Содержание

Вступление - рассказать кулстори о том, как мы узнали о кориолис (а ещё о том, что я обожаю светлячка и космос :) ), о том какой там чудесный сеттинг и не поленились за ИНРИНРЯ закинуть денег. Сказать, что книга состоит из трёх (2,5) разделов и дальше мы про них и расскажем. Так сказать теоретическая часть, а потом непосредственно игра - практическая (господи, я слишком привык писать отчёты, а не обзоры).

1. Раздел для игрока

* создание персонажа (2,3,4,6) - как же это хорошо!
* е бой (5) - пресно, перегруженность разными цифрами (каждый раз свой особенный модификатор), изменение инициативы - от сатаны
* корабль (7) почему бы не сделать также, как при создании персонажа? попытки были, но до конца не вышло

2. Сеттинг

Здесь рассказать о том, как описывать сеттинг хорошо, и как в кориолис. Заострить внимание на описании фракции и самого кориолиса.

3. Раздел для мастера

Какого так мало? Как в это играть?

Выводы

* Систематизация информации нулевая - нельзя ничего найти сразу, информация находится не на 1 листе и даже не на развороте
* Прекрасные арты (кроме изображения ликов)
* сеттинг и система не очень соответствуют друг другу - сделать ссылочку на оригинал мутантов
* Внимательно читая книгу, видно как можно было лучше передать ту или иную информацию, но авторы не потрудились это сделать

ИГРА

???

Чарлист

Создание персонажа и корабля

Общие механики

Е бой

Сеттинг

Раздел мастера

Предварительные выводы об организации книги

Практическая часть - что понравилось и не понравилось про всё, что упоминалось в первой части

Заключение

Кулстори

Мы любим ИНРИНРЯ. А ещё мы любим красивые арты. А ещё я люблю космос и раз в год пересматриваю “Светлячка”. Нетрудно догадаться, что когда мы прочли краткое описание “Кориолиса” - нам захотелось попробовать эту игру. А уж когда мы дошли до описания сеттинга и осознали, что он концептуально очень напоминает то, что мы как-то раз сгенерировали, играя в Spark, мы ОРАЛИ КАК ДЕД КОВБОЙ и начали ждать кампании на crowdrepublic с нетерпением. И вот, наконец, кампания закончена, книга лежит перед нами. Время выходить на орбиту.

Раздел для игрока

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем закапываться в книгу правил (а она немаленькая, 400 страниц), мы, как всегда (как будто мы написали миллион обзоров) посмотрим на лист персонажа.

Он состоит из двух страниц и на первый взгляд на нём ничего интересного: четыре характеристики, набор навыков, очки здоровья и рассудка. Единственное, за что цепляется взгляд - секция “Взаимоотношения”, а также некие “Достоинства”. Однако в целом восторгов не вызывает, лист какой-то… никакой.

И пусть он состоит всего из двух страниц, но в него поместилось много информации: списки характеристик и навыков, счётчики для радиации, опыта, пунктов здоровья и рассудка, а также незаполненные колонки со снаряжением, внешностью, взаимоотношениями и другие. Довольно много сведений о персонаже, но лист выглядит эргономично. Настало время разобраться, как его заполнить!

Нам сразу дают понять, что играть мы будем именно командой космического корабля. Первый шаг создания персонажей - совместное создание команды. Оно не только позволит сразу задать фокус, но и имеет игромеханическое влияние - выбранный тип команды даёт персонажам одно из их трёх стартовых Достоинств (о них ниже)

Сначала правила предлагают выбрать амплуа команды, которое определит одно из достоинств персонажа. В целом это должно задать фокус для игры, так как предлагаются довольно конкретные виды деятельности: будете вы возить контрабанду, работать на одну из корпораций или добывать ценные ресурсы - всё это поможет сидящим за столом мыслить в одном направлении. Авторы же делают по этому поводу несколько странное замечание:

“выбор амплуа команды нужен только для того, чтобы выяснить, зачем эти незаурядные личности со всех уголков Третьего Горизонта собрались на одном корабле”.

