УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Переменные и вариативность

Использование переменных для создания ветвящихся заданий



Переменные: записать и прочитать

Сохраняем значение, а затем используем его в логике задания

01 **Записать**
Сохранить новое значение

02 **Хранить**
Переменная помнит состояние

03 **Прочитать**
Получить значение позже

Пример: число разговоров с NPC = 3



Условия и ветвление

Переход зависит от значения переменной или игрового условия

УСЛОВИЕ

Истина

Переход срабатывает

Ложь

Переход не срабатывает

Есть ключ? → выбрать ветку



Вариативность поведения NPC

Одно значение счётчика может менять реакцию персонажа

NPC ждёт

Счётчик < 2 → **Даёт подсказку**

Счётчик ≥ 2 → **Отказ**

Переменная делает диалог живым



Практика: добавляем вариативность

Счётчик + условные переходы + два сценария прохождения

1 Добавить счётчик
Отслеживать прогресс

2 Сделать ≥2 перехода
Задать разные условия

3 Протестировать 2 сценария
Проверить обе ветки

Цель: обе ветки должны работать

