

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА
ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри дизайну

Протокол засідання кафедри
№ _____ від «___» _____ 2025 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на тему:
РЕДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОНОПОЛІЯ»**

Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма 022.00.01. Графічний дизайн
Перший (бакалаврський) освітній рівень

Здобувач
Киришун Іван Олександрович
група Гдб-2-21-4.0д

Керівник дизайн-проєкту
Олег Ігорович Малов

Науковий керівник
Віктор Васильович Карпов

Рецензент

АНОТАЦІЯ

Киришун І.О. Розробка редизайну настільної гри «Монополія». Кваліфікаційна робота. Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. 46 с.

Дипломна робота присвячена візуальному редизайну настільної гри «Монополія» з урахуванням сучасних тенденцій у графічному дизайні. У дослідженні розглядаються аналогічні настільні ігри, їхні стилістичні та ігрові рішення, зміни у візуальній складовій, адаптації для сучасних ліцензованих франшиз і всесвітів. Проведено комплексні аналізи ключових аспектів та проблем у візуальному оформленні класичної версії гри, її історичного підґрунтя та аналогів до неї. Робота також розглядає проблематику спрощення сучасного графічного дизайну та його вплив на втрату унікальності візуальних продуктів – як критика оригінального дизайну, представлений братами Паркер. Було проаналізовано всі емоційні складові дизайну та їхній вплив на сучасного гравця. Як результат, у даному проєкті обґрунтовано всі авторські стилістичні рішення, з посиланням на візуальні й культурні особливості середньовіччя як основи для створення ігрового світу, та запропоновано оновлену авторську концепцію оформлення всіх ігрових компонентів: ігрового поля, правил, карток, фішок та їхнього уніфікованого вигляду.

Ключові слова: редизайн, авторський стиль, графічний дизайн, візуальна ідентифікація.

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів наукових досліджень інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

Киришун І.О.

ANNOTATION

Kyryshun I.O. Development of a redesign of the board game «Monopoly». Qualification work. Kyiv: Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University, 2025. 46 p.

The thesis is devoted to the visual redesign of the board game «Monopoly» taking into account modern trends in graphic design. The study considers similar board games, their stylistic and game solutions, changes in the visual composition, adaptation for modern licensed franchises and universes. Comprehensive analyses of key aspects and problems in the visual design of the classic version of the game, its historical background and analogues to it have been carried out. The work also considers the problems of simplification of modern graphic design and its impact on the external uniqueness of biological products - as a criticism of the original design presented by the Parker brothers. All the senses of the design components and their impact on the modern player have been analyzed. As a result, this project substantiates all the author's stylistic decisions, with reference to the information and cultural features of the Middle Ages as the basis for creating the game world, and proposes an updated author's concept for the design of all game components: the playing field, rules, cards, chips and their unified appearance.

Keywords: redesign, author's style, graphic design, visual identification.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	1
РОЗДІЛ І	
ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ.....	4
1.1 Історія гри «Монополія».....	4
1.2 Актуальність дослідження та аналіз ринку аналогічних виробів.....	5
1.3 Особливості в дизайні настільних ігор.....	8
1.4 Визначення прототипів для проєктування.....	12
Висновки до розділу І.....	14
РОЗДІЛ ІІ	
РОЗРОБКА РЕДИЗАЙНУ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОНОПОЛІЯ».....	16
2.1 Визначення цільової аудиторії та концепції проєкту.....	16
2.2 Створення тематики ігрового світу.....	22
2.3 Дизайн персонажів та їх особливості.....	27
2.4 Розробка ігрових атрибутів.....	31
Висновки до розділу ІІ.....	43
ВИСНОВКИ.....	44
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	47
ДОДАТКИ.....	53

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Візуальне оформлення настільних ігор є одним із важливих аспектів, які впливають на емоційне сприйняття гравцями, а слідом й на їх популярність. Серед найвідоміших настільних ігор світу особливе місце займає «Монополія» – гра, яка за десятиліття свого існування стала символом стратегічної гри з елементами ресурсозбереження, тому існує безліч різноманітних ребрендингів, які змінюють візуальний стиль, але не змінюють суті гри.

Стан дослідження проблеми. Сьогодні споживачі все більше звертають увагу на естетичну складову товару, яка є визначальним фактором при прийнятті рішення щодо його придбання. «Монополія», маючи багато деталей у своєму оформленні, може дуже яскраво розкрити будь-яку тему завдяки своїм атрибутам: карткам, основному полю для гри, валюті, бонусним карткам, фігуркам тощо. Ринок настільних ігор за останнє десятиліття значно зріс, набуваючи популярності серед різних вікових категорій. Важливим фактором цього зростання стало повернення до офлайн-розваг, особливо під час пандемії COVID-19. Багато ігор зазнають візуального переосмислення, щоб підвищити їхню привабливість для нових поколінь гравців і шанувальників різних франшиз.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Кваліфікаційну роботу виконано на кафедрі дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка. Робота є частиною наукової теми кафедри дизайну «Сталий розвиток суспільства та дизайн-діяльність у просторі айдентики територіальних громад», що передбачає проведення досліджень у сфері культури, мистецтва і дизайну та суміжних областей знань, презентацію результатів на міжнародних та всеукраїнських наукових конференціях, публікацію на шпальтах фахових

видань, керівництво студентськими творчими та науковими студіями і гуртками, написання випускових кваліфікаційних робіт першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівнів вищої освіти (протокол засідання кафедри дизайну від 05.02.2025 р. № 5).

Мета дослідження: вивчити візуальні, стилістичні та культурні аспекти настільної гри «Монополія» з метою її художнього редизайну, що відображає оригінальну ідею гри, адаптовану до сучасної естетики, з урахуванням всіх стильових рішень: шрифтів, тематики світу, ігрових атрибутів тощо.

У завдання дослідження входить аналіз історії та розвитку гри «Монополія» з акцентом на її візуальну складову, вивчення сучасних тенденцій у сфері настільних ігор, розробка концепції візуального редизайну гри та виконання практичної реалізації редизайну з урахуванням різних розмірів макетів для друку.

Об'єкт дослідження: особливості дизайну настільних ігор, історію та аналоги до гри «Монополія», а також цільову аудиторію та її демографічні характеристики.

Предмет дослідження: власний редизайн настільної гри «Монополія».

Методи дослідження: у даний проєкт входять такі підходи, як: історичний аналіз (вивчення історії настільної гри «Монополія», її фундаментальних ідей та еволюцію в дизайні), аналіз існуючих аналогів (порівняння дизайну ігрових елементів, колірні схеми, шрифти та використання різних стилістичних підходів), контент-аналіз (зміна основних характеристик гри, такі як механіка, тематика, оформлення карток і поля, а також їх вплив на гравців) та кейс-стаді (Case study) – поглиблене вивчення одного продукту з метою виявлення позитивних і негативних дизайнерських рішень.

Теоретичне значення результатів дослідження полягає у розширенні знань про принципи редизайну настільних ігор. Аналіз сприяє розумінню ролі візуальних елементів у формуванні ігрового досвіду, такі як: емоціональна прив'язка користувача до персонажів, поринення у фентезійний світ та

визначенні їхньої впливовості на емоційний відгук аудиторії. Крім того, дослідження є чудовим досвідом у своїй справі та основою для подальшої роботи у сфері настільних ігор.

Практичне значення результатів дослідження полягає в тому, що кваліфікаційна робота містить розробки рекомендацій щодо створення сучасного стилю для настільної гри, які можуть бути використані як візуальне оновлення оригінальної гри. Редизайн може продаватися не тільки як готовий продукт у компанії «Hasbro», а як і патент для компаній, які вже купили ліцензію на неї. Також важливим аспектом є впровадження розробленого дизайну у виробництво оновленої версії гри «Монополія». Зазвичай редизайн може сприяти підвищенню продажів гри, так як це залучення нової аудиторії, а також популяризація бренду серед молоді та шанувальників настільних ігор як в офлайн, так і онлайн форматі.

Апробація результатів дослідження. Матеріали кваліфікаційної роботи обговорювались на засіданнях кафедри дизайну факультету образотворчого мистецтва і дизайну Київського столичного університету імені Бориса Грінченка та на практичних заняттях під час освітнього процесу. Основні положення й результати кваліфікаційної роботи було викладено у повідомленні на всеукраїнській науково-практичній конференції «Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики» (Київ, Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 16 квітня 2025 року).

Киришун І.О. Розробка редизайну настільної гри «Монополія». *Сталий розвиток суспільства та дизайн діяльність у просторі територіальної айдентики*. Всеукр. наук.-практ. конф. (16-17 квітня 2025 року). Київ: Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, 2025. С. 111-112.

Структура: робота складається з вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. У першому розділі висвітлено теоретичні аспекти дослідження, у другому – опис практичної реалізації редизайну. Загальний обсяг роботи складає 46 сторінок.

РОЗДІЛ I

ПЕРЕДПРОЄКТНИЙ АНАЛІЗ

1.1 Історія гри «Монополія»

Настільна гра Монополія з'явилася на початку 20 століття і стала однією з найпопулярніших стратегічних ігор у світі. Її історія починається в 1903 році, коли американська стенографістка та секретарка Елізабет Ліззі Мегі створила гру під назвою «Землевласник» – The Landlord's Game (див. Додаток А рис. 7). Мегі була прихильником ідей економіста Генрі Джорджа, який виступав за єдиний земельний податок. Гра мала на меті показати несправедливість монополій і наслідки концентрації багатства. Вона містила два варіанти правил: один, що демонстрував економічну нерівність з одним переможцем та банкрутами, і другий – спрямований на співпрацю з георгіанським податком на землю, де всі гравці виграють. Про це чудово написано в статті The New York Times від автора Мері Пайлон – «За лаштунками Монополії: винахідник, який не пройшов сектор “Go”» [1]. В даній роботі чудово описано всю історію створення гри після того, як права на неї викупили брати Паркер. Інформацію про це я проаналізував та зазначив тільки найважливіші аспекти.

Один із важливих елементів у грі це сатиричні елементи в дизайні «Монополії» – вони відіграють важливу роль у формуванні її унікального візуального характеру та концептуального підтексту. Критика капіталістичної системи була відображена у візуальних деталях, наприклад у вигляді «Пана Монополія» (Mr. Monopoly) – персонажа у циліндрі з метеликом, що символізує стереотипного багатія, представника фінансової еліти. Його гротескний вигляд є пародією на власників великих статків і фінансові інституції. Навіть назви та згрупованість секторів, які запозичені з реальних вулиць Атлантик-Сіті, США, відображають ієрархічну систему, яка нагадує соціальну нерівність.

У 1930-х роках, під час Великої депресії, гра була перероблена та популяризована іншими, зокрема Чарльзом Дарроу, який додав їй комерційного характеру. Дарроу почав виготовляти гру вручну і продавати її, поки її не помітили брати Паркер. У 1935 році Parker Brothers придбали права на гру, виправили її недоліки та вже випустили її під назвою «Монополія», але сатиричний підтекст поступово зник, як зазначила стаття Венлеї Ма 2024 року – «Ви неправильно граєте в Монополію: популярна настільна гра мала бути повчальною історією проти капіталізму» [2]. Авторка Венлеї описує, як видання «Parker Brothers», починаючи з 1935 року, акцентувалося вже не на критиці системи, а на глорифікації збагачення, змагання за нерухомість і перемогу над іншими. Також в статті для додаткової аргументації приводиться інтерв'ю 1902 року, де «Мегі описала свою гру як “практичну демонстрацію сучасної системи захоплення земель з усіма її звичними результатами та наслідками”».

Гра швидко стала символом американської культури та відображенням капіталістичної системи. Це дозволило людям зануритися у світ бізнесу, нерухомості та фінансових операцій. Кожен гравець змагався, щоб накопичити якомога більше власності та довести своїх опонентів до банкрутства. Згодом Монополія поширилась по всьому світу, адаптуючись до різних країн і культур. З'явилися спеціальні випуски гри, присвячені містам, відомим брендам, фільмам і навіть відеоіграм.

1.2 Актуальність дослідження та аналіз ринку аналогічних виробів

Дослідження ринку настільних ігор показують, що сегмент стратегічних настільних ігор, наприклад «Монополія», займає важливе місце в світовій ігровій індустрії. Ми повинні знати аналоги, які демонструють інноваційні підходи до поєднання стратегії, естетики та геймплея.

Важливо: лондонський варіант гри рахується за найпоширенішу версію, тому всі подальші посилання на оригінальний дизайн «Монополії» будуть представляти саме цей прототип, зображений в Додатку А, рис.1.

Перший аналог, «Ticket to Ride» [3], відрізняється простими правилами з глибоким стратегічним компонентом, що робить його привабливим як для досвідчених гравців, так і для початківців. У грі використовується простий, але привабливий дизайн: кожен елемент, від ігрового поля до карток, може бути інтерпретований для різних країн, народів або фанатів франшиз. Масштаби ілюстрацій дають змогу зобразити багато аспектів у вибраній темі – епоху, архітектуру, персонажів, транспортні засоби тощо (див. Додаток Б, рис. 1). Ігрове поле, на якому в оригіналі зображена карта залізниць, може бути візуалізоване по-різному, залежачи від вибаг споживачів, але воно все ще повинне забезпечувати інтуїтивне розуміння у користувачів.

Другим яскравим прикладом сучасної настільної гри є «Carcassonne» [4], яка, хоча й має інші ігрові механіки, все ж виступає аналогом «Монополії» в аспекті стратегічного планування, розвитку територій та інтерактивної взаємодії між гравцями. Вона пропонує унікальний підхід до будівництва ігрового простору, що базується на викладанні тайлів (див. Додаток Б, рис. 2), тоді як «Монополія» спирається на рух по фіксованому ігровому полю. Попри це, обидві гри містять елемент економічної стратегії: у «Carcassonne» гравці розміщують міплів – вигаданих персонажів, які використовуються для контролю доріг, міст, монастирів і полів, що нагадує захоплення власності в «Монополії».

Візуальна складова «Carcassonne» є ключовим чинником її привабливості. Гра використовує яскраві, але стримані кольори, які не перевантажують сприйняття та створюють відчуття автентичності середньовічного ландшафту. Оформлення елементів гри витримане в легкому, казковому стилі, що приваблює як дорослих, так і дітей. Це може бути важливим прикладом в дизайні, адже в сучасних версіях «Монополії» нерідко можна зустріти перевантажену графіку або ж надмірно спрощене оформлення.

Ще однією важливою особливістю «Carcassonne» є її модульність: завдяки різним доповненням гра отримує нові механіки, що значно розширює її

варіативність кожного проходження. Це контрастує з «Монополією», яка зазвичай залишається незмінною, окрім косметичних змін у тематиці. Модульний дизайн виглядає набагато цікавіше, ніж звичайний прямокутний формат секторів «Монополії», тому також варто звернути увагу на інший популярний приклад — «Catan» [5].

Основний фокус в «Catan» робиться на розвиток поселень і торгівлю ресурсами, тоді як в «Монополії» гравці зосереджені на купівлі нерухомості та отриманні прибутку від оренди. Обидві ігри мають елементи економічного суперництва, але «Catan» додає більше стратегічної глибини завдяки динамічній взаємодії між гравцями навіть на рівні архітектури ігрового поля — модульне поле, що складається з шестикутних плиток, які змінюють своє розташування в кожній грі, що значно збільшує варіативність гри (див. Додаток Б, рис. 3). Це дозволяє уникнути повторюваних сценаріїв і робить кожну гру унікальною. У «Монополії» ігрове поле статичне, і перемога часто залежить від випадкового розташування гравців на певних клітинах. У «Catan» же важливу роль відіграє не тільки удача, а й стратегічне планування, торгівля з іншими учасниками та вибір оптимальної стратегії розвитку.

Цифрові версії настільних ігор, згаданих вище, пропонують широкий спектр функцій для гравців, серед яких — мережевий багатокористувацький режим, інтерактивні підказки та можливість гри зі штучним інтелектом. Приклад з «Catan» показує, наскільки важливо розробляти дизайн гри з урахуванням як фізичного втілення, так і цифрових форматів — комп'ютерних версій, мобільних додатків або емуляторів настільних ігор.

Якщо подивитися на редизайни «Монополії», можна побачити безліч прикладів візуальних змін, локалізацій (навіть українських, зі зміною стилю, місць, вулиць та ігрових карт з валютою [6]) (див. Додаток В, рис. 3) і впровадження відомих ліцензійних всесвітів — усе це завдяки гнучкості гри у плані дизайну. Один із найяскравіших прикладів редизайну — адаптація гри до всесвітньо відомої франшизи «Покемони»[7].

Оформлення ігрового поля базується на першому поколінні Покемонів – «Kanto Edition», який зображено в Додатку В, рис. 1, так як цей редизайн був розроблений в 1999 році, це одразу апелює до ностальгії фанатів. Колірна палітра поля та коробки складається з яскравих, насичених кольорів, властивих мультфільму та іграм серії. Персонажів та ілюстрації було промальовано без складних тіней та світла, стиль було витримано з оригіналу анімованого серіала. Такий вибір робить гру привабливою як для дітей, так і для дорослих шанувальників франшизи.

Редизайн вирізняється доречною уніфікацією та стилістикою: попри збереження основної структури поля та карток «Монополії», усі елементи були переосмислені з ідеями від оригінального всесвіту з використанням персонажів, атрибутів по типу покеболів та зміною опису карток і фішок без змін в ігровому процесі, як зображено в Додатку В, рис. 2. Назви нерухомостей замінені на популярні локації з мультсеріалу та самих персонажів: Покемонів.

Завдяки цьому гра набуває унікального вигляду і візуальної привабливості, водночас зберігаючи свою ігрову впізнаваність. Це приклад грамотної адаптації ліцензійного всесвіту в межах класичної гри.

1.3 Особливості в дизайні настільних ігор

Проаналізувавши приклади вище, стало зрозуміло, що кольорова палітра, стиль ілюстрацій та тексту повинні відображати часовий простір вибраної дизайнерської концепції.

