КАРТОН, ПОКОРИВШИЙ МИР

Что такое коллекционные карточные игры



"Затем Том поменял два белых шарика на три красных билетика и еще отдал несколько безделушек — за пару синих. Он подстерегал входящих мальчиков и скупал у них билетики различных цветов. ...Синий билетик был платой за два библейских стиха, выученных наизусть. Десять синих билетиков равнялись одному красному и могли быть обменяны на него; десять красных равнялись одному желтому; а за десять желтых директор школы выдавал ученику библию в очень простом переплете."

Марк Твен

Возможно, именно этот практичный метод обучения, описанный более столетия назад М. Твеном, привел в конце концов к появлению такой разновидности индустрии развлечений, как коллекционные карточные игры (ККИ). Сначала — библия за 10 желтых бумажек, потом — фирменная кружка за 100 пробок от газировки, а в конце концов предприниматели поняли, что потребителю важнее удовлетворить свой инстинкт охотника и собирателя, чем получить ненужную, восемнадцатую по счету кружку.

И понеслось. Вкладыши, наклейки, оловянные солдатики, фарфоровые слоники и (внимание!) коллекционные карточки. Коллекционирование карточек, выпущенных исключительно для коллекционирования, и ни для чего другого — мания для нашего человека новая. Нашему человеку что-нибудь практичное подавай: марки там, букинистические редкости или, на худой конец, насекомых. Ну да не об этом речь.

Истоки

Итак, что представляют собой коллекционные карточки? Больше всего они напоминают альбомные наклейки ("стикеры"), бум которых



пришелся в России на первую половину 1990-х годов. Грубо говоря, те же наклейки, только без альбома. Выбирается некая тема: звезды спорта или кинематографа, автомобили, рок-звезды, персонажи комиксов и т. п. Придумывается определенное количество (например, 100) карточек с соответствующими изображениями. Отпечатывается большим тиражом и расфасовывается (например, по 10 карточек) по запечатанным пакетикам.

Коллекционер, покупая эти пакетики с карточками и обмениваясь с коллегами по несчастью, стремится собрать все выпущенные карты. Чтобы это не происходило слишком быстро, издатели печатают одних карт меньше, чем других — следовательно, они попадаются реже. Параллельно зарабатывают деньги производители аксессуаров — альбомов с кармашками для карт (вроде монетных кляссеров), специальных рамок для особо редких экземпляров. И всем счастье.

Но ничто не стоит на месте. Наклейки рано или поздно оказываются на спинах сотоварищей, оловянные солдатики рвутся в бой, а грудам коллекционных карт тоже не сидится на месте. Делаются первые попытки применить их для чего-нибудь еще — например, набрать "команду мечты" из изображений футбольных звезд и разыграть с соседом виртуальный матч. С другой стороны влияют настольные игры, в которых нередко используются карточки (вспомните ту же "Монополию"), и традиционные игральные карты.

Все это привело к тому, что 10 лет назад американский студент-математик Ричард Гарфилд придумывает и приносит в игровую компанию Wizards of the Coast первую настоящую ККИ — Magic The Gathering.

Принципы

Что же представляет собой первая ККИ Magic The Gathering, ныне нередко называемая просто "Магией"? Начнем с того, что любая ККИ подразумевает существование некоего конкретного вымышленного игрового мира — в "Магии" это мир классического фэнтези с рыцарями, драконами, чудовищами и волшебниками. Примерить мантию последних и предлагается игрокам.

У каждого игрока есть собственная, составленная им самим колода — нечто вроде книги заклинаний. Каждая карта отражает некую реалию в игровом мире: это может быть земля, дающая волшебнику магическую силу, призываемое им существо,



накладываемое заклятье, творимое чародейство или редкий артефакт.

Все карты действуют по ряду закономерностей, перечисленных в книге правил (например, эффект от чародейства одноразовый, а от заклятья — продолжительный, существа могут напасть на противника, а артефакты — нет и т. п.). Карты вносят в игровой мир уникальные, присущие только им изменения, описанные в текстовом поле самих карт. Все эти эффекты прямо или косвенно приближают вас к победе над противником.

Впрочем, цель игры — вовсе не победа в одной из партий (хотя это важный критерий успеха). Поскольку колоды перед началом игры ре-



ретасовываются, некоторая доля победы зависит от слепого случая. Цель игры — составить из имеющихся в наличии (купленных, выменянных, выцыганенных) карт такую колоду, которая в

Терминологический вопрос

На Западе ККИ имеют в названии сочетания CCG (например, Warlord CCG) или TCG (например, Star Wars TCG). CCG расшифровывается либо как "collectible" ("коллекционная"), либо как "customizable card game" ("модифицируемая"), а TCG — как "trading card game" ("обменная"). Никакой принципиальной разницы в этих терминах нет — они обозначают одно и то же понятие. Ну, а на русский язык все эти сочетания принято переводить как "коллекционная карточная игра".