Пусть так, но это работает чуть лучше, чем они предполагали.

Также для команды необходимо выбрать корабль (или создать свой, но об этом ниже), заклятого врага и покровителя. И если корабль - сердце персонажей, то два этих человека нужны скорее для мастера.

На старте игры предписывается, что корабль принадлежит персонажам игроков лишь на 50%, остальную сумму они кому-то должны и этот долг требует регулярных выплат. Правда, в книге отсутствует механика просрочки долга, из-за чего весь смысл описания долговых обязательств немного теряет смысл.

Наконец, система предлагает создать персонажей. То, что они умеют, складывается из характеристик и навыков, которые определяются воспитанием (социальным статусом). Персонажей описывают и достоинства, которых на старте аж три штуки: одно выбирается случайно за лик-покровитель, другое досталось от команды и третье ты выбираешь сам, исходя из амплуа. Само же амплуа показывает как ты зарабатываешь на жизнь, даёт примеры имён и внешнего вида, ключевую характеристику и навыки, которые можно поднять выше всего, личную проблему и взаимоотношения с персонажами других игроков, снаряжение на выбор.

Амплуа персонажей чем-то напоминают буклеты из каких-нибудь пбта, за одним ключевым отличием - у классов нет никаких уникальных механик.

На первый взгляд всё выглядит приятно: быстрое создание персонажа, заданные отправные точки, лаконичность. Тебе никогда не нужно выбирать из всего, что есть в книге! Но было и то, что не понравилось: проблемы и взаимоотношения скучные, иногда несоизмеримые. Достоинства сильно напоминают трюки из FATE, но в отличие от последнего - фиксированные, хотя многое зависит от группы. У амплуа персонажей нет оригинальности, какого-то стержня, что будет отличать их друг от друга: немного различаются цифры и достоинства, но большинство из них можно получить в дальнейшем. Я же привык к классам в D&D или буклетам из PbtA, которые делают твоего персонажа особенным.

НАВЫКИ

Механика проверки в Кориолисе проста: опиши действие, мастер скажет какой навык проверять, брось количество кубиков равное сумме навыка, соответствующей характеристики и бонуса от снаряжение. Шестёрка - это успех! точнее частичный, полный - три шестёрки. Не нравится результат? Молишься ликам и перебрасываешь все не шестёрки (мастер за это получает жетоны тьмы - о них ниже). Очень просто.

К навыкам возникло несколько претензий.

1. Почему характеристики не равнозначны? Количество навыков, которые соответствуют характеристикам, изменяются от двух у телосложения до шести у смекалки. Таким образом одни характеристики выгоднее других. Если же мы посмотрим на прародитель, Mutant Year Zero, то там наблюдается полное соответствие: одна любая характеристика - три навыка. Может стоило найти более подходящие характеристики?
2. Судя по описанию, проверки навыков должны решать сиюминутные проблемы. Их применение, судя по описанию в книге, очень узкое какое-то. ТАКОЕ СЕБЕ, В ГОЛОВЕ БЫЛО КРУЧЕ. Но это хевирулз. Тут, похоже, так принято.
3. Непонятно почему оригинальная culture (культура) стала в переводе мудростью. Как по мне это супер не интуитивно: разбираться в культурных традициях и быть мудрым… вроде не одно и тоже.
4. Некоторые навыки выглядят странно. Например, успех на проверке выживания позволяет сориентироваться на местности, соорудить укрытие ИЛИ найти питьевую воду на ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА, в то время как навык науки позволяет быть сведущим “во ВСЕВОЗМОЖНЫХ НАУКАХ: от астрофизики и планетологии до генетики и социоарифметики”. Как вообще это сопоставимо? Найдя ручей, ты сможешь напоить только 1 человека, но ТЫЖ УЧЁНЫЙ и разбираешься во всём. Почему такая излишняя реалистичность при выживание и такая киношность в науке? У нас тут сайфай вроде, ээээ?

