;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;

;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;; Предметы;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;

;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;;

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "pistol10"; // Кремниевый мушкет

 itm.groupID = GUN\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_pistol10";

 itm.describe = "itmdescr\_pistol10";

 itm.folder = "items";

 itm.model = "mushket";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 14500;

 itm.Weight = 16.5;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.chargeQ = 1;

 itm.chargespeed = 12;

 itm.dmg\_min = 70.0;

 itm.dmg\_max = 260.0;

 itm.accuracy = 70;

 itm.minlevel = 15;

 itm.rare = 0.001;

 itm.ItemType = "WEAPON";

 n++;

itmname\_pistol10 {Кремниевый мушкет}

itmdescr\_pistol10

{

Легендарный кремниевый мушкет 'Педди - Мур и Диксон'. Это ружье бьет на милю... а что говорить, если пуля попадет в человека!

Для использования требуется навык 'Мушкетер'.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "pistol11"; // Сломанный кремниевый мушкет

 itm.groupID = GUN\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_pistol11";

 itm.describe = "itmdescr\_pistol11";

 itm.folder = "items";

 itm.model = "mushket";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 itm.price = 5000;

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.Weight = 16.5;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.chargeQ = 1;

 itm.chargespeed = 18;

 itm.dmg\_min = 50.0;

 itm.dmg\_max = 200.0;

 itm.accuracy = 45;

 itm.minlevel = 12;

 itm.rare = 0.01;

 itm.ItemType = "WEAPON";

 n++;

itmname\_pistol11 {Сломанный кремниевый мушкет}

itmdescr\_pistol11

{

У этого ружья сломан приклад и подпорчен фитильный замок, но стрелять из него все - таки можно.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "bullet"; // пороховые патроны

 itm.name = "itmname\_bullet"; //"itmname\_mineral1";

 itm.describe = "itmdescr\_bullet";//"itmdescr\_mineral1";

 itm.model = "pursel";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 itm.shown = false;

 itm.price = 4;//560;

 itm.Weight = 0.1;

 itm.minlevel =0;

 itm.rare = 0.3;

 itm.SortIndex = 1;

 itm.ItemType = "SUPPORT";

 n++;

itmname\_mineral1 {Пороховые патроны}

itmdescr\_ mineral1

{

Этот модернизированный патрон включает в себе сразу три компонента: порох, пулю и гильзу.

Без патрона выстрел из пистолета или мушкета невозможен!

}

![C:\Users\Игорёк\Desktop\Мои моды к Корсары 3 ГПК\Мои текстуры\Для текстур\Оружие\i[4].jpg]()

И скачал для патронов подходящую иконку:

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "sword1"; //Сабля работы Сент-Этьенского мастера

 itm.groupID = BLADE\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_sword1";

 itm.describe = "itmdescr\_sword1";

 itm.folder = "items";

 itm.model = " ";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 3200;

 itm.Weight = 4.3;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.dmg\_min = 21.0;

 itm.dmg\_max = 67.0;

 itm.piercing = 80;

 itm.minlevel = 18;

 itm.rare = 0.001;

 itm.block = 70;

 itm.param.time = 0.1;

 itm.param.colorstart = argb(64, 64, 64, 64);

 itm.param.colorend = argb(0, 32, 32, 32);

 itm.FencingType = "Fencing";

 itm.ItemType = "WEAPON";

 n++;

itmname\_sword1 {Сент - Этьенская сабля}

itmdescr\_sword1

{

Сабля работы Сент - Этьенского оружейного мастера. Хорошая балансировка, прочное острие, закрытая рукоять и наточенное лезвие – вот неполный список достоинств этой прекрасной сабли.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "topor10"; //Боевой топор

 itm.groupID = BLADE\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_topor10";

 itm.describe = "itmdescr\_topor10";

 itm.folder = "items";

 itm.model = " ";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 750;

 itm.Weight = 12;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.dmg\_min = 17.0;

 itm.dmg\_max = 102.0;

 itm.piercing = 97.0;

 itm.minlevel = 9;

 itm.rare = 0.1;

 itm.block = 1.0;

 itm.param.time = 0.1;

 itm.param.colorstart = argb(64, 64, 64, 64);

 itm.param.colorend = argb(0, 32, 32, 32);

 itm.FencingType = "FencingHeavy";

 itm.ItemType = "WEAPON";

 n++;

itmname\_topor10 {Боевой топор}

itmdescr\_topor10

{

Хоть этот топор и не предназначен для мастерского фехтования, все же он с легкостью пробивает доспехи любой прочности.

