

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

Факультет журналістики

Кафедра медіапродюсування та видавничої справи

**СТВОРЕННЯ І ПРОДЮСУВАННЯ МУЛЬТИПЛАТФОРМНОЇ ГРИ**

Кваліфікаційна робота

на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

ДОПУСКАЄТЬСЯ ДО ЗАХИСТУ

\_\_\_\_\_  
Завідувач кафедри медіапродюсування та  
видавничої справи

\_\_\_\_\_  
Оцінка з урахуванням усного захисту

\_\_\_\_\_  
Члени комісії:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2026 р.

Студентки групи ВСРБ-1-22-4.0д  
денної форми навчання

спеціальність: 061 «Журналістика»  
освітня програма: 061.00.03

«Видавнича справа та редагування»

***Григоренко Марини Олегівни***

Науковий керівник:

Доктор історичних наук, професор

***Шпак Віктор Іванович***

## ЗМІСТ

### ЧАСТИНА I. РЕЗЮМЕ ПРОЄКТУ

|                      |   |
|----------------------|---|
| Резюме проекту ..... | 4 |
|----------------------|---|

### ЧАСТИНА II. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

|            |   |
|------------|---|
| ВСТУП..... | 6 |
|------------|---|

#### РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

|                                                               |   |
|---------------------------------------------------------------|---|
| 1.1. Дослідження ринку та особливості аудиторії проекту ..... | 7 |
|---------------------------------------------------------------|---|

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 1.2. Аналіз конкурентного середовища ..... | 11 |
|--------------------------------------------|----|

#### РОЗДІЛ 2. ТЕХНІЧНО-ЕКОНОМІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 2.1. Загальні характеристики гри..... | 16 |
|---------------------------------------|----|

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| 2.2. Етапи та послідовність реалізації..... | 17 |
|---------------------------------------------|----|

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 2.3. Економічні аспекти реалізації проекту ..... | 26 |
|--------------------------------------------------|----|

#### РОЗДІЛ 3. ПРОСУВАННЯ НА РИНКУ

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 3.1. Канали розповсюдження ..... | 29 |
|----------------------------------|----|

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 3.2. Концепція промоції..... | 29 |
|------------------------------|----|

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 34 |
|---------------------------------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| ДОДАТКИ..... | 39 |
|--------------|----|

## **ЧАСТИНА І. РЕЗЮМЕ ПРОЄКТУ**

## Резюме проекту

**Григоренко М. Intermezzo: відеогра / іл. М. Григоренко; пер. Є. Дзюба. Версія 1.0. orange\_curl, 2026. URL: <https://orange-curl.itch.io/intermezzo-the-game> (дата звернення 13.05.2026).**

«Intermezzo» — мультимедійна гра у жанрі візуальної новели, яка є адаптацією однойменної новели Михайла Коцюбинського.

Створена у розважально-освітніх цілях задля ознайомлення з текстом М. Коцюбинського «Intermezzo». Візуальна новела несе у собі повний виклад твору, який супроводжується ілюстрованим матеріалом та аудіоефектами.

Проект рекомендовано як допоміжний навчальний матеріал для учнів 10-х класів під час вивчення творчості Михайла Михайловича Коцюбинського в межах шкільної програми з української літератури.

## **Частина II. ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ**

## ВСТУП

**Актуальність** проєкту зумовлена необхідністю модернізації підходів до вивчення класичної української літератури. Твір Михайла Коцюбинського «Intermezzo» є складним для сприйняття учнями через свій імпресіоністичний характер, глибокий психологізм та відсутність динамічного сюжету. Використання формату візуальної новели дозволить адаптувати цей текст до запитів сучасного цифрового покоління і перетворити пасивне читання на активний процес із зануренням в атмосферу твору.

**Мета проєкту** — створення та продюсування мультиплатформної гри «Intermezzo», яка сприятиме глибшому розумінню та популяризуватиме твір Михайла Коцюбинського «Intermezzo» шляхом трансформації новели на візуальну новелу.

Для виконання цієї мети поставлено такі **завдання**:

1. Аналіз ринку та цільової аудиторії.
2. Ознайомлення з біографією автора.
3. Розроблення сценарію для гри.
4. Вибір ігрового рушія, створення візуальної частини та звукового супроводу.
5. Компонування текстових, графічних та звукових складових у гру.
6. Аналіз можливостей монетизації проєкту.
7. Вибір інструментів просування проєкту.

## РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

### 1.1. Дослідження ринку та особливості аудиторії проєкту

Для дослідження ринку та особливостей аудиторії використано комплекс якісних та кількісних досліджень, який включав інтерв'ювання цільової аудиторії, аналіз відгуків користувачів у соціальних мережах, а також опитування у формі анкетування.

«Intermezzo» вивчається у шкільній програмі предмета української літератури в 10 класі [34, с. 16]. Було проведено інтерв'ювання серед групи десятикласників щодо їхнього досвіду споживання тексту. Двоє осіб поділилися тим, що читали твір та мають нейтральну думку про нього; одна людина намагалася читати новелу, але не закінчила, адже мала вкрай негативне враження про цю роботу; інша людина зовсім тексту не читала — такі результати стали передумовою до створення візуальної гри.

Було обрано саме формат комп'ютерної гри, адже геймінг — одне із найпоширеніших хобі у підлітків. Це підкріплює дослідження, проведене серед 437 дітей однієї з шкіл. У ньому зазначено, що 71,2% опитаних грають у відеоігри, а 19,2% через них відкладають виконання своїх домашніх завдань [31].

Для ширшого окреслення характеру думки аудиторії щодо твору та виявлення бар'єрів, що перешкоджають його якісному засвоєнню, проаналізовано відгуки в мережі. Першою знахідкою став допис школяра на платформі «Блогер» [28]. Хлопець скаржився на те, що йому не був зрозумілий твір, що він важко читається, і після розбору в класі юнак все одно не зрозумів, про що була новела. Під ним однак знайшовся розгорнутий коментар користувачки того ж віку, яка висловила власну думку на користь «Intermezzo». Нижче є коментар користувача, який доєднався до автора відгуку і висловився про своє нерозуміння твору.

На ютубі є низка аудіокниг по «Intermezzo». Там користувачі також залишили свої відгуки. Частина коментарів була від тих, кому твір не сподобався; були користувачі, які відмічали, що їх «не захопило» з першого

читання, але вони пройнялися настроєм Коцюбинського, повернувшись до твору пізніше; також були відгуки людей, яким сподобалася імпресіоністична новела.

Отже, виявлено, що діти під час першого засвоєння стикаються з бар'єром «я не розумію», від чого знуджуються та неповноцінно сприймають матеріал. Було прийнято рішення додати до гри передмову, яка б ілюструвала передумови написання тексту, аби прояснити освітянам певні частини твору.

Перед початком розроблення самого медіапродукту проведено опитування у формі анкетування. У ньому взяли участь 58 респондентів віком від 15 до 47 років. Левова частка опитаних припадає на молодь віком від 16 до 22 років, серед яких більшість (77,6%) становлять студенти 1–4 курсів, а 8,6% — учні 9–11 класів. Переважна більшість респондентів (86,2%) вивчала новелу М. Коцюбинського в межах навчальної програми. Для засвоєння літературного матеріалу молодь найчастіше використовує ютуб (67,2%); друге місце посідають скорочені тексти (63,8%) та/або повні тексти (56,9%) на платформі «УкрЛіб»; також учні користуються аналізами, паспортами твору з Мережі (50%) і фізичними носіями (художня книга/збірка, навчальний підручник тощо) (50%). Традиційним текстовим викладам усе ще надає перевагу 41,4% опитаних, проте значна частина аудиторії відкрита до нових форматів: 19% обрали б візуальну новелу чи комп'ютерну гру іншого жанру; 13,8% — екранізацію; 10,3% — аудіокнигу. Через такий високий попит на відеоігри було розглянуто питання, у якому учасникам дослідження пропонувалося оцінити обсяги часу, які вони витрачають на ігри. 63,8% поділилися тим, що грають у ігри менше 3 год/тижд.; 22,4% грають у ігри по 3–7 год/тижд.; 12,1% грають по 8–15 год/тижд. Ідею перетворення новели на гейміфікований досвід підтримали 40 респондентів, 7 з яких підтримали ідею з великим ентузіазмом.

Критично важливим є питання бар'єра «я не розумію». Респондентам було запропоновано оцінити твердження «Мені складно зрозуміти глибину прочитаного української класики, якщо я буду її читати без попереднього аналізу передумов виникнення твору» за п'ятибальною шкалою. 6,9% опитувачів дали максимальну оцінку; 19% оцінили на 4 бали, 32,8% — на «3», 25,9% — на «2» і

15,5% — на «1». Результати демонструють збільшену потребу в передмові, яка б розкривала виклад автобіографічного «Intermezzo».

Також відповідачам було запропоновано оцінити актуальність теми ментального відновлення в сучасних реаліях. Це питання значуще у контексті самої ідеї intermezzo (від італ. слова — «пауза, перепочинок» [2]): 32,8% оцінили на «5», 41,4% — на «4», 20,7% — на «3», 5,2% — на «2». Отже, підтверджено потребу сучасного суспільства у новому втіленні, переосмисленні «Intermezzo» в контексті призми буденних реалій кожного громадянина України.

На додачу було проаналізовано вибірку з варіантів відповідей, на які було запропоновано відповісти щодо питання мотивації вибору українського контенту, зробленого на теренах України. Респонденти у 70,7% оцінили, що їм важлива якість продукту (сюжет, візуальний стиль, звук, геймплей) — це стало однією з провідних відповідей, яка демонструє підвищену потребу в якісному виконанні майбутнього проєкту. На другому місці (58,6%) продемонстровано бажання опитуваної аудиторії підтримати українського розробника, відчуті культурну та мовну близькість — отже графічні елементи та звуки для гри слід використовувати такі, які наша цільова аудиторія споживає у своєму звичному житті (українська мова у розмовах, близька семіотика). 55,2% вважають важливим аспектом цікавий формат подачі — це вплине на вибір ігрового рушія (детальніше про це згодом). Не менш важливими для опитуваних є рекомендації друзів, викладачів, спільноти (50%), тому гра повинна мати місце у широкому інформаційному просторі, отже слід приділити увагу просуванню «Intermezzo», зробити її впізнаваною. Респонденти відмічають підвищений інтерес до української історії, культури та ідентичності (48,3%), відчуття емоційної автентичності та щирості контенту (46,6%); їм також важливо, аби споживаний контент відповідав їхнім цінностям та світогляду (48,3%). 43,1% зацікавилися освітньо-пізнавальними цінностями контенту, 37,9% — важлива доступність продукту (безкоштовний доступ), 36,2% — зосередили увагу на тематичній актуальності, а 27,6% — підтримують вітчизняного виробника, щоб знайти українську альтернативу російському чи західному контенту. 17,2% опитуваних

зізналися, що для них вибір українського розробника стає випадковим, що вони обирають український продукт без чіткої на те мотивації. І лише 10,3% респондентів спираються на патріотичні мотиви в умовах повномасштабної війни.

Якщо майбутня гра допоможе респондентам отримати кращу оцінку та буде якісною, 65,5% опитаних точно рекомендували б її друзям, а 20,7% зробили б це обов'язково. (Вважай, 86,2% поширили б гру).

Щодо питання бажаної цінової політики, маємо такі результати: 37,9% вважають прийнятною ціну від 50 до 150 грн, 31% бажають її отримати безкоштовно, 17,2% поставили б цінік вище 150 грн, і 13,8% респондентів придбали б таку гру за суму менше 50 грн. Питання розглядатиметься докладніше у 2.3. З діаграмами результатів анкетування можна ознайомитися в додатку (див.: Додаток А).

Проаналізувавши попередні досліді, можна чітко сформуваи цільову аудиторію проекту. Ядром цієї групи є підлітки 15–16 років, які навчаються у 10 класі ЗЗСО або на 1 курсі ЗФПО. Вони проходять за програмою української літератури творчість Михайла Коцюбинського та його новелу «Intermezzo». Специфіка цієї групи полягає у зниженому інтересі до читання класичних художніх текстів. Згідно з результатами дослідження PISA-2022, успішність з читання серед українських 15-річних підлітків знизилася на 38 балів порівняно з 2018 роком [27, с. 54]. Сучасне покоління має розпорошену увагу через безліч відволікаючих факторів, таких як стрес, повномасштабна війна, сильне навантаження підготовкою до НМТ та потреба в альтернативних підходах до виконання домашніх завдань. Для представлення цього сегменту цільової аудиторії розроблено її портрети, що представлені у додатках (див.: Додаток Б).

До другорядної цільової аудиторії можна віднести молодь віком від 16 до 22 років. Вони вже мають сформований, інколи змішаний або негативний досвід першого прочитання твору в школі. Ця група може звернутися до візуальної новели під часу пошуку проведення дозвілля. Гра дозволить їм переосмислити

класику в більш зваженому віці, оцінити її естетичну красу та глибокий психологічний сенс.

Окремою важливою групою, що виступає в ролі «агентів впливу», є вчителі та викладачі української літератури. Вони перебувають у пошуку інноваційних методів залучення учнів до навчального процесу. В перспективі цією аудиторією може стати і Міністерство освіти і науки України, яке здатне рекомендувати подібні цифровізовані проєкти як позакласні джерела для здобувачів освіти.

У ширшому контексті продукт розрахований на українське суспільство — осіб працездатного віку, які цікавляться іграми, прагнуть підтримати український контент та шукають способи емоційного розвантаження, а також на іноземну аудиторію, яка бажає ознайомитися з українською класичною літературою через сучасні медіаформати.

## **1.2. Аналіз конкурентного середовища**

Конкурентоспроможність гри «Intermezzo» можна розглядати з багатьох перспектив. Однак зосередимося на товарах та послугах, які використовують неймінг «Intermezzo» та є ймовірними шляхами, за якими цільова аудиторія зможе ознайомитися та спожити літературний продукт.

За головного конкурента візьмемо витoki: оригінальний твір Михайла Коцюбинського «Intermezzo» [9]. Особливістю першоджерела є простота пошуку: авторські права перестали діяти ще у 1983 році, і доробки письменника, зокрема імпресіоністична новела, яку ми розглядаємо в цій роботі, стали суспільним надбанням і поширюються у вільному доступі. Достатньо ввести в пошуковий рядок «інтермецо» — першим результатом буде сайт «УкрЛіб» (Бібліотека української літератури), на якому розміщено повний виклад твору. Текст поширюється і на інших ресурсах: Букнет [19], Лібрук [22], Лібраріус [23] тощо.

Природно, «Intermezzo» не раз з'являлося друком. Вперше цей твір надруковано у січневому номері журналу «Літературно-науковий вісник» у Львові, 1909 рік [1]. Наразі воно є частиною збірок цілої низки видавництв:

«Прометей» [5], «Якабу Паблішинг» [6], «Кондор» [8], «Знання» [17] тощо. Існують також платні електронні книги (Е-book), які виготовили Якабу Паблішинг (вартість — 1 грн) [21], Мультимедійне видавництво Стрельбицького (25 грн) [20] та Фоліо (180 грн) [18].

Підсумуємо: інформації, аби ознайомитися з цим доробком українського класика, в Мережі достатньо. Однак попри розповсюдженість, не всі учні готові спожити цей твір у такому вигляді, в якому він існує. Безліч різних факторів може демотивувати дитину до здійснення підготовки до уроків. Також перешкодою може стати відсутність звички читати тексти, тому учень ігноруватиме виконання домашніх завдань з предмета української літератури. Крім того, у сучасних реаліях, коли більшість батьків зайнята на роботі й за дитиною не здійснюється контроль виконання домашніх завдань, вона надає перевагу іншим заняттям, наприклад, відеоіграм.

Окремо варто зазначити розповсюдженість «Intermezzo» у форматі аудіокниг. Вони стали популярним способом ознайомлення читацької аудиторії зі змістом новели. Начитки розповсюджуються як безкоштовно, так і платно. Більшість із них доступна на сайті «Ютуб»; також їх опубліковано на сайтах «Форід», «Слухай», «Саунд Букс» та інших у виконанні М. Пінчака [10], Р. Безкровного [13], Т. Гончарової [14], Характерника [15], Ю. Сахарової [16] тощо. Начитка В. Обручова серед них найпрослуховуваніша — сторінка цієї аудіокниги на сайті «Форід» набрала більше 24 тис. переглядів [11]. Мультимедійне видавництво Стрельбицького також відмітилося і випустило у світ платну версію читання у 2023 році; диктором виступав Євген Кулик [12].

Ключовий недолік аудіокниг – це відсутність візуального компоненту, що є критично важливим для залучення та утримання уваги обраного цільового сегменту. Коли учні/студенти ставлять запис на фонове прослуховування, вони швидко знуджуються і переходять до візуального споживання абсолютно іншого контенту, через що неминуче вдаються до багатозадачності. Це перешкоджає повноцінному та якісному засвоєнню твору, оскільки увага фрагментується.

Серед інших конкурентів медіапродукту доцільно виокремити численні напрацювання та різноманітні форми новели від аудиторії, що вже спожила оригінальний твір. Буктрейлери, розбори, інтерактивні ігри, тематичні відео, влоги, мальописи, меми, перекази, аналізи твору, паспорти, розлогі дописи про біографію митця, цілі вистави та ін. — увесь юзер-дженерейтед контент.

Детально хочу зупинитися та проаналізувати роботи, які можуть зацікавити мою цільову аудиторію. Діти зараз схильні до візуального споживання інформації. Отак, вони читають улюблені історії в інтернеті, купують друковані коміксовані видання, мангу (Японія), манхву (Корея), маньхву (Китай) та створюють свої роботи, які в українському суспільстві згодом назвали мальописами. І серед мальописів є такий на ринку «Intermezzo», виконаний за мотивами новели. Робота Дарини Бехало (суггу) побачила світ у 2023 році. Випускниця кафедри мистецької освіти факультету педагогіки, психології та мистецтв ЦДУ імені Винниченка створила та презентувала мальопис у вигляді свого дипломного проєкту [32]. Її доробок було опубліковано на платформах «Манга ін юа», «Мроко» [4; 41]. Однак робота не містить увесь переказ «Intermezzo», а лише бере із неї окремі частини та передає їх у графічній формі. Для тих, хто ознайомлений з новелою Коцюбинського, наявність такого продукту на ринку стане приємністю. Тим паче, що авторка поширювала друковану продукцію. Проте за цією роботою не можна всеохопно ознайомитися з імпресіоністичною новелою.

Наступним кейсом стане культурно-мистецький проєкт «Українська література в коміксах». На сайті є аналіз твору Сонцепоклонника та короткі відомості з його біографії [44]... а також посилання на повний текст «Intermezzo» на сайті «Освіта», що відсилає нас до проблеми прочитання твору, описаної вище. З унікальності цього продукту: на сайті представлено тестування, за яким здобувач освіти зможе закріпити свої знання з новели, а вчителю української мови — перевірити ступінь засвоєння учня цього етапу шкільної програми, що зручно для обох сторін навчального процесу.

Наступним проектом з однойменною назвою, який хотілося б відзначити, є інтерактивна гра «Intermezzo». Це медитативна гра-складанка, створена студією «ПереФарбований Лис» за мотивами новели Михайла Коцюбинського. З сайту опис: «Ця гра — тактильна груповою практика, що не вимагає попереднього ознайомлення з текстом твору й спрямована на актуалізацію внутрішнього ресурсу, усвідомлення власних способів відновлення та досвід рефлексії над емоційним станом під час перевантаження» [43]. ПереФарбований Лис у своєму «Intermezzo» пропонує не сюжетну репродукцію твору, а емоційне і тілесне переживання його тем через спільну творчу практику. Такий формат значно відрізняється від аудіокниг та коміксованих інтерпретацій, але не підходить молодій аудиторії для засвоєння тексту. Моя цільова могла б зацікавитися цим продуктом, проте він не допоможе їй засвоїти новелу Коцюбинського на 100%. Хоча з високою ймовірністю наштовхне освітян до прочитання новели.