<https://smishok.com/uploads/posts/2016-03/1459022135_snimok17.jpg>

<https://smishok.com/uploads/posts/2016-03/1459022113_snimok16.jpg>

Е БОЙ

Глава посвященная бою в Кориолисе встречает нас заурядной инициативой и пунктами действий (даже чересчур перегруженными пунктами действий, это пиздец). Здесь рассказывают о том, что ты можешь делать в бою, какие существуют преграды, как получить преимущество и модификаторы, модификаторы, модификаторы… Запомнить их все не представляется возможным, так как они разные: где-то ты добавляешь себе, где-то вычитаешь врагу. Боёвка имеет явную тактическую направленность: тут тебе и точное расстояние, которое ты можешь пройти, и 7 типов укрытий, и дистанция для стрельбы. Для ценителей авторы состряпали таблицу на полторы страницы с травмами, которые можно нанести при особо успешном броске атаки. Есть даже сражения с использованием транспортных средств! Хотя и очень ограниченное. В качестве вишенки на торте - ситуативный урон от огня, утопления и всего такого.

Первое, о чём я подумал: На кой ляд это всё?! Я ничего не запомнил и полез на официальный сайт за ширмой мастера или какой-то памяткой для игрока, чтобы постоянно не лазить по книге во время боя. Но ничего такого нет! Спасибо народным умельцам за бесплатный труд:

<https://karlmunchausen.ru/viewtopic.php?f=30&t=674>

Надо признать, я не фанат тактических боёв: мне нравятся быстрые действия, скачущая камера, постоянные изменения. Я не люблю заниматься арифметикой в такое время! В целом сражение состоит из различных ситуаций, и Кориолис предлагает почти для каждой использовать новое правило. Уверен, что и у такого подхода есть свои почитатели, но как же сильно это ограничивает, усложняет и тормозит процесс. Но это хевирулз. Тут, похоже, так принято.

СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение и оружие вынесено в отдельную главу. В общем, они не представляют из себя ничего интересного: набор модификаторов и каких-то возможностей. Не очень понятно зачем было плодить одинаковое снаряжение, которое почти ничем не отличается, особенно это заметно с медицинскими технологиями.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Мы тут в космосе летать собрались, а для этого необходим космический корабль. Хочешь - бери готовый, не хочешь - создай свой. Корабли различаются по классу, который определяет базовое значение характеристик, цену и количество модулей. Последние нужно выбрать при создании корабля, также как его недостаток и усовершенствования. Создание корабля чем-то напоминает создание персонажа, но не повторяет его, а жаль.

СРАЖЕНИЯ НА КОРАБЛЯХ

Сражения космических кораблей - дело нелёгкое (особенно для мастера). И, чтобы не перегружать, система советует бои 1 на 1. Всё действие разворачивается на абстрактном поле, где расстояние измеряется в шагах. В правилах описывается, как работают сенсоры, и это выглядит не очень красиво. Чтобы кого-то обнаружить, необходимо пройти проверку, причём её инициатором выступает мастер, а совершает игрок. То есть это подразумевает, что игроки уже обо всём догадались, а персонажи ещё находятся в неведение, но даже при провале эффекта неожиданности уже не достичь. Круто ли это? С обнаруженным кораблём можно уже взаимодействовать, например, атаковать.

Для начала давайте узнаем инициативу: пройдите проверку лидерства - говорит система. Вот только этот бросок не подчиняется обычным правилам проверки: здесь шестёрка не всегда успех. В случае равенства нужно сравнить по очереди количество костей и значение лидерства, если всё оказалось одинаковым - просто бросьте кубик. И это очень не элегантный подход.

