

# Коллекционно карточные игры

Выполнил студент ТюмГУ  
Группы 20и171  
Зарипов Шамиль

# Понятие

**Коллекционная карточная игра (ККИ)** — разновидность [настольных](#) и [компьютерных](#) игр. В отличие от традиционных [карточных игр](#), коллекционные карточные игры используют специальные карты, схожие с [коллекционными карточками](#). В крупных коллекционных карточных играх могут существовать тысячи различных карт. Нельзя приобрести все существующие карты одновременно; вместо этого от игроков ожидается, что они будут приобретать карты небольшими наборами и составлять свои индивидуальные колоды. Собственно игра между игроками ведётся с использованием различных правил, которые могут сильно различаться для разных игр.

# Hearthstone



**Hearthstone** (также известная как **Hearthstone: heroes of warcraft**) — [коллекционная карточная онлайн-игра](#) по мотивам [вселенной Warcraft](#), разработанная компанией [Blizzard Entertainment](#) и распространяемая по модели [free-to-play](#).

Как и в других коллекционных карточных играх, главной целью игрока в *Hearthstone* является сбор собственной карточной коллекции, которая пополняется путём покупок комплектов карт или получения их в качестве награды. Матчи между игроками сводятся к разыгрыванию карт с задачей первым свести очки здоровья оппонента к нулю. Выпуск новых карт проводится в виде крупных дополнений или [загружаемого однопользовательского режима](#) «Приключений». Каждое новое дополнение основывается на части или отдельной локации вселенной Warcraft.

# Magic: The Gathering

**Magic: The Gathering (MTG, Magic)** — [настольная игра](#), выпускаемая компанией «[Wizards of the Coast](#)». Относится к классам [коллекционная карточная игра](#) и [логическая карточная игра](#).

Первая в мире [коллекционная карточная игра](#). Изобретена американским [математиком Ричардом Гарфилдом](#) в [1991 году](#). Изначально называлась «*Mana Clash*». Права на издание были куплены у автора компанией «[Wizards of the Coast](#)», которая выпустила первое коммерческое издание 5 августа [1993 года](#). Первыми [фанатами](#) новой игры стали любители [ролевых игр](#). Со временем она завоевала сердца любителей [стратегий](#). В середине девяностых разразился мировой бум коллекционных карточных игр. Многие из них ничем не выделались из массы себе подобных и ныне забыты. Дожить до наших дней «Магии» помогли качественная разработка, сбалансированность и грамотный [маркетинг](#).

# Warhammer 40,000: Ересь Хоруса

**Ересь Хóруса** ([англ. Horus Heresy](#)) — [коллекционная карточная игра](#), созданная студией [Sabertooth Games](#) во вселенной [Warhammer 40.000](#). Данная карточная игра создана с целью воссоздать противостояние сил армии Лоялистов (войска под командованием [Императора Человечества](#)) и сил, находящихся под командованием изменника Воителя [Хоруса](#), во время событий, вошедших в историю под названием [Ересь Хоруса](#).

# Берсерк

«**Берсерк**» — российская [коллекционная карточная игра](#), издаваемая компанией «[Мир Хобби](#)» с [2003 года](#). По состоянию на октябрь [2015 года](#) классическая версия была заморожена. [6 ноября](#) 2015 года выходит ответвление «Берсерк. Герои». Авторы Берсерка — Иван Попов и Максим Истомин.

Название игры созвучно скандинавскому слову [берсеркер](#), обозначающему бесстрашного воина, готового ринуться в бой в любой момент, забыв про страх и боль. Берсерк одна из первых российских коллекционных карточных игр.



# Klanz

**KlanZ** (рус. Кланз) — российская коллекционная карточная онлайн-игра (карточная стратегия) в жанре комикса, созданная в 2007 году. От большинства других ККИ отличается изменённой механикой, позволяющей играть бои за более короткое время.

Кланз представляет собой стратегическую игру с элементом случайности.

Сюжет игры разворачивается на некой футуристической планете, именуемой Город. В Город прибывают жители других миров и планет, и он является своеобразным «перекрёстком», где может найти себе место любой. Жители Города постоянно борются за власть и объединяются для этой цели в кланы. Клань могут формироваться по идеологическому, видовому или какому-либо другому принципу. На данный момент клан Суровые Клерки удерживает власть в своих руках, не позволяя другим развиваться больше дозволенного предела, но все изменяется...