Наприклад, якщо теоретично потрібно розробити редизайн у вигляді знайомого мені стилю «Стімпанк» (ориг. Steampunk), був би притаманний стиль вікторіанської епохи, поєднаний із технологіями на паровій тязі, як описує автори Джулі Енн Таддео та Синтія Дж. Міллер у своїй книзі «Поринаючи у вікторіанське майбутнє: антологія стімпанку», видана у 2012 році [8]. Палітра має складатися з відтінків бронзи та міді, темного дерева та приглушеного золота, створюючи ефект старовинної механіки. Насиченість

кольорів була би середня, з акцентами на текстурі металу, шкіри та в деяких випадках скла. Гральне поле та картки могли би бути оформлені намальованими на пожовклому пергаменті з деталями, які притаманні стилю: з рельєфними шестернями, трубами, неоднорідними хмарочосами тощо.

Але кольорові рішення вище були би недоречні при розробці, наприклад, редизайну в футуристичному стилі. У цьому варіанті можна відобразити світ майбутнього з неоновими елементами та передовою технікою у всіх сферах життя, беручи для натхнення та ідеї з книги «Неон» Рафаеля Лехнера 2020 року [9] та книги Натаніеля Халперна «Казки з петлі» за мотивами однойменної арт-книги шведського художника Саймона Столенхага як більш приземлений варіант [10]. Основна палітра – це холодні відтінки синього, фіолетового та бірюзового, доповнені контрастними неоновими акцентами. Насиченість кольорів висока, адже гра базується на яскравому контрасті між темним фоном і світловими ефектами. Ігрове поле може нагадувати голографічний дисплей, де ігрові сектори відображаються у вигляді футуристичних мегаполісів. Також варто зауважити, що фішки до гри можуть добре відобразити не тільки епоху, а й характер персонажа, за якого грає користувач. В даному прикладі фішки у вигляді роботів або ж футуристичного транспорту добре би підкреслювали тематику та мали гармонійну реалізацію в онлайн версії гри.

При розробці редизайну гри, який використовує ліцензійні всесвіти (наприклад, відомі франшизи з фільмів, коміксів, ігор тощо), потрібно пам'ятати про правову сторону проєкту та про візуальну автентичність, як зазначає доктор Швета Мурудкар – автор статті «Простий покроковий посібник з отримання дозволу на авторські права» [11]. У моєму випадку це «перемальовка» (ориг. redrawing), тому навіть якщо зі слів автора «Ви перемальовували малюнок таким чином, що він суттєво відрізняється від оригіналу, вам не потрібно отримувати дозвіл. Однак завжди гарною практикою є підтвердження у видавця оригінального видавництва, що ви маєте право перемальовувати малюнок». Використання ліцензованих персонажів, локацій або

символіки без відповідного дозволу може призвести до порушення авторських прав, тому перед початком розробки потрібно придбати або отримати дозвіл від правовласників. Як другий варіант, можна працювати з уже офіційно ліцензованими матеріалами в компанії власників.

Як вже було згадано вище, важливо зберегти стилістичну автентичність обраного всесвіту. Дизайн має органічно вписуватись у світ або наповнювати його ідеями, які вже існують в уявленні фанатів, зберігаючи ключові візуальні елементи та деталі, кольорову палітру, атмосферу й характер персонажів та їх промальовку. Це допоможе гравцям відчувати емоційний зв'язок із вже знайомими героями та світами. Також слід балансувати між власним авторським баченням та впізнаваністю франшизи – глибоке розуміння канону дозволить зробити творчі рішення в дизайні доречними, а не суперечливими. Тому як результат, повинна бути узгодженість усіх елементів гри: фішок, поля, карток, оформлення коробки тощо. Кожен компонент має відображати ліцензійний всесвіт не лише окремо, а й у поєднанні, створюючи цілісне, логічне і привабливе оформлення.

При створенні дизайну, спиратися на сьогоденні тенденції надмірної спрощеності (симпліфікації) в дизайні – не найкраща ідея. Часто спрощення є недоречним, воно призводить до результатів, які погано підходять для поточної ситуації. Це приводить до втрати характеру, унікальності проєкту, емоційної виразності та зв'язку з аудиторією. В деяких випадках присутнє навіть зниження функціональності та зрозумілості стилю. Спрощення елементів – наприклад, логотипів, айдентики чи інтерфейсів задля функціональності чи сучасного вигляду нерідко перетворює унікальний дизайн на знеособлений шаблон.

У статті Майкла Ліссака з назвою «Не будьте залежними: часто недооцінені небезпеки спрощення» [12] підкреслюється, що багатьом брендам, які сліпо слідують тренду спрощення, не вдається зберегти індивідуальність: їхня візуальна мова стає взаємозамінною, втрачаючи елементи, які раніше

формували зв'язок з глядачем. Такі зміни у дизайні знецінюють культурний контекст брендів, роблячи комунікацію з аудиторією менш ефективною. Під час спрощення часто зникають ті візуальні особливості, які допомагають користувачам миттєво розпізнати продукт і встановити асоціації з ним.

Як приклад до критики вище, чудово підпадає дизайн оригінальної «Монополії» від братів Паркер (див. Додаток А, рис. 1). Можна зазначити, що її візуальний стиль хоч і впізнаваний, але з роками часто зазнавав спрощення без врахування характеру гри та її культурного спадку. У багатьох перевиданнях «Монополії», особливо в цифрових версіях та сучасних виданнях, спрощені іконки, пласкі кольори та уніфіковані шрифти витісняють старі стилістичні елементи (див. додаток А, рис. 7) – деталізовану графіку, декоративні шрифти та ілюстративні елементи, які створювали атмосферу початку ХХ століття, коли гра зародилася. Як зазначається в статті Мігеля Крістофера Де Гіа «Надто спрощені логотипи: плюси, мінуси та все, що між ними» [13], симпліфікація призводить до втрати візуального «голосу» гри – вона перестає бути унікальним продуктом із історією. Більше того, колись іронічний, майже сатиричний візуальний тон «Монополії», який показував багатство, капіталізм та нерівність у карикатурній формі через персонажа Пана Монополії, ілюстрації на картках і ретро-шрифти, поступово нівелюється. Це можна розцінити як втрату характеру через уніфікацію під сучасні симпліфіковані стандарти, які не завжди відповідають духу оригіналу. Таким чином, у спробі зробити дизайн універсальним і сучасним, оригінальна «Монополія» втратила частину своєї індивідуальності, що є прямим прикладом проблематики, озвученої у статтях про надмірну симпліфікацію графічного дизайну.

Спираючись на аналізи аналогів та стильових рішень, я прийшов до висновку, що уніфікація в своєму авторському стилі це дуже важливий аспект при розробці редизайну. Всі ігрові атрибути можуть відрізнятися дизайном, але не стилістикою – завжди можна зробити впізнавані деталі та кольорові рішення, які будуть візуально поєднувати всі елементи гри: від персонажів до поля. При

цьому потрібно зважати, що всі деталі в авторському дизайні виробляють асоціації у аудиторії – цим не можна нехтувати при подальшій розробці проєкту.

1.4 Визначення прототипів для проєктування

«Монополія» складається з кількох основних елементів, які забезпечують її унікальний ігровий процес. Центральним компонентом є ігрове поле, яке має квадратну форму і містить 40 секторів, серед яких 28 об'єктів власності: 22 вулиці, поділені на кольорові групи, а також чотири вокзали та два комунальні підприємства [див. додаток А, рис.2]. Крім того, поле містить податкові штрафи, три сектори з картками випадкових подій «Шанс» і «Державна скарбниця» [див. додаток А, рис.4] і чотири кутові зони: «Старт», «В'язниця/Ви просто в гостях», «Безкоштовна парковка» і «Сісти у в'язницю». Ключову роль у грі відіграють банкноти [див. додаток А рис.3], за допомогою яких купують нерухомість, сплачують штрафи або податки, здійснюють фінансові операції. Класичний набір містить банкноти семи номіналів: 1, 5, 10, 20, 50, 100 і 500 доларів Монополії. Майно представлено 28 картками з інформацією про назву, вартість покупки, розмір орендної плати та умови забудови території будинками та готелем – це допомагає гравцям знати, якими секторами на полі вони володіють.

Важливими компонентами є карти «Шанс» і «Державна скарбниця», які додають елемент випадковості в ігровий процес. Всього в грі 32 таких карти – по 16 в кожній колоді. Вони можуть як приносити бонуси у вигляді грошових виплат або переміщень, так і накладати штрафи або відправляти гравця у в'язницю.

Будівлі, які використовуються для розвитку нерухомості, поділяються на будинки та готелі. Стандартний набір включає 32 зелених будиночка і 12 червоних готелів, які встановлюються на вулицях для збільшення доходу від оренди. Гравець має право розмістити на одній ділянці до чотирьох будинків, після чого їх можна замінити на готель.

Розглянувши всі ігрові атрибути вище, потрібно зробити візуальний редизайн для кожного з них. Було вирішено не змінювати розміри та форми елементів гри. Картки мають розмір 85×55 мм, поле – 500×500 мм, банкноти – 50×100 мм (див. Додаток А, рис. 3, 5, 6). Розміри всіх карток однакові задля комфортного зберігання в коробці або ж спеціальних інсертів – знімних вкладок, які виготовлені з пластику, картону або піноматеріалу, та мають форму з виїмками під фішки, картки, фігурки тощо, що допомагають впорядкувати гру. Кожна настільна гра повинна мати такий органайзер. Так як поле складається два рази, воно не буде більшим ніж 250×250 мм, роблячи коробку більш компактною. Коробка до гри буде мати основу з міцного картону та розміри 265×265 мм, враховуючи товщину картону верхньої та нижньої частини. Розміри фішок не будуть більше 2 см^3 , як і в оригіналі (див. Додаток А, рис. 4).

Для початку розробки проєкту на потрібних форматах, потрібно дізнатися про роздільну здатність прототипів. Після дослідження статті норвезького фотографа Крістіана Хойберга «8 важливих кроків для підготовки зображень до друку» 2017 року [14] я визначив, що 300 DPI – це стандартна роздільна здатність для якісного друку. Вона забезпечує чіткість, деталізацію та професійний вигляд зображень, особливо для поліграфії: настільних ігор, книг, постерів, коробок тощо. Якщо брати такий DPI для поля 500×500 мм, то проєкт має мати $5\,906 \times 5\,906$ пікселів, але так як завжди є можливість зробити ступінь деталізації вище та застосувати редизайн гри в віртуальних симуляторах настільних ігор по типу Tabletop Simulator (детально про віртуальні симулятори буде написано в розділі 2.1), де гравці можуть вільно розглядувати ігрові елементи ближче, ніж в реальному житті, було вирішено зробити всі ілюстрації в роздільній здатності майже два рази більше. Наприклад, ігрове поле буде промальоване у роздільній здатності $10\,000 \times 10\,000$ пікселів, а картки — $3\,400 \times 2\,100$ пікселів. Всі ілюстрації до макетів будуть зроблені у форматі .TIF, бо це один із найякісніших форматів для збереження зображень. Його особливості роблять його популярним у професійному дизайні, поліграфії та скануванні.

Технічна команда Adobe розповіла у статті на своєму сайті про даний вид файлу [15] – він підтримує стиснення без втрат або може функціонувати без стиснення взагалі, зберігаючи всі деталі зображення. Його часто використовується для зображень із 300 DPI і вище, що робить його ідеальним для друку. Гнучкість у вигляді підтримки кількох сторінок в одному файлі та зберігання шарів робить його ідеальним для мого проєкту. Програма Autodesk Sketchbook, в якій я малюю ілюстрації, підтримує цей формат, тому вибір очевидний.

Після власних експериментів з друком прототипів карток та аналізу дослідження технічних особливостей друку настільних елементів від Франка Веста у його статті «Вибір компонентів для вашої гри» [16] я визначив, що мінімальна щільність паперу для них повинна бути 300-400г/м² – так картки не будуть часто деформуватися та вони будуть добре відчуватися в руці. Заокруглення кутів з радіусом 4-6мм також можливе, але це залежить від можливостей друкарні, тому макети карт повинні мати дизайн, який виглядає повноцінно в обох випадках.

Висновки до розділу I

Аналіз ідей оригінальної настільної гри «Монополія», дослідження аналогічних проєктів до неї та розкриття проблематики симпліфікації у сучасному дизайні дав мені міцну основу для початку розробки свого власного редизайну для гри. Ці розбіри демонструють важливість гармонійного поєднання візуального стилю з ігровим світом разом з ідеями, закладені в саму гру з початку її існування, що дозволяє зробити продукт з поглибленим розумінням сфери настільних ігор та привабливим для різних аудиторій.

Гармонійне поєднання естетики та функціональності дозволяє не лише поглибити занурення гравців у ігровий світ, але й забезпечити комфорт під час гри, скоротити час на підготовку, уникнути плутанини та при цьому не розробляти перевантажений або занадто спрощений дизайн. Вдало підібрані матеріали, форма компонентів, інформативність позначень і зручність

зберігання напряму впливають на сприйняття гри та її популярність. Таким чином, візуальний стиль має таку ж важливість, як і практичність елементів. Це ключові фактори у розробці якісного ігрового досвіду.

Особливу роль відіграє тематичне оформлення, що занурює гравця в атмосферу гри. На відміну від класичної «Монополії», де візуальне наповнення є досить стриманим та спрощеним, сучасні аналоги активно використовують деталізовані ілюстрації, харизматичних персонажів, франшизи з фільмів, мультсеріалів та відеоігор. Важливо зробити акцент на емоційній складовій, стильові рішення повинні підкреслювати особливий дизайн та підбір тематики, але не потрібно й забувати про технічну сторону проєкту. Результат друку повинен відповідати чітким стандартам, а макети мати всі основні технічні вимоги до нього.

РОЗДІЛ II

РОЗРОБКА РЕДИЗАЙНУ ДЛЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ «МОНОПОЛІЯ»

2.1 Визначення цільової аудиторії та концепції проєкту

Концепція полягає у створенні оновленої візуальної інтерпретації класичної гри «Монополія», що поєднує сучасні тенденції графічного дизайну з виразним авторським стилем. Нові візуальні рішення можуть привернути увагу як і нових, так вже й досвідчених гравців.

Спираючись на колективну роботу Веро Ванден Абіле, Катта Шпіль, Леннарт Наке, Деніел Джонсон та Кетрін Герлінг у вигляді академічної роботи «Розробка та валідація інвентаризації досвіду гравців: шкала для вимірювання досвіду гравців на рівні функціональних та психосоціальних наслідків» 2020 року [17], варто зазначити, що оновлений візуал допомагає позбутися негативних асоціацій з грою в минулому. Автори заявляють, що гравці хочуть задовольнити свої гедоністичні або психологічні бажання в грі та це залежить від однієї з опор досвіду гравця – асоціаціями. Оновлення всіх елементів гри допоможе здолати внутрішні негативні емоції гравця та допоможе йому згадати весь минулий позитивний відгук (ориг. feedback). «Монополія» має багату історію та суспільство давно вже знайоме з концепцією даної гри, тому як додатковий ефект для залучення старих гравців буде ностальгія. «Ностальгічні ігри передбачають повернення до старих ігор або ігрових консолей, які були популярними в певну епоху чи покоління. Це дозволяє гравцям знову познайомитися зі своїм минулим та відчувати радість і хвилювання, які вони відчували, граючи в ці ігри вперше. Ностальгічні ігри стають дедалі актуальнішими в ігровій індустрії завдяки своїй здатності створювати унікальний та захопливий ігровий досвід.» – цитата з статті від редакційної команди «Lark» під назвою «Ігрова ностальгія» [18]. У тексті розглядається, як різні учасники ігрової екосистеми отримують вигоду від ностальгічних емоцій

суспільства. Гравці переживають улюблені спогади, індустрія отримує прибуток від перевидань, розробники мають можливість творчо оновлювати класичні ігри, а ретро-спільноти зміцнюються завдяки об'єднанню фанатів старих ігор.

Також для початку роботи над проєктом, потрібно зробити аналіз аудиторій настільних ігор не тільки через призму ностальгії. З цим мені допоможе стаття від ігрового дизайнера Брендона Ролінза 2020 року під назвою «Як знайти аудиторію для вашої настільної гри та зробити її щасливою» [19]. В даній статті автор влучно зазначає: «Багато гейм-дизайнерів будуть проти ідеї проведення маркетингових досліджень. Вони бояться, що маркетингові дослідження гальмуватимуть креативність і будуть актом “продажу” (в оригіналі – *selling out*, що означає зраду творчих принципів або моралі заради особистої вигоди)». Дизайнер може негативно поставитись до найефективнішого способу розробки продукту, але такий підхід навпаки сприяє виробленню якісного продукту – продукту, за який люди захочуть заплатити. Як зазначає Брендон Ролінз: «Маркетингові дослідження можна проводити кількома різними способами. Найпростіший – це спостереження. Онлайн або особисто ви спостерігаєте за людьми, які грають у настільні ігри, та слухаєте або читаєте їхню реакцію на ігри», а одним з зацікавлених гравців був саме я.

Спираючись на власний досвід, я й сам в дитинстві дуже цікавився настільними іграми та їх прототипами (наприклад, журнали можуть мати на своїх сторінках простеньку гру, яка засновується на таких базових ігрових елементах як фігурки гравців та кидальні кубики). Купуючи настільні ігри, я в першу чергу думав про те, з ким я буду грати, тому сім'я або коло друзів грає важливу роль при виборі настільних ігор. Аналіз мого досвіду підштовхує до кращого вивчення демографії, але також в цьому мені допомогла досить цікава стаття в розмовному стилі від команди «Pine Island Games» – «Чи мають значення демографія та психографія в дизайні?» 2025 року [20]. Усвідомивши різноманітність гравців та їхніх мотивацій, редакція підкреслює важливість врахування як демографічних (вік, стать, раса), так і психографічних (мотивації,

стиль гри) факторів. У моєму випадку планується зробити грайливий та різноманітний ігровий світ з деяким редизайном навіть в концепції придбання майна, тому першим елементом дизайну у вигляді стилістики буде зацікавлена аудиторія 8-16 років та їх батьки, а елементами редизайну (та в деякому сенсі ностальгією) – старше покоління.

