

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра дизайну

Курсова робота на тему:
«РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «FATEBOUND»»

Виконала:

студентка групи ДЗ-23

Лілія МИРОШНИЧЕНКО

Перевірив:

Старший викладач

кафедри дизайну

Валерій БУЛАТОВ

Оцінка:

Національна шкала:

Кількість балів:

ЄКТС:

Буча – 2025

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	3
ВСТУП	5
1.1 Витоки та еволюція стратегічних карткових ігор	7
1.2 Порівняльний аналіз сучасних аналогів	7
1.3. Соціокультурне значення настільних ігор у сучасному суспільстві	8
РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЙНЕ ТА МЕХАНІЧНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ГРИ	
FATEBOUND	10
2.1. Генерація ігрової ідеї та тематичного світу	10
2.2 Побудова базових механік ігрового процесу	10
2.3 Конструювання системи ігрових карт	11
2.4 Розробка правил гри та інтерфейсу взаємодії	11
2.5. Етапи створення гри	12
РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ СКЛАДОВОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ	
“FATEBOUND”	13
3.1 Аналіз візуальних рішень у настільних іграх	13
3.2 Вибір стилістики та кольорової палітри	14
3.3 Розробка логотипу та стилю ідентики	14
3.4 Дизайн карток: структура, типографіка, символіка	15
3.5 Дизайн додаткових елементів: правила, коробка	16
3.6 Прототипування та підготовка до виробництва	16
3.7. Варіанти візуального оформлення та адаптації гри	16
Висновки	18
Список літературних джерел	20
Додатки	22

АНОТАЦІЯ

У даній курсовій роботі здійснена комплексна розробка дизайн-проєкту настільної карткової гри «Fatebound», що поєднує елементи стратегічного планування, управління ресурсами та дуельної взаємодії. У межах дослідження проаналізовано ключові аспекти побудови ігрової структури, зокрема принципи формування механіки, моделі сценарної взаємодії між учасниками та системи балансування. Особливу увагу приділено графічному оформленню як інструменту формування цілісного ігрового простору.

Ігровий процес побудовано на концепції дуельного протистояння магів, які керують істотами та заклинаннями з метою знищення противника або досягнення контролю над полем бою. Проєкт позиціонується як доступна альтернатива традиційним колекційним картковим іграм, придатна як для розважального, так і для змагального використання.

Ключові слова: настільна гра; карткова стратегія; дуель; тактичне мислення; ігровий дизайн; колода; заклинання; істоти; ресурси; гравець; Fatebound.

ANNOTATION

This term paper presents a comprehensive development of the design project for the tabletop card game Fatebound, which combines elements of strategic planning, resource management, and duel-based interaction. The study analyzes the key aspects of constructing the game structure, including the principles of mechanics design, models of scenario-based player interaction, and balancing systems. Particular attention is paid to the graphic design as a tool for creating a cohesive game environment.

The gameplay is based on the concept of a duel between mages who control creatures and cast spells in order to defeat the opponent or gain control over the battlefield. The project is positioned as an accessible alternative to traditional collectible card games, suitable for both casual and competitive play.

Keywords: tabletop game; card strategy; duel; tactical thinking; game design; deck; spells; creatures; resources; player; Fatebound.

ВСТУП

У межах даної роботи здійснюється повноцінна розробка авторської настільної стратегічної гри у форматі дуелі між двома гравцями, що базується на використанні карт із різними властивостями та функціоналом. Гра Fatebound поєднує елементи класичних карткових механік, таких як управління ресурсами, виклик істот, використання заклинань та захоплення стратегічних позицій, із сучасним підходом до дизайну компактних ігор із фіксованим ігровим набором. Особлива увага приділяється балансу гри, простоті засвоєння правил та естетичному оформленню компонентів.

