

Как сменить заводское имя механоиду? Моддинг механоидов, изучаем SDK

Текст написан для видео урока для [канала Andrew Rain](#) (2020/04)

1-2. Начав новую игру в Механоидах, мы получим имя **Unnamed**, что означает безымянный, а запросив на базе идентификационный код нам дадут имя **SM5T001**.

3-4-5. Во второй части, имя механоида-игрока по умолчанию: **SMT5001**, что можно увидеть в интерфейсе, оставаясь на самой первой сцене текста, а запросив идентификационный код, мы получим имя **SMT5014**.

SMT – это сокращения от SIMBIOT.

Почему именно 14? Почему в первой части **SM5T001**, а во второй **SMT5001**? Я не буду сейчас приводить теории с форумов, это тема отдельного видео. Я здесь сейчас лишь для того, чтобы привести факты, потому-что вы смотрите видеоуроки по моддингу Механоидов.

6. Игра Механоиды 2: Война Кланов сразу же устанавливает игроку имя, которое прописано в базе данных текста под идентификатором = **DEF_PLAYERNAME**

Default — умолчание

Player — игрок

Name — имя

Имя игрока по умолчанию.

~~Поздравляю, вы выучили сегодня 4 английский слова.~~

Именно по этому, создав новую локацию для игры в редакторе, когда вы просто подключили её, но не будете присваивать имя игроку в скриптах и не предлагать игроку самостоятельно ввести имя — имя нашего игрока будет соответственно = **SMT5001**

И так, мы открыли первый способ изменить имя игроку при разработке модификаций — изменить в редакторе текстов значение **DEF_PLAYERNAME**. Преимущество этого способа в том, что вам вообще не нужно париться со скриптами. Но недостатки: 1) вы НЕ сможете дать несколько разных имён игроку в течении игры. 2) игрок НЕ сможет самостоятельно ввести своё имя. Я лично этот способ никогда не использовал, так что мы переходим к работе со скриптами.

--- --- ---

Скрипты. А вообще-то Сценарии.

Script – Спецарий. Scripts – Сценарии.

7.

Залезаем в "\\Data\\Scripts\\include**AIM.cpp**"

**** Пролистываем... ****

Чтобы узнать, что оказывается у нас есть лишь одна функция, связанная с именем механоидов. Это:

```
void proc SetMechName(char mechID, char name)
{
    UserFunc(76, mechID, name);
}
```

Set — задать/установить

Mech —механоид

Name — имя

Задать имя механоиду.

Пример использования функции на стартовой базе по началу игры
— База 2 Сектора Пустыни внутри скрипта по адресу

\\Data\\Scripts\\Locations\\L5\\StartBase.src :

8.

```
SetMechName("PLAYER", "SMT5014");
```

Первый аргумент передает идентификатор механоида — **"PLAYER"** это наш игрок, кстати. Второй аргумент передает имя, присваиваемое механоиду. Легко понять, что эта строка кода присваивает игроку имя **"SMT5014"**

Давайте вернемся в самое начало игры и детальнее разберем те сцены, которые сопровождают нас до возможности покинуть базу и отправится в сектор Пустыни, имею ввиду на улицу в Пустыню в свободный полёт.

Для этого нам нужно углубится в скрипты и тексты.

- - -

Но я, для наглядности подготовил вам это в виде презентации.

ARTICY DRAFT ПРЕЗЕНТАЦИЯ!

А теперь я могу показать, как это выглядит изнутри. Вот код. Вот идентификаторы текстовых записей. А вот тексты.

--- --- ---

А теперь интересная вещь. В текстах встречается ссылка такого рода `назови его.` и она ссылается на функцию `GetName` которой нет. В том смысле, что нигде в скриптах её нету абсолютно. Это значит что оно ссылается прямо на код движка игры. И, следовательно, это такая недокументированная возможность открыть игроку окно ввода имени персонажа.

Не задокументировано? Верно. Зато можно просто скопировать — вставить. Правда может немного дезориентировать то, что для работоспособности последовательного алгоритма, первая часть находится в редакторе текстов, а вторая часть в редакторе скриптов. Поскольку открыв окно ввода имени функцией `GetName` и подтвердив ввод имени — уже после этого вызывается функция `ConfirmName`, которая также нигде не указана.

Так что узнать это можно было лишь проанализировав скрипт стартовой базы...

Или банально
Ctrl+C / Ctrl+V /
Copy / Paste /
Копировать / Вставить
И что-то заработало! Уху!

Но все-таки правильно иметь понимания того, почему оно заработало.

- - -

Теперь рассмотрим присвоение игроку имени и возможность ввода своего имени при разработке нового мода.

Для начала пример присвоение имен без возможности ввода имени:

ПРИМЕР SetMechName!

А теперь пару примеров, используемых в моих модах:

- [Возрождение Форвард](#)
- [Резервный Туннель](#)

ПРИМЕРЫ! ПРИМЕРЫ! ПРИМЕРЫ!

- - -

Под финал, добавлю некоторые потенциальные возможности SDK:

- С помощью **SetMechName** вы можете изменять имена других механоидов
- Вы можете разработать квест, в котором один механоид по какой-то причине изменил своё имя
- С помощью **SetMechName** вы можете изменить имя игроку в любой момент
- С помощью **GetName** вы можете предложить игроку сменить имя в любой момент, и не только в самом начале игры
- С помощью **SetMechName** или **GetName** вы можете изменять имя игроку, и сделать сюжет по которому в течении прохождения одной модификации игрок берет под управления разных механоидов. Главное — четко объяснить игроку, что «ты не внезапно очутился в другом глайдере в ином месте, нет, ты просто играешь теперь за иного персонажа, и звать тебя вот так то»

- - -

Напоминаю, что желающих заниматься разработкой модов для механоидов мы ждём в сообществе Кластер Модостроителей, где вы можете обмениваться опытом, делиться достижениями и собираться в команды.

Что такое «Кластер Модостроителей» и как его найти, видео об этом есть у меня на канале.

- - -

А теперь пишите в комментарии всё по теме к этому видео и к модам для механоидов в общем. Вопросы, что не понятно. Предложения, о чем дальше снимать уроки. Благодарности, кому эта видео-инструкция помогла. Мысли, что еще добавить сюда нужно. Критика, что есть не совершенно в видео моём. И логика, потому-что математика.

Запретить обсуждения **SM5T001 / SMT5001** я вам не могу, но давайте об этом в последнюю очередь. Первым делом логика и моды, а истории и догадки уж потом.

Напомню, что на моём канале есть серия видеоуроков по работе с SDK для механоидов. Но в плейлисте «[Механоиды 2 SDK](#)» у меня есть как видео без озвучки, так и с озвучкой и объяснениями.

Посмотрите, если это вам интересно.

С вами был [Andrew Rain](#), учите математику, до скорых встреч.

• • •

https://www.youtube.com/channel/UCeN26EBhmPHnS_SX_-jdRVw/