

Witam wszystkich

Próbowałem wykonać kilka zaawansowanych modyfikacji w tej grze ale niestety nie udało mi się ich ukończyć z powodu kilku błędów, których nie jestem w stanie naprawić. Jeśli to czytasz to najprawdopodobniej zdecydowałeś się żeby pomóc mi w ukończeniu tej modyfikacji za co z góry bardzo serdecznie Ci dziękuję.

Główne problemy, które uniemożliwiają mi ukończenie tej modyfikacji są cztery.

1. ~~Animacja S_P_DIE~~strona 2 PROBLEM ROZWIĄZANY
2. Rozdzielczość strona 3
3. Klasyczny New Attachment Systemstrona 4
4. Powiększony inwentarz strona 6

Inne mniejsze problemy strona 8

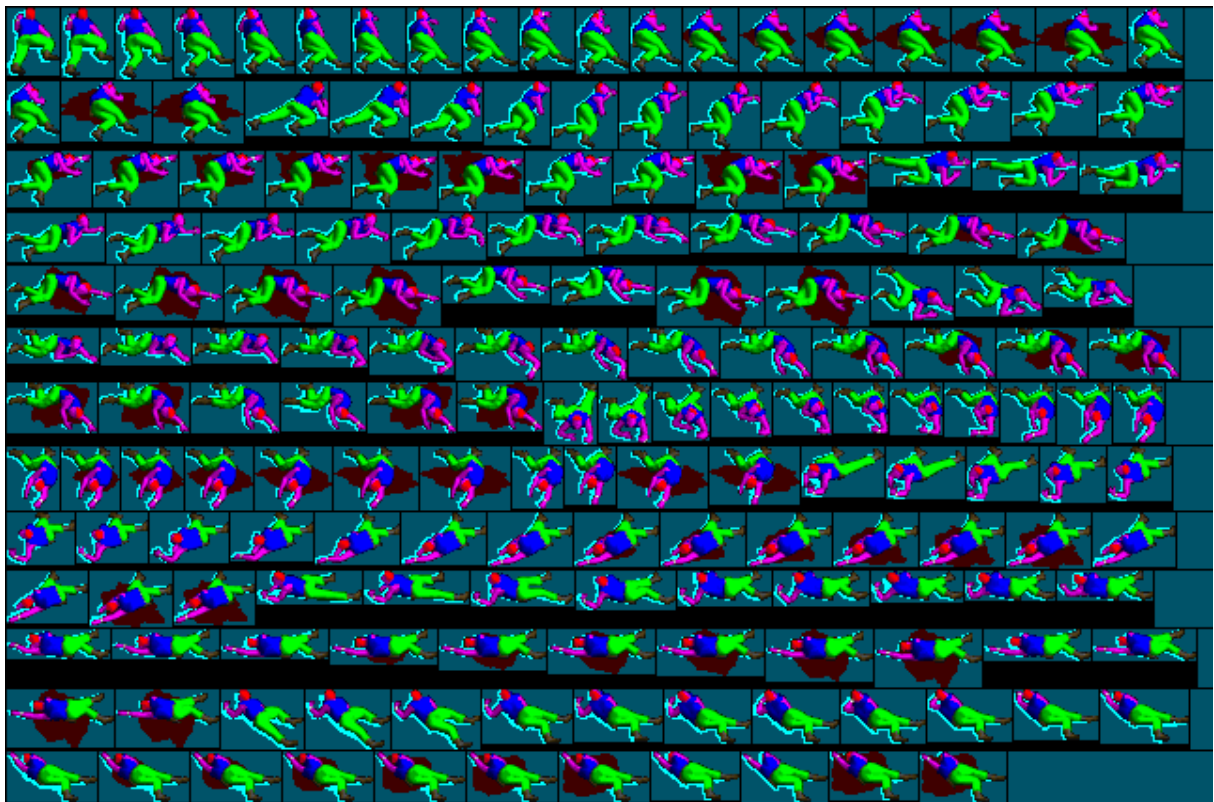
Nowe bronie i przedmioty strona 9

Dane kontaktowe i inne..... strona 10

1. Animacja S_P_DIE

Ten błąd występuje nawet gdy skompiluje czysty kod źródłowy i za jego pomocą uruchomię grę. Zawsze pod koniec tej animacji gra wywala się do Windowsa. Niestety nie umiem sobie z tym poradzić. Dotyczy to każdej budowy ciała: dużego mężczyzny, normalnego mężczyzny oraz kobiety.

