УДК 004.928:004.94

ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК НАРАТИВУ ТА ІГРОВИХ МЕХАНІК У 2D-ПЛАТФОРМЕРАХ

[1]Ірина ТЕРЕБІЙ, [2]Олександр ВОВК
[1]магістрант, кафедра МСТ, ХНУРЕ,
[2]доцент, к.т.н., доцент каф. МСТ, ХНУРЕ

Abstract. *The paper examines the connection between narrative and game mechanics in 2D platformers using the examples. The approaches that lead to ludonarrative dissonance, the methods of conveying the story through the complexity of challenges, the development of abilities, and the world exploring are analyzed.*

Keywords: *interactive narrative, video games, 2D platformer, game design, scipt, analysis.*

Наратив у відеоіграх можна подати багатьма різними способами: події, діалоги, вибори гравця, за допомогою взаємодії з середовищем [1, 2]. Особливість механік переміщення, подолання перешкод та розвитку ігрового персонажа у жанрі 2D-платформерів дають особливі можливості пов'язання наративної та геймплейної складових, які за належного узгодження дозволяють зробити цілісну взаємодію, а не гру, де одна складова дає лише «супровід» іншій. Ігрові механіки можна розглянути як правила та можливості, які визначають те, як подати наративну складову та як зміст може отримати і сприйняти гравець.

Мета дослідження – аналіз та визначення можливостей гармонійного пов'язання наративної та геймплейної складової 2D-платформерах; дослідження ситуацій, що приводять до лудонаративного дисонансу та надання рекомендацій щодо його уникнення.

Влучно та гармонійно реалізований взаємозв'язок механік і сюжету можна розглянути на прикладах інді-ігор: Celeste, GRIS, Hollow Knight.

Celeste демонструє невідривний зв'язок між досвідом головної героїні Меделін та досвідом гравця. Сходження дівчини на високу гору, яке таким не вважають більшість тих, кого вона зустрічає на своєму шляху, метафорично відображає особисте зростання та повністю підходить під складний геймплей з безліччю спроб, які потрібні для проходження рівнів. Механіка постійних намагань заради досягнення славетної вершини гори відображає сумніви героїні та гравця, розглядає значущість досягнень та покладених зусиль. В момент, коли Меделін переживає паніку та має «заземлитися», того ж темп геймплею вимагає і від гравця, заохочуючи спокійний підхід, не властивий іншим частинам гри. Так наративні ідеї транслюються через характер геймплею, його складність і темп.

Геймплей GRIS (рис. 1) є медитативним, що цілком підходить для платформера про п'ять стадій переживання горя [3]. Переходи між стадіями, окрім змін аудіовізуальних, супроводжуються зміною локацій і новою навичкою героїні. Гра не покладається на діалоги чи традиційні для жанру механіки, не містить жодного слова, має лише одного NPC, проте наративний шлях повністю зрозумілий і розкривається через зміни світу. На першій, пустій сіро-білій локації, Гріс може тільки йти, іноді спотикаючись, що повністю підходить стадії заперечення. Стадія гніву додає червоні відтінки та навичку приймати форму важкого кубу, щоб трощити предмети навколо. Третя стадія дає героїні крила і

живу, зелену локацію, а на стадії депресії гравець занурюється в темряву і воду, які демонструють нову механіку. Фінал демонструє повний спектр кольорів та нову здатність Гріс, що розширює геймплей та тривалість проходження локації.



Рис. 1. GRIS

Hollow Knight розкриває історію світу фрагментарно: на початку дає загадку, але далі збирати деталі сюжету та лору потрібно скрупульозно, як справжню детективну головоломку. NPC мають власні інтереси, не ведуть героя за руку, не багатослівні, геймплей і сюжет є частково нелінійним: з цим гра пропонує органічно працюючий відкритий світ, що існував задовго до, існуватиме після та сповнений персонажів, які не просто стоять і чекають лише на головного героя. Хоча локації і поєдані своїми власними палітрами та дизайном NPC, загалом світобудова притримується принципу цілісної естетики: артефакти королівства комах – лавки, статуї, ліхтарі тощо – поширені по всьому світу, більшість комах мають маскоподібні обличчя незалежно від того чи дружелюбні вони. Просування і геймплеєм, і сюжетом в цьому платформері реалізоване через дослідження його світу, в свою чергу відкриття нових маршрутів та здібностей дають можливість потрапляти в раніше недоступні частини королівства. Повернення до деяких локацій після деякого дослідження світу може змінити їх до невпізнаваності, як візуально, так інаративно, завдяки деталям, які гравець вже знає чи дізнається безпосередньо на зміненій локації.

