

УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА ПРАВА «КРОК»
Кафедра дизайну

«Допускається до захисту»:
Заступник звідувача кафедри дизайну

Марковський А.І.

“ _____ ” _____ 2026 р.

АЛЬБОМ

***ТЕМА ВИПУСКНОЇ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ
РОБОТИ (ПРОЕКТУ):***

Дизайн настільної карткової гри

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
спеціальність	022 Дизайн
освітня програма	Графічний дизайн

Студент-випускник Павленко Євгеній Володимирович

Керівник випускної роботи Бердинських С.О. зав. кафедри
дизайну, к.т.н., доц.

Цей ілюстративний альбом представляє комплексну практичну розробку візуальної айдентики, концепт-арту та передтиражної підготовки настільної карткової гри у жанрі дарк-фентезі.

Усі елементи, що увійшли до складу видання, демонструють єдину стилістичну концепцію, глибину пропрацювання ігрового лору та технічну готовність макетів до реального друкарського виробництва.

Матеріали в альбомі впорядковано за функціональними та категоріальними ознаками, що дозволяє детально оцінити як художню цінність персонажів, так і ергономіку пакування та методичних складників:

Дизайн ігрових карт (8 унікальних персонажів): Центральна художня частина альбому. Презентовано розробку оригінальних образів істот та героїв (серед яких Лісовий-ельф, Вампірша, Демон, Ревенант, Імператриця та інші). Кожна карта представлена у вигляді фінального цифрового 2D-малюнка, інтегрованого у функціональний ігровий інтерфейс (із зазначенням вартості мани, показників атаки, здоров'я та унікальних текстових здібностей).

Дизайн сорочки карти: Універсальний графічний елемент зворотної сторони колоди. Виконаний із використанням характерних для жанру готичних орнаментів та похмурих текстур, що підкреслюють містичну атмосферу гри та забезпечують візуальну цілісність продукту під час ігрового процесу.

Дизайн коробки: Повна графічна розгортка фірмового пакування гри. Макет містить художнє оформлення лицьової, зворотних та бічних граней.

Листівка з передісторією: Елемент занурення гравця у всесвіт гри. Текст та графічне наповнення листівки розкривають передісторію похмурого світу, задають емоційний тон та пояснюють мотивацію персонажів.

Двостороння листівка з правилами: Інформаційно-методичний складник комплекту. Лаконічна та структурована схема ігрового процесу, адаптована для швидкого освоєння базових механік гри, де ефективно поєднано шрифтову ієрархію та елементи візуального зонування.

Технічні параметри:

- Поля під обріз: 2-3мм.
- Розмір карти та коробки: (Poker Size) 63,5 x 88,9мм та (Tuck box) 65,5x91,9мм.
- Роздільна здатність та кольоровий простір: 300dpi та CMYK.
- Шрифти: Metal Gothic (надпис персонажу, та назви гри), AA Duke (текст здібностей), Seagram tfb (числа), Bangkok (текст в листівках), Schwabacher (назва листівки).