Щодо доведення, що на гру є реальний попит – усім відома компанія «Hasbro» володіє правами на «Монополію» та продвигає різні редизайни та навіть зміни в стилі гри вже багато років у соціальних мережах та магазинах з іграми. Можна взяти як приклад статтю Чарлі Хола 2025 року: «Монополія зазнає “капітального ремонту” у 2025 році, а також нових доповнень, створених для швидкості геймплею» [21], де описуються величезні плани компанії на зміну плинну гри та легкого візуального оновлення валюти, карток-документів тощо, тому тенденція на зменшення аудиторії відсутня.

Після досліджень статей про способи визначення аудиторії для свого продукту та власних спостережень, я визначив, що основна аудиторія мого проєкту – це люди різного віку, починаючи від 8 років, а також сім'ї, які шукають спільне дозвілля. Серед вище описаних людей є як і гравці, знайомі з класичною «Монополією» і зацікавлені в оновленому візуальному досвіді, так і колекціонери, що збирають дизайнерські або тематичні фанатські видання настільних ігор. З розвитком цифрових технологій настільні ігри також стали адаптуватися до онлайн-платформ. Окрему групу становлять користувачі цифрових платформ, про яку детально та з прикладами описано в статті «Альтернативи у настільних симуляторах» автора Джо Слака [22]. Існують такі симулятори настільних ігор, Tabletop Simulator – найбільш популярна з них, як дозволяє завантаження власної графіки: ігрового поля, карт, фішок тощо; Tabletopia – має можливість грати на телефоні, підтримує імпортування картинок і об'єктів; PnP Arcade – сайт з гнучким функціоналом: розробка макетів карт, ігрових полів, коробок і інших ігрових елементів. Користувачі даних платформ

шукають естетично привабливі версії знайомих ігор і зможуть оцінити мій редизайн у цифровому форматі.

Щоб знайти найкращі варіанти для просування реклами мого продукту, я шукав дослідницькі роботи від гейм-дизайнерів з досвідом та які вже мають успішні стартапи. Я знайшов статтю Бренжона Смітвіка 2025 року – «Як просувати настільну гру: 7 кроків». Автор роботи провів інтерв'ю з Діком Дюрденом – дизайн директором та співзасновником студії «Real Fake Games», яка успішно запустила свій проєкт «Quest Snakes» [23]. Основна ідея полягає в тому, що для успішного просування настільної гри необхідно не лише мати якісний продукт, але й активно працювати над його тестуванням, залученням спільноти, створенням онлайн-присутності та ефективним використанням рекламних інструментів. Зокрема, автор наголошує на значенні раннього прототипування, широкого тестування з різними аудиторіями, побудови зацікавленої спільноти до запуску кампанії та стратегічного використання платної реклами для досягнення фінансових цілей. Враховуючи популярність настільних ігор серед молоді, важливо використовувати соціальні мережі, сайти та івенти з настільними іграми, де цільова аудиторія може ознайомитись з пропозицією. Як додатковий варіант, варто співпрацювати з блогерами та інфлюенсерами, які займаються оглядами настільних ігор, адже їхні рекомендації мають значний вплив на вибір споживачів.

Планування візуальних та емоційних характеристик відіграє важливу роль в розробці даного проєкту, тому збереження деяких сатиричних рис з оригінальної гри Елізабет Ліззі Мегі є обов'язковим. Сектори та їх ієрархія все ще мають відображати соціальну нерівність, а сам Пан «Монополія» мати притаманні йому гротескні деталі у вигляді костюма, капелюха, золотих прикрас тощо. Але ж гра не має бути розроблена тільки довкола сатири – вона повинна запрошувати своїм яскравим дизайном гравців ще на етапі їх ознайомлення з коробкою або рекламою. Спочатку потрібно зацікавити

покупців продуктом, а вже потім вони самі вирішують, чи бажають глибше ознайомитися з тематикою та історією гри.

Після обґрунтування об'єктів для створення, необхідно застосувати потрібну кольорову палітру. Наприклад пастельні тони можуть створювати відчуття легкості й гри, темні насичені кольори – драматизм або загадковість. Колір – це не просто естетика, а спосіб викликати конкретний настрій. В даному випадку краще застосувати яскраві насичені кольори, не забуваючи про різну тональність для виділення головних та другорядних візуальних елементів. З цим мені допоможе робота від ігрової команди «CrazyLabs» – «Найповніший посібник CrazyLabs щодо вибору гібридних та гіпер-казуальних кольорових палітр» 2023 року [24]. В статті описується, як колір впливає на увагу гравця – використання насичених, яскравих кольорів може сигналізувати про важливі або інтерактивні об'єкти. Це сприяє швидкому розумінню гри гравцями, що є фундаментальним у гіперказуальних іграх. Також використання яскравих кольорів може привабити ширшу аудиторію, оскільки ці кольори викликають відчуття грайливості та веселощів, що приваблює гравців усіх вікових категорій. Також, правильне освітлення в ігрових сценах є важливим для збереження яскравості та привабливості кольорів.

Поєднання кольорів у грайливій тематиці демонструє UI-художник студії Unknown Worlds Entertainment Нік Арнольд у своїх роботах над грою Paladins [25, 26, 27], що проілюстровано на рис. 1–4 у додатку Г. Автор зробив запам'ятовувані маленькі ігрові іконки, застовуючи максимум два основних кольора. Користуючись роботою Ріти Асти «Теорія кольору в графічному дизайні: що таке теорія кольору?» [28], ці кольори можна назвати комплементарними, або аналоговими (залежачи від іконки). Нік Арнольд у своїх роботах показує прості контрастні іконки, які буде видно в будь-якому масштабі.

Але навіть фонові ілюстрації можуть мати запам'ятовувані деталі. Чудову стилізацію та приклад того, що будь-який елемент дизайну може мати свою

власну гру кольорів, уникаючи нудного чорного контуру, демонструє фрілансер Девід Хеллман зі своєю «Графічною вітриною до гри “Braid”» 2008 року [29]. Автор на всіх своїх роботах застосовує для кожного кольору контрастні відтінки та відтінки аналоговим до основи (див. Додаток Г, рис.5). Контуром може слугувати темніший та комплементарним колір від основного, додавання фонового джерела світла може бути вдалим прийомом задля уникнення повторюваності кольорової палітри та роблячи роботу цікавішою та об’ємнішою. Також додаючи в темні місця ілюстрацій дуже насичені (в основному сині або фіолетові кольори, але це залежить від палітри проєкту) відтінки може задати грайливий тон роботі. Девід Хеллман дуже вдало застосовує знебарвлені тони для фонових картинок (див. Додаток Г, рис.6), виділяючи форми відблисками кольорів, які переливаються аналоговим по відтінку. Ці всі прийоми додають ілюстраціям мальовничості та живописного стилю.

Наприклад для мого поля слід застосувати базові кольори по типу синього та зеленого (див. Додаток Д, рис.7), так як планується зробити ілюстрацію на все поле у вигляді однієї вулиці, але з різною архітектурою та палітрами. Потрібно зробити ці кольори менш насиченими, щоб гравець чітко розумів різницю між основними та фоновими ілюстраціями. Як для додаткових деталей можна зробити траву різнокольоровою, але з маленьким розмахом у тоні, насиченості та відтінку. Потрібно не забувати, що ландшафт може змінюватись від активності самих жителів на тій землі. Витоптані дороги, ділянки для ферм, тераформування – про це варто не забувати, кожна деталь важлива. Хоч елементи по типу дороги відрізняються від звичайної трави кольором та текстурою, не потрібно їх виділяти занадто яскравими або контрастними кольорами – це все ще фоновий елемент. Через світлий тон заднього плану додати текст на пізніх етапах розробки проєкту не викличе ускладнень.

Персонажі можуть виглядати нецікаво по кольоровій палітрі в Середньовічній тематиці, якщо вони прості селяни – глядачів не можна ніяк

здивувати палітрою з коричневих кольорів або сірих тонів. Але завжди можна додати яскраві деталі до них по типу прикрас, металевих дрібничок по типу моноклю, запонок на піджаку або інструментів. Якщо робити дизайн для військових, то вибір їхнього одягу набагато більший та цікавіший. Про це детально буде описано в наступному підрозділі.

2.2 Створення тематики ігрового світу

Перед тим, як розробляти ігрові елементи, потрібно було продумати всесвіт, в якому будуть відбуватись ігрові події. Спираючись на власні вподобання та досвід, я тяжів до Середньовіччя – саме в цьому часовому періоді багато ігрових студій мають велику кількість проєктів та ілюстрацій.

Середньовіччя – це чудова тематика для ігор, адже вона відкриває безмежний простір для уяви та занурення в атмосферу пригод, магії й інтриг. Цей період сповнений архетипів, зрозумілих і захопливих для гравців: від шляхетних лицарів і королівських династій до мандрівних торговців. Візуально середньовіччя дарує багатство текстур, символів і стилістичних рішень: герби, готичні шрифти, зброя, замки, сувої – усе це легко адаптується у грі під власний стиль та створює впізнаване, виразне візуальне середовище. Все це чудове поле для креативу.

Про епоху Середньовічної моди чудовим джерелом для натхнення та пошуку історичного підґрунтя стала стаття історичного експерта Мелісси Снелл «Середньовічний європейський селянський одяг» [30]. Середньовічний одяг був глибоко пов'язаний із соціальним статусом, регіоном проживання та епохою. Для селян він був простим і функціональним – з грубого льону чи вовни, прямого крою, майже без прикрас. Колір такого одягу здебільшого був тьмянний – сірий, коричневий та зелений через обмежені можливості фарбування (див. Додаток Г, рис.1). Щодо взуття, автор пише: «Селянське взуття було простим шкіряним і часто носилося в холодну погоду або для захисту під час польових робіт» (див. Додаток Г, рис.2). Також робітники мали ткані туніки з конопель під

накидками, які з часом висвітлювались після багатьох прань. Тільки після зносу та чисток льняна тканина ставала м'яккішою та гнучкішою.

Бойовий одяг у середньовіччі еволюціонував від простих шкіряних або ватованих курток до складних металевих обладунків, перетворюючись на щит у формі другого тіла, про це детальніше розказує стаття Беннетта Стівена 2023 року – «Під чи над (чи і те, й інше)? Текстильні обладунки та воїн у Високому Середньовіччі, зброя та обладунки» [31]. На ранніх етапах війни велись у переважно м'якому захисті – гамбесонах (див. Додаток Г, рис.3), які складалися з товстої тканини, прошитої шарами, аби зменшити силу удару. Поступово воїни почали вдягати кольчуги – сплетені з металевих кілець сорочки, які щільно облягали тіло й надавали гнучкість при відносно високому рівні захисту (див. Додаток Г, рис.4). Варто згадати, що бойовий одяг часто включав геральдичні елементи – накидки, плащі або щити з родовими гербами та різними формами, які дозволяють розпізнати союзників серед хаосу бою. Щити відзначаються своєю багатою історією та впізнаваністю. Детально про всі щити написано в статті Кармена 2024 року – «Середньовічні щити: функції та символіка» [32]. Автор акцентує на тому, що різноманітність форм щитів, таких як круглі, кайт-щити та трикутні, еволюціонувала відповідно до змін у військовій тактиці та потребах захисту, зображенні в Додатку Г, рис.5. Матеріали виготовлення включали дерево, шкіру та метал, що забезпечувало баланс між міцністю та вагою. Декоративні елементи та символіка на щитах не лише підкреслювали індивідуальність воїна, але й мали психологічний вплив на супротивника.

Архітектура середньовіччя – це візуальний символ епохи сили, віри та захисту, який охоплює кілька стилів, що розвивалися від приблизно V до XV століття. Щоб краще розумітись на архітектурі Середньовіччя, потрібно розібрати його два основних стиля: романський та готичний.

Романський стиль [33] був пов'язаний із християнською ідеологією та церковною експансією. Його архітектура підкреслювала велич церкви, водночас

забезпечуючи оборону та тривкість у неспокійні часи у вигляді масивності та монументальності. Будівлі виглядали важкими та фортифікаційними (див. Додаток Г, рис.6). Товсті стіни та невеликі вікна створювали враження сили й захисту. Хоча й після зовнішнього вигляду вся архітектура може показатися дуже строгою в дизайні, але монастирі та церкви мали захоплююче інтер'єрне рішення у вигляді розмальованих куполів (див. Додаток Г, рис.7). Для додаткових референсів можна подивитись на фотографії у книзі «Видіння небес: Купол у європейській архітектурі» від Вікторії Хаммонд (автор), Девіда Стефенсона (фотографа) та Кіта Ф. Девіса (автор передмови) [34]. Фото від Д. Стефенсона мають дуже багато прикладів чудових кольорових рішень та орнаментики від художників тих часів. Також чудовим варіантом для ілюстрування будуть башти – церкви часто мали дві вежі на фасаді як дзвіницю або спостережний пункт. Хоча церкви завжди мали цікаві дизайні у різних стилях, потрібно уникати релігійної тематики в іграх, оскільки вона може бути недоречною або образливою для окремих груп гравців. Башти буде доречно промальовувати окремо без церкв.

Готичний стиль [35] виріс із романського, але мав зовсім іншу мету – не тільки функціональність, а й піднесеність, легкість, духовність. Архітектура почала «тягнутися до неба», символізуючи божественне світло та віру. Один з найвпізнаваніших елементів цього стилю є стрілчасті арки, приклад яких зображений в Додатку Г, рис.8 – це основний конструктивний та декоративний елемент. Вітражі – великі кольорові вікна, були б дуже доречні до мого стилю (див. Додаток Г, рис.9). Також варто зауважити вертикальність у готичному стилі у вигляді шпиль та вікон (див. Додаток Г, рис.10), але це буде проблематично показати на полі з ілюстраціями, так як на полі повинно ще бути достатньо місця для інших ігрових елементів.

Також дуже відрізняється замкова архітектура [36]: у центрі середньовічного життя стояли складні оборонні споруди з вежами, ровами, підйомними мостами та фортечними стінами (див. Додаток Г, рис.11). Але

навіть у цьому масивному каркасі було місце для художніх елементів. Кам'яні барельєфи та символічні знаки на баштах виконували роль не лише декоративну, а й комунікативну: вони розповідали про рід, статус, перемоги чи покровителів власника замку. Важливим елементом були прапори й штандарти. Вони майоріли над вежами, прикрашали вхідні брами або зали, служили сигнальними знаками у воєнний час, зображені на верхівках башт в Додатку Г, рис.12. Інтер'єр замків заслуговує на детальний опис всіх елементів та деталей, але мені потрібно зображати на полі тільки фасад, хоча взяти назви для карток-документів по типу королівської приймальні, основної зали, зали для зібрань та бенкетної не завадить. Даний архітектурний стиль не лише захищав, а й демонстрував статус.

Середньовічна писемність та її візуальна частина мала величезне значення, особливо в рукописах, які створювалися вручну монахами в скрипторіях. Книги або будь-які документи були не просто носіями тексту, а справжніми витворами мистецтва. Вони містили декоративні елементи, орнаменти, ініціали, мініатюри, які виконували як естетичну, так і смислову функцію. Для мого редизайну це важливо, тому що «Монополія» має велику кількість текстових атрибутів – від правил до гральних карток. В їхній дизайн можна помістити ілюмінований рукопис [37], тобто рукопис, в який оформлено орнаменти часто з гротескними елементами, або ж дролерами [38] (див. Додаток Г, рис.13). Хоча не варто перенавантажувати дизайн карток – маленькі деталі буде дуже погано видно на вибраному форматі 55 × 85мм.

Стилістична пропрацьовка шрифтів у тексті є одним із ключових елементів, що формують її візуальну ідентичність і безпосередньо впливають на емоційні асоціації гравця з продуктом. У контексті настільної гри, де важливо швидко сприймати інформацію з форматів різних масштабів по типу карток, полів чи правил, типографіка виконує функцію орієнтира. Як зазначається в роботі 2016 року Сеза Сойлучичека «Зв'язок типографіки з формою та контентом у цифрових іграх» [39]: «Розбірливість та читабельність –

це різні терміни. Розбірливість стосується форм шрифтів та того, наскільки легко розрізнити кожну літеру та символ у певних формах. Читабельність, з іншого боку, стосується форм шрифтів, їхнього розташування та логічного розташування на сторінці. На це може впливати багато факторів, таких як вибір шрифту, розміру, кольору, використання простору та розташування типографіки в цьому просторі. Спосіб представлення тексту також є фактором читабельності, наприклад, чи переглядається типографіка на екрані, сторінці чи в спеціально відведеному виставковому просторі з навколишнім освітленням». Як висновок, шрифти потрібно вибирати в залежності в якому масштабі вони будуть застосовуватись, але й потрібно зважати на тематику гри. Середньовічне письмо має витончений рукописний стиль, але застосовувати його на великі текстові блоки було би недоречно. Для великих заголовків я шукав шрифт з пропорційно великими зарубками, так як «вони були складовою частиною літер і при писанні пером, незважаючи на те, що історично при висіканні написів на камені спочатку пробивалися вузькі смужки під основні штрихи, а вже потім, робились завершення літер – це технологічний процес минулого», зазначається в статті 2020 року від команди «Creative Practice» – «Будова символів у шрифті» [40]. Також проаналізувавши іншу статтю від цієї ж команди з назвою «Класифікація шрифтів» також 2020 року [41], стало зрозуміло, що мені потрібні романські або антиквенні шрифти. Пошукавши схожі по стилістиці, я знайшов ShangoGothic ExtraBold (див. Додаток Д, рис.1) – цей шрифт ідеально вписувався до тематики, мав великі зарубки, товсті лінії та мав тільки заголовні букви. Для звичайного основного тексту я обрав Minion Pro (див. Додаток Д, рис.2), даний шрифт має елегантні форми, краплі, петлі та хвости. Також цей шрифт має дуже багато конфігурацій – вони допоможуть виділяти текст (наприклад в правилах) та використовувати різну товщину де це потрібно, зберігаючи власний стиль. Source Serif Variable Regular (див. Додаток Д, рис.3) має дуже схожий стиль, як і у Minion Pro, але виділяється шириною тексту та менш деталізованими зарубками. Це ідеальний варіант для збереження

стилістики на менших масштабах. Для найменшого масштабу тексту в брт потрібен шрифт без зайвих деталей, але який все ще не вибивається візуально. Bahnschrift Regular (див. Додаток Д, рис.4) виявився ідеальним варіантом до моїх вимог. Цей рубаний шрифт добре читається на розмірах заданих вище та має ідеальну ширину, уникнувши лишніх затискань. Цей шрифт буде застосовуватися на маленьких текстових блоках на картках 85 × 55мм.

