому человеку играть вместе с вами как обычному игроку.

На следующей странице приведена информация, позволяющая быстро понять структуру игры и терминологию.



Терминология

- **Агентство, Издательство** - в терминах игры одно и то же - это ваш офис, в котором начальник Редактор
- **ЖП** - метка желтой прессы, неуважительного отношения к вашему изданию (аналог ранений в плане репутации)
- **Заказуха** - подозрение на заказные статьи (аналогично предыдущему, но другой срез)
- **Премия** - ежегодная премия журналистики Перо Жар-Птицы. У Агентства или Издательства получившего ее дальше будет все хорошо.
- **Долг** - ваш долг владельцу, который накапливается при переходе между Формами СМИ. Отмечается монетками О на буклете Агентства, при выплате или получении денег монетка зачеркивается.
- **Форма СМИ** - это последовательный переход между видами деятельности Агентства. При переходе между ними увеличивается долг, так как происходят траты связанные с необходимыми закупками.

Формы, сменяющие друг друга

- Газета - жаренные факты восьмидесятых
- Глянцевый журнал - гламур и шик нулевых
- Телевидение жирных десятых
- Интернет СМИ - крупный новостной портал
- Блоггерство, подкаст, стрим - малые формы

Архетипы персонажей

- Главред - распределение материала, общие решения о выпуске
- Ведущий публицист - хорошее раскрытие известной темы
- Журналист-репортер - выездные задания, интервью
- Молодой автор - занимается заполнением мелких колонок

Угрозы агентству

- большой денежный долг за 49% издательства
- суды за клевету
- конкурирующие издания
- следующая форма

Структура игры

- Летучка, озвучивание и генерация слухов, распределение
- Сбор и подготовка материала
- Редактура и сдача материала в печать
- Реакция общества

Особенности геймплея

- Смена буклетов игроками: от молодого автора до редактора
- Работа с долгом (попытка заработать и рассчитаться)
- Оплата рекламы по колонкам / эфирному времени
- Проверка на ЖП и заказуху
- Выход персонажей (увольнение, смерть)
- Получение ресурсов на работу за счет личных проблем

Колонки и сюжеты (всего мест 8)

Крупная - мест 4, мин. 1

риск ЖП x 2, риск заказухи

- Тема номера
- Журналистское расследование

Средние - мест 2, мин. 1

риск ЖП

- Обзоры
- Светская жизнь и скандалы
- Происшествия

Мелкие (мест 1)

риска ЖП нет, денег не дает

- Минутка юмора и головоломки
- Спорт и афиша
- Погода и гороскопы
- Советы и лайфхаки

Раскрытие персонажей

- Расскажите события семейной жизни на работе
- Упомяните родственников
- Спросите, как дела у коллег?
- Какой фильм вы вчера посмотрели, на какой концерт сходили?
- С каким персонажем бы вам хотелось отношений?
- Если это НПС - опишите чем закончилась ваша встреча
- Как тяжело вам дался последний выпуск? Чем вам пришлось пожертвовать
- Как это отразилось на здоровье?
- Какую привычку преобрили?
- Как изменилось материальное положение?
- Во что вы одеты и как выглядите сейчас?
- У кого сейчас день рождения?
- Что за окном?

Окончание игры

- Выигрыш - выплата долга
- Проигрыш - получение ЖП второй раз
- Премия журналистов Перо Жар-Птицы - за 5 удачных материалов в темах номера или журналистских расследованиях

Идеи НПС

- Владелец
- Дизайнер Велена
- Сисадмин Михась
- Олигарх Раминовский А.Б.
- Гламурная дива, икона стиля Заноза
- Тот кто дает комментарии прессе
- Разносчик горячих обедов Луи (заходит 1 раз в обед)
- Курьер (каждый раз разный)
- Лейтенант полиции Карлсон Е.В.
- Водитель такси Родрик (Родригез)
- Конкурирующие репортеры: Витольд, Матильда, Станислав

Буклет Агентства, долга и общих ходов

Долг длиною в жизнь

Цена свободы и работы на себя. Вы хотите полностью выкупить издательство у Владельца и отдасте ему долг частями. При переходе в новую форму долг увеличивается (амортизация и покупка нового оборудования, зарплаты и налоги). Монетки О - это абстрактная неделимая часть долга.

Газета

О О О О О О О О О О

Журнал

О О О О

Телевидение

О О О О О О О О О О

Интернет СМИ

О О О О

Блоггерство

О О

Окончание игры

Проигрыш

Вы проиграете по одному из этих параметров:

- О О Суд
- О О Желтая Пресса

Выигрыш

Вы выигрываете при достижении одного из факторов:

- О Выплата долга
- О Получение Премии Жар-Птицы

Выпуск

Двигайтесь по списку подготовленных и выпущенных материалов. За каждый материал Журналиста проведите проверку ЖП и заказухи.

