УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Знакомство с языком ink

Сюжетные возможности



Ink — язык интерактивной литературы

История становится интерактивной: текст, выборы и ветвления

1 **Интерактивный текст**

История реагирует на выбор игрока

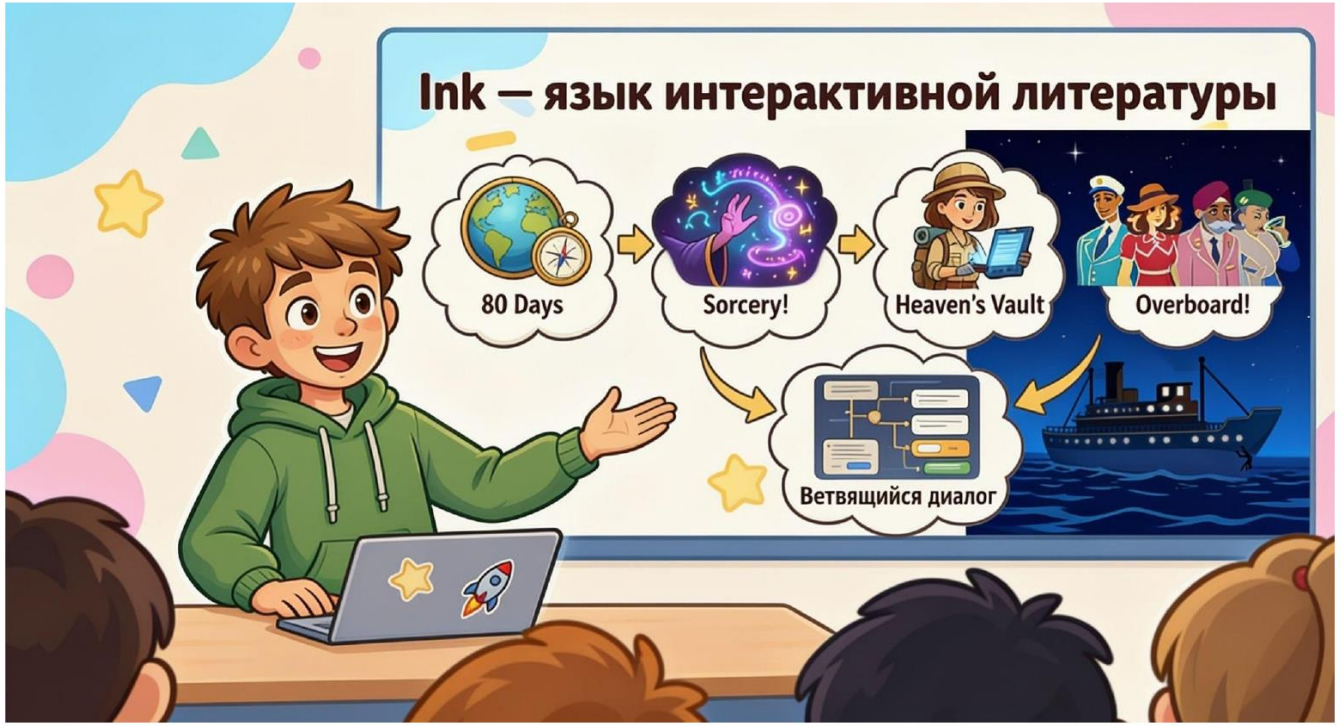
2 **Выборы и ветвления**

Можно строить разные пути прохождения

3 **Сценарий как код**

Текст и логика хранятся в Ink-скрипте

Ink описывает сюжет как систему связанных фрагментов и решений



Код Ink и результат в игре

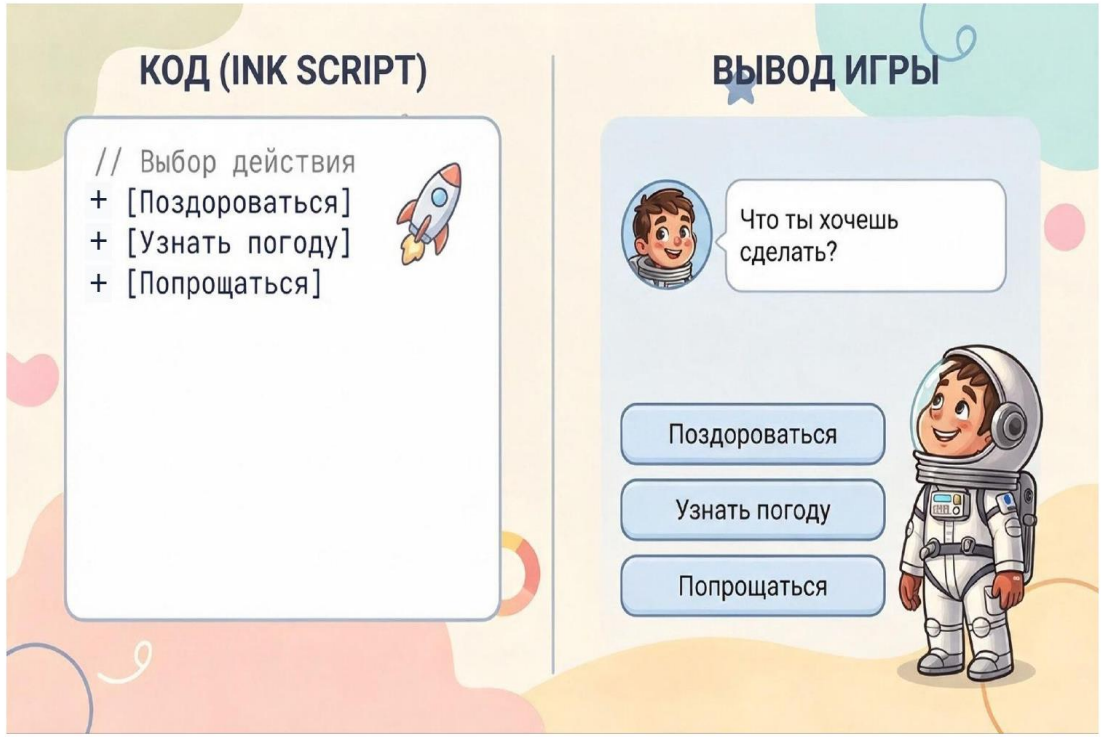
Слева пишем сценарий — справа игрок видит реплику и варианты выбора