У контексті зростання популярності настільних ігор як засобу дозвілля, соціальної взаємодії та розвитку когнітивних навичок, створення нових ігрових продуктів із авторською механікою є актуальним напрямом у сфері геймдизайну та культурних індустрій. Простота, доступність і гнучкість у грі Fatebound дозволяють залучати широку аудиторію — як початківців, так і досвідчених гравців.

Актуальність теми дослідження. Потреба розширення асортименту сучасних компактних настільних стратегічних ігор українського виробництва, що поєднують у собі креативний підхід, механічну збалансованість і потенціал для подальшого розвитку або адаптації до цифрового формату.

Мета дослідження. Розробка настільної карткової гри дуельного формату з авторською механікою, системою карт та візуальним стилем, що забезпечують цікаве, збалансоване та стратегічно насичене ігрове середовище.

Об'єкт дослідження. Настільні стратегічні карткові ігри як форма інтелектуально-розважального продукту.

Предмет дослідження. Процес створення авторської настільної гри Fatebound, включаючи розробку концепції, механіки гри, карткових елементів, правил та візуального оформлення. Для досягнення поставленої мети необхідно виконати наступні завдання:

1. Провести огляд сучасних настільних карткових ігор стратегічного типу, визначити їхні основні характеристики та механіки.
2. Сформулювати унікальну ігрову концепцію та структуру гри Fatebound.
3. Розробити типологію ігрових карт: істот, заклинань і спеціальних ефектів.
4. Створити повний набір правил гри та опис ігрового процесу.
5. Розробити графічні елементи гри, зокрема оформлення карт, інтерфейсу та пакування.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНЕ ТА ЖАНРОВЕ ПІДґРУНТЯ ГРИ FATEBOUND

1.1 Витоки та еволюція стратегічних карткових ігор

Стратегічні карткові ігри є окремим піджанром настільних ігор, який сформувався на межі XX–XXI століття. Їхня структура базується на використанні спеціалізованих наборів карт, що мають індивідуальні властивості та ефекти. Найбільш раннім представником у сучасному розумінні цієї категорії є колекційна карткова гра Magic: The Gathering, розроблена Річардом Гарфілдом і видана компанією Wizards of the Coast у 1993 році. Її успіх започаткував нову епоху в настільній індустрії та визначив базові принципи подібних ігор.

Основною ігровою метою в більшості стратегічних карткових ігор є протиборство між двома або більше гравцями шляхом розігрування карт з руки, що символізують персонажів, дії, заклинання або ресурси. Кожна карта має чітко визначені параметри: сила, здоров'я, ефект, умови активації тощо. Ключовими механіками таких ігор є побудова колоди, управління ресурсами, чергування фаз гри, а також баланс між тактикою та випадковістю.

Історичний розвиток жанру призвів до появи численних варіацій, серед яких можна виділити як суто карткові, так і цифрові адаптації: Yu-Gi-Oh!, Hearthstone, Gwent, Legends of Runeterra та інші. Усі ці ігри демонструють високий рівень інтеграції ігрової механіки з тематикою, систематизацією правил і змагальною складовою.

У цьому контексті гра Fatebound позиціонується як приклад компактної стратегічної карткової гри, що поєднує класичні механіки з елементами сучасного дизайну і геймплейної динаміки. Вона базується на двосторонньому дуельному протистоянні із залученням обмеженого і збалансованого набору карт.

1.2 Порівняльний аналіз сучасних аналогів

Для коректного позиціонування гри Fatebound доцільно провести порівняльний аналіз із найближчими представниками жанру. У якості основного критерію порівняння обрано структурну подібність механік, ігрову мету, а також типи карткових одиниць.

Згідно з цими критеріями, найбільш релевантними аналогами є Magic: The Gathering (Додаток А, рис. 1), Gwent (Додаток А, рис. 2) та Hearthstone (Додаток А, рис. 3).

Проте Fatebound відрізняється від зазначених аналогів декількома ключовими особливостями:

- обмеженою кількістю карт;
- симетричною структурою доступних карт для обох гравців;
- частковою випадковістю стартової руки, що поєднується з вибірковим добором;
- акцентом на дуельний формат без зовнішнього втручання або колекційної складової.