Після даного аналізу я прийшов висновку, що всі деталі в дизайні побуту всесвіту важливі. Одяг повинен відображати статус жителів та мати міцний асоціативний ряд у гравців. Яскраві деталі в декорі можуть бути застосовані для розробки запам'ятовуваних персонажів та обладунків, незважаючи на те, чи головні вони або ж другорядні. Щодо аналізу архітектури, для бідних районів на полі краще застосувати масивні кам'яні споруди з товстими стінами та вузькими вікнами, тобто романський стиль, а готичний, з його вражаючої вертикальністю, стрілчастими арками, вітражами та шпилястими дахами, для районів ближче до кінця ігрового поля, йдучи по годинниковій стрілці. Замкові споруди повинні відноситись до елітних районів у грі та мати елегантну кольорову палітру, наприклад білу, з золотими деталями та прапорами насичених кольорів. Картки хоч і повинні мати декоративні завитки, але вони не мають забирати багато уваги в гравців. Картки мають бути інформативними, тому стильові рішення того часу на кшталт зображень тварин, рослин, міфічних істот та навіть лігатур лишні, так як основна частина карток це текстові блоки. Згадуючи про інформативність, були підібрані шрифти, які будуть легко та розбірливо читатися на відповідних для них масштабах.

2.3 Дизайн персонажів та їх особливості

Після пошуку та переглядів референсів від авторів різноманітних ігрових студій, які працюють в середньовічній тематиці, я надихався роботами студії «Evil Mojo», а саме Брайана Велса та його прототипами дизайнів персонажів. Одним із прикладу Середньовічного дизайну був його концепт арт героя з гри

«Paladins: Champions of the Realm» [42], який зображено в Додатку Г, рис. 7, 8. Автор вдало поєднує знебарвлений середньовічний одяг з яскравими елементами по типу зброї, дорогоцінними камінцями у вбранні та зачіскою персонажа. Його прототипи мають особливі пози, роблячи силует героїв унікальним та впізнаваним.

Мені дуже сподобались ілюстрації з антропоморфними квітками у вигляді лицарів [43, 44], які зображені на Додатку Г, рис. 9 та 10. Тематика з рослинами дуже вписується в тематику Середньовіччя, так як вони часто зображались в декоративних елементах, додаючи знайомі асоціації для гравців. Експресивність у вигляді форми та кольори рослин можуть яскраво відобразити характер та настрій персонажів, а анатомічні особливості, такі як зріст, форма кінцівок, зачіски у вигляді пелюсток – додають індивідуальності кожному образу. Як результат мого аналізу робіт я зробив мудборд з роботами, які надихали мене найбільше (див Додаток Д, рис.5).

Також квітки мають свою символічність, розібратись в них допомогла книга Т. Нельсона «Мова квітів: алфавіт квіткових емблем» 1876 року [45]. Кожна квітка має власне значення, що дозволяє додавати глибину сенсів у дизайн. Асоціації квітів з емоціями людини мають глибоке історичне та культурне коріння, наприклад троянда асоціюється з любов'ю та елегантністю, лілія з чистотою, кропива – з життям і смертю, злобою тощо. Всі ці характеристики та асоціації допоможуть зробити унікальних персонажів, прямо вказуючи навіть на їхню діяльність.

Після аналізу робіт студій та дослідження символічності квітів, було вирішено продовжувати працювати над цією ідеєю. Щоб персонажі справляли сильне враження і добре запам'ятовувалися, вони повинні також мати виразні, унікальні деталі, та доповнення до їх основного расового виду, які викликають емоційний відгук або візуальну прив'язку в глядача або ж гравця.

Сильна силуетна форма – один із найважливіших аспектів у дизайні персонажів. Силует персонажів повинен бути впізнаваним навіть без деталей, у

вигляді форми, це основа для створення пізнаваного образу. Зі знайомим для гравця силуетом, користувач має розпізнавати персонажа за мілісекунди, а також в будь-якому розмірі – чіткий силует працює навіть на малих масштабах на іконках, фонових декораціях тощо. Такий підхід є професійним: студії на кшталт Disney, Blizzard, Riot завжди тестують персонажів у вигляді чистого силуету. Проаналізувавши навчальний помічник «Силует» від Музея родини Волта Діснея [46], задля досягнення впізнаваного силуету потрібно уникати симетрії (асиметрія створює цікавіший профіль), акцентувати на експресивних рисах по типу пози та одягу: капелюха, додаткових деталей до одягу по типу ремінців, мішків тощо, та експериментувати з формами тіла (часто округлі форми у нас асоціюються з добрими персонажами; гострі, тонкі – зі злими, агресивними).

Анатомія також впливає на силует героїв. Після експериментів та аналізу іншого навчального помічника від Музея родини Волта Діснея під назвою «Мова форм» [47], я дійшов висновку, що задля створення цікавого персонажа, я повинен змінити багато параметрів у анатомії. Плечі повинні або бути дуже видними, або ховатися за основними формами голови-квітки – це безпосередньо впливає на зрозумілість рис персонажа, ескізи персонажів можна побачити в Додатку Д, рис. 6. Також в моєму випадку, хоч голова у вигляді квіток вже додає впізнаваного характеру персонажу, зміна анатомії не буде лишньою. Щоб зробити дизайн ігрових героїв більш «диким», я вирішив збільшити їм кінцівки рук разом з долонями, в результаті збільшуючи та роблячи їх дизайн тільки з чотирма пальцями, які мають маленькі, але помітні кігті. Роблячи руки більш масивними, ноги зазнали зміни у їх розмірах – вони стали більш витонченими та довгими. Мені здається таке рішення дуже вдалим: так образи будуть запам'ятовуватися краще через яскраві особливості описані вище.

Одяг та аналіз його тематики я провів у минулому розділі, зміни у візуалі вбрання недоречні, так як Середньовіччя має чіткі як логічні, так і стильові

границі. Як було зазначено вище, одяг відображає статус жителів містечка, тому очікувати яскраві незвичайні форми у вбранні звичайних селян нераціонально. Сірі тони, коричневі шкіряні накидки – це все асоціюється з одягом простого люду того часу, хоча кольорові пояси або перев'язки з декоративними візерунками дуже пасують в такому кольоровому всесвіті.

Броня має більше місця для креативу. Перше, що приходить на думку, це візерунки на металі. Там може бути зображені як орнаменти, так і герби, символи орденів тощо, але завжди можна зробити свій унікальний та простий дизайн візерунку, який буде на багатьох елементах одягу, не буде вибиватися з загального стилю персонажа, але підсвідомо прив'язувати до себе асоціації з цим ігровим всесвітом. Так я і зробив, додавши до багатьох елементів простеньку, рельєфну деталь, яку можна побачити на взутті першого персонажа в Додатку Д, рис. 6. Текстильні прикраси по типу плащів, гамбезонів, кольорові пояси також можуть зображуватись на персонажах воєнного статусу. Броня подеколи буде відображати сліди зношення: подряпини, вм'ятини чи іншими видами деформацій, якщо масштаб ілюстрації це дозволяє.

Проаналізувавши всі аспекти в дизайні персонажів, я розробив власний стиль в дизайні персонажів. Звичайний люд буде носити шкіряні накидки, довгі сорочки з лляного полотна та туніки з натуральними відтінками сірих, коричневих і брудно-зелених кольорів. З часом того, як гравець буде переміщуватися по полю, він буде бачити більш елітні райони та зустрінеться з лицарями в обладунках. Однією з деталей, яку помітить користувач буде те, що майже всі військові будуть мати накидку на своїх плечах та грудях, а під нею буде виднітися броня – приклад в великому масштабі можна побачити на одній з карток «Шанс» в Додатку Д, рис. 9. Цей варіант в одязі мені сподобався найбільше і він нагадує середньовічну легку броню Англії, де накидки могли мати різний колір та форму. Художник Греєм Тернер має онлайн-каталог своїх картин на тему «Англійський середньовічний лицар 1200-1300 pp.» [48], де чітко передає всі характерні елементи дизайну одягу та обладунків Англії тих

часів. Також можна буде часто побачити обв'язки на ногах від колін до самого низу як на ілюстрації до поля (див Додаток Д, рис.7). На вільних місцях на накидках та прапорах можна намалювати легко впізнаваний символ, який буде асоціюватися з даною расою квіток.

2.4 Розробка ігрових атрибутів

В даному підрозділі буде опис розроблених макетів та їх дизайну разом з обґрунтуванням стильових рішень.

Логотип гри представлений у двох варіантах: з додатковим текстом під ним та без. Перший варіант буде для макетів з великими масштабами по типу коробки або ж правил та мати текст «Гра у торгівлю власністю». Другий варіант буде існувати для поля, бо розміщення такого тексту вже після того, як гравці вже ознайомились з грою було б дивною тавтологією, цей мінус у дизайні присутній в оригінальній версії «Монополії» від братів Паркер. Сам же логотип, зображений в Додатку Д, рис. 8, складається з надпису, фону у вигляді куща, ледь помітної основи для букв по бокам та маскота. На логотипі його зображено як персонажа-квітку, на якому промальовано яскраві гротескні риси, які присутні і на оригінальному варіанті: великі вуса, палиця в руці, поза, чорний піджак з капелюхом. Хоча й тематика в мене про саме квіток-персонажів, але на мою думку гравцям було б цікаво побачити навіть й героїв з ознаками овочів або фруктів. Ба навіть кропива не завжди вписується в асоціативний ряд з квітами у людей, але втратити можливість зробити найрізноманітніших персонажів, яким пасує по характеру дана флора було б помилкою. Перше, що прийшло мені на думку, коли я розробляв дизайн маскота, це зробити йому велике лице і маленький хвіст, а капелюх трохи посунути на бік. Як результат ще на етапі ескізу він був схожий на цибулю, з такою ідеєю персонаж виявився ще цікавішим. Гравці могли б подумати, що це зроблено навмисно задля комедійного ефекту, наче бюрократія може примусити плакати, але це чудово – мати в дизайні об'єкти, які на підсвідомому рівні у користувачів дають

можливість замислитись про ідеї в дизайні. Щодо розміщення слова «Монополія» в логотипі, воно було зроблене на тлі кущів. Літери стилізовані під дерев'яні балки з металевими кріпленнями та основами, шестерні показують круглі форми у деяких літерах. Хоча Середньовіччя у нас може не асоціюватися з механічною силою, але всі деталі відповідають часовому відрізку всесвіту – вже давно люди навчились використовувати силу води та вітру задля автоматизації жорен [49], які мололи зерно, та навіть великих ковальських молотів [50], які застосовувались у кузнях. Щоб кольорова палітра букв виглядала цікавіше, до деревини було додано більше червоного тону та синього для заліза. Роблячи слово «Монополія» більш насиченим та контрастним, виникає уникнення проблеми з однаковим тоном логотипу та його фону. У вигляді додаткових деталей було домальовано ліани з квітами та звисаючі ланцюги до платформи, на якій розміщено букви та кущ. Такі деталі не порушують композицію, а доповнюють її. Згадуючи проблематику з занадто сильною симпліфікацією у дизайні сьогодення, даний логотип буде дуже виділятися серед інших редизайнів монополії, які часто не змінюють естетику братів Паркер. Наприкінці тонова палітра обох елементів разом була перевірена з ефектом ЧБ, щоб уникнути схожих відтінків, але для додаткового контрасту був збільшений контур у букв.

Ігрові картки також було оновлено в межах редизайну. На оригінальному полі, яке зображене Додатку А на рис. 2, існують 2 виділених місця для карток «Chance» та «Community Chest». Перекладаючи назви карток, потрібно було зважати на тематику авторського всесвіту – якщо «Chance» можна було прямо перекласти як «Шанс», то словосполучення «Community Chest» має декілька різних перекладів в залежності від контексту, але слово «Казна» підходить найбільше для проєкту. Вони мають темну, таємничу стилістику (див. Додаток Д, рис. 9), що підкреслює непередбачуваність їхнього ефекту, тому що картки можуть дати як позитивні, так і негативні наслідки. На лицьовому боці карток, поверненому до гравця під час гри, вказано їхній тип за допомогою тексту та

логотипу на фоні. На зворотньому – описано ефект. Деякі картки мають свої власні ілюстрації на текстовій стороні, як і в оригінальній грі – по 7 ілюстрацій на кожен вид карток. «Шанс», зберігаючи свою таємничу стилістику, має ілюстрації та текст з синьої кольоровою палітрою, навіть маючи 2 текстові стилістики задля підкреслення важливості ефекту. Цей же прийом мається в картках «Казни», але синя палітра перевелась в жовту. Як додаткова цікава запам'ятовувана деталь, до кожної ілюстрації було промальовано характерний яскравий відблиск для візуального підкреслення головного предмету.

Оригінальні картки-документи, зображені в Додатку А на рисунку 5, зазнали значної зміни в дизайні, порівнюючи мінімалістичний підхід оригіналу. Тепер вони мають колір та навіть текстуру старого паперу на фоні, як зображено в Додатку Д, рисунок 12, а зверху та знизу з'явилися додаткові ілюстрації, промальовані у стилістиці ручного письма пером: декоративні тематичні візерунки, кам'яні арки з кольором, відповідно до району та виду підприємства та легкого ескізу самого майна. Зважаючи на те, що потрібно вмістити багато текстових блоків в ці картки, внизу деталей було набагато менше, чим зверху. Автентичний дизайн карток «Монополії» хоч і мав простий дизайн, але він мав дуже багато корисної інформації на ньому. Це було зроблено для комфорту гравців – їм не потрібно буде перечитувати правила, бо основна інформація про майно, його оренду та особливості в ціновій політиці вже буде написана на всіх картках. Картки для приватних та транспортних підприємств мають різні ілюстрації, додатково виділяючи їх не тільки кольором. Зворотня сторона було зроблена темнішою по тону для чіткого контрасту між ними. Візерунки були промальовані набагато більшими, так як окрім текстових блоків на цій стороні не планувалось більше нічого розміщувати.

Ще одним видом ігрових карток являються банкноти. Гроші завжди асоціюються з яскравими кольорами, але також з великою кількістю дрібних деталей. Щодо кольорових рішень та дизайну, автентичний дизайн доларів «Монополії» (див. Додаток А, рисунок 3) був дуже вдалий – там збережено

кольорову градацію в залежності від номінальної вартості: починаючи з сірого та закінчуючи дуже насиченим помаранчевим кольором. Також кількість маленьких деталей в оригіналі була на висоті – якщо не вдивлятися в дизайн, то здається, що номінал має два кольори: основний та темніший, але якщо роздивитися банкноту з близької дистанції, то стає зрозуміло, що темніший тон є результатом основного кольору та маленьких чорних деталей майже по всій валюті. З цікавих деталей можна зауважити, що на банкноті також проілюстровано іконку звичайного будинку та потягу – елементів секторів ігрового поля. Також надпис «Monopoly» з прямокутною плашкою зверху чудово вписується в дайний строгий на форми дизайн. Єдиний мінус оригінальної банкноти це відсутність зворотної сторони. У своєму редизайні я збережу градацію кольорів (див. Додаток Д, рисунок 13) по номінальній вартості: 1 флорал – сірий, 5 флоралів – знебарвлений помаранчевий, 10 флоралів – салатовий, 20 флоралів – блакитний колір, 50 флоралів – насичений жовтогарячий, 100 флоралів – червоний, 500 флоралів – насичений світло-синій. Кольори стають більш цікавими, починаючи з банкноти в 50 флоралів, а найбільша номінальна вартість у 500 флоралів має елегантний синій колір. Авторська банкнота має велику кількість деталей, які поділяються на основні та другорядні. Основні візерунки та елементи тематики у вигляді меча та щита мають жирнішу лінію пера, а другорядні мають меншу прозорість, більш згруповані, але тонші лінії. Такий же підхід до дизайну був застосований до іншої сторони банкноти, але з дещо меншою кількістю деталей, акцентуючи на тому, що це не основна сторона валюти. Для дизайну задньої сторони, була розроблено дизайн флоралу – букви «F», до якої додана ще одна перекладена по середині, яка була трохи зменшена в розмірі. Така деталь в номінальному знаку асоціюється з іншими реальними прикладами, по типу долару, гривні, євро тощо. Шрифт для слова «Монополія» зверху та номіналу застосований такий же, як і в інших картках, в яких потрібно було виділити основний текст –

ShangoGothic Extra Bold. Як додаткова, але важлива деталь, потрібно було додати аутлайн до цифри номіналу та самого символу флорала.

Ігрове поле базується на структурі оригіналу (див. Додаток А, рисунок 1). Його поділено на сектори, які формують умовні «райони» – від дешевої до найдорожчої нерухомості. Під кожним сектором розміщені кольорові плашки у стилі бруківки, щоб гравці могли легко ідентифікувати розташування своїх фішок, тому що саме поле це одна велика ілюстрація, не поділена чітко на прямокутні сектори як в оригінальному дизайні поля. Для візуалізації містечка було витримано середньовічний архітектурний стиль. Важливо було відтворити атмосферу епохи через характерні конструктивні та декоративні елементи.