1 **Текст реплики**
Формулируем, что персонаж говорит игроку

2 **Варианты выбора**
Например: поздороваться, узнать погоду или попрощаться

3 **Результат**
Ink-скрипт превращается в интерактивный диалог

Редактируйте сценарий и сразу проверяйте, как его увидит игрок



Переменные и развилки в тексте

Объявляем VAR, меняем значение через ~ и проверяем его в условном блоке

1 **VAR — память сценария**

Объявляем переменную в начале файла

2 **~ — изменение значения**

Меняем состояние после события

3 **{ } — проверка и развилка**

NPC отвечает по-разному в зависимости от значения

Переменная has_chip позволяет сценарию помнить, нашёл ли игрок чип

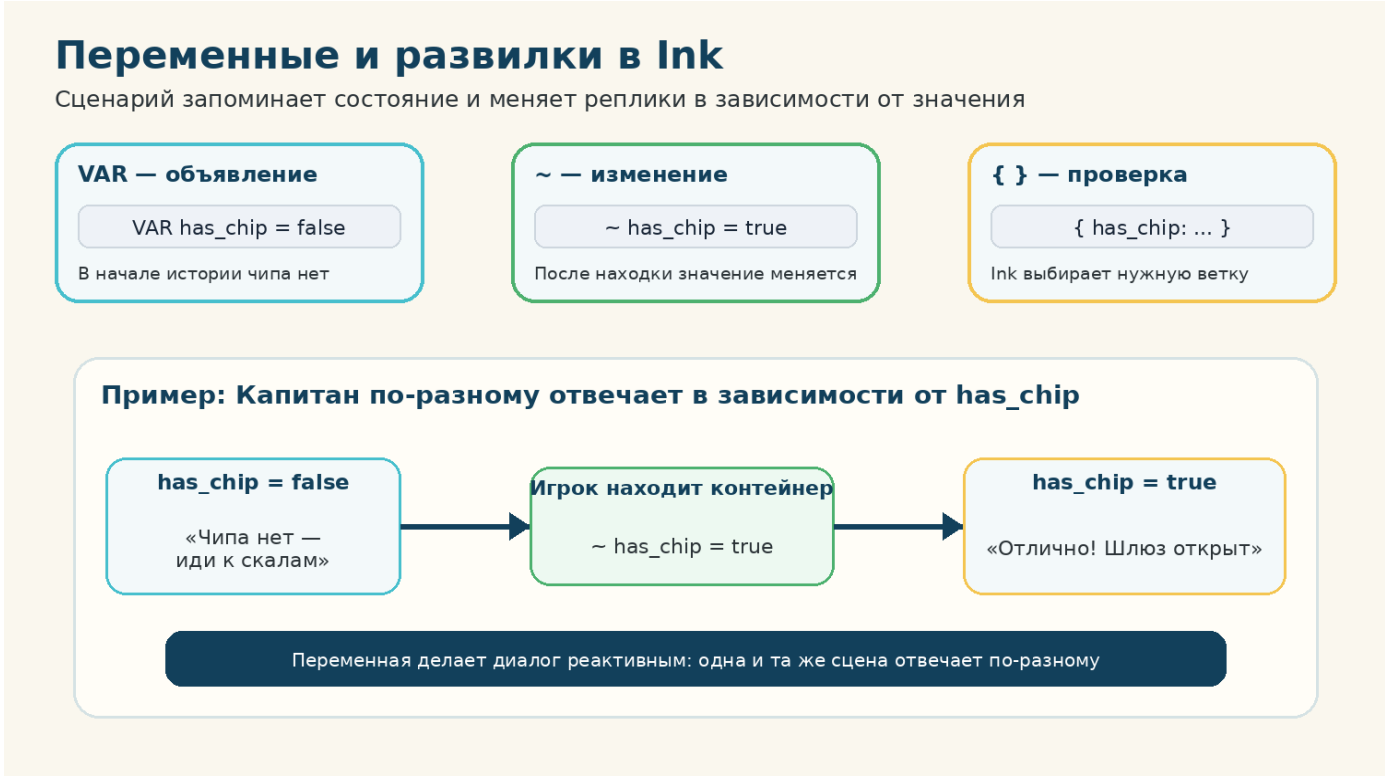