І останнім доробком, на якому ми звернемо вашу увагу, стане вистава «Intermezzo» Національного академічного драматичного театру ім. Івана Франка. Хоч вона так і називається, та не з одного твору складена. Події цієї вистави беруть свої витoki «...з чотирьох чуттєвих новел Михайла Коцюбинського: “Що записано в книгу життя”, “Сон”, “Цвіт яблуні” та “Intermezzo”» — таким підписом характеризується сценічний виступ на сайті театру Франка [42]. Хоч у цьому доробку рівень залученості нашої цільової аудиторії буде максимальним, адже театр поєднує у собі як і аудіо-, так і візуальну складову, та цей твір має відчутний недолік: він є міксуванням новел М. Коцюбинського. Вистава занурює свого глядача в емоційний стан робіт письменника. Годину тридцять — стільки триває «Intermezzo» театру Франка, і на стільки ж часу споглядачі вистави відриваються від своїх проблем і спостерігають за самотнім космонавтом, який у свою чергу спостерігає за людським горем, але не може/не має права втручатися у перебіг подій. Такого ж сюжету, звісно, у творах Коцюбинського не було, і це є художньою інтерпретацією Вероніки Літкевич творів імпресіоніста. Тому для дорослої, закріпленої аудиторії, яка вже ознайомена з

творами автора новел, та зможе прочитати сенси, які були закладені в тексти, — ця вистава зможе покрити їхні культурні потреби. Однак наша молода цільова аудиторія, відвідавши виставу вперше, не зможе вповні досягнути твору «Intermezzo» Франка, тому такий вид збагачення їм не підійде для покриття передусім освітніх потреб.

Зібрав до купи факти з аналізу — можемо чітко сформуванати карту сприйняття нашого медіапродукту (див.: Додаток В), PEST-аналіз середовища (див.: Додаток Г) та SWOT-аналіз гри «Intermezzo» (див.: Додаток Д).

З конкурентного аналізу випливає, що є відкрита потреба у візуальній новелі «Intermezzo», яка у гейміфікованій формі зможе донести до аудиторії на 15–16 років сенси, що були закладені у оригінальній новелі М. Коцюбинського. Створення візуальної новели «Intermezzo» може стати вдалим способом задля залучення уваги дітей до навчання, до предмета української літератури, до доробку Коцюбинського про перепочинок.

## РОЗДІЛ 2. ТЕХНІЧНО-ЕКОНОМІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ

### 2.1. Загальні характеристики гри

«Intermezzo» — це мультимедійна гра у жанрі візуальної новели, яка є адаптацією однойменного твору Михайла Коцюбинського. Розроблена для ПК (Віндовс) та мобільних пристроїв (Андроїд). Проєкт поєднує розважальні та просвітницькі функції. Гра пропонує об'єднання оригінального тексту письменника з візуальною графікою та звуковим супроводом, що в цілісності створює мультимедійний простір для сприйняття учнями твору Коцюбинського.

Завдяки залученню допоміжних аудіовізуальних матеріалів гра допомагає користувачеві глибше осягнути зміст та контекст його створення. Основна мета видання — відтворити унікальний досвід саморефлексії, спостереження за природою та духовного відновлення, що закладений у новелі. Проєкт сприяє емоційному зануренню в інтелектуальну прозу Коцюбинського та забезпечує якісно нове усвідомлення літературного твору через активну взаємодію з текстом.

Для створення «Intermezzo» були використані загальнодоступні матеріали та програмне забезпечення. Для створення сценарію (див.: Додаток Е) використовувався повний текстовий виклад новели М. Коцюбинського «Intermezzo». Гра створювалася на ігровому рушії RPG Maker MV [39]. Графіку створено власноруч у вебредакторі «Фотопі», який є безкоштовним аналогом «Фотошоп» [46]. Для малювання використовувався графічний планшет. Пошук звукового супроводу відбувався на безкоштовному майданчику «Піксабей» [49]. Для конвертування аудіофайлів використано сервіс «Конвертіо» [38].

**Рекомендовані характеристики ПК для запуску гри**

|                       | Параметри                                                                          |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Операційна система    | Віндовс 8.1 / 10 / 11 (64-bit)                                                     |
| Процесор              | Intel Core i3 або еквівалент від AMD з частотою від 2.0 GHz                        |
| Оперативна пам'ять    | 8 GB                                                                               |
| Відеокарта            | Сумісна з OpenGL 4.1 (інтегрована графіка Intel HD 4000 або дискретна з 1 GB VRAM) |
| Дисплей               | Роздільна здатність від 1280x720                                                   |
| Вільне місце на диску | Від 500 MB                                                                         |

Таблиця 2.1.2

**Рекомендовані характеристики для мобільних пристроїв**

|                    | Параметри                               |
|--------------------|-----------------------------------------|
| Операційна система | Андроїд 5.0+ (рекомендовано 9.0 і вище) |
| Процесор           | 4-ядерний (частота від 1.5 GHz)         |
| Оперативна пам'ять | 3 GB та більше                          |
| Відеоприскорювач   | Підтримка OpenGL ES 2.0 / WebGL         |
| Вільне місце       | Від 500 MB + запас для кешу             |

**2.2. Етапи та послідовність реалізації**

**Підготовчий етап** роботи над візуальною новелою розпочався з дослідження предмета — новели М. Коцюбинського «Intermezzo».

Головним завданням було зберегти повний виклад доробку Коцюбинського та докладно його представити для широкого кола аудиторії. Після прочитання та аналізу твору було вирішено його поділити на 11 блоків, які, за аналогією, дорівнювали б 11 картам (самостійним просторовим сценам у редакторі). Для кожного з блоків сформовано уявлення щодо візуального супроводу, який має на меті представити читачу візуальна новела. Сюди

входили: образи героїв, місцевість (карти), на якій буде розгортатися дійство, анімації та CG-арти (спеціальні відмальовані вставки). Уся візуальна частина мала стати читачу в допомогу для того, аби сприйняти основну історію.

Усе режисерування відбувалося на відчуттях авторки від прочитаного твору, адже знаємо, що новела М. Коцюбинського має імпресіоністичний характер. Вона не містить докладних документальних описів оточення та ілюструє лише відчуття героя щодо середовища, в якому він перебував. Тому спершу вирішено ознайомитися з рушієм RPG Maker MV шляхом створення першої з карт гри — кабінету Коцюбинського, з якого б починалося «Intermezzo».

Опісля декотрих спроб створення вирішено наблизитися до достовірності автобіографічної новели. У зв'язку з цим проведено дослідження біографії самого письменника. Для досягнення було використано пошук інформації в Інтернеті. Зокрема ознайомлено з доробком Т. Лазанської про біографію Коцюбинського [24], матеріалами про революцію в Російській імперії 1905–1907 рр.[25; 29], поразка якої вплинула на автора новели, та лекціями викладачів української літератури. На зібраних матеріалах базуватиметься передмова до візуальної новели, аби молодий читач, який вивчатиме творчість письменника, розумів, на якому ґрунті було написано «Intermezzo». Зокрема, це прояснить частину твору з нічними жахами, що навіювалися на головного героя про тих, «...що з вас витекла кров в маленьку дірку від солдатської кульки» та «білі мішки, [які] гойдали на мотузках в повітрі...».

Велику частину інформації отримано з джерел Чернігівського літературно-меморіального музею-заповідника М. М. Коцюбинського [3; 26]. Варто відзначити також інтерактивну мапу музею, завдяки якій було досягнуто автентичності локацій дому Михайла Михайловича [35].

У ході досліджень також переглянуто збірку листів Коцюбинського до Олександри Аплаксіної [7, с. 14–15] та лист до Віри Коцюбинської [33]. Мета — знайти червневий період 1908 року, в який Коцюбинський поїхав у село Кононівку, до маєтку Євгена Чикаленка на перепочинок. Авторка хотіла

докладніше перечитати умови створення, аби досягнути події та настрої, яким піддавався письменник, а потім виклав на папері у своїй новелі.

Для відтворення двору та внутрішньої частини дому Чикаленка також було проведено розслідування. Ознайомлено з автобіографічною працею Є. Чикаленка «Спогади» [36], знайдено декілька фото його кононівського маєтку, наданими дослідницею І. Старовойтенко, але виявлено, що дім українського мецената до наших днів не зберігся: його зруйнували [30].

Паралельно із детальним опрацюванням вищезгаданої інформації проєкт перебував на етапі **продакшну**. Передусім важливо було обрати, на якому ігровому рушії буде написана гра. Вибір був між популярним безкоштовним Ren'Py [47], на якому створено більшість візуальних новел, та ігровим рушієм серії PRG Maker (платне ПЗ; за замовчуванням використовується для створення пригодницько-рольових ігор).

Ren'Py має ряд переваг: він популярний завдяки своєму простому користувацькому інтерфейсу; потребує мінімальних зусиль програмування; містить у мережі достатню кількість гайдів, аби ним міг оволодіти початківець. Однак обрано було ПЗ серії RPG Maker, адже на відміну від статичного зображення ігор, створених на Ren'Py, він зможе забезпечити залученість гравця інтерактивним елементом керування персонажем. До того ж, у авторки раніше був досвід користування старішою версією — RPG Maker XP. Однак новіша версія RPG Maker MV дозволяє портувати ігри не лише на Віндовс, а й на інші системи, тому ухвалено рішення використовувати новішу версію.

Після завантаження та активації ігрового рушія створено проєкт гри. Після цього у файлі створено 11 карт (Maps) — локацій. Кожна мапа мала відповідати умовним «розділам» «Intermezzo»: частинам тексту, які відділяються астеризмом (\*\*\*). До кожної карти було додано необхідну кількість мап, на яких, власне, і відбувалося кодування гри. На кожній з них викликано події (Event), у яких розміщено текстові блоки командою «Show Text...». У текстові поля додано частини твору Коцюбинського: виставлено галочку на прапорці «Batch Entry», аби можна було редагувати цілі шматки тексту відповідно до логіки механіки

текстових вікон у RPG Maker MV, та виставлено фон для текстових вікон «Dim», адже увесь мисленнєвий процес головного героя відбувається у нього всередині; лише для тих речень залишено значення «Window», яке було напряму «озвучено» згідно тексту («...Одна знайома дама п'ятнадцять літ слабувала на серце...»). Для умисного сповільнення читання, аби гравець вдумливо підійшов до твору, було використано внутрішні команди для павз у тексті:

\. — ¼ секунди для сполучників, знаку коми або три крапки;

\| — секунда для розділових знаків тире або у тих моментах, де секундна павза була контекстуально необхідною;

\! — для тих павз, які вимагають від гравця натиснути клавішу для продовження. Вона використовувалася між реченнями після розділових знаків крапки, знака оклику чи питання, трьох крапок там, де перше речення занадто коротке або пов'язане з наступним. Або у тих моментах, де потрібно збільшити напругу твору, наприклад, на початку, коли головного героя долають обов'язки і він реве до себе:

«Я живу не так,\! як сам хочу,\! а як ти\! мені кажеш\! у твоїх незліченних “треба”,\! у безконечних “мусиш”.»

Після заповнення усіх карт текстом налаштовано івенти так, щоб кожен з них під час переходу на мапу «вмикався» сам собою. Це зроблено за допомогою тригера паралельного відтворення. Синхронно проставлено команди, які після закінчення шматка тексту переносять гравця на інший розділ (Рис. 2.2.2).

Після створення текстового каркасу було ухвалено рішення зайнятися візуальною частиною гри. Спочатку, для окреслення першої локації — робочого кабінету Коцюбинського — було застосовано вбудовані в мейкер тайтлсети (набори графічних елементів, що викладаються за принципом мозаїки з квадратів 48x48 пікселів) та спрайт головного героя, створений за допомогою внутрішнього конструктора персонажів, умови ліцензії яких передбачають вільне використання в будь-яких видах поширення продукту. Але потім вирішено, що стандартні тайтлсети не підходять стилістиці гри, події якої відбувалися сторіччя тому (Рис. 2.2.3).

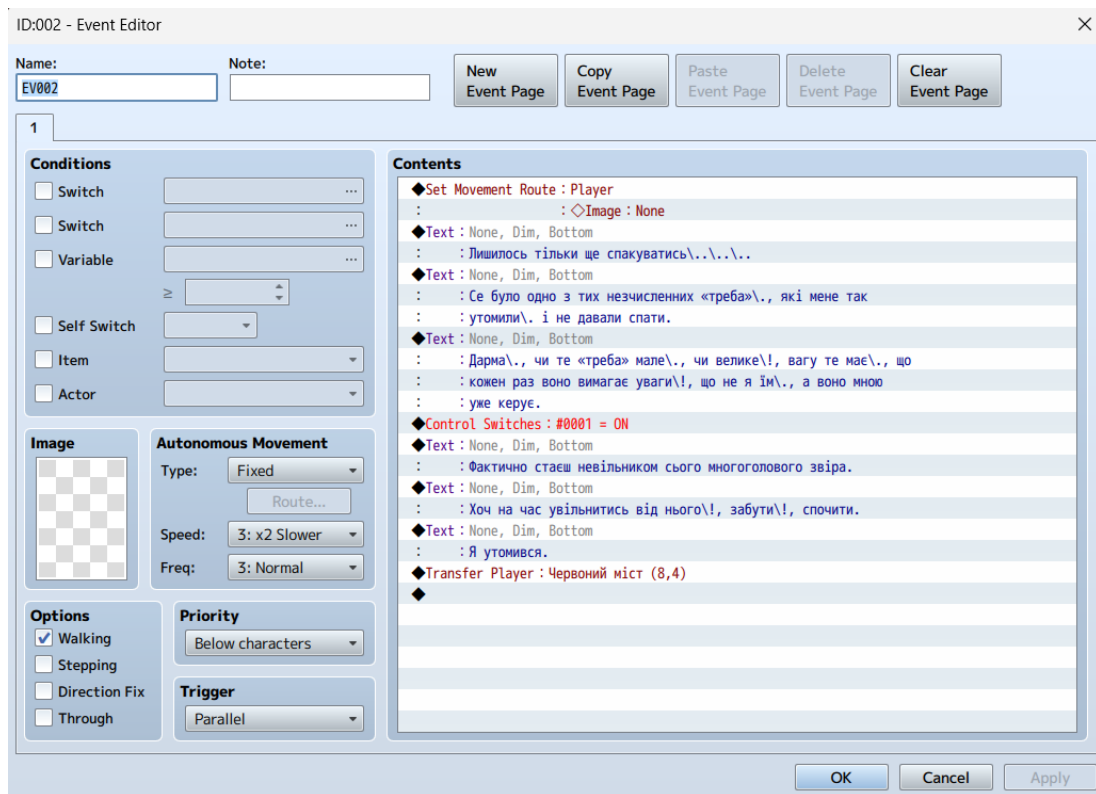


Рисунок 2.2.2. Івентове вікно: команда приховати спрайт-зображення головного героя, виклик текстових вікон, увімкнути світч (для активації анімації, яка «записана» на іншому івенті) та перехід на наступну карту



Рисунок 2.2.3. Кабінет Коцюбинського у редакції за допомогою застосування вбудованих тайтлсетів RPG Maker MV

Було прийнято рішення розробити власну візуальну графіку, яка зможе відчутно передати зміст «Intermezzo». Створення тайтлсетів потребувало від авторки навичок володіння графічними редакторами. В RPG Maker XP тайтлсети складаються з тайтлів, за допомогою яких будуються карти. В версії MV механіка тайтлсетів стала складнішою: з'явилися анімовані плиточки, окремі плиточки для стін (які кидають тіні), для підлоги, для зовнішніх фасадів будівель, окремі вкладки для меблів та додаткових декорацій тощо. В нагоді став посібник від користувача Alex the Bot зі створення тайтлсетів на RPG Maker MV [37].

На цьому етапі детально досліджено побут М. Коцюбинського. Завдяки чернігівському музею та їх інтерактивній мапі мені вдалося відтворити автентичний внутрішній побут дому Коцюбинських.



Рисунок 2.2.4 Кабінет Коцюбинського у нього вдома в м. Чернігові

Після відмалювання візуальних елементів потрібно було створити анімації. Для цього контенту були застосовані спрайти персонажів (окремі зображення, розділені на сітку 3x4. Зазвичай використовуються для зображення ходи персонажа: вид спереду, зліва, справа, ззаду). Їх використано як інструмент для покрокової анімації (повертання голови персонажа в бік тощо). На рис. 2.2.5 представлений спрайт, за яким здійснюється анімація персонажа на мапі кабінету Коцюбинського.



Рисунок 2.2.5 Анімації: цикл письма, сцена підведення; рояль, стіл, лавка

Наступна робота була проведена за схожим циклом: читання частини тексту, складення для нього сценарію, малювання локації, предметів, що розташовані на ній, малювання анімації, вставлення усіх відмальованих елементів на карту, створення івенту анімації, узгодження його з текстовим івентом, тестування, виправлення помилок, повторне тестування.

Після конструювання карт та впровадження івентів авторка розпочала пошук та встановлення звукової частини гри. RPG Maker MV підтримує файли розширення .ogg, тому після пошуку необхідного звуку на платформі «Піксабей» використано сервіс «Конвертію», щоб перевести аудіофайли у потрібний формат. На відміну від анімацій, які додані на карту окремими івентами, звуки розробниця «вшивала» прямо у текст чи анімацію, щоб ті чітко працювали там, де треба.

Після розроблення основної частини гри була написана передмова до гри на основі усієї зібраної інформації під час препродакшену. Опісля того вирішено загорнути гру в готовий проєкт.

Після успішної компіляції авторка заархівувала файли гри у .zip для легшого та доступного поширення їх Мережею (для платформ ПК).

Наступним завданням поставлено пошук способу портування гри на системи «Андроїд». Для виконання цієї задачі рішень було декілька. Одне із них розписане в офіційному довіднику до програми ігрового рушія [48]. До нього авторка звернулася у першу чергу та оцінила цей метод на досвіді попередників. Для компілювання гри в мобільний додаток необхідно було б скачати та встановити два середовища (Python та Java SE) для забезпечення роботи інструментів компіляції, потім завантажити програми Android SDK та Apache Ant, які потрібні для перетворення вихідного коду проєкту у формат, зрозумілий мобільній системі. Потім за допомогою інструментарію Apache Cordova потрібно було б «обгорнути» вихідні веб-файли гри в нативну структуру Андроїд. Потім за допомогою кодів у командному рядку завдяки усім вищеперерахованим програмам перетворити файли у .apk-збірку. Цей метод «старої школи» через консоль вимагав би прискіпливої уваги до деталей, оскільки будь-яка невідповідність версій або шляхів до системних змінних призводила до того, що процес збірки просто зупинявся, а в консолі з'являлися суцільні ієрогліфи помилок, в яких було важко розібратися. Розробниця відкинула цей метод.

Натомість обрала легший — перетворення файлів ПК-версії у .apk через хмарні сервіси за допомогою додатка Website 2 APK Pro [50]. Цей спосіб є швидшим та зрозумілішим, адже програма власноруч бере на себе всю технічну роботу з підготовки середовища. Єдине, що потрібно було зробити авторці — це вказати шлях до файлів готової гри, обрати назву, орієнтацію, встановити логотип, вказати необхідні дозволи та додаткові розширення.

Під час тестування мобільного додатка «Intermezzo» виявлено, що пристрої не можуть зчитати файли .ogg, натомість шукають формат .m4a. Для швидкого конвертування форматів файлів використано програму Ffre:ac [40].