Проверка качества:

- качество 1 - вы провалили и получаете ЖП
- качество 2-3 - киньте 1дб, при результате 1-3 получите ЖП
- качество 4+ проверка не требуется

Проверка заказухи:

За каждую колонку при качестве ниже 3 проходите проверку 1дб 1 - статья полная заказуха! 6 - дальше можно не читать - вы эту вещь продали!



Мы никогда не расплатимся

Что повышает долг? (дорисовывайте О в соотв. пункт)

- Покупка оборудования
- Найм помощников
- Взятки
- Оплата услуг

Что снижает долг? (зачеркивайте монетки О)

- Заказные статьи (по количеству колонок)
- Реклама
- Внезапный спонсор

Ваши активы позволяют поднять результаты бросков на 1. Каждый актив одноразовый, неиспользованные активы не переходят в следующую форму и остаются атрибутом эпохи.

Любая такая оплата идет только на этапе Летучки. После этого помочь вам может только Кофе!

Кофе стоит денег

Любой сотрудник использует ход только 1 раз.

Каждое дополнительное действие ваших сотрудников (возможность использовать ход еще раз) стоит 1 чашки кофе, которая добавляет монетку О к долгу (отмечайте карандашом и зачеркивайте при выплате).

И иногда это единственное средство исправить ситуацию!



Сон

Сон это мощный инструмент позволяющий изменить физические события: такие как штрафы за машину, разбитое оборудование. Сон не отменяет потерю времени, судебные разбирательства, получение ЖП и ухудшение отношений. Опишите кому приснился этот сон и как он отреагировал на него.

Но когда кто-то засыпает, мир живет своей жизнью.

Подумайте, кто затаил злобу и желает вашему Изданию краха?

- Конкуренты
- Недовольные заказчики
- Следующая форма СМИ
- Правительство
- Социальная группа

Выберите ход за них:

- Отношения серьезно портятся (никаких интервью)
- Про вашу газету ползут слухи
- Готовят материалы в суд (подадут след.раз)

Редактор

Шеф-редактор это капитан корабля под названием Издание. Он ответственен за всю команду. Начиная от выбора тем и до отправки номера в печать или выпуска материала в телеэфир - везде его воля и рука.

Ключевые принципы

- Год до пенсии и надо не подставиться
- Ответственность
- Отеческое наставление и передача опыта
- Вся жизнь отдана изданию
- Очень слабая надежда на Премию Журналистики
- Предпочитает синицу в руке журавлю в небе

Особенность: Ты всегда получаешь +1 к броскам за профессионализм

Летучка

Когда все собрались утром и не знают с чего начать:

1. Прокашляйся и распредели темы (кинь по таблице тем и запиши в таблицу тем на буклете Формы издания - например, Газеты). Учти заполнение газеты, прибыль и риск ЖП.
2. Реши какое оборудование вы закупаете и кого нанимаете в помощь (закупку можно сделать только на этом этапе, неиспользование в этой форме оборудования уходит в историю). Оборудование можно тратить на повышение результата при бросках и нарративного автоуспеха.
3. Прикрикни чтобы пошевеливались! Тебе нужны новости, а не старости!

Закупка оборудования

Когда в течении дня кто-то ноет что у него стерлась клавиатура (или типа того) - кинь 2дб:

- 6- придется купить что он просит, добавь 1 к долгу
- 7-9 выбери оборудования и потрать на эту потребность или закупи и потрать его прямо сейчас
- 10+ ты набрал "В лесах юга жил бы цитрус, но фальшивый" вслепую, все восхищены и замена не требуется. Учитесь!

Держать руку на пульсе

Периодически быстро **проверяй статус** подготавливаемых материалов. Проси показать и если нужно переработать, пока не стало слишком поздно!

Когда спрашиваешь кого-то "Как дела с ..." или просишь показать сюжет, кинь 2дб:

- 6- тебе кажется что работу заваливают понизь качество материала на 1
- 7-9 работа движется, но тратит кофе (качество +1, долг +1 монетка)
- 10+ добавь 2 к качеству материала на этом этапе



"Данные" - кем данные, кто дал?

Когда читаешь материал перед печатью морщи лоб, поднимай очки, три глаза.