PROBLEM ROZWIĄZANY



2. Rozdzielczość

Z rozdzielczością mam dwa problemy. Jeden jest taki, że nie jestem w stanie załadować żadnej mapy (ponieważ gra zawsze wywali się do Windowsa) jeśli wdrożę rozdzielczość większą niż 800x600.

Drugim problem jest taki, że scrollowanie klawiszami lub myszką ekranu mapy taktycznej powoduje mruganie dolnej części ekranu. Z tym też nie umiem sobie poradzić.

Główna definicja rozdzielczości znajduje się w pliku:

... / BUILD / Local.h – w linijce 24 i 25.

Również wszystkie definicje rozdzielczości zostały zastąpione słowami:

640 to teraz SCREEN_WIDTH,
480 to teraz SCREEN_HEIGHT.

Sama zmiana rozdzielczości nie wystarczy aby gra wyświetlała większy obszar mapy. Aby poszerzyć w dół i w bok obraz mapy to musimy zmienić jeszcze kod w następującym pliku:

... / BUILD / TILEENGINE / Renderworld.c

Dolna granica ekranu znajduje się w linijce 549 i 550, natomiast boczna granica ekranu znajduje się w linijce 552.

Dodatkowo gra posiada granice ekranu dla kursora myszki, po przekroczeniu których ekran zaczyna się przewijać w dół lub w bok. Te granice są w tym samym pliku czyli Renderworld.c. Dolna granica dla myszki znajduje się w linijce 3757, natomiast boczna granica dla kursora myszki znajduje się w linijce 3764.

3. Klasyczny New Attachment System

A.) Główna definicja znajduje się w pliku:

... / BUILD / TACTICAL / Item types.h – w linijce 45.

B.) Natomiast położenie dodatków zarówno dla mapy taktycznej jak i strategicznej znajduje się w pliku:

... / BUILD / TACTICAL / Interface items.c – w linijce 467 oraz 482.

C.) W oryginalnym kodzie źródłowym (w pliku Item types.h) kawałek kodu w postaci "typedef struct" – OBJECTTYPE jest skierowany do dwóch rzeczy:

- dodatków do broni,
- do dodatków dla pieniędzy, które też są cztery.

Aby któreś z nich powiększyć, to trzeba je rozgraniczyć. Więc zrobiłem tak samo jak to jest w kodzie źródłowym JA2 005 (wszystkie pliki są w katalogu ... / Build / Tactical).

a.) Dodałem "typedef struct" - OBJECTTYPE_OLD do następujących plików:

- Item types.h,
- Soldier control.c,
- Soldier control.h,
- Soldier create.h,
- World items.c.

b.) Dodałem "typedef struct" - SOLDIERTYPE_OLD do następujących plików:

- Soldier control.c,
- Soldier control.h.

c.) Dodałem "typedef struct" - SOLDIERCREATE_STRUCT_OLD do następujących plików:

- Soldier control.c,
- Soldier control.h.

d.) Dodałem "typedef struct" - WORLDITEM_OLD do następujących plików

- World Items.c.

Nie wiem czy dobrze w ogóle robiłem ale po tych zabiegach już przynajmniej mapa taktyczna się załadowała oczywiście po wcześniejszym usunięciu wrogów i cywili z tej mapy. Przed tymi zmianami to nawet pusta mapa się nie chciała załadować.

4. Powiększony inwentarz

A.) Dodawanie nowego slotu obejmuje pięć plików:

... / BUILD / TACTICAL / Soldier control.h – w linijce 247,
... / BUILD / TACTICAL / Interface items.c – w linijce 522,
... / BUILD / TACTICAL / Interface panels.c – w linijce 351,
... / BUILD / TACTICAL / Soldier create.c – w linijce 80,
... / BUILD / STRATEGIC / Mapscreen.c – w linijce 444.