Окремо винесемо питання розроблення англомовної версії продукту як способу поширення українського літературного мистецтва на міжнародну аудиторію. Для його реалізації здійснено найм спеціаліста, який переклав текстову частину сценарію авторки англійською мовою. Усі правові вимоги було дотримано: із перекладачем укладено договір, який був підписаний на платформі «Вчасно», а потім оформлено акт-передачі робіт (див.: Додаток Ж). Для створення англомовної версії було скопійовано карти українськомовної версії гри, в яких замінено увесь текст українською мовою на англійську. На початку — винесено вибір мови.

**Завершальний етап** створення відеогри знаменує її поширення на майданчиках для дистрибуції ігор. Для виконання цієї дії відповідно постало завдання обрати платформу для публікації цифрового продукту. Вибір був між онлайн-магазином «Стім» та вебсайтом «Ітч-іо». Перевага стіму в тому, що це популярна платформа для розповсюдження ігор, яку знають та користуються нею більшість користувачів інтернету. Для оприлюднення своєї роботи на майданчику необхідно сплатити внесок у 100\$. Також до публікації ігор, які розміщені на стімі, є ряд суворих вимог. На противагу цьому є ресурс для інді-розробників, на якому можна опублікувати гру, яку можна поширювати за принципом «заплати, скільки вважаєш за потрібне». До того ж, у сайт «Ітч-іо» вбудовані внутрішні ресурси для просування власного проекту: від анонсу до релізу.

Вибір зроблено на користь ітч-іо. Сайтом можна користуватися і без реєстрації на ньому (завантаження ігор інших учасників спільноти). Однак для авторів проектів, які бажають опублікувати свої роботи, необхідно пройти реєстрацію. Для публікації гри створено її сторінку в крамниці. Обрано url-адрес, жанр, теги та додано іншу технічну інформацію. Було підготовлено промо-матеріали, такі як обкладинка гри та скриншоти геймплею (див.: Додаток И).

Створено автентичний дизайн (див.: Додаток К), що відповідає айденциці «Intermezzo» (зелене поле колосся під синім безхмарним небом як фонове зображення; шрифт M Plus 1 Code, великого розміру; для заголовків використано колір #141cc9; для тексту — #183f27; для гіперпосилань та кнопки завантаження — #f2d400).

### **2.3. Економічні аспекти реалізації проекту**

Розроблення будь-якої комп'ютерної гри потребує значних вкладень ресурсів: від фактичних людино-годин роботи над грою та оплати цієї праці до купівлі прав власності на авторські напрацювання інших людей, що не залучені в проєкт, аж до включення рахунків на оренду найманого приміщення, у якому здійснюється творчий процес.

Для обрахунку фактичної та номінальної собівартості візуальної новели «Intermezzo» покроково розберемо усі витрати, які залучені у розробку проєкту.

Для створення інді-гри було використано перш за все власні ресурси авторки. Розробка гри тривала 2 місяці. За цей час на покриття орендної плати авторкою було сплачено 10 000 грн та 1 864 грн на оплату комунальних рахунків. На оплату харчування виділено 10 000 грн.

У своєму «Intermezzo» ми використали оригінальний текст новели Коцюбинського, що розповсюджується за ліцензією суспільного надбання.

Для самого створення продукту авторка власноруч написала сценарій до гри. Для пропрацювання текстів з більшим об'ємом, додавання додаткового залучення (інтерактивних виборів, різних розгалужень сюжету, що у підсумку призведе до різних кінцівок) буде доцільно залучити сценариста.

Для практичної розробки гри було витрачено кошти на придбання ліцензії на використання ігрового рушія RPG Maker MV. Це разовий платіж, який обійшовся авторці у 199 грн на знижках стім. Вартість цього продукту поза акціями складає 1 475 грн.

Для відтворення візуальної частини гри авторка користувалася графічним планшетом Wacom One (модель: CTL-472). Його вартість авторкою оцінюється у 2 700 грн.

Програма, якою розробники користувалися для створення графіки проєкту, — браузерна. Вона не підтримує значних накопичень шарів та перевантажує системи комп'ютера, тому рекомендовано застосування оригінальних програм «Адоб»: «Фотошоп» — для створення графіки, а також «Прем'єр» — для редагування звуків та створення відеотрейлера. Для придбання пакета програм компанією встановлено тариф 1 807 грн. З розрахунку, що гра створювалася 2 місяці, цей платіж подвоюється і становить 3 614 грн.

Для редагування тексту твору та написання сценарію гри авторка користувалася «Вордом», який надавався безкоштовно в межах студентської підписки на програми «Майкрософт 365». Однак для пересічного користувача програмне забезпечення обійдеться вартістю 269 грн/міс. Для вигіднішого плану користування програмами «Майкрософт» авторка передбачає передплату річної покупки в 2 699 грн.

Для компіляції гри на ПК не потрібно залучення додаткових ресурсів — це вбудовано у програму. Для використання методу перетворення файлів на формат .ark методу «старої школи» також не потрібно нічого — усе ПЗ розповсюджується безкоштовно. Однак для просунутого використання програми Website 2 Ark Pro потрібна сплата у 7 \$/міс. (309,99 грн/міс), а саме: для повної свободи кастомізації та вимкнення банера, який відображається під час першого запуску додатка із попередженням про невідомого розробника.

Для розповсюдження гри обрано майданчик «Ітч-іо», хоча стандартом галузі вважається стім. Для опублікування гри на стімі потрібно сплатити внесок 100\$, що наразі дорівнює 4 430 грн.

Платформа «Ітч-іо» пропонує розробнику відсутність обов'язкового внеску за публікацію, що робить платформу фінансово безпечною для старту, а також інструменти для монетизації ігрового проєкту за допомогою економічної стратегії «сплати, скільки вважаєш за потрібне». Це дозволяє користувачам добровільно підтримати розробника внеском. Дана стратегія була обрана з огляду на те, що учні шкіл не є повноцінно платоспроможними особами, а твір має бути доступним для їхнього споживання, що створює додаткові засади для

соціальної значущості проєкту. Інші ж дорослі особини, які вважатимуть за потрібне підтримати проєкт, зможуть вільно скористатися можливістю донату авторці за виявлені старання над проєктом.

Гра поширювалася власним ресурсом авторки, хоча на ринку існує агентство «Palaye» [45] (минула назва — «GTP Media»), яке допомагає українським розробникам з маркетинговими комунікаціями та просуванням гри. За умови його залучень вартість проєкту, знову ж таки, зростає б. Але з огляду на те, що їхні послуги не були застосовані, сума за їхні послуги не буде врахована у розрахунку звітності. Інформація про них подана з метою висвітлення такого допоміжного ресурсу для просування гри на ринку геймдеву (не тільки українському, але й світовому також).

Так як гра була створена власноруч авторкою, основною витратою у проєкті став її особистий час. Якби це була робота всередині структурного видавництва, сюди б входили витрати на покриття заробітної плати сценариста, художника по піксель-арту, програміста та звукача, а також податки за їх найм.

Фактично авторкою під час створення гри «Intermezzo» витрачено кошти на підтримку способу життя (21 864 грн), купівлю ліцензії RPG Maker MV (199 грн) та оплату перекладу англійською мовою (1 830 грн). Отже, створення гри обійшлося у суму 23 893 грн.

Номінально розробка гри вартує 39 232 грн без урахування вартості послуг маркетингового агентства та можливих зарплат найманих працівників: сценариста, художника, програміста та звукорежисера; вирахування податків.

За умови, що гра буде дистрибуватися за ціною 150 грн у стімі, розраховано, що на 262-й покупці вона відіб'є свою номінальну вартість; на 198-й покупці гра відіб'є свою фактичну вартість:  $23\,893 + 4\,430 = 28\,323$  (грн).

Таким чином, підсумовуючи викладене, можна підкреслити соціальну та навчальну значущість проєкту, а також його потенціал до самоокупності, що загалом робить гру інвестиційно привабливим продуктом.

## РОЗДІЛ 3. ПРОСУВАННЯ НА РИНКУ

### 3.1. Канали розповсюдження

Гра доступна до завантаження на майданчику «Ітч-іо».

Сама платформа допомагає авторам займатися промоцією гри на сайті: промотовані інструменти доступні у кабінеті розробника. Сюди входять рекомендації щодо публікації сторінки, вибору відповідних тегів, які використовуються на платформі та допоможуть продукту «стати на своє місце» (якщо це візуальна новела, гра буде знайдена під тегом візуальних новел). Можна налаштувати метадані: мову гри, ігровий рушій, на якому створена програма. Також доступний широкий вибір інструментів для комунікації зі своєю аудиторією: введення журналу розробки (devlog). У ньому можна писати про оновлення, оголошення чи анонс змін, або зініціювати рефлексію на створений проєкт: проаналізувати що вийшло під час створення проєкту, а чого не змогли досягти; обміркувати рішення та методи про використані інструменти; опублікувати покроковий підручник створення продукту; обговорити маркетингові стратегії, дизайнерські рішення; описати досвід комунікації з цільовою аудиторією. Описані попередні методи можуть тримати гру «на плаву» доволі довгий час, якщо авторка буде публікувати все більше і більше контенту про неї.

Також інформація про гру була опублікована (див.: Додаток Л) в особистих соціальних мережах авторки: «Ікс», «Блюскай», «Фейсбук», «Інстаграм», «Ютуб», «Тікток», «Лінкедін». Вийшла стаття про гру на українському ігровому ресурсі «Куток».

### 3.2. Концепція промоції

За два тижні до релізу гри створено сторінку гри на онлайн-платформі «Ітч-іо». Там же створено ще дві сторінки із анонсуванням гри та трейлером. Додатково було поширено дописи в соц. мережах. Для ікса підготовлено та опубліковано 4 дописи: два дописи містять картинку для привернення уваги, короткий текст та посилання на сторінку гри на сайті «Ітч-іо»; один з них було додатково репостнуто для більшого охоплення; також іксом поширено 2 дописи

з відеотрейлером гри. На блюскаї було поширено посилання анонсу гри з коротким текстом, який веде на сайт «Ітч-іо», та допис з лінком на відео з ігровим трейлером. Для фейсбуку підготовлений допис з картинкою з посиланнями на сторінку гри і поширено її трейлер. В інстаграмі, ютубі та тіктоці поширено відповідно рілз, шортс та тіток трейлеру гри. На лінкедін поширено відеотрейлер.

У день виходу гри поширено дописи з посиланням на гру на сайті «Ітч-іо» з оголошенням релізу. Також опубліковано допис на платформі «Куток» — українській вільній фанспільноті, яка поширює інформацію про ігрову індустрію, кіно, аніме, технології та розробки зі сфери ІТ; а також підтримує своїх земляків-розробників.

У межах промоції, а також збирання фідбеку щодо гри, було проведено два закритих тестування із наданням зворотного відгуку в формі анкетування. Респондентами першого кола виступили дорослі, студенти та учні 11 класу. Вони знаходили інформацію про тестування в особистих соціальних мережах авторки. Учасники проходили гру та опитування у комфортних для себе умовах, мали достатньо часу, аби ознайомитися з вмістом гри, надати розробниці зворотний зв'язок.

Результати першого кола демонструють такі показники. Форму заповнили 10 респондентів. 90% з них пройшли гру повністю. Респонденти відзначили високий рівень занурення в історію у порівнянні із традиційним читанням: 80% оцінили свою залученість в ігровий процес на «5», 20% — на «4».

Для 70% опитаних гра, як і саме проходження, були інтуїтивно зрозумілими. Проте 30% зазначили, що мали проблеми технічного характеру під час гри. Основні зауваження стосувалися частини, коли виклад історії випускав гравців з «текстового потоку» і гра надавала їм можливість вільного керування персонажем. Скарги були на те, що переходи від читання до вільного переміщення не були чітко окреслені. Також тестувальники робили зауваження, що гра попередньо не надавала інструкцій щодо управління персонажем. У двох з тестувальниць виникла проблема, коли гравчині натискали на предмети та

персонажів, а гра спрацьовувала не відразу. В підсумку, аби позбутися цих проблем, гравці радили додати візуальні підказки (наприклад, стрілочки) для взаємодії з предметами та персонажами і додати інструкцію з керування на початку гри. Одна з них порадила також звернути увагу на додавання нових інтерактивних механік та прихованих деталей (пасхалок), які зроблять дослідження локацій динамічнішим та ще цікавішим.

Загалом 40% респондентів оцінили гру на «10», 40% — на «9», а 20% — на «8». У своїх розгорнутих коментарях гравці також високо відзначали візуальне та звукове наповнення гри, яке допомагало їм проникнутися текстом новели. З діаграмами результатів анкетування можна ознайомитися в додатку (див.: Додаток М.1).

На основі даних з аналізу першого кола респондентів, авторка зробила корективи у грі: додала стрілочки, які б сигналізували гравцям про конкретне місце, до якого вони мали б підійти для продовження викладу новели, також прибрала взаємодію з об'єктами — натомість додала механіку, в якій гра «ловила» персонажа у потрібному їй місці, за умови, що гравець проходив повз. Також на цьому етапі в гру були додані титрові заставки із зазначенням авторства Коцюбинського, авторки як розробниці та додані ініціали перекладача; також додані контакти, щоб інші гравці, які помітили помилку чи схотіли надати ідею в гру, змогли зв'язатися з авторкою.

Гра була перезалита на платформу, і розробниця вирішила провести друге коло тестування. Воно має на меті максимально наблизитися до цільової аудиторії продукту. Також авторкою було розроблено ряд тестів за сюжетом гри, які вона б запропонувала дітям після проходження для тестування глибини рівня засвоєння матеріалу новели.

Для досягнення своєї цілі авторка попередньо звернулася до персоналу Ніжинської гімназії №15 «Основа» задля проведення тестування на учнях 9-х класів (адже зовсім скоро — у 10 класі 1 семестру — вони будуть ознайомлюватися із творчістю Коцюбинського).

Однак умови, в яких учням фактично довелося ознайомлюватися з продуктом, перешкождали їм повноцінно засвоїти гру: задля забезпечення безпекової ситуації уроки в школі тривали 30 хвилин і мали по 10 хв перерви. Проходження самої гри триває від півгодини до години, в залежності від швидкості читання гравця. Тому було вирішено вирізати з опитувальника питання, які б перевіряли наскільки зрозуміли новелу діти — щоб надати їм більше часу на ознайомлення з візуальною новелою. Також тестуванню перешкодив початок повітряної тривоги, за час якої прогнозувалося, що близько 60 учнів могли б ознайомитися з продуктом. Для старшокласників тоді був початок навчального дня — вони ходили у другу зміну — тому більшість з них була відсутня на своїх місцях у підвалі.

Задля хоч якогось результату ми попросили допомоги у 8-А, який спустився в укриття, аби перешкодити тривогу. Половина дітей виявляла своє зацікавлення до гри. За час, доступний нам під час повітряної тривоги, діти, хто як зміг, ознайомлювалися з грою. Цьому також перешкоджало погане покриття у підвалі, через що деякі діти просто дивилися на екрани телефонів своїх однокласників. Ця група опитуваних заповнювала форму зворотного зв'язку після часткового ознайомлення з грою.

Наступними тестувальниками став 9-Г клас, який все-таки розшукали в іншому укритті. Ми їм надали повну свободу проходження, тож ця група заповняла анкети вже після проходження гри.

Згодом повітряну тривогу відмінили, і ми повернулися в клас. Наступний урок у 9-А вдалося провести без проблем, але діти, у силу скороченого часу уроку, не змогли подолати гру повністю. Вони заповнювали форму наприкінці уроку.

Сумарно ми опитали 27 респондентів. 51,9% дітей поділилися тим, що пройшли гру; натомість 48,1% дітей — ні. Авторка впевнена, що якби діти мали більше часу, відсоток проходження гри значно б виріс.

Діти, наряду з дорослими, відзначили високий рівень занурення в історію у порівнянні із традиційним читанням. Однак в силу більшої вибірки маємо

більш цікаву картину: 33,3% оцінили цей критерій на «5», 29,6% — на «4», 18,5% — на «3», 7,4 % — на «2» і 11,1% — на «1».

Менш ніж половина дітей губилася в грі за тих чи інших причин, однак це не було пов'язано з її технічними характеристиками. Жоден з респондентів не звернувся за допомогою до авторки під час проходження гри.

На запитання «Що найбільше сподобалося / не сподобалося у форматі гри?» маємо полярні думки: якщо для однієї частини респондентів запали в душу цікавість сюжету, яскравість візуального оформлення, вдалий аудіосупровід, загальна атмосфера твору та доступність подання тексту, то іншій частині вкрай не сподобалася подача тексту в жанрі візуальних новел чи безпосередньо історичні моменти, які зустрічалися у передмові тексту, і ще обмежена інтерактивність, яка була схарактеризована гравцями як «вибір без вибору», та перенасиченість ігрового процесу діалогами (монологом ліричного героя).

Однак діти високо оцінили гру: 5 респондентів (18,5%) поставили їй оцінку «10», 4 (14,8%) — «9», 6 (22,2%) — «8», 4 (14,8%) — «7», 1 людина (3,7%) оцінила її на «6», 4 (14,8%) — дали оцінку «5»; і по одній людині гравці виставили оцінки «1», «2» та «3».

На питання «Чи цікаво було б читати шкільні твори у форматі гри?» 81,5% респондентів надали згоду, 14,8% відмовилися від такої можливості й 1 людина надала відповідь 50/50 із поясненнями, що багато хто не любить читати.

З діаграмами результатів анкетування можна ознайомитися в додатку (див.: Додаток М.2).

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 115 років з часу написання М.М.Коцюбинським новели «Intermezzo». *Херсонська обласна універсальна наукова бібліотека ім. Олеся Гончара*. URL: <https://lib.kherson.ua/napisannya-kotsyubinskim-noveli-intermezzo.htm> (дата звернення: 01.05.2026).
2. Бенцал С. В. Урок за творчістю М. Коцюбинського “Intermezzo”. *Блог вчителя української мови і літератури*. URL: <https://bentsalsvitlana.wordpress.com/2019/01/26/урок-за-творчістю-м-коцюбинського-intermezzo/> (дата звернення: 07.05.2026).
3. Головна. *Чернігівський музей-заповідник Михайла Коцюбинського*. URL: <https://kotsyubinsky.org/> (дата звернення: 10.05.2026).
4. Інтермецо. *Manga.in.ua*. URL: <https://manga.in.ua/mangas/budenst/45264-intermezzo.html> (дата звернення: 01.05.2026).
5. Коцюбинський М. Вибрані твори. К.: Прометей, 2023. 352 с.
6. Коцюбинський М. Вибрані твори. К.: Yakaboo Publishing, 2023. 264 с.
7. Коцюбинський М. Листи до Олександри Аплаксіної (повний текст твору). *Бібліотека української літератури УкрЛіб*. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/books/printit.php?tid=13797> (дата звернення: 12.05.2026).
8. Коцюбинський М. Тіні забутих предків. Intermezzo. Дорогою ціною. К.: Кондор, 2023. 236 с.
9. Коцюбинський М. Intermezzo (повний текст твору). *Бібліотека української літератури УкрЛіб*. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/books/printit.php?tid=1065> (дата звернення: 11.04.2026).
10. Коцюбинський М. Intermezzo: аудіокнига (скорочено) / читає М. Пінчак. *УкрЛіб*. URL: [https://www.ukrlib.com.ua/audio/book.php?bookid=320#google\\_vignette](https://www.ukrlib.com.ua/audio/book.php?bookid=320#google_vignette) (дата звернення: 09.05.2026).
11. Коцюбинський М. Intermezzo: аудіокнига / читає В. Обручов. *4read.org*. URL: <https://4read.org/1902-kocjubinskij-mihajlo-intermezzo.html> (дата звернення: 01.05.2026).

