

Jagged Alliance 2 Source

Wie man ein Attachment hinzufügt, das die Munitionskapazität erhöht

Vorüberlegung:

Wir wollen ein Attachment über den Source einfügen, das – ist es an einer Waffe angebracht – die Munitionskapazität dieser Waffe erhöht. Nun werfen sich direkt einige grundlegenden Fragen auf:

- Welches Item soll als Attachment dienen?
- In welcher Weise soll es die Munitionskapazität erhöhen?
- Wie stellen wir es an, dass sich die Munitionskapazität erhöht?

Wenn wir uns die WEAPONTYPE-Klasse ansehen, müssen wir mit Schrecken feststellen, dass es in dieser Klasse zwar eine Eigenschaft `ubMagSize` gibt, diese aber für alle Waffen des gleichen Typs gilt. Das heißt, dass wenn wir diesen Wert ändern, ändern wir die Werte für z.B. alle StyerAUGs im Spiel. Um dies zu umgehen, müssen wir überlegen, wie wir es anstellen können, für jede Waffe individuell die Magazingröße zu ändern, also nur für genau die Waffe, an der das Upgrade-Item angebracht wird.

Wir lösen dieses Problem, indem wir schauen, welche Klasse für jedes einzelne Item verwendet wird, also von welcher Klasse alle Items Instanzen sind. Nahe liegt die OBJECTTYPE-Klasse. Das einzige Problem ist, dass dort zwar Eigenschaften für z.B. verbliebene Schüsse im Magazin einer Waffe sind, aber keine Eigenschaft für die Magazingröße. Aber was es nicht gibt, erschaffen wir einfach. Legen wir dazu eine Eigenschaft `ubMagSize` an:

TacticalItem Types.h, typedef struct OBJECTTYPE

```
typedef struct
{
    UINT16  usItem;
    UINT8   ubNumberOfObjects;

    [...]

    // attached objects
    UINT16  usAttachItem[MAX_ATTACHMENTS];
    INT8     bAttachStatus[MAX_ATTACHMENTS];

    INT8     fFlags;
    UINT8     ubMission;
    INT8     bTrap;          // 1-10 exp_lvl to detect
    UINT8     ubImprintID;    // ID of merc that item is imprinted on
    UINT8     ubWeight;
    UINT8     fUsed;          // flags for whether the item is used or not

    UINT8     ubMagSize;
} OBJECTTYPE;
```

Soweit, so gut. Das erste Problem hätten wir damit gelöst – jede Waffe hätte nun (zumindest theoretisch) eine eigene Magazingröße. Nur müssen wir dazu noch einige weitere Veränderungen vornehmen, damit das Programm sich überhaupt dieser Möglichkeit besinnt und sie dann auch nutzt. Im Klartext bedeutet das nun, dass wir, wann immer sich JA2 auf die Magazingröße in der Weapons table bezieht, ansetzen müssen und auf unsere neue `ubMagSize` Eigenschaft verweisen.

Im Folgenden wird aufgelistet, welche Stellen betroffen sind und wie wir sie abändern müssen. In grau dargestellte Passagen müssen durch die Rotgedruckten ersetzt werden.

Tactical\Weapons.c, void ReloadWeapon

```
void ReloadWeapon( SOLDIERTYPE *pSoldier, UINT8 ubHandPos )
{
    // NB this is a cheat function, don't award experience

    if ( pSoldier->inv[ ubHandPos ].usItem != NOTHING )
    {
        pSoldier->inv[ ubHandPos ].ubGunShotsLeft = Weapon[ pSoldier->inv[
ubHandPos ].usItem ].ubMagSize;
        pSoldier->inv[ ubHandPos ].ubGunShotsLeft = pSoldier->inv[ ubHandPos
].ubMagSize;
        // Dirty Bars
        DirtyMercPanelInterface( pSoldier, DIRTYLEVEL1 );
    }
}
```

Tactical\Points.c, INT8 GetAPsToReloadGunWithAmmo(...)

```
INT8 GetAPsToReloadGunWithAmmo( OBJECTTYPE * pGun, OBJECTTYPE * pAmmo )
{
    if ( Item[ pGun->usItem ].usItemClass == IC_LAUNCHER )
    {
        // always standard AP cost
        return( AP_RELOAD_GUN );
    }
    if ( Weapon[pGun->usItem].ubMagSize == Magazine[Item[pAmmo-
>usItem].ubClassIndex].ubMagSize )
        if ( pGun->ubMagSize == Magazine[Item[pAmmo->usItem].ubClassIndex].ubMagSize )
        {
            // normal situation
            return( AP_RELOAD_GUN );
        }
    else
    {
        // trying to reload with wrong size of magazine
        return( AP_RELOAD_GUN + AP_RELOAD_GUN );
    }
}
```