Таким чином, гра Fatebound є представником спрощеної системної моделі стратегічної ККІ з підвищеним рівнем доступності та збереженням глибини прийняття рішень. Такий підхід дозволяє інтегрувати гру як у розважальний контекст, так і в змагальний формат.

1.3. Соціокультурне значення настільних ігор у сучасному суспільстві

Настільні ігри давно перестали бути виключно дитячою розвагою. У ХХІ столітті вони набули нового значення — як форма дозвілля, соціальної взаємодії та культурного самовираження. Згідно з дослідженням Князевої [15], настільні ігри можуть слугувати як інструмент розвитку логічного мислення та соціальної взаємодії. Вони активно використовуються у родинному колі, на вечірках, у кафе, клубах настільних ігор та навіть на фестивалях.

Однією з найважливіших характеристик сучасних настільних ігор є їх здатність об'єднувати людей різного віку, фаху та інтересів. Крім того, такі ігри сприяють розвитку комунікативних навичок, емоційного інтелекту, стратегічного мислення та креативності. Саме через гру реалізується механізм «безпечного конфлікту», що дозволяє учасникам змагатися, відчувати перемогу або поразку, не наражаючись на реальні ризики чи стресові ситуації.

На прикладі гри «Fatebound» можна прослідкувати, як настільна гра надає учасникам можливість тимчасово зануритися у вигаданий світ, взаємодіяти з іншими гравцями через механіку карток та сюжетні ролі. Такі ігри сприяють не тільки розвазі, а й розвитку фантазії, емоційного залучення та уваги до деталей.

РОЗДІЛ 2. КОНЦЕПЦІЙНЕ ТА МЕХАНІЧНЕ ПРОЄКТУВАННЯ ГРИ FATEBOUND

2.1. Генерація ігрової ідеї та тематичного світу

Ідея гри Fatebound виникла як спроба поєднати глибину стратегічної дуельної карткової системи з простотою правил та обмеженим ігровим набором. На відміну від великих колекційних ігор, де гравці самостійно формують колоди зі сотень доступних карт, Fatebound пропонує компактну, збалансовану гру на основі фіксованих карт, що входять до початкового комплекту. Це дозволяє уникнути дисбалансу між досвідченими та новими гравцями.

Тематика гри ґрунтується на фентезійному всесвіті, де два мага-суперники, скріплені невидимими силами долі (саме звідси походить назва Fatebound — «зв'язані долею»), вступають у битву за контроль над магічними потоками. Вони викликають істот, застосовують заклинання та намагаються зламати оборону супротивника, використовуючи обмежені ресурси.

Світ гри не має прив'язки до відомих фентезі-франшиз, але натхненний класичними архетипами: бойові маги, елементалі, тіньові істоти, обряди приречення та магічні ритуали. Такий підхід дозволяє створити атмосферну, проте відносно нейтральну платформу для візуального та ігрового розвитку.

2.2 Побудова базових механік ігрового процесу

Основою ігрового процесу є послідовне розігрування карт зі своєї руки з метою зниження очок життя супротивника з 20 до 0. Гравці мають власні колоди по 20 карт, що складаються з істот і заклять. Існують два основні типи карт: істоти, які залишаються на полі та можуть атакувати, та закляття, які мають миттєвий ефект.

Ігровий процес відбувається по черзі. У свій хід гравець:

1. Добирає карту (за винятком першого ходу першого гравця).

2. Розіграє одну або кілька карт з руки (відповідно до наявних ресурсів).
3. Виконує атаки істотами, що вже були на полі попередній хід (нові істоти не можуть атакувати одразу).
4. Завершує хід, передаючи ініціативу опонентові.

Кожна істота має показники сили (атака) та витривалості (життя). Під час атаки гравець обирає ціль: або іншу істоту супротивника, або безпосередньо його життєві очки, якщо шлях вільний. Закляття можуть посилювати істот, завдавати шкоди напряду або нейтралізувати карти супротивника.