12. Коцюбинський М. *Intermezzo* : аудіокнига / читає Є. Кулик. К. : Мультимедійне видавництво Стрельбицького, 2023. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/intermezzo-2386436.html> (дата звернення: 01.05.2026).
13. Коцюбинський М. *Intermezzo*: аудіокнига / читає Р. Безкровний. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwAGMnLETko> (дата звернення: 09.05.2026).
14. Коцюбинський М. *Intermezzo*: аудіокнига / читає Т. Гончарова. *Слухай*. URL: <https://sluhay.com.ua/9650677:mihajlo-kocyubinskij-intermezzo> (дата звернення: 09.05.2026).
15. Коцюбинський М. *Intermezzo*: аудіокнига / читає Характерник. *4read.org*. URL: <https://4read.org/3502-kocubynskiy-i-amykhailo-intermezzo.html> (дата звернення: 09.05.2026).
16. Коцюбинський М. *Intermezzo*: аудіокнига / читає Ю. Сахарова. *4read.org*. URL: <https://4read.org/5343-mykhajlo-kocyubynskij-intermezzo.html> (дата звернення: 09.05.2026).
17. Коцюбинський М. *Intermezzo*: вибрані твори. К.: Знання, 2024. 255 с.
18. Коцюбинський М. *Intermezzo* : зб. оповідань / упоряд.: Д. В. Стус, Т. О. Холоша, О. А. Загоруйко ; передм. Т. О. Холоша. К. : Фоліо, 2025. 384 с. URL: <https://folio.com.ua/books/intermezzo> (дата звернення: 01.05.2026).
19. Коцюбинський М. *Intermezzo*. *Букнет*. URL: <https://booknet.ua/book/intermezzo-b218542> (дата звернення: 07.05.2026).
20. Коцюбинський М. *Intermezzo*. К.: Мультимедійне видавництво Стрельбицького, 2015. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/intermezzo.html> (дата звернення: 01.05.2024).
21. Коцюбинський М. *Intermezzo*. К.: Yakaboo Publishing, 2017. URL: <https://www.yakaboo.ua/ua/intermezzo-1596371.html> (дата звернення: 01.05.2024).
22. Коцюбинський М. *Intermezzo*. *Українська електронна бібліотека Лібрук (Libruk)*. URL: <https://libruk.com.ua/reader/kotsiubynskiy-mykhailo/intermezzo/> (дата звернення: 07.05.2026).

23. Коцюбинський М. *Intermezzo. Librarius*. URL: <https://librarius.pro/book/intermezzo> (дата звернення: 07.05.2026).
24. Лазанська Т.І. КОЦЮБИНСЬКИЙ Михайло Михайлович. Енциклопедія історії України: Т. 5: Кон - Кю / Редкол.: В. А. Смолій (голова) та ін. НАН України. Інститут історії України. К.: В-во "Наукова думка", 2008. 568 с. URL: [http://www.history.org.ua/?termin=Kotsyubinskii\\_M](http://www.history.org.ua/?termin=Kotsyubinskii_M) (дата звернення: 20.04.2026).
25. Молчанов В.Б. РЕВОЛЮЦІЯ 1905–1907 в Україні. *Інститут історії України*. URL: [https://www.history.org.ua/?termin=Revoliutsiia\\_1905](https://www.history.org.ua/?termin=Revoliutsiia_1905) (дата звернення: 21.04.2026).
26. Музей-заповідник Михайла Коцюбинського. *Facebook*. URL: <http://facebook.com/kotsiubynskyi.museum> (дата звернення: 10.05.2026).
27. Національний звіт за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2022 / кол. авт. : Г. Бичко (осн. автор), Т. Вакуленко, Т. Лісова, М. Мазорчук, В. Терещенко, С. Раков, В. Горох та ін. ; за ред. В. Терещенка та І. Клименко ; Український центр оцінювання якості освіти. Київ, 2023. 395 с. URL: [https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2023/12/PISA-2022\\_Naczionalnyj-zvit\\_povnyj.pdf](https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2023/12/PISA-2022_Naczionalnyj-zvit_povnyj.pdf) (дата звернення: 26.04.2026).
28. Османов Б. Intermezzo - відгук учня, особисті враження. *Blogger*. URL: [https://kocub.blogspot.com/2012/02/intermezzo\\_22.html](https://kocub.blogspot.com/2012/02/intermezzo_22.html) (дата звернення: 19.04.2026).
29. Революція 1905-1907 рр. в Україні. *Освіта.UA*. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/history/4663/> (дата звернення: 21.04.2026).
30. Рудяченко О. Євген Чикаленко. 2. Ткач без претензії на місце в історії. *Укрінформ*. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3047572-evgen-cikalenko-2-tkac-bez-pretenzii-na-misce-v-istorii.html> (дата звернення: 10.05.2026).
31. Статкевич О. А., Снядовська Н. В. Комп'ютерні ігри: оцінка впливу на психіку учнів. НТКП ВНТУ. Інститут соціально-гуманітарних наук : матеріали XLIX Наук.-техн. конф. ін-ту соц.-гуманіт. наук, м. Вінниця, 27-28 квітня 2020 р. Вінниця, 2020. URI: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2020/paper/view/10315> (дата звернення: 26.04.2026).

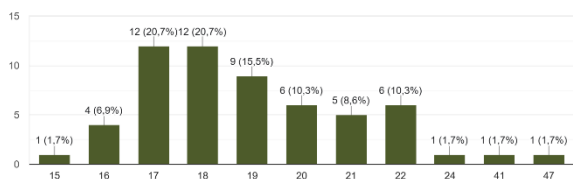
32. У Кропивницькому відкрили виставку робіт студентів ЦДУ «Творимо й перемагаємо» (фоторепортаж). *CBN*. URL: <https://cbn.com.ua/news/2023-06-27-u-kropyvnytskomu-vidkryly-vystavku-robit-studentiv-tsdu-tvorymo-j-peremagayemo-fotoreportazh> (дата звернення: 01.05.2026).
33. У пошуках «інтермецо»: листи з Кононівки. *Чернігівський музей-заповідник Михайла Коцюбинського*. URL: [https://kotsubinsky.org/news/u\\_poshukakh\\_intermeco\\_listi\\_z\\_kononivki/2015-06-20-514](https://kotsubinsky.org/news/u_poshukakh_intermeco_listi_z_kononivki/2015-06-20-514) (дата звернення: 12.05.2026).
34. Українська література : програма для загальноосвітніх навчальних закладів. 10–11 класи (рівень стандарту) / Р. В. Мовчан, С. Р. Молочко, Д. І. Дроздовський та ін. К. : Міністерство освіти і науки України, 2017. 40 с. URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/osvitni-programi/navchalni-programi-dlya-10-11-klasiv> (дата звернення: 02.05.2026).
35. Чернігівський літературно-меморіальний музей-заповідник М.М.Коцюбинського: віртуальна екскурсія. *Exploring Ukrainian Cultural Heritage Online*. URL: <https://gallery.sucho.org/items/show/66> (дата звернення: 20.04.2026).
36. Чикаленко Є. Спогади : 1861-1907 рр. Нью-Йорк : Укр. вільна акад. наук у США, 1955. 502 с. URL: <https://diasporiana.org.ua/memuari/1755-chikalenko-ye-spogadi-1861-1907/> (дата звернення: 10.05.2026).
37. Alex The Bot. Bot's Guide to Custom Art in RPGmaker MV: Understanding Tilesets. *medium.com*. URL: <https://robotswearer.medium.com/bots-guide-to-custom-art-in-rpgmaker-mv-understanding-tilesets-9178fe09e475> (дата звернення: 02.04.2026).
38. File Converter. *Convertio*. URL: <https://convertio.co/> (дата звернення: 21.04.2026).
39. Gotcha Gotcha Games, KADOKAWA, Yoji Ojima. RPG Maker MV. Gotcha Gotcha Games, 2015. URL: [https://store.steampowered.com/app/363890/RPG\\_Maker\\_MV/](https://store.steampowered.com/app/363890/RPG_Maker_MV/) (дата звернення: 09.05.2026).
40. Home. *Fre:ac - free audio converter*. URL: <https://www.freac.org/> (дата звернення: 26.05.2026).

41. Intermezzo. *MROKO*. URL: <https://www.mrokoarchive.pp.ua/main/malopusy/intermezzo> (дата звернення: 01.05.2026).
42. Intermezzo. *Національний академічний драматичний театр ім. Івана Франка*. Київ, 2024. URL: <https://ft.org.ua/performances/intermezzo> (дата звернення 14.12.2025).
43. Intermezzo. *ПереФарбований лис*. URL: <https://repaintedfox.com.ua/intermezzo> (дата звернення: 01.05.2026).
44. Intermezzo. *Українська література в коміксах*. URL: <https://ukrlitcomics.com.ua/comics/intermezzo/> (дата звернення: 01.05.2026).
45. Palaye. *Palaye*. URL: <https://palaye.net/> (дата звернення: 26.05.2026).
46. Photopea. *Photopea*. URL: [https://www.photopea.com/l/uk\\_ua/](https://www.photopea.com/l/uk_ua/) (дата звернення: 11.05.2026).
47. Ren'Py. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Ren'Py> (дата звернення: 10.05.2026).
48. RPG Maker MV Help. *RPG Maker MV Help*. URL: <https://rmmv.neocities.org/> (дата звернення: 26.05.2026).
49. Sound Effect. *Pixabay*. URL: <https://pixabay.com/sound-effects/search/> (дата звернення: 09.05.2026).
50. Web2ApkPro - Convert Your Website to Android App Instantly. *web2apkpro*. URL: <https://web2apkpro.com/> (дата звернення: 26.05.2026).

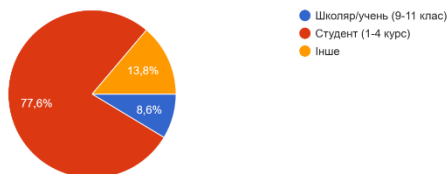
# ДОДАТКИ

## Додаток А.

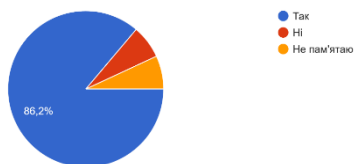
Ваш вік (повних років)?  
58 відповідей



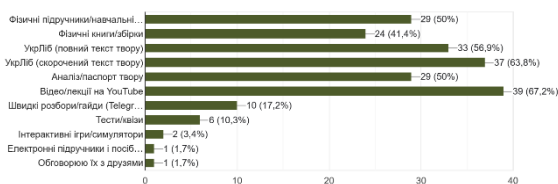
Ваша поточна освітня діяльність?  
58 відповідей



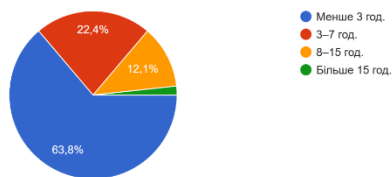
Вивчали новелу М. Коцюбинського «Intermezzo» у рамках шкільної/університетської програми?  
58 відповідей



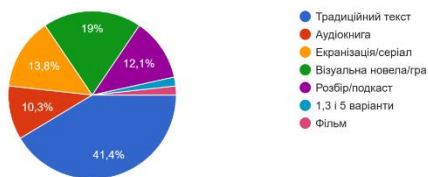
Який тип контенту Ви найчастіше використовуєте для вивчення літературного навчального матеріалу? (Оберіть декілька варіантів)  
58 відповідей



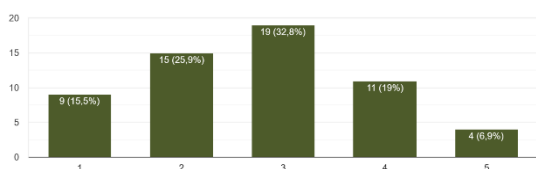
Скільки в середньому годин на тиждень Ви приділяєте відеоіграм?  
58 відповідей



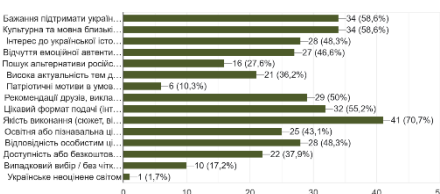
У якому форматі Ви б найімовірніше споживали б українську класику?  
58 відповідей



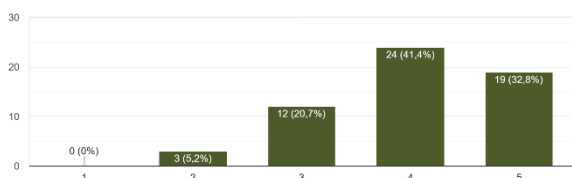
Наскільки Ви погоджуєтесь з твердженням: "Мені складно зрозуміти глибину прочитаного української класики, якщо я буду її читати без п...мов виникнення твору" (Бар'єр "я не розумію")  
58 відповідей



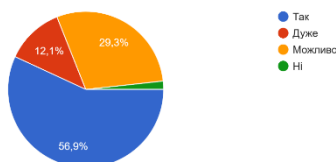
Яка Ваша головна мотивація при виборі контенту, зробленого в Україні (ігри, фільми, музика)? (Оберіть декілька відповідей)  
58 відповідей



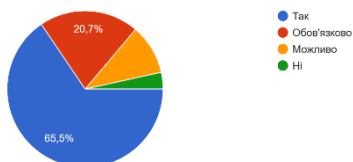
Наскільки актуальною для Вас є тема ментального відновлення у сучасному житті?  
58 відповідей



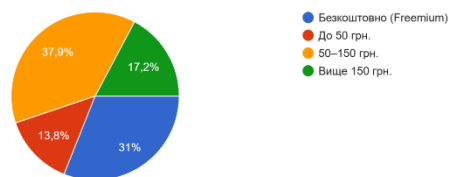
Чи зацікавила б Вас візуальна новела, що перетворює новелу «Intermezzo» на естетичний та інтерактивний досвід?  
58 відповідей



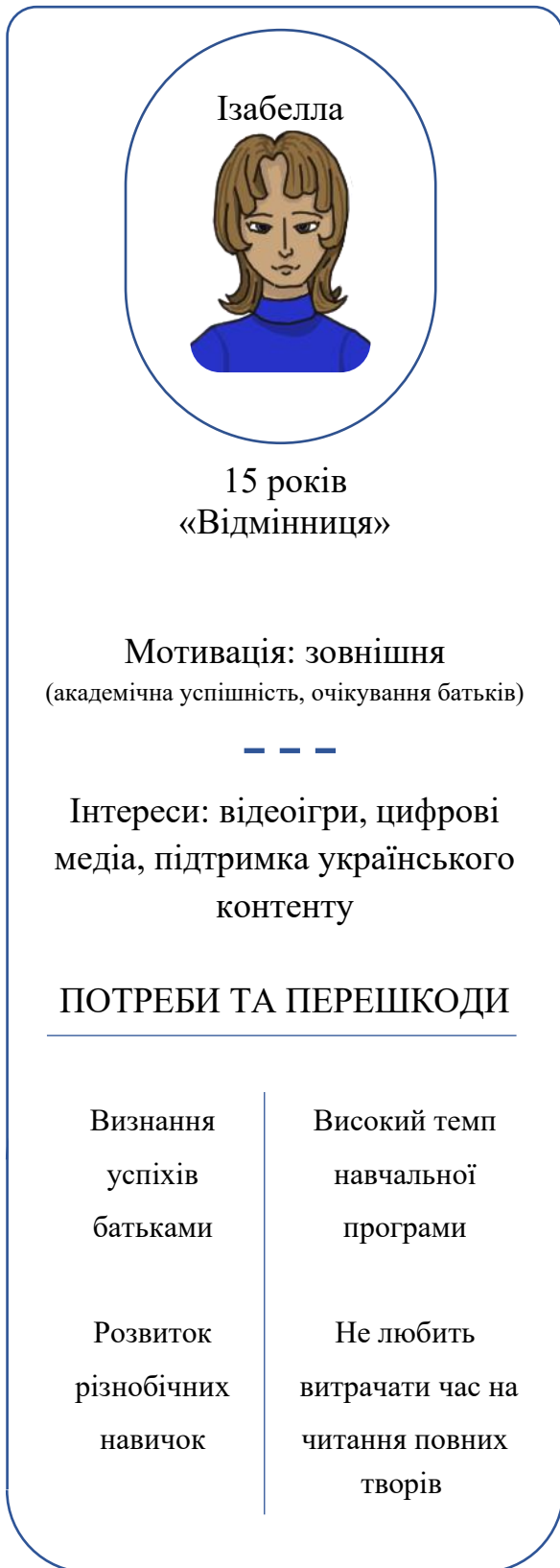
Якби гра «Intermezzo: Гра» допомогла Вам отримати кращу оцінку і при цьому була б якісною та цікавою, чи рекомендували б Ви її друзям?  
58 відповідей



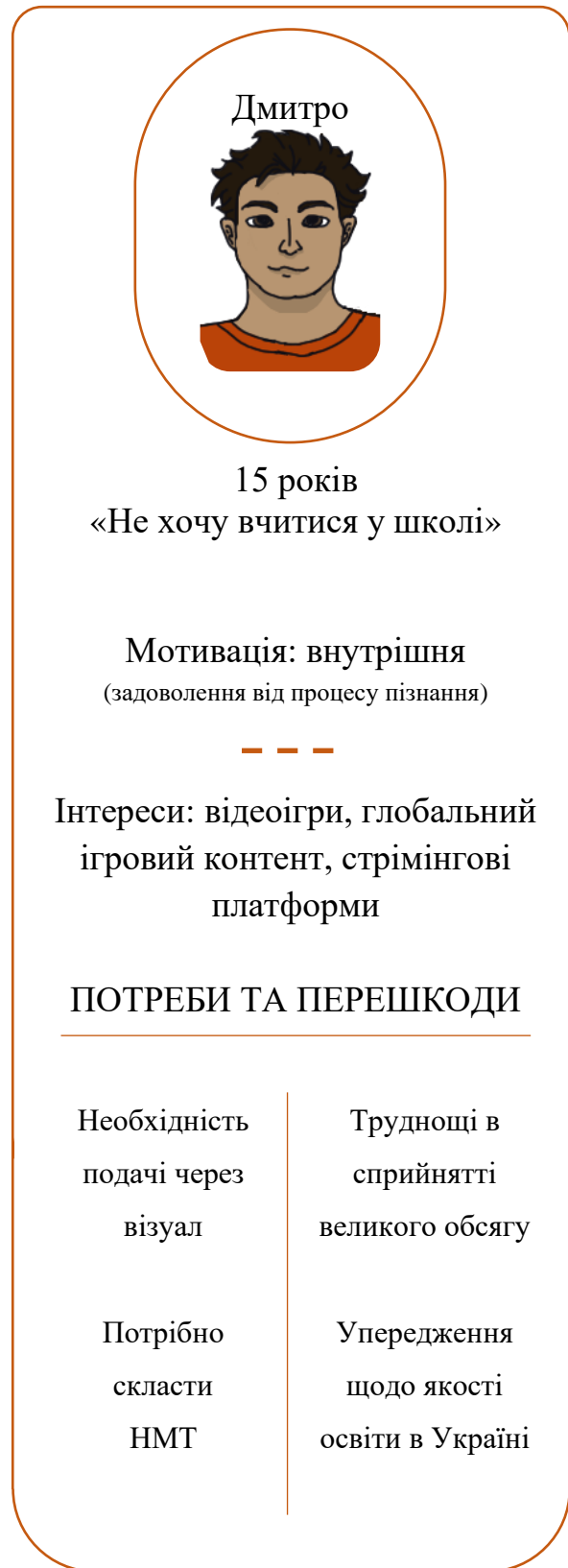
Яка для Вас була б ідеальна ціна для такої гри?  
58 відповідей