Witch

6

2

6

BLIGHT

ATTACKED ENEMY DIES AT THE END OF NEXT TURN

-ON ATTACK-

Revenant

4

2

4

THIRST FOR VENGEANCE

GAINS +2 ATTACK WHENEVER IT TAKES DAMAGE

-WHEN DAMAGED-

Vampire

3

2

3

FATAL CHARM

ATTACKED TARGET SKIPS ITS NEXT TURN

-ON ATTACK-

Siren

5

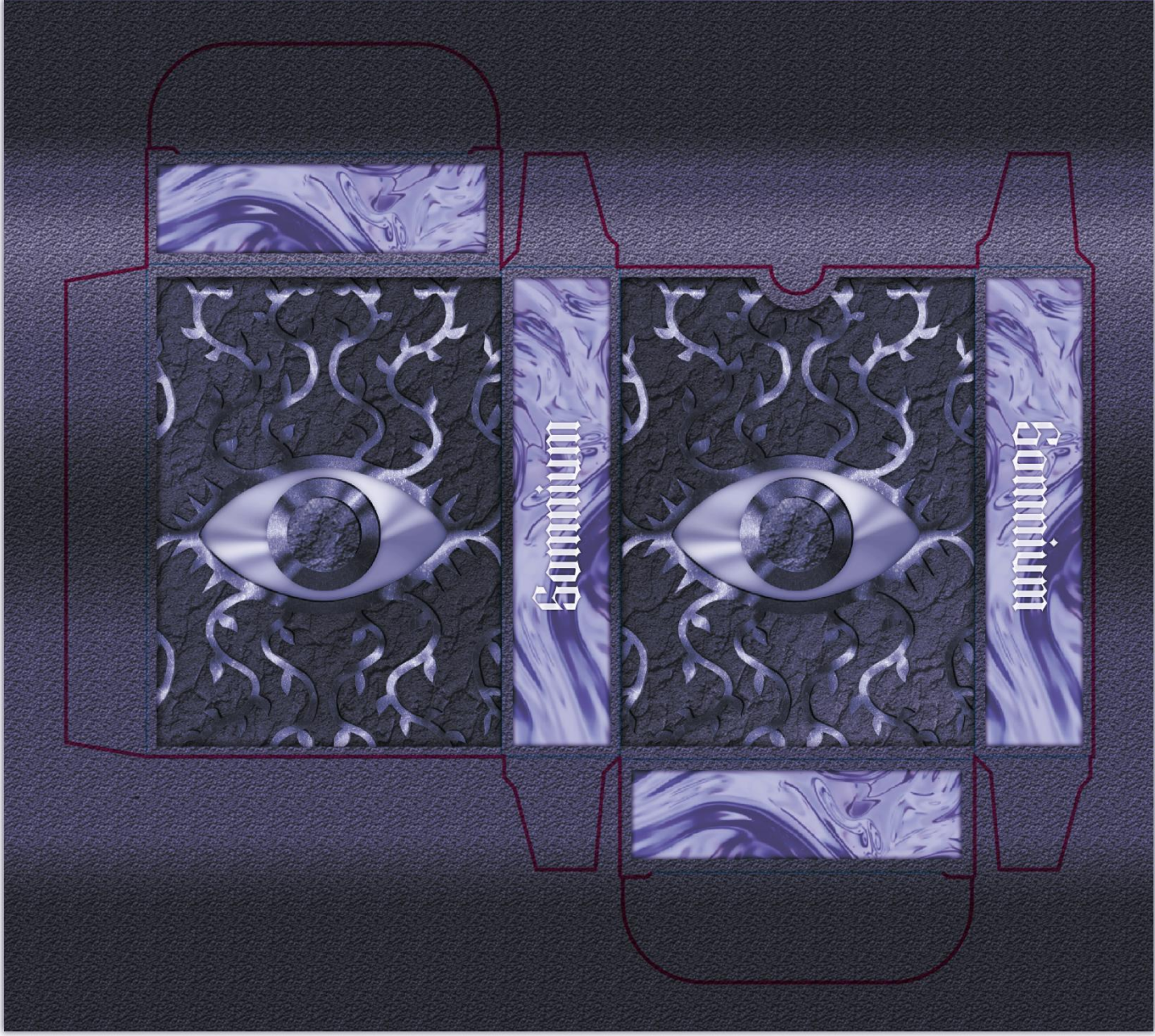
2

5

CALL OF THE DEPTHS

TAKE CONTROL OF AN 1 CARD WITH 1-2 ATTACK

-ON DEPLOY-





Правила гри

Мета гри

Знизити рівень Свідомості (Здоров'я) супротивника з 20 до 0, зберігши при цьому власний розум.

Підготовка до гри

Гравці тасують свої колоди. Кожен бере у руку по 3 карти (гравець, який ходить другим, бере 4 карти, щоб компенсувати

Структура Ходу

Ваш хід складається з трьох послідовних фаз:

1. Фаза Пробудження: Ваш максимальний запас Усвідомленості збільшується на 1 (доки не досягне 10). Усі ваші кристали Усвідомленості відновлюються до максимуму. Ви обов'язково берете 1 нову карту з колоди у руку.

2. Фаза Марення: Ви можете викладати карти персонажів на стіл або читати заклинання, сплачуючи їхню вартість у кристалах. Персонаж, якого ви щойно виклали на стіл, дезорієнтований. Він не може атакувати в цей самий хід (якщо тільки не має спеціальної здібності «Ривок»).

3. Фаза Зіткнення (Атаки): Усі ваші персонажі, які пережили минулий хід і вже знаходяться на столі, можуть атакувати (по 1 разу за хід).Ви самі обираєте ціль: можете вдарити ворожого персонажа на столі або атакувати прямо по Свідомості (Здоров'ю) супротивника.

Якщо у супротивника на столі є персонаж зі здібністю «Вартовий», ви зобов'язані спочатку атакувати і знищити його, перш ніж зможете бити інших персонажів або самого гравця.

Кінець ходу

Після завершення всіх атак і розігрування карт ви передаєте хід супротивнику.

Somnium

somniumgame.com



Правила гри

Головні ресурси гравця

Свідомість (Життя): Кожен гравець починає гру з 20 одиницями Свідомості. Якщо ворожі персонажі або заклинання завдають вам шкоди і цей показник падає до 0 — ви назавжди поглинаєтеся кошмаром і програєте.

Усвідомленість (Енергія/Мана): Це кристали, які ви витрачаєте на розігрування карт. На початку гри ваш максимальний запас — 1 кристал. З кожним вашим новим ходом максимальний запас зростає на +1 (до максимуму в 10 кристалів). На початку кожного вашого ходу усі витрачені кристали Усвідомленості повністю відновлюються.

Назва карти

Скільки шкоди цей персонаж завдає під час атаки

Скільки кристалів Усвідомленості треба витратити, щоб зіграти карту з руки на стіл

Скільки шкоди може витримати персонаж. Якщо поранення перевищують цей

Baroness

4

2

4

ОПОНЕНТ ВИКИДАЄ КАРТУ АБО ВИ ВИКИДАЄТЕ КАРТУ

ВІДВІДПОВІДНО

Здібність персонажу

Somnium

somniumgame.com



Перегісторія гри

Ласкаво просимо до Somnium...
Це химерний вимір, що існує на крихкій
межі між сном та жорстокою
реальністю. Ті, хто потрапляє сюди,
швидко втрачають себе, розчиняючись у
лабіринтах чужих жахів.

Твоя Свідомість — це твій єдиний якір.
Поки вона тримається, ти залишаєшся
собою. Але світ Somnium повний
сутностей, таких як кровожерлива
Баронеса, що прагнуть розірвати твій
розум на шматки.

Щоб вижити і перемогти інших
Архітекторів Снів, ти мусиш
використовувати Усвідомленість —
магічну енергію цього виміру. З кожною
хвилиною твого перебування тут вона
зростає, дозволяючи тобі підкорювати

Somnium

somniumgame.com