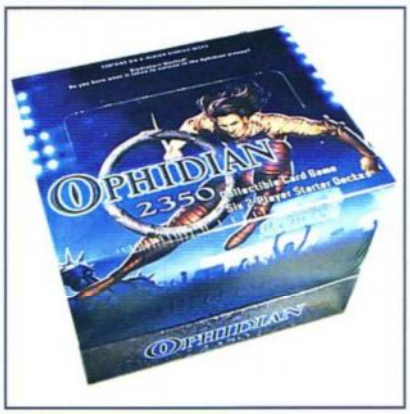
большинстве случаев одерживала бы верх над противником. Поэтому основная умственная работа происходит вовсе не за игровым столом, а дома, в окружении стопок карт и рекомендаций профессионалов. Ну и, конечно, каждая колода потом тестируется в множестве партий с разными противниками.

Небольшое психологическое отступление. Успех ККИ обычно связывают с тем, что они удовлетворяют как минимум два инстинкта человека: страсть к коллекционированию и тягу к игре. И то, и другое может стать источником сильнейших эмоций и неадекватных поступков, таких, как продажа автомобиля ради какой-нибудь карточки первого выпуска той же "Магии". Однако, на мой взгляд, успех ККИ как игры связан прежде всего с преодолением неопределенности. Казалось бы, что может быть изменчивее колоды карт? Ан нет — теперь собственным разумом (и кошельком) можно приручить случай, собрать такую колоду, которая всегда будет побеждать.

Кстати, последнее — признак скорее плохой ККИ, чем хорошей. Придумывая свойства карт, создатели, как правило, закладывают в них несколько более-менее равноценных по силе стратегий, и между ними поддерживается неустойчивое равновесие. Многое зависит и от местного сообщества игроков: если одна из стратегий становится популярной, игроки ищут, как с ней бороться, затем приходит мода на следующий тип колод и т. д. Вообще, простейшую правильно продуманную ККИ можно сравнить с игрой "камень—ножницы—бумага": одна стратегия выигрывает у другой и в то же время проигрывает третьей.

Откуда картишки?

Естественно, даже если вы придумали великолепную, во всех отношениях выигрышную стратегию, но у вас нет карт с нужными для нее свойствами, колоды вам не собрать. Посмотрим,



откуда вообще эти карты берутся. Обычно в продаже вы найдете два вида упаковок с карточками. В коробках потолще и подороже — стартовые наборы для начинающих, часто с заранее предопределенным подбором карт. В целлофане и подешевле — так называемые "бустеры" или дополнительные наборы. В зависимости от игры в них может находиться от 8 до 15 карт, подобранных случайным образом. При этом выдерживается определенное соотношение карт разной редкости. Например, на одну редкую карту в бустере "Магии" приходится 3 необычных и 11 обычных. Те или иные редкие карты часто лежат в основе выигрышных стратегий — чтобы собрать колоду, вам придется купить немало бустеров.

Но, как мы уже отмечали, выигрышных стратегий обычно несколько. Предположим, вы вскрыли в бустере карту, замечательно подходящую к одной из стратегий, только вот вам совершенно не надобную. Можно, конечно, оставить себе на память (коллекционеры так и делают), а можно поменяться с другим игроком, которому эта карта пригодится. Внутри игровых сообществ существуют "курсы" на те или иные карты, и, как и всякие другие курсы, они могут ощутимо меняться со временем.

Бывшие колоды-победители отходят на второй план, а вперед выступают совершенно новые или незаслуженно забытые карты — вся кая ККИ находится в непрерывном движении. Создатели регулярно запускают в обращение все новые и новые порции карт — такие выпуски называются "сетами" или расширениями. С новыми картами приходят новые стратегии и новые колоды. Бывает, что разработчики вносят изменения в текст уже существующих карт или же запрещают их использование. В общем, не дают игрокам скучать и одновременно поддерживают игровой баланс.

Однако игроки чувствуют себя частью мирового игрового сообщества не только и не столько потому, что играют одними и теми же картами, и используют одни и те же стратегии. Большинство игр поддерживает глобальную турнирную систему, в которой у каждого игрока имеется рейтинг. Лучшие игроки участвуют в чемпионатах стран, а лучшие из лучших получают приглашения на чемпионаты мира. Для них ККИ — уже не увлечение, а профессия: призовой фонд чемпионатов по "Магии" может достигать сотен тысяч долларов.