## Портрети цільової аудиторії



Діаграма Б.1. Портрет 1



Діаграма Б.2. Портрет 2

### Карта сприйняття (perceptual map) медіапродукту

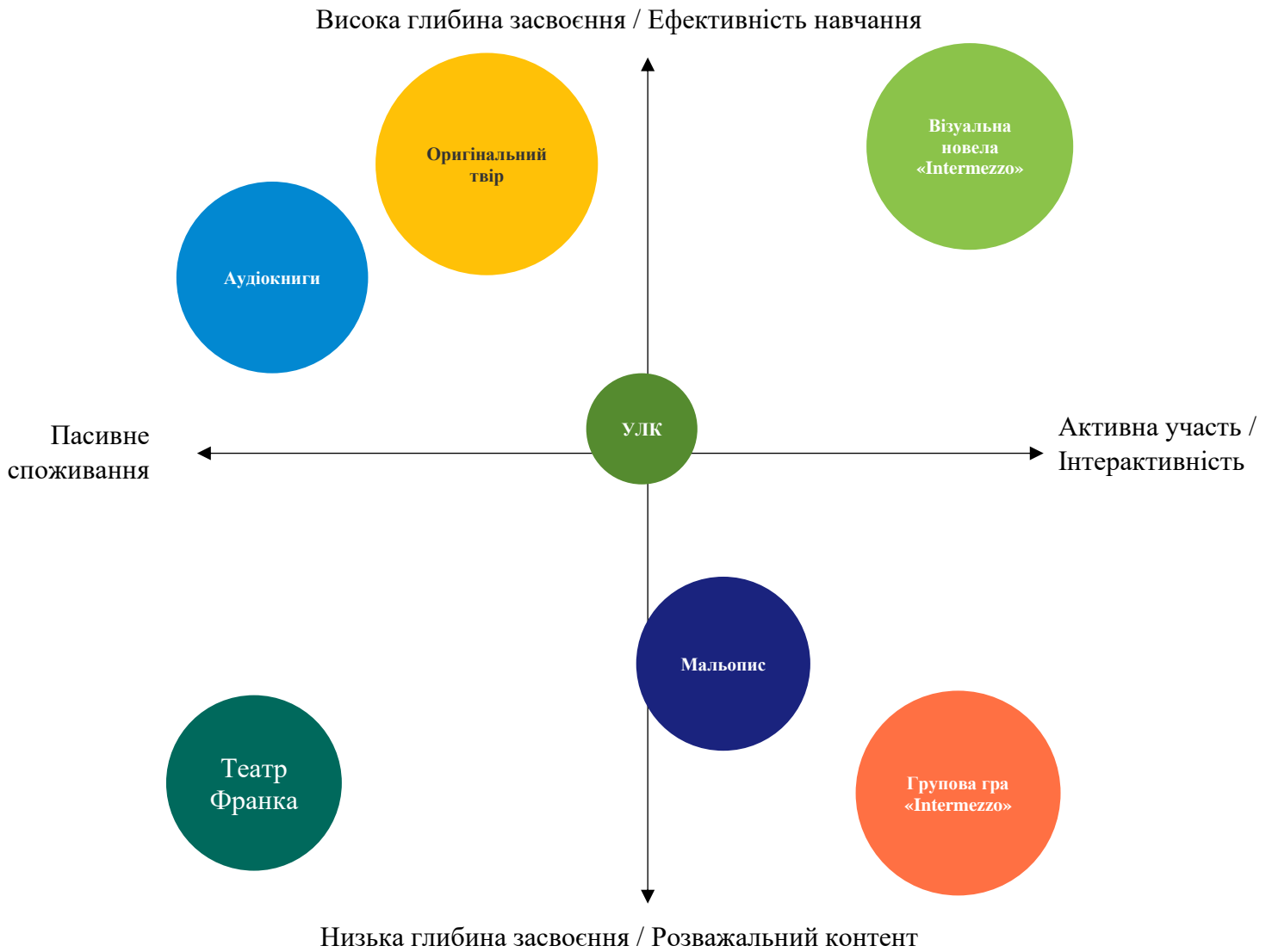


Рисунок В.1. Карта сприйняття (perceptual map) медіапродукту

**PEST-аналіз середовища**

| <b>Р - політичні фактори</b>                                              | <b>Е - економічні фактори</b>                                                | <b>С - соціальні фактори</b>                                        | <b>Т - технологічні фактори</b>                                      |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Державна політика підтримки української культури та мови                  | Обмежені фінансові можливості цільової аудиторії                             | Зростання інтересу до української культурної спадщини               | Доступність ігрових рушіїв та інструментів для інді-розробників      |
| Вплив повномасштабної війни на освітні процеси та культурні ініціативи    | Обмежене державне фінансування культурних і освітніх проєктів                | Перевантаженість підлітків інформацією та навчальними програмами    | Поширення цифрових платформ дистрибуції ігор (Steam, itch.io тощо)   |
| Орієнтація освітньої політики на україномовний контент                    | Залежність від грантової підтримки (УКФ, міжнародні фонди)                   | Потреба у форматах, що поєднують навчання та емоційне відновлення   | Розвиток мультимедійних технологій (аудіо, анімація, інтерактив)     |
| Потенційна інтеграція інноваційних освітніх продуктів у навчальний процес | Висока конкуренція за увагу користувача серед безкоштовного контенту         | Зміна моделей споживання контенту на користь інтерактивності        | Поширення ШІ-інструментів для створення візуального та аудіоконтенту |
| Регуляторні вимоги до освітніх матеріалів у формальному навчанні          | Нерівний доступ до техніки та стабільного інтернету через російські обстріли | Скептичне ставлення частини батьків і викладачів до ігор у навчанні | Зростання популярності візуальних новел як окремого ігрового жанру   |

**SWOT-аналіз медіапродукту**

|                             | Сильні сторони (S)                                                                                                    | Слабкі сторони (W)                                                                                                 |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Внутрішнє середовище</i> | Інноваційність та гейміфікація класичної літератури                                                                   | Потенційно низька реграбельність                                                                                   |
|                             | Культурна цінність                                                                                                    | Візуальна новела – це нішовий жанр. Тим паче, не всі підлітки грають в ігри                                        |
|                             | Вирішення ключового болю цільової аудиторії з «я не розумію» до «пережитого» досвіду                                  | Успіх візуальної новели критично залежить від візуального стилю та якості аудіо                                    |
|                             | Поєднання навчальної ефективності з ментальним відновленням та релаксацією                                            | Для використання гри як повноцінного освітнього інструменту необхідна офіційна інтеграція або рекомендація від МОН |
|                             |                                                                                                                       |                                                                                                                    |
| <i>Зовнішнє середовище</i>  | Можливості (O)                                                                                                        | Загрози (T)                                                                                                        |
|                             | Зростання попиту на український контент                                                                               | Високе поле конкуренції                                                                                            |
|                             | Гейміфікація освіти (як тренд)                                                                                        | Брак фінансування (грантів)                                                                                        |
|                             | Співпраця з «просунутими» школами та вчителями української мови, які використовують новітні практики для навчання     | Негативне ставлення частини традиційних викладачів та батьків до використання ігор у навчальному процесі           |
|                             | Можливість виходу на міжнародний ринок (додавання у гру англійської мови) як інструмент промоції української культури | Поява інструментів ШІ, здатних генерувати швидкі та прості анотації чи розбори літературних творів                 |
|                             |                                                                                                                       |                                                                                                                    |