(Далі опис опирається на Додаток Д, рисунок 7) Селяни мають в основному білі глиняні будиночки з вертикальними грубими балками та дах із соломи. Рухаючись по годинниковій стрілці, містяни вже мають дерев'яне каркасне будівництво з характерною балковою сіткою. Саме ця деталь дуже сильно асоціюється з домівками часів Середньовіччя. Балки використовуються в цивільній архітектурі – житлових будинках, тавернах, для підтримки даху тощо. Такий метод будівництва називається дерев'яним каркасом або ж Фахверком (ориг. Fachwerkbauweise) [51], приклад можна побачити в Додатку Г, рис 15. Також у більш дорогих варіантах будівель з'являється покрівля на даху. Вже на першому куті поля з'являється місце для в'язниці – воно зображене у вигляді частини гори, всередині якого і зберігаються всі злочинці або жертви бюрократії. Мені хотілось зробити деяку таємничість біля цієї гори, тому на височинах будуть виднітися незвичайні домівки, які нагадують тематику гномів, маючи гострі червоні дахи. Біля них, також на височині, лежать руїни старого замку – чудове місце для проведення екскурсій. На іншій стороні буде карета-магазин, підтримуючи містичну місцевість, але виділяти її яскравими кольорами було б проблемно, бо багато яскравих кольорів вже будуть асоціюватися саме з районами, бонусами або підприємствами. Рухаючись далі по полю, у мене з'явилась ідея зробити дещо комічну нерухомість у вигляді

будки, підтримуючи грайливий візуальний стиль гри. Після будки починається більш занятий бізнесом район. В ньому присутня майстерня столяра, позначена великою вивіскою зі зображенням пилки. Для поля потрібно зробити різні природні географічні об'єкти, щоб ландшафт виглядав неоднорідно. Маленька річка ідеально підходить для розширення варіантів для бізнесу – від оренди човнів до вилову риби або навіть коштовностей. Була розроблена ілюстрація маленького порта, включаючи в себе дім рибалки та його підйомний кран. На іншій стороні зображено більш професійний кран з магазином риби. Саме на крані біля магазину видніється рибальська сітка замість гачка. На другому куті, як і в оригінальній версії поля (див. Додаток А, рисунок 1), видніється пусте поле без будь-яких ефектів. Цей сектор був перемальований у вигляді поля з вказівками. Далі архітектура стає помітно статнішою – двухповерхові фахверкові [51] будинки могли будувати ремісники, торговці й заможні городяни в часи Середньовіччя. Я вирішив зробити будинок як місце для оголошень та поширення новин. Цей один великий будинок поєднує в собі і дошку оголошень, «довідкову» у вигляді відкритого віконця з вивіскою з знаком питання і навіть офіс місцевого глашатая [52], яке позначене значком труби, а саме геральдичної – знайома всім по формі труба, яку використовували глашатаї під час оголошень та часто мала прикріплений прапорець із гербом або символом правителя. Хоча глашатаї зазвичай не належали до знаті, але мали державний ранг, і їм довіряли важливу комунікацію. Далі йде великий будинок – таверна. У містах Середньовіччя вони часто будувались біля центру міста, так як виконували кілька важливих соціальних, економічних і культурних функцій: подавання їжі та алкогольних напоїв, надання притулку для подорожніх, слугування місцем для зборів та рад громади; розваг у вигляді вистав та гри на музичних інструментах; розголошення новин; торгівлі та дрібних торгів [53]. На ілюстрації таверна зображена як трьохповерхова будівля з великим дахом. В ігровому процесі ця будівля ділиться на два сектори: основний зал для публіки та реєстратура для оренди кімнати для нічлігу. Біля таверни також намальовано

велику комору, де зберігаються продовольства для бару поруч. Зберігаючи структуру оригінального поля, на третьому куті зображена приймальня тюрми – наступаючи на цей сектор, гравець повинен йти до в'язниці у горі, де пропускає 3 ходи або знаходить варіанти, щоб звідти вибратись. У Середньовіччі тюрми не мали ніякої особливої архітектури, та часто мали найпростіші форми та матеріали для побудови на кшталт глини, каміння тощо. Щоб підкреслити серйозність будівлі, я зробив для неї строгий сірий дизайн, який включає в себе основу з великих кам'яних цегл, стіну, поділену на дві частини за допомогою деталей та яка має два віконця: на одному зображено солдата в приймальні тюрми та друге має ґрати зі злодієм позаду. Для підкреслення статусу, я додав маленьку башту на верхівці. Хоча й в мене були пропозиції щодо розробки цього сектору у вигляді військового з трубою та списом, але така ідея не вписувалась в архітектуру поряд та силует був би дещо затиснений серед нерухомостей. В «дорогих» районах архітектура Середньовіччя часто тяжіє до вертикальності, тому будівлі мають витягнуті пропорції: вузькі проходи та готичні арки. Майно біля в'язниці має готичний стиль через його витонченість та деталях у вигляді розписаної таблички, вітража та гострого даху. Варто зазначити, що архітектура даного стилю не мала яскравих кольорів у ній, але це б погано відобразилось на сприйнятті будівлі в моєму редизайні. Саме через цю проблему було вирішено покрасити дах в оранжевий колір – за допомогою такого прийому майно стало мати свій власний характер та загалом мати приємну теплу палітру. Також для елітних місць були зображені стилізовані замки з їх великими вежами та оборонними стінами на фоні. Для замкової архітектури був обраний чистий білий колір з синім відтінком, підкреслюючи високий статус району та екзотичний оранжевий колір для деревини, яка використовується для деталей та балок.

Особливі види нерухомості, які розкидані по всьому полю, у вигляді залізниць та компаній з оригіналу були перероблені в конюшні, кузні, пасовища та інші місця в залежності від їх розташування на полі. Як і було зазначено

вище, всі підприємства можна поділити на дві категорії: транспортні та приватні компанії. В автентичному дизайні «Монополії» від братів Паркер було мало варіативності в ілюстраціях в транспортних підприємствах. Потрібно вирішити цю проблему, зробивши унікальні локації з унікальним функціоналом, тому я позначив їх двома зеленими кольорами – це слугувало основною візуальною підказкою для визначення підприємств. Як доповнення до тематики авторського рослинного всесвіту, я вирішив додати пташок ківі – нелітаючих птахів, які мають дуже запам'ятовувану анатомію, назву та вигляд. Маючи ідею про голубину пошту як вид перевізника, я зробив своєрідну пташину пошту з ківі. До них кріпиться маленька бочка з документами, а їх великі чотирипалі ноги підклеслюватимуть їх функціонал як швидкого способу доставки. Дана ідея дуже підходила до тематики бідного району з фермами, заборами тощо. На секторі, де знаходиться їх ферма, зображено простеньку дерев'яну браму та значок у вигляді поштової скриньки. В Середньовіччі поштові скриньки могли мати дуже різні форми та не завжди візуально асоціювалися з місцем для документів, було вирішено зробити всім знайому форму американської скриньки з маленьким прапорцем. Як було зазначено вище, і бруківка, і елементи підприємств, мали зелений колір. Наступним підприємство було приватним: млин. Зробивши всім знайомий дизайн дерев'яного вітряка, тканина на ньому та бруківка поруч мала своєрідний зелений відтінок. Зачіпаючи неоднорідність ландшафту наступного району, а саме річку, я зробив ілюстрацію звичайного маленького човна, але назвав його унікальним іменем на картці-документі – «Рибне місце», продовжуючи гумористичний характер після будки поруч. Продовжуючи рухатись по полю, гравець помітить наступного перевізника – карету. Але це й не дивно: таверни мали при собі заїжджі двори – вони могли мати стайні для коней. Тварин я вирішив не деталізувати, а промалювати на них тільки основні форми. Колір був вибраний білий, візуально передаючи статусність. Також біля таверни, ближче до елітних районів, знаходиться приватне підприємство: кузня. У

середньовіччі кузні відігравали надзвичайно важливу роль у житті громади, і мали досить високий статус серед ремісничих закладів. Це були центри ремесел і технологій, а самі ковалі мали велику повагу в суспільстві того часового простору. Ковалі часто були заможнішими за інших ремісників, а під час воєн вони ставали стратегічно важливими — вони забезпечували армії мечами, списами, щитами та іншим озброєнням. Існують сильні асоціації з кузнями у вигляді ковальських горн, ковадла, щипців та формочок для заливання в них металу (див. Додаток Г, рис. 14). Останнє підприємство на полі це перевізник у вигляді вокзалу. Хоча це й спірно додавати такі технології в тематику Середньовіччя, але гравець може дізнатися про незвичайність технології, поглянувши на карту-документ сектору, яку зображено в Додатку Д, рис. 12, — там користувач побачить велику шестерню та це підштовхне його до роздумів, що ці поїзди працюють зовсім не на паровій тязі. Багато студій зі схожими тематиками застосовують силу міфічних істот задля деякою механізації або таємничі кристали. У своєму ж випадку, я вирішив залишити здогадки на самих гравців. Мати деяку таємничість у грі не завадить.

Бонусні сектори, попадаючи на які, користувачі повинні витягти карту з випадковим ефектом також були змінені. Є два види секторів та карт: «Шанс» та «Казна». Сектори та елементи «Шансу» були позначені синім кольором, підкреслюючи його таємничість та випадковість ефекту. Я маю зовсім інший підхід щодо даного виду карт, ніж більш приземлений дизайн «Монополії». Сектори мають великий знак питання, стилізований під дим з котла; під видимий запах пирога на підвіконні; видиме світло золотого ліхтаря. Всі додаткові елементи секторів «Шанс» також мають сині кольори, ба навіть таємнича рука з очима, видимі з п'ятьми. Сектори «Казна» мають більш приземлений дизайн у вигляді золотої скрині, але це не означає, що вони не мають візуальної історії в них. В бідному районі можна побачити, що хтось викопував сундук, у порті хтось випадкового його упіймав з дна річки, а в

елітному районі від підноситься для гравця як приємний бонус, хоча карта даного типу не завжди має позитивні ефекти.

Унікальні сектори у вигляді старту та штрафів з оригіналу були дуже змінені. Поле повинно мати мінімуму тексту для уникнення перевантаження елементами, тому замість повного опису ефекту сектора, вони були стилізовані під тематику всесвіту. Поле «Старт» тепер має знайому вказівку з кольором дорогої деревини, яка також мається в «дорогих» районах. Там написано тільки слово «Старт» та «200F», тобто 200 флоралів – валюти в редизайні. Поля, де гравців грабують або обманюють на гроші також мають маленькі позначення сум штрафів та великий знак оклику разом з червоним сектором. В бідному районі можна побачити персонажа-кропиву з ножом та червоним браслетом, а в елітному дещо таємничу особу-лотоса, який пропонує користувачам купити золотий браслет з блискучим камнем в ньому. Такі візуальні асоціації зразу кажуть гравцю, що сталося щось погане для них. Після прочитання гравцями правил, їм буде зрозуміло, що означають ці цифри, так як дані сектори не мають окремих карток для них.

Наприкінці, я додавив до поля додаткові, але необхідні елементи: логотип посередині, місця для карт «Шанс» та «Казна» та бруківку, яка позначає сектори. Місця для карт були розроблені з характерними для тематики золотими візерунками зі знаком карти посередині. Щоб зробити матеріал декоративних рамок цікавіше, я вирішив додати тіні до них, виділяючи найгостріші рельєфи закарлючок червоним кольором та застосовуючи яскраво-синій на іншій стороні тіні для додаткового контрасту. Такі ж прийоми були застосовані на золоті елементи на картках «Шанс» та «Казна». Для естетичного вигляду також були додані ледве помітні світлі відблиски. Бруківка ж мала 6 основних форм, але через те, що вони розставлені по полю випадковим чином, гравець не помітить ніяких закономірностей в їх розміщенні. Для кутових секторів бруківка повернута до них на 45 градусів та значно зменшена в розмірі, залишаючи місце для таких деталей як: покинуте бойове знаряддя, каміння та сліди від

взуття. Колір для них був підібраний в залежності по району, така ж схема була і в автентичному дизайні «Монополії».

Правила в основному складаються з текстових блоків, але їх оформлення та дотримання стилістики дуже важливе. Оригінальний текст правил був в деяких місцях скорочений, а контекст змінений (будування майна перетворилось в укладання контрактів, долари «Монополії» стали флоралами, податки стали пограбуванням або ж придбанням контрафакту і т.д.). Зберігши структуру складання правил (правила з квадратним форматом, які зображена в Додатку Д на рис. 10 та 11, мають складатися два рази, роблячи різноманітні розгортки з одним типом інформації в ньому, тому розробка відбувалась відразу для однієї сторони, тобто 4-ьох сторінок), тексту та його розміщення, я почав працювати над редизайном правил. Перше, що потрібно було змінити це фон правил, я планував зробити його подібним за текстурою та кольором до карток-документів. Розробка текстури не викликала ніяких проблем, але так як у правил деякі текстові блоки йдуть не тільки вертикально по одній сторінці, а й горизонтально на декілька розгортів, потрібно було відокремити розділ «На який сектор попала Ваша фішка?» тоном темніше. Також окремі текстові блоки можна виділяти стилістично маленькими рамками або плашками у вигляді орнаментів, як наприклад було зроблено для пункту правил «Допоможіть! Я у боргах!» Всі ілюстрації з оригінальної версії правил були або перемальовано під атрибутуку власного редизайну (зелені сувої, червоні штампи, ілюстрації секторів, бруківка і т.д.). Після роботи з текстом, а саме підбором шрифтів (ShangoGothic ExtraBold для заголовків у тексті в розмірі 10pt. та Minion Pro Regular як основний шрифт для інформації в розмірі 8pt., розміри було визначено на основі сторінки з найбільшим обсягом тексту), звільнилося багато місця, а це тільки плюс.

Також маю зауважити, що оригінальні правила мали безглузду статтю про те, як грати «правильно» з правилами, які розробляють самі гравці. На мою думку, гейм-дизайнери мають зробити власні правила, але ніяк не втручатися в

стиль гри користувачів. Тому я зробив власний текстовий блок, який закликає гравців експериментувати з правилами, бо перше правило у будь-яких ігор це веселитись. На порожніх місцях з'явилися ілюстрації у вигляді ігрових кубиків, ескізів горизонту, персонажів-квіток різного статусу, сліди від взуття тощо. Щоб зробити кожен малюнок дещо унікальним, я вирішив додати колір, змінивши його прозорість та застосувавши текстуру, яка нагадує фарбу на зношеному папері. За допомогою такого прийому, кожна сторінка перестала бути нудною, а ігрові елементи стали мати цікавіший візуал. Для додаткового контрасту на місцях, де будуть показані ігрові картки та поле, я зробив напів-прозору тінь під ними.

Коробка до гри буде мати дизайн у вигляді колажу з вже розроблених робіт (див. Додаток Д, рис 15). У візуальні елементи коробки будуть входити: ігрове поле, маскот пан «Монополія», ігрові картки-документи і картки «Шанс» та «Казна», логотип. Також до коробки буде додана інформація про вік для гри та кількість гравців.

Фішки гравців та два види домівок для ігрового процесу були також змінені. Фігурки нерухомості були стилізовані під авторську тематику, маючи два варіанта – дорогий та звичайний. У моєму редизайні гравці купують не вулиці, як задумали брати Паркер у своєму варіанті, а будівлі, в яких вони беруть замовлення або які здають в оренду. Тому звичайний зелений будиночок з оригінальної «Монополії» було замінено на контракт у вигляді листа, трохи загорнутого з різних сторін, а дорогий варіант, а тобто червоний «готель» з оригіналу перетворився у штамп (див. Додаток Д, рис. 14). Така ідея з формулюваннями ніяк не змінює плин гри, а для досвідчених гравців це буде маленький сюрприз, побачити таку ідею в добре знайомій грі. Рельєфи у таких бюрократичних фішок дає гравцям можливість комфортно класти їх на сектори, якими вони володіють. Фігурки гравців в оригінальній грі були абстрактними (див. Додаток А, рис. 4), не відображаючи в них ніякої чіткої тематики – це чудове поле для креативу в редизайні. Після власних експериментів, гравець

тепер може обрати одну з авторських фішок: чобіт, шестерню, трубку, човен, капелюх або мішок з грошима. Всі атрибути вище були промальованими у вигляді ізометричних проекцій.

Висновки до розділу II

Новий вигляд добре знайомих нам настільних ігор може зачепити увагу як колишніх, так і нових гравців за допомогою своєрідного, авторського стилю. Для створення дійсно цікавого проєкту, було визначено концепції всіх форматів ігрових компонентів, користуючись багатьма джерелами та досвідом великих брендів, зроблено аналіз цільової аудиторії, а також опрацьовано шрифтове оформлення тексту для кожного ігрового макету: від карток до правил. Після багатьох експериментів, ескізів та аналізу історичного підґрунтя Середньовіччя, було розроблено стилістику світу, у якому розгортаються дії гри. Задля створення персонажів, враховувався психологічний вплив візуальних елементів, таких як: форма, силует, текстура, асоціативність кольорів й квітів. Це дало змогу створити образи, які не лише легко запам'ятовуються, а й викликають потрібні наративні емоції не тільки безпосередньо у гравців, а й людей, які б побачили продукт в перший раз. Окрема увага була приділена створенню атмосфери, здатної викликати емоційний відгук у гравця, зокрема через експресивне використання кольору, символіки, характерних деталей у расі персонажів і оформлення ігрових елементів. Спираючись на історичні та культурні джерела, було враховано візуальні особливості середньовічної архітектури, декоративні елементи та, особливо зазначити, соціальні структури того часу, що дозволило надати грі впізнаваний характер і глибину. Також багато уваги було приділено деталям, щоб гравці могли годинами розглядати мальовничі ілюстрації до даного всесвіту під час гри, а таємничі механізми, як от поїзди та крюки з великими шестернями закликали їх до роздумів та «польоту фантазії».