Самые популярные игры имеют свои компьютерные и онлайновые версии. Здесь — те же цены и те же призы, только карточки не картонные, а виртуальные, и соперника можно найти в любое время суток и не выходя из дома.

Какие бывают игры

Успех "Магии" вызвал появление множества коллекционных карточных игр — сейчас их известно более сотни. ККИ по книгам и фильмам, компьютерным и ролевым играм, про пиратов и боевых роботов, долгожители и однодневки, мирового и национального масштаба. В России ККИ известны с середины 1990-х годов. Первой к нам пришла "Магия", затем — самурайская "Легенда пяти колец", "Вавилон-5", "Звездные войны", "Покемон", "Бэттлтех", "Средиземье", "Властелин колец" — цвет мировой карточной индустрии. В новом тысячелетии появились первые ККИ на русском языке — переводные "Вархаммер" и "Боевой клич", а также отечественная "Война". Во второй части статьи я опишу основные из них, чтобы помочь читателю сориентироваться на растущем рынке коллекционных карточных игр.

МИР ФАНТАСТИКИ
НАШ ПОСТЕР

Magic The Gathering

Прародительница всех ККИ. Игроки — могущественные маги, повелевающие пятью стихиями или цветами: белым, синим, черным, зеленым и красным. Каждому цвету соответствует некая глобальная идея (например, черный — некромантия, красный — огонь и т. п.) и разновидность земли, дающей магическую энергию этого цвета. От количества земель под вашим контролем зависит, какой объем заклинаний вы сможете сыграть за свой ход.



Поскольку целью игры является снижение жизненной силы противника с 20 до 0 пунктов, заклинания прямо или косвенно наносят вред оппоненту (или же приносят пользу вам, или же защищают вас от действия соперника). Вы можете кидать в противника огненные шары, уничтожать градом его земли, насылать на него армии, отменять его заклинания, зачаровывать его бойцов — равно как и претерпеть все то же самое от него. Если в вашем городе играют в ККИ, то почти наверняка там играют в "Магию": достойных противников вы всегда найдете. Новые расширения выходят три раза в год, регулярно проводятся турниры и прочие мероприятия. Единственный минус — чтобы оставаться в форме, надо тратить довольно много времени и денег. Правда, это относится ко всем ККИ вообще.



Lord of the Rings

Игра по фильму Питера Джексона и — в меньшей степени — по роману Дж. Р. Р. Толкина. Иллюстрирована, в отличие от "Магии", не оригинальными рисунками, а кадрами из фильма — в этом тоже есть своя прелесть. Игроки по очереди играют за "хороших" и за "плохих", причем целью является первым провести своего Фродо Бэггинса через опасности Средиземья к зловещей Горе Рока.



В свой ход игрок берет сторону Свободных народов — в них входят хоббиты, эльфы, гномы, люди Гондора и Рохана, энты и, конечно, Гэндальф, — а против него играют силы Тени: орки Мории и Мордора, урук-хаи Сарумана, назгулы, истерлинги, дунландцы и южане. Когда ход переходит, игроки меняются ролями.

Основных стратегий три: либо самому пройти путь Хранителя как можно быстрее, либо уничтожить Братство противника, либо с помощью Кольца всевластья совратить Фродо, переманив его



на службу Темному властелину. Как и в "Магии", выходит по три расширения в год, причем каждый год посвящен одному из трех фильмов (например, в ноябре выйдет сет "Возвращение короля"). Оригинальная игровая механика и интересные стратегии. В России распространена меньше, чем "Магия", но в целом по земному шару уверенно держится в числе лидеров.

Warlord

Динамичная и захватывающая игра, о популярности которой может свидетельствовать тот факт, что по ее миру создается настольная РПГ.



Каждый игрок командует фэнтезийной армией под началом warlord'а, и его цель — убить вражеского военачальника; правда, для этого надо сначала добраться до него. Воины выкладываются на столе, как в настоящей армии — в несколько рядов, причем от уровня мастерства зависит ряд, в который они входят. Самые слабые сразу оказываются лицом к лицу с войском противника, а сильным приходится потратить некоторое время, чтобы выйти вперед.



Схватки происходят один на один, причем результат во многом зависит от броска двадцатигранной игральной кости. Вы можете усилить своих бойцов разнообразным снаряжением или использовать карты действий. Как и во всяком фэнтези, присутствует волшебство. Действие происходит в оригинальной вселенной, населенной добрыми и злыми людьми, зеленокожими нотрогами, гномами и жестокими эльфами. Регулярно выходят новые расширения, с хорошей периодичностью появляющиеся в России.