2.3 Конструювання системи ігрових карт

Ігрова колода кожного гравця містить 20 карт, з яких 14 карт — істоти, а 6 — закляття. Істоти поділяються за силою, властивостями та призначенням. Деякі з них призначені для захисту, інші — для швидких атак. У грі існує кілька унікальних типів ефектів, що реалізуються через пасивні здібності істот.

Закляття, у свою чергу, дозволяють змінювати хід гри: знищувати ворожі карти, лікувати своїх істот, або, навпаки, тимчасово послаблювати противника. Вони одноразові, і потрапляють у скидання одразу після застосування.

Початкова роздача формується шляхом добору 5 карт з колоди. Гравці не знають, що саме їм випаде — це додає елемент непередбачуваності, але завдяки обмеженому пулу карт усі мають приблизно рівні стартові шанси.

2.4 Розробка правил гри та інтерфейсу взаємодії

Правила гри оформлені лаконічно, з ілюстраціями декількох карток. Основні компоненти гри — це колоди, уявне поле з трьома ігровими вертикальними лініями, а також уявний трекер життя. Гравці розміщують своїх істот у ці зони, обираючи, на якій лінії вести наступ або оборону. Такі зони

дають можливість реалізувати тактичну глибину: наприклад, якщо дві лінії заблоковані оборонцями, третя може залишитися відкритою для прямої атаки.

Правила також регламентують такі моменти, як:

- максимальна кількість істот на полі;
- дії в разі однакових показників;
- механіка завершення гри у випадку нічийної ситуації.

Візуальні маркери, символи та кольорові акценти допомагають швидко орієнтуватися у властивостях карт і зонах гри.

2.5. Етапи створення гри

Розробка настільної гри «Fatebound» відбувалася поетапно, що дозволило послідовно реалізувати її концепцію та дизайн.

1. Формування ідеї. Початковий етап включав розробку базової ідеї — фентезійного світу, в якому гравці виконують ролі персонажів із різними здібностями. Було обрано жанр гри: стратегічна рольова карткова гра.
2. Визначення механік. На цьому етапі були сформовані базові правила: типи карток, принцип взаємодії між гравцями, переможні умови. Була особливо приділена увага збалансованості гри.
3. Розробка візуального стилю. Після створення механік розпочався етап дизайну — створення шаблонів карток, вибір кольорової палітри, стилізація ілюстрацій та створення загального візуального образу гри.
4. Прототипування. Було створено перші друковані прототипи карток, які дозволили перевірити зручність їх використання, читабельність текстів та візуальне сприйняття гри.
5. Завершальна верстка та підготовка до друку. Фінальне оформлення включало розробку коробки, правил гри, макетів усіх компонентів та підготовку матеріалів для друку згідно з технічними вимогами типографії.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ВІЗУАЛЬНОЇ СКЛАДОВОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ “FATEBOUND”

3.1 Аналіз візуальних рішень у настільних іграх

Сучасні настільні та карткові ігри відіграють важливу роль не лише як засіб дозвілля, а й як повноцінні графічні продукти з власною айдендиком. Візуальні елементи таких ігор спрямовані не лише на створення атмосфери, але й на забезпечення зручного геймплею: легкочитність текстів, зрозуміла символіка, гармонійна кольорова структура. Як зазначає дослідниця Ключевська [3] — гармонійна взаємодія графіки та ігрової механіки формує унікальний користувацький досвід.

Для аналізу було розглянуто графічні рішення таких проєктів, як Magic: The Gathering (Додаотк А, рис.1), Hearthstone(Додаток А, рис. 3), Gwent(Додаток А, рис. 2).

У Magic: The Gathering спостерігається традиційний підхід до карткового оформлення: чіткі рамки, класична типографіка, мальовані ілюстрації. Візуальна ієрархія карт добре витримана — гравець швидко розпізнає ключові характеристики.