ВИСНОВКИ

У процесі створення дипломної роботи на тему «Редизайн настільної гри “Монополія”» було досліджено стилістичні особливості, історичне підґрунтя гри та її візуальну ідентичність. Також ця робота стала спробою всебічно розкрити тему настільних ігор: їх взаємний вплив з аудиторією, успішні стартапи, тематики світів, використання відомих франшиз у дизайні, візуальних елементів та емоційний зв’язок з гравцями. Цей дипломний проєкт має на меті не лише осучаснення вигляду гри та збереження її ідейної основи, а й водночас розробку нової авторської естетики у вигляді власного ігрового всесвіту.

Однією з ключових проблем, яку було розкрито в першому розділі, стала тенденція до надмірної симпліфікації в сучасному графічному дизайні. Спростити не означає зробити краще – у багатьох випадках спрощення призводять до втрати характеру, індивідуальності, а отже, і емоційного зв’язку з аудиторією. «Монополія» – приклад гри, яка з роками втратила частину свого візуального змісту та критичного підґрунтя через редизайни, що тяжіли до мінімалізму без належної концептуальної основи. Перші версії гри мали набагато яскравіший сатиричний підтекст, що підкреслював капіталістичну абсурдність – через шрифти, маскота, стилізацію та навіть через розміщення об’єктів на полі, показуючи ієрархічну нерівність. Після комерціалізації гри братами Паркер її візуальна мова стала менш виразною, відірваною від історичного контексту, що відбилося й на сприйнятті гравцями.

У роботі наведено приклади редизайнів до гри «Монополія» у виглядів української локалізації та адаптація гри до всесвітньо відомої франшизи «Покемони». Аналоги до гри «Монополія», такі як «Catan», «Carcassonne» та «Ticket to ride», показали мені грамотні стильові рішення для розробки дизайну ігрового поля, фішок та карток. Після аналізу даних прикладів, я зрозумів, що

при будь-яких стильових рішеннях повинна зберігатися зрозумілість всіх елементів: від фішок до тексту на картках.

Також було проаналізовано фізичні особливості ігрових елементів. При розробці таких елементів потрібно спиратися на їх тактильні особливості, зручність зберігання в коробці та під час гри, витривалість матеріалів, кольорові зміни при друці. Після експериментів з роздрукованими прототипами та аналізу статей як від гейм-дизайнерів, так і редакції великих технологічних компаній по типу «Adobe» було розроблено елементи, які не будуть швидко зношуватись під час ігрового процесу, будуть мати правильно підібрані кольорові палітри та цікавий тематичний дизайн.

Описано цільову аудиторію настільних ігор, яка охоплює широкий віковий спектр (від 8 років), включаючи як нових гравців, так і тих, хто знайомий із грою з дитинства, але шукає нових емоцій від оновленого візуального досвіду. До них належать поціновувачі дизайнерських та колекційних видань, а також користувачі цифрових платформ на кшталт Tabletop Simulator та PnP Arcade, де візуальна складова може змінюватись на вибір гравця та є вирішальною для занурення в ігровий всесвіт.

Не менш важливим став аналіз досліджень про те, як працює символіка кольору, асоціації з матеріалами, а також способи створення запам'ятовуваних персонажів через впізнаванні силуети і форми. Візуальна впізнаваність – це один з ключових принципів у дизайні персонажів, тому велика увага приділялася дослідженням форм героїв у різних стилях. Було зібрано референси з різноманітними стилями у малюванні та дизайну дійових осіб.

Подано тематику світу гри, яка була створена з опорою на Середньовіччя: його архітектуру, стилістику замків, геральдику, фольклорні й культурні елементи. Середньовічна візуальна культура дозволила зберегти ідею про боротьбу за владу, ресурси та території – але через інший призматичний фільтр. Дослідження побуту селян і міщан, архітектури, функцій середньовічних закладів та культурного тла створили міцне підґрунтя для побудови

оригінального ігрового всесвіту. Це надало грі нової глибини, не порушивши її ігрових механік та плинну гри. У рамках проєкту особлива увага приділялася вибору шрифтів. Шрифти добиралися за кількома критеріями: читабельність, відповідність стилю гри, асоціативність, декоративність у міру потреби, а також технічна придатність для друку на найрізноманітніших масштабах. Усі деталі описані вище підсилюють наративність та експресивність гри, роблячи її візуально пам'ятною.

Як результат досліджень та власних напрацювань, було створено авторський редизайн «Монополії» – повністю оновлена візуальна частина, яка також має переосмислені елементи гри. Був розроблений новий дизайн для ігрового поля, логотипу, маскота, ігрових карток, гральних фішок та коробки. Редизайн отримав власну таємничість, естетичну єдність і внутрішній наратив.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- 1) Мері Пілон. За лаштунками Монополії: винахідник, який не пройшов сектор “Go” : Вид-во The New York Times, 2015.
URL: <https://www.nytimes.com/2015/02/15/business/behind-monopoly-an-inventor-who-didnt-pass-go.html>
- 2) Венлеі Ма. Ви неправильно граєте в Монополію: популярна настільна гра мала бути повчальною історією проти капіталізму
URL: <https://thenightly.com.au/culture/youre-playing-monopoly-wrong-the-popular-board-game-was-meant-to-be-a-cautionary-tale-against-capitalism-c-15764829>
- 3) Настільна гра «Ticket to ride» як аналог «Монополії» .
URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-to-ride>
- 4) Настільна гра «Carcassonne» як аналог «Монополії».
URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>
- 5) Настільна гра «Catan» як аналог «Монополії».
URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>
- 6) Приклад української локалізації та часткового редизайну «Монополії».
URL: <https://kubik.in.ua/nastilna-hra-monopoliia-znameniti-mistsia-kyieva-ukrainska-lokalizatsiia/?srsltid=AfmBOoq--kTzxcgHxIgO7L0k8dYJCRV-9LD4wPdftPNVST6g2X-obPmz>
- 7) Приклад успішного редизайну «Монополії» із застосуванням ліцензійних персонажів та світу «Pokemon».
URL: <https://boardgamegeek.com/image/7349505/monopoly-pokemon>
- 8) Джулі Енн Таддео та Синтія Дж. Міллер. Поринаячи у вікторіанське майбутнє: антологія стімпанку. Rowman & Littlefield Publishers, 2012. 360 с.
- 9) Рафаель Лехнер. Неон. Мюнхен, 2020. 184 с.
- 10) Наталієн Хелперн. Казки з петлі – за мотивами однойменної арт-книги шведського художника Саймона Столенхага. Design Studio Press, 2014. 128 с.

- 11) Швета Мурудкар. Простий покроковий посібник з отримання дозволу на авторські права : Інтернет-ресурс Enago Academy, 2022.
URL: <https://www.enago.com/academy/step-by-step-guide-copyright-permissions/>
- 12) Майкл Ліссак. Не будьте залежними: часто недооцінені небезпеки спрощення : Інтернет-ресурс ScienceDirect, 2016. 29-45с.
URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405872616300144>
- 13) Мігель Крістофер Де Гіа. Надто спрощені логотипи: плюси, мінуси та все, що між ними : Інтернет-ресурс DESIGNRUSH, 2024.
URL: <https://www.designrush.com/best-designs/logo/trends/oversimplified-logos>
- 14) Крістіан Хойберг. 8 важливих кроків для підготовки зображень до друку : Інтернет-ресурс Capture Landscapes, 2017.
URL: <https://www.capturelandscapes.com/how-to-prepare-images-for-printing/>
- 15) Команда Adobe. Про .TIFF файл : Інтернет-ресурс Adobe, 2025.
URL: <https://www.adobe.com/creativecloud/file-types/image/raster/tiff-file.html>
- 16) Франк Вест. Вибір компонентів для вашої гри : Інтернет-ресурс The City of Kings, 2023.
URL: <https://thecityofkings.com/news/choosing-components-for-your-game/>
- 17) Веро Ванден Абіле, Катта Шпіль, Леннарт Наке, Деніел Джонсон та Кетрін Герлінг. Дослідження користувачів ігор (ориг. GUR) «Розробка та валідація інвентаризації досвіду гравців: шкала для вимірювання досвіду гравців на рівні функціональних та психосоціальних наслідків» : Інтернет-ресурс ScienceDirect, 2020.
URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581919301302>
- 18) Редакційна команда «Lark». Ігрова ностальгія : Інтернет-ресурс Lark, 2024.
URL: https://www.larksuite.com/en_us/topics/gaming-glossary/nostalgia-gaming
- 19) Брендон Ролінз. Як знайти аудиторію для вашої настільної гри.
URL: <https://brandonthegamedev.com/how-to-find-an-audience-for-your-board-game-make-them-happy>

20) Команда «Pine Island Games». Чи мають значення демографія та психографія в дизайні? : Ігрове вид-во Pine Island Games, 2025.

URL: <https://www.pineislandgames.com/blog/demographicsanddesign>

21) Чарлі Хол. Монополія зазнає «капітального ремонту» у 2025 році, а також нових доповнень, створених для швидкості геймплею : Інтернет-ресурс Polygon, 2025.

URL: <https://www.polygon.com/gaming/492505/monopoly-new-version-expansions-announced>

22) Джо Слак. Альтернативи у настільних симуляторах : Авторський сайт, 2022.

URL: <https://boardgamedesigncourse.com/tabletop-simulator-alternatives/>

23) Брендон Смітвік. Як просувати настільну гру за 7 кроків, Інтернет-платформа Kickstarter, 2025.

URL: <https://updates.kickstarter.com/how-to-market-a-tabletop-game-in-7-steps>

24) Команда CrazyLabs. Найповніший посібник CrazyLabs щодо вибору гібридних та гіпер-казуальних кольорових палітр : Розробники та видавництво CrazyLabs, 2023.

URL: <https://www.crazylabs.com/blog/crazylabs-ultimate-guide-for-choosing-hybrid-hyper-casual-color-palettes/>

25) Нік Арнольд. Ілюстрації до гри «Paladins». Paladins: Іконки здібностей 02 : Інтернет-галерея ArtStation, 2019.

URL: <https://www.artstation.com/artwork/3o9Gdv>

26) Нік Арнольд. Ілюстрації до гри «Paladins». Paladins: Різні дизайни карток : Інтернет-галерея ArtStation, 2018.

URL: <https://www.artstation.com/artwork/loQzJ>

27) Нік Арнольд. Ілюстрації до гри «Paladins». Paladins: Іконки здібностей 01 : Інтернет-галерея ArtStation, 2016.

URL: <https://www.artstation.com/artwork/1BrDo>

- 28) Піта Аста. Теорія кольору в графічному дизайні: що таке теорія кольору? : Інтернет-ресурс Master Bundles, 2021.
URL: <https://web.archive.org/web/20211130184334/https://masterbundles.com/color-theory-in-graphic-design/>
- 29) Девід Хеллман. Графічна вітрина до гри «Braid» : Авторський сайт, 2008.
URL: <https://www.davidhellman.net/braidbrief.htm>
- 30) Мелісса Снелл. Середньовічний європейський селянський одяг 2024.
URL: <https://www.thoughtco.com/european-peasant-dress-1788614>
- 31) Беннетт, Стівен. Під чи над (чи і те, й інше)? Текстильні обладунки та воїн у Високому Середньовіччі, зброя та обладунки : Інтернет-ресурс Taylor & Francis Online, 2023. 35-53с.
URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17416124.2023.2182068>
- 32) Кармен. Середньовічні щити: функції та символіка : Інтернет-ресурс Battle-Merchant, 2024.
URL: <https://www.battlemerchant.com/en/blog/medieval-shields-functions-and-symbolism>
- 33) Каролінгська та романська архітектура, 800–1200 рр. : Вид-во Єльського університету, 1978. 528с.
URL: <https://archive.org/details/carolingianroman00cona>
- 34) Девід Стівенсон, Вікторія Хаммонд, Кейт Ф. Дейвіс. Видіння небес: Купол у європейській архітектурі (ілюстроване видання) : Вид-во Princeton Architectural Press, 2005. 192с.
- 35) Рафаель та Джей Артур Брендон. Аналіз готичної архітектури: ілюстрований серією з понад семисот прикладів дверних прорізів, вікон тощо, а також супроводжується зауваженнями щодо окремих деталей церковної будівлі : Видавець Дейвід Бог, 1849. 236с.
URL: <https://archive.org/details/analysisofgothic01branuoft>
- 36) Аллен Браун, Реджинальд, Б.Т. Батсфорд. Архітектура замків: візуальний посібник : Вид-во Facts On File Inc, 1984. 128с.

URL: <https://archive.org/details/architectureofca00brow>

37) Джанет Бекхаус. Ілюмінований рукопис : Вид-во Phaidon Press, 1987. 84с.

URL: <https://archive.org/details/illuminatedmanus0000back>

38) Маргарет Рікерт. Живопис у Британії в Середньовіччі : Інтернет-архів [Archieve.org](https://www.archieve.org), 1954. 482с.

URL: <https://archive.org/details/paintinginbritai0000marg>

39) Сез Сойлучичек. Зв'язок типографіки з формою та контентом у цифрових іграх», Сез Сойлучичек, 2016.

URL: https://www.researchgate.net/publication/345152877_The_association_of_typography_with_form_and_content_in_digital_games

40) «Будова символів у шрифті», редакційна команда«Creative Practice», 2020.

URL: <https://cases.media/en/article/anatomiia-shryftu?srsId=AfmBOopIZvJqHJ7IxmQCCuXxPTU57csReZw2vXVDW0HOLK2Lkqz79IZs>

41) «Класифікація шрифтів», редакційна команда«Creative Practice», 2020.

URL: <https://cases.media/en/article/anatomiya-shriftu-ch-2-klasifikaciya-shriftiv?srsId=AfmBOoqS68y4DZeHcm3QpDIW1IxWrCKRg0sTavaYibateYBak0yv79SD>

42) «Концепт-арт Мейв з Paladins: Champions of the Realm», Брайан Велс, 201.

URL: <https://www.artstation.com/artwork/QB588>

43) Джастін Джерард. Роза-лицар : Інтернет-галерея ArtStation, 2019.

URL: <https://www.artstation.com/artwork/L2kXWK>

44) Гільє Гарсія. Роза-демон : Інтернет-галерея ArtStation, 2019.

URL: <https://www.artstation.com/artwork/ybBPAn>

45) Мова квітів: алфавіт квіткових емблем. Нью-Йорк: Т. Нельсон та сини, Патерностер-Роу, 1876. 118 с.

URL: <https://archive.org/details/languageflowers00g>

46) Музей родини Волта Діснея. Силует : Інтернет-ресурс Музей родини Волта Діснея, 2020. 3 с.

URL: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-05/T%26T_Silhouette-final2.pdf

47) Музей родини Волта Діснея. Мова форм : Інтернет-ресурс Музей родини Волта Діснея, 2020. 5 с.

URL: https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf

48) Грехем Тернер. Англійський середньовічний лицар 1200-1300 pp. : Авторський сайт Грехема та Майкла Тернера.

URL: https://www.studio88.co.uk/acatalog/English_Medieval_Knight_1200_1300.html

49) Джон Ленгдон. Млини в середньовічній економіці: Англія, 1300-1540 pp. : Інтернет-ресурс Academia, 2004. 2с.

URL: https://www.academia.edu/23225937/John_Langdon_Mills_in_the_Medieval_Economy_England_1300_1540

50) Майкл Джонатан Тонтон Льюїс. Жорно та молот. Походження водної енергії : Вид-во Університету Халла, 1997. 180с.

51) Дж. Г. Вільямс. Римські будівельні матеріали у Південно-Східній Англії : Вид-во The Roman Society, 1971. 166-195с.

URL: <https://www.jstor.org/stable/525807>

52) Кіган, Джон. Обличчя битви : Вид-во Penguin Classics, 1983. Стор. 74, 77, 104–105.

53) Віктор Джирард. Історична роль таверн та заїжджих дворів.

URL: <https://arbre-a-biere.fr/en/the-historical-role-of-taverns-and-inns>

54) Єфімов Ю. В. Тенденції «яскравого мінімалізму» у сучасному графічному дизайні. Арт-простір. Вип. 5. 2024

55) Karpov V., Syrotynska N. Neuroart in the context of creativity. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтва: наук. журнал. К.: Міленіум, № 1. С. 21-36.

56) Задніпр'яний Г. Т. Пошуки художніх рішень в європейській гравюрі доби Відродження. АРТ-ПРОСТІР, КСУБГ, 2024. Вип. 1(4). с. 99-118.