Конфлікт наративу та геймплею має назву «лудонаративний дисонанс» [4]. Суперечність може виникати, коли поведінка персонажа під час ігрового процесу не підходить його мотивації або коли механіки послаблюють емоційний ефект сюжетних подій [5]. Найчастіше за це критикують Action/RPG, пригодницькі екшни, де емоційна, кінематографічна історія не завжди може гармонійно співіснувати з ігровими задачами, адже гравцю потрібно в щось грати, а не просто

дивитися кат-сцени та читати діалоги. В 2D-платформерах через особливості жанру це також може відбуватися в ряді випадків.

Конфлікт механік та характеру персонажа це найпростіша проблема, якої варто уникнути: якби героїня GRIS у скорботі одразу ж могла бігати, був би дисонанс. Складний платформінг недоречний у моментах, в яких важливо зберегти встановлений наративний темп – трагічна та напружена музика і відчуття сюжетної загрози, спішки заради певної сюжетної цілі, не спрацюють, якщо гравець буде десятки разів намагатися пройти сцену. Також обмежений наративний проміжок часу в драматичних чи кульмінаційних моментах недоцільно витрачати на пошук колекційних предметів, якщо вони безпосередньо не впливають на сюжет чи стан героя. Невдалим прикладом серед 2D-платформерів є пошук необов'язкових предметів під час епізодів втечі у «Ori and the Blind Forest», коли сама наявність прихованих відгалужень рівня із колекційними «сферами» чи «уламками» руйнує драматизм. Гравець змушений нехтувати або логікою оповіді, або предметами для темпу історії, чи ігнорувати сюжетну терміновість заради 100% проходження.

Отже, взаємозв'язок наративу та ігрових механік в 2D-платформерах може реалізовуватися різними способами. На основі проаналізованих прикладів можна сформулювати рекомендації. Механіки мають підтримувати основну тему гри: якщо історія присвячена подоланню страху, випробування можуть вимагати поступового опанування навичок, а не лише перевіряти швидкість реакції гравця. Нові здібності та зміни середовища доцільно пов'язувати з розвитком персонажа чи сюжетом, щоб в цих геймплейних деталях було й наративне значення. Складність перешкод, їх візуальна та геймплейна складова, розміщення необов'язкових предметів необхідно узгоджувати з емоційним характером сцен та встановленим наративним темпом. Дослідження світу варто використовувати як засіб поступового розкриття історії та інструмент нелінійності, надаючи гравцю можливість встановлювати зв'язки між деталями. Дотримання цих рекомендацій допоможе уникнути лудонаративного дисонансу і перетворити геймплей з простого супроводу сюжету на інструмент подачі наративу.

Список літератури

1. Вовк, О. В., Манаков, В. П., & Сурженко, А. С. (2026). Управління кольором та освітленням як інструмент формування емоційного фону у візуальних новелах. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 10-12).

2. Вовк, О. В., Чеботарьова, І. Б., & Мартиненко, Ю. С. (2026). Спеціалізації 3D character artists у виробництві персонажа. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 1. (с. 308-309).

3. Тарасенко, М. А., & Калайда, Н. С. (2024). Розробка 2D гри-платформера на Unity. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті*. Т. 6. (с. 734-735).

4. Birdi, A. (2025). *How The Game 'GRIS' Transforms Grief Into Gameplay.* Substack. https://amritbirdi.substack.com/p/how-the-game-gris-transforms-grief.

5. Medium. (2022). *Gameplay, Story, and Ludonarrative Dissonance*. https://medium.com/@ryannealewallace/gameplay-story-and-ludonarrative-dissonance-d2429fa05a83.