У Hearthstone візуальна мова набагато більш ігрова, з мультяшними акцентами. Основний акцент — на яскравості образів, що підтримує загальний легкий настрій гри.

Аналіз показав, що ефективним підходом є поєднання естетики з функціональністю. Тому під час розробки гри Fatebound було вирішено спиратися на:

- чітку структуру карт, як у Heartstone;
- глибокий, насичений стиль оформлення, подібний до Magic: The Gathering;
- власну оригінальну айдендику, що підкреслює унікальність гри.

3.2 Вибір стилістики та кольорової палітри

Ключова ідея гри Fatebound — це протистояння магічних сил, що борються за контроль над лініями долі. Тому візуальний стиль мав підкреслювати епічність, магічність і стратегічну глибину. Було обрано естетику темного фентезі з міфологічними мотивами, символізмом і магічними акцентами. Для підбору кольорових палітр було використано платформу IN COLOR BALANCE [8], а для натхнення зібрано добірки на Pinterest [9].

Основна кольорова палітра включає:

- темно-фіолетовий, космічний — як символ магії і могутності, для задньої сторони карток;
- темно-каштановий — як символ войовничості та древності для карток атаки;
- глибокий сіро-блакитний — як символ спокою та мудрості для карток захисту;
- золотисто-медовий — як символ благородству для особливий карток.
- Кремово-бежевий — як символ комфорту та спокою використовується як рамка для головної картинки на всіх картках.

Кольори мають функціональне значення: вони допомагають гравцю швидко орієнтуватися у типах карт та їхніх ефектах. Візуальний стиль підтримується текстурами та містичними орнаментами. Ілюстрації виконані за допомогою штучного інтелекту «ReCraft» в деталізованому стилі, що створює атмосферу древнього світу, у якому кожна картка — артефакт із власною історією.

3.3 Розробка логотипу та стилю ідентики

Айдентика гри Fatebound має відображати її назву, суть та настрої. Центральним елементом візуального стилю став логотип, який поєднує в собі образ долі та магічного зв'язку. Назва «Fatebound» перекладається як «пов'язаний долею», тому логотип побудований навколо ідеї символічного зв'язування — як обов'язку, клятви чи магічного контракту.

Типографіка логотипу — це шрифт у магічному стилі Yeseva One і Alegreya. Основні кольори логотипу — фіолетовий, синій, бежевий з сяйвом літер, що створюють ілюзію заклиналичного світла.

У центрі логотипу — Магічне коло з символічним сонцем у центрі, стилізоване під візерунок долі, воно використовується як емблема на звороті кожної карти. Цей символ уособлює боротьбу за вплив, втручання у хід подій та зміну долі через силу.

3.4 Дизайн карток: структура, типографіка, символіка

Одним із найважливіших етапів стало створення шаблону картки, який був би водночас естетичним, зрозумілим та уніфікованим для всіх типів карт (Додаток А, рис. 4). У грі Fatebound існує три основні типи карт: істоти, заклинання та артефакти (герої, особливі ефекти тощо).

Картка істоти складається з таких елементів:

- назва (верхня частина);
- зображення (центральна ілюстрація);
- сила атаки та здоров'я (внизу ліворуч і праворуч);
- ефект або пасивна здатність (нижній блок);
- тип карти (внизу під ілюстрацією);
- декоративний фон за кольором дії: атака, захист, особливий тощо.

Заклинання не мають параметрів атаки чи здоров'я, але містять:

- короткий опис ефекту;
- напис (атака, захист, особливе);

- умову застосування, якщо така є.

Символіка також грає важливу роль: кожен тип картки має свою візуально зрозумілу картинку. Це дозволяє гравцю візуально швидко оцінити тактичну ситуацію навіть без повного прочитання тексту.

3.5 Дизайн додаткових елементів: правила, коробка

Крім карток, гра має кілька допоміжних візуальних елементів, які підтримують загальну стилістику:

Правила гри оформлені у вигляді невеликої брошури. Кожен розділ підписаний і має світлий фон який нагадує пергамент (Додаток А, рис. 5).