## Сценарій візуальної новели «Intermezzo»

| Текст                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Візуалізація                                                                                                                                                                                                               | Звуки                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 2                                                                                                                                                                                                                          | 3                                                                                                                         |
| Початок з передумов написання:<br>продумати та написати текст.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Продумати візуал: попередньо:<br>розправа над людьми тодішньою<br>владою; сімейні негаразди з дружиною                                                                                                                     | Продумати звуки.<br>Попередньо: звуки<br>пострілів, крики,<br>вогнь і т.д.                                                |
| Intermezzo<br>За мотивами Михайла Коцюбинського<br>Присвята Кононівським полям<br>Дійові особи:<br>Моя утома. Ниви в червні. Сонце.<br>Три білих вівчарки. Зозуля. Жайворонки.<br>Залізна рука города. Людське горе.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Поле, небо. Текст на фоні.                                                                                                                                                                                                 | Вітер, колоситься.                                                                                                        |
| Лишилось тільки ще спакуватись... Се<br>було одно з тих незчисленних «треба», які<br>мене так утомили і не давали спати. Дарма,<br>чи те «треба» мале, чи велике, — вагу те<br>має, що кожен раз воно вимагає уваги, що<br>не я їм, а воно мною уже керує. Фактично<br>стаєш невільником сього многоголового<br>звіра. Хоч на час увільнитись від нього,<br>забути, спочити. Я утомився.                                                                                                                                                                                                | Кабінет Коцюбинського. Він сидить за<br>столом, виконує паперову роботу. Але<br>сидить недовго: завершує свої робочі<br>справи, і покидає кабінет.                                                                         | Письмо. Падіння<br>ручки. Відсування<br>стілця. Складання<br>паперів. Відсування<br>та зачинення тумби.<br>Скрип підлоги. |
| Бо життя безупинно і невблаганно іде на<br>мене, як хвиля на берег. Не тільки власне,<br>а і чуже. А врешті — хіба я знаю, де<br>кінчається власне життя, а чуже<br>починається? Я чую, як чуже існування<br>входить в моє, мов повітря крізь вікна і<br>двері, як води притоків у річку. Я не можу<br>розминутись з людиною. Я не можу бути,<br>самотнім. Признаюсь — заздрю планетам:<br>вони мають свої орбіти, і ніщо не стає їм<br>на їхній дорозі. Тоді як на своїй я скрізь і<br>завжди стрічаю людину.                                                                          | К йде вузькими вулицями. Видно дахи<br>будинків. На вулиці кругом снуються<br>люде.<br><br>К зіштовхується з людиною.                                                                                                      | Інтершум міста.<br>Звук кроків по<br>камінню.                                                                             |
| Так, ти стаєш мені на дорозі і уважаєш, що<br>маєш на мене право. Ти скрізь. Се ти<br>одягла землю в камінь й залізо, се ти через<br>вікна будинків — тисячі чорних ротів —<br>вічно дихаєш смородом. Ти бичуєш святу<br>тишу землі скреготом фабрик, громом<br>коліс, брудниш повітря пилом та димом,<br>ревеш від болю, з радості, злості. Як<br>звірина. Скрізь я стрічаю твій погляд; твої<br>очі, цікаві, жадні, влазять у мене, і сама ти,<br>в твоїй розмаїтості кольорів й форм,<br>застрягаєш в моїй зіниці. Я не можу<br>розминутись з тобою... я не можу бути<br>самотнім... | Pictures: №1 людина<br>№2 дім<br><br>№2 сморід<br>№3 фабрика, що димить<br>№4 Колеса брички<br>№ 5 Пилові<br>№6 людина усміхається<br>№7 погляд людини<br><br>№8 відображення людини у зіницях К<br>Зникають усі картинки. | Звук кроків зникає.                                                                                                       |
| Ти не тільки йдеш поруч зо мною, ти<br>влазиш всередину в мене. Ти кидаєш у моє<br>серце, як до власного сховку, свої                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | К стоїть на березі річки. Кругом снують<br>люде.                                                                                                                                                                           | Плюскоче вода.<br>Людський гомін.                                                                                         |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 2                                                                                                                                                    | 3                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <p>Ти не тільки йдеш поруч зо мною, ти влазиш всередину в мене. Ти кидаєш у моє страждання і свої болі, розбиті надії і свою розпач. Свою жорстокість і звірячі інстинкти. Весь жах, весь бруд свого існування. Яке тобі діло, що ти мене мучиш? Ти хочеш бути моїм паном, хочеш взяти мене... мої руки, мій розум, мою волю і моє серце... Ти хочеш виссать мене, всю мою кров, як той вампір. І ти се робиш. Я живу не так, як хочу, а як ти мені кажеш в твоїх незліченних «треба», у безконечних «мусиш».</p> <p>Я утомився.</p>                                                                                                                                                                                                                       | <p>Пікчес: №1 людина-ляльковод над К</p>                                                                                                             |                                         |
| <p>Мене втомили люди. Мені докучило бути заїздом, де вічно товчуться оті створіння, кричать, метушаться і сміять.</p> <p>Повідчиняти вікна! Провітриць оселю!<br/>Викинуть разом із сміттям і тих, що сміять. Нехай увійдуть у хату чистота й спокій.</p> <p>Хто дасть мені втіху бути самотнім?<br/>Смерть?<br/>Сон?<br/>Як я чекав їх часом!</p> <p>А коли приходив той прекрасний брат смерті і брав мене до себе — люди і там чигали на мене. Вони сплітали своє існування з моїм в химерну сітку, намагались налити мої вуха та моє серце тим, чим самі були повні... Слухай-но, слухай! Ти й тут несеш до мене свої страждання? Своє мерзенство? Моє серце не може більше вмістити. Воно повне ущерть. Дай мені спокій...<br/>Так було по ночах.</p> |                                                                                                                                                      |                                         |
| <p>А вдень я здригався, коли чув за собою тінь від людини, і з огидою слухав ревучі потоки людського життя, що мчали назустріч, як дикі коні, з усіх городських вулиць.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>К стоїть на пероні, потилицею до гравця. На фоні потяг. Позаду персонажа снують люди.</p>                                                         | <p>Шквал вулиці. Звук гудка потяга.</p> |
| <p>Поїзд летів, повний людського гаму. Здавалось, город витягує в поле свою залізну руку за мною і не пускає. Мене драгувала непевність, що тремтіла в мені: чи розтулить рука свої залізні пальці, чи пустить мене? Невже я вирвусь від сього зойку та увійду у безлюдні зелені простори? Вони замкнуться за мною, і надаремне клацати буде кістками залізна рука? І буде навколо і в мені тиша?</p> <p>А коли все отеє сталось, так просто і непомітно, я не почув тиші: її глушили чужі голоси, дрібні, непотрібні слова, як тріски і солома на весняних потоках...<br/>... Одна знайома дама п'ятнадцять літ слабувала на серце... трах-тарак-тах... трах-тарак;тах... Дивізія наша стояла тоді</p>                                                    | <p>К сидить в вагоні потяга. У вікнах місто. Люди спілкуються між собою.</p> <p>Зображення за вікнами змінюється, К повертає голову в бік вікна.</p> | <p>Розмови. Стукіт коліс.</p>           |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2                                                                                                                                                                                                                                                | 3                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ...трах-тарах-тах... Ви куди ідете?.. Прошу білети... трах-тарах-тах... трах-тарах-ах...                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Заходить провідник, пасажир йде у бік дверей, контролер ловить «зайця».                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                    |
| Якийсь зелений хаос крутився круг мене і хапав бричку за всі колеса, а неба тут було так багато, що очі тонули в нім, як в морі, та шукали, за що б зачепитись. І були безпомічні.<br>Врешті ми вдома. Білі стіни будинку вертають мені притомність. Як тільки бричка вкотилась на широкий зелений двір — закувала зозуля. Тоді я раптом почув велику тишу. Вона виповняла весь двір, таїлась в деревах, залягла по глибоких блакитних просторах. Так було тихо, що мені соромно стало калатання власного серця.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Pictures: №1 поле, Ч везе К на бричці. К гля в поле. №1 зображення неба<br><br>Бричка викатується на двір (wait).                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                    |
| Десять чорних кімнат, налитих п'ятьмою по самі вінця.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Зображення коридору.                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                    |
| Вони облягають мою кімнату. Я зачиняю двері, наче боюся, що світло лампи витече все йкрізь шпари. От я і сам. Навкруги ні душі. Тихо й безлюдно, а однак я щось там чую, поза своєю стіною. Воно мені заважає. Що там?<br>Я чую твердість і форму затоплених на дні чорної п'тьми меблів і скрип помосту під їх вагою. Ну що ж, стійте собі на місці, спочивайте спокійно. Я не хочу про вас думати. Я краще ляжу. Погашу лампу і сам потону у чорній п'тьмі. Може, і я обернусь тоді у бездушний предмет, який нічого не відчуває, в "ніщо".<br>Так добре було б стати "нічим" — безгласним, непорушним спокоєм. Однак там, за моєю стіною, щось є. Я знаю, що коли б отак увійти в темні кімнати і чиркнуть сірником, як все скочило б раптом на своє місце — стільці, канапи, вікна і навіть карнизи. Хто знає, може б, око моє встигло зловити образ людей, блідих, невиразних, як з гобеленів, всіх тих, що лишили свої обличчя в дзеркалах, свої голоси по шпарах і закамарках, форми — в м'яких волосяних матрацах меблів, а тіні — по стінах. Хто знає, що робиться там, де людина не може бачити...<br>Ну от! Які дурниці. Ти хотів тиші й безлюддя — і тепер маєш. Хитаєш головою! Не віриш в безлюддя?<br>Хіба я що знаю? Хіба я знаю... Хіба я можу впевненим бути, що не відхиляться двері... отак трошки, з легким скрипінням, і з невідомої темряви, такої глибокої та безконечної, не почнуть виходити люди... всі ті, що склали у моє серце, як до власного сховку, свої надії, гнів і страждання або криваву жорстокість звіра. Всі ті, що я не можу розминутись із ними, | Кімната К у будинку Ч (вид на двері). К зачиняє привідкриті двері.<br>Йде на центр кімнати.<br><br>К йде до ліжка, гасить лампу, стає темно. Потім лягає на ліжко.<br><br>/Сон/<br><br>Відхилються двері. Заходять люди. Вони снують по кімнаті. | Скрип дверей.<br>Скрип підлоги.<br><br>З сусідньої кімнати долинають звуки.<br><br>Клацання лампи.<br>Скрип ліжка.<br><br>Скрип дверей.<br>Скрип підлоги.<br><br>Людський балаган. |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 3                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <p>що мене утомили... Що ж дивного в тім, коли вони ще раз прийдуть... От я їх вже бачу. Ба, ба! Як вас багато... Се ви, що з вас витекла кров в маленьку дірку від солдатської кульки, а се ви... сухі препарати; вас завивали у білі мішки, гойдали на мотузках в повітрі, а потому складали в погано прикриті ями, звідки вас вигрібали собаки... Ви дивитесь на мене з докором — і ваша правда. Знаєте, я раз читав, як вас повішали цілих дванадцять... Цілих дванадцять... і позіхнув. А другий раз звістку про ряд білих мішків заїв стиглою сливою. Так взяв, знаєте, в пальці чудову сочисту сливу... і почув в роті приємний солодкий смак... Ви бачите, я навіть не червонію, лице моє біле, як і у вас, бо жах висмоктав з мене всю кров. Я не маю вже краплі гарячої крові й для тих живих мертвяків, серед яких ви йдете, як кривава мара. Проходьте! Я утомився. А люди йдуть. За одним другим і третій, і так без кінця. Вороги й друзі, близькі й сторонні — і всі кричать у мої вуха криком свого життя або своєї смерті, і всі лишають на душі моїй сліди своїх підшов. Затулю вуха, замкну свою душу і буду кричати: тут вхід не вільний!</p> | <p><del>Pictures: №1 людина сидить, крупним планом видно наскрізне поранення.</del><br/> <del>№1 Білі мішки у ямі, які засинають землею люди, стоячи над ямою.</del></p> <p><del>№1 толпа людей.</del></p> <p><del>З'являються мотузки на їхніх шиях.</del></p> <p><del>№ слива у руках.</del></p> <p><del>№К стоїть, половина обличчя поза кадром. У руках надкушена слива. Жус-</del></p> <p><del>Натовп перед К ходить.</del></p> <p><del>Зникають усі картинки. Люди ходять кімнатою.</del></p> | <p><del>Укус. Жування.</del></p>                                              |
| <p>...Розплющую очі і раптом бачу у вікнах глибоке небо і віти берези. Кує зозуля. Б'є молоточком у кришталевий великий дзвін — ку-ку! ку-ку! — і сіє тишу по травах. Уявляється раптом зелений двір — він вже поглинув мою кімнату, — я зскакую з ліжка і гукаю в вікно до зозулі: «Ку-ку... ку-ку... Добридень!..»<br/> Ах, як всього багато: неба, сонця, веселої зелені. Біжу на подвір'я.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>Кімната (вид на вікно).</p> <p>К встає з ліжка, йде до вікна.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>Тиша. Ранок.</p> <p>Кування зозулі.</p> <p>Скрип ліжка. Скрип підлоги.</p> |
| <p>А там бряжчать залізні цепи і люто гвалтують собаки. Великі білі вівчарки, наче ведмеді, скачуть на задніх лапах, і скаче на них довга кудлата вовна. Підходжу ближче. Ну, чого ти, собако... як тебе звать? Ну, годі, Оверко... Не чує, не бачить. Скачуть червоні очі, скаче широкий лоб і білі хутряні ногавиці. Рветься й не може вискочить зовсім зубата лють з глибокої пащі і лиш підкида копицею вовни. Ну, чого ж ти, Оверко? Чого горять твої червоні очі і стоплюють у вогні разом страх і зненависть? Я не ворог тобі і тебе не боюсь. Ти можеш, найбільше, видерти шматок мого тіла або вточити крові з моєї литки... Ах, яка се дрібниця! Яка се дрібниця, коли б ти знав. Ну, цить же, собако, цить. Правда, я розумію, ланцюг... Може, ти більше на нього сердитий, аніж на мене... То через твої</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>К виходить з домівки на двір. Проходить до заднього двору й бачить собак. Оверко люто гавчить, пригає на ланцюзі. Пава та Трепов гавкають. К підходить до собак ближче.</p> <p>К сідає біля Оверко. Оверко не скаче, гавкає на К.</p>                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>Гавкіт собак.<br/> Бряжчання заліза.</p>                                   |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2                                                                                                                                                                           | 3                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <p>передні лапи мусять хапати повітря, то він душить за горло і вганяє назад у нього твою вогняну злість. Почекай трошки. Зараз будеш на волі. Що-то тоді ти мені зробиш? Ну, стій же спокійно, не шамочись, поки скинуть з тебе ланцюг... а тепер гайда. Куди ж ти, куди? Ха-ха! От дурна псина. Очі заплющила, голову вбік, взяла разом ногами — і без пам'яті мчить наосліп. Рве пазурами траву, відкидає від себе, і летять навздогін за нею збиті на задку кудли. Ну, а я ж — як? Забула? Тепер у кружка... у кружка... ще раз... отак. У, благородна псина, — тобі воля дорожча, ніж задоволена злість.</p> <p>Тим часом мені рекомендують Паву, поважну матрону, і її другого сина. Се страшний Трепов. Тоді як Оверко чистий сангвінік і на все накидається осліп, наче перед червоними очима вічно висить у нього рожевий туман, — Трепов солідний, розважний. Він зовсім солідно, обдумано наче, перекусить вам горло, і в його сильних ногах, що стануть на ваші груди, буде багато самоповаги. Навіть коли він спокійно лежить і вичісує бліх з рожевого живота, пильнують підрізані вуха, дума широкий лоб і так солідне звисає мокрий язик з ікластої пащі.</p>                                                       | <p>Ланцюг скинуто. Оверко бігає по двору. Пава та Трепов заспокоюються (не гавкають). Пава лягає на лапи, Трепов сідає.</p> <p>Трепов починає вичісувати пузо від бліх.</p> |                    |
| <p>Мої дні течуть тепер серед степу, серед долини, налітої зеленим хлібом. Безконечні стежки, скриті, інтимні, наче для самих близьких, водять мене по нивах, а ниви котять та й котять зелені хвилі і хлюпають ними аж в краї неба. Я тепер маю окремий світ, він наче перлова скойка: стулились краями дві половини — одна зелена, друга блакитна — й замкнули у собі сонце, немов перлину. А я там ходжу і шукаю спокою. Йду. Невідступно за мною летить хмарка дрібненьких мушок. Можу подумати, що я планета, яка посувається разом із сателітами. Бачу, як синє небо надвоє розтяли чорні дихаючі крила ворони. І від того — синіше небо; чорніші крила.</p> <p>На небі сонце — серед нив я. Більше нікого. Йду. Гладжу рукою соболіну шерсть ячменів, шовк колосистої хвилі. Вітер набива мені вуха шматками згуків, покошланим шумом. Такий він гарячий, такий нетерплячий, що аж киплять від нього срібноволоті вівса. Йду далі — киплять. Тихо пливе блакитними річками льон. Так тихо, спокійно в зелених берегах, що хочеться сісти на човен й поплисти. А там ячмінь хилиться й тче... тче з тонких вусів зелений серпанок. Йду далі. Все тче. Хвилює серпанок. Стежки зміняться глибоко в житі, їх око не бачить,</p> | <p>К йде серед поля пшениці. На небі — сонце. <del>(Зробити так, щоб можна було ходити і читати).</del></p>                                                                 | <p>Колоситься.</p> |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 2                                                                      | 3 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---|
| <p>сама ловить нога. Волошки дивляться в небо. Вони хотіли бути як небо і стали як небо. Тепер пішла пшениця. Твердий безостий колос б'є по руках, а стебло лізе під ноги. Йду далі — усе пшениця й пшениця. Коли ж сьому край буде? Біжить за вітром, немов табун лисиць, й блищать на сонці хвилясті хребти. А я все йду, самотній на землі, як сонце на небі, і так мені добре, що не паде між нами тінь когось третього. Прибій колосистого моря йде через мене кудись у безвість. Врешті стаю. Мене спиняє біла піна гречок, запашна, легка, наче збита крилами бджіл. Просто під ноги лягла співуча арфа й гуде на всі струни. Стою і слухаю. Повні вуха маю того дивного гомону поля, того шелесту шовку, того безупинного, як текуча вода, пересипання зерна. І повні очі сьйва сонця, бо кожна стеблина бере від нього й назад вертає відбитий від себе блиск.</p> <p>Раптом все гасне, вмирає. Здрігаюсь. Що таке? Звідки? Тінь? Невже хтось третій? Ні, тільки хмарка. Одна хвилинка темного горя — і вмить усміхнулось направо, усміхнулось наліво — і золоте поле махнуло крилами аж до країв синього неба. Наче хотіло злетіти. Тоді тільки передо мною встала його безмежність, тепла, жива, непереможна міць. Вівса, пшениці, ячмені — все се зіллялось в одну могутню хвилю; вона все топить, все забирає в полон. Молода сила тремтить і поривав з кожної жилки стебла; клекотить в соках надія й те велике жадання, що його звати — плодючість. Я тільки тепер побачив село — нужденну купку солом'яних стріх. Воно ледве помітне. Його обняли й здушили зелені руки, що простяглися під самі хати. Воно заплуталось в ниві, як в павутинні мушка. Що значить для тої сили оті хатки? Нічого. Зіллються над ними зелені хвилі й поглинуть. Що значить для них людина? Нічого. Он вийшла в поле дрібна біленька цятка і потопла у нім. Вона кричить? Співає? І робить рух? Німа безвладність просторів все се ковтнула. І знов нічого. Навіть сліди людини затерті й закриті: поле сховало стежки і дороги. Воно лиш котить та й котить зелені хвилі і хлопає ними аж в краї неба. Над всім панує тільки ритмічний, стриманий шум, спокійний, певний у собі, як живчик вічності. Як крила тих вітряків, що чорніють над полем: байдужно і безупинно роблять в повітрі круг, немов говорять: так буде вічно... так буде вічно... <i>in saecula saeculorum... in saecula saeculorum ...</i></p> | <p>З'являється хмарина.</p> <p>Пропливає повз К і пливе собі далі.</p> |   |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 3                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <p>Пізно я повертався додому. Приходив обвіяний духом полів, свіжий, як дика квітка. В складках своєї одежі приносив запах полів, мов старозавітний Ісав. Спокійний, самотній, сів десь на ганку порожнього дому й дивився, як будувалась ніч. Як вона ставила легкі колони, заплітала сіткою тіней, зсувала й підносила вгору непевні, тремтячі стіни, а коли все се зміцнялось й темніло, склепляла над ними зоряну баню. Тепер я можу спокійно спати, твої міцні стіни стануть між мною і цілим світом. На добраніч вам, ниви. Й тобі, зозуле. Я знаю, завтра з ранішнім сонцем влетить до мене в хату твоє жіноче контральто: "Ку-ку!.. ку-ку!.." І зразу дасть мені настроїв привіт твій, моя найближча приятелько.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>Pictures: №1 К вертається з поля, захід.</p> <p>№2 К сидить на ганку, вид на поле. Поступово захід змінюється на ніч. №3, №4, №5, №6.</p> <p>К лягає в ліжко. Спить.</p>                                                                                                                     | <p>Скрип ліжка.</p>                                                         |
| <p>Трепов! Оверко! Пава! Чотири пальці у рот — і дикий степовий свист. Біжать. Як троє білих ведмедів. Може, вони мене роздеруть, а може, приймуть запросини в поле. Хо-хо! Той Оверко не може без штук. Стрибає, наче дурне теля, і скоса наводить червоне око. Трепов гордо несе свою вовну і ставить ноги, наче білі колони. Його підрізани вуха стрижуть. Пава ступає поважно, меланхолійно хитає задом і одстає. Я йду за ними, і мені видно легке гойдання всіх трьох крилатих хребтів, м'яких, вовнистих й звіряче сильних. Їм трохи не до вподоби, здається, занадто гаряче сьогодні сонце, яке робить із них такі яскраві плями, але я повний приязні до сонця і йду просто на нього, лице в лице. Повернутись до нього спиною — крий боже! Яка невдячність! Я дуже щасливий, що стрічаюсь з ним тут, на просторі, де ніхто не затулить його обличчя, і кажу до нього: сонце! я тобі вдячний. Ти сієш у мою душу золотий засів — хто знає, що вийде з того насіння? Може, вогні? Ти дороге для мене. Я п'ю тебе, сонце, твій теплий зцілющий напій, п'ю, як дитина молоко з матерніх грудей, так само теплих і дорогих. Навіть коли ти палиш — охоче вливаю в себе вогняний напій й п'янію від нього. Я тебе люблю. Бо... слухай: З тьми "невідомого" з'явився я на світ, і перший віддих, і перший рух мій — в темряві матернього лона. І досі той морок наді мною панує — всі ночі, половину мого життя стоїть він між мною й тобою. Його слуги — хмари, гори, темниці — закривають тебе від мене — і всі троє ми знаємо добре, що неминуче настане час, коли я, як сіль у воді, розпущусь в нім навіки. Ти тільки гість в житті моїм, сонце,</p> | <p>Pictures: №1 поле, сонце. №2 З'являються собаки.</p> <p>Зникають картинки. Оверко скаче до К.</p> <p>Трепов з'являється і йде до К.</p> <p>Пава йде позаду, повільно. Усі на неї чекають. Потім повертаються та йдуть у поле. К за ними.</p> <p>Pictures: №1 сонячні промені (анімація).</p> | <p>Колоситься. Свист. Гавкання собак. Фадеаут, залишаються тільки ниви.</p> |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 2                                                                                                                                                                                                                                           | 3                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| <p>бажаний гість, — і коли ти відходиш, я хапаюсь за тебе. Ловлю останній промінь на хмарах, продовжую тебе у вогні, в лампі, у фейерверках, збираю з квіток, з сміху дитини, з очей коханої. Коли ж ти гаснеш і тікаєш від мене — творю твою подобу, даю наймення їй "ідеал" і ховаю у серці. І він мені світить.</p> <p>Дивись же на мене, сонце, й засмарили мою душу, як засмарило тіло, щоб вона була недоступна для комариного жала... (Я себе ловлю, що до сонця звертаюсь, як до живої істоти. Невже се значить, що мені вже бракує товариства людей?)</p> <p>Ми йдемо серед поля. Три білих вівчарки і я. Тихий шепіт пливе перед нами, дихання молодих колосків збирається в блакитну пару. Десь збоку вогко підпадьомкає перепел, бренькнула в житі срібна струна цвіркуна. Повітря тремтить від спеки, і в срібнім мареві танцюють далекі тополі. Широко, гарно, спокійно.</p> <p>Собакам душно. Лягли на межі, як три копиці вовни, звисли з ротів язика і носять боками з коротким свистом. Я сів біля них. Всі тільки дихаєм. Тихо. Час зупинився чи лине? Може, пора?</p> <p>Ліниво всі встали, ліниво ступаєм з ноги на ногу й несемо обережно додому спокій. Йдемо повз чорний пар. Тепло дихнула в лице пухка чорна рілля, повна спокою й надії. Вітаю. Спочивай тихо під сонцем, ти така ж втомлена, земле, як я. Я теж пустив свою душу під чорний пар...</p> | <p>Зникають картинки. Вівчарки йдуть попереду, позаду К.</p> <p>Роздоріжжя. Собаки лягли.</p> <p>К сів край нив. Зробити довгі паузи!</p> <p>Встають та йдуть. Минають роздоріжжя, тепер йдуть крізь чорнозем.</p>                          | <p>Перепел.<br/>Цвіркун.</p> |
| <p>Ніколи перше не почував я так ясно зв'язку з землею, як тут. В городах земля одягнена в камінь й залізо — і недоступна. Тут я став близький до неї. Свіжими ранками я перший будив сонну ще воду криниці. Коли порожнє відро плескалось денцем об її груди, вона ухала гучно спросоння у глибині й ліниво вливалась у нього. Потому тремтіла, сиза на сонці. Я пив її, свіжу, холодну, ще повну снів, і хлюпав нею собі у лице.</p> <p>Після того було молоко. Білий пахучий напій пінивсь у склянці, і, прикладаючи його до уст, я знав, що то вливається в мене м'яка, як дитячі кучері, вика, на якій тільки ще вчора цілими ролями сиділи фіолетові метелики цвіту. Я п'ю екстракт луки.</p> <p>Або той чорний разовий хліб, який так гарно, по-сільськи пахне. Він мені близький, наче дитина, що зросла на моїх очах. Он біжить він полями, як дикий вовнистий звір, і вигинає хребет. А край ниви стоять вітряки, наче пастки на нього, і готують вже зуби, щоб стерти зерно на</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p>Pictures:</p> <p>№1 криниця, вид зверху, поруч лелека, на криниці стоїть відро.</p> <p>№1 відро у воді, по воді брижі.</p> <p>№1 відро, вода світиться на сонці.</p> <p>№1 стакан молока на столі.</p> <p>№1 хліб на таці, на столі.</p> |                              |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 3                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>білу муку. Я все се бачу, і прості, безпосередні мої стосунки з землею. Я тут почуваю себе багатим, хоч нічого не маю. Бо поза всякими програмами й партіями — земля належить до мене. Вона моя. Всю її, велику, розкішну, створену вже, — всю я вмещаю в собі. Там я творю її наново, вдруге, — і тоді здається мені, що ще більше права маю на неї.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                        |
| <p>Коли лежиш в полі лицем до неба і вслухаєшся в многоголосу тишу полів, то помічаєш, що в ній щось є не земне, а небесне.</p> <p>Щось наче свердлить там небо, наче струже метал, а вниз спадають тільки дрібні, просіяні згуки. Ниви шумлять навколо і заважають. Жену від себе голоси поля, і тоді на мене, як дощ, спадають небесні. Тоді пізнаю. Се жайворонки. Се вони, невидимі, кидають з неба на поле свою свердличу пісню. Дзвінку, металеву й капризну, так що вухо ловить і не може зловити її переливів. Може, співає, може, сміється, а може, зайшлося від плачу. Чи не краще сісти тихенько й заплющити очі? Я так і зроблю. Сідаю. Круг мене темно. Блискають тільки гострі, колочі згуки, і дрібно сиплеться регіт на металеву дошку, як шріг. Хочу спіймати, записати у пам'яті — і не виходить. От-от, здається... Тью-і, тью-і, ті-і-і... Ні, зовсім не так. Трійю-тіх-тіх... І не подібно.</p> <p>Як вони оте роблять, цікавий я знати? Б'ють дзьобами в золото сонця? Грають на його проміннях, наче на струнах? Сіють пісню на дрібне сито і засівають нею поля? Розплющую очі. Тепер я певний, що з того посіву зійшла срібна сітка вісів, гнеться й блищить, мов шабля, довговусий ячмінь, пливе текуча вода пшениці.</p> <p>А згори сипле та й сипле... витрушує душу з дзвіночків, струже срібні дошки і свердлить крицю, плаче, голосить і сіє регіт на дрібне сито. Он зірвався один яскравий згук і впав між ниви червоним куколем.</p> <p>Я вже більше нічого не годен слухати. Та пісня має у собі щось отруйне. Будить жадобу. Чим більше слухаєш, тим більше хочеться чути. Чим більше ловиш, тим трудніше зловити.</p> <p>Тепер я бігаю в поле й годинами слухаю, як в небі співають хори, грають цілі оркестри.</p> | <p>Персонаж лежить у полі горілиць.</p> <p>Чорний екран.</p> <p>Pictures: №1 жайворонок сидить на сонці й клує його; №2 з сонця йде промінь, жайворонок сидить на ньому; №3 жайворонок летить вниз і з його широкороздвинутих крил падають насінини. Персонаж розплющує очі: чорний екран спадає. Зображення зникають. Він сидить.</p> <p><del>Персонаж повертає голову.</del> Зверху падає коричнева кулька і «зникає» у траві.</p> <p>Pictures: К стоїть на фоні поля, спиною. Сонце світить прямо на нього.</p> | <p>Вітер. Колосяться жита.</p> <p>Фадєїн Жайворонок.</p> <p>Фадєаут вітер, жита. Жайворонки.</p> <p>Звук трави SE.</p> |
| <p>Вночі прокидаюся, сідаю на ліжку й напружено слухаю, як щось свердлить мій мозок, лоскоче серце і тремтить біля вуха чимсь невловимим.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>Кімната 2: тінт синій (смеркає) (або текстури ночі). К вскакує з ліжка.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p>Жайворонки (тихіше).</p>                                                                                            |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 3                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Тью-і, тью-і, ті-і-і... Ні, зовсім не так. Цікавий я знати, як вони оте роблять?                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                       |
| Врешті таки підгледів. Сіра маленька пташка, як грудка землі, низько висіла над полем. Тріпала крильми на місці напружено, часто і важко тягнула вгору невидиму струну від землі аж до неба. Струна тремтіла й гучала. Тоді, скінчивши, падала тихо униз, натягала другу з неба на землю. Єднала небо з землею в голосну арфу і грала на струнах симфонію поля. Се було прекрасно.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | К стоїть у полі, гляде на небо (?).<br>Pictures: №1 жайворонок крила вверх, №2 крила вниз<br><br>Картинки зникли. Зверху падає коричнева кулька і «зникає» у траві.                                                                                                                                                                                | Жайворонки.                                                                           |
| Так протікали дні мого intermezzo серед безлюддя, тиші і чистоти. І благословен я був між золотим сонцем й зеленою землею. Благословен був спокій моєї душі. З-під старої сторінки життя визирала нова і чиста — і невже я хотів би знати. Що там записано буде? Не затремтів би більше перед тінню людини і не жажнувсь від думки, що, може, горе людське десь причаїлось і чигав на мене? Коли таке станеться чудо, то се буде ваша заслуга, зелені ниви з шовковим шумом, й твоя, зозуле. Твоє журливе "ку-ку" спливало, як сльози по плакучій березі, і змивало мою утому.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | К йде серед поля пшениці. Текст зверху.                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Колоситься. Птахи. Живе усе.                                                          |
| Ми таки стрілись на ниві — і мовчки стояли хвилину — я і людина. То був звичайний мужик. Не знаю, яким я йому здався, але крізь нього я раптом побачив купу чорних солом'яних стріх, затертих нивами, дівчат у хмарі пилу, що вертають з чужої роботи, брудних, негарних, з обвислими грудьми, кістлявими спинами... блідих жінок у чорних подертих запасках, що схилились, як тіні, над коноплями... пранцюватих дітей всуміш з голодними псами... Все, на що дивився й чого наче не бачив. Він був для мене наче паличка дирижера, що викликає раптом з мертвої тиші цілу хуртовину згуків. Я не тікав; навпаки, ми навіть почали розмову, наче давні знайомі. Він говорив про речі, повні жаху для мене, так просто й спокійно, як жайворонок кидав на поле пісню, а я стояв та слухав, і щось тремтіло в мені. Ага, людське горе, ти таки ловиш мене? І я не тікаю! Вже натяглися ослаблені струни, вже чуже горе може грати на них! Говори, говори... Що говорити? У сім зеленим морі він має тільки краплину. До кого прийшла гарячка та подушила діти, тому ще легше. На іншого зглянеться бог... А в нього аж п'ять ротів, як вітряків, щось треба кинуть на жорна. | К йде по полю. Перспектива з-за спини. На зустріч йому селянин. Після тексту — можливість ходити. Імітація на власнозроблений вибір щоб поговорити з мужиком.<br><br>К підходить до селянина. Пікчес мужика. Той починає з ним говорити. Слова мужика оформ у віконних текстових рамках, коментарі К — в думках; «говори...говори» оформ як вибір. | Фадеаут все.<br><br>Бурмотіння, чоловічий голос (не зрозуміло слів, але українською). |

| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2                                                                                                                                                                                          | 3                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| <p>"П'ятеро діток голодних чомусь не забрала гарячка".<br/> Говори, говори...<br/> Люди хотіли голіруч землю узяти, а тепер мають: хто їсть сиру, хто копає її в Сибіру... Йому ще нічого: рік лупив воші в тюрмі, а тепер раз на тиждень становий б'є йому морду...<br/> "Раз на тиждень б'ють людину в лице".<br/> Говори, говори!..<br/> Як тільки неділя — люди до церкви, а він "на явку" до станового. А все-таки менша образа, як від своїх. Боїшся слово сказати. Був тобі приятель і однодумець, а тепер, може, продає тебе нишком. Відірвеш слово, як шматок серця, а він кине його собакам.<br/> "Найближча людина готова продати".<br/> Говори, говори!..<br/> Ходиш між людьми, як між вовками. Одно — стережешся. Скрізь насторожені вуха, скрізь простягнені руки. Бідний в убогого тягне сорочку із плоту, сусід в сусіда, батько у сина.<br/> "Між людьми, як між вовками".<br/> Говори, говори...<br/> Людей їдять пранці, нужда, горілка, а вони в темноті жеруть один одного. Як нам світить ще сонце і не погасне? Як можемо жити?<br/> Говори, говори. Розпечи гнівом небесну баню. Покрий її хмарами твого горя, щоб були блискавка й грим. Освіжи небо і землю. Погаси сонце й засвіти друге на небі. Говори, говори...</p> |                                                                                                                                                                                            |                               |
| <p>Город знову простяг по мене свою залізну руку на зелені ниви. Покірливо дав я себе забрати, і поки залізо тряслось та лящало, я ще раз, востаннє, вбирив у себе спокій рівнини, синю дрімоту далеких просторів. Прощайте, ниви. Котіть собі шум свій на позолочених сонцем хребтах. Може, комусь він здасться, так як мені. І ти, зозуле, з вершечка берези. Ти теж строїла струни моєї душі. Вони ослабли, пошарпані грубими пучками, а тепер натягаються знову. Чуєте? Ось вони бренькнули навіть... Прощайте. Йду поміж люди. Душа готова, струни тугі, налажені, вона вже грає...<br/> Вересень 1908 р.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>К сидить в вагоні потяга. У вікнах поле. Люди спілкуються між собою.</p> <p>З'являється напис. Триває декілька секунд і зникає. Опісля чого відбувається перехід на головний екран.</p> | <p>Розмови. Стукіт коліс.</p> |

## Правові документи, підписані між перекладачем та розробницею гри



Рисунок Ж.1. Підписаний договір з перекладачем на платформі «Вчасно» (частину тексту приховано згідно з умовами конфіденційності)

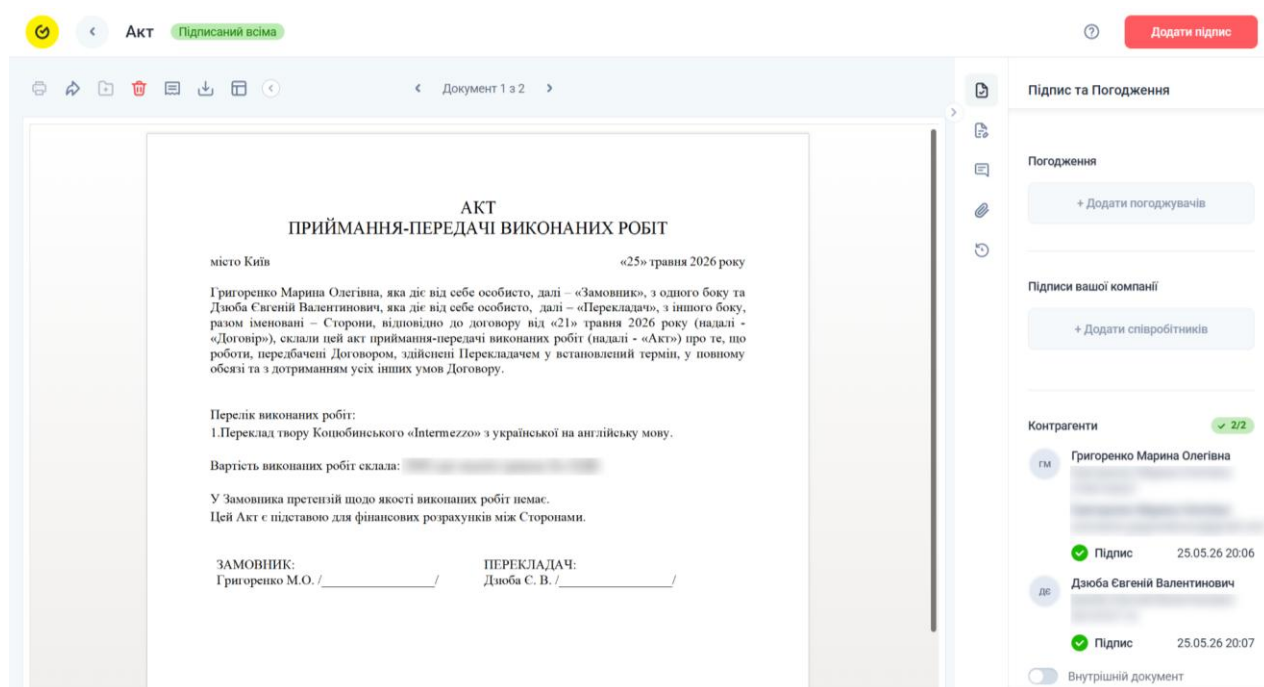


Рисунок Ж.2. Підписаний акт приймання-передачі виконаних робіт на платформі «Вчасно» (частину тексту приховано згідно з умовами конфіденційності)

Скриншоти з гри

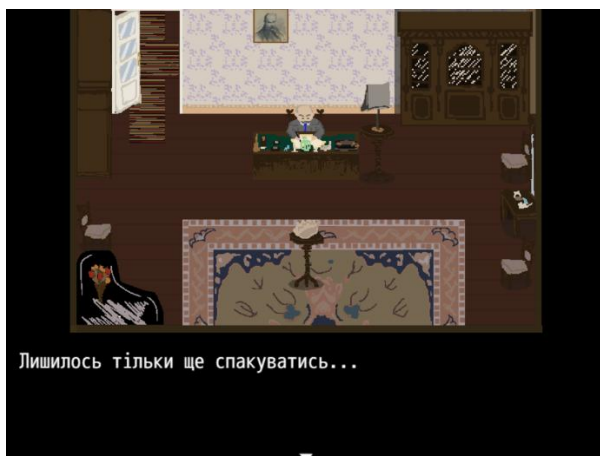


Рисунок И.1. Кабінет Коцюбинського у м. Чернігові

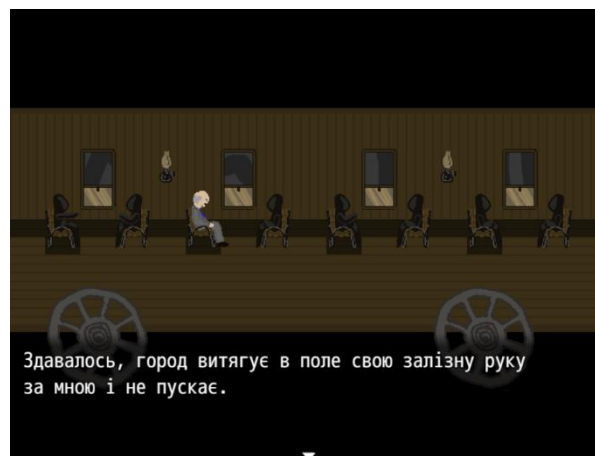


Рисунок И.2. Коцюбинський у потязі на шляху до Кононівки



Рисунок И.3. Нічні жахи Коцюбинського

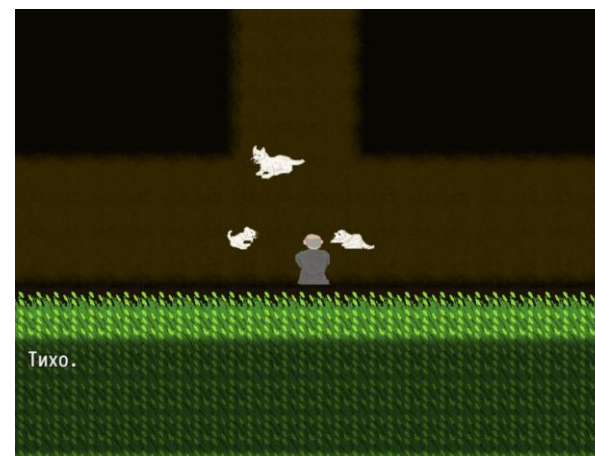


Рисунок И.4. Коцюбинський з трьома білими вівчарками

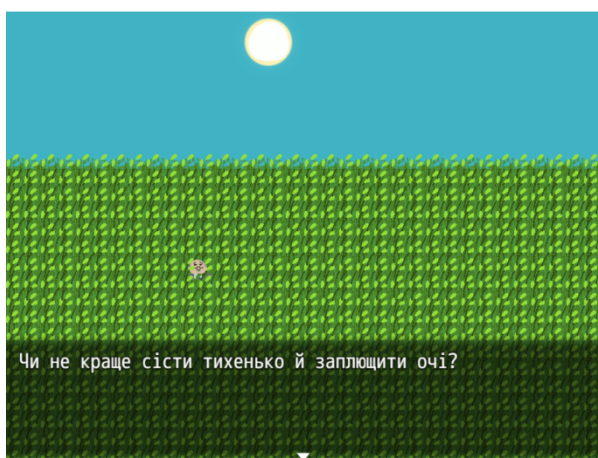


Рисунок И.5. Коцюбинський лежить у полі та слухає спів жайворонків

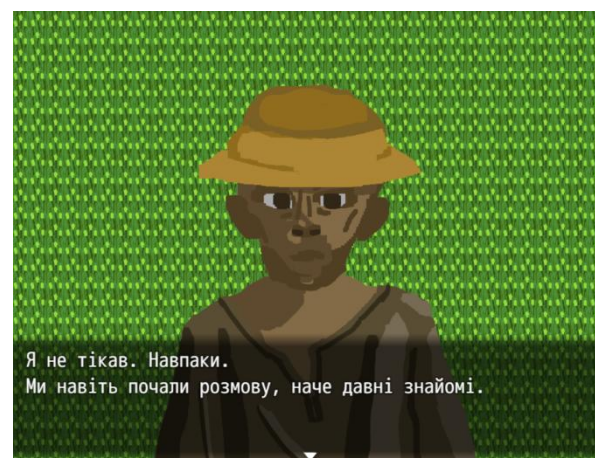


Рисунок И.6. Утілення людського горя в селянині

## Гра на майданчику «Ітч-іо»



Рисунок К.1. Сторінка гри на майданчику «Ітч-іо». URL: <https://orange-curl.itch.io/intermezzo-the-game> (дата звернення: 31.05.2026).

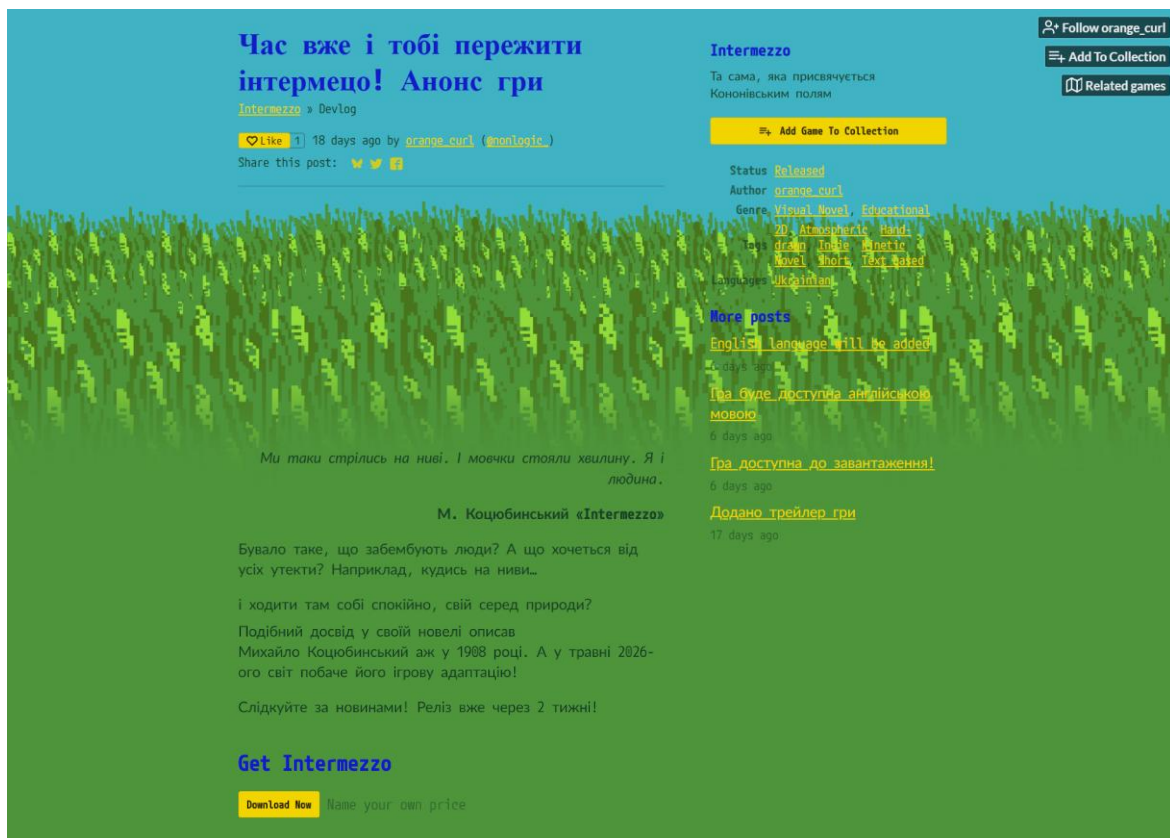


Рисунок К.2. Анонс гри на майданчику «Ітч-іо». URL: <https://orange-curl.itch.io/intermezzo-the-game/devlog/1522452/> (дата звернення: 31.05.2026).

## Промоція гри у соціальних мережах

### Анонс гри

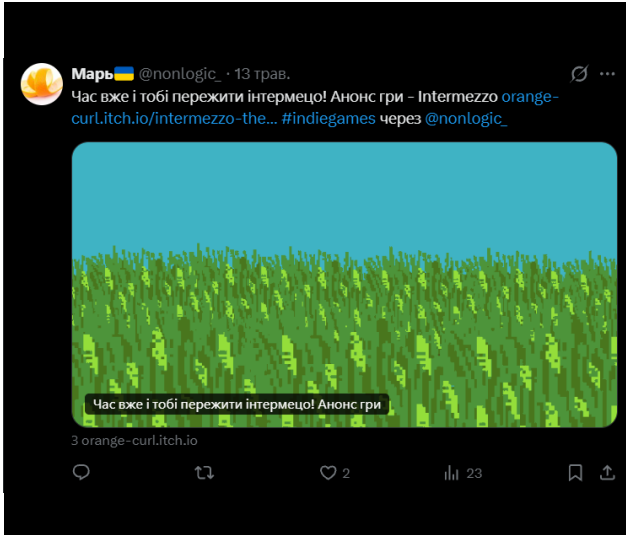


Рис. Л.1.1. Допис анонсу гри в іксі (колишній твіттер). URL: [https://x.com/nonlogic\\_/status/2054583261704159688](https://x.com/nonlogic_/status/2054583261704159688) (дата звернення: 31.05.2026).



Рис. Л.1.2. Допис анонсу гри в блюскаї. URL: <https://bsky.app/profile/mandarinpeels.bsky.social/post/3mlqmb73dgc2t> (дата звернення: 31.05.2026).



Рис. Л.1.3. Допис анонсу гри в фейсбуці. URL: <https://www.facebook.com/share/p/1CfXMWnVh2/> (дата звернення: 31.05.2026).

## Трейлер гри

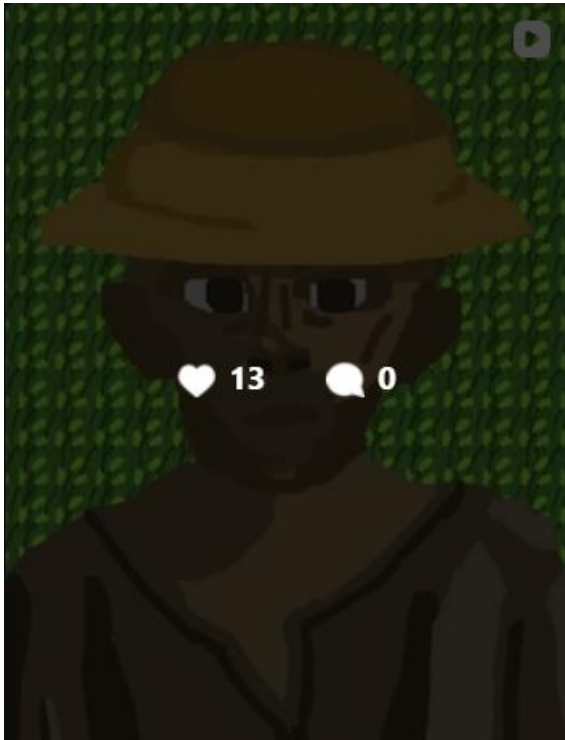


Рис. Л.2.1. Відеотрейлер у рілзах інстаграм. URL: [https://x.com/nonlogic\\_/status/2054583261704159688](https://x.com/nonlogic_/status/2054583261704159688) (дата звернення: 06.06.2026).