Спрашивай: "Вот это слово - вот что ты в него так вцепился? Оно повторяется у тебя в статье 20 раз! Если его убрать смысл ведь не поменяется. Ты понимаешь, что это слово-паразит? Хочешь чтобы наше издание так же называли?"

Придумай слово которого не было, минимум с 2 смыслами (многозначное). Озвучь эти 2 смысла (например, "кисть" - художника и рука).

Теперь **Назови** еще его смыслы.

Не справился - после редактуры материал уменьшается в 2 раза!

1 смысл - качество материала повышается на 1!

2+ смысла - похоже это удачная отсылка к рекламе, зачеркни одну монетку в долге!

Колонка редактора

Когда нечем забить место ты всегда можешь растечься мыслью по клавиатуре. Скажи о чем ты хочешь обратиться к аудитории издания (максимум 1 колонка).

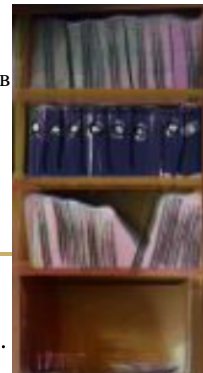
Выпуск номера

Самый ответственный момент. Если текст заказной - проверь, что он не выглядит как окровавленная реклама, факты в статье железобетонны и вас не потащат в суд. Иногда лучше не впускать материал, чем подвергнуть Издание риску.

Выход на пенсию

После выпуска соберите всю редакцию и вспомните все что было за вашу карьеру, услышите приятные слова и попрощайтесь. Ваша смена сдана. Публицист становится следующим Шеф-Редактором и все остальные сдвигаются вверх по служебной лестнице. Возьмите буклет Начинаящего автора и придумайте нового персонажа.

Опиши, чем бывший редактор занялся на пенсии.



Публицист

Ведущий журналист, или публицист - это журналист-аналитик. Человек, способный сопоставить факты, выдвинуть гипотезы и убедительно их доказать сведя информацию из разных источников. Этот человек занимается журналистскими расследованиями и часто его материалы задают конву для всего выпуска, играют первую скрипку в тематике номера - их так и называют Тема Номера. Его работа в основном проходит в редакции. Он перебирает накопленные материалы, уточняет некоторые факты и запрашивает определенные справки. А затем сводит все доказательства в один связный и доступный широкой публике материал. Иногда журналистское расследование длится довольно долго, а его публикация вызывает сильный общественный резонанс.

Ключевые принципы

- Ты весь в работе, тебе не до окружающих
- Нужна будоражающая общество тема
- Нужны факты, подходящие для статьи
- Противоречащие факты лучше не упоминать
- Случайности не случайны
- Почти не верит в получение премии Перо Жар-Птицы



Особенность: эти статьи не проверяются на ЖП и заказуха при выпуске

Известия

Когда на Летучке определены слухи и ты начинаешь работу над аналитической статьей, определи основу статьи и тезис который ты пытаешься доказать. Чтобы материал показался читателям интересным, желательнее чтобы повествование было 2-3 тактовым.

- **Герой:** Определи героя истории, про кого она?
- **Зло:** против чего (соц. явление) или кого герой борется
- **Основной тезис:** ты хочешь доказать, что Герой предал общество и на самом деле не борется с тем что должен. Но чтобы статья имела смысл - путь между ними должен идти через 2-3 пункта.
- **Окружение Героя:** С кого ты начнешь? Назови пару имен
- **Потворники Зла:** К кому ты ведешь? Назови пару имен



Ведомости

Бухгалтерия предприятий - настоящая машина времени. Шоколадка тут, билетики на матч там и вот перед пытливым умом раскрывается сданная в архив финансовая документация предприятия. Кто работал? Кто был на больничном? Почему кто-то подписал премию кому-то? А эта сладкая парочка одновременно отправившаяся в командировку на курорт?



Когда тратишь бюджет на подарки, брось 2дб:

6- сколько времени потрачено в этих пыльных архивах и все впустую!

7-9 тут определенно есть зацепки! Найди столько фактов, сколько потратил:

- новый **субъект** - кто? (человек или группа)
- новый **объект** - что это? (предмет, чувство, действие)
- есть связь между **субъектами** или **объектами** - назови ее (введи факт подтверждающий это)

Пример: Иванов (объект) похоже влюблен (субъект) - вот чек на покупку цветов (с датой и временем)

10+ вся бухгалтерия открывается твоему пытливому зору! Расскажи историю целиком, количество связей (сюжетных поворотов) +3

Аргументы и факты

Когда собираешь информацию и связываешь в единую статью, проверь количество пунктов (колен) на пути между **Героем** и **Злом** и выбери что-то одно из доступного:

- Связь доказать не удалось - метка ЖП или не выпуск статьи
- 1 - статья пресная и обыденная не получи ничего
- 2 - зачеркни 2 монеты в долге (кто-то очень заинтересован!)
- 3 - получи любовь публики, при выпуске +1 переброс
- 4 - неплохой материал, убирает метку ЖП
- 5 - премия Жар-Птицы за этот год ваша! Невероятно!