В дальнейшем бой делится на раунды, а те в свою очередь на пять фаз, что позволяет задействовать каждого персонажа, используя его должность. Выглядит хорошо, главное, чтобы сражение не превратилось в белый совет: какой приказ отдавать, кому сколько энергии надо, куда лететь и т.п.

СЕТТИНГ

Мир третьего горизонта велик и многообразен. В его истории были периоды расцвета и упадка, но прибывший из прошлого Зенит изменил весь существующий строй, возвестив начало новой эры…

Львиную долю книги занимает сеттинг. На 150 страницах авторы повествуют о минувших событиях, влиятельных фракциях совета, людях и их быте. Дополнительно в Атласе рассказывают о звёздных системах и их особенностях (в основной книге только Куа). В деталях описывают заглавную станцию Кориолис. И отдельно отмечают, что сверхъестественное на третьем горизонте является реальным. При таком обобщении вроде бы всё красиво и по существу, но на деле, как обычно, выглядит иначе.

Первое, что хочется заметить: не выдержан колорит. Авторы в начале заявляли, что Кориолис - это 1000 и 1 ночь в космосе, поэтому ты ждёшь восточного менталитета, каких-то арабских особенностей, но получаешь во многом что-то привычное для западного человека. Я не могу сказать, что вообще не было никаких попыток передать дух, но они были очень робкими. Если сравнить, например, с AW, то во время чтения праотца PbtA я чётко представил себе мир грязный и несправедливый, людей с атрофированной моралью. А что Кориолис? Вырви фракции и вставь их в другой сеттинг - всё те же корпорации, вооружённые организации, преступный синдикат, фанатики-радикалы. Есть ещё парочка странных, но они непонятно о чём и зачем вообще существуют.

Хотелось бы прочувствовать новую философию в быте и культуре горизонта, но авторы посчитали важным отметить, что все пытаются выживать. Похвально, конечно, но можно это сделать и более красочно. Я очень люблю песенку из Аладдина:

Добрый путник войди в славный город Багдад

Ты своим не поверишь глазам.

Ждет тебя впереди приключений каскад

Ты готов? Открывайся сезам!

Арабская ноооооочь

Волшебный востооооок

Здесь чары и месть, отвага и честь

Дворцы и песок.

О дивный восток! О сказочный край !

Здесь яд и булат погибель сулят

Смотри не зевай.

Хоть лукав и жесток но прекрасен восток,

Наточи свой клинок и вперед,

Пусть ковер самолет от забот унесет

На восток куда сказка зовет!

От Кориолиса её выгодно отличает немногословность, своеобразная насыщенность и глубина. Да-да, 15 строчек выглядят более притягательно, чем 150 страниц. ЧТО С ТОБОЙ НЕ ТАК, КОРВАЛОЛИС?

Перегруженность фактической информацией. Сколько людей проживает на Кориолисе? Книга говорит 521465. Зачем нужна подобная информация? Я не запомню эту цифру, а если меня спросят, то отвечу, что около полумиллиона. И это всех удовлетворит. А ещё здесь любят давать описания, говоря кучу названий или имён, и ты потерялся. Хотя всё, что известно о той или иной личности, умещается в паре слов. Честно говоря, я и не вспомню ни одну из известных личностей Кориолиса, а лучше придумаю свою.

Из хорошего, в сеттинге есть множество зацепок для приключений: кто-то с кем-то воюет, восстания всякие, потерянные корабли, остатки древней цивилизации.