Коробка гри створена з урахуванням ергономіки та привабливості для покупця. Фронтальна сторона — це повноцінний арт з логотипом. Зворотна — опис гри, короткі правила, ілюстрації карт та компоненти всередині (Додаток А, рис. 6).

3.6 Прототипування та підготовка до виробництва

Завершальний етап — це підготовка фізичного прототипу та тестування дизайну на практиці. Карти було роздруковано на щільному папері. Ручна обрізка дозволила оцінити розміри, якість і візуальний ефект. Було протестовано кілька варіантів оформлення карт та кольорових рішень.

Для фінального виробництва підготовлено:

- макети карт у форматі PDF та AI 2 сторони (Додаток А, рис. 7.1 і рис. 7.2);
- дизайн коробки з усіма боковими сторонами та елементами захисту (рис. 6);
- інструкцію готову до друку (Додаток А, рис. 5).

3.7. Варіанти візуального оформлення та адаптації гри

Гра «Fatebound» була створена у стилістиці фентезі, з переважанням насичених глибоких кольорів та текстурованих елементів. Проте її візуальний стиль може бути легко адаптований відповідно до цільової аудиторії або комерційних цілей.

Можливі варіанти адаптації:

- Адапційна тема. Гру можна адаптувати до більш мінімалістичного або яскравого стилю в залежності від віку гравців (наприклад, варіант для дітей з мультяшними персонажами).
- Розширення/доповнення. До гри можуть бути додані додаткові набори карток з новими персонажами, сценаріями або сюжетними поворотами.
- Digital-адаптація. Можна створити мобільну або браузерну версію гри з інтерактивною анімацією та мережевим режимом гри.
- Подарункове видання. У вигляді артбуку, колекційної коробки або набору з тематичними аксесуарами (поля, жетони тощо).

Висновки

У ході виконання дослідницько-проектної роботи було здійснено комплексну розробку настільної карткової гри «Fatebound» з акцентом на візуальну складову як ключовий елемент взаємодії користувача з ігровим продуктом. Головною метою дослідження стало створення цілісної дизайнерської концепції, яка поєднує графічну ідентичність, стилізацію, зрозумілу візуальну мову та ергономіку ігрового процесу.

На основі аналізу історії та прикладів настільних карткових ігор було виокремлено особливості сучасного дизайну в цій галузі, а також визначено вимоги до композиції ігрових матеріалів. Проведено порівняння з аналогами, що дозволило ідентифікувати оптимальні формати карток, типографіку, кольорові рішення та іконографіку, які позитивно впливають на користувацьке сприйняття.

У процесі роботи було:

- сформовано авторську концепцію візуального стилю гри «Fatebound» на основі тематики магії, долі та протистояння;
- розроблено логотип гри та фірмову айдентику з урахуванням цільової аудиторії;
- створено шаблони карток із логічною структурою та чіткою візуальною ієрархією;
- опрацьовано ілюстративні, кольорові та композиційні рішення для коробки та гральних карток;
- підготовлено макети для друку й реалізовано прототипування гри з подальшим тестуванням на предмет зручності в користуванні.

Високий рівень візуальної організації продукту забезпечив не лише привабливий зовнішній вигляд, а й ефективність ігрового процесу: зниження когнітивного навантаження на гравця, швидке розпізнавання функцій карток, легкість орієнтації у правилах. Це підтверджує важливість графічного дизайну як невід'ємної частини сучасних настільних ігор.

Отже, результати дослідження демонструють, що грамотна графічна реалізація гри є критичним чинником її успішності. Проєкт «Fatebound» став прикладом того, як за допомогою дизайну можна створити конкурентоспроможний, візуально привабливий і функціональний ігровий продукт. У перспективі гра може бути масштабована та доповнена новими візуальними модулями, а також адаптована для цифрових платформ, зберігаючи естетичну цілісність і зручність взаємодії.