Рис. 2 — Поле лондонської версії «Монополії»

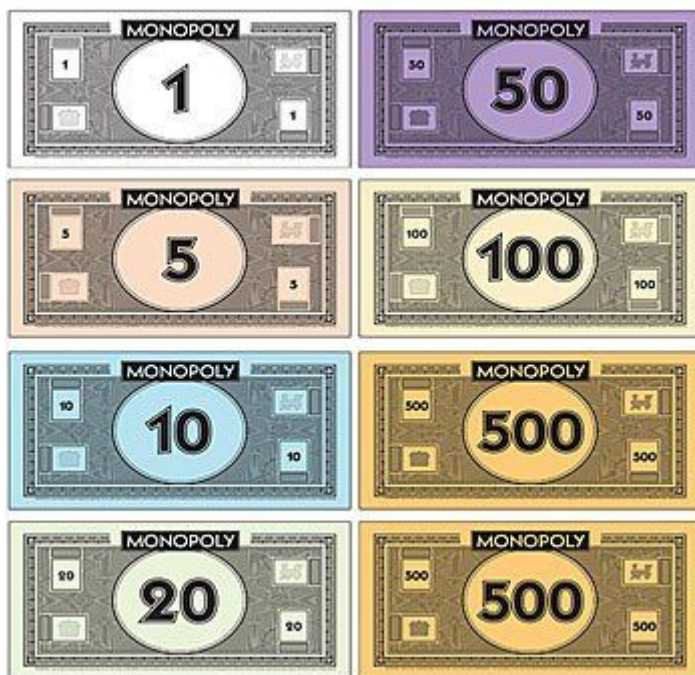


Рис. 3 — Банкноти лондонської версії «Монополії»



Рис. 4 — Ігрові фішки лондонської версії «Монополії»



Рис. 5 — Ігрові картки-документи лондонської версії «Монополії»

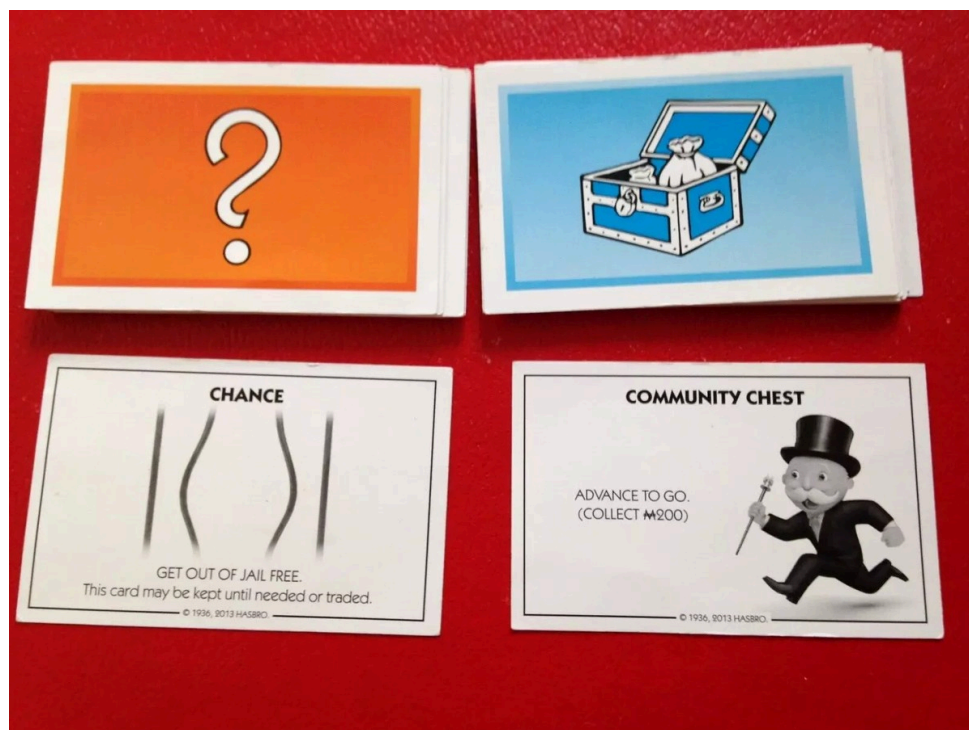


Рис. 6 — Ігрові картки «Chance» та «Community chest» лондонської версії «Монополії»



Рис. 7 — Оригінальний дизайн гри «Монополія» від Елізабет Ліззі Мегі

Додаток Б

Аналоги до «Монополії»

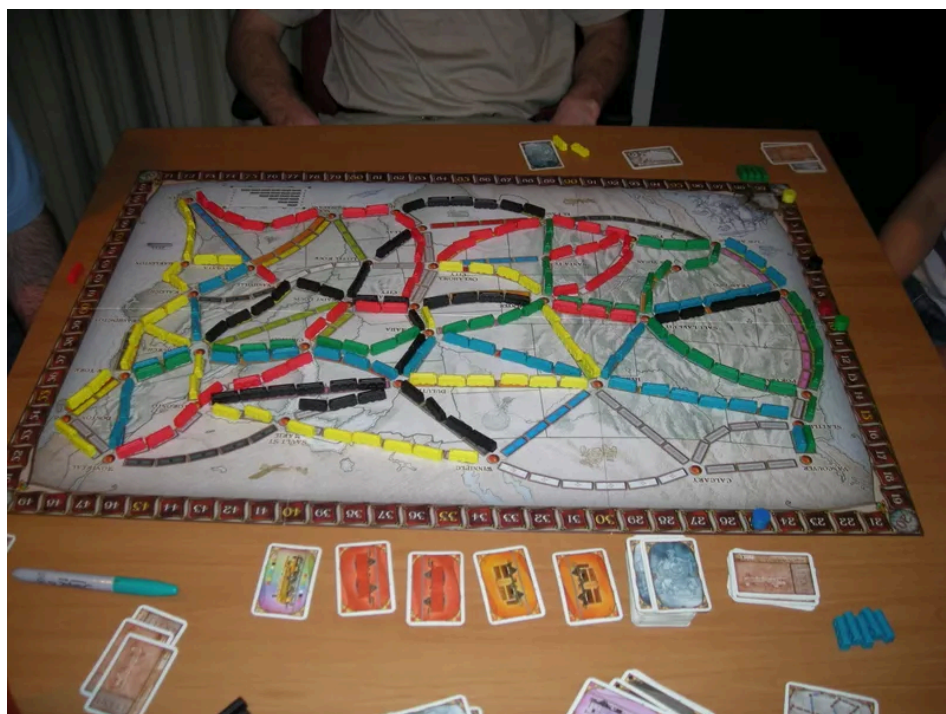


Рис. 1 — Гра «Ticket to ride» [3]

URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-to-ride>



Рис. 2 — Гра «Carcassonne» [4]

URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



Рис. 3 — Гра «Catan» [5]

URL: <https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>

Додаток В

Приклади редизайнів до «Монополії»



Рис. 1 — адаптація гри «Монополія» до відомої франшизи «Покемони» [7]

URL: <https://boardgamegeek.com/image/7349505/monopoly-pokemon>

Рис.2 — адаптація карток до всесвітньо відомої франшизи «Покемони» [7]

URL: <https://boardgamegeek.com/image/7349505/monopoly-pokemon>



Рис. 3 — редизайн «Монополії», локалізація гри до м. Києва [6]

URL: <https://kubik.in.ua/nastilna-hra-monopoliia-znameniti-mistsia-kyieva-ukrainska-lokalizatsiia/>

Додаток Г
Референси



Рис. 1 — «Іконки здібностей персонажів: Лекса, Макоа та Мал'Дамби», Нік Арнольд [25]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/3o9Gdv>

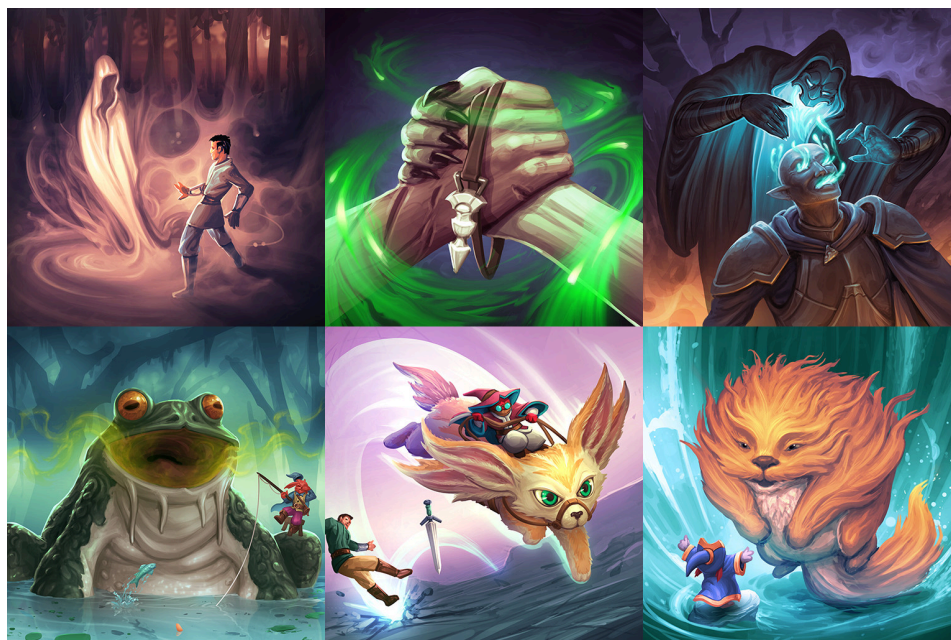


Рис. 2 — «Іконки до карток героїв», Нік Арнольд [26]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/loQzJ>



Рис. 3 — «Іконки здібностей персонажів: Андроксуса, Йїнь та Гровера», Нік Арнольд [27]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/1BrDo>



Рис. 4 — «Іконки здібностей персонажів: Дрогоза, Короля Бомб та Кессі», Нік Арнольд [27]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/1BrDo>



Рис. 5 — Основна ілюстрація для презентації гри «Braid», Девід Хеллман [29]

URL: <https://www.davidhellman.net/braidbrief.htm>



Рис. 6 — Один із фонових зображень і гри «Braid», Девід Хеллман [29]

URL: <https://www.davidhellman.net/braidbrief.htm>



Рис. 7 — «Концепт-арт Мейв з Paladins: Champions of the Realm» Брайан Велс

[42]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/QB588>



Рис. 8 — «Концепт-арт Мейв з Paladins: Champions of the Realm», Брайан Велс

[42]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/QB588>



Рис. 9 — «Роза-лицар», Джастін Джерард [43]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/L2kXWK>

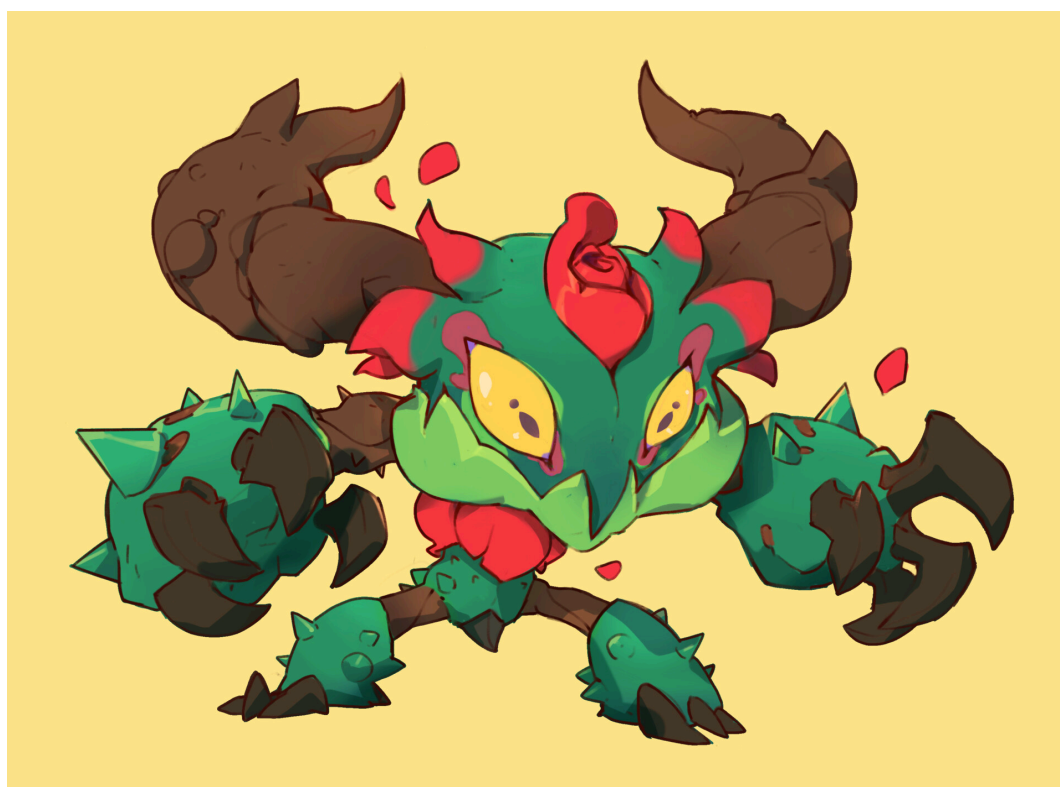


Рис. 10 — «Роза-демон», Гільє Гарсія [44]

URL: <https://www.artstation.com/artwork/ybBPAn>

Додаток Г
Референси з Середньовіччя

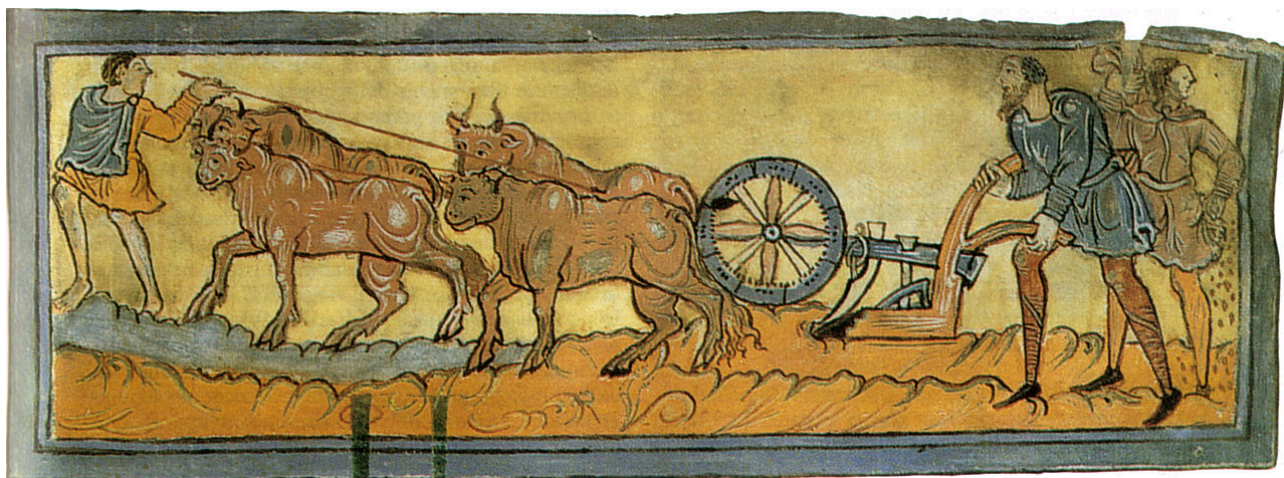


Рис. 1 — Англійські орачі, бл. 1000 р., Невідомий автор - книга: «Pierluigi De Vecchi ed Elda Cerchiari, I tempi dell'arte», том 1, Бомпіані Мілано, 1999.



Рис. 2 — Середньовічний шкіряний черевик з Англії 1300-х років, виставлений у Музеї Лондона.

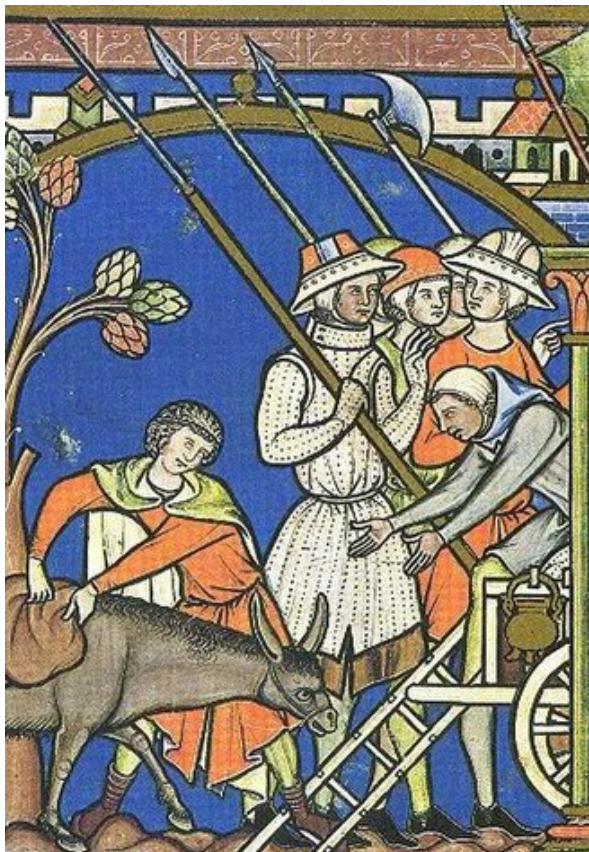


Рис. 3 — Гамбезон XIII століття, який носив солдат з Біблії Моргана



Рис. 4 — Кольчужні обладунки та спорядження польського середнього кавалериста, друга половина XVII століття