B.) Ja zwiększyłem ilość dodatków na głowę co wymagało zmian w następujących plikach (szukaj po wyrazie **HEAD5POS**):

- BUILD / STRATEGIC / Assignments.c,
- BUILD / STRATEGIC / Mapscreen.c,
- BUILD / TACTICAL / Interface Items.c,
- BUILD / TACTICAL / Interface Panels.c,
- BUILD / TACTICAL / Items.c,
- BUILD / TACTICAL / LOS.c,
- BUILD / TACTICAL / Opplist.c,
- BUILD / TACTICAL / Overhead.c,
- BUILD / TACTICAL / Soldier Control.c,
- BUILD / TACTICAL / Soldier Control.h,
- BUILD / TACTICAL / Weapons.c,
- BUILD / TACTICALAI / AIUtils.c,
- BUILD / TACTICALAI / Attacks.c,
- BUILD / TACTICALAI / FindLocations.c,
- BUILD / TACTICALAI / Movement.c,
- BUILD / TILEENGINE / Explosion Control.c.

C.) Również zwiększyłem ilość dużych slotów co wymagało zmian w następujących plikach (szukaj po wyrazie **BICKPOCK7**):

- BUILD / LAPTOP / IMP Confirm.c,
- BUILD / STRATEGIC / Assignments.c,
- BUILD / STRATEGIC / Mapscreen.c,
- BUILD / TACTICAL / Interface Items.c,
- BUILD / TACTICAL / Interface Panels.c,
- BUILD / TACTICAL / Items.c,
- BUILD / TACTICAL / Opplist.c,
- BUILD / TACTICAL / Soldier Control.h,
- BUILD / TACTICAL / Soldier Create.c,
- BUILD / TACTICALAI / AIUtils.c

D.) Poniżej jest lista plików, w których zmieniałem kod dopisując do niego 22 mały slot (szukaj po słowie **SMALLPOCK22**):

- BUILD / LAPTOP / IMP Confirm.c,
- BUILD / STRATEGIC / Assignments.c,
- BUILD / STRATEGIC / mapscreen.c,
- BUILD / TACTICAL / Interface Items.c,
- BUILD / TACTICAL / Interface Panels.c,
- BUILD / TACTICAL / Items.c,
- BUILD / TACTICAL / LOS.c,
- BUILD / TACTICAL / Opplist.c,
- BUILD / TACTICAL / Soldier Control.h,
- BUILD / TACTICAL / Soldier Create.c,
- BUILD / TACTICALAI / AIUtils.c,
- BUILD / TACTICALAI / Attacks.c,
- BUILD / TACTICALAI / DecideAction.c,
- BUILD / TACTICALAI / NPC.c.

Inne mniejsze problemy

A.) Chciałbym sprawić by działo czołgowe zostało odblokowane ponieważ działa ono tylko w czołgu, a gdy najemnik chce z niego strzelić to jest to niemożliwe.

B.) Chciałbym również sprawić aby dodatki nie przewijały się zawsze na początek slotów po dołożeniu do broni. Znalazłem tylko kod, dzięki któremu po wyjęciu dodatku do broni reszta pozostaje na swoim miejscu. Jest to w pliku

... / Build / Tactical / Items.c w linijce 5741.

Zmieniłem tam wartość FALSE na TRUE.

C.) Próbowałem również zwiększyć maksymalną liczbę najemników, których możemy wynająć ale niestety bez sukcesu. Poniżej jest kod, który za to odpowiada.

... / BUILD / TACTICAL / Overhead.c – w linijce 297,

... / BUILD / TACTICAL / Overhead types.h – od linijki 26 do 31 oraz od linijki 255 do 257,

... / BUILD / TACTICAL / SOLDIER CREATE.H – w linijce 21.

... / BUILD / STRATEGIC / Map screen interface.h od linijki 44 do 45, w linijce 114 oraz w linijce 202.

