

**Классы монстров и их поведение** Изначально данная система была введена в *Spirit of Half-Life*. Её суть заключалась в том, чтобы иметь возможность гибко настроить поведение любого монстра, независимо от его явной принадлежности к классу. Таким образом мы можем одновременно иметь доброго и злого Барни, дружественного и вражеского солдата и т. д. Поведение монстров настраивается параметром *m\_iClass*, который присутствует для всех имеющих префикс *monster* энтитей.

Описание классов	
0	Поведение, характерное для данного монстра (стандартное)
1	Машина (например, автоматическая турель)
2	Игрок
3	Учёный
4	Военный
5	Военный чужих (например, <a href="#">monster_alien_grunt</a> )
6	Живность Ксена (индифферентна к окружающему миру, равно как и он к ней)
7	Типичный чужой (например, <a href="#">monster_islave</a> )
8	Хедкраб
9	Буллсквид
10	Тараканы, крысы
11	Барни
12	Мухи из хорнетгана, выпущенные игроком
13	Мухи из хорнетгана, выпущенные эйлиен-грантом
14	Класс А (не любит всех, кроме своего класса)
15	Класс В (не любит всех, кроме своего класса)
16	Класс С (не любит всех, кроме своего класса)

From: <https://hash3d.ru> - Hash3D  
Permanent link: [https://hash3d.ru/doku.php?id=00%80%88%00%80%D1%81%D1%81%D1%88\\_%D0%BC%D0%8E%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%82\\_%D0%88\\_%D0%88%D1%85\\_%D0%BF%D0%BE%D0%82%D0%B5%D0%B4%D0%85%D0%BD%D0%88%D0%B5&rev=1375771898](https://hash3d.ru/doku.php?id=00%80%88%00%80%D1%81%D1%81%D1%88_%D0%BC%D0%8E%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%82_%D0%88_%D0%88%D1%85_%D0%BF%D0%BE%D0%82%D0%B5%D0%B4%D0%85%D0%BD%D0%88%D0%B5&rev=1375771898)  
Last update: 2013/08/06 06:51