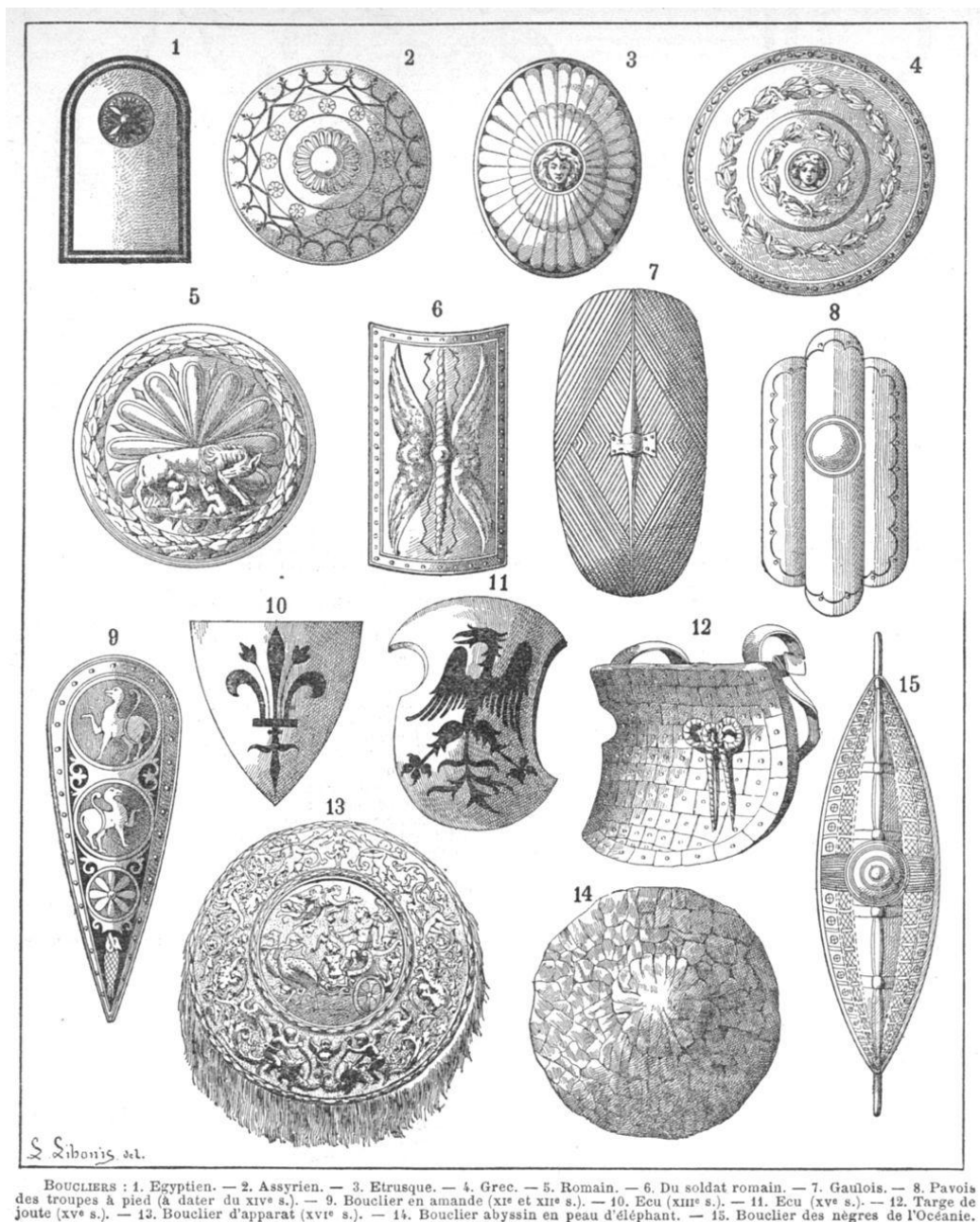


Рис. 5 — Види щитів - художник С. Сібоніс де Л. - Новий ілюстрований Ларус (Larousse XIXs. 1866-1877)

ЩИТИ: 1. Єгипетський. — 2. Ассирійський. — 3. Етрусський. — 4. Грецький. — 5. Римський. — 6. Римського солдата. — 7. Галльський. — 8. Щит піших військ (датується XIV століттям). — 9. Виправлений щит (XI та XII століття). — 10. Щит (XIII століття). — 11. Щит (XV століття). — 12. Лицарський щит (XV століття). — 13. Церемоніальний щит (XVI століття). — 14. Абіссінський щит у слоновою капелюсі. — 15. Щит жителів Океанії.



Рис. 6 — Романська архітектура; Колегіальна церква в Тумі, Польща



Рис. 7 — автор фото — Девід Стівенсон, абатство Валь-дю-Грас, Париж, Франція, 1645-1710 рр.



Рис. 8 — Стрілчасті арки у вежі церкви Сан-Сальвадор у Теруелі в Арагоні XIV століття



Рис. 9 — Тарілка-ажур, вікно-троянда «Око декана» Лінкольнського собору (бл. 1225 р.)

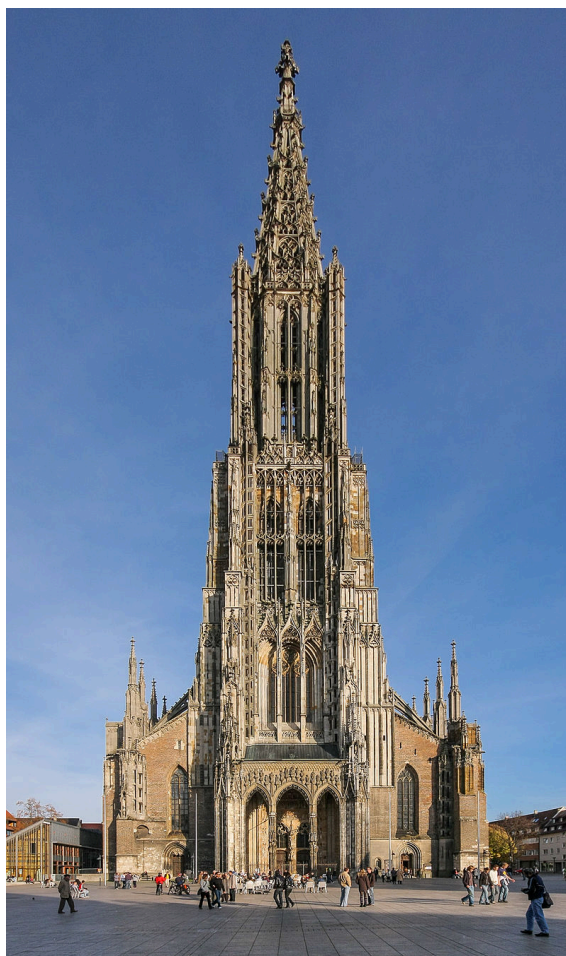


Рис. 10 — Вежа Ульмського собору



Рис. 11 — замок Райзінг у Норфолку, побудований у 1138 році, Англія



Рис. 12 — Норманська Біла Вежа, донжон Лондонського Тауера, з видом на річку Темзу, Англія

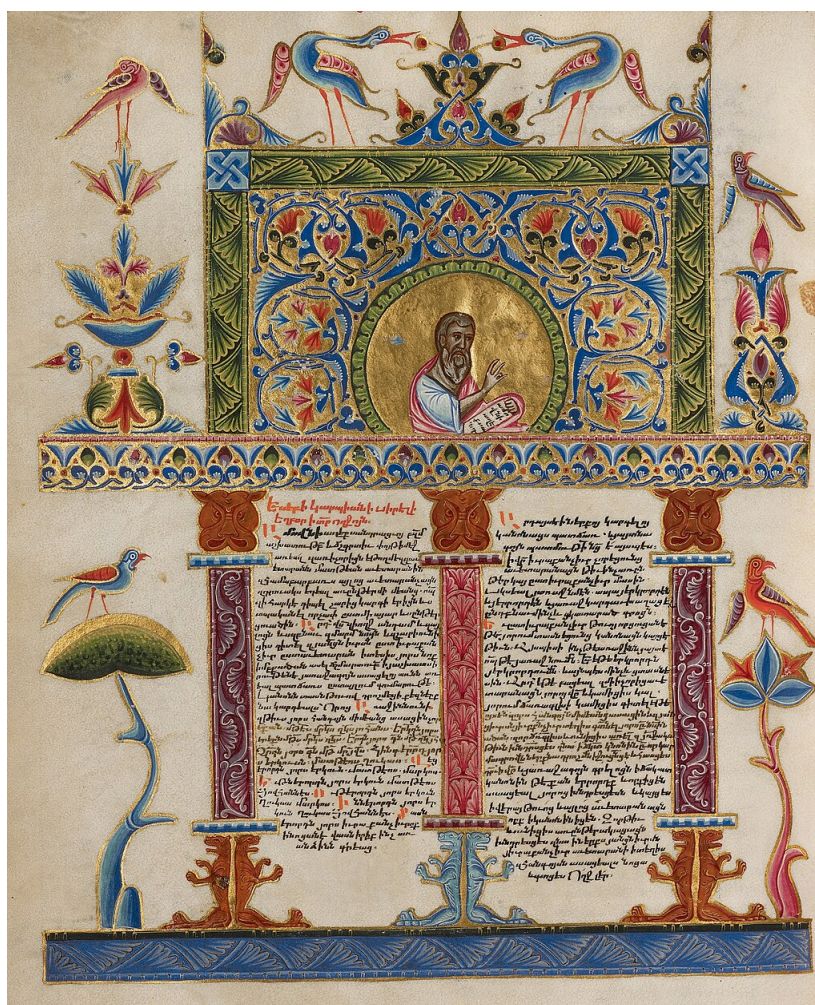


Рис. 13 — Оздоблена сторінка інципіту, Ісфахан, Персія, 1637 - 1638р.



Рис. 14 — Фото кузні в замці Мерсбург, Німеччина



Рис. 15 — Ринкова площа Дорнштеттена, Німеччина

Додаток Д

Візуал до власного редизайна гри «Монополія»

ХВАЦЬКИЙ ЮШКОВАР 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 АА ББ ВВ ГГ ГГ ДД
 ФІЛІП ЩОДНЯ НА ГАНКУ АА ВВ СС ДД ЕЕ FF ЕЕ ЄЄ ЖЖ ЗЗ ИИ ІІ
 ГОТУЄ СІМ'І ВЕЧЕРЮ З ЖАБ. GG HH II JJ KK LL ІІ ЙЙ КК ЛЛ ММ НН
 \$ + □ * / = % " ' # □ () , . ; : ? ! { } MM NN OO PP QQ RR ОО ПП РР СС ТТ УУ
 < > [] ^ © ® SS TT UU VV WW XX ФФ ХХ ЦЦ ЧЧ ШШ ЩЩ
 уу zz ЪЪ ЮЮ ЯЯ

Рис. 1 — Шрифт ShangoGothic ExtraBold

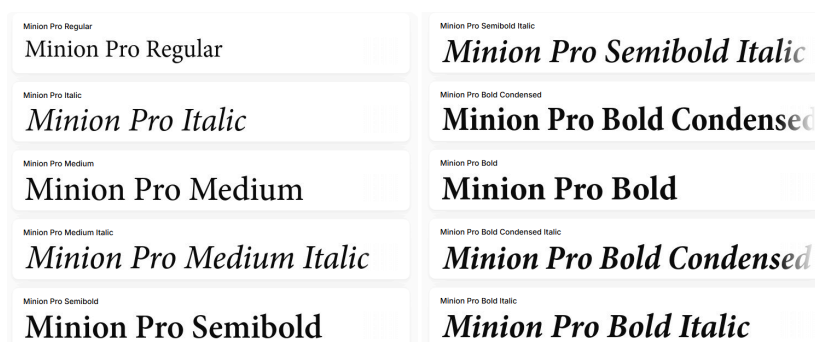
URL: <https://ukrfonts.com/info/index.php?v=20&id=3995>

Рис. 2 — Шрифт Minion Pro

URL: <https://font.download/font/minion-pro>

Text remains the same length regardless of weight
 Text remains the same length regardless of weight
 Text remains the same length regardless of weight
 Text remains the same length regardless of weight
 Text remains the same length regardless of weight

Рис. 3 — Шрифт Bahnschrift

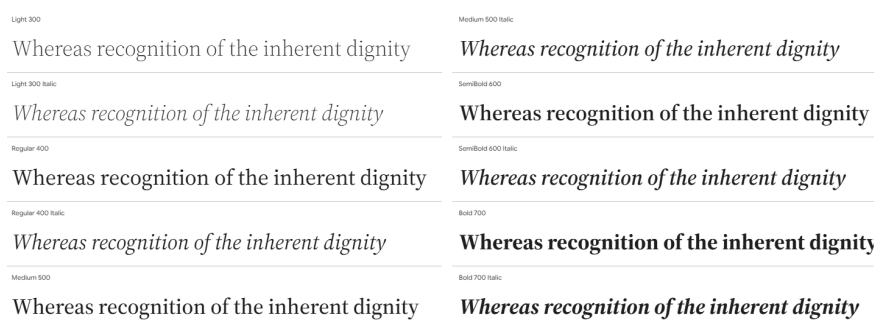
URL: <https://www.dafontfree.io/bahnschrift-font/>

Рис. 4 — Шрифт Source Serif 4

URL: <https://fonts.adobe.com/fonts/source-serif-4-variable>



Рис. 7 — вигляд готового ігрового поля



Рис. 8 — вигляд готового логотипу до редизайну «Монополії»



Рис. 9 — вигляд готових карток «Шанс» та «Казна»



Рис. 10 — оновлені правила до гри, лицьова сторона



Рис. 11 — оновлені правила до гри, зворотня сторона

Рис. 12 — вигляд карток-документів у редизайні

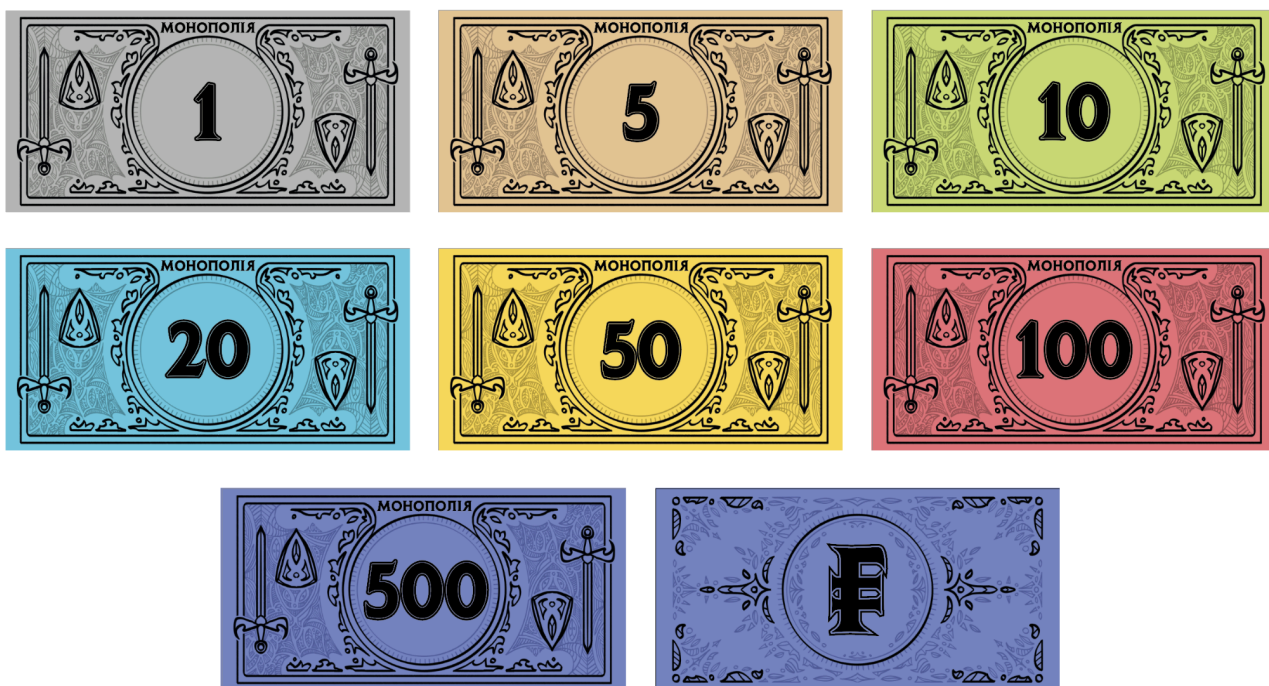


Рис. 13 — авторський дизайн карток-банкнот, розроблений для редизайну

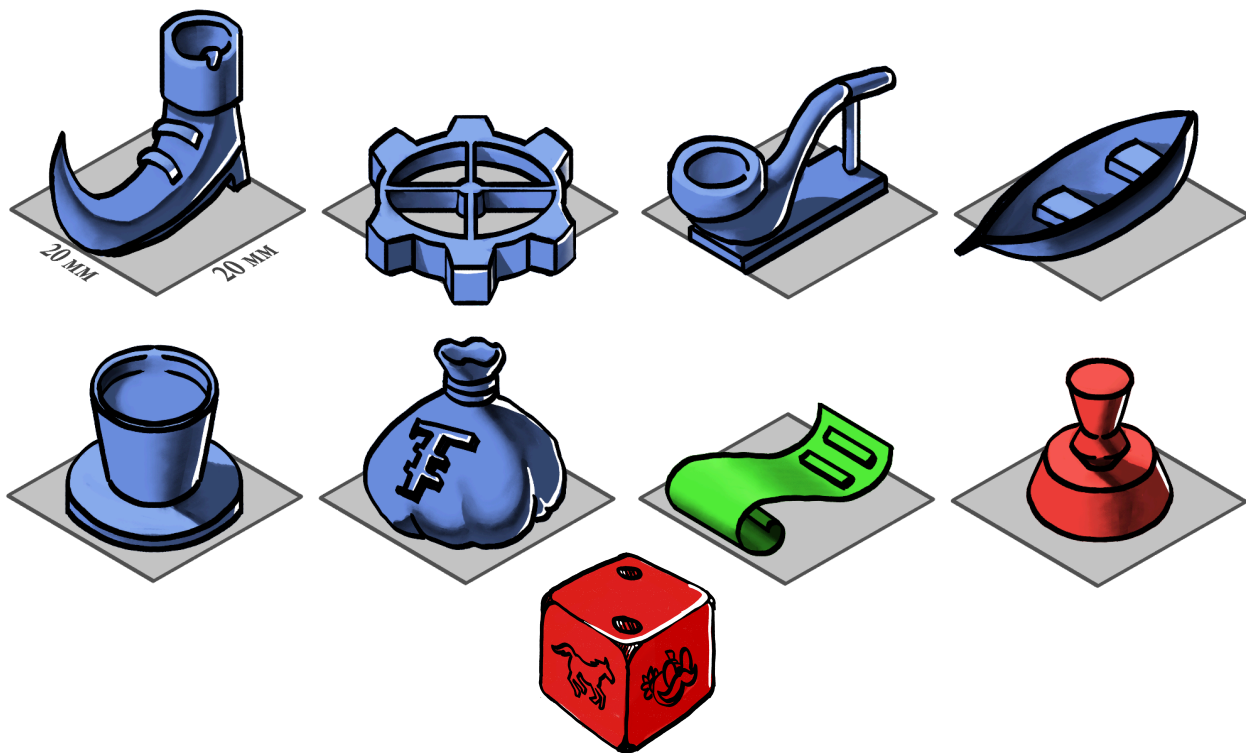


Рис. 14 — ізометричні проекції ігрових фішок



Рис. 15 — мокап коробки для редизайну гри