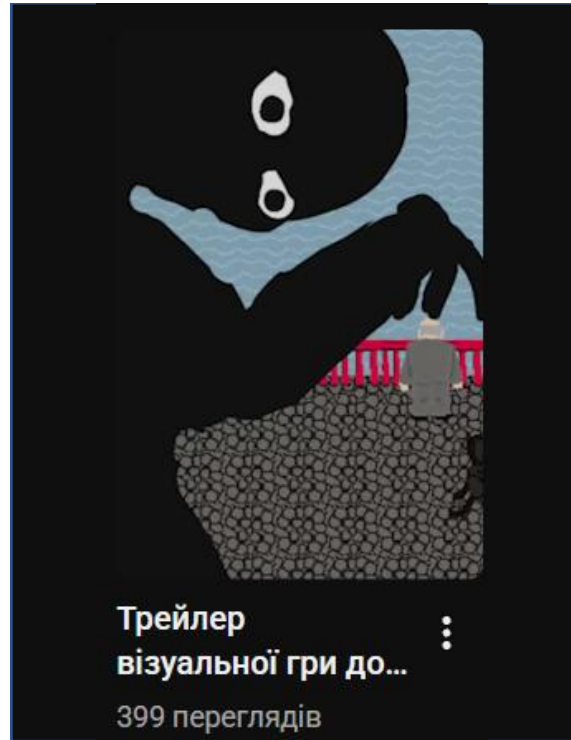


Рис. Л.2.2. Відеотрейлер у шортсах ютуба. URL: <https://bsky.app/profile/mandarinpeels.bsky.social/post/3mlqmb73dgc2t> (дата звернення: 06.06.2026).

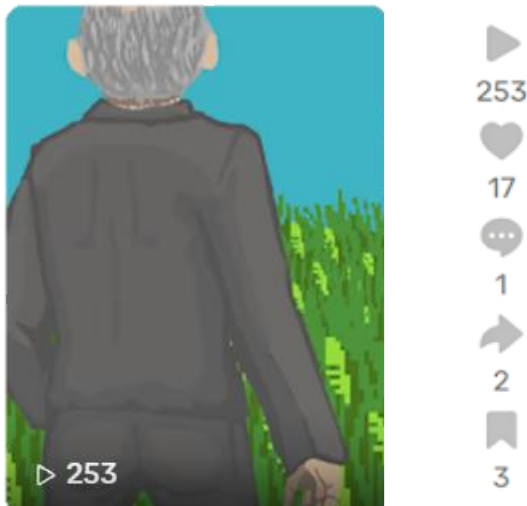


Рис. Л.2.3. Відеотрейлер у тіктоці. URL: [https://www.tiktok.com/@you.re\\_sunshine/video/7639606634259565844](https://www.tiktok.com/@you.re_sunshine/video/7639606634259565844) (дата звернення: 06.06.2026).

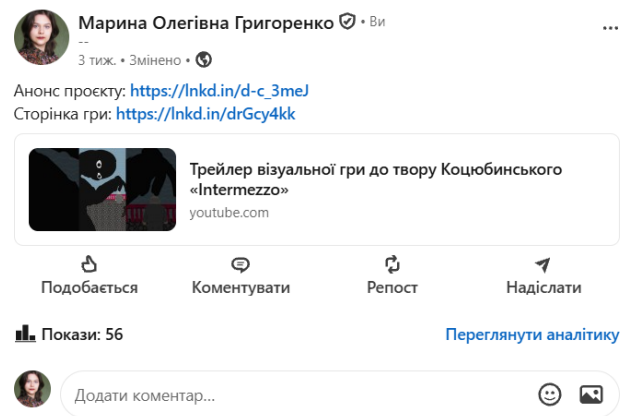


Рис. Л.2.4. Відеотрейлер на лінкедіні. URL: [https://www.linkedin.com/posts/orange-curl\\_трейлер-візуальної-гри-до-твору-коцюбинсько-ro-share-7460550839242457088-1wZ6](https://www.linkedin.com/posts/orange-curl_трейлер-візуальної-гри-до-твору-коцюбинсько-ro-share-7460550839242457088-1wZ6) (дата звернення: 06.06.2026).

## Реліз гри

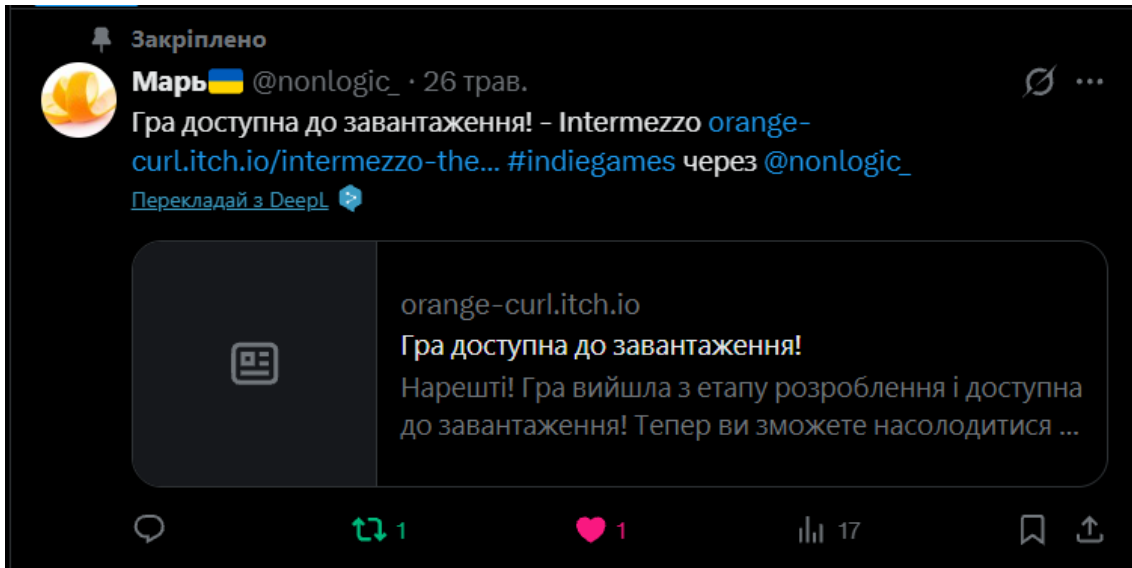


Рис. Л.3.1. Допис про реліз гри на іксі (колишній твіттер). URL: [https://x.com/nonlogic\\_/status/2059302894298353777](https://x.com/nonlogic_/status/2059302894298353777) (дата звернення: 31.05.2026).

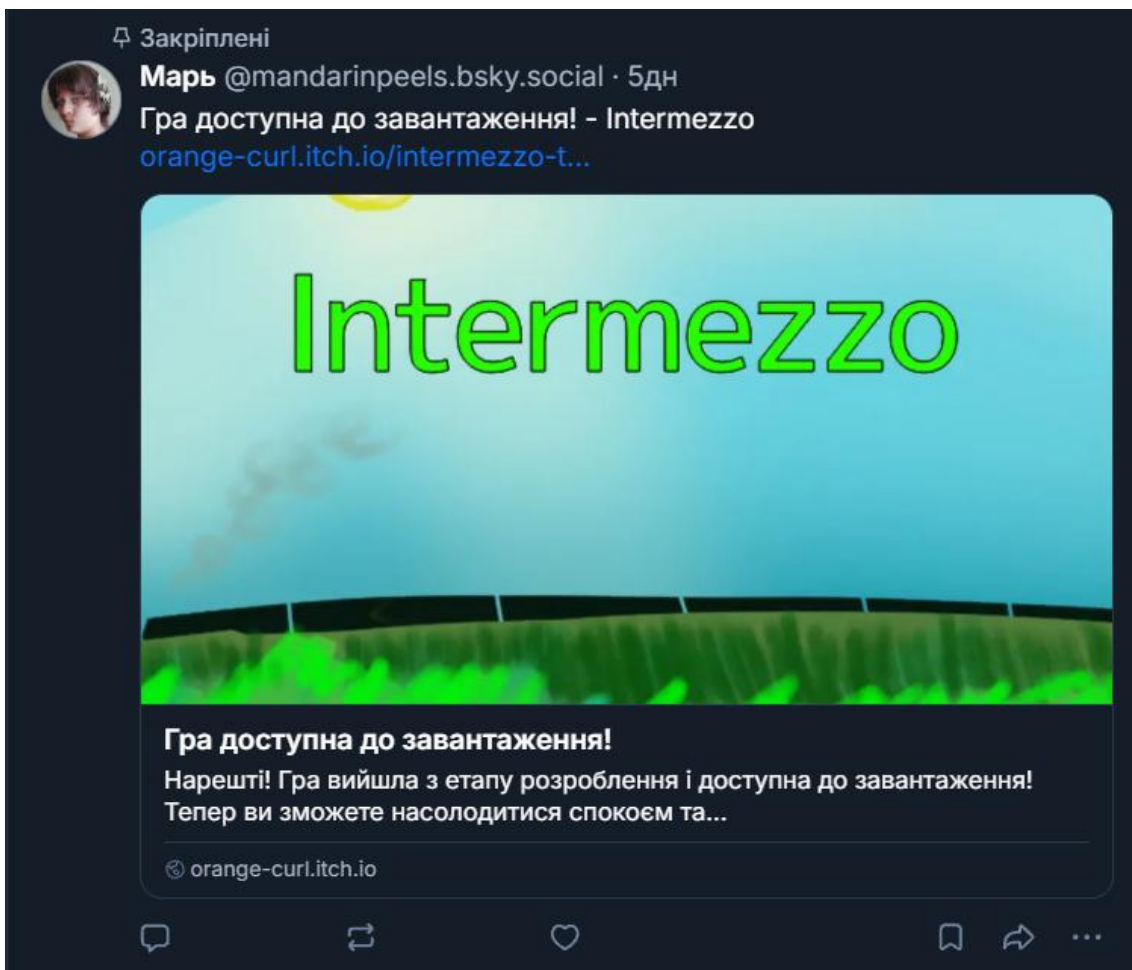


Рис. Л.3.2. Допис про реліз гри на блюскаї. URL: <https://bsky.app/profile/mandarinpeels.bsky.social/post/3mmreaa5st22x> (дата звернення: 31.05.2026).

## Стаття про гру на порталі «Куток»

куток

Створити допис

**Марина Григоренко**  
Редагувати профіль

зробив гру по Інтермецо

РЕПУТАЦІЯ  
6

ПРИЄДНАВСЯ  
13 трав. 2026 р.

**У тренді на Куток**

- Анонсували нове сюжетне доповнення для The Witcher 3  
#ігри #новини #cdprojekt #witcher
- Розклад літніх відеоігрових презентацій 2026  
#ігри #новини

**Марина Григоренко**  
Опубліковано 26 трав.

3 1 1

## Гра по «Інтермецо» Коцюбинського

#ігри #моєгра #візуальні-новели #rpgmaker #інді

Імпресіоністична новела Сонцепоклонника знайшла своє відображення у формі візуальної новели.

Неоцінена робота майстра психологічної прози традиційно вивчається школярами у 10 класі або на першому курсі коледжу. Можливо, ви й самі пам'ятаєте той час, коли вперше відкривали для себе цей твір, намагаючись вловити його суть.

Проте, давайте будемо відвертими: далеко не всі можуть одразу оцінити той самий «легкий вайб» перепочинку серед нив, сонця і землі. Істина полягає в тому, що «Intermezzo» є об'єктивно складним твором для непідготовленого читача.

У творі немає звичного гостросюжетного екшену чи швидкої зміни подій, натомість фокус зосереджений на внутрішньому стані героя, його емоційному вигоранні та втомі від людей. Крім того, імпресіоністичний стиль тексту

Куток

НАШІ ВІДЕО

СЛИШ, КУПИ

НАШ ПОДКАСТ

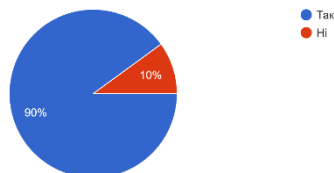
Рис. Л.4.1. Стаття про гру на порталі «Куток». URL: [https://kutok.io/orange\\_curl/hra\\_po\\_intermeco\\_kocubynskoho-58ac](https://kutok.io/orange_curl/hra_po_intermeco_kocubynskoho-58ac) (дата звернення: 31.05.2026)

## Результати збору зворотного зв'язку від тестувальників

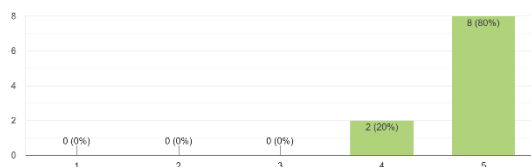
### Додаток М.1.

#### Перше коло тестувальників

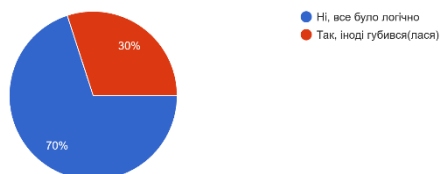
Ви пройшли гру повністю?  
10 відповідей



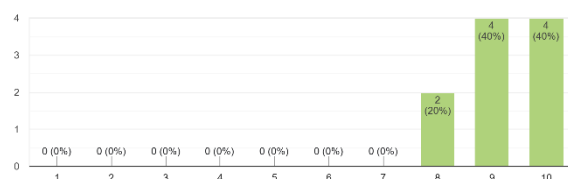
Наскільки цікаво було занурюватися в історію через інтерактивний формат (у порівнянні зі звичайним читанням)?  
10 відповідей



Чи виникало у вас відчуття «я не розумію, що відбувається/що робити далі»?  
10 відповідей



Ваша загальна оцінка новели (від 1 до 10):  
10 відповідей



Чи зустрічали ви технічні проблеми (звук, відображення, керування)? Якщо так, опишіть коротко, будь ласка.

10 відповідей

Ні

На деяких моментах були невеликі затримки у виході тексту

Не виникало. Єдине, що трохи збило це різкий перехід на керування і наче думаєш, що щось зависло, а так все добре працює. Хотілося б також, щоб на ПК версії була кнопка виходу

ні

Не зустрічала

Загалом ні. Мала необережність відкрити гру одразу із zip-ки, то гра видавала певні помилки, але зрозуміло чому. Потім через вилучення в окрему папку грала, то все було добре.

Так не могла зайти в двері.

наступати на психика та чоловіка у полі, трохи не зрозуміло

іноді не спрацьовувало одразу, коли натискаєш на персонажа/предмет

Відкрита форма для висловлення своїх думок розробнику

10 відповідей

Розробник молодець! Бажаю успіхів на захисті!

Все вийшло неймовірно гарно та цікаво. Стилістичні вибори розробниці створили додаткову незабутню атмосферу твору, що затягувала у проходження гри. Звукові доріжки додали потрібного ефекту для емоційного забарвлення сцен, що поглибилило відчуття

На мою думку, візуал у цій грі неймовірний. Кожен спрайт виглядає досить цікаво і має у собі власні фішки. Моделька Коцюбинського також заслуговує уваги. Те, як було передано його зовнішній вигляд – моя повага. Ще хочеться похвалити звукове супроводження. Загалом, гра має потенціал і якщо додати якихось цікавих фішок та інтерактивів різних або паскалок, то це був би дуже якісний продукт, який зможе мати широке охоплення

Дуже цікавий формат

Неймовірна візуальна новела. Вона гарно довершує оригінальний твір. Візуалізація нив,пшениці,людей - не відірвати очей. І звукове наповнення було приємне

Неймовірна візуальна новела. Вона гарно довершує оригінальний твір. Візуалізація нив,пшениці,людей - не відірвати очей. І звукове наповнення було приємне

Несподівано приємно вразив візуал. Простий, але видно, що в нього вклали багато часу і душі, дуже затішний. Ти добре впоралася зі своєю дипломною роботою, розумничка!

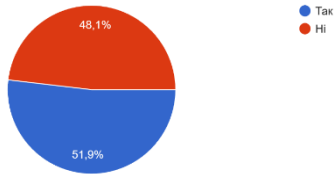
ідея дуже цікава, навіть проникаєшся суттю за допомогою картинок та звуків у грі краще ніж би ти читав просто книгу

Переходи від читання до керування ніяк не виділені, гра не розповідає про керування.

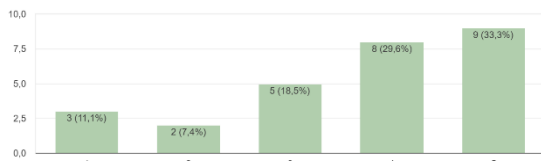
Дуже класна ідея, цікавий формат і прикольне звукове та візуальне оформлення з естетикою ретро. Але було би добре, думаю, додати якісь підказки для гравців: наприклад, стрілочками/якимись іншими позначками показувати, що потрібно натиснути на щось, оскільки не завжди було зрозуміло це (і, як уже зазначала вище, іноді одразу не спрацьовувало, коли натиснути на якийсь предмет/персонажа)

## Друге коло тестувальників

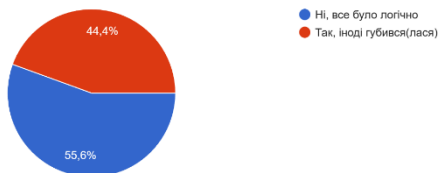
Ти пройшов гру повністю?  
27 відповідей



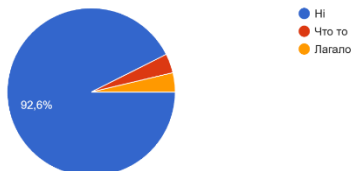
Наскільки цікаво було занурюватися в історію через інтерактивний формат (у порівнянні зі звичайним читанням)?  
27 відповідей



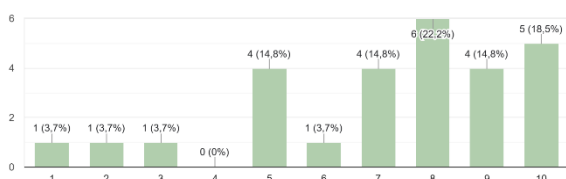
Чи виникало відчуття «я не розумію, що відбувається/що робити далі»?  
27 відповідей



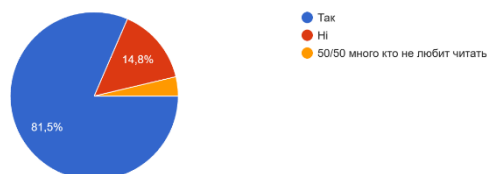
Чи зустрічалися технічні проблеми (звук, відображення, керування)?  
27 відповідей



Твій внутрішній критик важливий: оціни гру (від 1 до 10):  
27 відповідей



Цікаво було б читати шкільні твори у форматі гри?  
27 відповідей



Що найбільше сподобалося / не сподобалося у форматі гри?  
27 відповідей

- Пошол н й
- Сподобалось змістовність гри
- не знаю
- Вибор без вибора
- Суть, сюжет, графіка
- Дуже сподобалась яскравість картинок, доступність розповідей та тексту, цікавість сюжету.
- Більше сцен потрібно
- Те,що це в вигляді новелии
- Не мій жанр
- Я не дуже полюбляю історію
- Незнаю
- Все сподобалась
- Цікаво подача
- Аудіоряд супер.
- Не сподобалась рисовка, а так все інше дуже гарне
- Не люблю візуальні новели
- Найбільш сподобалось подання історії у гри
- Сподобався вайб
- Не люблю історію
- Вибір без вибіра
- Сподобалось: Якість гри, Не сподобалось: Кількість Діалогів
- Ну мне понравилось то как он ехал чи на машине чи на карете не знаю но мне ронравилось ище то что графика класна да и рлюс мне тот чел понравилось за его ми грали
- Сподобалось: Якість гри, Не сподобалось: кількість Діалогів
- Найбільш сподобалось подання історії через гру
- Мені дуже сподобалась гра,адже це щось цікаве і я ще такого не зустрічала,і на мою думку ця гра дійсно може допомогти зрозуміти зміст.Якби наші твори також можна було б так само читати в форматі гри,то це було б дуже класно.
- Раст трохи краще
- d