Репортер

Город живет в бешеном ритме. Никто не знает этого так как я. Я вхож во все двери, а куда не вхож - я найду способ проникнуть. Я обаятелен. Я успешен. Я несу с собой ощущение будущего и нового мира. Мне с радостью дают интервью. Я на коне. Сейчас я на приеме, а через 5 минут - на конференции. Моя пятая визитница пухнет от контактов. Я везде и одновременно. В моих сутках 25 часов.

Ключевые принципы

- Погоня за сенсацией
- Деньги здесь делаю я
- Когда-нибудь я буду больше думать и меньше бегать
- Завидую редактору, вообще не пишет
- Публицист зрит в корень, хотел бы я так
- Премия? Да нахер она?

Особенность: ходы на множество материалов сразу

Скорость. Я - скорость!

Вы оказываете в городе в нескольких местах одновременно и все успеваете. Людям кажется, что этих ребят с фотоаппаратами тысячи и они везде! Киньте 2дб:

6 - Вот черт! Машину тормозят полицейские, придется оплатить штрафы за скорость - добавьте 2 к долгу редакции

7-9 - Выберите 2 из списка:

- Вы успели первым к месту происшествия
- Посетили конференцию
- Побывали на официальном открытии ...
- Флиртовали с источником информации
- Проникли на закрытую территорию
- Провели ночь в ночном клубе и познакомились с ...
- Посетили выставку, кино, театр, новый ресторан
- Встретились с заказчиком

10+ - опишите весь ваш день сами

Волка ноги кормят

Когда вы берете материалы в работу, подойдите к делу с практической стороны. Редакция в долгах - и не удивительно с таким-то составом, но все в ваших руках.

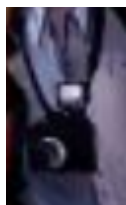
Ваш хлеб это следующие материалы:

- Светская жизнь и скандалы - +1 к качеству другой статьи
- Происшествия - отвлекают внимание, дают переборс
- Заказные (обзоры новинок) - снижает долг 1 за 1 колонку
- Реклама (начиная с формы Журнала) - снижает долг на 1

Разделите полученные слухи, запишите их в таблицу материалов на буклет формы - Газеты, Журнала и т.д.

Качество Происшествий и Светской жизни не важно, всегда ноль. Когда записываете материал - сразу получайте соответствующий бонус.

Используйте полученные бонусы для улучшения денежных статей.



Деньги сами себя не заработают

Когда пишешь заказные материалы...

Самая занудная часть работы. Жалею что не спал прошлой ночью.

Киньте 2дб:

6- вы вырубаетесь. Серьезно. Материал не готов совершенно, статья получает 0 колонок и 0 качества. **Вы больше не можете использовать этот ход.**

Вы можете никому не сказать в редакции что материал не готов, в этом случае выберите, какую проблему получит редакция - метку ЖП или судебное преследование. В этом случае получите +2 колонки и +2 качества материала (хотя это и не важно). **Незаметно поставьте галку рядом с этим абзацем.** Озвучьте остальным неприятное известие после выхода материала в печать.

7-9 в принципе что-то получилось, но качество так себе, выберите одно:

- качество +1
- колонка +1

10+ вы превзошли себя!

Получите качество +2 **И** колонки +2 !

Ударная доза кофеина!

Когда вы пьете кофе в редакции...

Вот черт! Аaaa! Ко всему принятому с бессонной ночи добавилось кофе! Сердце готово выпрыгнуть, мир фокусируется в точку!

Вы получаете возможность изменить тип 2 материалов.

Неудачные материалы становятся происшествием, светские рауты становятся обзором новинок.

Измените размер статей в сумме на 2 колонки.



Начинающий автор

Скука. Не важно, студент или человек пришедший с биржи труда - начинающий автор это разнорабочий Издания. Да, он пишет статьи под присмотром Редактора. Но качество ужасное, постоянные нагоняи, да и темы - стандартный наполнитель пустого места. Зарплата соответствующая, если есть вообще, а чаще - это просто стажировка. С соответствующей к ней отношением. Ух, как спать-то хочется...