Список літературних джерел

1. Візер М. О. Сучасні друковані та електронні дидактичні ігри. Матеріали науково-практичної конференції м. Київ : НАУ, 2022. – С. 13–15.
2. Ісаєнко Т. Застосування сучасних технологій при розробці карткових настільних ігор. Київ, 2020. – С. 39–40.
3. Ключевська А. В., Дубрівна А. П. Особливості сучасного графічного проєктування комп'ютерних ігор. Інноватика в освіті, науці та бізнесі : матеріали ІІ Всеукр. конф. здобувачів вищої освіти й молодих учених. Київ : КНУТД, 2021. – С. 272–276.
4. Dobrowolski P. Card Game Design Theory : tips & tactics for card game creation / CreateSpace Independent Publishing, 2020. – 132 p.
5. Сколяренко О., Покидько Д. Методологія розробки навчальних цифрових ресурсів у вигляді онлайн ігор. Кібербезпека: освіта, наука, техніка. 2023. № 22. С. 249–256. URL: <https://csecurity.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/624> (дата звернення: 20.05.2025).
6. Перебіг історії карткових ігор. Асоціація ритейлерів України. 2024. 20 лют. URL: <https://rau.ua/advertising-experience-uk/perebig-istorii-kartkovih-igor/> (дата звернення: 21.05.2025).
7. Recraft : infinite AI artboard. URL: <https://www.recraft.ai/> (дата звернення: 13.05.2025).
8. IN COLOR BALANCE Підбір кольору. URL: <https://color.romanuke.com/> (дата звернення: 13.05.2025).
9. Офіційний сайт Pinterest. URL: <https://ru.pinterest.com/> (дата звернення: 13.05.2025).
10. Gaudebert A. A study of digital card games. URL: <http://adrian.gaudebert.fr/blog/post/a-study-of-digital-card-games> (дата звернення: 21.05.2025).

11. Reddit. My study of digital card games is complete! URL: <https://www.reddit.com/r/digitalcards/comments/lrh03z> (дата звернення: 21.05.2025).
12. Magic: The Gathering : official website. Wizards of the Coast. URL: <https://magic.wizards.com> (дата звернення: 20.05.2025).
13. Hearthstone : офіційний сайт гри від Blizzard Entertainment. URL: <https://playhearthstone.com> (дата звернення: 20.05.2025).
14. The Elder Scrolls: Legends. Bethesda Softworks. URL: <https://elderscrolls.bethesda.net> (дата звернення: 20.05.2025).
15. Князева О. В. Настільні ігри як засіб формування ключових компетентностей здобувачів освіти. Педагогічна наука : історія, теорія, практика, тенденції розвитку. 2021. № 2. С. 57–60.

Додатки Додаток А



Рис. 1 – Гра Magic: The Gathering



Рис. 2 – Гра Gwent



Рис. 3 – Гра Hearthstone



Рис. 4 – Дизайн карткової гри «Fatebound»

Правила гри «FATEBOUND»

Мета гри:

Стати володарем двох із трьох ліній сили, зменшити життя суперника до 0 або вичерпати його колоду. Перемога здобувається шляхом стратегічного розіграшу істот, заклять та артефактів.

Склад гри:

- 2 персональні колоди по 10 карт істот
- Спільна колода з 15 заклять
- 6 артефактів
- Уявне ігрове поле з 3 лініями (центр, ліво, право)
- Жетони життя (опціонально)
- Інструкція

Підготовка до гри:

1. Кожен гравець отримує свою колоду з 10 істот (попередньо зібрану або роздану випадково).
2. Закляття та артефакти розміщуються в центрі, як спільна колода.
3. Гравці витягують по 5 карт істот на руку.
4. Визначається перший гравець випадковим способом.