ПРО ОРГАНИЗАЦИЮ КНИГИ

Наверное, самая главная претензия к книге - это неудобное расположение информации. Очень сложно найти нужный материал быстро, прямо на игре, и продолжить кидать кубики дальше. Это вызвано рядом причин. В некоторых местах сеттинга пахнет графоманией, авторы говорят очевидные вещи, мусолят одно и тоже, поэтому не видишь сути. Также выделяется плохая структурированность; у меня в голове не образовалась устойчивая конструкция. Например, в D&D 5e это сделано даже не в разы, а на порядок лучше: если нужно что-то вспомнить, то можно пробежаться по названиям заголовков, пунктов и подпунктов и всё! Потому что в D&D они “нагружены” смыслом, а в Кориолисе выглядят “перечислением”.\* (вставочка) Ещё было бы очень удобно, встречая что-то новое (да и старое тоже), получить ссылку на страницу, где про это написано, в Кориолисе такое встречается редко или отсылают к главе. Сначала мы подумали, что это просто недоработка авторов, но потом выявились более глубинные проблемы: они просто не могут отослать к конкретной странице, потому что информация размазана по тексту всей главы, а иногда находится вообще в другой или её нет.

\*(вставочка) Почему так? Да потому что авторы описывают конкретные факты, а не культуру. Если бы они были взаимосвязаны, одно подчёркивало другое

Также порой в тексте упоминается то, что будет в книге дальше, но не даётся не только места в книге, где об этом говорится, но даже не упоминается о том, что в книге вообще будет информация об этом. Сидишь и фантазируешь себе непонятно что, а потом выясняется что зря ты себе фантазировал, вот же оно. Пока читаешь, прямо видишь, как сделать информацию более понятной и удобоваримой. Почему авторы не подумали чуть больше над этим?

Такое чувство, что разные главы кориолис писали разные люди. И по какой-то одним ликам ведомой причине они не общались друг с другом. Иначе как объяснить, что они пишут одно и то же разными словами через 10 страниц?

Например, при проверке влияния нужно ответить на вопросы и получить положительный или отрицательный модификатор в сумме, а то, что на него влияет твоя репутация находится в другом месте, или в одной главе описывается календарь, а в следующей его повторяют с некоторыми уточнениями. Конечно, удобно, когда вся необходимая информация находится на одном листе или развороте, но у Кориолиса слишком большие проблемы с этим, иногда доходящие до абсурда, когда текст не влезает и приходится переносить 7 строчек на другую страницу. Не критично, но неприятно. Сложилось чувство, что разные главы писали разные люди и по неведомой причине они не скоординировались друг с другом.

ИГРА

Книга правила прочитана. Дважды, так как после первого в голове почти ничего не осталось. Можно начать играть.

* Как и предполагалось, создавать персонажей довольно просто, а большинству игроков не нравятся предложенные проблемы и взаимоотношения, поэтому первое что они говорят: “А можно мы придумаем своё?” Потому что никто не видит интереса во взаимоотношениях типа этот тупой, а тот умный.
* Создать корабль тоже оказалось легко. Жаль, что какого-то выбора при этом нет: ставите модули без которых вообще нельзя обойтись и свободное место у корабля 3 класса кончилось. Долго думать о том, какой изъян для корабля взять, тоже не приходится, ассортимент состоит из двух вариантов: прикольный искусственный интеллект-бунтарь и остальные скучные варианты с почти нулевым влиянием на историю.
* Если задуматься, то при проверках частичный успех и провал выпадают примерно с одинаковой частотой, в то время как полный успех - довольно редкое явление. А в ближнем бою или стрельбе даже 1 лишняя шестёрка даёт дополнительный эффект. Почему бы это не распространить на все броски, как сделали в tales from the loop (игра на той же механике).
* ЗДЕСЬ ДОЛЖНО БЫТЬ ПРО БОЙ
* А ЗДЕСЬ ПРО КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ
* Не очень понятно как отыгрывать своего персонажа, как следует вести себя в реалиях третьего горизонта. Но и не только это. Главный вопрос после первой игры при раздачи опыта: что значит “действовать сообразно своему Лику-покровителю”. И в книге нет какого-то однозначного разъяснения по этому поводу.
* Добротное решение по поводу нагрузки. Ничего сверхкрутого, но хотя бы килограммы считать не надо и на том спасибо.
* ….