Ключевые принципы

- Редактор злится и орет когда я засыпаю
- Предложения в 3 слова или будут ошибки
- Гороскопы тяжело придумывать
- Леня мыть чашку, на столе бардак
- Беспросветное будущее
- Чувствую себя не в своей тарелке
- Лучше было пойти работать в кафе

Особенность: На каждый материал вы пьете кофе или смотрите сны

Когда вам снится сон

6- вы просыпаетесь, дергаясь во сне и роняя дорогостоящее оборудование (вычеркните одно снаряжение или добавьте 1 долг и опишите что это было)

7-9 прошло достаточно времени, вы открываете глаза и со вздохом добавляете к материалу еще 1 колонку. Опишите о чем был сон.

10+ Вы скачете на радужном зайце по кисельным берегам, открываете глаза - и снова в сидите на старом офисном кресле. Ах, чудесный сон! Удастся успеть записать новый материал на целых 2 колонки!

Когда вы пьете кофе

Вы получаете возможность противостоять сну. Работоспособность резко повышается. Запишите монетку к долгу на буклете Редакции.

Получите материал на 2 колонки, опишите что это:

- Минутка юмора и головоломки
- Спорт и афиша
- Погода и гороскопы
- Советы и лайфхаки



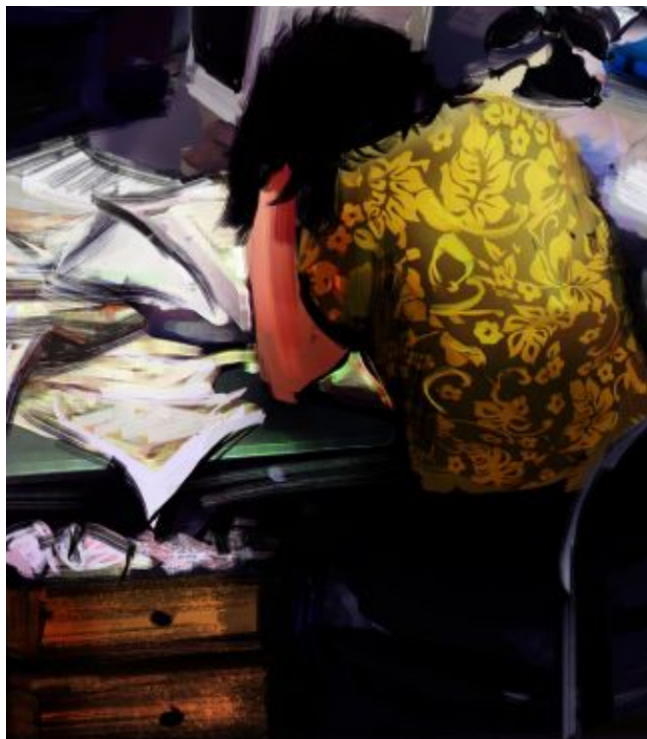
Когда гороскоп сбывается

Когда вы замечаете, что озвученный вами бред начинает сбываться! Киньте 2дб:

6- мстительные фанаты угрожают сжечь офис! Еще одна такая выходка и вас уволят!

7-9 спросите кто из редакции благодаря этому обратил на вас внимание и помог лучше понять профессию?

10+ Кто-то выиграл лотерею? Получил повышение? Не важно, зачеркните 2 монетки в долге за счет внезапного спонсора!



Когда вас увольняют

Примите это стоически. В конце-концов, такую скучную работу - еще поискать! Ни минуты больше не оставайтесь в этой душной комнате с дырявым линолиумом!

Придумайте нового персонажа, желательно максимально не похожего на предыдущего и другого пола, представьте его:

- Студент журфака
- Бывший поэт
- Школьный учитель
- Водитель-экспедитор
- Ваш разносчик еды
- Промышленный альпинист за окном
- Дальний родственник Редактора
- Безумный фанат вашей колонки гороскопов
- Разорившийся благодаря вашим статьям биржевой маклер
- Работник отдела кадров с закрывшегося завода



Придумайте какое полезное оборудование он приносит с собой.

Опишите в результате какого счастливого события он оказывается в редакции.

Придумайте ключевую особенность, раздражающую привычку или запоминающееся свойство нового сотрудника.

Продолжите работу над материалами.



Блоггеры

Особенности

- нет крупных материалов
- нет риска ЖП или заказухи

Идея для дополнение

а пока можете заполнить буклет сами :)



Кэтрин Грэхем, издатель и совладелец газеты The Washington Post:

«Новости — это, чему мешают появиться на свет. Остальное — это реклама. Сила журналистики в том, чтобы создать повестку дня. То, что мы печатаем и не печатаем, значит слишком много»