D.) Gdy powiększam magazynek powyżej 127 naboji to wtedy długa kreska, która określa stan danego magazynku zaczyna iść w dół.

Ten sam błąd dotyczy również ochrony ciała. Gdy ta ochrona dojdzie do 127% to te procenty od tego momentu zaczynają iść w dół.

E.) Chciałbym również odblokować maksymalne sześć kul jakie możemy wystrzelić z serii.

Nowe bronie i przedmioty

Do kodu źródłowego wdrożyłem wszystkie bronie i przedmioty ze wszystkich części Jagged Alliance 2. Działają one bez najmniejszych problemów ale na chwilę obecną dezaktywowałem je z kodu źródłowego z powodu nieprawidłowego działania klasycznego New Attachment System oraz powiększonego inwentarza. Dzięki temu lepiej się sprawdza czy coś działa lub nie działa w kodzie źródłowym.

Poniżej podaje wszelkie zamiary na cały kod związany z nowymi bronią i przedmiotami. Grafika dla nich nie jest jeszcze gotowa ale myślę, że w przeciągu tygodnia będzie ona gotowa.

Główna definicja broni i przedmiotów znajduje się w następującym pliku (tam są również wdrożone nowe bronie i przedmioty):

... / BUILD / TACTICAL / Item types.h od linijki 363 do 918

Pozostały kod, który został zmieniony znajduje się w następujących plikach:

... / BUILD / TACTICAL /

- ArmsDealerInvInit.c,
- Handle items.c w linijce 1226,
- Inventory choosing.c w linijce 32,
- Item Types.h,
- Items.c prawie cały początek pliku oraz w linijce 2641, 3692 i 3836,
- LOS.c w linijce 1936, 3486, 3502 i 4278,
- Overhead.c w linijce 2106,
- Points.c w linijce 840,
- Soldier control.c w linijce 2795, 3173, 10606 i 10623,
- Weapons.c, prawie cały początek pliku oraz w linijce 2573.

... / BUILD / TACTICALAI /

- Attacks.c w linijce 54, 456, 574, 780 i 787.

... / BUILD / TILEENGINE /

- Explosion control.c w linijce 1595, 1619, 1651, i 2258,
- Physics.c w linijce 1749 i 2403,
- Smoke effects.c w linijce 227 i 286.

... BUILD / LAPTOP /

- Store inventory.c.

Dane kontaktowe i inne

Poniżej jest link do gameplaya. Działa on tylko dlatego, że wcześniej usunąłem z całej mapy wszystkich wrogów i cywilów. W przeciwnym razie gra, tuż przed końcem ładowania się mapy zawsze wywali się do Windowsa. Niestety klasyczny NAS i powiększony inwentarz nie jest akceptowany przez jednostki w grze i to jest jeden z głównych problemów tej modyfikacji.

<http://www.youtube.com/watch?v=mJfGr3E6DAg&feature=youtu.be>

W zestawie plików znajdziemy oryginalny kod źródłowy do JA2, kod źródłowy do modyfikacji JA2 005, na którym się wzorowałem ponieważ ma takie same nowości techniczne wdrożone, które ja chciałem mieć oraz kod źródłowy do najnowszej wersji JA2 1.13, którym też trochę się posiłkowałem.

Do kompletu wrzuciłem także trzy programy (wszystkie są freeware): WinMerge do porównywania dwóch podobnych plików, Notepad++ do edycji plików kodu źródłowego oraz LookDisk do wyszukiwania słów lub części słów w wielu plikach i folderach.

Będę niezmiernie wdzięczny za jakiegokolwiek wskazówki, porady lub inną pomoc.

Jeśli chcesz się ze mną skontaktować to napisz

Tutaj

<http://forum.jagged-alliance.pl/jagged-alliance-2-1-14-t2850.html#p50122>

lub tutaj

<http://www.ja-galaxy-forum.com/board/ubbthreads.php?ubb=showflat&Number=292845#Post292845>

lub wyślij maila na ja2starchris@gmail.com

Pozdrawiam

Starchris