}

makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "potion10"; //Французский коньяк

 itm.name = "itmname\_potion10";

 itm.describe = "itmdescr\_potion10";

 itm.model = "balsam";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 1050;

 itm.Weight = 0.5;

 itm.Solder.rare = 0.01;

 itm.Solder.min = 1;

 itm.Solder.max = 1;

 itm.Solder\_o.rare = 0.01;

 itm.Solder\_o.min = 1;

 itm.Solder\_o.max = 3;

 itm.Monster.rare = 0.05;

 itm.Monster.min = 1;

 itm.Monster.max = 3;

 itm.Warrior.rare = 0.01;

 itm.Warrior.min = 1;

 itm.Warrior.max = 1;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.potion.pic = 24;

 itm.potion.tex = 0; // battle\_interface\useditems1.tga

 itm.potion.health = 100.0;

 itm.minlevel = 2;

 itm.rare = 0.01;

 itm.SortIndex = 2;

 itm.ItemType = "SUPPORT";

 n++;

itmname\_potion10 {Французский коньяк}

itmdescr\_potion10

{

Французский коньяк 10 – летней отстойки. Всегда поможет настоящему корсару после нелегкой битвы.

}

ВОЗМОЖНАЯ ИКОНКА ДЛЯ КОНЬЯКА:

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "spyglass10"; //Сломанная подзорная труба

 itm.groupID = SPYGLASS\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_spyglass10";

 itm.describe = "itmdescr\_spyglass10";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 25;

 itm.Weight = 0.8;

 itm.Solder.rare = 0.1;

 itm.Solder.min = 1;

 itm.Solder.max = 1;

 itm.Warrior.rare = 0.15;

 itm.Warrior.min = 1;

 itm.Warrior.max = 1;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.folder = "items";

 itm.model = "spyglass4";

 itm.scope.texture = "eye\_BadTub.tga";

 itm.scope.zoom = 2.5;

 itm.scope.time\_activate = 500;

 itm.scope.time\_update = 150;

 itm.scope.show.nation = 1;

 itm.scope.show.cannons = 0;

 itm.scope.show.ship\_name = 0;

 itm.scope.show.ship\_type = 1;

 itm.scope.show.hull = 0;

 itm.scope.show.sail = 0;

 itm.scope.show.crew = 0;

 itm.scope.show.speed = 0;

 itm.scope.show.charge = 0;

 itm.scope.show.cannontype = 0;

 itm.scope.show.captain\_skills = 0;

 itm.minlevel = 1;

 itm.rare = 0.1;

 itm.ItemType = "SUPPORT";

 n++;

itmname\_spyglass10 {Сломанная подзорная труба}

itmdescr\_spyglass10

{

Сломанная подзорная труба. Даже линзы уже не протирались на протяжении года. Лучше вообще ходить без этой рухляди.

Через нее можно рассмотреть только тип и нацию корабля.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "cirass10";

 itm.groupID = CIRASS\_ITEM\_TYPE;

 itm.Clothes = false;

 itm.name = "itmname\_cirass10";

 itm.describe = "itmdescr\_cirass10";

 itm.folder = "items";

 itm.model = " ";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 itm.price = 10000;

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.Weight = 27;

 itm.CirassLevel = 0.15;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.minlevel = 4;

 itm.rare = 0.03;

 itm.Solder\_o.rare = 0.03;

 itm.Solder\_o.min = 1;

 itm.Solder\_o.max = 1;

 itm.Warrior.rare = 0.01;

 itm.Warrior.min = 1;

 itm.Warrior.max = 1;

 itm.ItemType = "SUPPORT";

 n++;

itmname\_cirass 10 {Капитанская кираса}

itmdescr\_cirass s10

{

Эта кираса из качественных металлических пластин поможет в любой абордажной схватке.

Она кочечно не идеальна, но все же способна выдержать удар, уменьшая силу повреждения на 15 процентов.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "cirass11"; //ржавая кираса

 itm.groupID = CIRASS\_ITEM\_TYPE;

 itm.Clothes = false;

 itm.name = "itmname\_cirass11";

 itm.describe = "itmdescr\_cirass11";

 itm.folder = "items";

 itm.model = " ";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 itm.price = 2000;

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.Weight = 35;

 itm.CirassLevel = 0.05;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.minlevel = 2;

 itm.rare = 0.03;

 itm.Solder\_o.rare = 0.03;

 itm.Solder\_o.min = 1;

 itm.Solder\_o.max = 1;

 itm.Warrior.rare = 0.01;

 itm.Warrior.min = 1;

 itm.Warrior.max = 1;

 itm.ItemType = "SUPPORT";

 n++;

itmname\_cirass11 {Ржавая кираса}

itmdescr\_cirass11

{

Поржавевшая кираса, ранее выполненная из железных пластин. Конечно, не лучший выбор для корсара, но на первое время пойдет.