Tactical\Interface Items.c, void GenerateProsString(...)

```
void GenerateProsString( UINT16 * zItemPros, OBJECTTYPE * pObject, UINT32 uiPixLimit )
{
    UINT32          uiStringLength = 0;
    UINT16 *        zTemp;
    UINT16          usItem = pObject->usItem;
    UINT8           ubWeight;

    [...]

    if (Weapon[usItem].ubMagSize > EXCEPTIONAL_MAGAZINE)
        if (pObject->ubMagSize > EXCEPTIONAL_MAGAZINE)
        {
            zTemp = Message[STR_LARGE_AMMO_CAPACITY];
            if ( ! AttemptToAddSubstring( zItemPros, zTemp, &uiStringLength, uiPixLimit ) )
            {
                return;
            }
        }

    [...]
}
```

Tactical\Interface Items.c, void GenerateConsString(...)

```
void GenerateConsString( UINT16 * zItemCons, OBJECTTYPE * pObj, UINT32 uiPixLimit )
{
    UINT32          uiStringLength = 0;
    UINT16 *        zTemp;
    UINT8           ubWeight;
    UINT16          usItem = pObj->usItem;

    [...]

    if (Weapon[usItem].ubMagSize < BAD_MAGAZINE)
    if (pObj->ubMagSize < BAD_MAGAZINE)
    {
        zTemp = Message[STR_SMALL_AMMO_CAPACITY];
        if ( ! AttemptToAddSubstring( zItemCons, zTemp, &uiStringLength, uiPixLimit ) )
        {
            return;
        }
    }
}

[...]
```

Tactical\Interface Items.c, BOOLEAN InternalInitItemDescriptionBox(...)

```
BOOLEAN InternalInitItemDescriptionBox( OBJECTTYPE *pObj, INT16 sX, INT16 sY, UINT8
ubStatusIndex, SOLDIERTYPE *pSoldier )
{
    VOBJECT_DESC  VObjectDesc;
    UINT8 ubString[48];
    INT32      cnt;
    INT16      pStr[10];
    UINT16 usX, usY;
    INT16      sForeColour;
    INT16 sProsConsIndent;

    [...]

    if ( (Item[ pObj->usItem ].usItemClass & IC_GUN) && pObj->usItem != ROCKET_LAUNCHER )
    {
        // Add button
        // if( guiCurrentScreen != MAP_SCREEN )
        //if( guiCurrentItemDescriptionScreen != MAP_SCREEN )
        swprintf( pStr, L"%d/%d", gpItemDescObject->ubGunShotsLeft, Weapon[
gpItemDescObject->usItem ].ubMagSize );
        swprintf( pStr, L"%d/%d", gpItemDescObject->ubGunShotsLeft, gpItemDescObject-
>ubMagSize );
        FilenameForBPP("INTERFACE\\infobox.sti", ubString);
        sForeColour = ITEMDESC_AMMO_FORE;
    }

    [...]
}
```

Wenden wir uns nun der Items.c zu.

Tactical\Items.c, BOOLEAN ReloadGun(...)

```

BOOLEAN ReloadGun( SOLDIERTYPE * pSoldier, OBJECTTYPE * pGun, OBJECTTYPE * pAmmo )
{
[...]
```

else

```

{
    fEmptyGun = (pGun->ubGunShotsLeft == 0);
    fReloadingWithStack = (pAmmo->ubNumberOfObjects > 1);
    fSameAmmoType = ( pGun->ubGunAmmoType == Magazine[Item[pAmmo-
>usItem].ubClassIndex].ubAmmoType );
    fSameMagazineSize = ( Magazine[ Item[ pAmmo->usItem ].ubClassIndex
].ubMagSize == Weapon[pGun->usItem].ubMagSize );
    fSameMagazineSize = ( Magazine[ Item[ pAmmo->usItem ].ubClassIndex
].ubMagSize == pGun->ubMagSize );
[...]
```