Legend of the Five Rings

Игра в условном мире дальневосточного фольклора. Самураи и ниндзя, монахи и драконы, катаны и харакири... Здесь обитает полтора десятка кланов, соперничающих за верховную власть. Достичь ее можно тремя путями: накопив определенное количество чести, собрав пять магических колец или же избавившись от противников.



Каждый игрок располагает четырьмя провинциями, в которых он может собирать войска и развивать собственные владения. Войсками, в свою очередь, можно пойти на противника, подрывая его материально-техническую базу и предавая огню его провинции. Помимо универсального денежного ресурса, большое значение в игре принадлежит такому понятию, как честь (она тоже измеряется), а у воинов, кроме физической силы, имеется жизненная энергия "чи". Интересно также и то, что, вместо одной колоды, для игры в L5R используется две: из одной вы карты берете в руку, из другой — выкладываете на свои провинции.



В Россию игра была завезена ненамного позже "Магии", и у нас сформировался устойчивый круг игроков. Имеется турнирная поддержка: например, в этом году Чемпионат России по L5R проводился в японском ресторане, а победитель получил настоящую катану.

Война

Единственная на сегодня российская коллекционная карточная игра. А потому не станем проходить мимо, хотя сюжет игры не имеет отношения к фантастике: он основан на событиях Великой отечественной войны. Игрокам предлагается выбрать одну из сторон — Красную Армию или силы Вермахта — и собрать колоду, представляющую собой отдельную дивизию.



Большинство карт представляют боевые соединения: пехотные, артиллеристские, бронетанковые, авиационные; также имеются герои, специальные карты, условия боевой обстановки. В тылу имеется три типа ресурсов: склады, заводы и топливо. Используя их, игрок и строит боевые соединения.

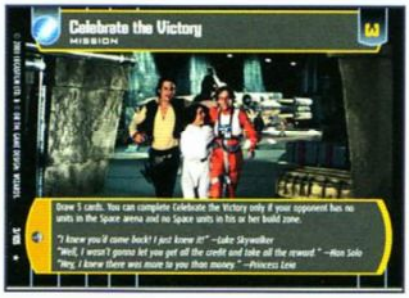
Последние выстраиваются в две линии: фронт и тыл. Если ваши войска прорывают фронт противника, они могут уничтожить соединения в тылу или ударить по вражеской колоде, сбросив с нее определенное число карт. Тот, у кого первым не останется карт в колоде, проигрывает.



Можно как сражаться немцами против русских, так и проводить учения между дивизиями одной и той же стороны. "Война" обладает развитой сетью распространения как в России, так и в ближнем зарубежье, регулярно проводятся турниры, причем, помимо рейтингов, игроки получают звания и ордена. Привлекают внимание иллюстрации — настоящие фотографии военных лет — и цена, в полтора-два раза меньшая, чем у импортных ККИ. Впрочем, дизайн и качество картона оставляют желать лучшего.

Star Wars TCG

Вселенную этой игры особо представлять не надо — "Звездные войны" смотрели все. Ситуация с джедаями и штурмовиками уникальная: за последние 8 лет вышло уже четыре ККИ по миру "Звездных войн". В 2001 г. компания LucasFilm передала лицензию на выпуск игр по "Звездным войнам" компании Wizards of the Coast, где за нее взялся уже известный нам Ричард Гарфилд. Из-под его пера и вышла новая Star Wars TCG — во многих отношениях хорошая игра.



В центре новой ККИ, как и положено, находятся сражения. В космосе идут бои между звездолетами, на поверхности планет бьются армии, а главные герои скрещивают свои световые мечи между собой. Многое в игре зависит от броска кубика: он определяет доступное игрокам количество ресурсов, а также исход каждой схватки. За полтора года существования игры вышло пять расширений, четыре из которых завезены в Россию. Аудитория игроков не очень велика и состоит в основном из поклонников киносаги.



Где достать?

Продаются ККИ в специализированных игровых клубах (которые есть почти во всех крупных городах России), в книжных и компьютерных магазинах. За подробностями обращайтесь на сайты российских распространителей: "Саргона" (www.sargona.ru) и "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru).

На нашем компакт-диске ищите правила, тексты карт и другие материалы, посвященные всем вышеназванным играм. Больше материалов — на главном русском сетевом ресурсе по ККИ: www.ccg.ru. ◆