Схема квеста в игре

От задания Капитана — к безопасному поиску или опасному решению

1 Задание

Капитан просит найти резервный чип

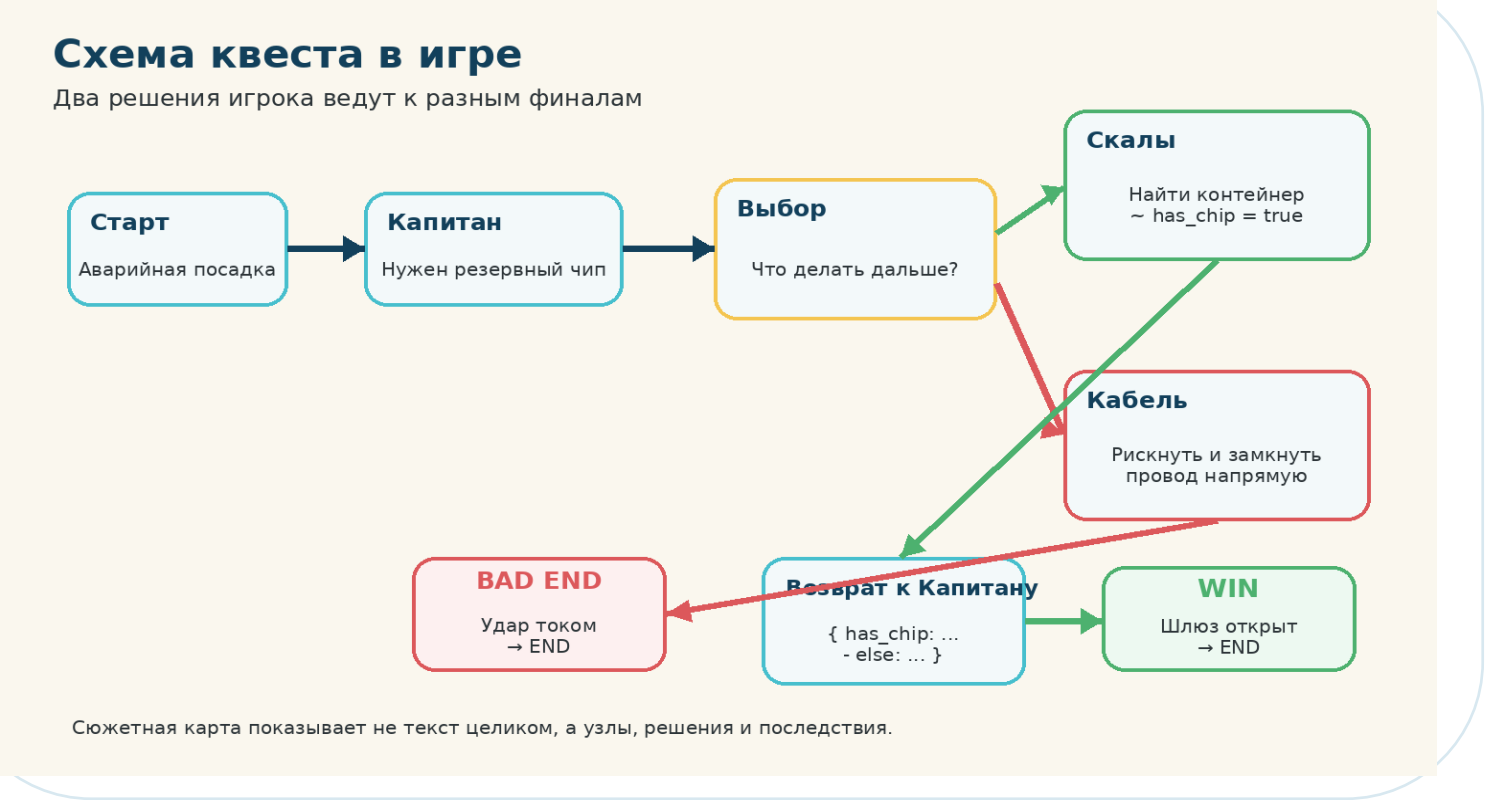
2 Два пути

Скалы → чип или кабель → поражение

3 Финалы

Успех через has_chip или bad_end

Карта помогает увидеть структуру истории: узлы, выборы, переменную и два финала



Практика: диалог для своего NPC

Создайте законченный Ink-сценарий с переменной, развилкой и финалом

1 Структура

Минимум 3 узла и 3 варианта выбора

2 Переменная и условие

VAR, изменение через ~ и проверка в { ... }

3 Проверка

Все ветки должны завершаться переходом или → END

Пройдите все варианты в Inky и исправьте loose ends

