УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Интеграция нарратива в 3D-игру
Ink + ПРИМС через переменные



Интерактивный диалог в 3D: пауза для действий

Чем → DONE отличается от → END в игре «Урсула»

1 **→ имя_узла**

Переход к следующей сцене или реплике

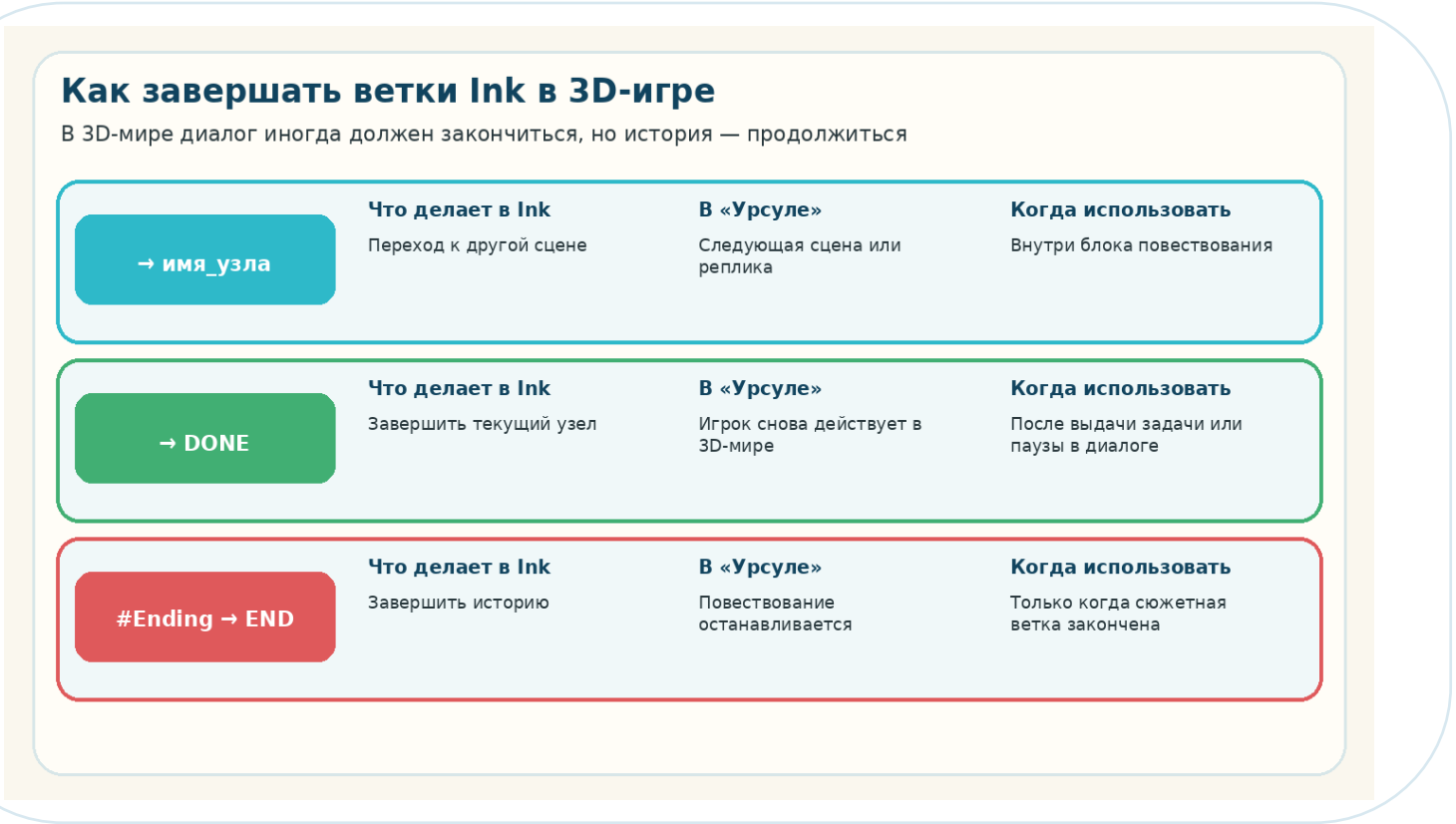
2 **→ DONE**

Завершить текущий диалог и вернуть игрока в 3D-мир

3 **#Ending → END**

Окончательно завершить сюжетную ветку

После задания Капитана нужен → DONE: игрок должен пойти и действовать в мире



МодульПовествования и МодульПеременных

Связываем глобальное состояние 3D-мира со сценарием Ink

1 **МодульПеременных**
Хранит и меняет глобальные переменные проекта

2 **МодульПовествования**
Передаёт значения в Ink и открывает нужные узлы

3 **Кибериада GE**
Открывайте редактор из карточки модели, чтобы видеть переменные проекта

Сначала меняем состояние мира, затем явно передаём его в сценарий Ink

Два модуля связывают мир игры и сценарий Ink

Переменная хранится в проекте «Урсулы», а Ink получает её значение через ПРИМС

МодульПеременных

УстановитьЗначение(имя, значение)

Записывает состояние в общую память игры.

Пример:
has_chip = true после подбора предмета

СледитьЗаПеременной(имя)

Подписывает объект на изменение глобальной переменной.

Важно:
Переменная должна быть заранее создана в проекте «Урсулы».

МодульПовествования

УстановитьЗначениеИзПеременной(...)

Передаёт значение из мира игры в переменную сценария Ink.

Пример команды:

```
МодульПовествования.
УстановитьЗначениеИзПеременной(
    has_chip,
    has_chip
)
```

ПерейтиКУзлу(имя_узла)

Открывает диалог с нужного узла Ink.