if (fSameMagazineSize)

```

{
    // record new ammo item for gun
    usNewAmmoItem = pAmmo->usItem;
    if (bReloadType == RELOAD_TOPOFF)
    {
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], Weapon[pGun-
>usItem].ubMagSize - pGun->ubGunShotsLeft );
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], pGun->ubMagSize - pGun-
>ubGunShotsLeft );
    }
    else
    {
        ubBulletsToMove = pAmmo->ubShotsLeft[0];
    }
}
else if (Magazine[Item[pAmmo->usItem].ubClassIndex].ubMagSize > Weapon[pGun-
>usItem].ubMagSize)
else if (Magazine[Item[pAmmo->usItem].ubClassIndex].ubMagSize > pGun->ubMagSize)
{
    usNewAmmoItem = pAmmo->usItem - 1;
    if (bReloadType == RELOAD_TOPOFF)
    {
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], Weapon[pGun-
>usItem].ubMagSize - pGun->ubGunShotsLeft );
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], pGun->ubMagSize - pGun-
>ubGunShotsLeft );
    }
    else
    {
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], Weapon[pGun-
>usItem].ubMagSize );
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], pGun->ubMagSize );
    }
}
else // mag is smaller than weapon mag
{
    usNewAmmoItem = pAmmo->usItem + 1;
    if (bReloadType == RELOAD_TOPOFF)
    {
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], Weapon[pGun-
>usItem].ubMagSize - pGun->ubGunShotsLeft );
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], pGun->ubMagSize - pGun-
>ubGunShotsLeft );
    }
    else
    {
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], Weapon[pGun-
>usItem].ubMagSize );
        ubBulletsToMove = __min( pAmmo->ubShotsLeft[0], pGun->ubMagSize );
    }
}
[...]
```

Tactical\Items.c, INT8 FindAmmoToReload(...)

```
INT8 FindAmmoToReload( SOLDIERTYPE * pSoldier, INT8 bWeaponIn, INT8 bExcludeSlot )
{
    [...]

    // look for any ammo that matches which is of the same calibre and magazine size
    bSlot = FindAmmo( pSoldier, Weapon[pObj->usItem].ubCalibre, Weapon[pObj->usItem].ubMagSize, bExcludeSlot );
    bSlot = FindAmmo( pSoldier, Weapon[pObj->usItem].ubCalibre, pObj->ubMagSize, bExcludeSlot );

    [...]
}
```

Bis jetzt haben wir nur bestehende Bezugnahmen auf das alte Munitionssystem im Sinne unserer neuen Eigenschaft in der OBJECTTYPE-Klasse überarbeitet. Jetzt müssen wir erreichen, dass allen Waffen auch ein sinnvoller Wert für diese Eigenschaft zugewiesen wird. Wir bedienen uns daher bei der Funktion CreateGun(...) und ergänzen wie folgt:

Tactical\Items.c, BOOLEAN CreateGun(...)

```
BOOLEAN CreateGun( UINT16 usItem, INT8 bStatus, OBJECTTYPE * pObj )
{
    UINT16 usAmmo;

    Assert( pObj != NULL );
    if ( pObj == NULL )
    {
        return( FALSE );
    }

    memset( pObj, 0, sizeof( OBJECTTYPE ) );
    pObj->usItem = usItem;
    pObj->ubNumberOfObjects = 1;
    pObj->bGunStatus = bStatus;
    pObj->ubImprintID = NO_PROFILE;
    pObj->ubWeight = CalculateObjectWeight( pObj );

    pObj->ubMagSize = Weapon[ usItem ].ubMagSize;

    [...]
}
```

Nachdem wir nun die Grundvoraussetzungen geschaffen haben, können wir uns dem Wichtigsten zuwenden.

Es geht uns darum, dass die Magazingröße einer Waffe durch ein Attachment erweitert wird. Zu diesem Zweck ist äußerst sinnvoll, die beiden Funktionen zu bearbeiten, die das Attachen und De-Attachen handhaben. Um ein wenig mehr Realitätsnähe einzubringen, wollen wir das Anbringen bzw. Abmachen des betreffenden Items nur gestatten, wenn nicht bereits ein Magazin eingelegt ist, d.h. wenn die Zahl der verblieben Schüsse einer Waffe 0 beträgt. In diesem Tutorial wollen wir die Magazingröße verdoppeln bzw. halbieren, wenn das Attachment hinzugefügt bzw. entfernt wird. Fügen wir daher in AttachObject(...) und RemoveAttachment(...) Code hinzu:

```

BOOLEAN AttachObject( SOLDIERTYPE * pSoldier, OBJECTTYPE * pTargetObj, OBJECTTYPE * pAttachment )
{
    [...]

    if ( bAttachPos == ITEM_NOT_FOUND )
    {
        return( FALSE );
    }
    else
    {
        if ( pSoldier )
        {
            bAttachInfoIndex = GetAttachmentInfoIndex( pAttachment->usItem );
            // in-game (not behind the scenes) attachment
            if ( bAttachInfoIndex != -1 && AttachmentInfo[ bAttachInfoIndex ].bAttachmentSkillCheck
            != NO_CHECK )
            {
                iCheckResult = SkillCheck( pSoldier, AttachmentInfo[ bAttachInfoIndex
                ].bAttachmentSkillCheck, AttachmentInfo[ bAttachInfoIndex ].bAttachmentSkillCheckMod );
                if ( iCheckResult < 0 )
                {
                    // the attach failure damages both items
                    DamageObj( pTargetObj, (INT8) -iCheckResult );
                    DamageObj( pAttachment, (INT8) -iCheckResult );
                    // there should be a quote here!
                    DoMercBattleSound( pSoldier, BATTLE_SOUND_CURSE1 );
                    if ( gfInItemDescBox )
                    {
                        DeleteItemDescriptionBox();
                    }
                    return( FALSE );
                }
            }

            if ( pAttachment->usItem == WALKMAN )
            {
                if ( pTargetObj->ubGunShotsLeft == 0 && FindAttachment( pTargetObj,
                WALKMAN ) == ITEM_NOT_FOUND )
                {
                    pTargetObj->ubMagSize = pTargetObj->ubMagSize * 2;
                }
                else
                {
                    return( FALSE );
                }
            }
        }
    }

    [...]
}