Хід гри (по черзі):

Кожен гравець у свій хід проходить такі фази:

1. Фаза добору
 - Взяти 1 карту істоти з особистої колоди.
2. Фаза розіграшу
 - Можна викласти на поле до 2 істот.
 - Можна розіграти 1 закляття, якщо воно є в руці.
 - Можна активувати або замінити артефакт (не більше одного на полі).
3. Фаза атаки
 - Обрати одну лінію та атакувати всі ворожі істоти на ній.
 - Сила істот порівнюється, результат залежить від типу атаки (ближній/дальній).
 - Якщо лінія порожня — завдається 1 шкоди супернику.
4. Фаза завершення
 - Перевірити, чи залишилося більше 2 істот на лінії (макс. 2).
 - Перейти до ходу супротивника.

Завершення гри:

Гра завершується, якщо:

- Один із гравців контролює 2 із 3 ліній.
- Один гравець втрачає всі життя.
- У гравця закінчуються карти, і він не може добрати нову.

ПРИЄМНОЇ ГРИ!

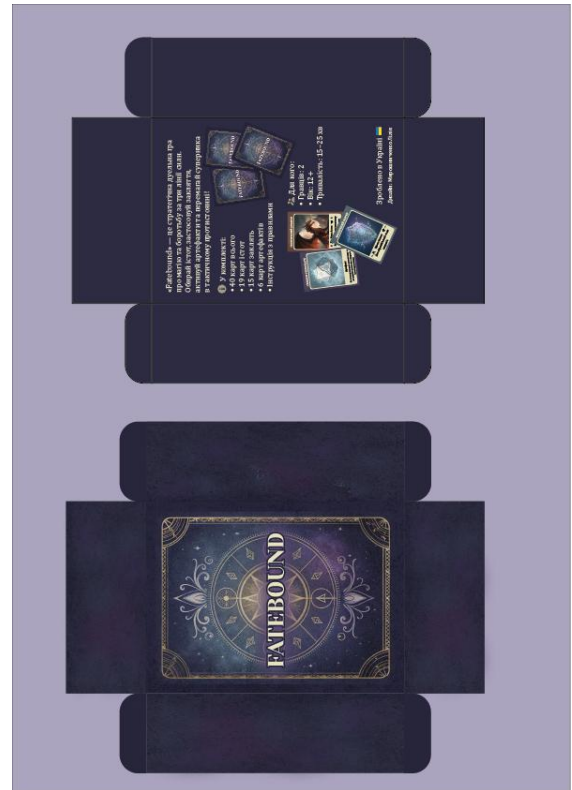


Рис. 5 – Правила гри

Рис. 6 – Дизайн коробки

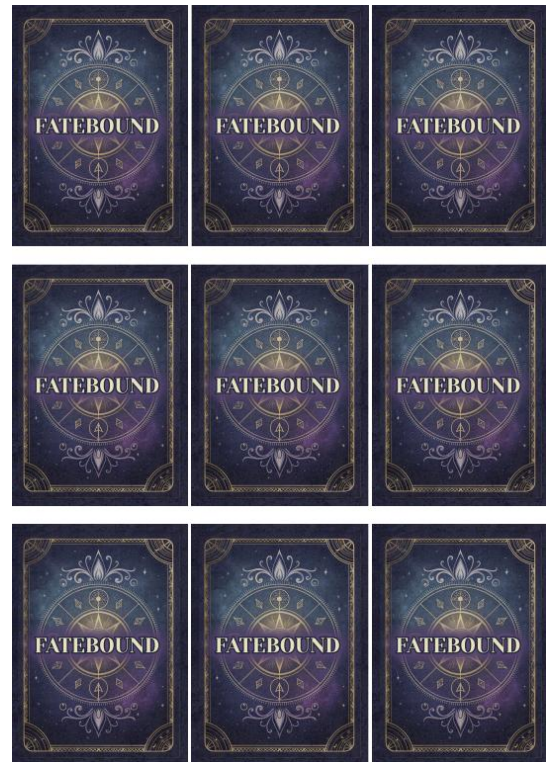


Рис. 7.1, 7.2 – Дизайн карток для друку