ОТ МАСТЕРА

Мастера Кориолис обидел больше всего. 7 страниц. Просто вдумайтесь в эту цифру. 7 страниц, посвящённых принципам игры. Вы привыкли, что в других системах либо половина книги, либо целая посвящена тому, как играть в эту конкретную игру. А что Кориолис? 7 страниц. Как мне это водить?

Большими буквами “УЧАСТЬ ВЕДУЩЕГО” - просто живи с этим, мразь (на стр. 340).

Чтобы получилась запоминающаяся игра, Кориолис советует следовать принципам, и они хороши. Само повествование нужно делить на сцены. Как их делать, никто, конечно, не рассказал - места не хватило. Как и на многое другое. Здесь же описана единственная механика для мастера с пунктами тьмы: как из зарабатывать и тратить. И она выглядит очень сырой. Пока ты тратишь их на скучные вещи, совершая какие-то дополнительные действия в бою, система не подводит, но стоит тебе потратиться на “помутнение рассудка”, то здесь можно полагаться только на тонкое взаимопонимание мастера и игрока. Но что более забавно, мастер может потратить пункт тьмы на призыв проблемы персонажа. Игрок не может от этого откупится, он вынужден играть так, как ему говорит мастер. Серьёзно? И ещё, если персонажу как-то помешала его проблема во время сессии, он получает опыт. То есть он заинтересован в том, чтобы отыгрывать свою проблему, но не может как в FATE навязать её себе за жетон судьбы / пункт тьмы. Это выглядит с одной стороны не очень интересно, а с другой печально. Вот такая картина.

А ещё в книге есть пример приключения и декорация. Это выглядит как некий намёк - мы не будем рассказывать как играть в Кориолис, но вы можете прикупить готовые приключения.

ЗДЕСЬ ДОЛЖНА БЫТЬ МЕХАНИКА ПРОСРОЧКИ, НО ЕЕ НЕТ

ВОДИТЬ ЭТО НОВИЧКУ - НУ НАХЕР

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для меня Кориолис - игра разочарование, где изначально, казалось бы, оригинальная идея была задушена подачей. Авторы взяли самобытный сеттинг, но не смогли выделить его специфику, не удалось передать и атмосферу 1000 и 1 ночи. Они погрязли в мелких никому не интересных фактах. В самом начале книги создатели пообещали, что мы будем в игре летать на космическом корабле, исследовать горизонт, раскрывать тайны, участвовать в заговорах, выполнять задания и молиться Ликам. И взяли для реализации этого, как они сами сказали, модифицированный движок Mutant Year Zero. Вот только мутанты - игра про совсем другое, и, чтобы система подошла под реалии третьего горизонта, её нужно было преобразить почти до неузнаваемости. Решение, которое было уместным в Мутантах, на Кориолис натягивается очень туго (С КРИКОМ ЗООООЧЕМ).

Получилась игра про маленький кораблик, подхваченный ураганом больших интриг, на который игроки никак не могут повлиять.

Но надо признать, мне понравились игры по Кориолису, вот только это совсем не его заслуга, а невероятных игроков и поистине мощного мастера. Спасибо за игру, Кориолис, но мне было очень сложно с тобой.

Мемные фразы

***Mal:*** *Now you only gotta scare him.*

***Jayne:*** *Pain is scary...!*

*I don't mean to alarm anybody, but I think we're being followed.*

*Sir? I think you have a problem with your brain being missing.*

*Oh my god. What can it be? We're all doomed! Who's flying this thing!? Oh right, that would be me.*

*We're lost... lost in the woods.*

***Mal:*** *Appears we got here just in the nick of time. What does that make us?*

***Zoë:*** *Big damn heroes, sir.*

***Mal:*** *Ain't we just.*

*This must be what going mad feels like.*

*No power in the 'verse can stop me.*

*I’m lost, I’m angry and I’m armed*