```

Tactical\Items.c, BOOLEAN RemoveAttachment[...]

```
BOOLEAN RemoveAttachment( OBJECTTYPE * pObj, INT8 bAttachPos, OBJECTTYPE * pNewObj )
{
    [...]

    if ( Item[ pObj->usAttachItem[bAttachPos] ].fFlags & ITEM_INSEPARABLE )
    {
        return( FALSE );
    }

    if ( pObj->usAttachItem[bAttachPos] == WALKMAN )
    {
        if ( pObj->ubGunShotsLeft == 0 )
        {
            pObj->ubMagSize = pObj->ubMagSize / 2;
        }
        else
        {
            return( FALSE );
        }
    }
}
```

In diesem Tutorial wird als Attachment, das für die Munitionskapazitätserweiterung eingesetzt wird, der Walkman verwendet. Alternativ kann auch jedes andere bestehende Item oder auch ein neues eingesetzt werden.

Was nun noch fehlt, ist die Möglichkeit jenes Item an eine Waffe anzubringen. Dazu verwenden wir das Attachment-Array.

Tactical\Items.c, UNIT16 Attachment[][2]

```
UINT16 Attachment[][2] =
{
    [...]

    {WALKMAN, GLOCK_18},
    {0, 0}
};
```

Worauf man noch achten sollte, ist dass es ein passendes Magazin erweiterter Größe gibt. Im Beispiel wurde die Glock 18 gewählt, da es zum 15-schüssigen 9mm Magazin standardmäßig auch ein 30-schüssiges 9mm Magazin gibt. Bei Bedarf kann man selbstverständlich eigene Magazine hinzufügen und verwenden.

Bugkorrektur

Es tritt der Bug auf, dass bereits in der Map platzierte Items weiterhin nicht umgestellt sind. Beheben wir dies.

```

void LoadWorldItemsFromMap( INT8 **hBuffer )
{
    // Start loading itmes...

    [...]

    else for ( i = 0; i < uiNumWorldItems; i++ )
    {
        //Add all of the items to the world indirectly through AddItemToPool, but only if the chance
        //associated with them succeed.
        LOADDATA( &dummyItem, *hBuffer, sizeof( WORLDITEM ) );

        if ( Item[ dummyItem.o.usItem ].usItemClass == IC_GUN )
            dummyItem.o.ubMagSize = Weapon[ dummyItem.o.usItem ].ubMagSize;

        if( dummyItem.o.usItem == OWNERSHIP )
        {
            dummyItem.ubNonExistChance = 0;
        }
        if( gfEditMode || dummyItem.ubNonExistChance <= PreRandom( 100 ) )
        {
            if( !gfEditMode )
            {
                //check for matching item existance modes and only add if there is a
                match!
                if( dummyItem.usFlags & WORLD_ITEM_SCIFI_ONLY &&
                    !gGameOptions.fSciFi ||
                    dummyItem.usFlags & WORLD_ITEM_REALISTIC_ONLY &&
                    gGameOptions.fSciFi )
                { //no match, so don't add item to world
                    continue;
                }

                if ( !gGameOptions.fGunNut )
                {
                    UINT16 usReplacement;

                    // do replacements?
                    if ( Item[ dummyItem.o.usItem ].usItemClass == IC_GUN )
                    {
                        INT8          bAmmo, bNewAmmo;

                        usReplacement = StandardGunListReplacement(
dummyItem.o.usItem );
                        if ( usReplacement )
                        {
                            // everything else can be the same? no.
                            bAmmo = dummyItem.o.ubGunShotsLeft;
                            bNewAmmo = (Weapon[ usReplacement
].ubMagSize * bAmmo) / Weapon[ dummyItem.o.usItem ].ubMagSize;
                            if ( bAmmo > 0 && bNewAmmo == 0 )
                            {
                                bNewAmmo = 1;
                            }

                            dummyItem.o.usItem = usReplacement;
                            dummyItem.o.ubGunShotsLeft = bNewAmmo;

                            dummyItem.o.ubMagSize = Weapon[
dummyItem.o.usItem ].ubMagSize;
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }

    [...]
}

```