Уменьшает силу повреждения на 5 процентов.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "cirass12"; //Кираса Моргана

 itm.groupID = CIRASS\_ITEM\_TYPE;

 itm.Clothes = false;

 itm.name = "itmname\_cirass12";

 itm.describe = "itmdescr\_cirass12";

 itm.folder = "items";

 itm.model = " ";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 itm.price = 50000;

 itm.folder = "items";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.Weight = 15;

 itm.CirassLevel = 0.40;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.minlevel = 30;

 itm.rare = 0.001;

 itm.ItemType = "SUPPORT";

 n++;

itmname\_cirass12 {Кираса Моргана}

itmdescr\_cirass12

{

Кираса знаменитого Генри Моргана, как только мне удалось ее найти…? Изящно украшенная сталь, толстые держатели и крепкая поверхность сразу дают впечатление, что ее ковал опытный мастер. А легкий вес делает эту кирасу одной из самых лучших в мире.

Прекрасно сдерживает любой удар, снижая урон на 40 процентов.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "pistol12"; // Кремниевый пистоль

 itm.groupID = GUN\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_pistol12";

 itm.describe = "itmdescr\_pistol12";

 itm.folder = "items";

 itm.model = "pistol1";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 80;

 itm.Weight = 2.5;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.chargeQ = 1;

 itm.chargespeed = 5;

 itm.dmg\_min = 15.0;

 itm.dmg\_max = 65.0;

 itm.accuracy = 40;

 itm.minlevel = 1;

 itm.rare = 0.1;

 itm.ItemType = "WEAPON";

 n++;

itmname\_pistol12 {Кремниевый пистоль}

itmdescr\_pistol12

{

Обыкновенный солдатский кремниевый пистоль. Таким оружием обычно вооружали Испанский флот, но из – за своих плохих качеств в масштабных баталиях его используют редко. Легкий вес и быстрая перезарядка, но плохая точность и небольшой урон – вот весьма примитивные характеристики этого пистолета.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "pistol12"; // Колат

 itm.groupID = GUN\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_pistol13";

 itm.describe = "itmdescr\_pistol13";

 itm.folder = "items";

 itm.model = "pistol3";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 1000;

 itm.Weight = 9.5;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.chargeQ = 1;

 itm.chargespeed = 25;

 itm.dmg\_min = 55.0;

 itm.dmg\_max = 185.0;

 itm.accuracy = 50;

 itm.minlevel = 5;

 itm.rare = 0.001;

 itm.ItemType = "WEAPON";

 n++;

itmname\_pistol13 {Колат}

itmdescr\_pistol13

{

Колат – мортира, модернизированная на оружейных заводах Голландии. Этот пистолет превосходит своего сородича по многим характеристикам, но он больше весит и дольше перезаряжается.

}

 makeref(itm,Items[n]);

 itm.id = "sword2"; //Парадный кортик

 itm.groupID = BLADE\_ITEM\_TYPE;

 itm.name = "itmname\_sword2;

 itm.describe = "itmdescr\_sword2";

 itm.folder = "items";

 itm.model = "blade5";

 itm.picIndex = ;

 itm.picTexture = " ";

 // boal 19.01.2004 -->

 itm.price = 1470;

 itm.Weight = 1.0;

 // boal 19.01.2004 <--

 itm.dmg\_min = 14.0;

 itm.dmg\_max = 56.0;

 itm.piercing = 40;

 itm.minlevel = 10;

 itm.rare = 0.001;

 itm.block = 80;

 itm.param.time = 0.1;

 itm.param.colorstart = argb(64, 64, 64, 64);

 itm.param.colorend = argb(0, 32, 32, 32);

 itm.FencingType = "FencingLight";

 itm.ItemType = "WEAPON";

itmname\_sword2 {Парадный клинок}

itmdescr\_sword2

{

Этот легкий и изящный кортик идеально подходит как для защиты, так и для нападения.

}