Ключевая идея:
ПРИМС передаёт факт действия → Ink выбирает реплику.

Схема движения данных

Кто отвечает за действие в мире, а кто — за реплику

1 Капитан

Выдаёт задачу, пока has_chip = false

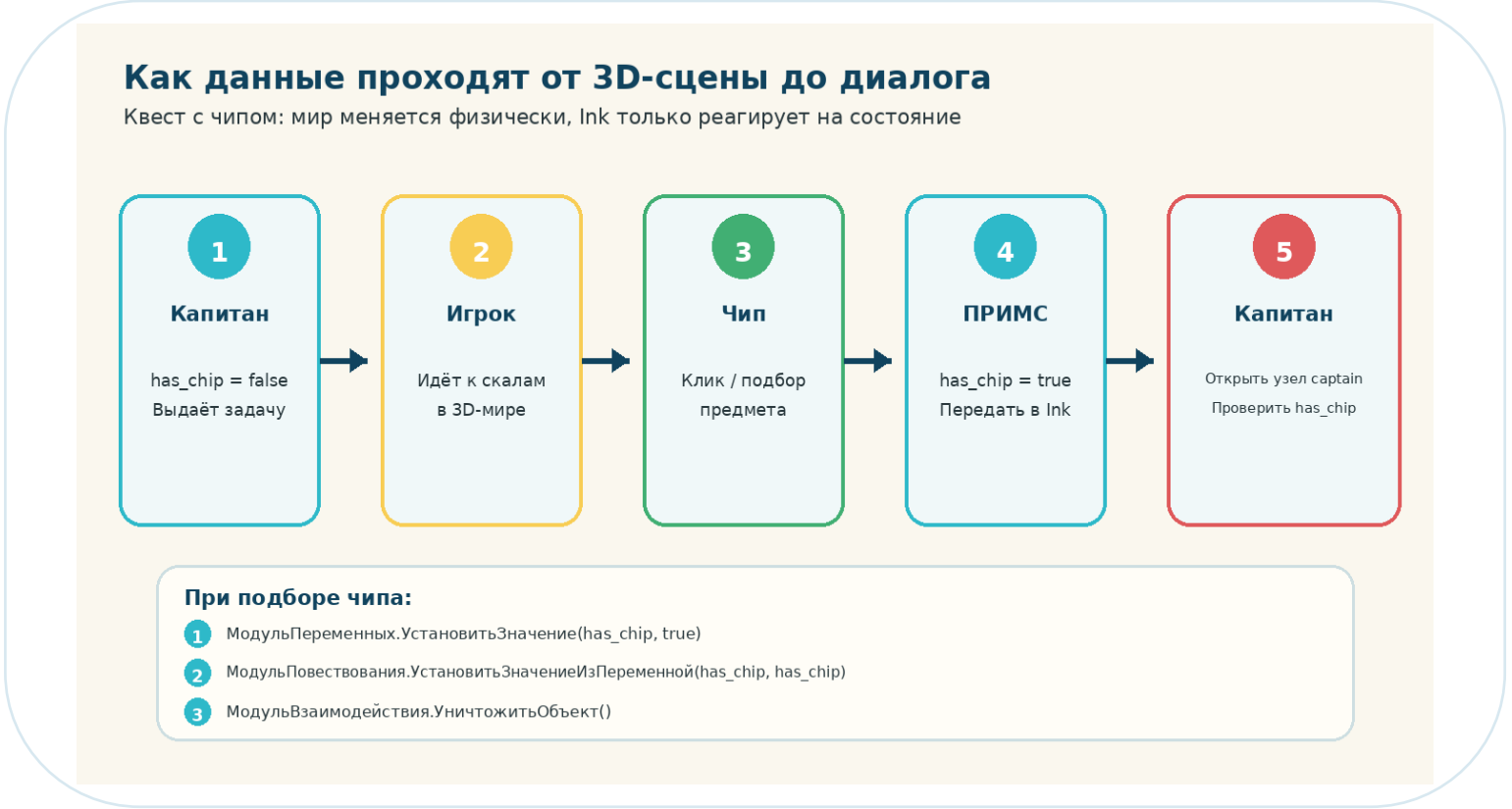
2 Чип

При подборе меняет has_chip на true и передаёт значение в Ink

3 Возврат

Капитан открывает узел captain — Ink выбирает нужную ветку

Подбор предмета делает ПРИМС; Ink отвечает за диалог и ветвление по переменной



Практика: интегрируем квест в 3D

Адаптируем Ink, создаём переменную и две диаграммы ПРИМС

1 Ink
Заменить текстовый поиск на → DONE и добавить узел captain

2 Урсула
Создать has_chip: boolean = false и загрузить orbit_3d.ink

3 ПРИМС
Диаграмма чипа + диаграмма Капитана + проверка полного сценария

Цель: действие игрока в 3D должно менять реплику NPC через общую переменную

Практика: соединяем Ink, ПРИМС и 3D-сцену

Результат — предмет в мире меняет глобальную переменную, а NPC реагирует другой репликой

1. **Адаптировать Ink**
   В task поставить → DONE.
   Создать узел captain с проверкой has_chip.
2. **Создать переменную**
   В «Урсуле»: has_chip,
   boolean = false. Загрузить orbit_3d.ink.
3. **Диаграмма чипа**
   Ожидание → Подобран.
   Установить has_chip = true и передать в Ink.
4. **Диаграмма Капитана**
   По клику перейти в «Диалог».
   ПерейтиКУзлу(captain), затем вернуться в ожидание.
5. **Проверить сценарий**
   Капитан → скалы → чип исчезает →
   возврат → победная реплика.